

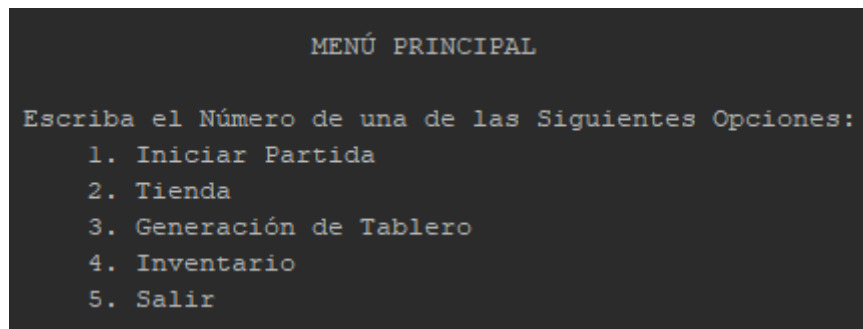
AVENTURA EN EL VIEJO MUNDO

Es un juego de estrategia y ataque donde el objetivo es destruir a todos los Enemigos que se encuentren dentro del tablero para poder conseguir oro que le permitirá mejorar algunos aspectos de los Personajes de su Equipo, esperamos que te diviertas mucho y puedas pasar horas de diversión con este entretenido juego.



INICIO DEL JUEGO

Al iniciar el programa deberá ingresar su nombre de usuario que será utilizado durante todo el juego, posteriormente se le presentará un Menú Principal en el cual podrá escoger entre 4 diferentes opciones y una quinta la cual le permitirá poder salir del juego en el momento que lo crea necesario.



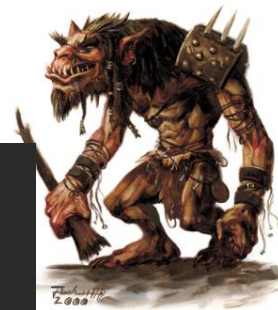
Las otras opciones del Menú las explicaremos a continuación:

Iniciar Partida

En este apartado el jugador podrá ir a pelear al campo de batalla con su equipo para poder conseguir oro que le servirá para comprar más personajes para su equipo o para mejorar los que ya tiene, así como comprar objetos para usar durante la batalla, si es la primera vez que ingresa a este apartado se le abonará 500 de Oro que le permitiría comprar dos personajes de la tienda y gastar el resto en objetos que le pueden servir durante la batalla. Luego de visitar la tienda le presentará la opción de escoger a 2 de los 5 personajes (Si es que ya tiene lleno su equipo) para que lo acompañen a la batalla, seguidamente se le presenta la opción de selección de Tablero en el cual podrá elegir entre el tablero predeterminado o crear uno en el apartado de generar tablero, por ultimo escogerá el nivel de dificultad del juego empezando con el nivel 1 que pondrá a dos enemigos en el tablero, hasta el nivel 4 donde habrá 5 enemigos en el tablero tomando en cuenta que el aumento de enemigos por nivel será de uno.

Luego seleccionará entre los dos personajes que llevo a la batalla uno para que sea con el que inicie la aventura, en el apartado de (Batalla) encontrará toda la información necesaria para entender el modo de pelea.





INICIAR PARTIDA

¿Quiere iniciar un Nuevo Juego?, Escribe el Número de tu Respuesta

1. Si
2. No

1

Se te han abonado 500 de Oro, para que inicies esta Aventura

TIENDA (PERSONAJES)

Oro: 500

Escriba el Número del Personaje que desea Comprar:

1. Caballero
2. Arquero
3. Mago
4. Gigante
5. Dragón

1

Caballero se unió a tu Equipo, se Realizo la Compra

TIENDA (PERSONAJES)

Oro: 300

Escriba el Número del Personaje que desea Comprar:

1. Caballero
2. Arquero
3. Mago
4. Gigante
5. Dragón

2

Arquero se unió a tu Equipo, se Realizo la Compra

TIENDA (OBJETOS)

