

MANUAL DE USUARIO

INTRODUCCION

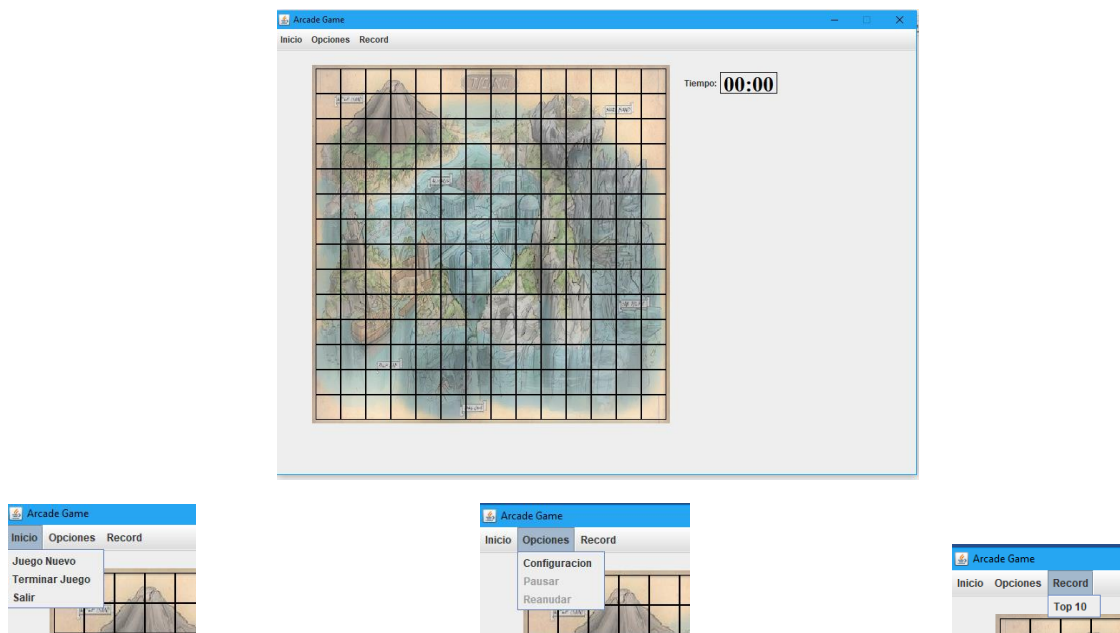
Este manual tiene como finalidad dar a conocer al usuario las características, configuraciones, funcionalidad, reglas y funcionamientos básicos de Medieval. Medieval es un programa que consiste en juego de tablero, estilo juegos de mesa, con dos jugadores y tres personajes cada jugador.

REQUERIMIENTOS MINIMOS

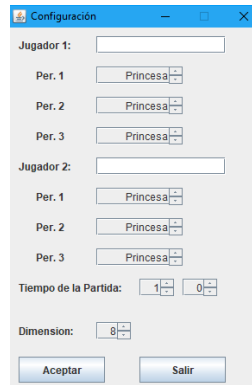
- Corre en cualquier sistema operativo
- Tener instalado la Virtual Java Machine.

GUIA/TUTORIAL

Al iniciar el programa, se muestra la pantalla principal, el tablero dibujado y en la parte superior el menú del Juego. La ventana cuenta con 3 pestañas, en la primera se inicia, finaliza y se sale del juego. En la pestaña “Opciones” se definen las configuraciones y características de cada partida, así como los nombres de los jugadores, el orden de sus personajes y el tiempo máximo de duración. En la pestaña “Record” se muestran los mejores 10 jugadores con sus respectivas puntuaciones.

