

-HEARTHSTONE BETA– MANUAL PARA EL USUARIO

¡Aclaración importante!

“HearthStone es un proyecto beta por lo que agradecemos no forzar el juego. Es decir, cuando pidan ingresar números, ¡ingresa números! ¡No queremos que en ningún momento se caiga!”

- Los desarrolladores

¡Índice!

¿Cómo se ve el juego al comenzar?.....3

Principios generales del juego?.....4

¿Cómo se ve el tablero de Juego?.....5

HÉROES.....8

CARTAS.....9

¿Cómo se ve el juego al empezar?

Nuestro juego HearthStone es una versión idéntica al original que se rige por las mismas reglas. Para saber las reglas básicas del juego es mejor visitar la página oficial.

<http://www.ign.com/wikis/hearthstone-heroes-of-warcraft/Rules>

Foto del inicio

PROYECTO HEARTHSTONE

Bienvenidos a la taberna, jugadores.

Antes de partir elijan sus héroes. Estos son los disponibles y sus respectivas habilidades:

1. Hunter : Inflige 2 de daño al héroe enemigo.
2. Warrior : Obtiene 2 de armadura.
3. Paladín : Invoca un Recluta de la Mano de Plata 1/1

Jugador 1, ingresa el número de tu héroe: -->1

Jugador 2, ingresa el número de tu héroe: -->3

Jugador 1, tú empiezas.

Por lo tanto, Jugador 2, tú recibes la moneda y una carta más.

Jugador 1, estas son tus cartas iniciales. Cual deseas cambiar:

1. Boulderfist Ogre(6): ataque 6, vida 7
2. Bloodfen Raptor(2): ataque 3, vida 2
3. Murloc raider(1): ataque 2, vida 1
0. Listo

-->1

Cual deseas cambiar:

1. Bloodfen Raptor(2): ataque 3, vida 2
2. Murloc raider(1): ataque 2, vida 1
0. Listo

-->0_

PRINCIPIOS GENERALES DEL JUEGO.

Para comenzar a jugar necesitas saber:

- En cada turno debes robar una carta del mazo.
- En todos los turnos el maná aumenta en uno y se repone. Con un máximo de 9 manás.
- Cada Esbirro necesita cierta cantidad de maná para ponerse en juego. ¡Debes ser inteligente!
- Puedes atacar a Esbirros contrarios o al Héroe del jugador contrario.
- El ataque y la salud se reducen cuando atacas. Gana el mejor Esbirro

pero el que gana tampoco se la lleva barata! (se reducen sus puntos de vida).

- Puedes llegar a tener hasta 10 manas por turno.



¿Cómo se ve el tablero de Juego?

Foto del Tablero

Tablero Antiguo

```
Tablero:
00 30:0

00 30:0 2/2    [25]
E2:32 E1:21 E7:95 E2:23 E3:51

Jugador 1, que quieres hacer:
1. Activar una carta
2. Atacar con tu héroe
3. Atacar con un esbirro
4. Usar tu habilidad(2): Inflige 2 de daño al heroe enemigo
0. Terminar tu turno
-->1

Tu mana: 2
Que carta quieres activar:
1. Bloodfen Raptor(2): ataque 3, vida 2
2. Murloc raider(1): ataque 2, vida 1
3. River Crocolist(2): ataque 2, vida 3
0. Cancelar
-->
```

En el tablero, se ven números en distintas filas. [Todavía no se implementa la interfaz gráfica del juego]. Después de la palabra “**Tablero:**” vienen las siguientes filas

Primera fila [**HÉROE ENEMIGO**]

ORDEN DE IZQUIERDA A DERECHA (PARA RESTANTES IGUAL)

[ATAQUE DE ARMA-DURACIÓN - - VIDA-ARMADURA] Segunda fila[**CAMPO ENEMIGO**]

Se muestra cada esbirro del campo seguido de un espacio. En el ejemplo se muestra un esbirro con 1 de ataque y 1 de vida.

[ATAQUE ESBIRRO – VIDA ESBIRRO]

Tercera fila [**CAMPO JUGADOR**] Se muestra un esbirro que ataca 2 y resiste



Cuarta fila [**HÉROE JUGADOR**]

Idéntico a héroe enemigo, solo que se agrega el mana y mana máximo. Por ejemplo en este caso, el maná restante es 1 y el máx es 1, es decir, no ha utilizado el maná en ese turno.

