



Super Auto Pets

Manual de Usuario

Versión: 0100

Fecha: 04/04/2022

Desarrollador: Cristian Alejandro Vásquez Escobar, 202131936



Manual de usuario

Descripción: Detalla la información para el uso del juego.

[Introducción](#)

[Requerimientos para la ejecución del juego](#)

[Guía para la ejecución del programa](#)

[Instrucciones del juego](#)

[Mascotas](#)

[Formato de lectura](#)

[Aumento de efecto por nivel \(Para mascotas que su habilidad únicamente se ve potenciada pero no cambia\)](#)

[Cambio de efecto por nivel \(Para mascotas que se van agregando o cambiando habilidades al subir de nivel\)](#)

[Tier 1](#)

[Tier 2](#)

[Tier 3](#)

[Tier 4](#)

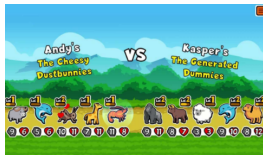
[Tier 5](#)

[Tier 6](#)

[Tier 7](#)

[Comida](#)

[Efectos](#)

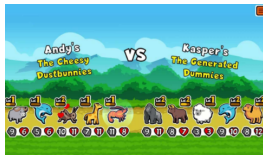


Manual de usuario

Descripción: Detalla la información para el uso del juego.

Introducción

El juego de super auto pets trata de una pelea entre dos jugadores, cada uno con una cantidad posible de 5 mascotas, los cuales por medio de una tienda pueden comprarlas, venderlas y ordenarlas. y además también se pueden comprar comidas. En la pelea hay rondas, donde los dos jugadores se enfrentan por medio de sus mascotas. Hay una batalla entre todas sus mascotas hasta que uno de los dos jugadores se quede sin mascotas.

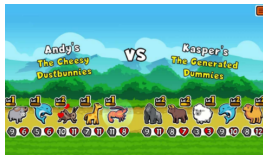


Manual de usuario

Descripción: Detalla la información para el uso del juego.

Requerimientos para la ejecución del juego

- Una computadora
- Se necesita tener instalada la máquina virtual de java. Esto se puede hacer desde su página y para cualquier sistema operativo: [Descargar Java](#)
- Alguna terminal para poder interpretar comandos, si se encuentra en windows con el cmd o el windows powershell será suficiente.



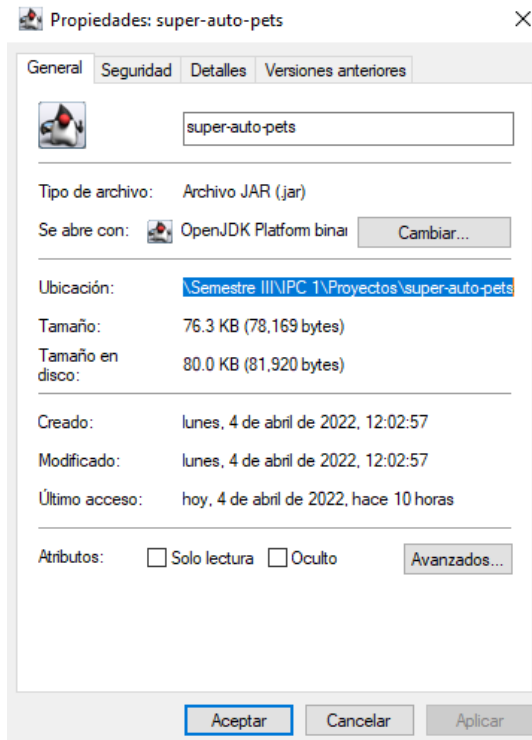
Manual de usuario

Descripción: Detalla la información para el uso del juego.

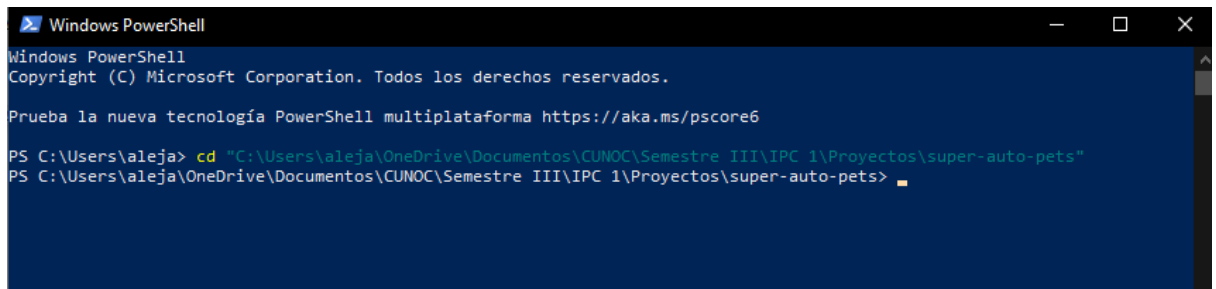
Guía para la ejecución del programa

Para esta guía usaré Windows powershell, aplicación que ya viene con windows.

