

Manual de Usuario

Realizado por Iván Rubio Murillo, Luis José Marcano Fuentes y Daniel Moñino
García



Índice

1. ¿Cómo se juega?

2. Navegación.

3. Mecánicas de juego.

4. Ampliaciones añadidas.

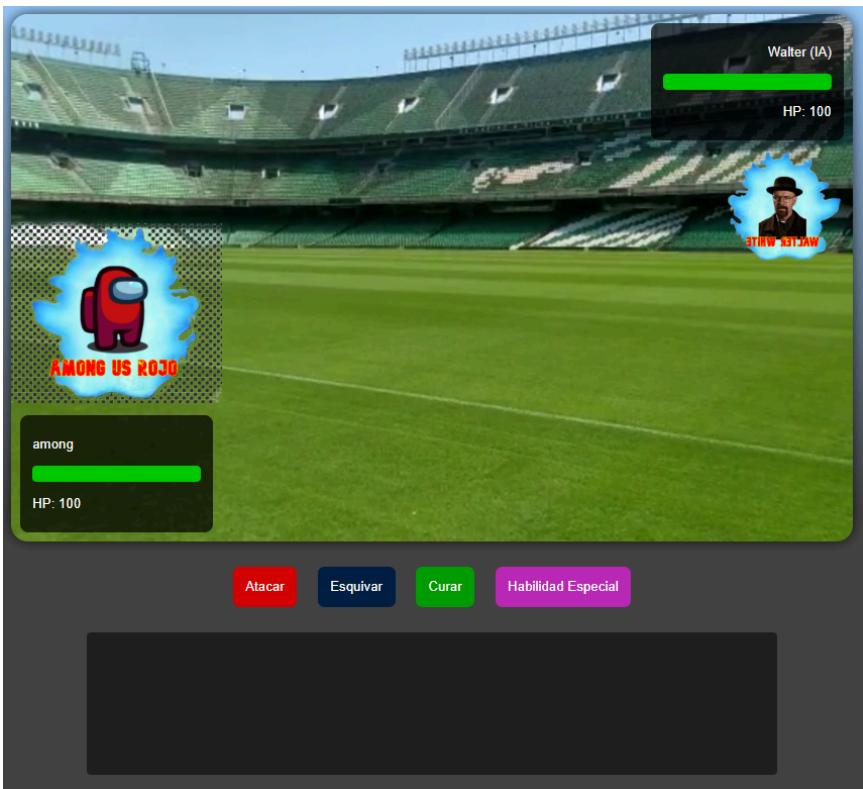
¿Cómo se juega?

Para poder jugar a Bola de Dragón Publicación de M***da los únicos conocimientos que necesitas es haber jugado al menos a algún juego estilo pokémon o mortal kombat, ni si quiera eso, por que BolaDe Dragon Publicación de M***da es súper intuitivo para echar unas partidas para matar el aburrimiento.

Para empezar deberás elegir uno de los seis personajes iniciales y comenzar el combate.