Quinta fila [**MANO JUGADOR**] Se muestra cada carta de la mano separada por un espacio. En cada

carta se muestra:

En caso de ser carta Esbirro:

[TIPO E- COSTO EN MANÁ- : -ATAQUE-VIDA]

En caso de ser carta HECHIZO

[TIPO H – COSTO DE MANA - : - NOMBRE]

En caso de ser carta ARMA

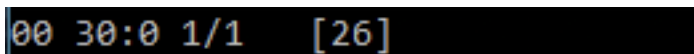
[TIPO A-COSTO DE MANA-ATAQUE-DURACIÓN]

En caso de tener moneda

Se mostrará la moneda en caso de que el jugador la posea.

¡IMPORTANTE!

Puede que no aparezca toda la información de una carta en el tablero, pero se preocupen!. Al querer activarla, se mostrará la información más detallada



Tablero Nuevo

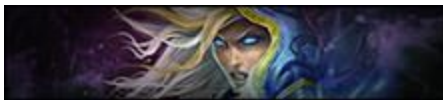


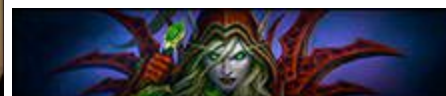
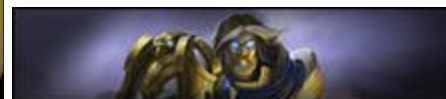
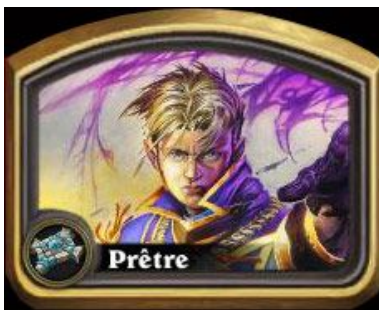
Aquí se puede ver los héroes de ambos jugadores, las manos, además tiene las funcionalidades.

Se verá la mano, al pasar sobre ella, se mostrarán las cartas.

El proceso de creación de la interfaz gráfica está siendo llevado a cabo, nos encontramos con ciertas complicaciones que no retrasaron bastante.

HÉROES





CARTAS

En nuestra versión beta tendremos las siguientes cartas. En los paréntesis especificamos de izquierda a derecha el costo, la vida y el ataque de cada carta.

1) WISP [0-1-1]



2) MURLOC RAIDER [1-1-2]



3) BLOODFEN RAPTOR [2-2-3]



4) RIVER CROCOLISK [2-3-2]



5) MAGMA RAGER [3-1-5]



6) CHILLWIND YETI [4-5-4]



7) OASIS SNAPJAW [4-7-2]



8) BOULDERFIST OGRE [6-7-6]



9) WAR GOLEM [7-7-7]



10)CORE HOUND [7-5-9]



Empieza a jugar.

¡Consigue un amigo, elige tu héroe, las cartas iniciales y a jugar!

PROYECTO HEARTHSTONE

Bienvenidos a la taberna, jugadores.

Antes de partir elijan sus héroes. Estos son los disponibles y sus respectivas habilidades:

1. Hunter : Inflige 2 de daño al héroe enemigo.
2. Warrior : Obtiene 2 de armadura.
3. Paladín : Invoca un Recluta de la Mano de Plata 1/1

Jugador 1, ingresa el número de tu héroe: -->1

Jugador 2, ingresa el número de tu héroe: -->3

Jugador 1, tú empiezas.

Por lo tanto, Jugador 2, tú recibes la moneda y una carta más.

Jugador 1, estas son tus cartas iniciales. Cual deseas cambiar:

1. Boulderfist Ogre(6): ataque 6, vida 7
2. Bloodfen Raptor(2): ataque 3, vida 2
3. Murloc raider(1): ataque 2, vida 1
0. Listo

-->1

Cual deseas cambiar:

1. Bloodfen Raptor(2): ataque 3, vida 2
2. Murloc raider(1): ataque 2, vida 1
0. Listo

-->0_