

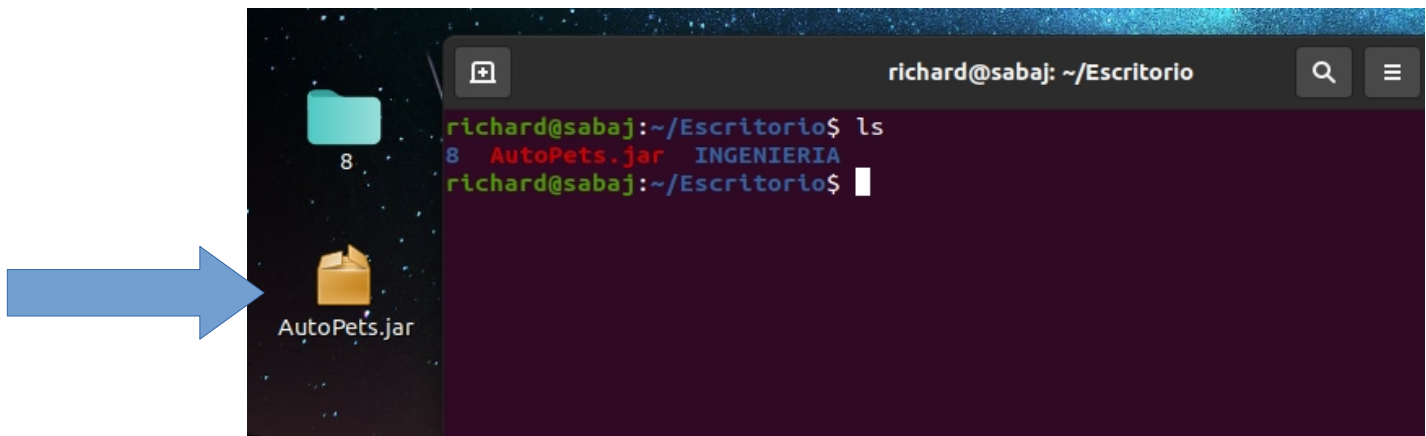
MANUAL DE JUEGO "Super Auto Pets"

Bienvenido al manual de instrucciones para poder jugar el juego de "Super Auto Pets", este juego se ha diseñado como una aplicación ejecutable por consola y se ha programado en el lenguaje JAVA; por tanto puede ejecutarse en cualquier sistema operativo (Windows, MacOS, GNU/Linux; entre otros) que tenga instalada un programa especial denominado Java Runtime Environment (JRE) disponible de forma gratuita en la dirección web <https://java.com/> o <https://java.com/es/> en español.

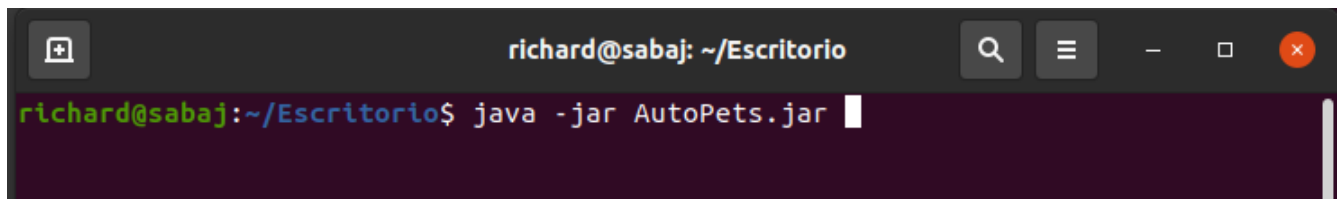
Para iniciar el juego debemos ubicar el archivo con el nombre **AutoPets.jar**



