

# ARL

## MANUAL DE USUARIO

```
..vi .n
iu .H;
cu; 7xL
.Ls1 .LcL
.L77 .LvL
.s1v1 .xv1cv
ccv1 vxv1ic;
7c1ic: Lsv1ii; iT
isv1vv..Lv1iii; iIi
iliiv17;cyi;iiiv;icL
ixviiiv1iiiiiivL
iL7vciivv1vvvvvvv1icns2nunCxCv:
csvii:..Lxcviciiv1iiiv7v1;ii;iii;iln;
.CTcv77 i7:..ilvviiiivvvvii;:
iIsxcv2 .icxLv7vvccvciivv17cvi.
:Li2;:iLL1 s:..7cLvclCcvviciivvixc;
.iC2u. iuL :vvLLI2IuITuxxclCviciivv7iLsx. .v;..in77v7vccvccvcsnLnuIZ1 :GSiulC1SE .MG4n222uIGi
:kkTiC :k14 40XCvi;:..:;ivnuUnTclvcvvc2c..UI2n277clvLcsvc7LccLL;nnCT250 U0IC1Cukg; LDM21n2uI0i
.vns2i i4XI :. :isIscLv77uC: xLcLsvsLxxnLxLLTI1v 142u2U8. u84C22IUGi .08I1nusIO;
vtv;ii;Csx7 iU5Xv :. :ivTuUII2Z2og7:022Li: i2ULLiLcxui LsTLcuUkU4US50IivZH; 1k2TIXb TDZ212UUQv sDI2LncX0;
.7ik. .vU; 11TxTc15UC. iIk551ICI2U504I4v iSXS4SZZv. iSCscsclui,nclC2x;. .v2;.4Q. 1ZI1400 s84n11T4qi ;bu1u2TX0
.7. cI.;.Lui :LiInTLnnUUL4TVUIIn2suLnnCi. .;u54i;k2 .ku1ITCxniiincCc ; cO. UX2uIOx UE4IUI4XB. S8X11CZk
: .7i; .2i;ixnI2Us. n4xnnnnun2i;.ii. .skUGi ZkCnCLxTcLs4i 7HIIn; .u OS2uXg. GEXII1Ik8 ugH112E1
: .GMGv.LCnnv1. ;HUIUC1TuT21kHQ5;. iB444Dv bIUuuu1nnx0L .7ZZ245GggHs. OUICHH QHXu1C1MI iQDU2nML
:nSGG4M2; .n5GG4M2; 48EBMMMinCnIikv:.. LgX54B: ig4I21xuuUiZ; IE4nnCkIi;1D88: .DIIIOI :QXIUII2Q; .EBUCnMi
0.i;:;iv; :88x. .TX1IC4UHSi. .gbgbbQ. uEkiIn12s2u; :021nsiGGH; iT nb148x xB0KUSXQs cQKIIBi
iuU: 0. .izQG. .14I1I2gT. .vgII2UC2I4XH i uTuU .ESBi SOUKg. 2BK4IZK8. TbMUQv
.i .T4c:g. .vuE0gQx 4BU05ICI04. 2gIcLnHQi cbXIU1I2I22IGLcuunXn .EMS MGIEH sBZ124Ek .HBHQv
: .BQs. c4k0; .;ckg0Sg. .UQOGbEEGB. Ibi4IU2IUICU24I2xnnE: iDH M8kBi vQK41UGi ;bQBT
.7HH; .Bv .kDZ. .LG80 .gQESZXXBX BkX4XUUCI1IC2IuunC22 Sg EgHQ. :QEXIMQ. ZEXU00
iEBQQOQgc. .U .MQOI vD uQqkXkkkQ IDH4ZUXIU2I44n1TnLnn2kc .I iQ8 ZEXU00 LD01EH .HBZb0
:BQgc;cZkkED4v. .;OB5; .;SH. c0ZH88 cQMUSI4I1I1icGX2LnsTTIM. iQQG .XQ. .MBu iDogg.
