

# Manual de Usuario

[Tower Defense]

Elaborado por la Comisión #10 de

Emanuel Tiradani

Ivan Sandiumenge

Gonzalo Arias Mendoza

Tecnología de Programación

2do Cuatrimestre del 2019

Universidad Nacional del Sur

# Índice

1. Descripción del juego.....	pag 3
2. Instrucciones para jugar.....	pag 4
a. Como colocar una torre.....	pag 4
3. Distintas torres y enemigos.....	pag 6
4. Power ups.....	pag 13
5. Objetos del mapa.....	pag 15

## 1. Descripción del juego

El juego consta de defenderse de oleadas de enemigos por medio de torres defensivas y power ups que irán surgiendo a lo largo de juego. El juego cuenta con una tienda y con monedas que se irán ganando a lo largo del juego matando enemigos, con esas monedas se podrán comprar torres y objetos utilizables disponibles en la tienda. Una vez superados los dos niveles se habrá ganado el juego.

## 2. Instrucciones del juego

Una vez iniciado el juego, los enemigos empezaran a aparecer e intentaran cruzar del extremo derecho al izquierdo de la pantalla, además el jugador contara con 200 monedas para poder comprar las primeras torres defensivas. El jugador deberá hacer lo posible para que los enemigos no lleguen al extremo izquierdo, eliminándolos antes de que suceda, todos los enemigos al ser eliminados dan una cantidad diferente de monedas, y las torres también tienen precios diferentes. Cuando una torre es comprada y colocada se descontara su precio de la cantidad de monedas con las que cuenta el jugador.

### a. Como colocar una torre

- Paso 1: se selecciona una torre



- Paso 2: se mantiene presionada la torre elegida para poder arrastrarla



- Paso 3: se arrastra la torre hasta el lugar de destino elegido



La torre ya está colocada en el mapa y empezara a dispararle a los enemigos apenas estén en su rango de disparo.

### **3. Tienda y enemigos**

#### **a. Tienda**

La tienda es la parte del juego en la que el jugador puede comprar enemigos y poderes especiales. Una breve descripción de cada elemento disponible en la tienda:

##### **Torre doble**

- Lanza flechas por dos caminos distintos
- Ocupa dos espacios al mismo tiempo
- Su vida es baja
- Es la más lenta para volver a disparar
- El alcance de su disparo es regular
- Tiene un costo de 50 monedas



### Torre básica

- Lanza flechas por una sola fila
- Ocupa un solo espacio
- Su velocidad para volver a disparar es regular
- Es la que más alcance tiene su disparo
- Tiene un costo de 10 monedas



### Torre normal

- Lanza flechas por una sola fila
- Ocupa un solo espacio
- Su velocidad para volver a disparar es regular
- Es de las que menos alcance tiene
- Tiene un costo de 20 monedas



### Torre rápida

- Lanza flechas por una sola fila
- Ocupa solo un espacio
- Es la que menos tarda en volver a disparar
- Es de las que menos alcance tiene
- Tiene un costo de 30 monedas



### Fortaleza

- Lanza flechas por una sola fila
- Ocupa un solo espacio
- Es la torre que más vida tiene
- Su velocidad para volver a disparar es regular
- Es la que menos alcance tiene
- Tiene un costo de 30 monedas





### Hielo

- El hielo es uno de los poderes especiales que tiene el jugador, lo que hace es ralentizar a todos los enemigos del mapa para que avancen más despacio. Tiene un costo de 10 monedas.



### Bomba

- La bomba queda fija en un solo espacio y lo que hace es eliminar al primer enemigo con el que entre en contacto a través de una explosión.



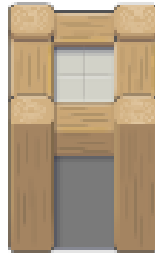
### Espada

- La espada es uno de los poderes especiales con los que cuenta la tienda, el efecto que tiene sobre el juego es aumentar el daño que producen las torres a los enemigos.



## Muro

- El muro es una de las posibles construcciones que se pueden hacer y que, a diferencia de las torres, no dispara pero tiene mucha más vida que ellas, lo que hace al muro la construcción más difícil de destruir



## **b. Enemigos**

### Kamikaze

- Elimina a sus enemigos chocando contra ellos y explotando
- Es de los enemigos con menos vida
- Es el enemigo más veloz
- Ataca solo una vez ya que muere al explotar
- Otorga 5 puntos al ser eliminado



### Luchador

- Su forma de ataque es cuerpo a cuerpo
- Es de los enemigos con mas vida
- Su velocidad para moverse es regular
- Su velocidad para volver a atacar es regular

- Es de los enemigos que menos daño hace
- Otorga 10 puntos al ser eliminado



### Tanque

- Su forma de ataque es cuerpo a cuerpo
- Es de los enemigos con mas vida
- Su velocidad para moverse es regular
- Su velocidad para volver a atacar es de las más altas
- Es de los enemigos que más daño hace
- Otorga 20 puntos al ser eliminado



### Minion

- Su forma de atacar es cuerpo a cuerpo
- Es el enemigo con menos vida
- Su velocidad para moverse es de las más altas
- Su velocidad para volver a atacar es de las más altas
- Es de los enemigos que menos daño hace
- Otorga 5 puntos al ser eliminado



### Titán

- Su forma de atacar es cuerpo a cuerpo
- Es el enemigo con mas vida
- Su velocidad de movimiento es regular
- Su velocidad para volver a atacar es la más lenta
- Es el enemigo que más daño hace cuerpo a cuerpo
- Otorga 50 monedas al ser eliminado



### Arquero

- Su forma de atacar es usando flechas a distancia
- Es de los enemigos que menos vida tiene
- Su velocidad de movimiento es regular
- Su velocidad para volver a disparar es regular
- Su alcance es bajo
- El daño que causan sus flechas es regular
- Otorga 15 monedas al ser eliminado



## 4. Power ups

### Rayo

- Cuando aparece este power up y es clickeado la velocidad de las torres para atacar aumenta



### Moneda

- Cuando se clickea en la moneda, se incrementa la cantidad de monedas con las que cuenta el jugador



### Escudo

- Este power up lo que hace es aumentar la protección con la que cuentan las torres ante ataques enemigos reduciendo el daño recibido



### Corazón

- Cuando el corazón es seleccionado, automáticamente las torres recuperaran parte de la vida e incluso podrán recuperarla por completo



### Fuego

- Lo que hace el fuego es funcionar como si fuera una bomba, es decir, cuando sea seleccionado eliminara todos los enemigos que tenga cerca



## 5. Objetos del mapa

Durante el juego irán apareciendo objetos en el mapa. De esos objetos algunos tendrán vida y podrán ser destruidos por el enemigo (por ejemplo la barricada y los pinches) por lo que sirven para retrasar al enemigo y otro (el barro) solo servirá para ralentizar a los enemigos cuando lo están atravesando.

Barricada:



Pinches:



Barro:

