Manual d'usuari

# HALIMDOR'S CURSE

Jose Antonio Alcaide, Marc Sebastián





### 1 MANUAL D'USUARI

#### 1.1 INICIALITZACIÓ

Per inicialitzar el joc s'ha d'executar l'arxiu *menu.py* amb Python3.4. Un cop realitzat, s'obrirà la finestra d'inici. Aquesta finestra compleix un objectiu merament estètic; per a continuar al joc cal prémer una tecla qualsevol (2).

Es pot tancar el joc en qualsevol moment fent clic a la creu (1).



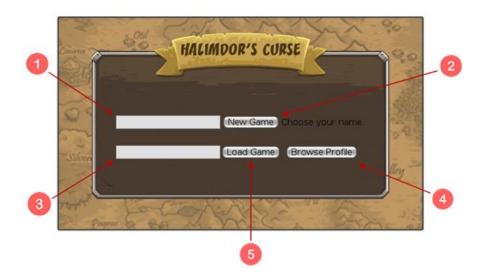
Des de la pantalla d'inici, s'avança fins a la finestra de carregar partida. En aquesta pantalla, el jugador pot crear una nova partida o carregar-ne una d'anterior (1).

A més, pot modificar el volum del so gràcies a un petit menú d'opcions (2).



En aquesta pantalla, el jugador pot iniciar una nova partida escrivint el nom desitjat en el requadre (1) i clicant a *new game* (2).

En cas de desitjar carregar una partida anterior, s'ha d'escriure el nom del jugador en el requadre (3) o bé cercar-lo amb l'eina *Browse Profile*. Finalment, clicant a (5) es carrega el perfil.



#### 1.2 MENÚ PRINCIPAL

El menú principal del joc permet escollir entre ambdós modes de joc i la botiga:

- (1) Accés al mode història
- (2) Accés al mode infinit
- (3) Accés a la botiga
- (4) Opcions ràpides
- (5) Enrere: Torna a la finestra de càrrega



#### 1.3 STORY MODE

La finestra del mode història consisteix en un mapa on es mostren totes les missions en forma de banderes. Les banderes seran diferents en funció del progrés en el mode història del jugador.

- (1) Objectiu actual
- (2) Objectiu completat
- (3) Objectiu bloquejat
- (4) Opcions
- (5) Enrere

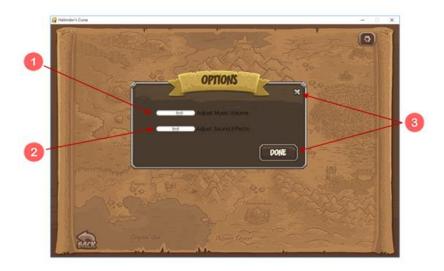


Si es clica en un nivell disponible (nivell actual o nivell completat) s'obrirà una petita finestra. Aquesta finestra contindrà informació sobre el nivell que cal superar (2) i explicarà la història del joc. En cas de voler iniciar el nivell seleccionat, cal prémer (3); per tornar enrere, cal prémer (1).



#### 1.4 OPCIONS RÀPIDES

El quadre d'opcions permet canviar el nivell de volum de la música (1) i dels efectes de so (2) mitjançant una barra ajustable. Es pot tancar la finestra clicant a la creu o a *Done* (3).



#### 1.5 DISPARAR I LLANÇAR ENCANTERIS

Per tal de defensar-se, el jugador podrà controlar l'arc del protagonista amb l'objectiu d'encertar-ne i eliminar-ne els enemics. Si vol disparar l'arc, ha de clicar (1), mantenir el botó esquerre del ratolí mentre el mou cap a un costat, com si es tensés l'arc (2). Això determinarà l'angle de sortida de la fletxa. Finalment, si deixa de mantenir el clic (3), la fletxa sortirà disparada i caurà afectada per la gravetat.