Una vez ubicado el archivo, el cual es muy probable que se encuentre en su carpeta de descargas, en este manual se ha ubicado en el escritorio, procedemos a abrir una terminal dentro de la carpeta que contiene el archivo:



ahora en la linea de comandos escribimos lo siguiente: `java -jar AutoPets.jar`



Seguidamente presionamos la tecla ENTER y observara un menú como el siguiente:

```
richard@sabaj: ~/Escritorio
richard@sabaj:~/Escritorio$ java -jar AutoPets.jar

Usuario seleccione la opción

1) Informacion sobre Modos de Juego
2) Modo Arena
3) Modo Versus
4) Modo Creativo
5) Salir

¿Opción? █
```

Si te salta un menú como el de la imagen, ¡Felicidades estas dentro del juego!, si por alguna razón no se inicia el menú, cierra la terminal y repite los pasos descritos antes, se recomienda maximizar la terminal para visualizar en pantalla completa el juego.

DESCRIPCIÓN OPCIONES MENÚ:

La selección la hará ingresando por teclado los números del 1 al 5, el juego no avanzara si ingresa otro numero y marcara error si ingresa cualquier otro carácter distinto a un numérico.

Ingresando un valor diferente a 1,2,3,4, y 5; el juego no se iniciara hasta que digites un valor entre 1 y 5 :

```
richard@sabaj:~/Escritorio$ java -jar AutoPets.jar

Usuario seleccione la opción

1) Informacion sobre Modos de Juego
2) Modo Arena
3) Modo Versus
4) Modo Creativo
5) Salir

¿Opción? 8

Usuario seleccione la opción

1) Informacion sobre Modos de Juego
2) Modo Arena
3) Modo Versus
4) Modo Creativo
5) Salir
```

Ingresando un carácter como un símbolo o letra; el juego presentara un error y no podrás ejecutarlo:

```
Usuario seleccione la opción
1) Informacion sobre Modos de Juego
2) Modo Arena
3) Modo Versus
4) Modo Creativo
5) Salir

¿Opción? a
Exception in thread "main" java.lang.NumberFormatException: For input string: "a"
    at java.base/java.lang.NumberFormatException.forInputString(NumberFormatException.java:68)
    at java.base/java.lang.Integer.parseInt(Integer.java:652)
    at java.base/java.lang.Integer.parseInt(Integer.java:770)
    at Inicio.Juego.iniciarJuego(Juego.java:24)
    at Inicio.Iniciar.main(Iniciar.java:9)
richard@sabaj:~/Escritorio$
```

1 = **Informacion Sobre modos de juego:** Nos muestra información general y sus modos de juego.

2 = **Modo Arena:** Entramos al Modo Arena del juego

En el modo arena, se jugará contra una 'IA' (Los equipos enemigos serán completamente aleatorios), también podrás comprar por turnos mascotas que se presentarán de manera aleatoria a lo largo de las rondas siguiendo la siguiente dinámica de desbloqueo de 'tier'.

- Tier 2 se desbloquea en la 2° ronda
- Tier 3 se desbloquea en la 4° ronda
- Tier 4 se desbloquea en la 6° ronda
- Tier 5 se desbloquea en la 8° ronda
- Tier 6 se desbloquea en la 10° ronda
- Tier 7 se desbloquea en la 12° ronda

Asimismo tu como jugador iniciaras la partida con 10 de vida, igual que la IA, cada uno perdera vida por cada derrota que tenga en base a lo siguiente:

- Ronda 1, 2 y 3 el jugador recibe 1 de daño por derrota
- Ronda 4, 5 y 6 el jugador recibe 2 de daño por derrota
- Ronda 7+ el jugador recibe 3 de daño por derrota

La tienda también tendrá una evolución por rondas, de la siguiente manera:

- Ronda 1, 2, y 3 habrán únicamente 3 animales en tienda
- Ronda 4, 5 y 6 habrán únicamente 4 animales en tienda
- Ronda 7+ habrán 5 animales en tienda

