

Manual de usuario



2º Curso de Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma
I Proyecto de Desarrollo de Interfaces
@Autor: **Samuel Reyes Álvarez**



Índice

1. Presentación	3
1.1. Introducción	3
1.2. Objetivos	3
1.3. A quién va dirigido	3
2. Acceso al juego	4
2.1. Requisitos mínimos del sistema	4
2.2. Acceso al juego	4
3. Ventana de entrada	5
3.1. Nueva partida	5
3.2. Partidas Guardadas	6
4. Ventana de juego	7
4.1. Menú del juego	8
4.2. Panel de datos	9
4.3. Panel de acciones	10
4.3.1. Panel de estado	10
Acciones de inventario y objetos equipados	12
4.3.2. Panel de Duelo	13
4.3.3. Panel de Misiones	14
4.3.4. Panel de Bazar	15
4.3.5. Panel de Clasificación	17
4.4. Barra fin de turno	18

1. Presentación

KnightFight es un juego de rol de carácter clásico ambientado en la época de la Edad Media, donde el usuario se sumerge en la piel de un Caballero pudiendo participar tanto en combates individuales contra otros jugadores como en misiones encargadas por señores, reyes y ricos comerciantes, las cuales conllevan una recompensa según su duración y el nivel del jugador. El desarrollo de la experiencia de juego del usuario se basa todo en informes.

1.1. Introducción

Este manual pretende explicar el funcionamiento de cada función, en los menús y diferentes ventanas de la aplicación, que el usuario se puede encontrar durante el uso del producto. De esta forma, se intenta que el usuario posea un conocimiento general de la aplicación para aprovechar al máximo su experiencia y disfrute.

El manual comienza con la ventana de acceso al juego y continúa con la ventana de juego, en la que se encuentra un menú con diferentes funciones, como son la de gestión de la partida y de navegación por las diversas acciones que puede realizar el jugador.

1.2. Objetivos

El objetivo del manual consiste en ayudar a los usuarios en las dudas que le surjan durante el uso de la aplicación y de aportar un conocimiento claro de todas las opciones que tiene a su alcance. Por ello, se aconseja al usuario leer este manual antes de usar la aplicación.

1.3. A quién va dirigido

Este manual va dirigido al usuario final del producto. No requiere de conocimientos específicos en ninguna materia aunque para ejecutar el software es necesario conocer el funcionamiento de un Entorno de Desarrollo Integrado, al menos hasta que el producto salga en su versión ejecutable.

2. Acceso al juego

Este capítulo recoge los requerimientos básicos del equipo para poder ejecutar el software y explica cómo acceder al juego. Además detalla las funciones disponibles en la pantalla del menú inicial.

2.1. Requisitos mínimos del sistema

- SO GNU/Linux 32 o 64 bits.
- Java 8 versión 191.
- IDE NetBeans 8 o Eclipse Photon

2.2. Acceso al juego

Al abrir la aplicación, lo primero que aparece es un vídeo de presentación de la empresa desarrolladora. Este vídeo dura unos 10 segundos pero puede ser interrumpido en cualquier momento clicando sobre él y pulsando la tecla Escape.



A continuación aparece la ventana de entrada con el menú inicial.

3. Ventana de entrada

En este capítulo se describe la funciones de los componentes de la ventana de entrada, que contiene el menú inicial de la aplicación.

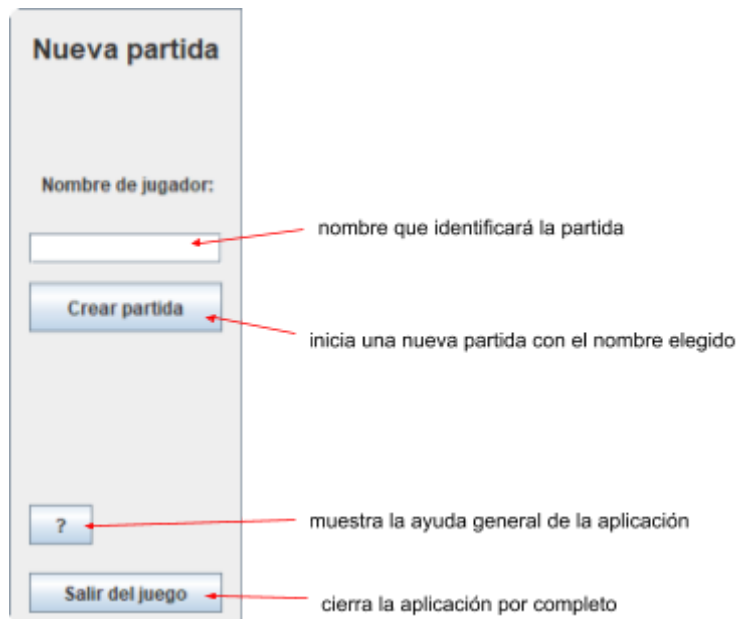
En esta ventana se distinguen dos zonas principales, a la izquierda la zona de nueva partida y a la derecha la zona de gestión de las partidas guardadas.

Fecha	Jugador	Turno	Posicion
01-12 17:47	PartidaEjemplo	17	83/100

3.1. Nueva partida

En esta zona se encuentra el cuadro para introducir el nombre de usuario y el botón “Crear partida”. El nombre de usuario debe contener solo letras del abecedario, mayúsculas y minúsculas indistintamente, sin números ni caracteres especiales, respetando una longitud entre 3 y 15 caracteres ambos inclusive. Si el formato de nombre es correcto y no existe ya una partida guardada con el mismo nombre (no distingue entre mayúsculas y minúsculas), al pulsar sobre el botón de crear partida, se iniciará la carga de una partida desde cero.

Además del campo de nombre y botón de crear partida, también se encuentran en esta zona el botón de ayuda “?” de la aplicación, el cual aporta información específica de cada ventana y panel del juego. Así mismo, también está el botón “Salir del juego” con el cual podremos cerrar la aplicación de forma segura.



3.2. Partidas Guardadas

En esta sección de la ventana de entrada se encuentra una tabla con información básica de las partidas guardadas en el equipo en que se encuentra la aplicación. Esta información consta de la fecha de último guardado de la partida, el nombre de jugador, el turno por el que va la partida y la posición en la clasificación respecto al total de jugadores.

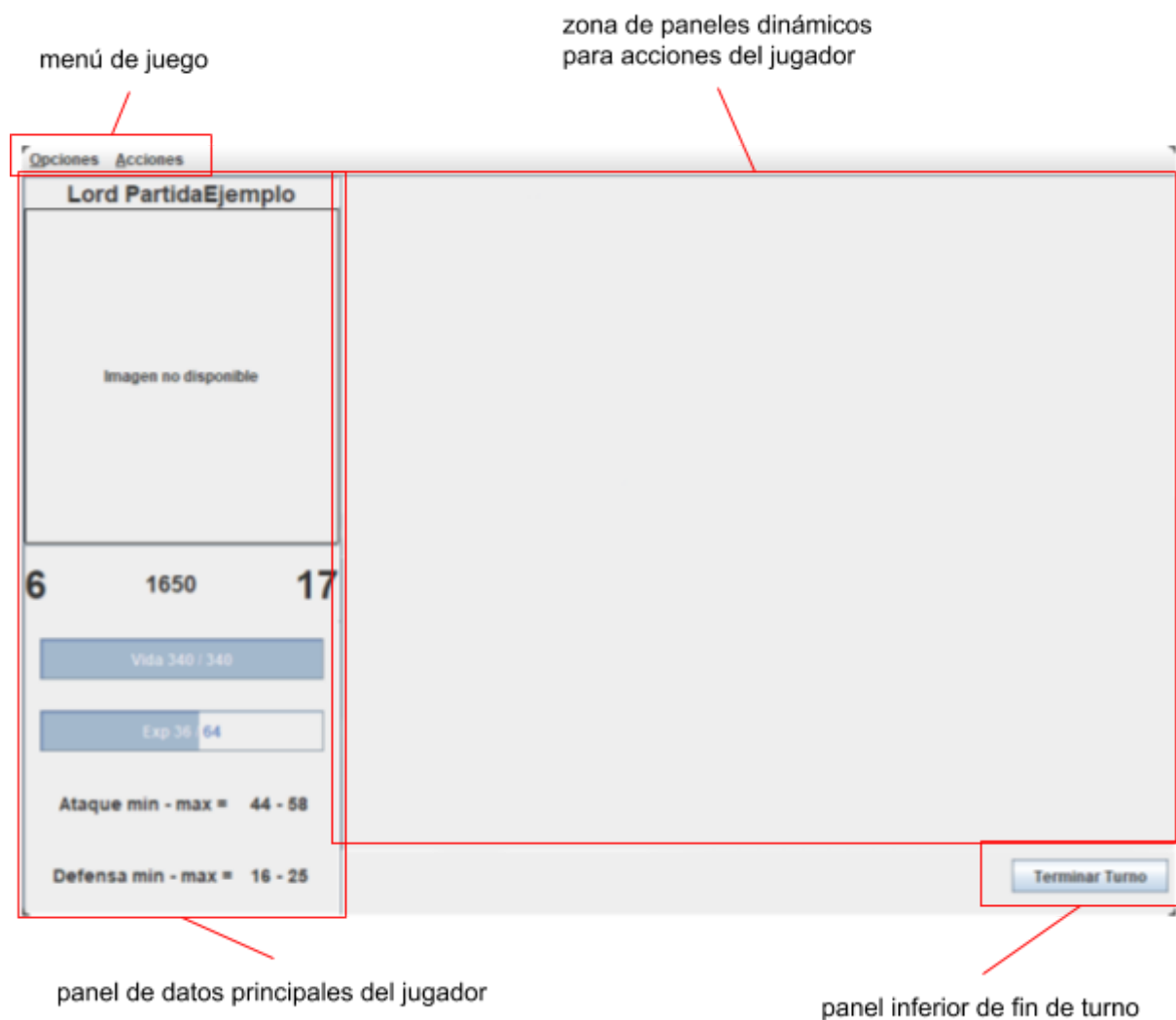
Debajo de la tabla hay dos botones, “Cargar partida” y “Borrar partida”, los cuales requieren haber seleccionado previamente una partida de la tabla superior para ejecutar su función. El primero obtiene todos los datos de la partida guardada anteriormente para continuar el juego. El segundo botón elimina permanentemente la partida seleccionada de la tabla, haciendo imposible recuperarla.



4. Ventana de juego

Para llegar a esta ventana se debe haber seleccionado de la ventana de entrada la opción de nueva partida, cumpliendo los requisitos del nombre de jugador, o cargar partida, si ya existía la partida y fue guardada. Tras una ventana de carga, en la que aparece la imagen del juego y una barra de carga donde sólo cabe esperar que se complete la carga de datos para la partida, aparece la ventana de juego. Si pulsamos F1 teniendo visible esta ventana, aparecerá la Ayuda de KnightFight.

En esta ventana existen cuatro zonas diferenciadas: el menú del juego, el panel de datos del jugador, el panel de acciones del jugador y el panel inferior de fin de turno.

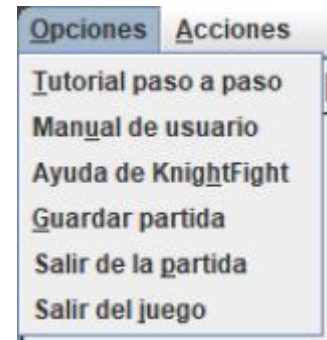


4.1. Menú del juego

Se encuentra en la parte superior de la ventana de juego y consta de dos submenús: opciones y acciones.

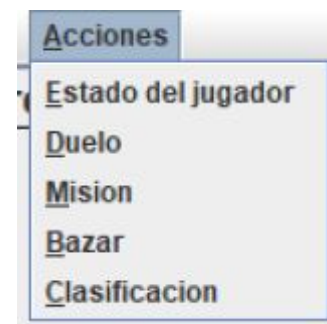
El submenú de “Opciones” sirve para gestionar la partida y ofrecer asistencia al jugador. Si desplegamos el submenú encontramos las siguientes opciones:

- **Tutorial paso a paso:** explica cómo realizar una acción en concreto.
- **Manual de usuario:** abre el pdf donde se encuentra este manual.
- **Ayuda de KnightFight:** abre una ventana emergente con información detallada de todas las ventanas de la aplicación.
- **Guardar partida:** almacena o actualiza todos los datos de la partida en una base de datos para ser recuperados posteriormente y continuar el juego.
- **Salir de la partida:** permite abandonar la partida actual, ofreciendo la posibilidad de guardar la partida en ese momento, y volver al menú de inicio de la aplicación.
- **Salir del juego:** permite cerrar por completo la aplicación, ofreciendo la posibilidad de guardar la partida en ese momento, y regresar al escritorio del pc del usuario.



El submenú de “Acciones” permite al usuario navegar por los diferentes paneles de gestión de la partida. Al desplegar el submenú se verán las siguientes opciones:

- **Estado del jugador:** ofrece información actualizada sobre el desarrollo del jugador y gestión de los atributos, inventario y objetos equipados.
- **Duelo:** permite al usuario iniciar combates individuales contra otros jugadores.
- **Misión:** ofrece al jugador la posibilidad de realizar misiones para obtener recompensas y objetos nuevos.
- **Bazar:** muestra los objetos que otros jugadores desean vender.
- **Clasificación:** ordena de mayor a menor a los jugadores por la cantidad de victorias, empates y derrotas obtenidas en combates individuales.

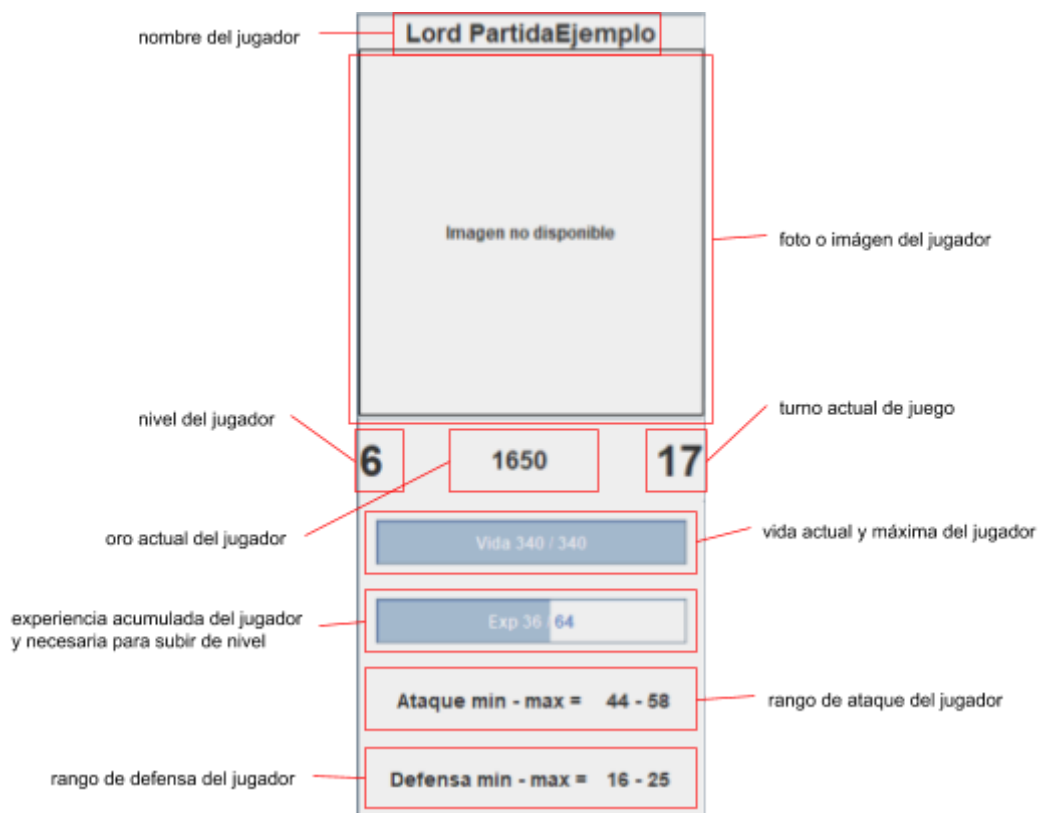


4.2. Panel de datos

Localizado en la parte izquierda de la ventana de juego, este panel permite ver de una pasada los datos más relevantes del jugador. Este panel siempre está visible en la ventana de juego ofreciendo al usuario el ver cómo va evolucionando su personaje mientras realiza acciones.