7BU iC4IEDBi ;BDv .: .b0gbg0gQM;:UDbX LQMIUIX21C2uH .Sk1IuLLLsL .nUi. v0BQc
L: .ubQ8Zn2CIUbi SB; .:21HmbQB CBH2U44kMgQ8g1 Hgk1IUI2I1ITIX. LxiXucTuS .U2LnX.
QBQ8ZOG0I1IMU kk .i42 QBmk4SHg; :SkIkHggk; LgGUIZZTu12C7ISC . .UIuU; .LxHi
XB0 . .I4Xb;.s :xHb00Du cEX4IZMgzL1QOD5s. .Ug8I4KET:iU2G. :EG. .UIuU; .LxHi
BG bQBG LkXb .BQX42400i. :CSGGQ08g5i. .u8QEEMBe1. iSIB s0. .Xc
.Q ;Bki. .kI4M .LQv MH4212USgQEHEUs; .LMDg0008SC; .HZ4Dc :
.i9. iOU1D .ui .gd4ou iuUUE08Uc; .LS0QgQMZiuv;.. GM0k:
L .DSuIHL .vUEGM;x .v1uSZ2CvIO5v. :cIGE0EkMHD4821iiv0C .gBSi
kGC2u10: vUEkiuC2Z2Szi;v2IOES; .i20bg0gGk1Z4ZbQ; ;Z0QBL UQZ;
sg22n2TIXHSXunxxLTxCTIikMv .xS8E080kD4i:I8QGI .vbdIV. .xi.
:guIuCxTL1T2LxLcLcnx45i .xMOUI10k;UBi ;Iuc; .xv:
.b4XIInuTuCiux7LcxcLLTs4T .u0UIxnnZU OL .:TL;
Gg04Lc4S24Uvi;csTLxclSxv v4IxnssL2I .:iL1UkHGZ5XH5SZXXTC:
:Ev. isvi;..7UUIcl7CvIv uIXcl7sLuX: .;iL1U50HE00v .:vL4HZIIn2uCnCNiUXIUI4In;
. :L1vcsx sIXccv7csn2 .Ggk45Cuv;:TOO: .:iL2nuxCTnuZkSsevcxU12TIT:
14cc2; :iLv71vixv: cILsLxsvi; Lg: c4;v4G4In1UUnIXZL: :c1LTIV
:vc1 invv1vvci :CLcLXL54SC ; :gTUT44CI20HL.H07 .uLLCi
i vciiv1v1v i;.. :2LXuTCn; L4HZ .H8IX1CI2UzbT. cC. :T: Lvn1
:2vs iCiiiv1v1vTsnLc; .Cxs4..2u2 .Xbc xOUU1I5GS. :L7;7LV
cLL :ciiiii1iiiii177nXL LCsk: xC4L XQ iBXU14IEgc vnnv;
:uTi Liiiiiviiiiiv17LCTnsUi i5Zx .v .vBHSIX4DO: LLC.
:7. :TiiiiiiiiiiiiivvvcvLcX .i00 .48M25kHBI c1i
:ic iXiiiiiiiiiiiiivvvcv7LcL LB. Q iQBkZX0QB1 n;
:2lv vsiiiiiiiiiiiiiccccln1 v. gG M08kk58QZ .;
:lnxi invviiiiiii;L2nXHL .EBU00MSHMBM;
:unv .Lviiiiiv1v: .vu .: xgOUkUXUZZU;
:i7 iLcivivics7. i4X :Cg05I4I1UIS5Sxs;
vLT: .i7Givv7LICE;..ixIMMX:iu800IUIU1UIHEQ2i
.LT1L: i5Tccvccu2U4kXkUn1k2k2I2I2IIZMg82,
:vsxL: .vxCtCsxLnSLTLTsxn2C2n2CXHD02;
:vU17. :c1UIIUn2nuTCT224U0004x:
.:711T; .:;iLsuuII4IXcsi:
:;:;:
```

