

Documentación del Usuario

Age of Guild

DREAMSUP' 8bis rue de la réussite

Tablas de contenido

CONTEXTO	2
PRESENTACIÓN	2
HISTORIA.....	2
REGLAS DEL JUEGO.....	2
OBJETIVO DEL JUEGO	2
RECURSOS.....	2
TIPOS DE UNIDADES	3
MEJORAS.....	3
FASE DE JUEGO.....	3
ESTRATEGIAS Y TACTICAS	3
VICTORIA Y DERROTA	3
MENUS.....	4
INTERFAZ DEL JUEGO	6
EL JUEGO.....	6

Contexto

Hemos sido contactados por el editor mundial de videojuegos AnBlisoft para ofrecerte el desarrollo completo del juego llamado Age of War, con el fin de diversificar su cartera de juegos.

Fue entonces, después de haber validado esta licitación, que DreamSup', nuestro equipo, fue puesto en competencia con otros para realizar el mejor proyecto posible. Para hacerlo, y dado que teníamos a nuestra disposición dos especificaciones, optamos por la orientada al diseño de juegos.

De hecho, tomamos la decisión de realizar este juego utilizando Unity y programarlo con el lenguaje de programación llamado C#.

Presentación

¡Bienvenidos a Age of Guild! Únete a Viktor el intrépido ornitorrinco, Zélie el sigiloso murciélago, Axel la devastadora hiena y Leonard el robusto pingüino en su épica aventura.

Acompaña a este grupo de amigos a través de las eras en su nueva misión. ¡Explora los diversos lugares de su viaje, ayúdalos a mejorar y guíalos hacia el apogeo de su aventura!

Historia

Es la historia de 4 animales que siempre han soñado con embarcarse en una aventura en compañía de nuevos amigos. ¡Estos 4 soñadores decidieron probar suerte! Se inscribieron para formar parte de un gremio con el fin de aventurarse, completar muchas misiones y volverse aún más fuertes.

Un día, la suerte les sonrió y estos 4 personajes terminaron en el mismo grupo, formando así un gremio. ¡Ahora están listos para partir en su aventura!

Reglas del juego

Objetivo del juego

El objetivo principal de Age of Guild es destruir la base enemiga mientras proteges la tuya. Para lograrlo, debes gestionar tus recursos, mejorar tus unidades y utilizar estrategias eficaces para dominar a tu adversario.

Recursos

Oro: Se utiliza para reclutar unidades, construir torretas y mejorarlas.

Puntos de experiencia (XP): se adquieren al destruir unidades enemigas y se usan para usar habilidades especiales y desbloquear Eras futuras que mejorarán tus unidades y tus torretas.

Tipos de unidades

Las unidades se clasifican en varias categorías:

Cuerpo a cuerpo: Unidades básicas, de bajo costo y rápidas de producir.

A distancia: Unidades con mayor alcance, de bajo costo.

Rompedoras: Unidades más rápidas con mayor velocidad de ataque y golpe.

Tanque: Unidades pesadas, más costosas, con muchos puntos de vida y defensa.

Mejoras

Sistemas de Edad: Mejora las armas de tus unidades cambiando de Edad.

Defensivos: Refuerza las defensas de tu base para resistir mejor los ataques enemigos instalando torretas.

Económicos: Reduce el costo de las unidades para poder enviar más tropas.

Fase de juego

Fase Inicial: Los jugadores comienzan con unidades básicas y recursos limitados.

Fase de Desarrollo: Los jugadores recogen recursos y deciden si gastarlos en mejoras, en la evolución de Edad o guardarlos para la fase de combate.

Fase de Combate: Las unidades se enfrentan y las estrategias se vuelven cruciales para determinar el resultado de los combates. Usa tus recursos para lanzar habilidades, enviar unidades poderosas o grandes oleadas de unidades.

Fase Final: ¡La base enemiga está muy debilitada! Es momento de enviar todo lo que tienes para destruirla.

Estrategias y tácticas

Gestión de recursos: Asegúrate de tener siempre suficiente oro y XP para reclutar unidades y realizar mejoras.

Colocación de Unidades: Envía tus unidades en un orden preciso y estratégico para maximizar su eficacia durante el combate.

Sincronización de Ataques: Ataca en el momento adecuado cuando tu ejército esté en su apogeo en términos de potencia y número.