Oro: 100

Escriba el Número del Objeto que desea Comprar ó pulse 4 para Continuar

1. Semilla de la Vida
2. Elixir Verde
3. Capa de Movilidad
4. Seguir

4





```
SELECCION DE (PERSONAJES)

Selecciona dos Personajes de tu Equipo para la Batalla, Escribe el Número del Personaje
1. Caballero
2. Arquero
3. -----
4. -----
5. -----

1

-----
Caballero fue seleccionado para la Batalla
-----

SELECCION DE (PERSONAJES)

Selecciona dos Personajes de tu Equipo para la Batalla, Escribe el Número del Personaje
1. Caballero
2. Arquero
3. -----
4. -----
5. -----

2

-----
Arquero fue seleccionado para la Batalla
-----

SELECCIÓN DE (TABLERO)

Escribe el Número de Tablero que deseas Jugar ó pulsa 3 para generar uno Nuevo
1. Predeterminado
2. -----
3. Generar un Nuevo Tablero
4. Regresar

1

-----
Tablero Predeterminado Seleccionado
-----

Escribe el Número del Nivel de Juego que desea Jugar
1. Nivel 1
2. Nivel 2
3. Nivel 3
4. Nivel 4
5. Regresar
```

Tienda

Esta opción le permitirá comprar personajes, objetos y mejoras siempre y cuando tenga suficiente oro y que tenga espacio dentro de su inventario de personajes y de objetos, recordando de que solo puede tener a un máximo de 5 personajes jugables en su equipo sin posibilidad de comprar el mismo personaje dos veces y 10 objetos al azar con posibilidad de repetirse. En el caso de las mejoras esta se aplicarán al instante siempre y cuando tenga a un personaje a quien mejorar.



de lo contrario no podrá comprar mejoras para guardar, por último, también cuenta con una opción para regresar al Menú Principal si el usuario así lo desea.



```

                                TIENDA

Oro: 500

Escriba el Número de una de las Siguietes Opciones:
  1. Comprar Objetos
  2. Comprar Personajes
  3. Comprar Mejoras
  4. Regresar al Menú Principal

```

Generación de Tablero

En este apartado el jugador podrá generar su propio tablero de juego seleccionado las dimensiones del mismo y seleccionado el porcentaje de generación que tendrá cada casilla especifica como son los ríos, árboles y al Lava, por ultimo le pondrá nombre al tablero para poder seleccionarlo en el apartado de Iniciar Partida.



```

                                GENERADOR DE TABLEROS

Escriba el Número de Filas
8
Escriba el Número de Columnas
9
-----

Escriba los siguientes Porcentajes entre el Rango de 1 a 100

Escriba el % de Generación que tendrá el Árbol
75
Escriba el % de Generación que tendrá el Agua
85
Escriba el % de Generación que tendrá la Lava
20
-----

Escriba el Nombre del Nuevo Tablero de Juego:
Tablero Nuevo
-----

Tablero Generado Exitosamente
Puedes Jugarlo en la sección de Iniciar Partida
-----

```



Inventario

En este apartado el jugador podrá ver sus personajes y los objetos que tenga en su inventario. de igual manera podrá vender alguno de los objetos que tenga en su inventario que ya no desea tener.



INVENTARIO

Equipo:

Nombre: Caballero, Daño: 45, Vida: 350, Movilidad: 1
Nombre: Arquero, Daño: 100, Vida: 150, Movilidad: 3

Objetos:

Nombre: Semilla de la Vida, Habilidad: Resucita a un Personaje caido en Batalla
Nombre: Capa de Movilidad, Habilidad: Mueve al Personaje una Casilla a su Alrededor

¿Desea Vender un Objeto?, Escriba el Número de su Respuesta:

1. Si
2. No

1

Escriba el Número de Objeto que desea Vender:

1. Nombre: Semilla de la Vida
2. Nombre: Capa de Movilidad
3. Nombre: -----
4. Nombre: -----
5. Nombre: -----
6. Nombre: -----
7. Nombre: -----
8. Nombre: -----
9. Nombre: -----
10. Nombre: -----
11. Regresar al Menú Principal

Y eso es todo referente con el Menú Principal ahora a continuación, presentamos una lista con las características más importantes de cada uno de los Personajes Y Enemigos que podemos encontrar en el juego:



PERSONAJES JUGABLES



El juego consta de 5 Personajes jugables los cuales pueden ser elegidos por el jugador siempre y cuando tenga el oro necesario para comprarlos, tomando en cuenta que cada personaje tendrá un costo de 200 de oro. Una cosa importante que debe saber sobre los personajes jugables es que tiene un 75% de probabilidad de golpear al enemigo por lo tanto no siempre acercará el golpe así es un factor a tener en consideración. A continuación, presentamos las características principales de cada personaje para que lo tome en cuenta al momento de realizar la compra:

Caballero

Este personaje es un experto combatiente mano a mano por lo tanto al atacar saca su espada y le hace daño a cualquier Enemigo o Árbol que se encuentre en un rango de una casilla su alrededor, por otro lado, cuenta con una armadura que le permite resistir más ante un ataque enemigo, pero su misma armadura le impide poder moverse rápido por lo tanto su movilidad se delimita a 1 casilla cualquier dirección escogida por él jugador, este personaje no puede volar por lo tanto no puede cruzar ni ríos ni árboles, los tiene que rodear. Sus características de combate y movilidad son:

- Daño: 45
- Vida: 300
- Movilidad: 1
- Puede volar: No

Arquero

Este Personaje es un perfecto tirador a distancia por lo tanto puede disparar una flecha hasta una distancia máxima de 3 casillas en cualquier dirección seleccionada previamente y que impacta en una de las casillas seleccionadas por el jugador, al no tener mucho equipamiento le presenta una ventaja y desventaja al personaje ya que por un lado le permite moverse 3 casillas en cualquier dirección seleccionada por él jugador, pero su misma falta de equipamiento lo deja sin protección ante cualquier ataque enemigo lo que hace que no cuente con mucha vida, este personaje no puede volar por lo tanto no puede cruzar ni ríos ni árboles, los tiene que rodear. Sus características de combate y movilidad son:

- Daño: 100
- Vida: 150
- Movilidad: 3
- Puede volar: No



Mago

Este Personaje es un maestro de la magia y su ataque consta de lanzar un hechizo sobre una línea completa seleccionada previamente por el jugador, y que impacta en cualquier Enemigo o Árbol que se encuentre en su camino, no cuenta con protección por lo tanto no tiene mucha vida, por otro lado, al estar solo equipado con una capa y una varita y al ser una persona algo mayor puede moverse 2 casillas en cualquier dirección seleccionada por él jugador, pero gracias a sus años de experiencia en la magia este personaje puede volar sobre ríos y árboles lo que le da una ventaja estratégica sobre los personajes que no pueden. Sus características de combate y movilidad son:

- Daño: 60
- Vida: 100
- Movilidad: 2
- Puede volar: Si



Gigante

Este Personaje por su gran tamaño al momento de realizar un ataque golpea con su brazo una línea de 3 casillas en cualquier dirección seleccionada por él jugador, debido a su gran tamaño su movilidad se ve reducida y puede moverse una casilla en cualquier dirección seleccionada previamente por él jugador, cuenta con mucha vida al ser un oponente formidable, este personaje no puede volar por lo tanto no puede cruzar ni ríos ni árboles, los tiene que rodear. Sus características de combate y movilidad son:

- Daño: 56
- Vida: 350
- Movilidad: 1
- Puede volar: No



Dragón

Este Personaje es un temible dragón que es capaz durante su ataque de atacar con bolas de fuego a 2 casillas en cualquier dirección seleccionada por él jugador, los dragones al ser seres muy obedientes y debido a que puede volar su movilidad puede ser hasta 3 casillas en cualquier dirección seleccionada por el jugador y el mismo puede escoger cuantas casillas desea mover a su dragón tiendo como máximo los 3 espacios, debido a que su cuerpo está lleno de escamas tiene una protección que le permite aguantar más en batalla, por último gracias a que puede volar esto le permite poder pasar sobre ríos o árboles si el jugador así lo decide. Sus características de combate y movilidad son:

- Daño: 75
- Vida: 250



- Movilidad: 3
- Puede volar: Si



TIENDA

Oro: 500

Escriba el Número de una de las Siguietes Opciones:

1. Comprar Objetos
2. Comprar Personajes
3. Comprar Mejoras
4. Regresar al Menú Principal

2

Escriba el Número del Personaje que desea Comprar:

1. Caballero
2. Arquero
3. Mago
4. Gigante
5. Dragón
6. Regresar al Menú de la Tienda

5

Dragón se unió a tu Equipo, se Realizo la Compra



ENEMIGOS

Estos personajes no los puede comprar, ya que son sus oponentes durante las batallas en donde se va a encontrar con las siguientes criaturas que tendrá que derrotar para poder ganar la batalla y oro, tome en cuenta que cada enemigo tiene una tasa de acierto a la hora de atacar del 60% por lo tanto es un factor a tomar en cuenta al momento de realizar la estrategia. A continuación, presentamos las características principales de cada personaje para que lo tome en cuenta al momento enfrentarse con ellos en el tablero:



Ogro

Este Enemigo tiene la particularidad de que es muy selectivo al momento de atacar así que cuando lo hace solo golpea una de las casillas que tiene a su alrededor, por otro lado, por ser un ser robusto le cuesta caminar ya que solo puede moverse 1 casilla por turno en cualquier dirección al azar, este enemigo no puede volar por lo tanto no puede cruzar ni ríos ni árboles, los tiene que rodear. Sus características de combate y movilidad son:

- Daño: 50
- Vida: 300
- Movilidad: 1
- Puede volar: No

Cárgola

Este Enemigo lanza bolas de fuego a 2 casillas de distancia en cualquier dirección al azar y golpea al primer Personaje o Árbol que se encuentre en su camino, debido a que este personaje puede volar su movilidad es mejor ya que puede moverse hasta 3 casillas en cualquier dirección al azar y puede pasar por ríos o árboles sin problema. Sus características de combate y movilidad son:

- Daño: 100
- Vida: 150
- Movilidad: 3
- Puede volar: Si

Bruja

Este Enemigo con ayuda de la magia negra es capaz de realizar un ataque en cualquier dirección seleccionada al azar y golpear al primer Árbol o Personaje que se encuentre en su camino. Debido a que no lleva armamento pesado puede moverse hasta 3 casillas en cualquier dirección al azar y por último utilizando su escoba mágica es capaz de volar por lo cual puede pasar por ríos y árboles sin problema. Sus características de combate y movilidad son:

- Daño: 45
- Vida: 150



- Movilidad: 3
- Puede volar: Si



Cancerbero

Este Enemigo cuenta con 3 cabezas que las utiliza al momento de atacar ya que quema a todo lo que se encuentre a su alrededor, esta temible bestia tiene el mayor número de vida en el juego por lo que derrotarla no sea fácil tiene una movilidad de 3 casillas por turno lo que la vuelve una bestia ágil y peligrosa en el campo de batalla, este enemigo no puede volar por lo tanto no puede cruzar ni ríos ni árboles, los tiene que rodear. Sus características de combate y movilidad son:

- Daño: 45
- Vida: 400
- Movilidad: 3
- Puede volar: Si



Flor Carnívora

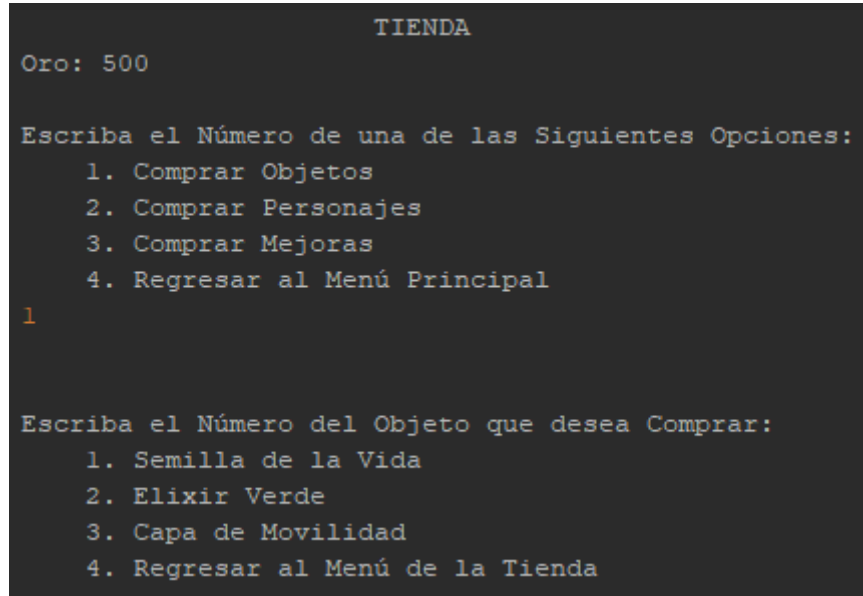
Este Enemigo es el único de todos los personajes que no se puede mover, pero cuidado ya que su falta de movimiento la compensa con su letalidad ya que al momento de atacar golpea con sus raíces a cualquier Personaje o Árbol que se encuentre en su rango de 3 casillas en cualquier dirección seleccionada al azar, pero si el jugador se ubica pegado a la flor corre el riesgo de que si ella decide atacar en esa dirección se comerá al Personaje del jugador dejándolo fuera de combate de una vez, sin importar cuanto tiene de vida:

- Daño: 30
- Vida: 250
- Movilidad: No se puede Mover
- Puede volar: No



OBJETOS

Ahora presentamos las características más importantes de los objetos que se pueden comprar en la tienda y los cuales pueden ser utilizados durante cada batalla:



Semilla de la Vida

Este objeto le servirá cuando uno de los dos personajes de su equipo haya caído en batalla, con ayuda de esta semilla podrá revivirlo y regresarlo a la pelea, media vez utilice la semilla desaparecerá de su inventario, el costo por cada semilla será de 50 de oro.