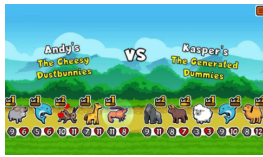
1. Se debe obtener la ubicación del archivo .jar: clic derecho y propiedades



2. Se copia y posteriormente abrimos la terminal. Una vez dentro, escribimos cd "(la ubicación de nuestro archivo .jar)"



3. Se ejecuta el comando `java -jar super-auto-pets.jar` y el juego comienza a ejecutarse.



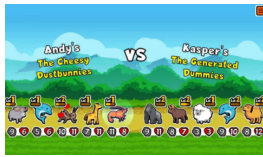
Manual de usuario

Descripción: Detalla la información para el uso del juego.

```
Windows PowerShell
Copyright (C) Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.

Prueba la nueva tecnología PowerShell multiplataforma https://aka.ms/pscore6

PS C:\Users\aleja> cd "C:\Users\aleja\OneDrive\Documentos\CUNOC\Semestre III\IPC 1\Proyectos\super-auto-pets"
PS C:\Users\aleja\OneDrive\Documentos\CUNOC\Semestre III\IPC 1\Proyectos\super-auto-pets> java -jar super-auto-pets.jar
-----
Bienvenido a Super Auto Pets
1- Modo arena
2- Modo versus
3- Modo creativo
Escoge una de las siguientes opciones:
```

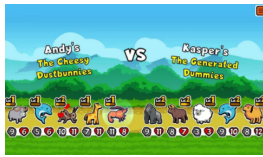


Manual de usuario

Descripción: Detalla la información para el uso del juego.

Instrucciones del juego

- Antes de ejecutar cada batalla el jugador necesita comprar mascotas en el menú de acciones antes de la batalla.
El juego funciona por rondas, en las cuales al ir avanzando evolucionan la tienda, el tier y el número de mascotas disponibles en la tienda.
- En las acciones entre batallas se puede realizar lo siguiente:
 - comprar mascotas: Aquí puedes comprar las mascotas dependiendo del tier en que se encuentre el juego, de toda la lista de mascotas disponibles se muestran 3 (o más, depende de la capacidad) mascotas aleatorias.
 - comprar comida: Cada comida tiene un efecto diferente descrito posteriormente
 - ordenar mascotas: te deja reubicar una mascota, pues en las batallas la primera mascota es la que pelea con la primera mascota del oponente.
 - fusionar mascotas: Sí en la tienda se encuentra una de las mascotas a tu disposición y esta es de un nivel menor a 3, puedes fusionarlas para aumentar su experiencia o subir de nivel
 - vender mascotas: Puedes vender una de tus mascotas, el oro recibido será igual al nivel de la mascota
- Batalla: Se enfrentan las mascotas del jugador contra las del oponente. habrán peleas individuales hasta que uno de los dos jugadores se quede sin mascotas. en la pelea individual se enfrentarán la primera mascota de los jugadores, se atacaran al mismo tiempo.
- Al empezar la partida se tiene 10 de vida. Cada vez que se gane un batalla el jugador perderá vida, y el primer jugador en llegar a 0 de vida perderá la partida.
- El ataque del jugador dependerá de la ronda en que se esté.



Manual de usuario

Descripción: Detalla la información para el uso del juego.

Mascotas

Formato de lectura

Aumento de efecto por nivel (Para mascotas que su habilidad únicamente se ve potenciada pero no cambia)

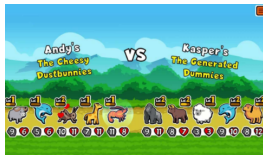
- <Nombre mascota> [<ataque>/<vida>]
 - <Nombre habilidad> : <Descripción> (<nivel 1>)/(<nivel 2>)/(<nivel 3>)
 - <Tipos> : <Tipo 1> , <Tipo 2>

Cambio de efecto por nivel (Para mascotas que se van agregando o cambiando habilidades al subir de nivel)

- <Nombre mascota> [<ataque>/<vida>]
 - Habilidades
 - <Nivel #> : <Descripción>
 - Tipos: <Tipo 1> , <Tipo 2>

Tier 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.



Manual de usuario

Descripción: Detalla la información para el uso del juego.

- Tipo: Insecto

Tier 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

Tier 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



Manual de usuario

Descripción: Detalla la información para el uso del juego.

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

Tier 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]

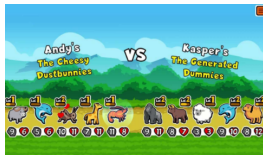
- Robustez: Ganancia (+2/+2)/ (+4/+4) / (+6/+6) al ser él hipopotamo quien debilita a una mascota enemiga.
- Tipo acuático/terrestre

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.



Manual de usuario

Descripción: Detalla la información para el uso del juego.

