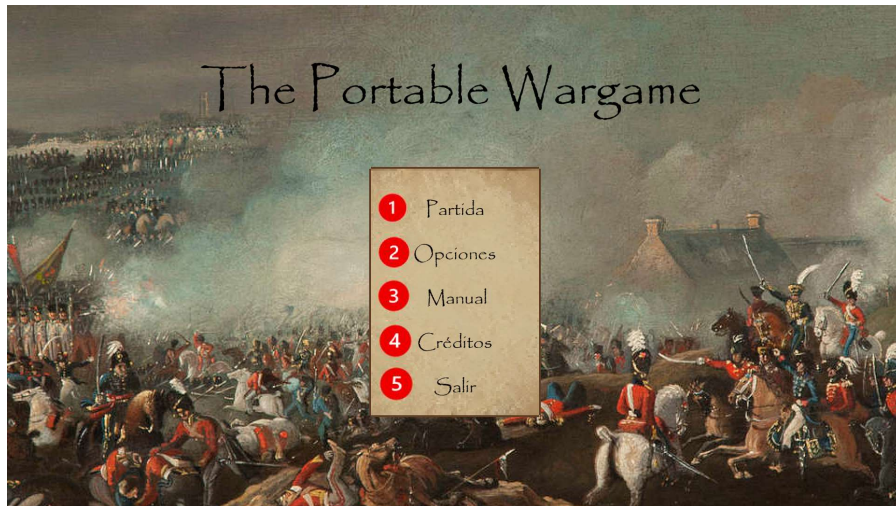


## Anexo B: manual de usuario

En este manual describimos todas las acciones que puede tomar el jugador, así como una explicación básica de las reglas del juego.

### 1. Menú Principal



*Figura 92: Menú principal*

El menú principal es la primera pantalla que nos encontramos al iniciar el juego. Dentro del menú tenemos cinco opciones:

1. Partida. Aquí podremos iniciar una partida contra otro Jugador o contra el ordenador.
2. Opciones. Aquí podremos acceder a la configuración del juego.
3. Manual. Al hacer clic aquí se abrirá un documento externo en nuestro navegador con el reglamento avanzado del juego.
4. Créditos. Al hacer clic aquí se abrirá un documento externo en nuestro navegador con la sección de créditos.
5. Salir. Al hacer clic aquí se saldrá del juego.

### 2. Menú de partida

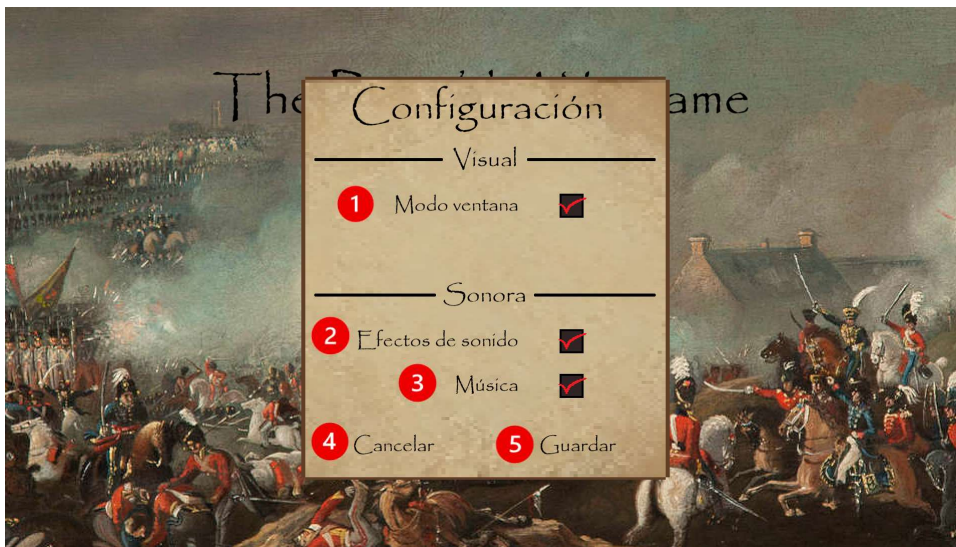


*Figura 93: Menú de partida*

El menú de partida nos permite elegir entre dos opciones:

1. Vs. Jugador. Esta opción iniciará una partida para enfrentarnos a otro jugador utilizando un solo ordenador. También es una buena opción para que un Jugador se acostumbre a los controles manejando ambos equipos.
2. Vs. CPU. Esta opción iniciará una partida para enfrentarnos a la máquina.