Al inicio de este modo se te pedira que ingreses un nickname para identificarte dentro del juego:

```



Usuario seleccione la opción
1) Informacion sobre Modos de Juego
2) Modo Arena
3) Modo Versus
4) Modo Creativo
5) Salir

¿Opción? 2

Ingrese nombre para el Jugador
Sabaj

-----Menu Turno-----

```

Después de esto visualizaras lo siguiente:

```

Usuario seleccione la opción
1) Informacion sobre Modos de Juego
2) Modo Arena
3) Modo Versus
4) Modo Creativo
5) Salir


¿Opción? 2

Ingrese nombre para el Jugador
Sabaj

-----Menu Turno-----
Jugador:Sabaj-----Oro actual:10 Monedas

Opcion 1: Comprar Mascotas
Opcion 2: Comprar Comida
Opcion 3: Ordenar Mascotas
Opcion 4: Fusionar Mascotas
Opcion 5: Vender Mascotas
Opcion 6: Terminar turno
Elija la opcion
x

```



Como puedes observar inicias la partida con 10 monedas, el total de monedas se restablecerán después de cada ronda y podrás comprar mascotas..

Opción 1, **Comprar mascotas:**

Se te mostraran mascotas aleatorias dependiendo de la ronda que juegues tendrán un tier máximo definido, mientras mas alta sea el numero de ronda que juegues mas alta serán las características de mascotas que se desbloquean y mayor su tier, cada mascota tiene un costo de 3 monedas.

Podrás comprar la misma mascota si deseas la cantidad que desees mientras tus monedas te alcancen.

Podrás observar las características de las mascotas como su habilidad, el tipo de mascota y su nivel durante la compra.

```
-----COMPRA REALIZADA CON EXITO-----

Jugador:Sabaj-----Oro actual:1 Monedas
Opcion 1:
Macota: Escarabajo
        Habilidad: Apetito
        Tipo: insecto
        Nivel: 1
        Precio: 3 Monedas
Opcion 2:
Macota: Grillo
        Habilidad: Zombificacion
        Tipo: insecto
        Nivel: 1
        Precio: 3 Monedas
Opcion 3:
Macota: Pescado
        Habilidad: Power-Up
        Tipo: acuatico
        Nivel: 1
        Precio: 3 Monedas
Opcion 4: Salir

Eliga Opcion
█
```

Después de agotar tus monedas en compras deberás elegir la opción 4, que te devolverá al menú anterior.

La **tienda de comida**, aun no esta disponible, pronto la liberaremos. Por lo que al presionar la opción te devolverá el menú sin dejarte avanzar.

La Opción 3, **Ordenar Mascotas**, se pone a tu disposición para que puedas darle el orden de batalla a tus mascotas, a partir de acá puedes ir desarrollando tu estrategia de juego. Para realizar este orden ingresa el numero de mascota, seguido de una coma (2,1,3), como puedes ver a continuación:

```
Eliga la opcion
3
-----Mascota No 1-----
Macota: Escarabajo
      Habilidad: Apetito
      Tipo: insecto
      Nivel: 1
-----Mascota No 2-----
Macota: Grillo
      Habilidad: Zombificacion
      Tipo: insecto
      Nivel: 1
-----Mascota No 3-----
Macota: Pescado
      Habilidad: Power-Up
      Tipo: acuatico
      Nivel: 1
Ingrese el nuevo orden de su mascotas separados por comas sin espacios ejemplo(3,1,2)
2,1,3

-----Menu Turno-----
Jugador:Sabaj-----Oro actual:1 Monedas

Opcion 1: Comprar Mascotas
Opcion 2: Comprar Comida
Opcion 3: Ordenar Mascotas
Opcion 4: Fusionar Mascotas
Opcion 5: Vender Mascotas
Opcion 6: Terminar turno
Eliga la opcion
█
```

Ten en cuenta que debes tener al menos 3 mascotas para poder jugar de lo contrario no podrás jugar.