En el panel de datos aparece, de arriba a abajo:

- **nombre del jugador:** encabezado por el título de Lord, ya que debe ser un Caballero de la Edad Media para poder realizar misiones para señores y reyes, y participar en combates por honor.
- **imagen del jugador:** foto o avatar de jugador (disponible próximamente).
- **nivel de jugador:** muestra como de evolucionado está el jugador y permite al personaje equipar mejores objetos y recibir mayores recompensas por completar misiones.
- **turno de juego:** representa cuánto de avanzada está la partida.
- **vida del personaje:** a través de una barra de progreso indica cómo de herido está el personaje del jugador.
- **experiencia acumulada:** usa una barra de progreso para mostrar cómo de cerca está de subir nivel.
- **ataque:** muestra el rango de daño que posee el personaje en cada golpe. A esta cantidad habría que restarle la defensa del oponente para saber el daño real que puede causar por golpe.
- **defensa:** muestra el rango de resistencia a los golpes del personaje. Si la defensa de un jugador es mayor que el ataque de su oponente, el daño recibido será 0.



4.3. Panel de acciones

Es la zona que mayor espacio ocupa en la ventana de juego y se localiza en la parte derecha, ocupando casi todo el alto. Es un panel dinámico que alterna cinco subpaneles que ofrecen acciones e información al jugador.

4.3.1. Panel de estado

Es el panel por defecto de la ventana de juego y muestra al jugador datos tan importantes como son:

- **Atributos del personaje:** consta de cuatro barras de progreso que simbolizan cómo de diferenciado tiene el personaje cada atributo respecto al mayor de los cuatro. Los atributos son los siguientes:
 - Fuerza: influye sobre el ataque del jugador, aumentando de igual forma el ataque mínimo y máximo, es decir, aumenta el ataque respetando el tamaño del rango.
 - 1 punto de Fuerza aumenta 2 puntos el Ataque mínimo y máximo.
 - Armadura: influye sobre la defensa del jugador de igual forma que la fuerza sobre el ataque, esto significa que aumenta la defensa del jugador respetando el rango.
 - 1 punto de Armadura aumenta 2 puntos de Defensa mínima y máxima.
 - Destreza: afecta al valor máximo del ataque y la defensa sin afectar a los valores mínimos, lo que implica que aumenta los rangos de ataque y defensa.
 - 1 punto de Destreza aumenta 1 punto de Ataque máximo y Defensa máxima.
 - Constitución: aumenta de forma constante la vida máxima del personaje. Si éste está herido en el momento de aumentar los puntos de vida máximos, la vida actual pasará a ser la misma que la nueva vida máxima, curando al personaje al 100%.
 - 1 punto de Constitución aumenta 20 puntos de Vida máxima y cura al personaje.
- **Puntos pendientes de asignar:** cada vez que el personaje sube de nivel recibe 3 puntos para subir los atributos. Los puntos que no se gasten no se pierden al terminar el turno, por lo que el jugador puede acumularlos con los que consiga posteriormente hasta gastarlos cuando y cómo desee.
- **Estadísticas:** es información de los logros que el usuario lleva acumulados hasta el momento. Se puede ver el oro total conseguido por misiones, sin descontar lo consumido en mejoras y compras ni añadir lo obtenido por ventas de objetos, el total de combates realizados y sufridos aún estando en misión sin distinguir el resultado obtenido, el total de victorias conseguidas de entre todos los combates, el total de empates y el total de derrotas, el ataque total real (daño) ocasionado en los

combates, el ataque total real (daño) recibido entre todos los combates y el total de misiones completadas.

- **Inventario:** contiene los objetos conseguidos, y no equipados, por el personaje al completar misiones o por comprarlos en el bazar. Cada jugador tiene la posibilidad de almacenar hasta 20 objetos sin equipar.
- **Objetos equipados:** organiza, según el tipo, los objetos que el personaje se ha equipado, para añadir un extra de atributos. No se puede equipar dos objetos del mismo tipo a la vez y cada tipo sube un atributo concreto:
 - Casco: aumenta la Destreza.
 - Coraza: aumenta la Constitución.
 - Pantalón: aumenta la Constitución.
 - Botas: aumenta la Destreza.
 - Escudo: aumenta la Armadura.
 - Arma: aumenta la Fuerza.

Atributos				Estadísticas	
Fuerza 17		+	Total oro conseguido:	3600	
Armadura 8		+	Total combates:	18	
Destreza 9		+	Victorias obtenidas:	12	
Constitucion 7		+	Empates conseguidos:	0	
Puntos pendientes de asignar: 0			Derrotas sufridas:	6	
			Ataque total ocasionado:	1581	
			Ataque total recibido:	828	
			Total misiones realizadas:	8	

Equipado			Inventario				
	Casco nvl 1 + 4 valor 1100		Arma nvl 1 + 0 valor 500				
	Coraza						
Escudo	Pantalon	Arma nvl 1 + 2 valor 800					
	Botas						

Acciones de inventario y objetos equipados

Tanto los recuadros del inventario como los de objetos equipados cuentan con un menú emergente al hacer clic derecho con el ratón sobre ellos. Si se hace sobre los cuadros de “Equipados” nos darán dos opciones: “Desequiar” el objeto o “Potenciar” dicho objeto. Si se clics sobre los recuadros de “Inventario” nos aparecen tres opciones: “Equipar”, “Potenciar” y “Vender”.



La opción de “Equipar” y “Desequiar” trasladan el objeto del inventario a su lugar de equipado y viceversa, respectivamente. Si al equipar un objeto ya hay otro del mismo tipo equipado, ambos se intercambiarán las posiciones, ya que no se pueden equipar dos objetos del mismo tipo. Si se desequipa un objeto, no importa si hay otros del mismo tipo en el inventario, se unirá a ellos si no se ha completado los 20 huecos disponibles para almacenar objetos.