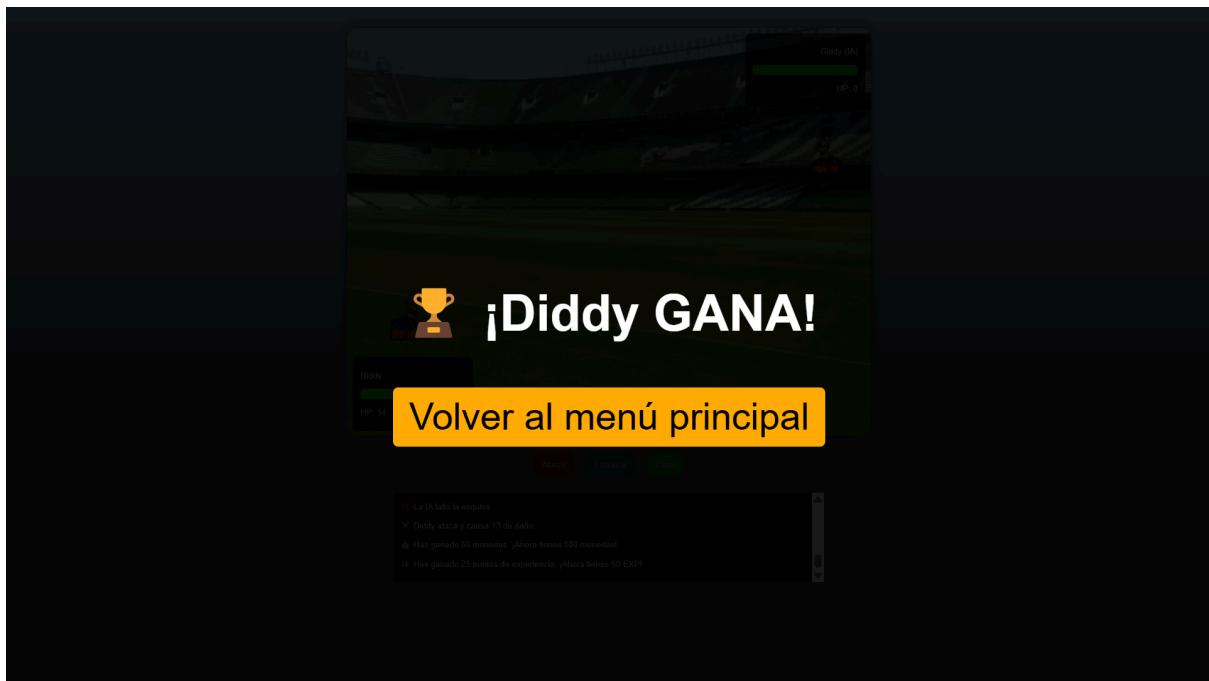


En la ventana de combate empezarás tú contra la IA, tres o cuatro botones para poder medirte en combate contra uno de los seis, Ataque, Esquiva, Salud, y la siguiente deberás de desbloquearla en la tienda a medida que vas jugando, ganarás monedas a medida que ganes combates, y con ellas podrás acceder a la tienda y comprar la habilidad de tu personaje favorito.



Cuando tengas la habilidad desbloqueada aparecerá un botón nuevo en la pantalla de combate que podrás utilizar solo tres veces por partida. Este botón de habilidad especial otorga un porcentaje extra de daño que los ataques normales.

Cuando el combate termine se mostrará un mensaje con el nombre del ganador y un botón para volver a la pantalla principal.