IÑAKI CADALSO REYMUNDO  
DIEGO CHICOTE GONZALEZ  
MIGUEL ANGEL GOMEZ-TAVIRA

# INDICE:

1. Inicio del juego.
2. Menú de inicio.
3. Pantalla del juego.
4. Controles y comandos del juego.
5. Uso de objetos.
6. Combate.
7. Objetivo del juego.
8. Guía del profesor.
9. Guía de símbolos.

## Inicio del juego:

Para iniciar el juego es necesario hacerlo desde la terminal.

Lo primero que hay que hacer es situarse en la carpeta develop dentro de la carpeta del proyecto (la ruta sería: "ubicación donde se descargue la carpeta del juego"/ARL/develop).

Una vez situados en la carpeta develop escribimos "make" para generar los archivos del proyecto. Después escribimos "make ejecutar" para ejecutar el juego.

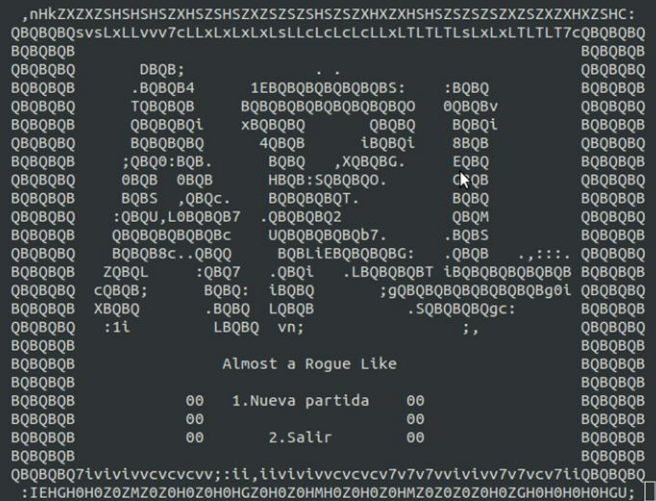
Si es necesario podemos escribir "make ayuda" y nos aparecerán los comandos que podemos utilizar.

Puede que sea necesario tener instalada la biblioteca ncurses.

Para instalar ncurses utilizamos el comando: "sudo apt-get install libncurses5-dev"

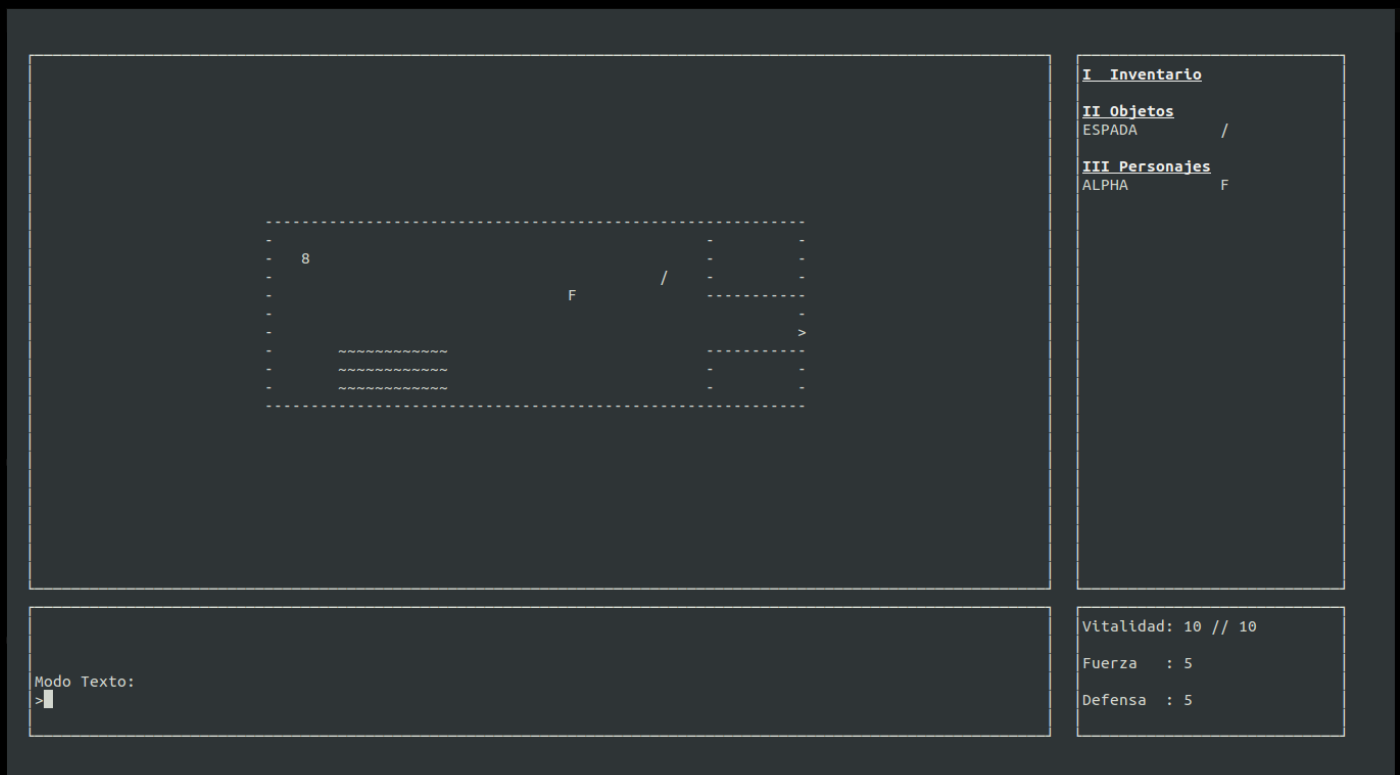
Menú de inicio:

Después de ejecutar nos aparecerá un menú con dos opciones: 1. Nueva partida, 2.Salir.



