

# “All your base are NOT belong to Us”

---

GUIA DE USUARIO

Pablo Guillermo Ceballos Vitale, Tomas Gomez, Franco Sacomani

## Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN .....	2
BÁSICAS.....	3
MAPA DE LA INTERFAZ DEL JUEGO .....	3
MECÁNICAS DEL JUEGO. ....	4
JUGANDO AL JUEGO .....	7
SOBRE LOS ALIADOS .....	7
SOBRE LOS ENEMIGOS.....	7
SOBRE LOS OBJETOS DEL JUGADOR Y DEL MAPA .....	7

## TABLA DE ILUSTRACIONES:

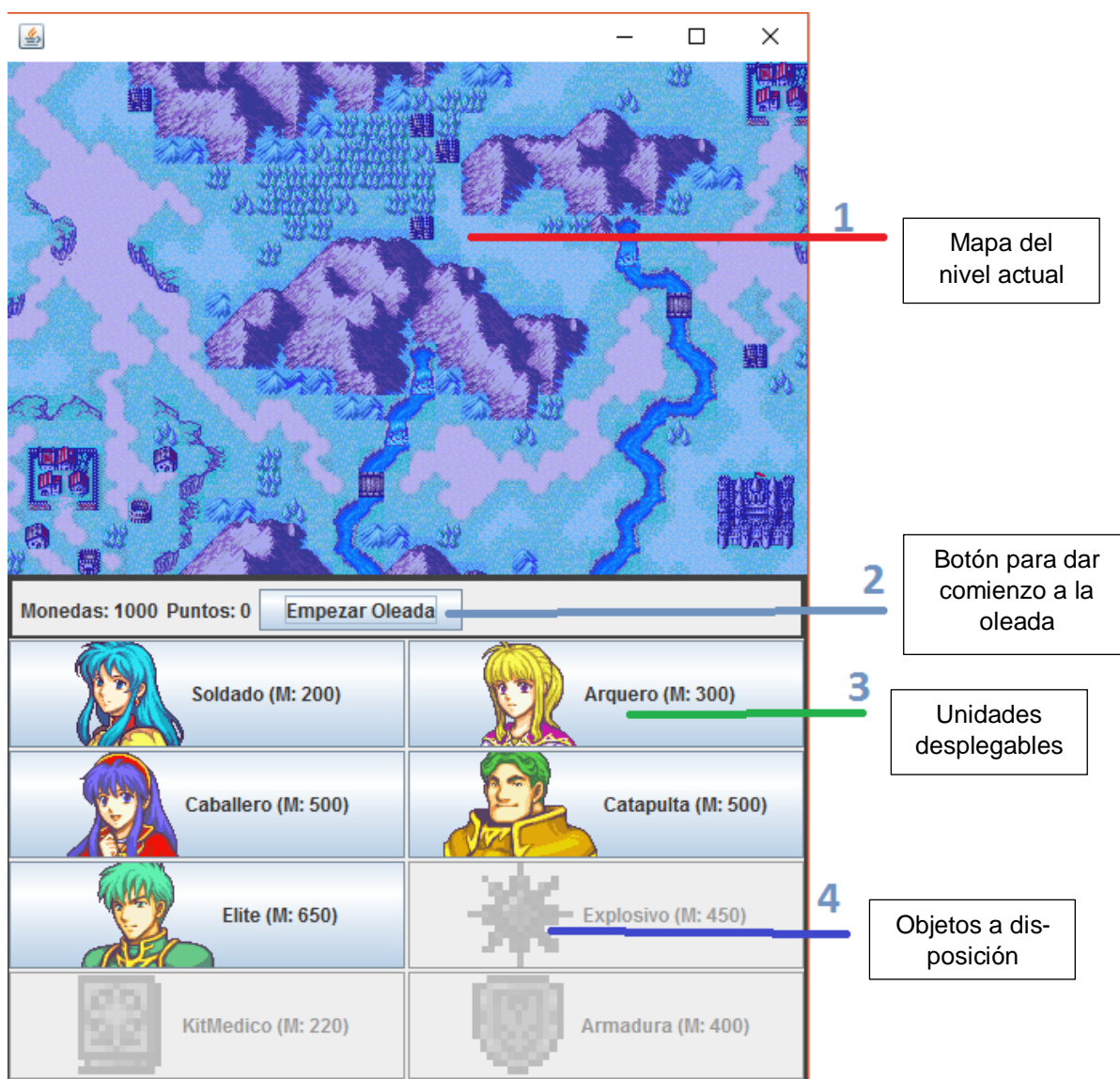
Ilustración 1: comienzo en Nivel 1 .....	4
Ilustración 2: comienzo en Nivel 2.....	4
Ilustración 3: comienzo en Nivel 3.....	4
Ilustración 4: Derrota .....	5
Ilustración 5: Victoria .....	5
Ilustración 6: Fin del Juego .....	6
Ilustración 7: Tipos de Objetos .....	8

