

## MANUAL DE USUARIO

El siguiente manual está organizado y descrito de acuerdo a los requerimientos de dicho sistema de juego “SUPER AUTO PETS”, a continuación, se describirá cada función y una guía para poder jugar el mismo. El objetivo del juego es crear un mazo de pelea correcto para ir a las batallas y salir victoriosos, ganara aquel jugador que al menos le quede una mascota dentro de su mazo viva.

El jugador cuenta con una cantidad de oro de 10, al finalizar una batalla, hayas ganado o perdido volverás a tener la misma cantidad de oro inicial, pero esta podrá aumentar si vendes mascotas o si tienes mascotas que tengan la habilidad de darte mas oro entre cada una de las batallas.

El jugador podrá tener un mazo máximo 5 casillas disponibles para sus mascotas

El juego presenta tres modos de juego.

### MODO ARENA

En el modo arena, se jugará contra una ‘IA’ (Los equipos enemigos serán completamente aleatorios, pero deberán cumplir con las reglas de cada ronda), también podrás comprar por turnos mascotas y alimentos que se presentarán de manera aleatoria en una tienda a lo largo de las rondas siguiendo la siguiente dinámica de desbloqueo de nivel:

En la ronda 1 y 2 solo podrás elegir entre las mascotas de nivel 1

- Mascotas Nivel 2 se desbloquea en la 2° ronda
- Mascotas Nivel 3 se desbloquea en la 4° ronda
- Mascotas Nivel 4 se desbloquea en la 6° ronda
- Mascotas Nivel 5 se desbloquea en la 8° ronda
- Mascotas Nivel 6 se desbloquea en la 10° ronda
- Mascotas Nivel 7 se desbloquea en la 12° ronda

En este modo de juego ganaras cuando consigas 10 victorias

Iniciaras con 10 vidas, pero estas se te van restando de la siguiente manera:

- En la ronda 1,2 y 3 únicamente se te restara una vida por derrota
- En la ronda 4,5 y 6 se te restaran dos vidas por derrota
- A partir de la ronda 7 y rondas siguientes se te restaran 3 vidas por derrota

### MODO VERSUS

En el modo versus se tendrá las mismas reglas básicas que en el modo arena, sin embargo, no se enfrentará a una ‘IA’ en este caso, el jugador podrá enfrentarse a otro jugador en tiempo real, en donde ambos podrán pelear por turnos a través de un archivo de texto que servirá como guía para ver que lleva el otro equipo y como se realizo la batalla entre cada equipo, ganara el jugador que tenga más vidas, es decir el último que se mantenga en pie.

## **MODO CREATIVO**

Modo en el que ambos jugadores tienen la opción de elegir a su equipo personalizado de toda la lista de animales y seleccionar una arena para una pelea entre ambos.

## **TIENDA**

La tienda también tendrá una evolución por rondas, de la siguiente manera:

- En la ronda 1, 2, y 3 habrá únicamente 3 animales en tienda
- En la ronda 4, 5 y 6 habrá únicamente 4 animales en tienda
- En la ronda 7 y rondas siguientes habrá 5 animales en tienda

Nota: Siempre habrá dos alimentos en tienda (generados de manera aleatoria)

## **MASCOTA**

Una mascota será un animal que tendrá la capacidad de pelear en una batalla, cada uno de ellos tendrá diferentes propiedades que deberán manejarse:

- Unidades de daño
- Unidades de vida
- Efecto activo
- Habilidades (Cambia o mejora por nivel)
- Experiencia
- Tipos (podrá tener hasta un máximo de tres tipos, de los que se muestran a continuación)

## **TIPOS**

- Insecto
- Volador
- Acuático
- Terrestre
- Reptil
- Mamífero
- Doméstico
- Solitario
- Desértico

## **HABILIDADES DE MASCOTAS**

Las mascotas cuentan con habilidades que realizan antes, durante, y al morir dentro de una batalla, las cuales son las siguientes:

## **MASCOTAS NIVEL 1**

1. Hormiga [2/1]

- Compañerismo: Da a un aliado al azar (+2/+1)/(+4/+2)/(+6/+3) al morir.
- Tipos: Insecto/terrestre
- 2. Pescado [2/3]
  - Power-up: Da a todos los aliados (+1/+1)/(+2/+2) al subir de nivel.
  - Tipos: Acuático
- 3. Mosquito [2/2]
  - Piquete inicial: Al iniciar batalla realiza 1 de daño a (1)/(2)/(3) enemigos
  - Tipo: Volador
- 4. Grillo [1/2]
  - Zombificación: Convoca a un grillo zombie con estadísticas: (1/1)/(2/2)/(3/3) al morir.
  - Tipo: Insecto
- 5. Castor [2/2]
  - Represa: Da a 2 aliados al azar +1/+2/+3 HP al venderse.
  - Tipo: Terrestre/acuático
- 6. Caballo [2/1]
  - Rugido aliado: Da +1/+2/+3 ATK a los aliados invocados.
  - Mamífero/doméstico
- 7. Nutria [1/2]
  - Ventaja económica: Da a un aliado aleatorio (+1/+1)/(+2/+2)/(+3/+3) al comprarse.
  - Tipo : Mamífero
- 8. Escarabajo [2/3]
  - Apetito: Otorga a las mascotas de la tienda +1/+2/+3 HP al comer comida de la tienda.
  - Tipo: Insecto