Si pulsamos 2 saldremos del juego, si pulsamos 1 comenzaremos una nueva partida.

## Pantalla del juego:



Aquí podemos observar la pantalla del juego. La pantalla se divide en cuatro zonas claramente delimitadas. La zona superior izquierda es la zona del juego donde ves tu personaje y la zona en la que te encuentras, la zona inferior izquierda es la donde de introducción de texto, la zona superior derecha nos dice los objetos que tenemos en nuestro inventario los objetos que hay en el mapa y los personajes que se encuentran en el mapa, por último la zona inferior derecha muestra nuestros atributos (vitalidad fuerza y defensa).

## Controles y comandos del juego:

---

Nuestro juego consta de dos modos para interactuar con él: modo texto y modo acciones.

En el modo texto se pueden utilizar las siguientes acciones:

- Examinar + "objeto directo". Ejemplo-> examinar casco, esto nos mostrara por pantalla la descripción del objeto. (Se pueden examinar objetos, personajes y entornos).
- Coger + "objeto directo". Ejemplo-> coger casco, esto cogería un objeto del entorno y lo añadiría a nuestro inventario.
- Usar + "objeto directo". Ejemplo-> usar poción, esto recuperaría nuestra salud. (el uso de objetos se explicara en más detalle mas adelante).
- Atacar + "nombre del enemigo". Ejemplo -> atacar trol, con esta acción atacaras al enemigo. El daño que harás a éste dependerá de la fuerza y la defensa que tú poseas y de las estadísticas que posea el enemigo. (Se explicara más detalladamente más adelante).
- Hablar + "nombre del personaje con el que quieres hablar" Ejemplo -> hablar Alpha. Te mostrara lo que te quiere decir el personaje.
- Créditos juegos: Mostrara los autores del juego junto con el trabajo que han realizado.
- Ayuda juego: Mostrara un ayuda con los comandos del juego

En el modo acciones se activaran las flechas de dirección con las que te moverás por el mapa.

Para cambiar entre los dos modos pulsa la tecla "s" (en el modo texto deberás pulsar enter después de la tecla "s").

## Uso de objetos:

Cuando encuentres un objeto deberás cogerlo para guardarlo en tu inventario. Una vez guardado podrás usarlo para mejorar tus estadísticas. Cada vez que uses un objeto aumentarás tus estadísticas y podrás seguir avanzando en la historia ya que habrá enemigos más fuertes que tú y si no tienes las estadísticas adecuadas no podrás con ellos. Por ejemplo si te encuentras con un casco lo coges y lo usas este aumentará en +2 tu defensa actual. si vuelves a encontrar otro casco y vuelves a usarlo volverá a aumentar tu defensa en +2 y así con todos los objetos que encuentres. busca bien por todos los mapas!

## Combate:

Si utilizas la acción atacar sobre un enemigo le atacarás. El daño que os haréis el uno al otro se calculará mediante unas formulas que dependerán del ataque y la defensa. Si el enemigo es demasiado fuerte un mensaje te avisara.

## Objetivo del juego:

El objetivo del juego es muy simple: hay que salvar a la princesa. Para ello deberás acabar con los enemigos hasta llegar a ella. Busca objetos para mejorar tus estadísticas y derrota a los enemigos para subir de nivel (también mejora las estadísticas).

## Guía para el profesor:

---

Muévete por los mapas utilizando el modo acciones y las flechas de dirección. Busca por el mapa todos los objetos que haya, cógelos y úsalos los necesitaras para seguir avanzando. Pero sobre todo disfruta del juego.

## Guía de símbolos del juego:

---

Lista de equivalencias de símbolos y su significado:

### PERSONAJES:

- 8-> Tu personaje
- 9-> Princesa
- F-> Personaje amigo
- Numeros del 1 al 7-> Personaje enemigo

### OBJETOS:

- /-> Espada
- L-> Libro
- H-> Casco
- M-> Pechera
- N-> Pantalones
- B-> Botas
- G-> Guantes
- O-> Escudo
- +-> Poción de vida