Elixir Verde

Este objeto le permitirá recuperar 50 de vida a cualquiera de sus dos personajes que se encuentren en batalla, y solo tiene a uno se le aplicará automáticamente el elixir, tendrá un costo de 25 de oro y de la misma forma al utilizar este objeto desaparecerá de su inventario.

Capa de Movilidad

Este objeto le permitirá mover a su jugador en cualquier dirección que desee a un cuadro de distancia, y este movimiento no contará dentro del turno que realice el jugador, este objeto tendrá un costo de 75 de oro y al utilizarla desaparecerá de su inventario. Solo podrá moverse dentro de los espacios que te tenga número, en los que tenga una (/) no podrá moverse.





```
(BATALLA)

012345678
1 a B
2 a
3 a
4 a
5      C
6      B
7
8aaaa

¿Desea utilizar un Objeto?, Escribe el Número de tu Respuesta
1. Si
2. No
1

Escribe el Número del Objeto que desea Utilizar:
1. Nombre: Capa de Movilidad
2. Nombre: -----
3. Nombre: -----
4. Nombre: -----
5. Nombre: -----
6. Nombre: -----
7. Nombre: -----
8. Nombre: -----
9. Nombre: -----
10. Nombre: -----
1

(Capa de Movilidad Activada)

12/
4C/
/7/

Escriba el Número de la Posición donde desea Mover al Personaje
1

-----
Se realizo el Movimiento
-----

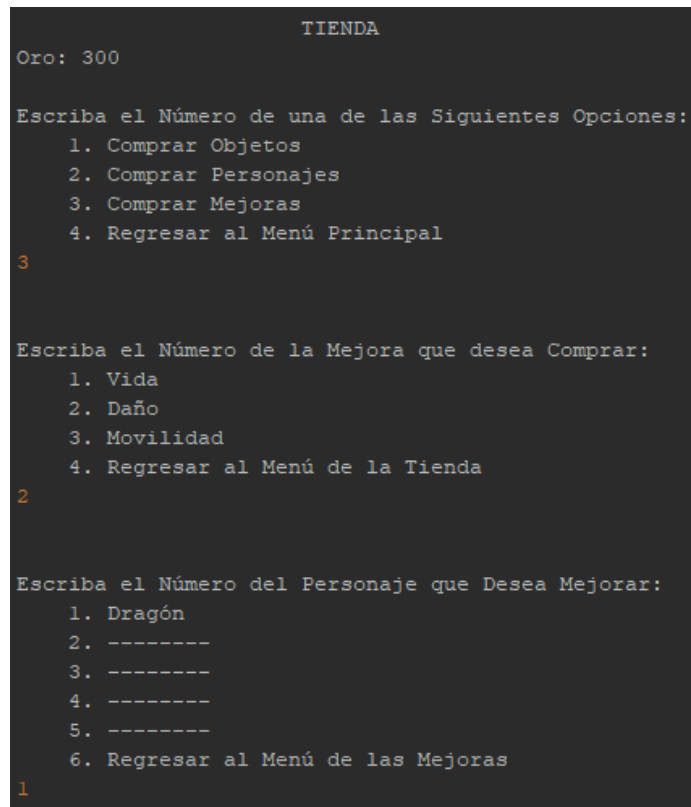
¿Desea cambiar de Personaje?, Escribe el Número de tu Respuesta
1. Si
2. No
2

012345678
1 a B
2 a
3 a
4 a      C
5
6      B
7
8aaaa
```



MEJORAS

Las mejoras son utilizadas para aumentar las capacidades de cualquiera de los personajes que el jugador tenga en su equipo. No existe un límite al momento de aumentar estas capacidades, el único factor a tomar será tener personajes en su equipo y contar con el oro suficiente para comprarlos.