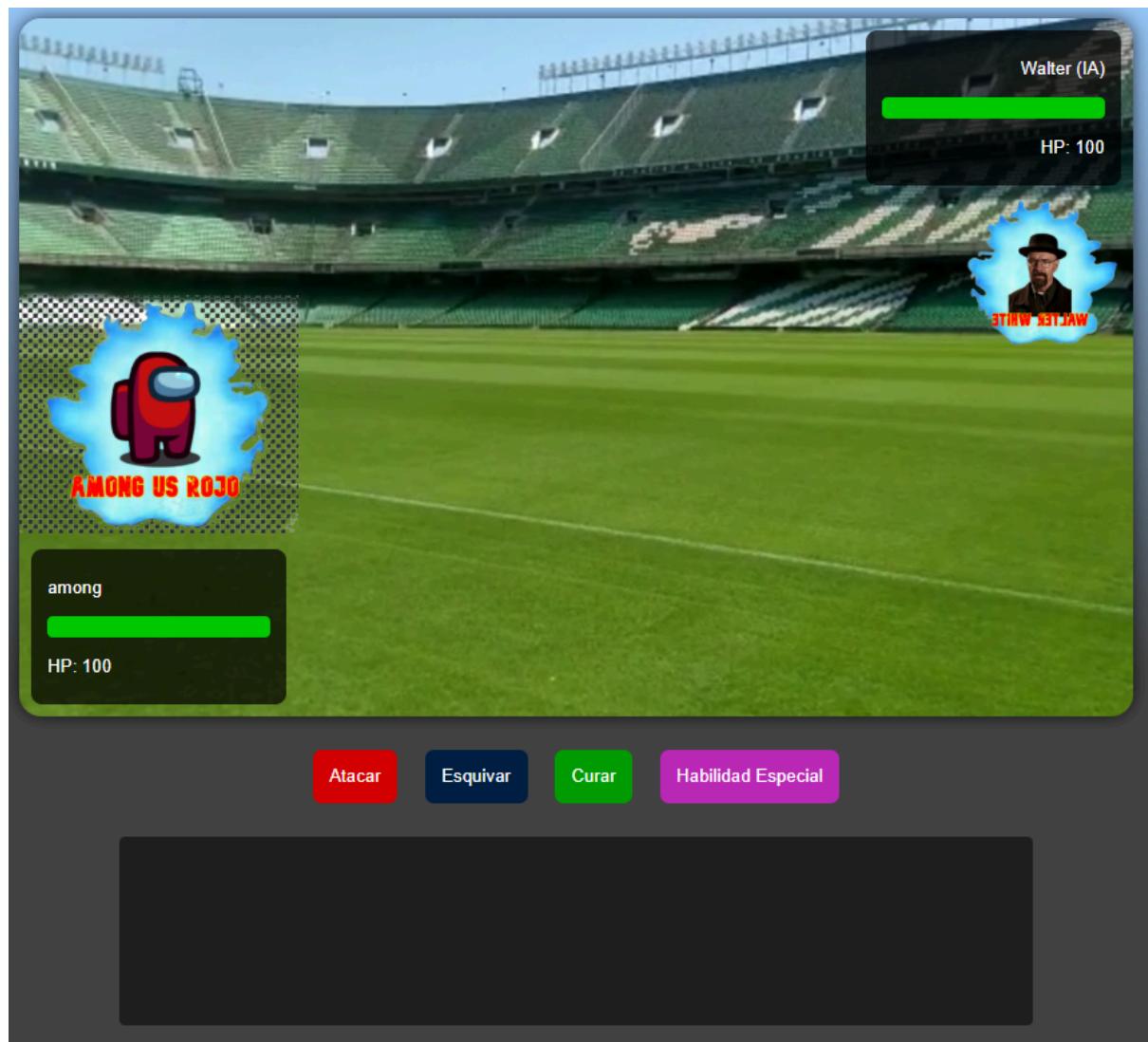


Navegación

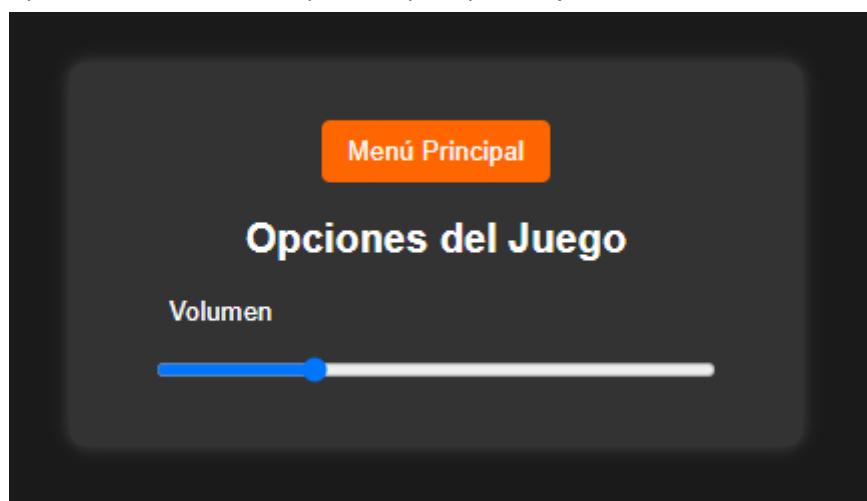
La navegación por la interfaz del videojuego es bastante sencilla, cuando iniciamos el videojuego se muestra una pantalla en negro que nos pide que hagamos click en cualquier lugar de la pantalla para iniciarla, después se muestra el menú principal, donde encontramos las opciones para jugar, tienda, opciones, créditos y un extra DLC.

La pestaña para jugar nos lleva a la elección de personaje para posteriormente darle a combatir y medirnos en combate.





La pestaña de opciones nos lleva a una pestaña para poder ajustar el volumen de la música.



La pestaña de créditos muestra los nombres de los integrantes del proyecto con las partes en las que han participado al estilo StarWars.

Créditos

Desarrollado por:

Luis Jose Marcano Fuentes

Daniel Morino Garcia

Ivan Rubio Murillo

Equipo

Luis Jose Marcano Fuentes

Daniel Morino Garcia

Ivan Rubio Murillo

Diseño grafico

Ivan Rubio Murillo

DESARROLLADORES

Luis Jose Marcano Fuentes

Daniel Morino Garcia

Ivan Rubio Murillo

Pruebas

Luis Jose Marcano Fuentes

Daniel Morino Garcia

Ivan Rubio Murillo

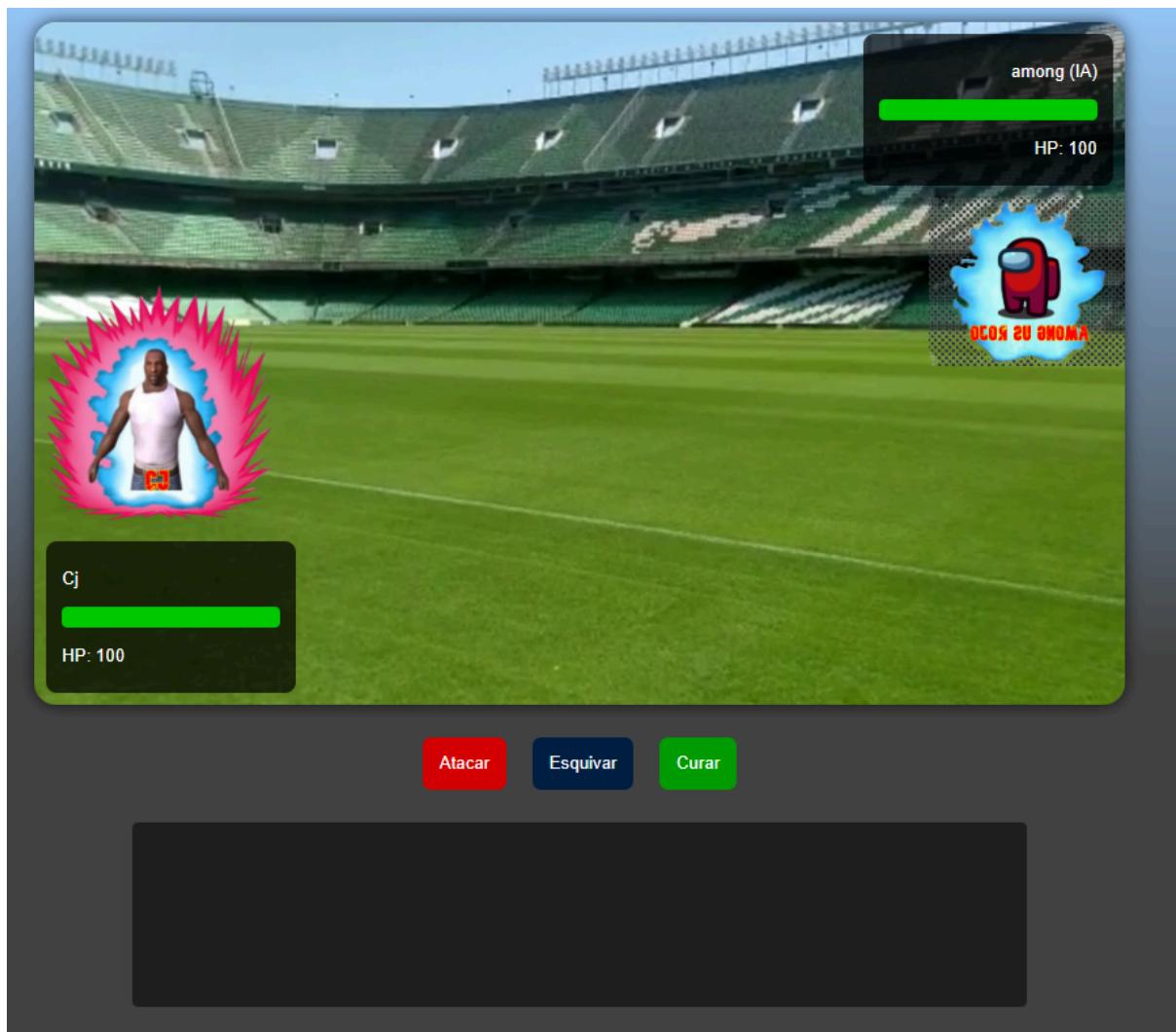
La pestaña de Extra DLC es sorpresa.



Mecánicas de Juego

Las mecánicas de juego no son muy complejas, al ser un juego estilo pokemon las mecánicas de juego que tienes en la pestaña de combate son:

- Ataque: El personaje elegido ataca y produce daños al personaje siguiente en el turno.
- Esquiva: El personaje que elija esquivar tendrá un 50% de posibilidades de esquivar el ataque.
- Cura: El personaje que decida curarse recibirá una cantidad aleatoria de cura entre 10 y 25.
- Habilidad Especial: Es un ataque especial que solo es posible usarlo si se compra en la tienda, cada uno tiene su habilidad especial, pero todas quitan entre 30 y 35 de daño.



Ampliaciones añadidas

Las ampliaciones voluntarias que hemos decidido meter han sido las pestañas de opciones y créditos y Extra DLC.

La pestaña de Opciones sirve para bajar o subir el volumen de la musica, puesto que se recomienda jugar a niveles medios para no producir sordera en los usuarios.

La pestaña de créditos la añadimos para quedar constancia de los integrantes de este proyecto.

La pestaña Extra DLC es un Easter Egg troll para nuevos usuarios.