## INTRODUCCIÓN

El presente documento fue elaborado con el propósito de brindar una guía detallada al usuario de cómo desenvolverse mientras juega a “All your base are NOT belong to Us”, se entrará en detalle en los contenidos de los menús, como interactuar con los objetos y todo lo necesario que necesite saber el usuario para no perderse al usar el juego

## BÁSICAS

### MAPA DE LA INTERFAZ DEL JUEGO



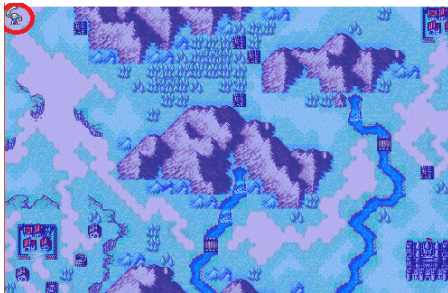
Dónde:

- “1” representa el mapa del nivel, todo evento importante será desplegado aquí las unidades aliadas desplegadas se presentarán aquí, así como los enemigos que caminarán hacia la base, el castillo representa la base del jugador, el jugador debe evitar a toda costa que 3 enemigos lleguen a ella, o si no perderá el juego
- “2” es un botón el cual le da libertad al jugador de organizar sus tropas antes de que empiecen a aparecer los enemigos, no hay límite de tiempo, así que el jugador puede pensar tranquilo la mejor estrategia disponible
- “3” representa las unidades disponibles al jugador, su disponibilidad depende la cantidad de monedas que el jugador dispone, visible en el apartado “Monedas”, al hacer clic en alguno de los botones, el jugador deberá posicionar el aliado seleccionado en el mapa para poder posicionar otras unidades u objetos, todas las unidades tienen una cantidad fija de vida y un rango de ataque predefinido

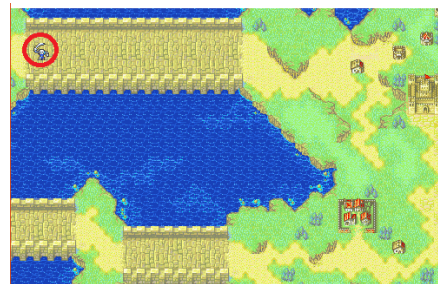
- “4” representa los objetos disponibles al jugador, su disponibilidad también depende de la cantidad de monedas que el jugador dispone, a diferencia que todos los objetos, menos el explosivo, deben ser posicionados sobre la posición donde ya hay una unidad aliada ya que los objetos mejoran las estadísticas de la unidad elegida, el explosivo puede ser posicionado en cualquier lugar del mapa

## MECÁNICAS DEL JUEGO.

Los enemigos saldrán de una posición predeterminada y caminarán por un camino fijo, intentando llegar a la base, el jugador deberá posicionar unidades en el mapa de tal forma que las unidades ataquen a los enemigos y evitar que lleguen a la base.



**Ilustración 1: comienzo en Nivel 1**



**Ilustración 2: comienzo en Nivel 2**



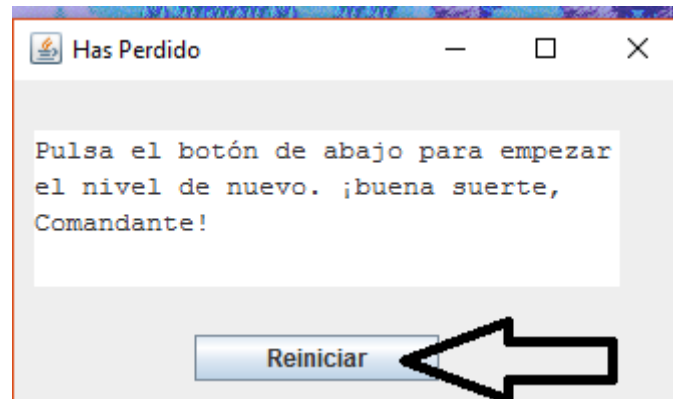
**Ilustración 3: comienzo en Nivel 3**

Los enemigos se organizan en “oleadas”, estos enemigos varían en velocidad, rango de ataque, oro y puntos que dan al morir, además, estos tienen una probabilidad de dejar caer uno de dos tipos de objetos:

1. Consumibles: al igual que los objetos que puede comprar el jugador, estos brindan mejoras a las estadísticas de los aliados
2. Obstáculos: estos son objetos que NO pueden ser tomados por el jugador y cumplen la función de mermar el avance de la oleada enemiga

## COMO AVANZAR

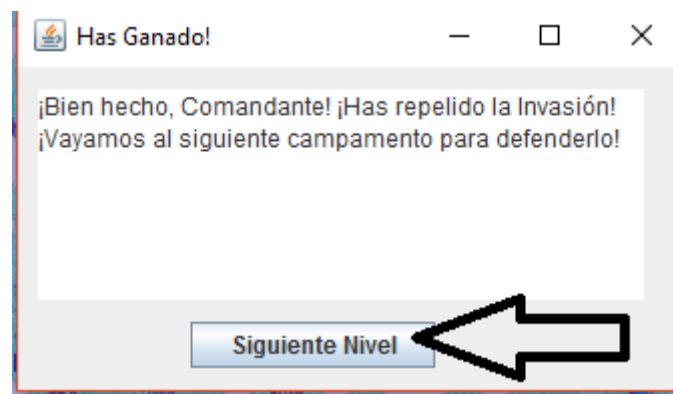
Como se ha mencionado anteriormente, el jugador perderá si 3 enemigos llegan a la base, en caso de perder, una ventana aparecerá comunicándole al jugador que ha perdido, haciendo clic en el botón “Reiniciar” de dicha ventana, el nivel será reiniciado desde el principio, no hay un límite sobre la cantidad de veces que el jugador puede reiniciar el nivel