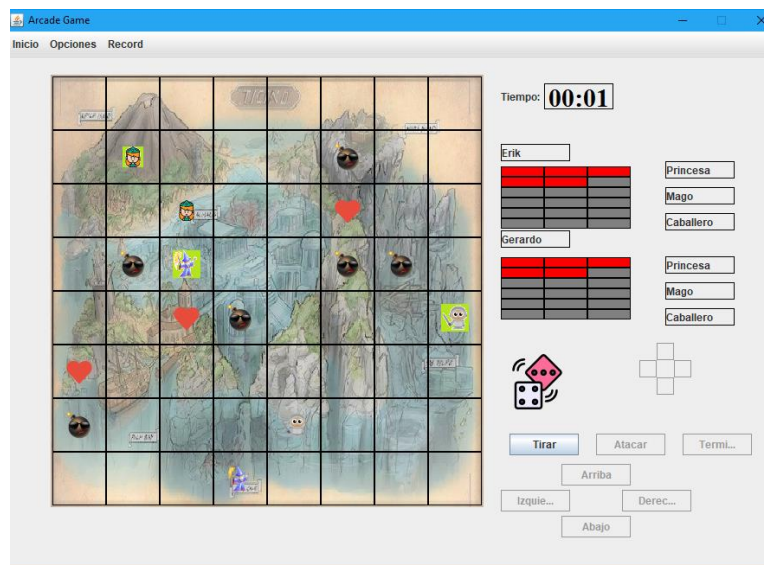


Antes de iniciar una partida, es necesario definir antes de las configuraciones de dicha partida, esto en el menú Opciones la opción “Configuración”.



Tabular lo que se pide y elegir el orden de los personajes, siendo “Per. 1” el personaje con el primer turno y así sucesivamente hasta llegar al personaje 3; de la misma manera para el Jugador 2. En la opción “Tiempo de la partida” la primera casilla corresponde a los minutos y la segunda a los segundos del tiempo máximo. En la última opción “Dimensión” corresponde a la cantidad de casillas con las que contará el tablero, con la dimensión mínima de 8X8 hasta llegar a 18X18.

Ya definidas todas las configuraciones, se procede a darle inicio a la partida.

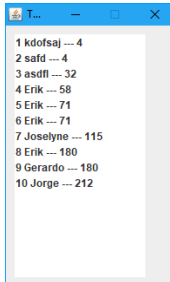


El botón “Tirar” corresponde a tirar el dado e indica la cantidad de posiciones posibles a moverse, posteriormente elige la dirección en la cual desea mover a su personaje. Al finalizar los movimientos se activarán dos nuevos botones, el botón “Atacar” si el jugador desea atacar a su contrincante, cabe resaltar que el ataque de los personajes corresponde de la siguiente manera:

- Princesa: 1 casilla en todas direcciones, resta una vida por cada personaje, quita un turno por cada ataque.
- Mago: 4 casillas en una sola dirección, resta una vida por cada personaje.
- Caballero: 2 casillas en una sola dirección, resta dos vidas por cada personaje.

El jugador que no desee atacar, podrá simplemente pulsar el botón “Terminar” para pasar el turno a su oponente.

En la parte superior derecha se observa un cronometro con el tiempo de la partida, al finalizar el tiempo establecido al inicio del juego la partida se da por finalizada y el cronometro para. Unos pixeles mas abajo se encuentran las vidas de ambos personajes, estas vidas irán aumentando o disminuyendo según vaya pasando el juego, al llegar un jugador a 0 vidas, la partida se da por terminada independientemente si no ha llegado al tiempo máximo.



Ejemplo de los mejores jugadores, si quieres estar en el top10, has tu mejor esfuerzo por derrotar a tu enemigo en el mejor tiempo posible...

REGLAS DEL JUEGO:

- Si un personaje se sale del tablero, automáticamente aparece en la primera casilla que encuentre en el centro del tablero y pierde una vida. Si encuentra a un personaje enemigo en su rango de ataque, puede atacar si así lo desea.
- Cada jugador cuenta con 3 personajes, los personajes no se eliminan, no pierden ni desaparecen, si un personaje ataca a otro el jugador perderá las vidas según correspondan, pero su personaje seguirá en el tablero.
- El ataque certero de la princesa quita una vida al contrario y pierde su turno.
- Los jugadores suman una vida si caen en una vida y pierden si caen en una bomba respectivamente.
- Los personajes pueden pasar libremente por encima de las vidas y las bombas sin ser afectados. Serán afectados únicamente si caen en la posición donde estén dichos ítems.
- En caso de empate, ambos jugadores serán ganadores y entrarán en el top10 si su tiempo fue de los mejores.
- No puedes pasar encima de otros personajes, si te topas con un personaje en tu camino, aleatoriamente tomaras una ruta hacia otra dirección.