



Manual



The Skeleton Wizard's War

Contenido

1.	Introducción.....	1
2.	Descripción de los personajes y su función dentro del juego.....	1
3.	Para acceder a nuestra aplicación, ingrese la siguiente URL:.....	2
4.	Pantalla principal del juego.....	2
4.1	Nombre.....	2
4.2	Jugar	2
4.3	Setting	2
4.4	Créditos	3
5.	Crear nombre de usuario	4
6.	Niveles del juego	5
7.	Inicio del juego	6
8.	Nivel 1.....	7
9.	Nivel 2.....	8
10.	Nivel 3	11







Manual de usuario de la aplicación The Skeleton Wizard's War

1. Introducción

El presente manual es una guía práctica para los usuarios de la aplicación The Skeleton Wizard's War. En la pantalla principal, se puede visualizar las opciones de manera fácil y accesible. El objetivo principal es ayudar a los estudiantes a mejorar su vocabulario relacionado con "going to" a través de actividades interactivas. De esta manera, los estudiantes podrán aplicar y comprender mejor este concepto gramatical en inglés.

2. Descripción de los personajes y su función dentro del juego

Acceso de la aplicación

Personajes		Descripción
Cassian		Es un noble caballero, protagonista indiscutible de esta aventura épica. Su noble tarea consiste en enfrentar a enemigos desafiantes y superar niveles con destreza, hasta alcanzar el enfrentamiento definitivo con el malvado mago esqueleto y, así, poner fin a la guerra que amenaza al reino. El representa el estudiante y su viaje hacia su aprendizaje.
Dragoslav, el sabio		Le encomienda una misión crucial al caballero Cassian. Como muestra de su confianza, le concede la espada del conocimiento. Además, le asigna un duende protector, quien le brinda sabios consejos en los momentos de difíciles.
Rhiannon, el mago esqueleto		Es el antagonista principal de la trama, poseedor del mayor poder mágico dentro del juego. Su objetivo es conquistar el reino de Rothenburg y ganar la guerra a cualquier costo. Para lograrlo, llevara a cabo peligrosos experimentos en la búsqueda de la fórmula perfecta que combine metales y magia oscura, con el fin de crear la temible maldición de la desmotivación.
Cédric		Es un secuaz de Rhiannon, es jefe de uno de los dos escuadrones, tiene la misión de encontrar a Cassian y detener su avance para ello le asignará una serie de oraciones que el protagonista tendrá



Dobick



que resolver para poder avanzar.

Su función primordial es orientar y aconsejar al caballero Cassian durante su travesía hasta enfrentarse al jefe esqueleto. Además, le proporcionara pistas valiosas para completar las misiones y resolver los ejercicios que se le presentan en el camino.