La opción de “Potenciar” es similar si se ejecuta en el inventario o en objetos equipados. Saldrá un mensaje preguntando si confirma la acción y el coste que supondrá en oro el hacerlo. Si se acepta, el objeto aumentará en 1 el potenciado si el jugador tiene oro suficiente y si el objeto no ha llegado al máximo de potenciado (los objetos pueden ser potenciados hasta un máximo de diez veces su nivel).

Cada nivel de potenciado es un punto añadido al atributo al que influye el tipo del objeto. Cuando se equipa o desequipa un objeto se actualiza en el jugador el total de los atributos correspondientes, añadiendo o perdiendo valor respectivamente. Si se potencia un objeto que está equipado, el atributo afectado aumentará y su efecto sobre el jugador se actualizará.

La opción de “Vender” ofrece al jugador la posibilidad de deshacerse de un objeto que ya no necesita. Se le ofrece el 50% del valor del objeto en oro y, si la acepta, el objeto se destruye por completo y el jugador gana el oro establecido.

4.3.2. Panel de Duelo

Este panel muestra un máximo de cuatro jugadores contrarios situados como mucho 5 puestos arriba o abajo en la clasificación general, dando la posibilidad de iniciar un ataque contra uno de ellos. Una vez atacado a uno, se generará una nueva selección de posibles duelistas atendiendo a la nueva clasificación del jugador tras el combate anterior. También se genera una nueva lista al pasar de turno ya que la clasificación volvería a modificarse tras los turnos de los demás jugadores. Los jugadores que se hayan quedado sin vida (incluyendo al propio usuario) no podrán participar en combates, por lo que pueden aparecer menos de cuatro seleccionados en este panel.

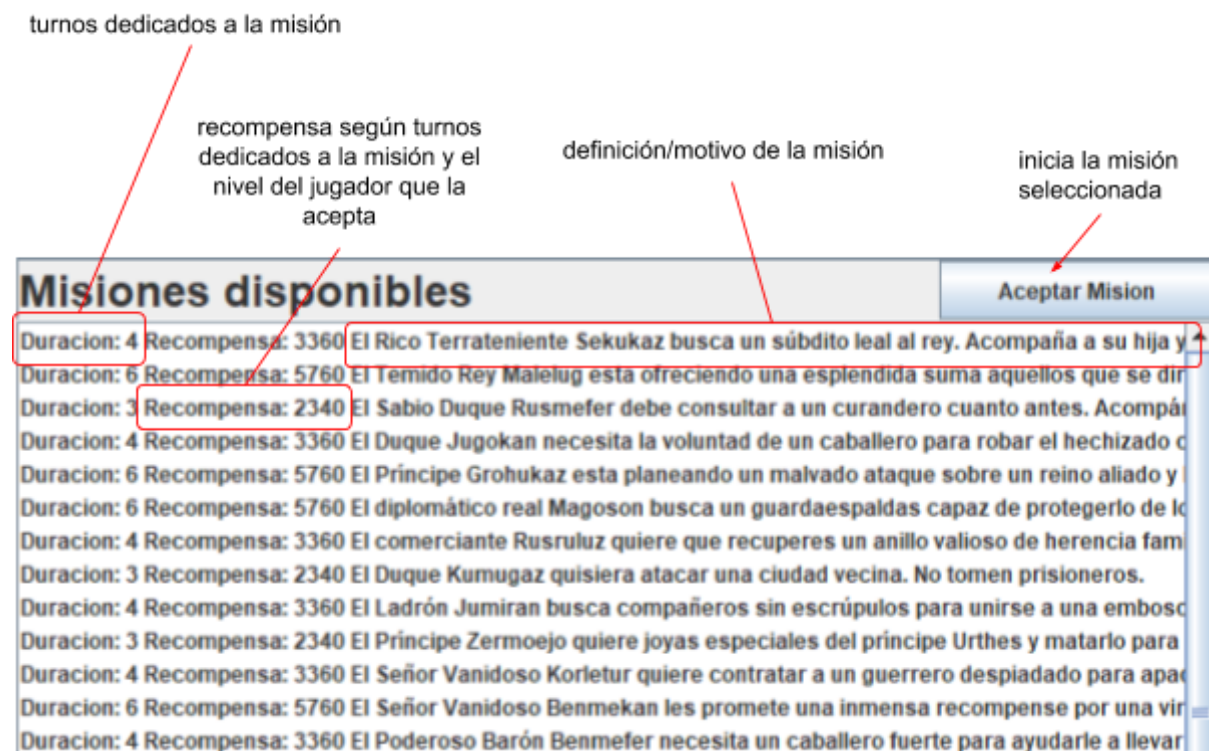
Posibles duelistas			
Lord Mstislav	Nivel: 6	Lord Dragan	Nivel: 6
Imagen no disponible	Fuerza 12	Imagen no disponible	Fuerza 10
	Armadura: 9		Armadura: 8
	Destreza: 7		Destreza: 12
	Constitucion: 7		Constitucion: 7
	Atacar		Atacar
Lord Slava	Nivel: 6	Lord Wyot	Nivel: 6
Imagen no disponible	Fuerza 9	Imagen no disponible	Fuerza 9
	Armadura: 6		Armadura: 9
	Destreza: 9		Destreza: 9
	Constitucion: 8		Constitucion: 8
	Atacar		Atacar

De cada posible duelista que aparece en el panel de duelos se puede ver su nombre, imagen si la tuviera, nivel y atributos totales, acompañado del botón que permite atacarle. Al pulsar sobre ese botón, se simulará el combate teniendo en cuenta la vida actual, ataque mínimo y máximo y defensa mínima y máxima de ambos jugadores.