### 3. Menú de configuración



*Figura 94: Menú de configuración*

En menú de configuración es donde podemos elegir la configuración del juego.

1. La casilla “Modo ventana” nos permite cambiar entre el modo pantalla completa y el modo ventana completa.
2. La casilla “Efectos de sonido” nos permite activar o desactivar los efectos de sonido del juego.
3. La casilla “Música” nos permite activar o desactivar la música del juego.
4. El botón “Cancelar” descarta los cambios realizados y nos devuelve a la pantalla anterior.
5. El botón “Guardar” guarda los cambios realizados y nos devuelve a la pantalla anterior.

## 4. Menú de pausa



Figura 95: Menú de pausa

Se puede acceder a él pulsando la tecla “Esc” durante una partida. Ofrece las siguientes opciones:

1. Reanudar. Sale del menú de pausa y continúa la partida.
2. Opciones. Aquí podremos acceder a la configuración del juego.
3. Manual. Al hacer clic aquí se abrirá un documento externo en nuestro navegador con el reglamento avanzado del juego.
4. Salir de la partida. Al hacer clic aquí se saldrá de la partida y se volverá al menú principal.

## 5. Interfaz de partida



Figura 96: Interfaz de la partida

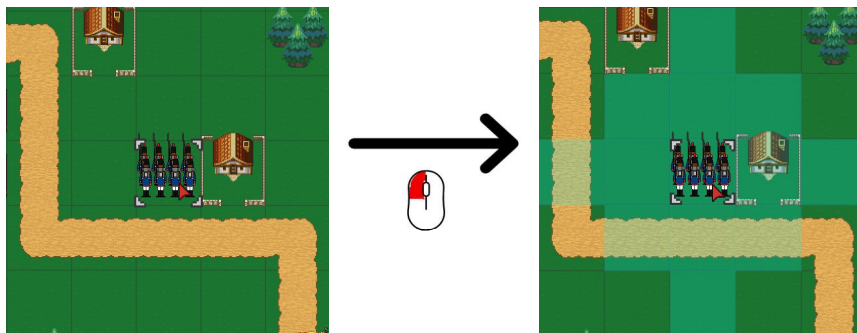
Estos son los elementos que podemos ver en la interfaz de la partida:

1. Barra de puntos de fuerza. Muestra los puntos de fuerza totales del equipo (en términos de un videojuego, la “vida” del equipo), dependiente de las unidades de tu equipo que todavía no han sido eliminadas.
2. Punto de agotamiento. Cuando los puntos de fuerza del equipo bajen hasta este punto, se acabará la partida. Es un tercio de los puntos de fuerza iniciales del equipo (truncados).
3. Recuadro de unidad. Muestra información acerca de la unidad seleccionada (o sobre la que se encuentra el cursor del ratón). Mv representa el movimiento de la unidad, Rng su rango de ataque.
4. Recuadro de terreno. Muestra información acerca del terreno de la casilla seleccionada (o sobre la que se encuentra el cursor del ratón).
5. Unidad. Pieza del juego controlada por el Jugador (si pertenece a su equipo). Representa un grupo de soldados con una especialidad específica, o al comandante del equipo. Una unidad tiene un valor de movimiento, un valor de rango de ataque y otras características adicionales.
6. Terreno. Una casilla con terreno tiene una características especiales según el tipo de terreno que sea.

## 6. Controles

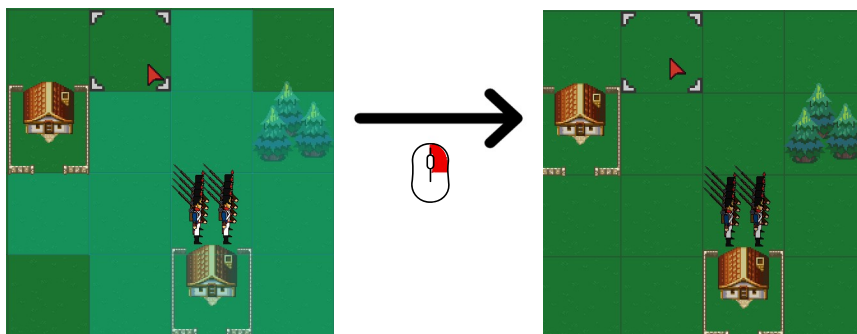
Los controles del juego se basan en el uso de un ratón o touchpad.

- Para seleccionar una unidad, se pulsa clic izquierdo sobre ella.