3. Para acceder a nuestra aplicación, ingrese la siguiente URL:

<https://github.com/isai04/Videojuego.git>

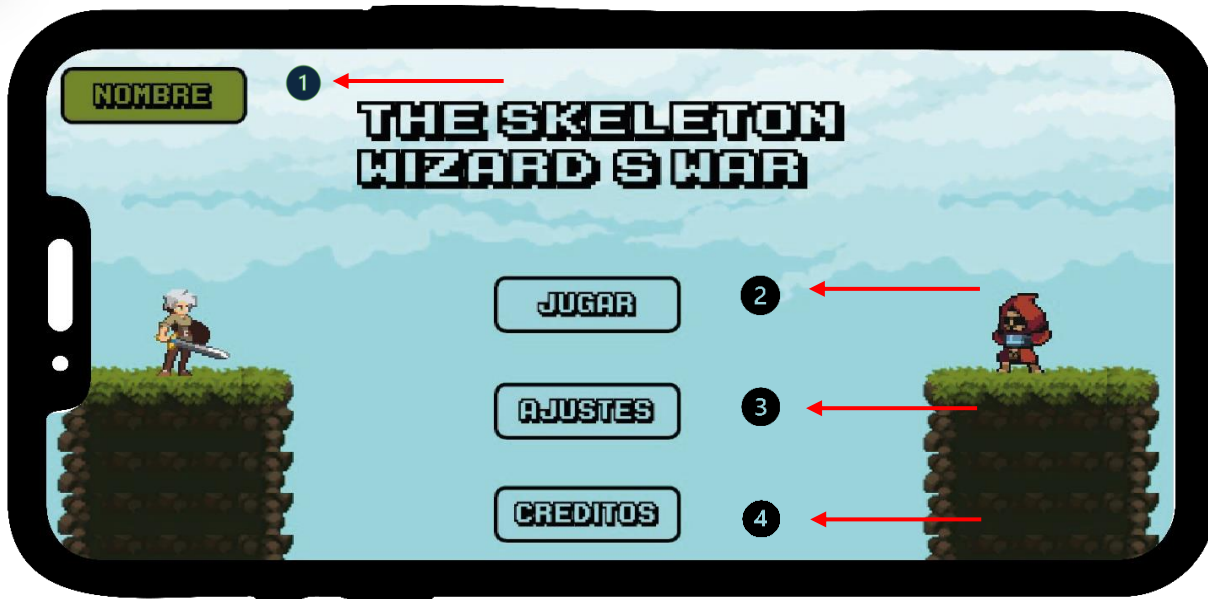
4. Pantalla principal del juego

En la siguiente pantalla se puede observar los botones de:

1. Nombre: Este botón te permite crear y establecer un nombre de usuario antes de comenzar a jugar.
2. Jugar: Este botón te permite iniciar el juego. Al presionarlo, comenzarás tu aventura en "The Skeleton Wizard's War".
3. Setting: Este botón te lleva a la pantalla de opciones del juego, donde puedes configurar diferentes aspectos como el volumen, los sonidos de los botones y otros ajustes del juego.



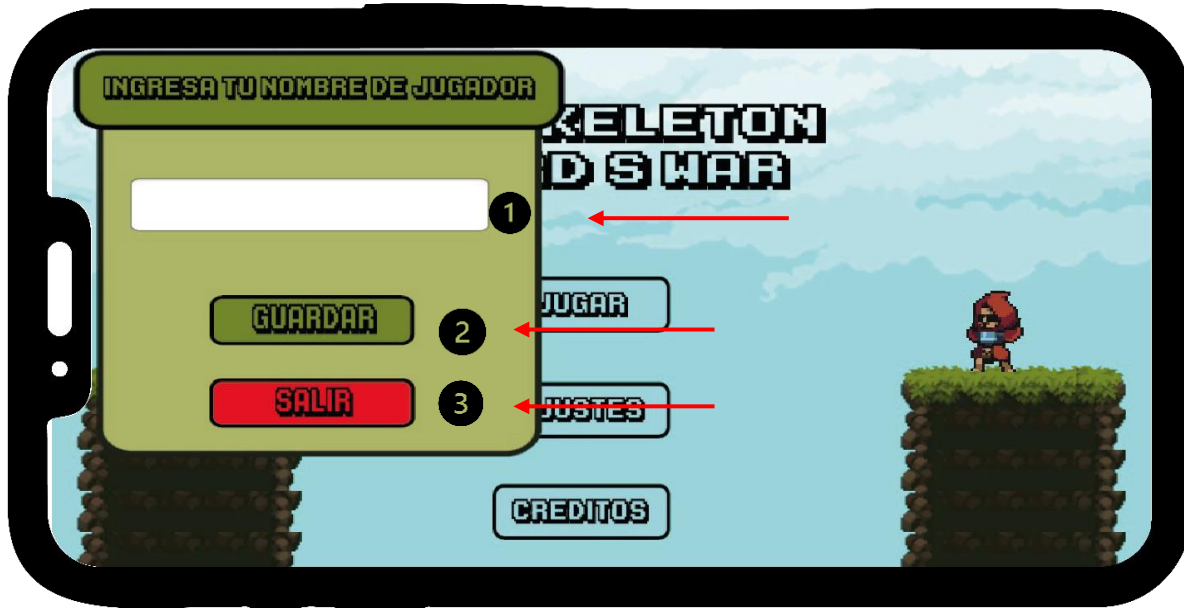
4. Créditos: Este botón te muestra información sobre los creadores del juego, incluyendo los que participaron en su creación.





5. Crear nombre de usuario

1. En el siguiente recuadro en blanco, ingrese su nombre de usuario solo letras minúsculas.
2. Luego dar clic en el botón guardar.
3. Por ultimo damos clic en el boton salir para regresar a la pantalla principal.





6. Niveles del juego

En la siguiente pantalla, se encuentran los tres niveles que contiene el juego.

- A) Nivel 1
- B) Nivel 2
- C) Nivel 2

En la parte inferior izquierda se encuentra el botón volver el cual nos permite volver a la pantalla principal del juego y en el parte inferior derecho se encuentra el botón de jugar el cual nos lleva al nivel 1.