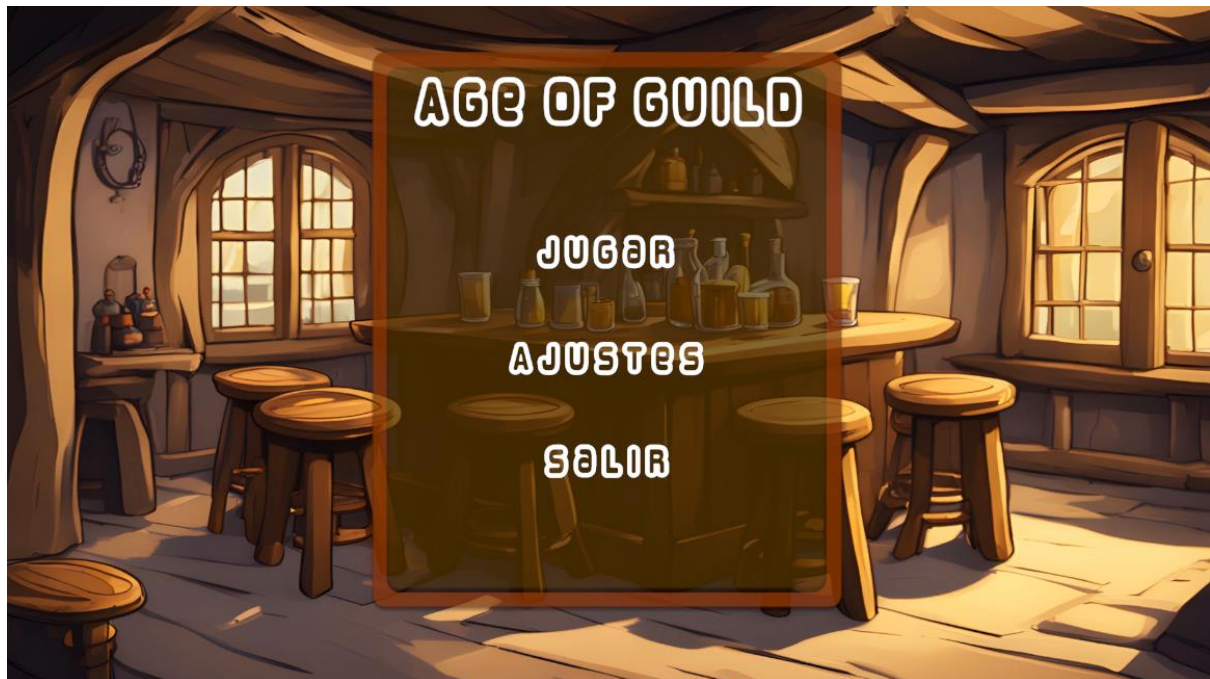
Defensa: Protege tu base colocando unidades defensivas y torretas.

Victoria y derrota

Condiciones de Victoria: Destruye la base enemiga para ganar la partida.

Condiciones de Derrota: Tu base es destruida por el enemigo.