Vida

Al utilizar esta mejora el personaje que seleccione tendrá un aumento de vida de 50, y el costo para obtener esta mejora será de 80 de oro.

Daño

Al utilizar esta mejora el personaje que seleccione tendrá un aumento en su daño de, y el costo para obtener esta mejora será de 125 de oro.

Movilidad

Al utilizar esta mejora el personaje que seleccione tendrá un aumento en su movilidad de casilla extra combinada con la movilidad particular de cada personaje, tendrá un costo de 500 de oro.



BATALLA

En este apartado usted lucha con su equipo contra un grupo de enemigos que aparecerá en el tablero, su objetivo será destruir a cada uno de los enemigos presentes en el mapa tomando en cuenta que cada personaje que está utilizando tiene características propias las cuales tienen que tener presente al momento de realizar un ataque o un movimiento. Para empezar se le presentará el tablero de juego para que observe la ubicación de su personaje, se le harán dos preguntas la primera es que si quiere utilizar alguno de los objetos de su inventario, sino no tiene se omitirá esta pregunta, y la segunda es si desea cambiar de personaje esto siempre y cuando los dos personajes que llevo a la batalla todavía seguían con vida caso contrario se omitirá dicha pregunta, luego se le mostrara nuevamente el tablero y le presentarán 3 opciones la primera, es si desea mover al jugador, la segunda si desea atacar y la última es si desea salir del juego, en caso escoja la opción número tres tome en cuenta que no ganará la partida y no obtendrá oro, de igual manera los objetos que haya utilizado durante la batalla no los recuperará.



Luego de realizar sus movimientos o ataques se le presentará un panel con la información del enemigo y los movimientos o ataques que realizo. Gana el juego cuando destruya al último enemigo dentro del tablero y recibirá 250 de oro, pero si el enemigo destruye a todo su equipo perderá la partida y no recibirá gana ni perderá oro.

Por ultimo si utilizada algún objeto que tenga en su inventario este no le terminará el turno y podrá moverse o atacar dependiendo cual sea su decisión, esperamos que su experiencia dentro del juego sea satisfactoria y que pueda pasar un buen rato jugando este divertido juego que hemos diseñado para usted.



```
SELECCIÓN (PERSONAJE PRINCIPAL)

Escriba el Número de su Personaje Principal para la Batalla:
  1. Arquero
  2. Mago
1

-----
Arquero ha sido Seleccionado como Personaje Principal
-----

 0 1 2 3 4 5 6 7 8
1 . . . . . a .
2 . . . . . a .
3 . . . . . a .
4 . . . . . .
5 . . . . . .
6 . . . . . .
7 . . . . . .
8 . A L . . . .

Escriba las coordenadas para donde sea que colocar al Personaje

Escriba el Número de la Fila
5
Escriba el Número de la Columna
4
```





```
(BATALLA)

0 1 2 3 4 5 6 7 8
1 . . . . . a .
2 . . . . . a .
3 . . . . . a O
4 . . . . . .
5 . . . Q O . .
6 . . . . . .
7 . . . . . F
8 . A L . . . .

Javier ¿Desea cambiar de Personaje?, Escribe el Número de tu Respuesta
1. Si
2. No
2

0 1 2 3 4 5 6 7 8
1 . . . . . a .
2 . . . . . a .
3 . . . . . a O
4 . . . . . .
5 . . . Q O . .
6 . . . . . .
7 . . . . . F
8 . A L . . . .

-----
Nombre: Arquero, Daño: 100, Vida: 150
-----

Escribe el Número de la acción que deseas Realizar:
1. Mover
2. Atacar
3. Regresar al Menú Principal
2

Escriba una letra a,d,w,s para atacar en esa Dirección:
d
Escriba el Número de Espacios a la que desea enviar el Ataque entre el
1

Información del Jugador:
-----
* El Arquero falló en el Ataque
-----

Información del Enemigo:
-----
* Ogro realizó su Ataque pero no habia Enemigos cerca
* Flor Carnivora realizó su Ataque pero no habia Enemigos cerca
* Ogro atacó a Arquero dejandoló con 100 de vida
-----

Javier ¿Desea cambiar de Personaje?, Escribe el Número de tu Respuesta
1. Si
2. No
2
```



Salir

Si ya no desea seguir jugando puede dirigirse a la sección de Menú Principal y escribir el número 5 para salir. Agradecemos mucho su interés en este juego y esperamos que lo pase bien.



Creador: Javier Isaías Coyoy Marín 202030556