*Figura 97: Controles para seleccionar unidad*

- Para cancelar una jugada, se pulsa clic derecho en una casilla fuera de las opciones presentadas



*Figura 98: Controles para cancelar jugada*



- Para mover una unidad seleccionada a una casilla, se hace clic derecho sobre la casilla a la que se quiere mover.

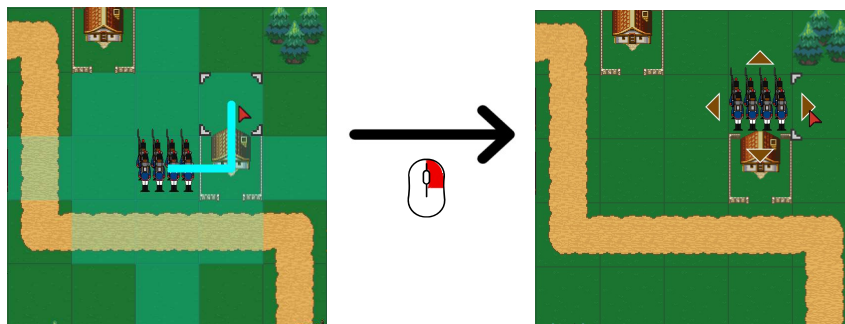


Figura 99: Controles para mover unidad

- Para elegir la orientación de una unidad tras moverla, se hace clic izquierdo o derecho sobre la flecha que apunta en la dirección deseada.

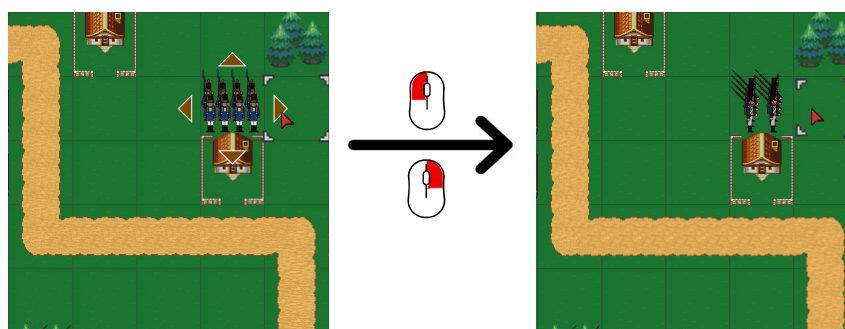


Figura 100: Controles para elegir orientación de la unidad

- Para atacar a una unidad enemiga con un ataque a distancia, tiro de artillería o carga, se hace clic derecho sobre la unidad enemiga.

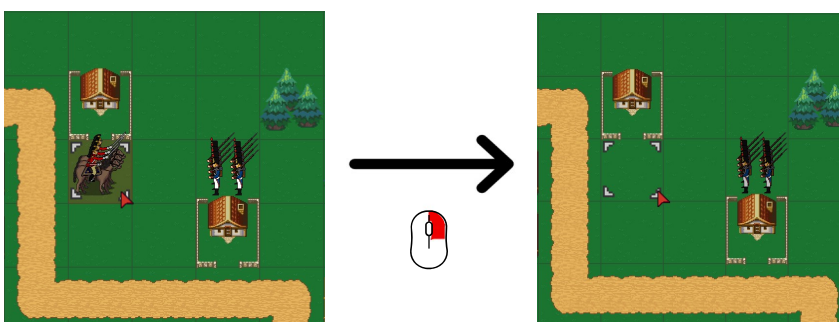


Figura 101: Controles de atacar a unidad

- Para acceder al menú de pausa durante la partida, se pulsa la tecla “Esc”.

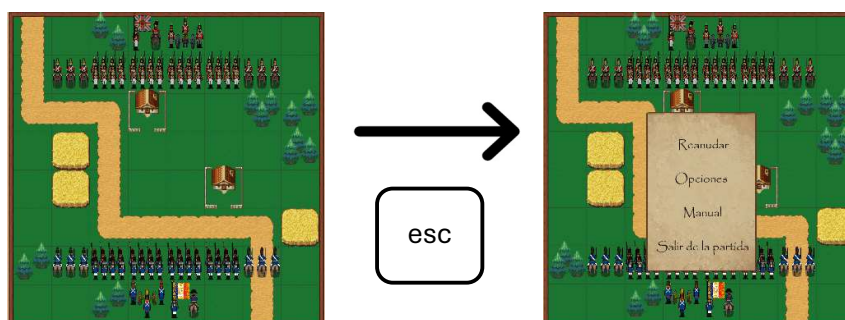


Figura 102: Controles para entrar en menú de pausa

## 7. Conceptos de juego

### 7.1. Partida

Una partida consiste en un combate entre dos equipos opuestos, cada uno controlado por un jugador (o por la máquina, si se juega en el modo “Vs. CPU”).