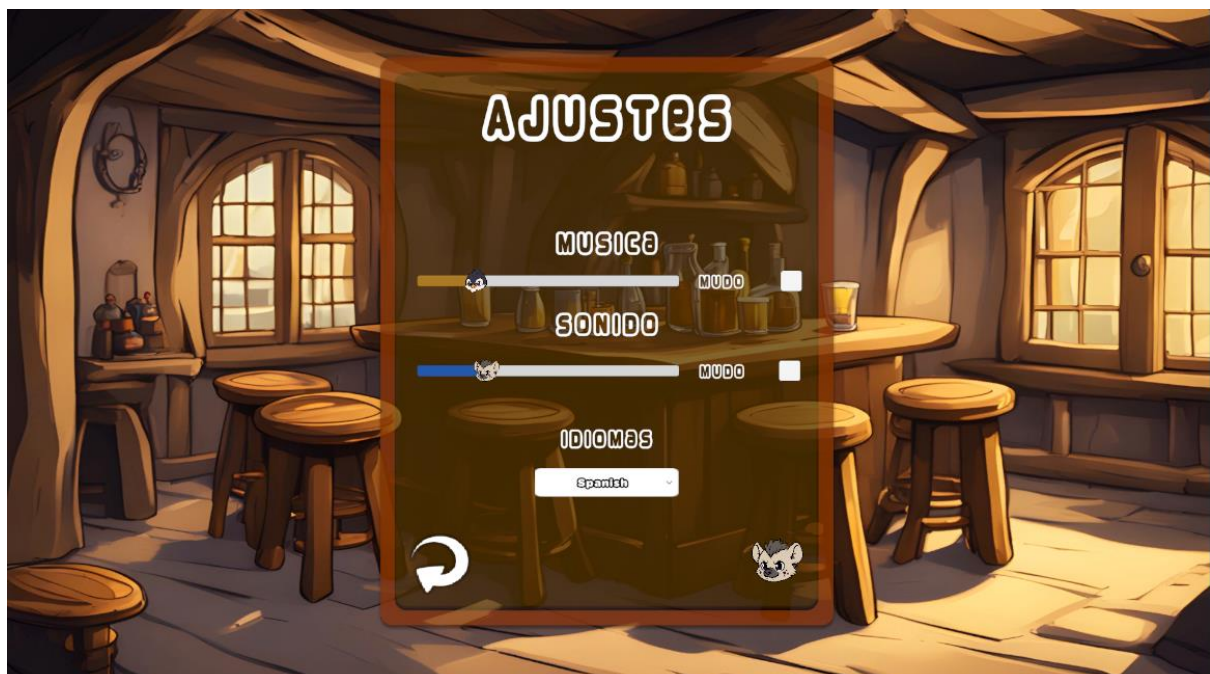
Menús



Jugar: Permite comenzar una nueva partida.

Opciones: Permite configurar los ajustes del juego, el sonido y el idioma.

Salir: Permite cerrar el juego y regresar al escritorio.



Musica: Un control deslizante permite ajustar el volumen de la música. Una casilla de verificación permite silenciar completamente la música.

Sonido: Otro control deslizante permite ajustar el volumen de los efectos de sonido. Una casilla de verificación permite silenciar completamente los efectos de sonido.

Idiomas: Un menú desplegable para elegir el idioma del juego. Tienes la opción entre 4 idiomas: Inglés, Alemán, Español y Francés.



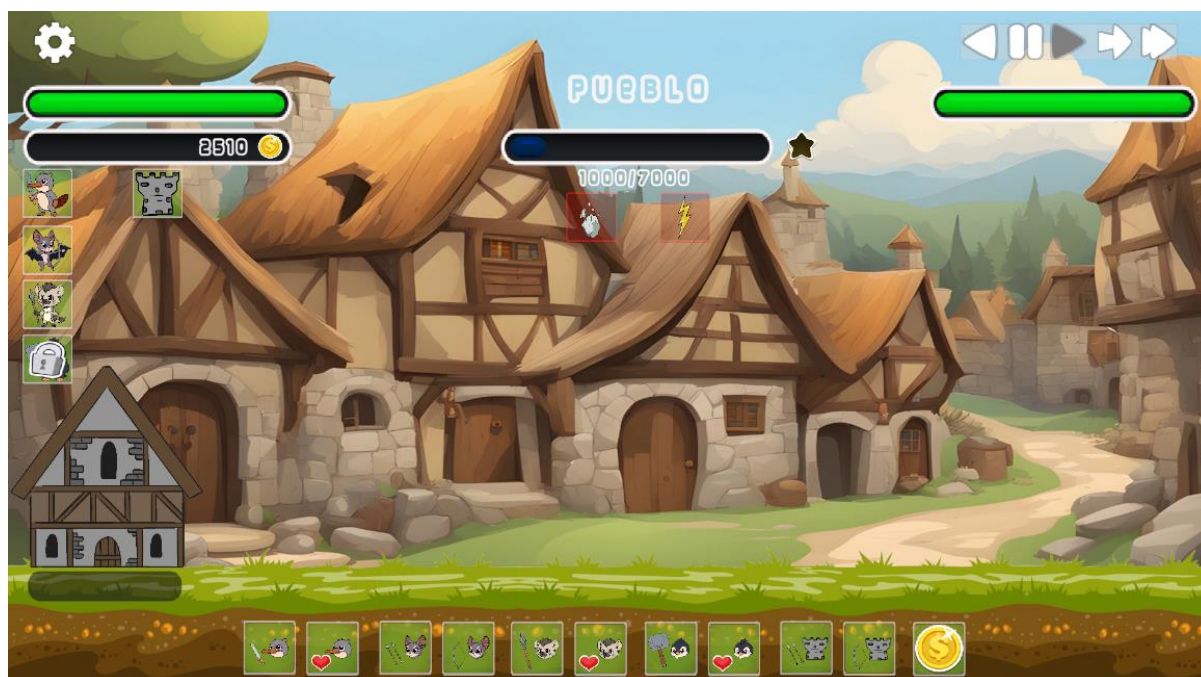
IA - Aleatoria: Una IA con dificultad basada en el azar.

IA - Fácil: Una IA adaptada para principiantes o para una experiencia de juego más relajada.

IA - Media: Una IA de dificultad intermedia para jugadores que buscan un desafío moderado.