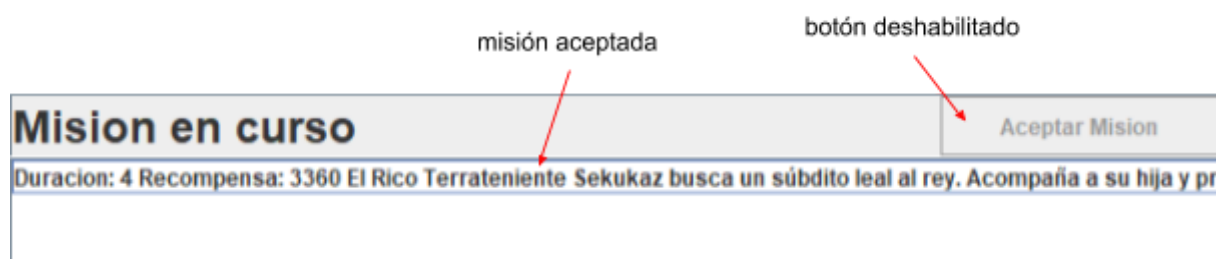
Los combates tienen un máximo de 5 rondas en las que gana el jugador que causa más daño (ataque propio - defensa contrario) o pierde el jugador que se quede sin puntos de vida antes del fin de la última ronda, aunque haya causado más daño. La cantidad exacta de ataque y defensa en cada ronda se calcula de forma aleatoria entre los valores mínimo y máximo de cada rango respectivamente. Si el valor de ataque de un jugador establecido en una ronda resulta ser inferior al valor de defensa de su oponente establecido en esa misma ronda entonces el daño causado será 0.

4.3.3. Panel de Misiones

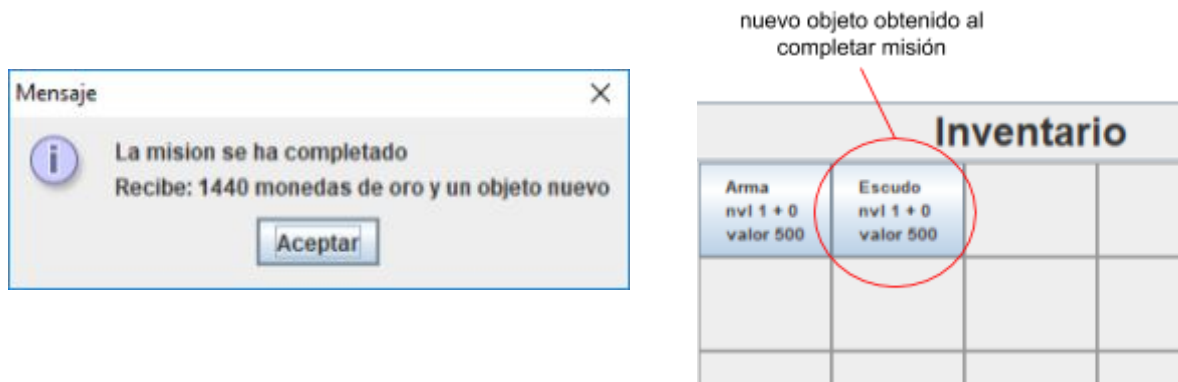
En este panel aparece una lista con todas las misiones disponibles, las cuales tienen una duración y una recompensa, ésta será en función de la duración de la misión y el nivel del jugador que la acepte. Las misiones con una duración mayor ofrecen mejor recompensa por turno dedicado. Los jugadores que estén heridos no podrán ir a una misión hasta que recuperen el total de la vida, y los jugadores que estén en una misión no podrán atacar en duelos a otros jugadores, aunque sí podrán ser atacados y podrán defenderse con normalidad.



Para ir a una misión primero se debe seleccionar la deseada en la lista y después pulsar sobre el botón de “Aceptar Misión”. Una vez aceptada, en el panel aparecerá la misión en curso y se deshabilitará el botón de aceptar misiones. Cada vez que se pase de turno, la duración de la misión se reduce y, cuando la duración llegue a 0, se habrá cumplido la misión y se recibirá la recompensa, teniendo además la posibilidad de recibir un objeto equipable al azar.



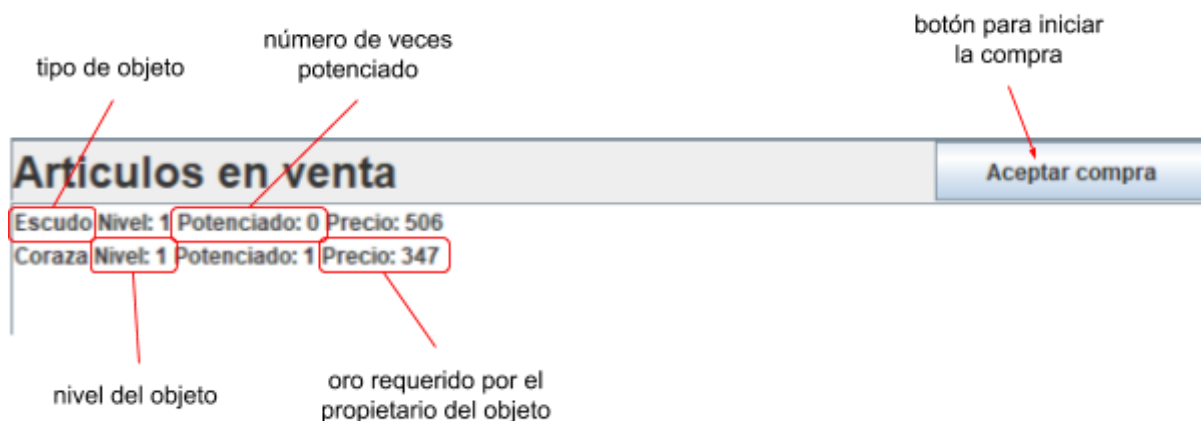
El nivel inicial del objeto dependerá del nivel actual del jugador, teniendo en cuenta que cada nivel de los objetos cuenta como 10 niveles de los jugadores, es decir, un jugador de nivel 25 obtendrá un objeto de nivel 3. El potenciado inicial del objeto conseguido será aleatorio entre 0 y el nivel de éste no incluido. Siguiendo el ejemplo anterior, un objeto de nivel 3 podrá aparecer con un potenciado inicial entre 0 y 2.