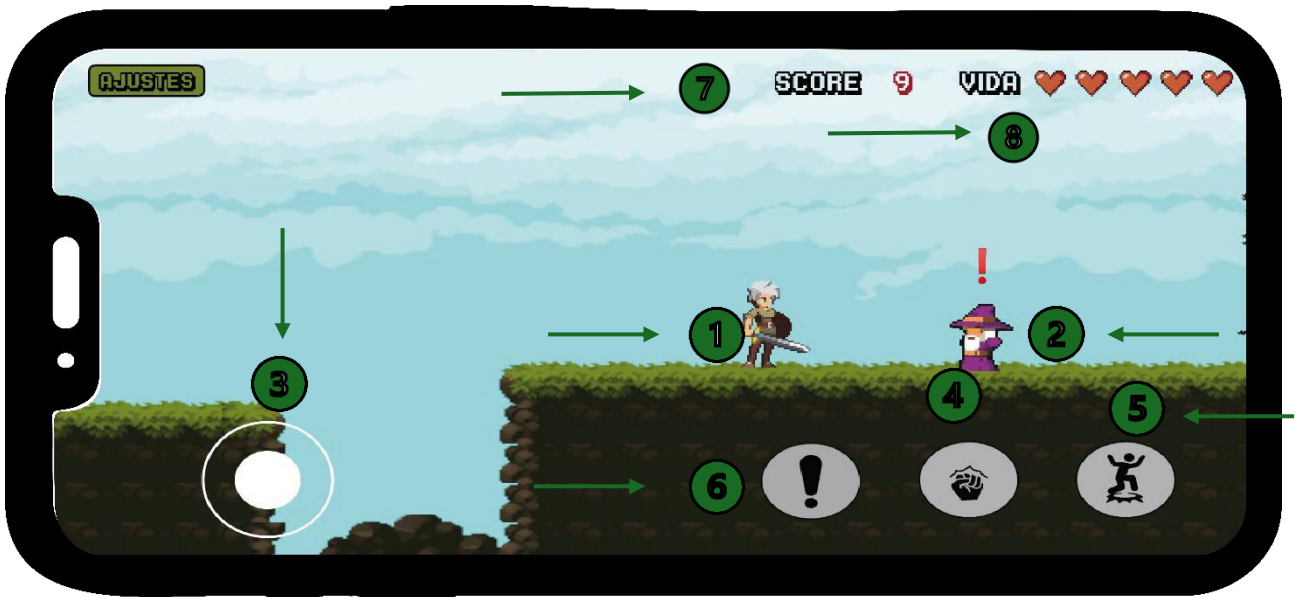




7. Inicio del juego

En esta escena se presenta un diálogo entre el caballero Cassian y el mago Dragoslav. Junto a ellos, se encuentran los siguientes elementos:

1. Caballero Cassian
2. Mago Dragoslav
3. Un joystick para controlar los movimientos del caballero.
4. Un botón para realizar ataques.
5. Un botón para saltar.
6. Botón de admiración para iniciar el dialogo entre el mago y el caballero.
7. Tiempo en que debe de terminar el nivel el cual es de 120 segundos para terminar el nivel.
8. Vidas las cuales se iran restando si lo ataca el enemigo.



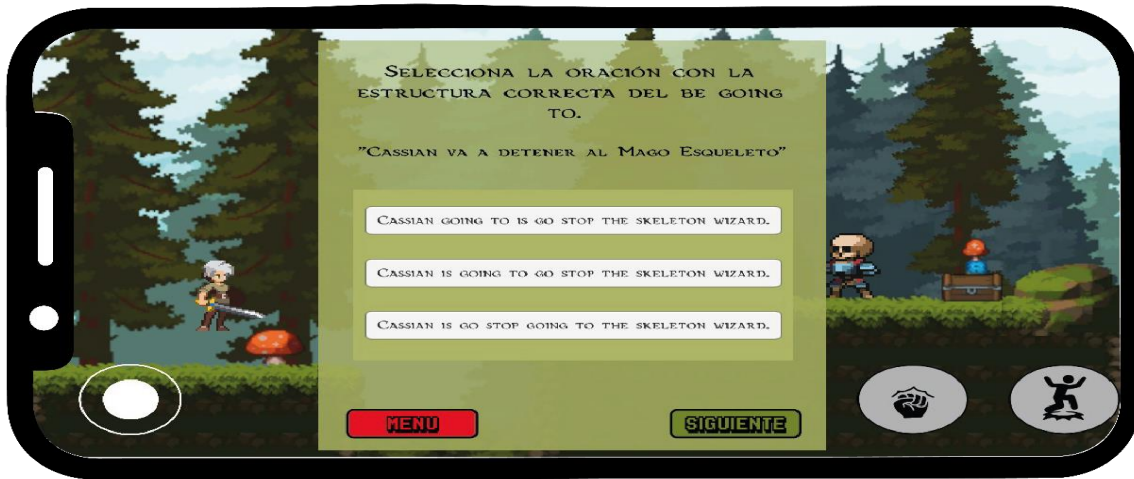


8. Nivel 1

Bosque

En esta escena se presentan los botones que permiten avanzar y atacar a los enemigos que el caballero enfrentará, además del tiempo estipulado que tiene de para terminar el nivel.