IA - Difícil: Una IA para jugadores experimentados que buscan un desafío importante.

Interfaz del juego



El juego

Después de seleccionar la IA contra el mar que deseas jugar en tu juego inmediato, el juego comenzará y aterrizará en la interfaz del juego, donde aprenderás a explorar muchas cosas nuevas...

Como puedes ver en la foto de llegada, que representa la interfaz del juego, tienes a acceder a un panel de varias opciones y botones para finalizar tu salida (ya seas con una derrota o una victoria, obviamente...).

Así tienes una descripción de todo lo que necesitas para jugar correctamente al nuevo juego.

Invocación de una unidad: Como ves esto, tienes a tu disposición 4 unidades diferentes, para explicarte en orden:

El primero infligirá daño a la piel, la segunda parte será a distancia. Aunque el problema causará daño a la piel, avanzará más rápidamente que el primero. Cuando tengas la última unidad, tenderás a desbloquearla comprándola antes de poder usarla. Una vez que tengas esto, tenderás a acceder a una unidad "tanque" que tiene puntos de vida multiplicados en comparación con los demás.



La invocación de una torreta: Como en todo buen juego, el mejor ataque es la defensa...

Para ello, puedes presionar este botón:
Entonces gastarás una buena suma de oro para colocarla.



Esta puede mejorar gracias a sus botones de mejoras asociados.

Se coloca en tu castillo, y tienes la posibilidad de colocar hasta 4 torretas como máximo, que se apilarán una sobre otra.

Es importante saber que dispara proyectiles a distancia y que no puede ser objetivo de otras unidades o habilidades especiales en nuestro juego.

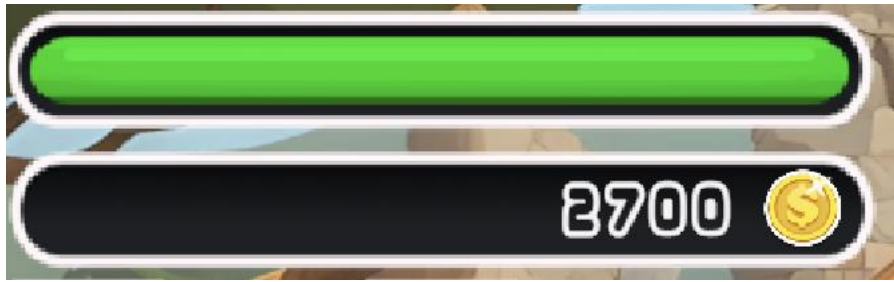
El uso de habilidades especiales: Durante una partida y gastando parte de la experiencia que hayas podido obtener al matar unidades enemigas, tienes a tu disposición dos habilidades especiales que son:



Meteoritos: Como su nombre indica, esta habilidad hace que caigan meteoritos de manera aleatoria en el terreno (¡por lo que no necesariamente afectará a todas las unidades enemigas!). Necesitarás al menos el 30% de tu XP máximo para desbloquearla (y que su botón esté en verde).

Rayos: El rayo que está a la izquierda es otra capacidad que puedes usar. Solo se desbloqueará si tienes al menos el 60% de tu XP máximo, y afectará con seguridad a todas las unidades enemigas en el terreno, infligiéndoles muchos daños.

Tu barra de vida y tu economía: También tienes dos espacios en la parte superior izquierda, uno específico para tu economía, es decir, la cantidad de oro que tienes durante la partida. Mientras que el otro es tu barra de vida (la de tu castillo, ¡que debes defender!). Inicialmente será verde y cuanto más daño recibas, más se volverá roja.



En términos de economía, acumularás dinero cada pocos segundos, pero también conseguirás menos enemigos que podrás eliminar durante la fiesta.

La barra de XP: En el centro de la pantalla verás un ciclo con una barra de progreso azul en su interior. Por este motivo, se le ofrecerá una cantidad máxima..



Como muestra la imagen anterior, en este ejemplo, "Village" significa la era en la que te encuentras actualmente, y se actualizará según las mejoras de la era que realices.

Se puede observar la barra de progreso y el número actual de XP que tienes sobre el número máximo requerido para evolucionar.

El botón a su derecha, indicado por una estrella negra, se volverá amarillo solo si acumulas suficiente XP para avanzar a la siguiente era.

Es obvio que el texto que representa tu era actual estará escrito en el idioma que hayas elegido previamente en los menús.

Gestión del tiempo: También tienes la posibilidad en nuestro nuevo juego de gestionar el tiempo a través de un menú visible en la pantalla del juego, construido a partir de las siguientes instrucciones:



Cuando lo uses, al iniciar el juego, se activará el botón “jugar”.

