

MANUAL

DE  
USUARIO

ROLE PLAYING GAME

“PUBG CISCO”

# PRESENTACION

EL SIGUIENTE MANUAL ESTA DIRIGIDO AL USUARIO QUE DESEA COMPRENDER PARTE DE LA ESTRUCTURA DE “PUBG CISCO” Y EL PROCESO QUE CONLLEVA SU JUGABILIDAD.

SU FUNCIONAMIENTO PARTE DE LA EJECUCION DE UN ARCHIVO JAR O EN UN IDE (ESTABLECIDO EN EL MANUAL TECNICO).

REALMENTE “PUBG CISCO”, BUSCA LA DISTRACCION DEL USUARIO Y SU CENTRALIZACION EN UN PUNTO DE TIPO ROLE PLAYING GAME.

# CISCOPLAY

# INSTRUCCIONES

## DEBERA

TENER INSTALADO ALGUN IDE PARA EJECUTARLO O A PARTIR DEL JAR CON EL SIGUIENTE COMANDO:

JAVA-JAR "JAR DEL JUEGO QUE LO ENCONTRARA EN LA CARPETA"

## ANTES DE JUGAR SE DEBE:

1. EJECUTAR EN PC ( IDE/TERMINAL).
2. INGRESAR A MENU.
3. SELECCIONAR PARTIDA.
4. ESTABLECER NICKNAME DE USUARIO.
5. ESTABLECER NICKNAME DE VEHICULOS (3).
6. SELECCIONAR ESCENARIO.

## DESPUES:

7. EL PERSONAJE POSEE PUNTOS DE VIDA (HP) Y PUNTOS DE PODER (PP).
8. SI LOS PUNTOS DE VIDA LLEGAN A CERO DURANTE UNA BATALLA, MUERE EL PERSONAJE.
9. LOS PUNTOS DE PODER SE UTILIZAN DURANTE LA BATALLA.
10. EL OBJETIVO ES DESTRUIR TODOS LOS VEHÍCULOS DEL ENEMIGO ANTES DE QUE ELLOS DESTRUYAN TODOS LOS VEHÍCULOS DEL JUGADOR.



11.SI TODOS LOS VEHÍCULOS DEL JUGADOR SON DESTRUIDOS, LA BATALLA TERMINA.

## DESARROLLO DEL COMBATE

EL JUGADOR SELECCIONA UNO DE LOS ESCENARIOS Y EL OBJETIVO DEL JUEGO ES DESTRUIR A TODOS LOS ENEMIGOS ANTES DE QUE ELLOS DESTRUYAN TODOS LOS VEHÍCULOS DEL JUGADOR.

LAS ACCIONES DE LOS ENEMIGOS Y DEL JUGADOR SE REALIZAN EN TURNOS Y EL JUEGO INDICA QUIEN INICIAR. UN TURNO SE COMPONE DE UNA ACCIÓN DEL JUGADOR Y ACCIONES DE LOS ENEMIGOS, EJECUTANDO PRIMERO LA ACCIÓN DE QUIEN INICIÓ EL COMBATE.

EL ESCENARIO ES LA ARENA DONDE SE DESARROLLA EL COMBATE Y DONDE EL VEHÍCULO SE MUEVE. ES UNA CUADRÍCULA Y CADA CUADRO REPRESENTA ALGÚN TIPO DE TERRENO (AGUA, MONTAÑA, TIERRA) EL CUAL AFECTA LO MOVIMIENTOS DE LOS VEHÍCULOS Y LA PRECISIÓN DE LOS DISPAROS. ALGUNOS CUADROS PUEDEN DESTRUIRSE SI SE LES DISPARA DEPENDIENDO DE SU TIPO DE TERRENO.

CUANDO UNA BATALLA TERMINA Y SI EL JUGADOR GANA SE DEBE DE DAR UNA CANTIDAD DE EXPERIENCIA (A DISCRECIÓN DEL DISEÑADOR DEL JUEGO) A TODOS LOS VEHÍCULOS SOBREVIVIENTES QUE AL MENOS HAYA DISPARADO UNA VEZ, TAMBIEN SE DÁ UNA CANTIDAD DE ORO AL JUGADOR.

SI TODOS LOS VEHÍCULOS DEL JUGADOR SON DESTRUIDOS, LA BATALLA TERMINA Y NO SE DÁ ORO NI EXPERIENCIA. LOS VEHÍCULOS DESTRUIDOS SE PUEDEN REPARA AL APLICAR UN OBJETO REPARADOR DESPUÉS DE LA BATALLA.

