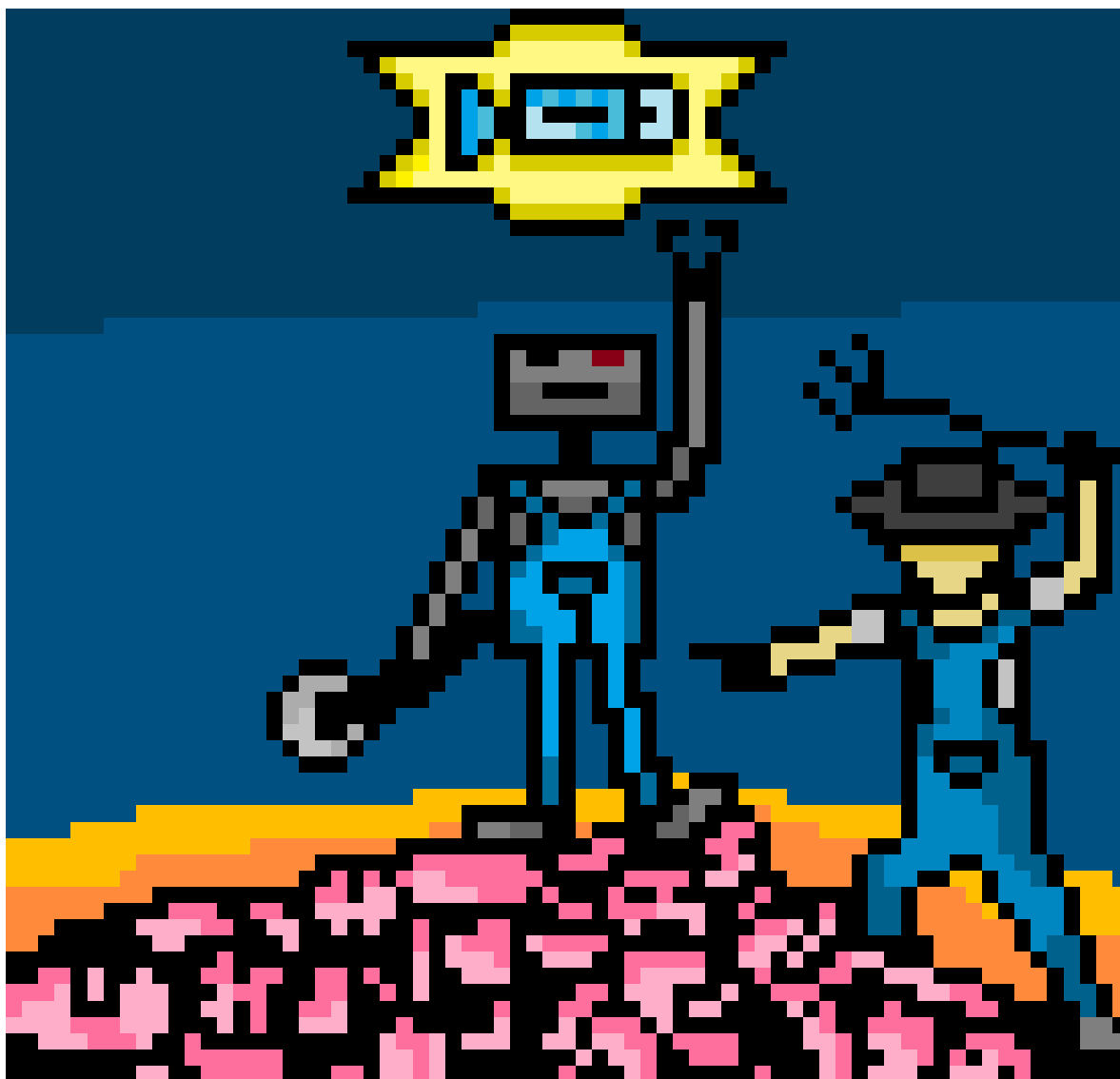


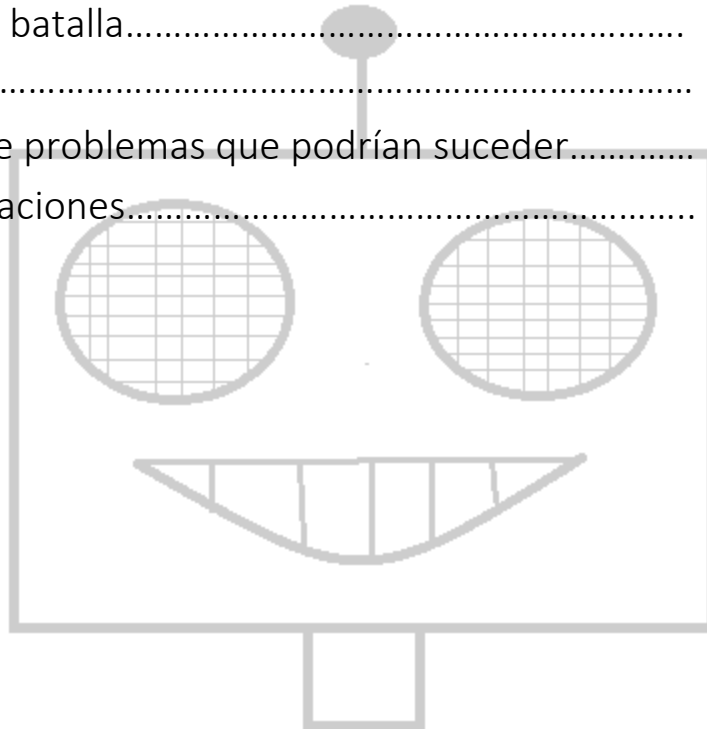
PEZ

INSTRUCTIVO

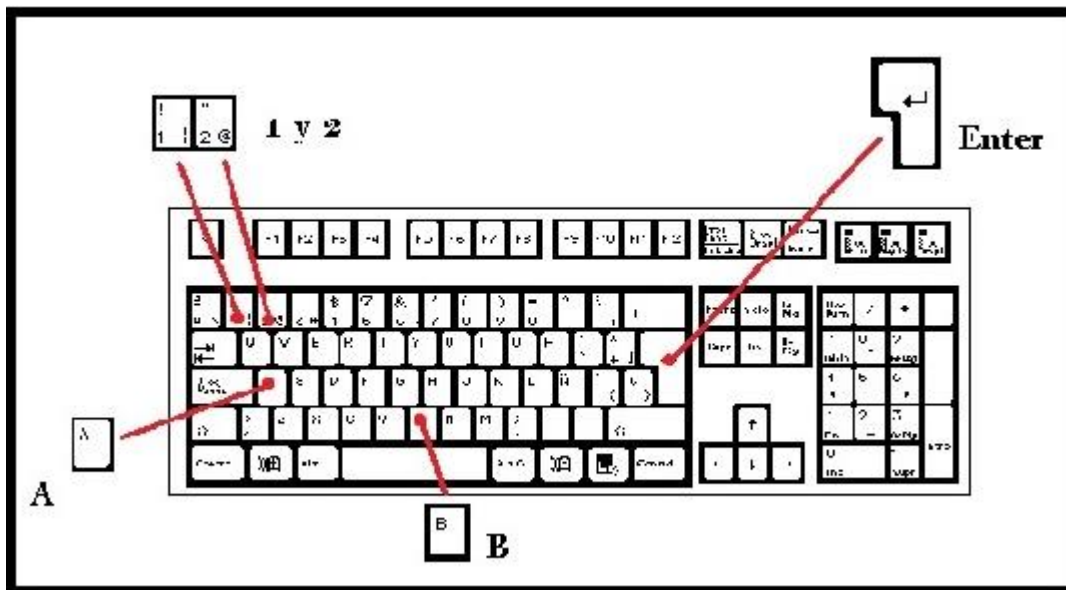


Índice:

-Índice.....	2
-Controles.....	3
-Menú.....	4
-Sistema de guardado.....	5
-Sistema de batalla.....	6 - 8
- Finales.....	9
-Solución de problemas que podrían suceder.....	10
-Recomendaciones.....	10



Controles



- **1,2:**
Permiten escribir la opción que quieras escoger al momento de tener que tomar una decisión. Después de escribir la opción es necesario pulsar Enter para introducir nuestra decisión.
- **Enter:**
Después de escribir la opción que deseemos seleccionar, se pulsa Enter para introducir nuestra decisión. Al terminar de leer un cuadro de texto pulsamos Enter para pasar al siguiente.
- **A,B(En mayusculas):**
Nos permiten escribir las opciones a seleccionar en el menú de inicio.