En esta al ser la primera ronda tenemos la opción 4 habilitada para fusionar, pero no debe ejecutarse porque no tendremos las mascotas necesarias para seguir jugando, por lo procederemos a la opción 6 de terminar turno e iniciara La batalla entre equipos de mascotas, contra la IA, será automática, esto quiere decir, que una vez iniciada la batalla no se podrá intervenir para realizar acciones.

- Los equipos de animales estarán 'alineados', tal que al iniciar la batalla, comenzarán a golpearse las dos mascotas que se encuentren en la primera línea.
- Podrás alinear las mascotas de la forma que desees eligiendo el orden de cada mascota en el siguiente formato "3,1,2"

Se te pedirá que elijas un mapa o coliseo para la batalla, este mapa no podrá ser cambiado una vez seleccionado hasta que inicies un nuevo juego o partida.

```

Eliga Mapa para Jugar
Opcion 1: Pantano
Opcion 2: Nubes
Opcion 3: Mar
Opcion 4: Bosque
Opcion 5: Granja
Opcion 6: Sin Campo
Opcion 7: Sabana
Eliga la opcion del mapa en el que desea jugar
?
```

Cada mapa beneficiara a cierto tipo de mascotas, tanto a ti como a la IA.

Elegido el mapa la batalla comenzara, se te mostrara el resultado en pantalla, de las acciones ejecutadas, así como de la fecha y hora de su acción, el numero de ronda y el numero de batalla, ademas de las mascotas de la IA y tus mascotas, y quien es el ganador de la batalla.

```

richard@sabaj: ~/Escritorio
posicion Mascota 1 0 posicion Mascota 2 0
-----RONDA NUMERO 1-----
-----Batalla Numero 1-----
    Batalla entre Grillo y Escarabajo
    Grillo realiza ataque de 1.0 puntos de daño y Escarabajo realiza ataque de 2.0 puntos de daño
    Grillo tiene 0.0 puntos de vida y Escarabajo tiene 2.0 puntos de vida
Partida en Arena 2022-04-04 11:24:44
Limite animales 3
posicion Mascota 1 1 posicion Mascota 2 0
-----RONDA NUMERO 1-----
-----Batalla Numero 2-----
    Batalla entre Escarabajo y Escarabajo
    Escarabajo realiza ataque de 2.0 puntos de daño y Escarabajo realiza ataque de 2.0 puntos de daño
    Escarabajo tiene 1.0 puntos de vida y Escarabajo tiene 0.0 puntos de vida
Partida en Arena 2022-04-04 11:24:44
Limite animales 3
posicion Mascota 1 1 posicion Mascota 2 1
-----RONDA NUMERO 1-----
-----Batalla Numero 3-----
    Batalla entre Escarabajo y Pescado
    Escarabajo realiza ataque de 2.0 puntos de daño y Pescado realiza ataque de 2.0 puntos de daño
    Escarabajo tiene -1.0 puntos de vida y Pescado tiene 1.0 puntos de vida
Partida en Arena 2022-04-04 11:24:44
Limite animales 3
posicion Mascota 1 2 posicion Mascota 2 1
-----RONDA NUMERO 1-----
-----Batalla Numero 4-----
    Batalla entre Escarabajo y Pescado
    Escarabajo realiza ataque de 2.0 puntos de daño y Pescado realiza ataque de 2.0 puntos de daño
    Escarabajo tiene -3.0 puntos de vida y Pescado tiene -1.0 puntos de vida
Partida en Arena 2022-04-04 11:24:44

El Ganador es BOT

Partida en Arena 2022-04-04 11:24:44
```