# VEHÍCULOS

EL USUARIO PUEDE SELECCIONAR ENTRE DOS VEHICULOS, TANQUE Y AVIÓN. CUANDO UN VEHÍCULO ES CREADO, SE LE ASIGNA AUTOMÁTICAMENTE UN ARMA BÁSICA PERO EL JUGADOR PUEDE EQUIPAR MÁS COMPRANDO ARMAS EN LA TIENDA. LOS VEHÍCULOS TIENEN 3 PARÁMETROS:

- **ATAQUE:** ESTOS PUNTOS INDICAN EL DAÑO QUE SE LE HACE A UN ENEMIGO. AUMENTA EN 2 CADA VEZ QUE SUBE DE NIVEL.
- **DEFENSA:** ES UN PORCENTAJE QUE INDICA CUANTO DAÑO HACEN LOS ATAQUES ENEMIGOS. 100% INDICA QUE TODOS LOS ATAQUES ENEMIGOS GOLPEAN AL JUGADOR. AUMENTA EN 1 CADA VEZ QUE SE SUBE DE NIVEL.
- **PUNTERÍA:** ES UN PORCENTAJE QUE INDICA LA PROBABILIDAD DE GOLPEAR AL ENEMIGO. 100% INDICA QUE SIEMPRE SE GOLPEARÁ AL ENEMIGO. AUMENTA EN 0.5 CADA VEZ QUE SE SUBE DE NIVEL.

## TANQUE

ESTE VEHÍCULO PESADO CON MUCHA DEFENSA ES CAPAZ DE DISPARAR ARMAS CON MUCHA POTENCIA, PERO TIENEN POCA PUNTERÍA Y TIENEN DEFENSA ALTA, NO PUEDEN PASAR POR TERRENO DE TIPO AGUA.

- **ATAQUE:** EL VALOR INICIAL ES DE 10
- **DEFENSA:** EL VALOR INICIAL ES DE 6
- **PUNTERÍA:** EL VALOR INICIAL ES DE 60

MOVIMIENTO ESPECIAL: CONSISTE EN REALIZAR UN DISPARO CON EL DOBLE DE ATAQUE SIN QUE LAS SECCIONES DEL ESCENARIO REDUZCAN SU ATAQUE.

## AVIÓN

ESTE VEHÍCULO NO TIENE MUCHA POTENCIA DE DISPARO, PERO TIENE EXCELENTE PUNTERÍA Y MUCHA VELOCIDAD DE ATAQUE. DEBIDO A QUE VUELAN, PUEDEN ATRAVESAR TERRENO DE TIPO AGUA, PERO SE VEN OBLIGADOS A RODEAR MONTAÑAS SIN PODER ATRAVESARLAS.

- ATAQUE: EL VALOR INICIAL ES DE 7
- DEFENSA: EL VALOR INICIAL ES DE 3
- PUNTERÍA: EL VALOR INICIAL ES DE 70
- VELOCIDAD: CARACTERÍSTICA ESPECIAL DEL AVIÓN QUE INDICA CUANTAS MUNICIONES SE DISPARAN POR TURNO. INICIA EN 1 Y AUMENTA EN 0.10 CADA VEZ QUE SE SUBE DE NIVEL.

MOVIMIENTO ESPECIAL: CONSISTE EN REALIZAR UN DISPARO CON LA MITAD DE ATAQUE PERO QUE GOLPEA A TODOS LOS ENEMIGOS DEL ESCENARIO. ADEMÁS, AUMENTA TEMPORALMENTE LA DEFENSA EN 5 PUNTOS HASTA QUE SEA GOLPEADO POR UN ATAQUE ENEMIGO.

## ARMAS

LAS ARMAS SON USADAS POR LOS VEHÍCULOS PARA DAÑAR TERRENOS Y ENEMIGOS. CADA ARMA AFECTA DE MANERA POSITIVA O NEGATIVA A LOS PARÁMETROS DE ATAQUE Y PUNTERÍA DE LOS VEHÍCULOS QUE LAS USAN, ADEMÁS, LAS ARMAS EQUIPADAS A LOS AVIONES AFECTAN DE MANERA POSITIVA O NEGATIVA LA VELOCIDAD DE DISPARO.

CUANDO SE INICIA EL JUEGO SE DEBEN TENER DISPONIBLES AL MENOS 3 ARMAS BÁSICAS.

LAS ARMAS CREADAS POR EL USUARIO SE AGREGARAN A UNA TIENDA DONDE EL JUGADOR LAS PUEDE COMPRAR PARA AGREGARLAS AL ARSENAL DE SU VEHÍCULO.

