



SUPER AUTO PETS

Es un juego de estrategia donde podrás formar a tu equipo a partir de una variedad de animales que estarán a tu disposición, pero debes elegir con cuidado ya que el espacio en tu equipo es reducido, así que diviértete buscando tu equipo ideal y logra 10 victorias para poder salir victorioso o juego con tus amigos en el modo versus y descubre quien será el vencedor o también puedes jugar en el modo creativo y ten a tu disposición a todos los animales para que formes tu equipo ideal. Diviértete y pasa horas de diversión garantizada.

Presenta 3 modos de juego para que puedas divertirte ya sea solo o con amigos siendo estos modos los siguientes:

- Modo Arena
- Modo Versus
- Modo Creativo

MODO ARENA

Juega contra una AI y trata de obtener 10 victorias para poder ganar. ¡Podrás lograrlo! No te preocupes con ayuda de nuestros amigos lo podrás lograr. Entre cada ronda tendrás la oportunidad de comprar animales para reforzar tu equipo o subir de nivel a alguno de ellos, o también vas a poder comprar comida para darles una ayuda extra a tu equipo y así poder ganar todas las peleas, al iniciar la partida el jugador contará con 10 de vida, que irá perdiendo con un criterio que se describe a continuación.

NOTA: Es importante que tome en cuenta las siguientes indicaciones para que esté preparado para jugar:

VIDA: Perderá vida cada vez que pierda una ronda, pero no siempre perderá la misma cantidad de vida, esta dependerá de la ronda que se esté jugando, pero recuerde que, si la vida llega a cero, perderá el juego.

- En la ronda 1, 2 y 3 perderá 1 unidad de vida por derrota.
- En la ronda 4, 5, y 6 perderá 2 unidades de vida por derrota.
- De la ronda 7 en adelante perderá 3 unidades de vida por derrota

COMPRAR: Podrá comprar animales y comida antes y después de cada ronda, es decir, después de que todo su equipo haya peleado se le dará la opción de comprar, teniendo en cuenta que tanto los animales como la comida tendrán un costo de 3 unidades de oro cada uno, recuerde que antes de cada ronda se le dará 10 de oro para mejorar su equipo.

FUSIONAR: Durante las batallas usted también podrá subir de experiencia a sus animales, y esto se hace fusionando o juntando 2 animales del mismo tipo que harán que el daño y vida del animal aumenten bajo el siguiente criterio.

- Para subir un animal de nivel 1 a nivel 2 se necesitan 2 animales del mismo tipo sin contar al animal que se quiere subir de nivel.
- Para subir un animal de nivel 2 a nivel 3 se necesitan 3 animales del mismo tipo sin contar al animal que se quiere subir de nivel y el cual ya tiene que ser nivel 2.





ORDENAR: También tendrá la opción de poder ordenar sus animales antes de cada ronda, esto es importante dado que cada animal tiene una habilidad especial, además de que el orden de batallas puede ser determinante al momento de los enfrentamientos entre cada animal.

VENDER: Por ultimo tendrá la opción de vender cualquier animal de su equipo si así lo considera necesario, pero es importante que tome en cuenta que el oro que reciba por cada venta dependerá del nivel que posea el animal dando que el máximo de oro que puede obtener es de 3.

BATALLAS:

Las batallas serán automáticas, eso significa que después de realizar los cambios en nuestro equipo y darle a la opción LUCHAR las peleas serán automáticas y el jugador no podrá intervenir en ninguna de ellas hasta que termine de pelear el último miembro de su equipo, para así hacer los cambios necesarios para la siguiente ronda.

Tiene que tomar en cuenta que la forma en la que se realizaran los enfrentamientos entre los animales será de la siguiente forma:

Hormiga / Rinoceronte / Tigre / Quetzal / ----- vs Delfín / Camello / Hormiga / Jaguar / Mamut

En este caso el equipo que se encuentra a la izquierda es el suyo, mientras que el equipo de la derecha es de la AI y entonces el primer enfrentamiento sería entre el **Quetzal** y el **Delfín** ya que la posición número 5 en su equipo no está llena pasa el combate al animal de atrás y así será el método de pelea, lo que quiere decir que la **Hormiga** y el **Mamut** serían los últimos animales enfrentarse contra otro animal del equipo rival y los que definirían quien es el ganador y perdedor. Para que el usuario este más tranquilo se le mandara un mensaje por rondas en donde se le mostrara lo que ha sucedido en cada una de las batallas para que usted sepa porque perdió su equipo o porque ganó.