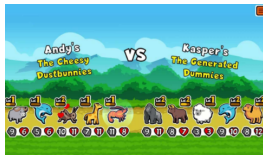
- Tipo: Mamífero/Terrestre
- 33. Ballena [3/8]
 - Succión: Al iniciar la partida trague al aliado de delante y suéltalo como lvl 1/2/3 después de debilitarse.
 - Tipo: Acuático
- 34. Ardilla [2/5]
 - Rebajas: al iniciar el turno de compra realiza un descuento en la compra de alimentos por 1/2/3 de oro.
 - 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

Tier 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



Manual de usuario

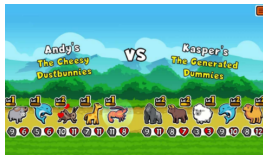
Descripción: Detalla la información para el uso del juego.

Tier 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

Tier 7

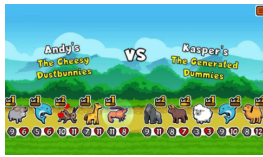
53. Quetzal [10/10]
 - Habilidades por nivel
 - (1) Agrega a su vida la suma de toda la vida de los animales tipos aves.
 - (2) Hace lo del nivel 1 y agrega a su daño la suma de todo el daño del daño de todas las aves.
 - (3) Hace lo del nivel 2 pero con todos los animales.



Manual de usuario

Descripción: Detalla la información para el uso del juego.

- 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



Manual de usuario

Descripción: Detalla la información para el uso del juego.

Comida

Los tipo efecto no se pueden acumular más de una en una mascota, los demás se le pueden dar cuantas veces se quiera a un mismo animal.

Tier 1:

- **Manzana:** Da 1 de vida y 1 de daño a un animal seleccionado.
- **Naranja:** Es tipo efecto, hace que regrese un 10% de daño
- **Miel:** Es tipo efecto, donde hace que durante las rondas de pelea, cuando se muera la mascota que se le dió, invoca una abeja que tiene 1 de vida y 1 de daño (Efecto relacionado: Miel de abeja).

Tier 2:

- **Pastelito:** Da 3 de vida y 3 de daño solo por la siguiente ronda de pelea.
- **Hueso de carne:** Es tipo efecto, y le da al animal entregado 5 de daño extra durante los turnos de pelea (Efecto relacionado: Ataque de hueso).
- **Pastilla para dormir:** Hace que nuestro animal se desmaye durante la fase de compras. (Todo efecto que un animal haga al desmayarse hará permanentemente)

Tier 3:

- **Ajo:** Es tipo efecto, y le da al animal entregado una armadura que hace que el animal entregado reciba 2 de daño menos (sí o sí recibe 1 de daño si es atacado) (Efecto relacionado: Armadura de ajo).
- **Ensalada:** Da 1 de vida y 1 de daño a 2 animales aleatorios de tu equipo.
- **Comida enlatada:** Da a los animales de la tienda y todos los próximos que aparezcan 2 de daño y 1 de vida extra.
- **Pera:** Le da a un animal que se escoja 2 de vida y 2 de daño.

Tier 4

- **Chile:** Es tipo efecto, y hace que el animal que lo porta haga 5 de daño al animal que se encuentra detrás del que atacó (Efecto relacionado: ataque demoledor).
- **Chocolate:** Da +1 de experiencia a un animal de tu equipo.
- **Sushi:** Da 1 de vida y 1 de ataque a 3 animales aleatorios de tu equipo.

Tier 5

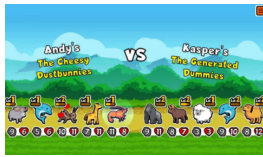
- **Melón:** Es tipo efecto, y hace que el animal que lo porta la primera vez que sea atacado no reciba daño, solo 1 uso por ronda (Efecto relacionado: Armadura de melón).
- **Hongo:** Es tipo efecto, Da 1 vida extra al animal solo que sale con 1 de vida y 1 de daño (Efecto relacionado: Vida extra).

Tier 6

- **Pizza:** Da 2 de vida y 2 de daño a 2 animales randoms de tu equipo.
- **Carne:** Es tipo efecto, y hace que el animal que lo porté haga 20 de daño adicional una vez por ronda (Efecto relacionado: Ataque de carne) .

Tier 7

- **Gelatina:** Es tipo efecto, y hace que el animal que lo porté tenga un tipo extra que escoge el jugador.



Manual de usuario

Descripción: Detalla la información para el uso del juego.

Efectos

En esta sección se describen los nombres de los efectos bajo los cuales se puede encontrar una mascota, así como una descripción de lo que hacen.

- **Débil:** Sufre 3 de daño extra.
- **Armadura de melón:** Recibirá 20 de daños menos, un solo uso.
- **Armadura de ajo:** Reduce el daño recibido en 2, permanente.
- **Ataque de hueso:** Efectúa 5 de daño extra al atacar (sí o sí recibe 1 de daño si es atacado), permanente.
- **Ataque demoledor:** Efectúa 5 de daño al enemigo de detrás, permanente
- **Ataque de carne:** Efectúa 20 de daño extra, un solo uso.
- **Miel de abeja:** Cuando el animal bajo este efecto se desmaye invoca a una abeja 1/1
- **Vida extra:** Cuando el animal muere, resucita como un 1/1
- **Escudo de coco:** Niega TODO el daño, un solo uso.