Menú



- **New Game:**
Nos permite iniciar una nueva partida, borrando los datos de la par anterior guardada, si es que hubiera una.
- **Continue:**
Este solo aparecerá si ya se ha guardado una partida previamente.
Nos permite empezar el juego desde el último punto de guardado por el que pasaste.

Sistema de guardado



Para que tu progreso sea guardado es necesario pasar por uno de los puntos de guardado, 4 en total, que se encuentran a lo largo del juego. Cada que llegues a uno, aparecerá el mensaje de “Save” en la pantalla, como se muestra en la imagen.



Para poder continuar el juego en el último punto de guardado es necesario cerrar el programa y volverlo a abrir. En el menú tendremos que seleccionar continue y empezaremos en el cuadro de texto siguiente al mensaje “Save”.

Sistema de batalla

```
=====
i                                     >:c
I                                     >:C
=====
Vida = 10                             EnemigoUno = 5 EnemigoDos = 5
1)Golpe = 4
2)Defensa = 3
3)Banyo(1 uso) = 3 a todos
1)Enemigo uno
2)Enemigo dos
El enemigo ataco -3                    El enemigo se defendio +2
=====
```

Partes del combate

Verde: Tu vida

Morado: Vida de los enemigos

Amarillo: Turno del jugador/ Opciones a seleccionar

Gris: Que enemigo atacar en el caso de Golpear

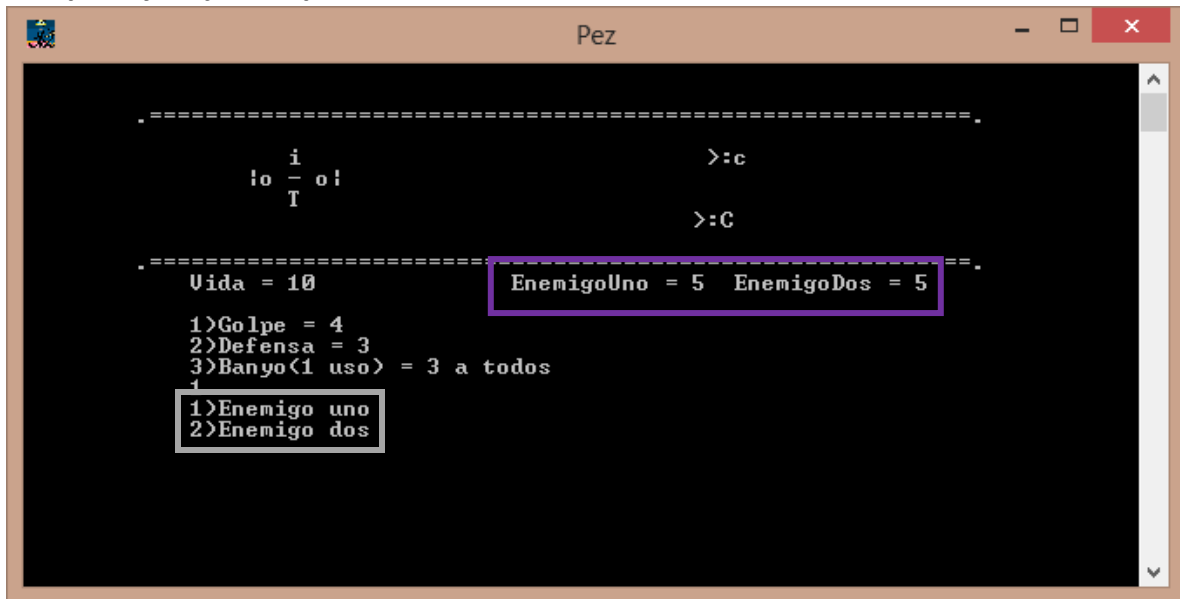
Rojo: Turno del enemigo

```
=====
i                                     >:c
I                                     >:C
=====
Vida = 10                             EnemigoUno = 5 EnemigoDos = 5
1)Golpe = 4
2)Defensa = 3
3)Banyo(1 uso) = 3 a todos
=====
```

El combate se divide en dos partes, tu turno y el turno del enemigo.