TIENDA:

Otra cosa importante acerca del modo de juego es que, en la tienda, al inicio del juego contará con 3 animales para poder escoger, pero estos irán aumentando con forme pasen las rondas llegando a ver un máximo de 5 animales en tienda para poder escoger, los que siempre van a ser 2 son la comida y solo ira variando la comida que se ofrece a la venta. Durante la partida se irán desbloqueando tanto animales como la comida que serán de un mayor nivel de daño, vida y habilidad que te ayudarán a subir de nivel a tu equipo.

A continuación, presentamos una breve descripción de cada animal por tier, así como sus habilidades individuales de cada uno, más su vida y daño:

Tier 1

1. Hormiga: [Daño: 2 / Vida: 1]
Tipo: Insecto/Terrestre





Habilidad:

Compañerismo: Da a un aliado al azar (+2/+1) / (+4/+2) / (+6/+3) al morir.

2. Pescado: [Daño: 2 / Vida: 3]

Tipo: Acuático

Habilidad:

Power-up: Da a todos los aliados (+1/+1) / (+2/+2) al subir de nivel.

3. Mosquito: [Daño: 2 / Vida: 2]

Tipo: Volador

Habilidad:

Piquete inicial: Al iniciar batalla realiza 1 de daño a (1) / (2) / (3).

4. Grillo: [Daño: 1 / Vida: 2]

Tipo: Insecto

Habilidad:

Zombificación: Convoca a un grillo zombie con: (1/1) / (2/2) / (3/3) al morir.

5. Castor: [Daño: 2 / Vida: 2]

Tipo: Terrestre/Acuático

Habilidad:

Represa: Da a 2 aliados al azar +1/+2/+3 HP al venderse.

6. Caballo: [Daño: 2 / Vida: 1]

Tipo: Mamífero/Domestico

Habilidad:

Rugido aliado: Da +1/+2/+3 ATK a los aliados invocados.

7. Nutria: [Daño: 1 / Vida: 2]

Tipo: Terrestre/Acuático

Habilidad:

Ventaja económica: Da a un aliado aleatorio (+1/+1) / (+2/+2) / (+3/+3).

8. Escarabajo: [Daño: 2 / Vida: 3]

Tipo: Insecto

Habilidad:

Apetito: Otorga a las mascotas de la tienda +1/+2/+3 HP al comer la comida.

Tier 2

9. Sapo: [Daño: 3 / Vida: 3]

Tipo: Terrestre y Acuático

Habilidad:

Metamorfosis: Copia la salud del aliado más saludable.

10. Dodo: [Daño: 2 / Vida: 3]

Tipo: Volador





Habilidad:

División de poder: Da al aliado de adelante 50%/100%/150% ATK al iniciar.

11. Elefante: [Daño: 3 / Vida: 5]

Tipo: Mamífero y Terrestre

Habilidad:

Daño colateral: Inflige 1 daño a 1/2/3 amigos detrás antes de atacar.

12. Puerco Espin: [Daño: 3 / Vida: 2]

Tipo: Terrestre

Habilidad:

Espinas salvajes: Repartir 2/4/6 dmg a todas las mascotas al morir.

13. PavoReal: [Daño: 2 / Vida: 5]

Tipo: Domestico y Volador

Habilidad:

Potenciación: Gana 50% de ATK 1/ 2 / 3 veces al recibir daño.

14. Rata: [Daño: 4 / Vida: 5]

Tipo: Terrestre

Habilidad:

Ayuda hipócrita: invoca 1/2/3 1/1 Dirty Rats al frente para el oponente al morir.

15. Zorro: [Daño: 5 / Vida: 2]

Tipo: Terrestre

Habilidad:

Ataque Rápido: Ataca 2 veces seguidas cada (3 turnos) (2 turnos) (1 turno).