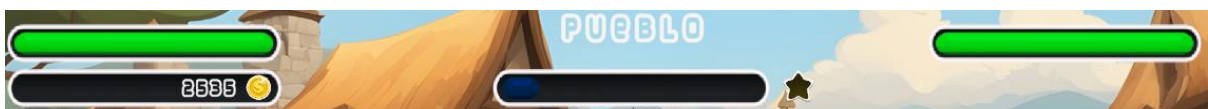
Después de hacer clic en otro botón, este botón se activará, ya que continuará:



Aquí es cuando tienes 5 opciones disponibles, por lo que puedes elegir entre:

- Poner el juego en juego (representado aquí por la flecha del medio que ejecutará el juego a su velocidad normal).
- El botón de pausa del juego (que, como su nombre indica, pausará el juego).
- El botón representado por la flecha izquierda pondrá tu juego en cámara lenta.
- La flecha extendida aumentará tu juego en 1,5 veces para que las unidades se muevan más rápido...
- La doble flecha en el extremo derecho acelerará tu juego x2 para un renderizado más rápido.

Visibilidad del enemigo: Como se muestra en la imagen a continuación, tienes la posibilidad de ver la barra de vida de tu enemigo, viendo así directamente si puedes acabar con él rápidamente o no:

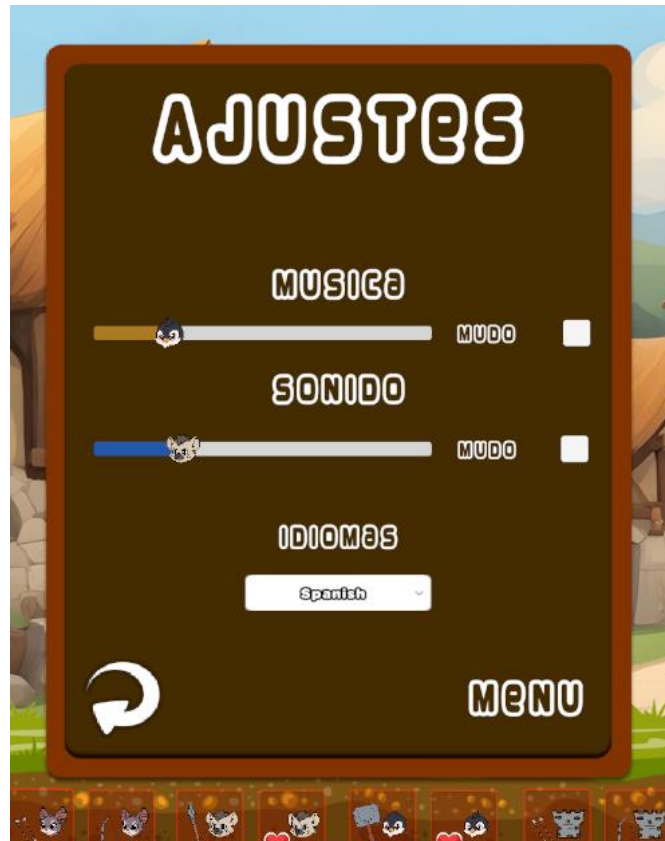


Está representado por la barra de vida verde a la derecha de tu pantalla (obviamente mantiene los mismos principios que tu barra de vida).

Panel de opciones: en la parte superior izquierda de la pantalla verá un engranaje de la siguiente manera:



Cuando hagas clic en él, el juego se pausará y, por lo tanto, mostrará el mismo panel de opciones que se encuentra en los menús del juego, mucho antes de que se muestre tu juego, como tal:



Por lo tanto, podrás administrar el volumen de la música en tu juego (sabiendo que esto cambia dependiendo de la edad actual en la que te encuentres), la posibilidad de cambiar el volumen de los sonidos emitidos por las unidades, las habilidades especiales también. como torreones.

También puedes, con la flecha curvada a la izquierda, regresar a la pantalla del juego, continuar jugando, ¡pero también regresar al menú!

Es interesante tener en cuenta que si desea volver al menú, la parte actual no se guardará.

(que por supuesto podría ser objeto de una extensión en nuestros próximos parches).

El momento de la victoria (o de la derrota...): Sin embargo, si logras vencer a la IA que has elegido en los menús, se mostrará un panel de victoria y se pausará el juego:



Una vez abierto, se te mostrará el tiempo de tu juego, así como un cartel (verde para la victoria y rojo para la derrota).

También tendrás la posibilidad de volver al menú con la flecha que se encuentra en la parte inferior del mismo.