Fusionar Mascotas

Para subir de nivel una mascota y potenciarla, solo se puede fusionar mascotas iguales (caballo + caballo), no es posible hacer mutaciones y deberá hacerse por parejas, no puedes hacer la fusion de 3 mascotas al mismo tiempo.

```
Opcion 4: Fusionar Mascotas
Opcion 5: Vender Mascotas
Opcion 6: Terminar turno
Elija la opcion
4
Opcion 1
Macota: Grillo
      Habilidad: Zombificacion
      Tipo: insecto
      Nivel: 2
Opcion 2
Macota: Elefante
      Habilidad: Daño Colateral
      Tipo: mamifero/terrestre
      Nivel: 1
Opcion 3
Macota: Grillo
      Habilidad: Zombificacion
      Tipo: insecto
      Nivel: 2
Opcion 4
Macota: Pavo Real
      Habilidad: Potenciacion
      Tipo: domestico/volador
      Nivel: 1
Opcion 5
Macota: Pavo Real
      Habilidad: Potenciacion
      Tipo: domestico/volador
      Nivel: 1
Ingrese las opciones de las mascotas que desea fusionar ejemplo(1,2)
4,5
Pavo Real ha evolucionado a nivel 1

-----Menu Turno-----
Jugador:Sabaj-----Oro actual:1 Monedas
```

Vender Mascotas:

si ejecutas esta acción eliges que mascota vender, y recibirás a cambio monedas por la venta, puede ser desde un mínimo de 1 moneda hasta un máximo de 3.

El jugador ganará cuando logre conseguir 10 victorias.

Menú General Opción 3

Modo Versus: Funciona siguiendo las mismas indicaciones del Modo Arena excepto que se juega contra otro jugador, ambos deberán introducir sus NickName para ser identificados y ejecutaran acciones por turnos, una vez que el jugador 1 halla introducido su nombre, comprado sus mascotas y ejecutado las opciones disponibles podrá elegir la opción 6 de terminar turno, e iniciara el mismo proceso para el jugador 2, las mascotas que tienen disponibles son proporcionadas de forma aleatoria.

Menú General Opción 4

Modo Creativo: en desarrollo.

Menú General Opción 5

Salir: Termina el programa

INFORMACIÓN SOBRE MASCOTAS (ATAQUE/VIDA), Y TIER.

Tier 1

1. Hormiga [2/1]
2. Pescado [2/3]
3. Mosquito [2/2]
4. Grillo [1/2]
5. Castor [2/2]
6. Caballo [2/1]
7. Nutria [1/2]
8. Escarabajo [2/3]

Tier 2

9. Sapo [3/3]
10. Dodo [2/3]
11. Elefante: [3/5]
12. Puerco Espin [3/2]
13. Pavoreal [2/5]
14. Rata [4/5]
15. Zorro: [5/2]
16. Araña: [2/2]

Tier 3

17. Camello [2/5]
18. Mapache [5/4]
19. Jirafa [2/5]
20. Tortuga [1/2]
21. Caracol [2/2]
22. Oveja (Cabras) [2/2]
23. Conejo [3/2]
24. Lobo [3/4]
25. Buey [1/4]
26. Canguro [1/2]
27. Buho [5/3]

Tier 4

- 28.Venado (Camión) [1/1]
- 29.Loro [5/3]
- 30.Hipopótamo [4/7]
- 31.Puma [3/7]
- 32.Ballena [3/8]
- 33.Ardilla [2/5]
- 34.Llama [3/6]

Tier 5

- 36.Foca: [3/8]
- 37.Jaguar: [7/4]
- 38.Escorpión: [1/1]
- 39.Rinoceronte: [5/8]
- 40.Mono: [½]
- 41.Cocodrilo: [8/4]
- 41.Vaca: [4/6]
- 42.Chompipe: [3/4]

Tier 6

- 44.Panda: [5/5]
- 45.Tigre: [4/3]
- 46.Serpiente: [6/6]
- 47.Mamut: [3/10]
- 48.leopardo: [10/4]
- 49.Gorila: [6/9]
- 50.Pulpo: [8/8]
- 51.Mosca:[5/5]

Tier 7

- 53.Quetzal [10/10]
- 54.Camaleón [8/8]