También se muestran los secuaces del mago esqueleto, quienes intentarán impedir que el caballero continúe su avance.



Al finalizar la oración correcta se le mostrar esta pantalla el cual le va mostrar el tiempo en cual completo el nivel, además el tiempo restante se le suma y así obtendrá un puntaje y



9. Nivel 2

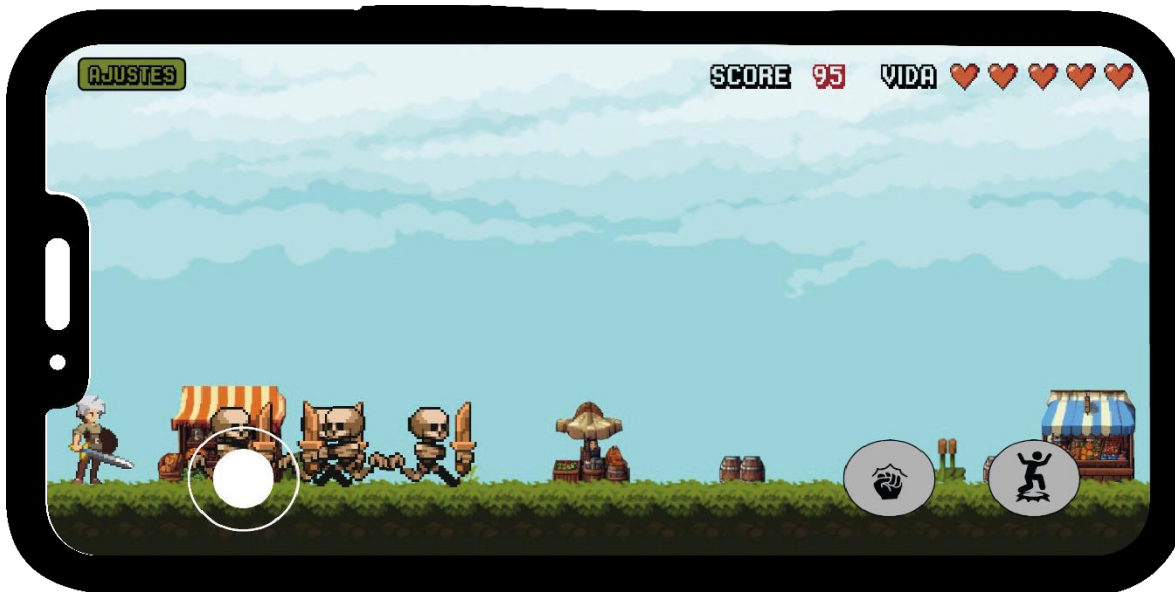
Pueblo abandonado

En esta escena se presentan los botones que permiten avanzar y atacar a los enemigo. El caballero se encuentra en un pueblo abandonado por los secuestradores del mago escudete, además de





En esta escena deberá acabar con los secuaces que para llegar al final del nivel 2 debe de cuidarse porque dudaran en atacar.



Al final del nivel 2 se enfrentará a un jefe final, se le presentará una oración que deberá verificar si está correctamente escrita gramaticalmente.

- 1) Seleccionar "true" si la oración es verdadera.
- 2) Seleccionar "false" si la oración es falsa.

Si contesta bien en la parte inferior derecha le aparecerá el botón siguiente el cual lo llevará al nivel 3.





Al finalizar la oración se le mostrar esta pantalla el cual le va mostrar el tiempo en cual completo el nivel, además el tiempo restante se le suma y así obtendrá un puntaje y mensaje de felicitaciones. Si contesta bien en la parte inferior derecha le aparecerá el botón siguiente el cual lo llevará al nivel 3.





10. Nivel 3

Castillo del Mago esqueleto

Has llegado al combate final, donde deberás enfrentar al mago esqueleto para poner fin a su plan malvado. (Aquí, pondrás en práctica los conocimientos adquiridos sobre el uso del "going to").

Al final del nivel 3, se le mostrará una oración que deberá completar arrastrando las palabras correctas para formar la oración completa.