En tu turno deberás escoger que quieres hacer, golpear, defender o usar el objeto especial.

-Golpear y Objeto especial



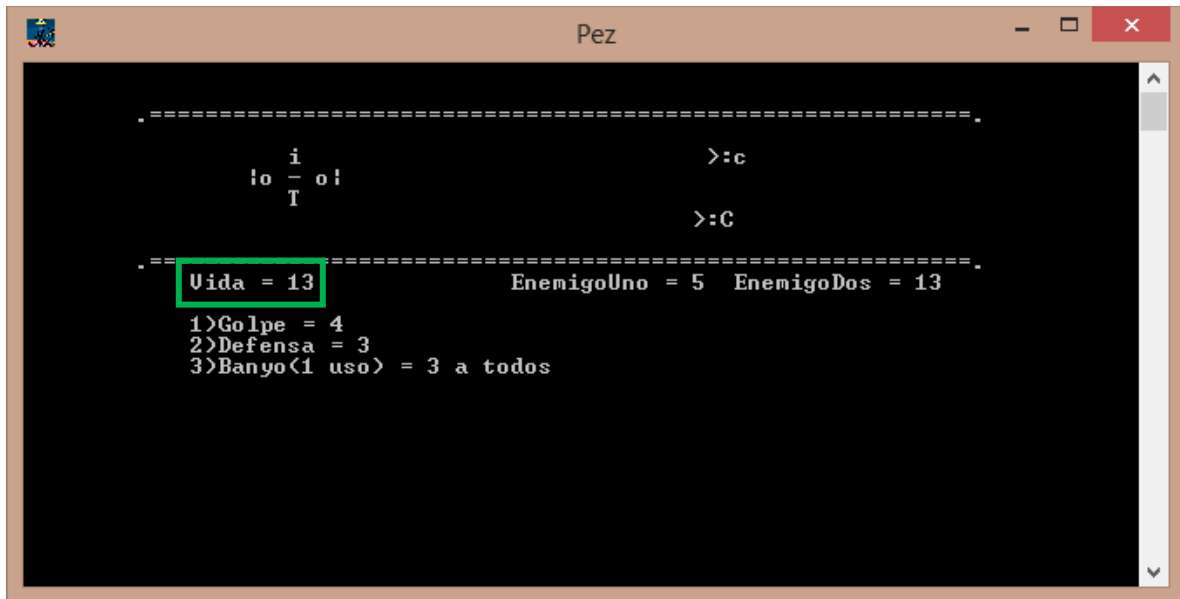
```
-----  
      i      >:c  
!o  -  o!  
  T  
      >:C  
-----  
Vida = 10      EnemigoUno = 5  EnemigoDos = 5  
1)Golpe = 4  
2)Defensa = 3  
3)Banyo(1 uso) = 3 a todos  
1)Enemigo uno  
2)Enemigo dos
```

Si golpeas tendrás que escoger a cuál de los enemigos quieres golpear, el daño que harás se mostrara al lado de la opción 1) Golpear, dicho daño será restado a la vida del enemigo que decidiste atacar. El mismo proceso será para la opción del objeto especial.

Es importante que al momento de seleccionar a que enemigo atacar no escojas a un enemigo que ya hayas derrotado pues será como perder un turno, ya que es como pegarle a un cadáver.