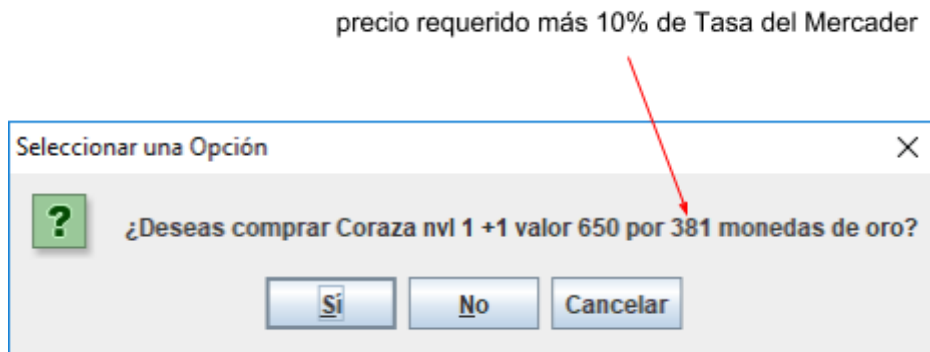
Las lista de misiones disponibles se actualiza cada cambio de turno, estableciendo para cada una de ellas una duración aleatoria entre 2 y 6 turnos, fijando su recompensa como se describió anteriormente y definiendo un texto aleatorio (de momento no influye el texto).

4.3.4. Panel de Bazar

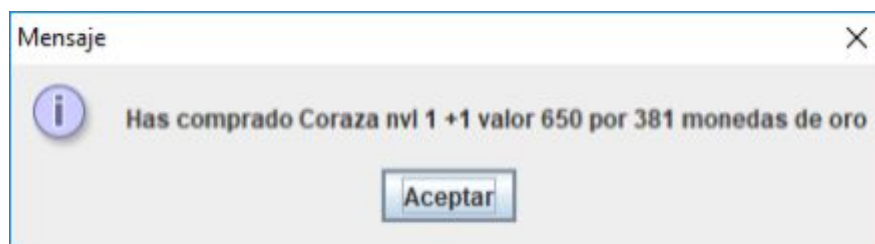
Este panel contiene una lista con todos los objetos puestos a la venta por otros jugadores. De cada objeto se puede ver el tipo al que pertenece, el nivel, el potenciado actual y el precio de venta. El precio del artículo lo decide el jugador propietario que lo puso a la venta en el bazar, por lo que dos artículos del mismo tipo, nivel y potenciado pueden tener precios diferentes y ahí entra el juego de la oferta y la demanda.



Para comprar un objeto del bazar primero hay que seleccionarlo en la lista y después pulsar sobre el botón “Aceptar compra”. Si no hay objetos en la lista o no se seleccionó ninguno, al pulsar sobre el botón aceptar aparecerá un mensaje informando que se debe seleccionar un objeto.



Al comprar un objeto, se descontará el precio establecido más un 10% por la Tasa del Mercader (por hacer de intermediario), desaparecerá el objeto de la lista y aparecerá en el inventario del jugador. El antiguo propietario del artículo recibirá la cantidad de oro pedida como precio y el objeto pasará a tener un nuevo propietario, el comprador.



Inventario			
Arma nvl 1 + 0 valor 500	Escudo nvl 1 + 0 valor 500	Coraza nvl 1 + 1 valor 650	

objeto comprado en el bazar

De momento, los jugadores controlados por la aplicación no pueden comprar objetos del bazar y el jugador usuario no puede poner objetos a la venta en el bazar. Los artículos que no quiera o necesite los puede vender de forma directa al mercader, el cual le dará el 50% del valor del objeto (el valor de un objeto se establece según su nivel y el coste total de potenciado). Este objeto desaparece de forma permanente del juego.