16. Araña: [Daño: 2 / Vida: 2]

Tipo: Insecto

Habilidad:

Liberación: invoca una mascota de nivel 1/2/3 de nivel 3 como 2/2 al morir.

Tier 3

17. Camello: [Daño: 2 / Vida: 5]

Tipo: Mamífero / Desértico

Habilidad:

Joroba: Dar amigo detrás (+1/+2) / (+2/+4) / (+3/+6).

18. Mapache: [Daño: 5 / Vida: 4]

Tipo: Solitario

Habilidad:

Repartir poder: Otorga 1x/2x/3x ATK a las mascotas adyacentes al morir.

19. Jirafa: [Daño: 2 / Vida: 5]

Tipo: Mamífero y Terrestre

Habilidad:





Fortaleza: Da 1/ 2 / 3 amigos por delante +1/+1 al finalizar el turno de compra.

20. Tortuga: [Daño: 1 / Vida: 2]

Tipo: Reptil

Habilidad:

Protección aliada: Dar 1/2/3 amigos detrás de Melón Armadura al morir.

21. Caracol: [Daño: 2 / Vida: 2]

Tipo: Insecto / Solitario

Habilidad:

Resurgir: si perdiste la última batalla, dales a todos los amigos (+1/+1) / (+2/+2) / (+3/+3) al comprar.

22. Oveja: [Daño: 2 / Vida: 2]

Tipo: Doméstico / Terrestre

Habilidad:

Revolución: invoca dos (2/2) / (4/4) / (6/6) carneros al morir.

23. Conejo: [Daño: 3 / Vida: 2]

Tipo: Mamífero

Habilidad:

Cariño: Cuando un amigo come comida de la tienda: Le da +1/ +2 / +3 HP.

24. Lobo: [Daño: 3 / Vida: 4]

Tipo: Solitario / Terrestre

Habilidad:

Aullido: Si es el último con vida gana (+2/+2) (+3, +3) (+5, +5) permanentemente.

25. Buey: [Daño: 1 / Vida: 4]

Tipo: Mamífero

Habilidad:

Mejor me protejo: gana armadura de melón y +2/ +4/ + 6 ATK cuando la mascota aliada de delante se debilita.

26. Canguro: [Daño: 1 / Vida: 2]

Tipo: Mamífero / Terrestre

Habilidad:

Ya quiero pelear: Ganancia (+2/+2) / (+4/+4) / (+6/+6) cada que la mascota aliada de delante ataque

27. Buho: [Daño: 5 / Vida: 3]

Tipo: Solitario / Volador

Habilidad:

Suerte amigos: Dar un amigo al azar (+2/+2) / (+4/+4) / (+6/+6) al vender.

Tier 4

28. Venado: [Daño: 1 / Vida: 1]





Tipo: Mamífero

Habilidad:

Venganza: Invoca un (5/5)/(10/10)/(15/15)_autobús con Splash attack al morir.

29. Loro: [Daño: 5 / Vida: 3]

Tipo: Volador

Habilidad:

Copia: al finalizar el turno de compra copia la habilidad del amigo de adelante como lvl 1/2/3 hasta el final de la batalla.

30. Hipopótamo: [Daño: 4 / Vida: 7]

Tipo: Acuático / Terrestre

Habilidad:

Robustez: Ganancia (+2/+2) / (+4/+4) / (+6/+6) al ser él hipopótamo quien debilita a una mascota enemiga.

31. Delfín: [Daño: 4 / Vida: 6]

Tipo: Acuático

Habilidad:

Salpicón: reparte 5/10/15 de daño al enemigo con la salud más baja al comenzar la batalla.

32. Puma: [Daño: 3 / Vida: 7]

Tipo: Mamífero / Terrestre

Habilidad:

Sigilo: Al cabo de (3)(2)(1) turnos siendo dañado deja una copia de 1/1, mientras está la copia él puede atacar.

33. Ballena: [Daño: 3 / Vida: 8]

Tipo: Acuático

Habilidad:

Succión: Al iniciar la partida trague al aliado de delante y suéltalo como lvl 1/2/3 después de debilitarse.