-Defender

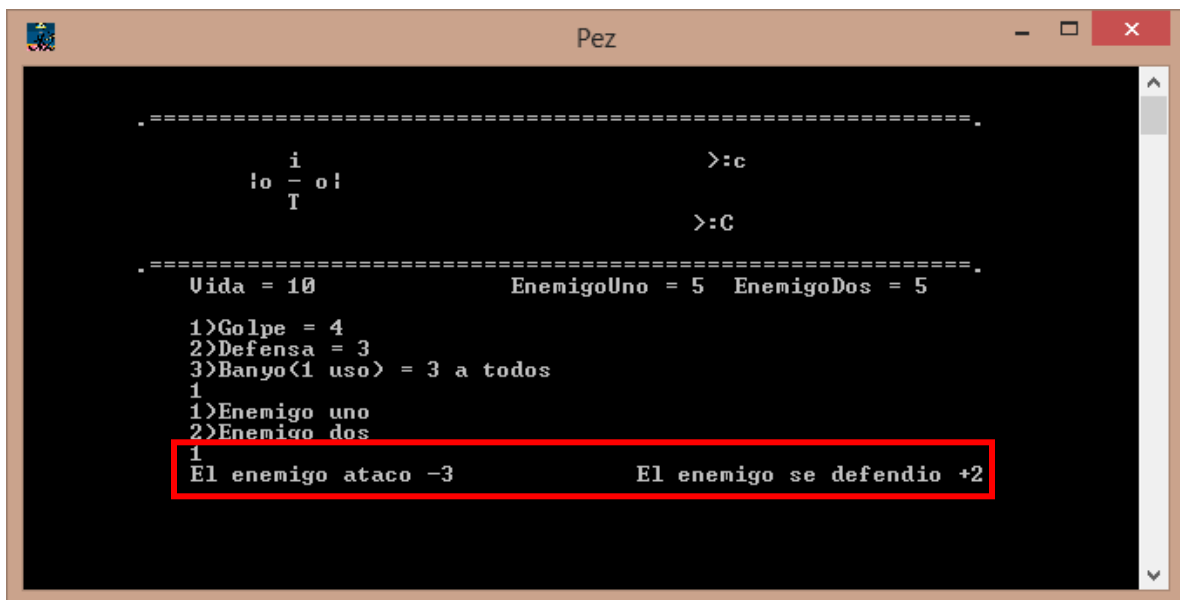
Si seleccionas defender, tu vida aumentara una cantidad específica, la cual esta especificada al lado de la opción 2) Defender



```
=====
i
!o - o!
I

>:c
>:C

=====
Vida = 13
EnemigoUno = 5 EnemigoDos = 13
1)Golpe = 4
2)Defensa = 3
3)Banyo(1 uso) = 3 a todos
```



```
=====
i
!o - o!
I

>:c
>:C

=====
Vida = 10
EnemigoUno = 5 EnemigoDos = 5
1)Golpe = 4
2)Defensa = 3
3)Banyo(1 uso) = 3 a todos
1
1)Enemigo uno
2)Enemigo dos
1
El enemigo ataco -3 El enemigo se defendio +2
```