**Ilustración 4: Derrota**

Haciendo clic aquí, usted podrá empezar de nuevo el nivel

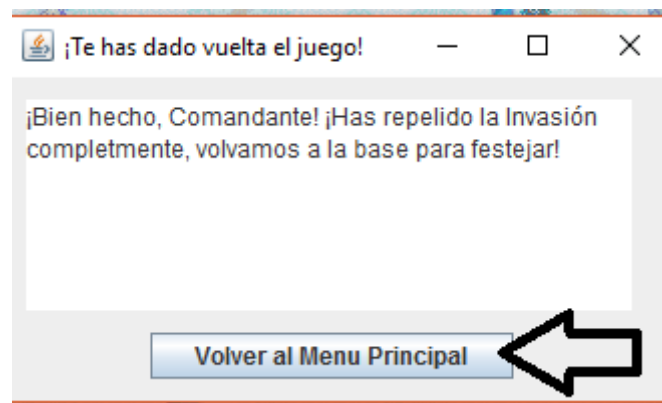
Si el jugador repele exitosamente las oleadas de enemigos, el juego le comunicará la victoria al jugador, de la misma forma que cuando pierde, una ventana aparecerá comunicándole la victoria al jugador, haciendo clic en el botón “siguiente nivel” el juego procederá a cargar el siguiente nivel para que el jugador siga jugando



**Ilustración 5: Victoria**

Haciendo clic aquí, usted podrá pasar al siguiente nivel

Una vez pasado el tercer nivel, el juego habrá terminado, aparecerá una ventana que le comunicará al jugador la victoria total sobre el enemigo, haciendo clic en “Volver al menú principal”, el jugador será llevado a la pantalla del menú principal (ver la Ilustración 6)



**Ilustración 6: Fin del Juego**

Haciendo clic aquí, usted será llevado al menú principal para salir del juego o volver a jugar

## JUGANDO AL JUEGO

### SOBRE LOS ALIADOS

Las unidades que usa el jugador deben ser posicionadas en el mapa para que puedan atacar, para eso, el procedimiento es el siguiente:

1. Haga clic sobre el botón del personaje que va a posicionar, al hacer clic, los demás botones se bloquearan y se le restará una cantidad de monedas determinada, o cual es comunicado en cada botón con (M: <Costo>)
2. Haga clic en algún lugar del mapa donde quiera posicionar al personaje, si ve que no funciona, es porque está intentando posicionar al aliado sobre el camino de los enemigos, eso es ilegal, intente en otra posición
3. Cuando aparezca el personaje en el mapa, los botones se desbloquearán para permitir al jugador elegir otra unidad

Todos los aliados, exceptuando la Catapulta, ocupan una “Celda”, la catapulta ocupa dos “Celdas” del mapa, los aliados atacarán automáticamente a los enemigos que encuentren en su rango

Los personajes pueden ser vendidos una vez puestos en el mapa, para esto, haga doble clic sobre la unidad que desea vender, si la unidad sufrió algún daño, el precio de reventa se reducirá a la mitad del precio original del personaje

### SOBRE LOS ENEMIGOS

Las unidades enemigas son manejadas por la IA caminarán por un camino predefinido hacia la base, ese camino se divide siempre se bifurca en dos sub-caminos que luego se unen cerca de la base del jugador, todos los enemigos son capaces de contraatacar a los ataques de las unidades del jugador si la unidad que los atacó está dentro de su rango

### SOBRE LOS OBJETOS DEL JUGADOR Y DEL MAPA

Todos los enemigos pueden dejar objetos al morir, los mismos pueden ser agarrados haciendo doble clic sobre la imagen del objeto y los enemigos pueden agarrar los objetos que están en su camino. Los objetos que puede usar el jugador son de uso inmediato una vez posicionados y se comportan de forma idéntica a las unidades aliadas al jugador, con la única excepción que los objetos una vez comprados (exceptuando la bomba), deben ser posicionados sobre una unidad aliada para surtir efecto, la bomba, al contrario, puede ser posicionada en cualquier lugar del mapa y afectará en un radio de una “Celda” luego de explotar

Hay objetos que dejan caer los enemigos que NO pueden ser agarrados por el jugador, estos objetos son propios al mapa y cumplen la función de mermar la velocidad con la que los enemigos se mueven (ver la Ilustración 7).





**Ilustración 7: Tipos de Objetos**

El objeto circulado en amarillo puede ser agarrado por el jugador, mientras que el objeto circulado en marrón NO puede ser agarrado por el jugador