MANUAL DE USUARIO:

Este juego es un RPG (role playing game) de combate en el que el jugador cuenta con 3 vehículos para atacar a enemigos sobre un escenario.

Como todo RPG, se permite la creación de un personaje y al ganar batallas se obtienen puntos de experiencia y oro. Se usan los puntos de experiencia para subir de nivel y se adquieren nuevas armas con el oro ganado.

Puedes crear una nueva partida

Menu Principal…

Al inicio, el jugador crea sus tres vehículos a usar indicando el nickname. Hay dos tipos de vehículos, tanque y avión, y cada uno tiene características especiales al momento de atacar y de moverse que se explican más adelante.

Puedes crear armas y vehículos.

Escenario:

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 deben tener disponibles 3 escenarios diferentes pero el juego debe permitir al usuario crear varios escenarios para jugar.

Secciones

Cada sección puede ser Agua, Montaña y Terreno. Algunas secciones pueden ser destruibles por lo que deben tener puntos de vida. La cantidad de secciones que existen entre un vehículo que disparó y su objetivo afectan el ataque, cada sección resta 1 punto al ataque del jugador o de los enemigos.

Movimientos del vehículo del jugador

En su turno, el jugador 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 jugador 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.

**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 los movimientos de los vehículos y la precisión de los disparos. Algunos cuadros pueden destruirse si se les dispara dependiendo de su tipo de terreno.

Si todos los vehículos del jugador son destruidos, la batalla termina y no se dá oro ni experiencia.

Tienda:

Puedes comprar vehículos, armas y municiones…

REQUISITOS MINIMOS PARA EL JUEGO:

Tener Windows XP, Vista, 7, 8, 8.1, 10

Pentium 1Ghz o superior 1Gb RAM o más.

Tener instalado Netbeans 8.2 IDE y JDK