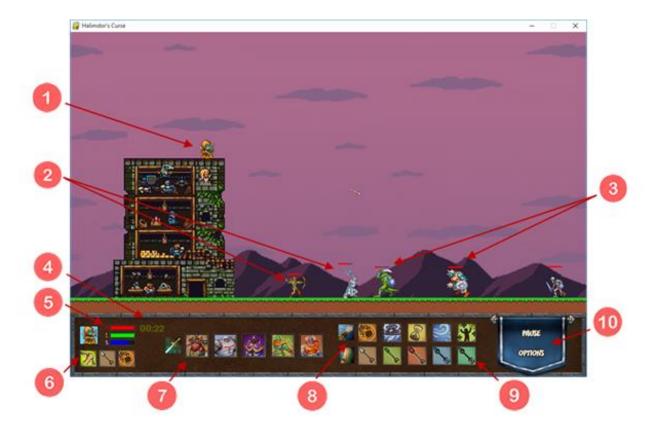
Per a llançar un encanteri, primer s'haurà de clicar sobre la icona representativa a la HUD. En aquest moment quedarà seleccionat l'encanteri. Per llançar-lo és suficient fer clic dret.

Nota: Els encanteris de bola de foc i tempesta tenen en compte la posició del ratolí a l'hora de fer clic.

#### 1.6 FINESTRA DE JOC

Tant en el mode història com en el mode infinit la finestra de joc serà molt semblant.

- (1) Arquer: Immòbil a la torre, el jugador controlarà aquest personatge i dispararà fletxes als enemics.
- (2) Aliats: NPC amistosos. Defensaran la torre.
- (3) Enemics: NPC enemics. Intentaran destruir la torre.
- (4) Temps: Informació del temps transcorregut des de l'inici de la partida. Només disponible en el mode infinit
- (5) Salut, agilitat i *manà*: En vermell, verd i blau respectivament, proporcionarà al jugador informació de la seva vida així com dels recursos disponibles.
- (6) Equip: Mostra l'arc, el tipus de fletxa i encanteri seleccionats.
- (7) Aliats (HUD): Permet fer aparèixer aliats si s'han desbloquejat.
- (8) Encanteris (HUD): Permet seleccionar els encanteris si s'han desbloquejat prèviament. Nota: Consulteu la secció de Disparar i llançar Encanteris per a més informació.
- (9) Fletxes (HUD): Permet equipar les fletxes si s'han desbloquejat prèviament.
- (10) Menú: Accedeix al menú de pausa i a les opcions ràpides.



#### 1.7 BOTIGA

A la finestra botiga es poden comprar i millorar els diferents ítems del joc. Hi ha quatre tipus de millora:

- (1) Torre
- (2) Aliats
- (3) Encanteris
- (4) Fletxes

Per poder comprar, s'ha de clicar a qualsevol de les vint millores disponibles. Un cop fet això, apareixerà un resum de l'ítem a la dreta (7). Si es posseeixen més diners (9) que el preu de la millora (8), es podrà acceptar la compra clicant a *Done* (6). En qualsevol moment, es podrà cancel·lar l'operació fent clic a *Reset* (5).

Per sortir de la botiga cal fer clic a Back (10).



### 2 MILLORES BOTIGA

### 2.1 FLETXES:



Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Atac	10	11	13	13	16	20	25	31	38	40
Agilitat	40	38	35	30	30	30	30	30	30	25
Preu	0	10	20	35	50	70	85	100	130	150



Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Atac Base	8	10	11	13	15	15	15	18	18	20
Num.	4	4	4	5	5	5	6	6	7	7
Verí	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9
Interval	3	3	3	3	2	2	2	1	1	1
Agilitat	45	43	40	40	40	38	38	38	35	35
Preu	30	40	50	65	80	95	110	130	150	170

# • Explosiva

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Atac Base	10	11	13	13	15	15	15	18	18	20
Atac expl.	5	6	8	10	11	14	15	18	20	23
Agilitat	70	70	65	65	60	60	55	55	50	50
Preu	60	75	125	180	240	310	390	480	490	515



Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Atac Base	10	11	13	13	15	15	15	18	20	25
Durada	5	5	6	6	7	7	8	8	9	10
Agilitat	55	53	50	50	50	48	45	45	40	40
Preu	90	110	155	200	280	350	430	500	580	650

# • Perforadora

Level	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Factor	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.55	0.6	0.65	0.7	0.75
Preu	130	170	240	300	330	380	450	530	640	700

#### 2.2 TORRE

• Princesa

Interval fix: 10 segons; probabilitat de curar: 45%

Level	1	2	3	4	5	6	7	8
Curació	4	8	12	15	20	30	45	60
Preu	30	55	100	180	230	315	410	500

#### • Mòduls

Level	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Salut	100	125	175	250	350	475	625	800	1000
Manà Manà	100	125	175	250	350	475	625	800	1000
<b>Agilitat</b>	100	125	175	250	350	475	625	800	1000
Diners	+0%	+5%	+10%	+15%	+20%	+25%	+30%	+35%	+40%
Preu	0	45	90	175	260	330	410	500	650

### 2.3 ENCANTERIS:

### • Fireball (Bola de Foc)

Level	1	2	3	4	5	6	7	8
Dany	20	25	30	40	50	55	60	75
Manà	40	45	60	70	80	85	90	100
Preu	30	55	100	150	230	315	410	500

### • Storm (Tempesta)

Level	1	2	3	4	5	6	7	8
Dany	30	35	38	45	50	55	60	70
Manà	60	65	70	80	90	100	110	120
Preu	50	70	125	210	270	380	490	600

### • Stop time (Parar el temps)

Level	1	2	3	4	5	6	7	8
Durada	3	4	5	5.5	6	6.5	7	7.5
Manà	115	130	140	150	170	190	210	230
Preu	70	90	165	250	320	450	580	700

### • Wind Blow (Ràfaga de Vent)

Level	1	2	3	4	5	6	7	8
Distància	500	600	650	700	750	800	900	1000
Manà	200	230	260	300	330	345	370	400
Preu	200	240	320	450	600	750	900	1000

# • Mass Heal (Curació en massa)

Level	1	2	3	4	5	6	7	8
Curació	45	55	65	75	80	95	110	120
Manà	100	125	150	175	200	225	250	275
Preu	250	320	400	480	620	790	950	1100

#### 2.3.1 Aliats:

### Dwarf

Level	1	2	3	4	5	6	7	8
Salut	40	50	60	65	70	75	85	90
Atac	3	5	5	6	6	7	7	8
Manà	60	70	85	90	100	110	120	125
Preu	10	25	45	75	110	160	220	300

### • Since Cleric

Level	1	2	3	4	5	6	7	8
Salut	150	170	180	190	200	210	225	260
Atac	2	2	3	4	5	6	7	8
Manà	200	220	240	260	280	300	310	330
Preu	30	50	90	180	200	320	430	500

### • Wizard

Level	1	2	3	4	5	6	7	8
Salut	35	35	40	40	45	50	55	60
Atac	5	6	8	9	10	12	13	15
Manà	215	235	250	260	275	295	300	310
Preu	70	100	170	250	360	470	580	700

### • Belf

Level	1	2	3	4	5	6	7	8
Salut	60	60	65	70	70	75	80	90
Atac	4	5	7	8	9	11	13	14
Manà	240	270	300	330	350	375	385	390
Preu	100	150	220	350	435	540	680	800

## • Warrior: Absorbeix com a salut la meitat del dany causat.

Level	1	2	3	4	5	6	7	8
Salut	215	240	260	280	300	320	330	350
Atac	10	12	13	14	15	17	18	20
Manà	600	620	640	660	680	700	725	750
Preu	300	500	900	1200	1400	1600	1800	2000