Una partida se divide en turnos de jugador. Al principio de la partida se elige qué jugador tiene el primer turno, y a partir de ese momento los turnos irán alternando entre un equipo y otro.

Se acaba la partida cuando al final de un turno al menos uno de los dos equipos ha llegado a su punto de agotamiento. El ganador es aquel jugador que consiga que el equipo contrario llegue a su punto de agotamiento al final del turno. Si ambos equipos han llegado a su punto de agotamiento, la partida acaba en empate.

### 7.2. Turno

En el turno de un equipo, el jugador que controla el equipo puede realizar una jugada con cada una de sus unidades. Cuando todas sus unidades han sido utilizadas, el turno de este equipo acaba y pasa a ser el turno del equipo contrario.

### 7.3. Jugada

La jugada de una unidad puede consistir en:

- Mover la unidad.
- Atacar con la unidad (a distancia o con una carga).
- Mover la unidad y acto seguido atacar con ella.

En una jugada **no** se puede mover una unidad si se ha atacado con ella en este turno.

### 7.4. Adyacencia

Una casilla es adyacente a otra si están pegadas horizontal o verticalmente. Las casillas cuyos vértices tocan diagonalmente no son adyacentes. Dos unidades son adyacentes si las casillas en las que están son adyacentes. A la hora de medir distancias, se miden por casillas adyacentes (entre dos casillas cuyos vértices tocan horizontalmente, hay una distancia de 2 casillas).



*Figura 103: Las unidades de infantería y artillería están en casillas adyacentes al comandante, mientras que la unidad de caballería no*

## 7.5. Movimiento

Una unidad se puede mover hasta donde le permita su valor de movimiento. Normalmente moverse una casilla cuesta 1 punto de movimiento, pero también depende del terreno de las casillas.

Moverse a una casilla adyacente a la de una unidad enemiga obliga a la unidad a pararse y a girarse en dirección a la unidad enemiga. Si hay más de una unidad enemiga adyacente, se girará a una de las dos de forma aleatoria. Si no se mueve a una casilla adyacente a la de una unidad enemiga, tras el movimiento el jugador tendrá la opción de seleccionar la orientación de la unidad. La orientación no afecta a las opciones de movimiento.

Las casillas a las que se puede mover la unidad vienen resaltadas en azul.

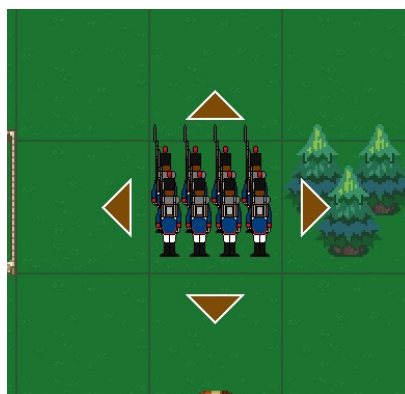


*Figura 104: Una línea azul traza por qué casillas pasa la unidad para moverse a su destino*

## 7.6. Orientación

La orientación indica a dónde está mirando la unidad. Aquellas casillas adyacentes a la unidad que no están al frente de la unidad representan los flancos y la retaguardia de la unidad.

Si bien la orientación de la unidad no impide que pueda moverse en cualquier dirección, sí que afecta en qué dirección puede atacar. Además, la unidad es más vulnerable a cargas realizadas por su flanco y retaguardia.



*Figura 105: Flechas para elegir la orientación de la unidad*

## 7.7. Tirada

Dado que el videojuego está basado en un juego de guerra que usa dados, los resultados de los ataques se obtienen simulando la tirada de un dado. La probabilidad de éxito de la tirada puede verse afectada por efectos de terreno, el tipo de unidad y otras circunstancias en el tablero.

Todas las tiradas se hacen con un dado de seis caras.

## 7.8. Línea de visión

La línea de visión es una línea que indica si una unidad puede ver a otra. Para que una unidad atacante tenga línea de visión a un objetivo, se debe de poder trazar una línea imaginaria entre ambas unidades que no sea interrumpida por ninguna otra unidad, ni por ningún terreno que puede interrumpirla (bosques y casas).