## MASCOTAS NIVEL 2

- 9. Sapo [3/3]
  - Metamorfosis: Copia la salud del aliado más saludable.
  - Tipo: terrestre y acuático
- 10. Dodo [2/3]
  - División de poder: Da al aliado de adelante 50%/100%/150% ATK al iniciar la batalla.
  - Tipo volador
- 11. Elefante: [3/5]
  - Daño colateral: Inflige 1 daño a 1/2/3 amigos detrás antes de atacar
  - Tipo mamífero y terrestre
- 12. Puerco Espin [3/2]
  - Espinas salvajes: Repartir 2/4/6 dmg a todas las mascotas al morir.
  - Tipo solitario y terrestre
- 13. Pavoreal [2/5]
  - Potenciación: Gana 50% de ATK 1/ 2 / 3 veces al recibir daño.
  - Tipo doméstico y volador

14. Rata [4/5]
  - Ayuda hipócrita: invoca 1/2/3 1/1 Dirty Rats al frente para el oponente al morir.
  - Tipo terrestre y solitario
15. Zorro: [5/2]
  - Ataque Rápido: Ataca 2 veces seguidas cada (3 turnos)(2 turnos)(1 turno)
  - Tipo solitario y terrestre
16. Araña: [2/2]
  - Liberación: invoca una mascota de nivel 1/2/3 de nivel 3 como 2/2 al morir.
  - Tipo insecto

### MASCOTAS NIVEL 3

17. Camello [2/5]
  - Joroba: Dar amigo detrás (+1/+2)/ (+2/+4) / (+3/+6).
  - Tipo mamífero/desértico
18. Mapache [5/4]
  - Repartir poder: Otorga 1x/2x/3x ATK a las mascotas adyacentes al morir.
  - Tipo solitario
19. Jirafa [2/5]
  - Fortaleza aliada: Da 1/ 2 / 3 amigos por delante +1/+1 al finalizar el turno de compra.
  - Tipo mamífero/terrestre
20. Tortuga [1/2]
  - Protección aliada: Dar 1/2/3 amigos detrás de Melón Armor al morir.
  - Tipo reptil
21. Caracol [2/2]
  - Resurgir: si perdiste la última batalla, dales a todos los amigos (+1/+1)/ (+2/+2) / (+3/+3) al comprar
  - Tipo insecto/solitario
22. Oveja (Cabras) [2/2]
  - Revolución: invoca dos (2/2)/ (4/4) / (6/6) carneros al morir
  - Tipo doméstico/terrestre
23. Conejo [3/2]
  - Cariño: Cuando un amigo come comida de la tienda: Le da +1/ +2 / +3 HP.
  - Tipo mamífero
24. Lobo [3/4]
  - Aullido: Si es el último con vida gana (+2/+2)(+3,+3)(+5,+5) permanentemente.
  - Tipo solitario/terrestre

25. Buey [1/4]
  - Mejor me protejo: gana armadura de melón y +2/ +4/ + 6 ATK cuando la mascota aliada de delante se debilita.
  - Tipo mamífero
26. Canguro [1/2]
  - Ya quiero pelear: Ganancia (+2/+2)/ (+4/+4) / (+6/+6) cada que la mascota aliada de delante ataque
  - Tipo mamífero/terrestre
27. Buho [5/3]
  - Suerte amigos: Dar un amigo al azar (+2/+2)/ (+4/+4) / (+6/+6) al vender.
  - Tipo volador/solitario

