



# Magic hunter

## Manual de hechicero

## Índice

<u>1. Historia</u> .....	3
<u>2. Controles</u> .....	4
<u>3. Mecánicas de juego</u> .....	5
<u>4. Enemigos</u> .....	6
<u>5. Consejos</u> .....	8
<u>6. Créditos</u> .....	9

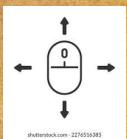
## Historia

En un mundo alterno al nuestro, donde la magia existe, la hechicería es un trabajo prestigioso. Vos, que estudias en la academia de hechicería y magia técnica 26 confederación maga, estas por rendir tu examen final, una prueba real, la cual consta de 3 fases cada una más difícil que la anterior, y que contará con diferentes peligros de los que deberás estar alerta en el exterior.

¿Tu misión? superar la prueba y graduarte con honores. ¿Serás lo suficientemente rápido para invocar tu escudo y lo suficientemente preciso como para no fallar tus hechizos? Demuéstralos en el coliseo de los reprobados frente a las máximas autoridades de la academia.

## **Controles**

Apuntar:



Atacar:



Cubrirse:



Pausar:



## Mecánicas de juego

- Primera persona: vivirás la aventura desde los ojos del mago, los enemigos se acercarán a vos y se harán más grandes hasta invadir la pantalla.
- Ataque mágico: cada click lanzará un rayo que pulverizará al enemigo que tengas por delante.
- Hechizo de protección: el click derecho invocara un escudo rúnico que te protegerá completamente del ataque del enemigo.
- Daño enemigo: si el enemigo se acerca lo suficiente y te golpea, perderás cierta cantidad de vida dependiendo del enemigo.
- Fases: cada fase introducirá nuevos enemigos y mayor dificultad. ¡no te confíes!

## Enemigos

Enemigos normales:

- Lobo Demoniacos: Feroz y despiadado, saltará hacia ti y te morderá.
- Hadas: Criaturas mágicas que solas no representan peligro, pero juntas pueden generar problemas.

Hay dos tipos, las hadas AT (ATTACK) y las hadas SC (SCOUT). Las hadas AT anunciaran su ataque y se lanzaran encima tuyo para causar daño mientras que las SC anunciaran su ataque, pero cuidado, si la atacas, explotará y te cegara durante 3 segundos, dejándote descubierto para cualquier ataque.

Sus diferencias son: su brillo y el sonido que hacen antes de atacar.

- Gusanos Gigantes: Saldrán de la tierra para lanzarte barro a la cara, si te dan, te taparán parcialmente la pantalla durante 6 segundos, menos molesto que el hada pero por más tiempo.
- Sapos Gigantes: Anfibios con la habilidad de escupir bolas de fuego, causan daño devastador, si son interrumpidos, cambiarán a un ataque cuerpo a cuerpo.

Jefes:

- Cerbero: El perro de hades, 3 cabezas, el triple de agresividad, el triple de vida, el triple de daño. Salido del mismísimo inframundo, Cerbero no piensa contenerse, así que deberás tener cuidado.
- Chorro: Se metió a robar en medio del examen y se equivocó de salida, ahora la responsabilidad de detenerlo recae en vos, con ataques a distancia y cuerpo a cuerpo, deberás encontrar el momento justo para atacar
- Jamirodeath: No tiene mucha ciencia. Jamirodeath, transformado en zombie, intentará evitar que apruebes con su ataque especial “”.  
Con bastante vida y siendo el único enemigo capaz de derrotarte de un solo golpe, sin dudas es un enemigo formidable.

## Consejos

- Aprendé a combinar ataque y defensa: un escudo a tiempo salva vidas.
- Escuchá los sonidos: cada enemigo tiene su propio sonido antes de atacar.
- Es el examen final, ya deberías saber el resto



## Créditos

Desarrollado por: FGV (Future Game Vision.)

Arte y diseño: Barbara Gamarra.

Programación: Benicio Vargas y Lautaro Fortuna.

Año: 2025