Además, una unidad atacante no puede tener línea de visión a un objetivo si dicho objetivo está fuera de un ángulo de 90 grados con el vértice en la casilla de la unidad atacante y centrado en el frente de la unidad atacante.



*Figura 106: Ángulo de 90 grados de visión ilustrado. La unidad azul puede disparar al enemigo de la izquierda, pero no al de arriba porque está fuera del ángulo de 90 grados*



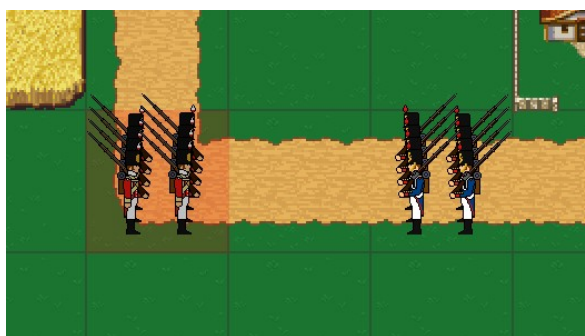
### 7.9. Ataque a distancia

Un ataque a distancia es un ataque dirigido a una unidad enemiga no adyacente. Una unidad puede atacar a casillas que estén a una distancia de su casilla igual o menor que su rango de ataque y que estén en su línea de visión.

Al realizar un ataque de distancia, primero se comprueba si el ataque acierta (dicha probabilidad depende de varias condiciones detalladas más adelante. Un ataque a distancia tiene mayor probabilidad de acertar si la unidad atacante no se ha movido en este turno.

En caso de acertar, se realizará el cálculo de daño. Si la unidad objetivo no supera la tirada, es eliminada y se sustrae 1 punto de fuerza (2 si el objetivo era un comandante) del equipo de la unidad eliminada. Si supera la tirada, la unidad objetivo es empujada una casilla (si la casilla siguiente ya está ocupada, se trata como si hubiese fallado la tirada y es eliminada).

Las casillas con unidades enemigas a las que se puede atacar vienen resaltadas en rojo.



*Figura 107: Ataque a distancia*

### 7.10. Carga

Una carga es un ataque realizado a una unidad enemiga adyacente a la unidad atacante. La unidad enemiga debe estar en frente de la unidad atacante.

Al realizar una carga, se realiza el cálculo de daño tanto para el atacante como para el objetivo, con las mismas reglas descritas en la sección del ataque a distancia.

Si se realiza una carga a una unidad enemiga desde su flanco o retaguardia, esta tendrá mayores dificultades para superar la tirada del cálculo de daño.



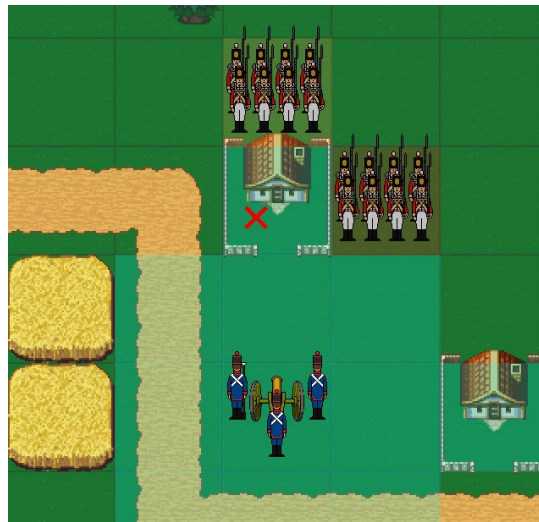
*Figura 108: Carga a enemigo*

### 7.11. Tiro de artillería

El tiro de artillería es un tipo especial de ataque a distancia. Para empezar, la unidad de artillería no necesita tener línea de visión a su objetivo, aunque sí que debe estar mirando en la dirección del objetivo. Si tiene línea de visión al objetivo, tiene mayores probabilidades de acertar.

Las casillas con objetivos a los que no se tiene línea de visión vienen resaltadas en amarillo.

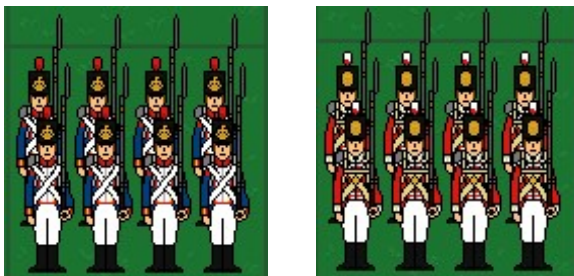
Además, el tiro de artillería puede desviarse a la casilla posterior o anterior al objetivo, pudiendo incluso disparar a una unidad aliada. Para la unidad sobre la que cae el tiro de artillería se realiza el cálculo de daño de la misma manera que para un ataque a distancia normal.