#### MASCOTAS NIVEL 4

28. Venado (Camión) [1/1]
  - Venganza: Invoca un (5/5)/(10/10)/(15/15)\_autobus con Splash attack al morir.
  - Tipo mamífero
29. Loro [5/3]
  - Copia: al finalizar el turno de compra copia la habilidad del amigo de adelante como lvl 1/2/3 hasta el final de la batalla.
  - Tipo volador
30. Hipopótamo [4/7]
  - Robustez: Ganancia (+2/+2)/ (+4/+4) / (+6/+6) al ser él hipopotamo quien debilita a una mascota enemiga.
  - Tipo acuático/terrestre
31. Delfín [4/6]
  - Salpicón: reparte 5/10/15 de daño al enemigo con la salud más baja al comenzar la batalla.
  - Tipo: Acuático
32. Puma [3/7]
  - Sigilo: Al cabo de (3)(2)(1) turnos siendo dañado deja una copia de 1/1, mientras está la copia el puede atacar.
  - Tipo: Mamífero/Terrestre
33. Ballena [3/8]
  - Succión: Al iniciar la partida trague al aliado de delante y suéltalo como lvl 1/2/3 después de debilitarse.
  - Tipo: Acuático
34. Ardilla [2/5]
  - Rebajas: al iniciar el turno de compra realiza un descuento en la compra de alimentos por 1/2/3 de oro.
  - Tipo: Doméstico
35. Llama [3/6]
  - Fortaleza individual: al finalizar el turno de compra si tienes 4 mascotas o menos, gana (+2/+2)/ (+4/+4) / (+6/+6).

- Tipo: Terrestre

## MASCOTAS NIVEL 5

36. Foca: [3/8]
  - Compartir poder: Al recibir comida de la tienda da a 2 amigos randoms (+1/+1)(+2/+2)/(+3/+3).
  - Tipo: Acuático/Mamífero
37. Jaguar: [7/4]
  - Venganza felina: Si el que está delante es atacado, daña al que lo atacó por (5)(10)(15) de daño
  - Tipo: Mamífero/Terrestre
38. Escorpión: [1/1]
  - Aguja; tiene un ataque de veneno innato (el veneno ejecuta a la mascota enemiga sin importar cuánta vida tenga).
  - Tipo: Desértico/Solitario
39. Rinoceronte: [5/8]
  - Estampida: Inflige 4/8/12 de daño al primer enemigo.
  - Tipo: Desértico/Terrestre
40. Mono: [1/2]
 

Turno final:

  - Amistad: Dar al amigo más a la derecha (+2/+3)/ (+4/+6) / (+6/+9) .
  - Tipo: Mamífero
41. Cocodrilo: [8/4]
  - Mordida: (Comienzo de la batalla) inflige 8/16/24 de daño al último enemigo.
  - Tipo: Reptil/Solitario
42. Vaca: [4/6]
  - Leche potenciadora: al comprar reemplaza la tienda de comida con leche gratis que da (+1/+2)/ (+2/+4) / (+3/+6) .
  - Mamífero/Terrestre
43. Chompipe: [3/4]
  - Solidaridad: Le da (+3/+3)/(+6/+6)/(+9/+9) a un aliado invocado.
  - Terrestre/Volador

## MASCOTAS NIVEL 6

44. Panda: [5/5]
  - Fortaleza: Absorbe el (50% / 60% / 80%) del daño recibido.
  - Mamífero/Solitario
45. Gato: [4/5]
  - Maullido: Multiplica el efecto HP y ATK de la comida por 2/3/4 .
  - Mamífero/Doméstico
46. Tigre: [4/3]
  - Repetición: El amigo de adelante repite su habilidad en la batalla como si fuera de nivel 1/2/3 .

- Terrestre/Mamífero
- 47. Serpiente: [6/6]
  - Ataque discreto: inflige 5/10/15 de daño a un enemigo aleatorio cuando una mascota aliada de delante ataca.
  - Reptil/Terrestre/Desértico
- 48. Mamut: [3/10]
  - Fuerza compañeros: al desmayarse dará a todos los amigos (+2/+2)/ (+4/+4) / (+6/+6) .
  - Tipo: Mamífero/Terrestre/Solitario
- 49. leopardo: [10/4]
  - Zarpazo: al iniciar la batalla inflige 50 % de daño ATQ a 1/2/3 enemigos aleatorios .
  - Tipo: Mamífero/Terrestre
- 50. Gorila: [6/9]
  - Escudo: al recibir daño gana escudo de coco ( 1/2/3 veces por batalla).
  - Tipo: Mamífero/Terrestre
- 51. Pulpo: [8/8]
  - Habilidades por nivel
    - (1) Subir de nivel: Gana +8/8.
    - (2) Subir de nivel: gana +8/+8 y una nueva habilidad al azar.
    - (3) Antes del ataque: inflige 5 de daño a todos los enemigos.
  - Tipo: Acuático/Solitario
- 52. Mosca:[5/5]
  - Invocación: cuando un aliado se debilita invoca un (5/5)/ (10/10) / (15/15) Zombie Fly en su lugar (tres veces por batalla).
  - Tipo: Volador/Insecto