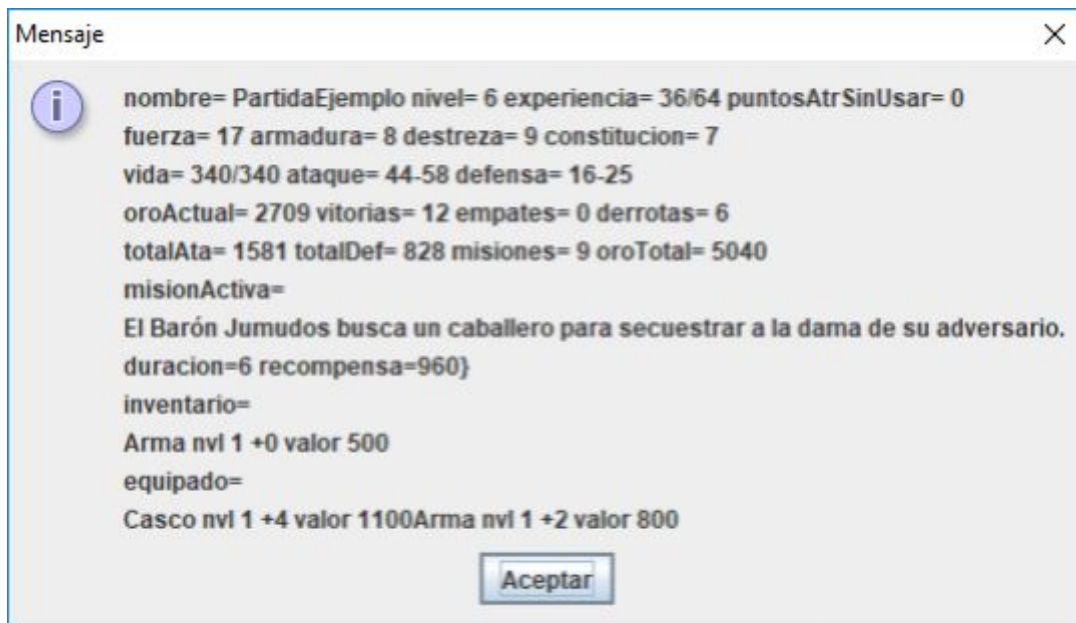
4.3.5. Panel de Clasificación

Este panel se compone de una tabla en la que se ordenan de mayor a menor los jugadores participantes, tanto humanos como controlados por la máquina, por cantidad de victorias, luego por empates, y por último por derrotas obtenidas en combate. Este panel es puramente informativo.

Clasificacion general								
Puesto	Nombre	Nivel	Combates	Victorias	Empates	Derrotas	Misiones	Oro total
72	Wyot	7	34	17	0	17	3	5140
73	Borisu	7	36	16	0	20	2	8100
74	Lyubomir	7	36	16	0	20	3	9030
75	Dmitrei	6	31	15	0	16	3	6310
76	Dragutin	6	37	14	2	21	3	7140
77	Mstislav	6	20	14	0	6	3	9480
78	Bogumil	6	48	13	1	34	1	1680
79	Judd	6	36	13	1	22	1	3840
80	Didacus	6	35	13	1	21	2	4320
81	Slava	6	35	13	0	22	2	6550
82	Dragan	6	33	12	1	20	3	5800
83	Athanasi	6	43	12	0	31	2	7140
84	Mile	6	32	12	0	20	2	4200
85	Gostislav	6	28	12	0	16	2	3450
86	PartidaEje...	6	18	12	0	6	9	5040
87	Hudde	6	34	11	1	22	2	6000
88	Josse	6	23	11	1	11	3	8580
89	Wilmot	6	23	11	1	11	2	4590
90	Wilkin	6	20	11	1	8	2	8550
91	Chestirad	6	43	11	0	32	2	9300
92	Radoslav	6	31	11	0	20	3	8800
93	Vsevolod	5	15	11	0	4	2	4500
94	Mack	5	30	10	1	19	2	2990
95	Sans	5	53	9	0	44	2	6750
96	Petruccio	4	37	8	1	28	2	2520
97	Noll	4	17	6	0	11	2	4120
98	Lorencio	3	14	5	0	9	4	1950
99	Stanislav	3	32	4	1	27	2	4380
100	Radomir	1	15	0	0	15	4	1900

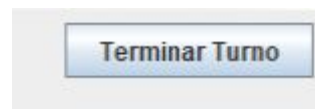
El jugador usuario podrá encontrarse rápidamente en la tabla al estar sombreada la fila completa que compone sus datos. Los datos para todos los jugadores que se pueden ver son: el puesto en la clasificación general, el nombre sin el título de Lord, el nivel actual, el total de combates en los que ha participado, el total de victorias (primer dato que clasifica), el total de empates (segundo datos que clasifica), el total de derrotas (tercer dato que clasifica), el total de misiones completadas hasta el momento (no cuenta la que tenga activa sin finalizar) y el oro total recaudado por completar misiones (no cuenta lo obtenido por venta de objetos o gastado en compras o mejoras).

Al clicar con el ratón sobre una fila que contenga datos de un jugador, aparecerá una ventana emergente con todos y cada uno de los datos de ese jugador, así se podrá estudiar la evolución de cualquier jugador, ver sus objetos almacenados y equipados, ver los valores de vida, ataque y defensa, atributos, etc.



4.4. Barra fin de turno

Situada bajo el panel de acciones, sólo posee el botón de “Terminar turno”, el cual, al ser pulsado, da por terminado el turno actual del jugador usuario y comienza a simular las acciones de los jugadores controlados por la máquina.



Dichas acciones son similares a las que haría el jugador humano pero limitadas a un orden: asignar puntos de atributo acumulados, equipar objetos del inventario si no tiene ya equipados del mismo tipo e igual o mayor nivel y potenciado, mejorar equipamiento si tiene oro para hacerlo, continuar la misión que tenga activa hasta completarla o, si no tiene misión activa, elegir entre ir a una misión o combatir en duelos hasta quedarse entre un 20% y un 50% de vida.

Cada jugador, incluyendo el usuario, recupera el 100% de la vida al comienzo de su turno, por lo que, aunque haya sido herido al recibir ataques, cuando comience su turno contará con la vida al máximo.

Después de la simulación de los jugadores de la máquina, la aplicación crea una nueva lista de misiones, avanza el contador de turnos de juego y comienza un nuevo turno para el usuario. Si éste tiene una misión activa, le reduce la duración en un turno, y si se completa la misión, aparece un mensaje indicando el fin de la misión, la recompensa obtenida y si se ha conseguido un nuevo objeto.

Finalmente, la aplicación devuelve el control al usuario para que juegue su turno.