## BOOTS

EN LA TIENDA SE PUEDEN COMPRAR BOOTS, QUE TIENEN LA SIGUIENTE FUNCIONALIDAD.

- LOS BOOTS SE DEBEN COLOCAR EN UNA POSICIÓN ESPECÍFICA DEL TABLERO. SE PUEDEN COLOCAR EN
- UN RANGO DE 3 POSICIONES A PARTIR DE CUALQUIER VEHÍCULO AMIGO.
- LOS BOOTS TIENEN UNA DURACIÓN DE 3 TURNOS. SOLO LE DISPARAN AL ENEMIGO QUE SE
- ENCUENTRE A UN RANGO DE 4 POSICIONES A PARTIR DE DONDE SE ENCUENTRE EL BOOT.
- AL INICIO DEL TURNO DEL JUGADOR QUE LOS COLOCÓ EL BOOT TIRA UN DADO PARA CALCULAR EL DAÑO
- QUE HARÁ SI HAY UN VEHÍCULO CERCA.
- AL FINALIZAR LOS 3 TURNOS EL BOOT EXPLOTA, Y HACE UN DAÑO DE ACUERDO AL TIRO DEL DADO A UN
- RANGO DE 2 CUADROS, NO IMPORTANDO SI ES ENEMIGO O NO.

## ESCENARIOS

UN ESCENARIO ES EL LUGAR DONDE SE DESARROLLAN LAS BATALLAS Y ESTÁ COMPUESTO DE CUADROS QUE REPRESENTAN ALGÚN TIPO DE TERRENO. AL INICIO DEL JUEGO SE TIENE DISPONIBLES 3 ESCENARIOS DIFERENTES PERO EL JUEGO PERMITE AL USUARIO CREAR VARIOS ESCENARIOS PARA JUGAR.

## MOVIMIENTOS DEL VEHÍCULO DEL JUGADOR

EN SU TURNO, EL USUARIO PUEDE MOVER O DISPARAR. LOS MOVIMIENTOS SOBRE EL ESCENARIO SE PUEDEN DAR SOLO EN UNA DIRECCIÓN Y NO HAY LÍMITE EN LA CANTIDAD DE CUADROS A DESPLAZARSE POR LO QUE EL USUARIO LO DEBE INDICAR.

## ENEMIGOS

LOS ENEMIGOS SON VEHÍCULOS QUE NO PUEDEN MOVERSE, PERO QUE EN SU TURNO DISPARAN EN UNA DIRECCIÓN ALEATORIA. AL MOMENTO DEL DISEÑO DEL ESCENARIO EL USUARIO DEBE INDICAR EN DONDE SE UBICAN LOS ENEMIGOS YA QUE LOS ENEMIGOS DISPARAN Y RECIBEN DISPAROS, TAMBIÉN DEBEN TENER ARMAS ASIGNADAS CON ILIMITADAS MUNICIONES.

## AUMENTO DE NIVEL

CADA VEZ QUE SE GANA UNA BATALLA SE ADQUIERE UNA CANTIDAD ALEATORIA DE PUNTOS DE EXPERIENCIA POR LO QUE UN VEHÍCULO AUMENTA DE NIVEL AUTOMÁTICAMENTE CUANDO SU EXPERIENCIA LLEGUE A LA CANTIDAD DE PUNTOS REQUERIDOS. CADA VEZ QUE SE AUMENTA DE NIVEL TAMBIÉN DEBE DE AUMENTAR LA CANTIDAD DE EXPERIENCIA REQUERIDOS PARA ALCANZAR EL SIGUIENTE NIVEL.



## TIENDA

CADA VEZ QUE SE GANA UNA BATALLA SE GANA UNA CANTIDAD DE ORO ALEATORIA. EL ORO DEL JUGADOR PUEDE SER USADO PARA COMPRAR ARMAS, MUNICIONES, KITS DE REPARACIÓN Y OBJETOS REPARADORES.

EXISTEN 2 TIPOS DE KITS DE REPARACIÓN:

- MENORES: REPARAN AL VEHÍCULO 25 PUNTOS DE VIDA.
- MAYORES: REPARA AL VEHÍCULO 50 PUNTOS DE VIDA.

## SOPORTE TECNICO

SI EL USUARIO DETECTA ALGUNA ANOMALIA O ERROR EN EL PROCESO DE EJECUCION, COMPILACION O AUTOMATIZACION, PUEDE ACUDIR A LAS SIGUIENTES FUENTES PARA UN APOYO DE MANERA INMEDIATA Y DIRECTA:

- [brayanpanjojcalgua@gmail.com](mailto:brayanpanjojcalgua@gmail.com)
- 53864566\_+502

CISCOPLAY