## **MASCOTAS NIVEL 7**

- 53. Quetzal [10/10]
  - Habilidades por nivel
    - (1) Agrega a su vida la suma de toda la vida de los animales tipos aves.
    - (2) Hace lo del nivel 1 y agrega a su daño la suma de todo el daño del daño de todas las aves.
    - (3) Hace lo del nivel 2 pero con todos los animales.
  - Tipo: Volador/Solitario
- 54. Camaleón [8/8]
  - Habilidades por nivel
    - (1) Copia la vida del enemigo más fuerte
    - (2) Copia la vida y el daño del enemigo más fuerte
    - (3) Copia la vida, el daño y la habilidad del enemigo más fuerte
  - Tipo: Reptil/Solitario

Cada modo de juego cuenta con un menú entre batallas, es decir cuando se termine una pelea entre ambos equipos, se mostrarán las siguientes opciones dentro del menú:

1. **COMPRAR MASCOTAS:** en esta opción el jugador podrá comprar mascotas que aparecen de forma aleatoria según la ronda, cada mascota tiene un valor 3 de oro, recordar que solo cuentas con una cantidad X de oro, no podrás comprar mascotas si ya no cuentas con el oro suficiente, así que usa el oro de manera inteligente en cada una de las rondas.
2. **COMPRAR COMIDA:** en esta opción el jugador podrá comprar comida para dársela a sus mascotas, cada alimento tiene un valor 3 de oro, algunos alimentos les subirán vida y ataque a tus mascotas y otros protegerán a tus mascotas del ataque contrario.
3. **ORDENAR MASCOTAS:** en esta opción el jugador podrá ordenar sus mascotas, de tal forma que el elegirá en que posición irán sus mascotas a la batalla, tener en cuenta que algunas mascotas tienen efectos en los cuales importa el lugar en el que se coloquen.
4. **FUSIONAR MASCOTAS:** en esta opción el jugador podrá fusionar sus mascotas, es decir si en la tienda aparecen mascotas iguales a las que el lleva en su mazo estas se podrán fusionar, al momento de fusionar una mascota esta subirá de nivel y mejorará todas sus estadísticas básicas, una mascota puede tener un nivel máximo de 3, el escalado ocurre de la siguiente manera:
  - Mascota original
  - Fusión con 2 mascotas del mismo tipo hará que suba a nivel 2
  - Si siendo nivel 2, se fusionan otras 3 mascotas del mismo tipo, hará que suba a nivel 3
5. **VENDER MASCOTAS:** en esta opción el jugador podrá vender sus mascotas, es decir si encuentra una mascota en la tienda mejor que las que el tiene actualmente, podrá venderla y dejar ese espacio disponible para esa mascota, el jugador podrá vender las mascotas que él quiera, esto hará que allá más espacios disponibles dentro de su mazo de pelea, al vender una mascota esta le dará una cantidad de oro según el nivel en la que esta se encuentre, si esta en nivel 1 únicamente te dará uno de oro, si esta en nivel 2 te dará dos de oro y si esta en nivel 3 te dará tres de oro.
6. **INICIAR JUEGO:** en esta opción el jugador entrará a un siguiente menú en el cual le aparecerán distintos campos de juego, en el cual el podrá elegir el campo en el que desee pelear. Cada campo de juego le dará un buff o nerf a cada mascota, según el tipo de mascota que se lleve dentro del mazo de pelea, dichos campos de juego se muestran a continuación:

## **CAMPOS DE JUEGO**

Debido a que existen diferentes tipos de mascotas, al iniciar una batalla puede seleccionarse un tipo de campo el cual dará una bonificación a todos los animales de un tipo específico, los campos son:

- Campo por defecto: Los solitarios ganan una bonificación de (+3/+3) si solo hay uno en el equipo.
- Pantano: Los animales tipo reptil ganarán (+1/+1) por cada animal reptil en batalla



- Nubes: Los animales tipo volador ganarán (+1/+1) por cada animal volador en batalla
  - Mar: Los animales de tipo acuático ganarán (+1/+1) por cada animal acuático en batalla
  - Bosque: Los animales tipo terrestre/mamífero tendrán un buff de (+2/0) por cada tipo terrestre (aplica solo a terrestres) y (0/+2) por cada tipo mamífero (aplica solo a mamíferos), los animales tipo solitario serán nerfeados tal que su daño al atacar será reducido en un 20%.
  - Granja: Los animales domésticos/mamífero tendrán un buff de (+1/0) por cada tipo domestico (aplica solo a domésticos) y (0/+2) por cada tipo mamífero (aplica solo a mamíferos), los animales tipo solitario serán nerfeados tal que su daño al atacar será reducido en un 20%.
  - Sabana: Los Desérticos ganan (0/+1) extra por cada alimento que se les dé.
- Luego que se haya elegido campo, iniciara la batalla.

7. **SALIR:** esta opción lo regresa al menú en donde están los modos de juego