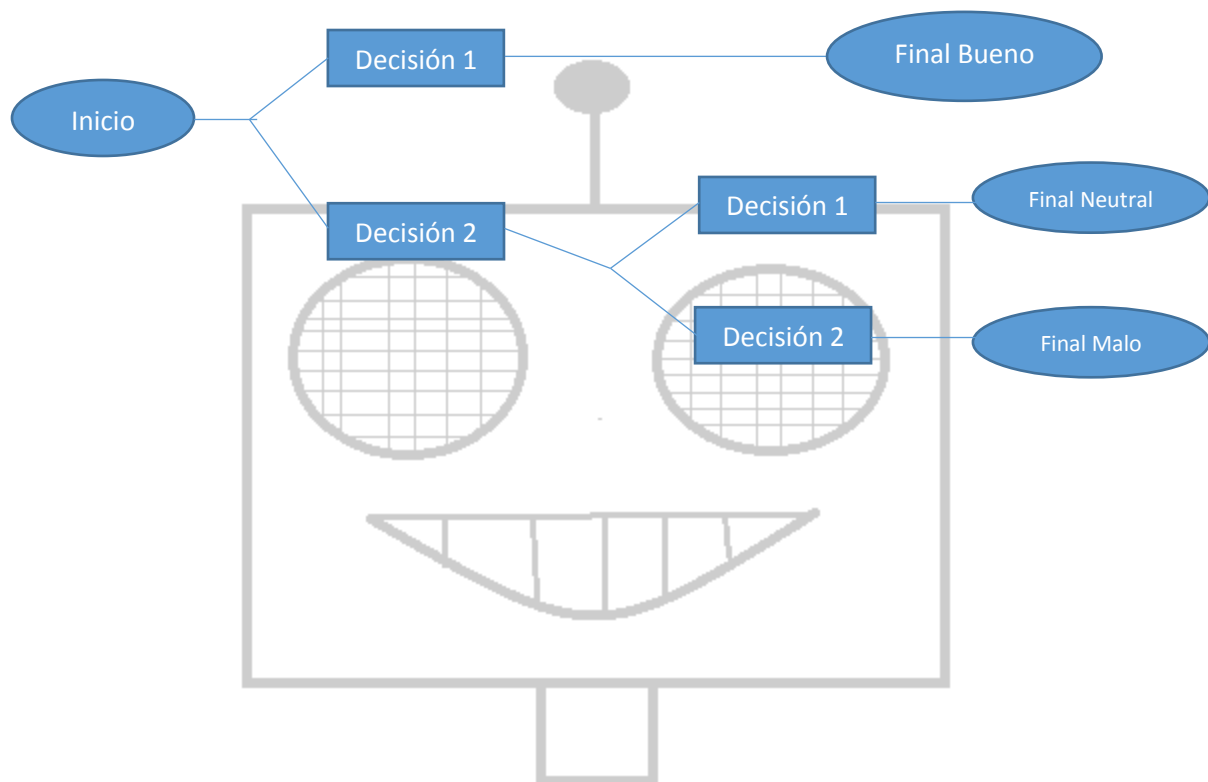
En el turno del enemigo podrán suceder dos cosas, que ataquen o que se defiendan, estas dos opciones funcionan de la misma manera que tu Golpear y tu Defender, sin embargo, estas se seleccionaran al azar. La diferencia es la cantidad de ataque o defensa dependerá del enemigo, la cual será especificada en un mensaje después de que ataquen o defiendan.

Finales

El juego cuenta con 3 finales distintos, estos se obtienen según las decisiones que escojamos, las cuales aparecerán a lo largo del juego.

Podríamos mencionar que decisiones son, pero es más divertido averiguarlo por ti mismo.

Mostraremos un mapa que define como se ramifican estas opciones para llegar a cada final



Solución de problemas que podrían suceder

Escribir un carácter que no sea de alguna opción:

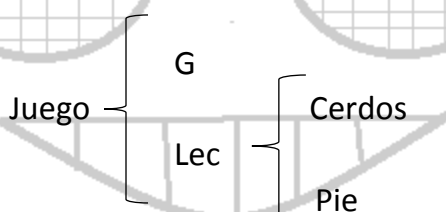
En caso de escribir he introducir un carácter que no sea el que está especificado en las opciones, favor de cerrar y volver a abrir el programa.

Eliminar por accidente algún documento:

En caso de eliminar algún archivo del juego deberás eliminar todos los documentos del juego y volver a descargar la carpeta, perderás tu progreso, sin embargo, todos los archivos perdidos serán recuperados.

Haber movido por accidente alguna carpeta:

Si en caso de no tener los archivos en orden al momento de descargar mencionaremos el orden en el que deben estar las carpetas para un correcto funcionamiento. Cada nombre hace referencia al nombre de una carpeta, si el nombre de una carpeta se encuentra encerrado por una llave significa que esa carpeta se encuentra dentro de la carpeta a donde apunta la llave.



Aquí solo mencionamos el orden de las carpetas, si el problema son los archivos txt favor de volver a descargar las carpetas

Recomendaciones:

Favor de mantener todo lo contenido en la carpeta del juego dentro de la carpeta del juego, para evitar algún error a la hora de ejecutar el juego.

En la carpeta de juego se encontrara un acceso directo, recomendamos mover este archivo a un lugar donde se te facilite abrirlo, ya que no afecta la ubicación de este y es para un acceso más rápido al juego.