*Figura 109: La unidad de artillería tiene línea de visión a la unidad enemiga de la derecha, pero no a la que está encima de la casa. Aun así puede disparar a ambas*

## 8. Tipos de unidad

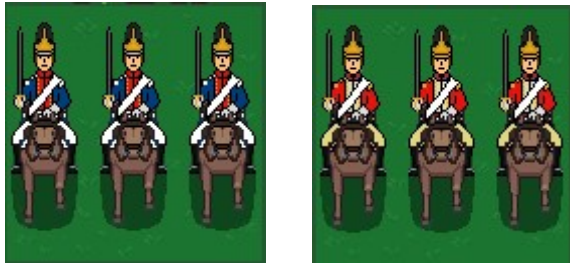
### 8.1. Infantería



*Figura 110: Unidad de infantería*

- Movimiento: 2
- Rango de ataque: 2
- Información adicional: ninguna

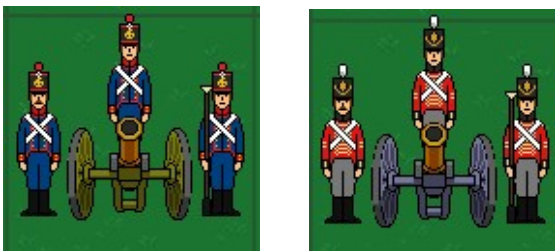
## 8.2. Caballería



*Figura 111: Unidad de caballería*

- Movimiento: 3
- Rango de ataque: 2
- Información adicional: es la unidad que mejor sobrevive a las cargas.

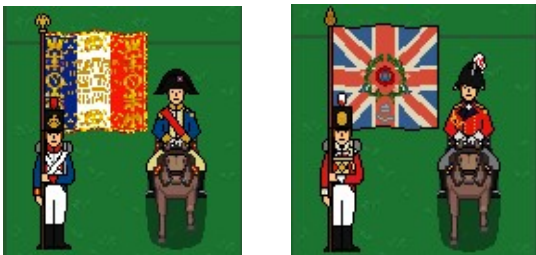
## 8.3. Artillería



*Figura 112: Unidad de artillería*

- Movimiento: 2
- Rango de ataque: 2
- Información adicional:
  - Solo puede moverse o atacar en su turno, no los dos.
  - Puede disparar a tropas incluso si no tiene línea de visión a ellas, pero tener línea de visión mejora la probabilidad de acertar el tiro.
  - Su ataque a distancia puede desviarse a la casilla anterior o posterior al objetivo.
  - Es particularmente débil a las cargas.

## 8.4. Comandante



*Figura 113: Unidad comandante*

- Movimiento: 3
- Rango de ataque: 0
- Reglas especiales:
  - No puede atacar a distancia ni realizar cargas.
  - Mejorar las probabilidades de sobrevivir ataques y acertar ataques a distancia de las unidades aliadas adyacentes.
  - Vale 2 puntos de fuerza en vez de 1.

## 9. Tipos de terreno

### 9.1. Bosque



*Figura 114: Terreno bosque*

- Bloquea la línea de visión
- Ofrece cobertura (es más difícil acertar un ataque contra una unidad que está en esta casilla).
- Entrar en una casilla con bosque gasta todo el movimiento restante de la unidad.
- No se puede hacer un ataque a distancia desde una casilla con bosque.

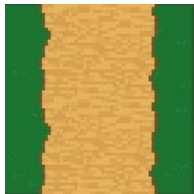
### 9.2. Casa



*Figura 115: Terreno casa*

- Bloquea la línea de visión
- Ofrece cobertura (es más difícil acertar un ataque contra una unidad que está en esta casilla).

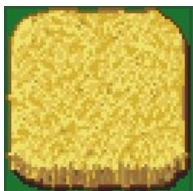
### 9.3. Camino



*Figura 116: Terreno camino*

- Si una unidad realiza todo su movimiento a lo largo de un camino (incluyendo la casilla inicial) puede moverse 1 casilla extra a lo largo de dicho camino.

### 9.4. Cultivos



*Figura 117: Terreno cultivos*

- Entrar en una casilla de movimiento cuesta el doble de lo normal (2 puntos de movimiento en vez de 1).