34. Ardilla: [Daño: 2 / Vida: 5]

Tipo: Doméstico

Habilidad:

Rebajas: al iniciar el turno de compra realiza un descuento en la compra de alimentos por 1/2/3 de oro.

35. Llama: [Daño: 3 / Vida: 6]

Tipo: Terrestre

Habilidad:

Fortaleza individual: al finalizar el turno de compra si tienes 4 mascotas o menos, gana (+2/+2) / (+4/+4) / (+6/+6).

Tier 5





36. Foca: [Daño: 3 / Vida: 8]

Tipo: Acuático / Mamífero

Habilidad:

Compartir poder: Al recibir comida de la tienda da a 2 amigos randoms.

37. Jaguar: [Daño: 7 / Vida: 4]

Tipo: Mamífero / Terrestre

Habilidad:

Venganza felina: Si el que está delante es atacado, daña al que lo atacó por (5) (10) (15) de daño.

38. Escorpión: [Daño: 1 / Vida: 1]

Tipo: Desértico y Solitario

Habilidad:

Aguja; tiene un ataque de veneno innato (el veneno ejecuta a la mascota enemiga sin importar cuánta vida tenga).

39. Rinoceronte: [Daño: 5 / Vida: 8]

Tipo: Desértico / Terrestre

Habilidad:

Estampida: Inflige 4/8/12 de daño al primer enemigo.

40. Mono: [Daño: 1 / Vida: 2]

Tipo: Mamífero

Habilidad:

Amistad: Dar al amigo más a la derecha (+2/+3) / (+4/+6) / (+6/+9).

41. Cocodrilo: [Daño: 8 / Vida: 4]

Tipo: Reptil / Solitario

Habilidad:

Mordida: (Comienzo de la batalla) inflige 8/16/24 de daño al último enemigo.

42. Vaca: [Daño: 4 / Vida: 6]

Tipo: Mamífero y Terrestre

Habilidad:

Leche potenciadora: al comprar reemplaza la tienda de comida con leche gratis que da (+1/+2) / (+2/+4) / (+3/+6).

43. Chompipe: [Daño: 3 / Vida: 4]

Tipo: Terrestre / Volador

Habilidad:

Solidaridad: Le da (+3/+3) / (+6/+6) / (+9/+9) a un aliado invocado.

Tier 6

44. Panda: [Daño: 5 / Vida: 5]

Tipo: Mamífero / Solitario

Habilidad:





Fortaleza: Absorbe el (50% / 60% / 80%) del daño recibido.

45. Gato: [Daño: 4 / Vida: 5]

Tipo: Mamífero / Doméstico

Habilidad:

Maullido: Multiplica el efecto HP y ATK de la comida por 2/3/4.

46. Tigre: [Daño: 4 / Vida: 3]

Tipo: Mamífero y Terrestre

Habilidad:

Repetición: El amigo de adelante repite su habilidad en la batalla como si fuera de nivel 1/2/3.

47. Serpiente: [Daño: 6 / Vida: 6]

Tipo: Reptil / Terrestre / Desértico

Habilidad:

Ataque discreto: inflige 5/10/15 de daño a un enemigo aleatorio cuando una mascota aliada de delante ataca.

48. Mamut: [Daño: 3 / Vida: 10]

Tipo: Mamífero / Desértico

Habilidad:

Fuerza compañeros: al desmayarse dará a todos los amigos (+2/+2) / (+4/+4) / (+6/+6).

49. Leopardo: [Daño: 10 / Vida: 4]

Tipo: Mamífero / Terrestre

Habilidad:

Zarpazo: al iniciar la batalla da 50 % de daño ATQ a 1/2/3 enemigos aleatorios.

50. Gorila: [Daño: 6 / Vida: 9]

Tipo: Mamífero y Terrestre

Habilidad:

Escudo: al recibir daño gana escudo de coco (1/2/3 veces por batalla).

51. Pulpo: [Daño: 8 / Vida: 8]

Tipo: Acuático / Solitario

Habilidad:

- (1) Subir de nivel: Gana +8/8.
- (2) Subir de nivel: gana +8/+8 y una nueva habilidad al azar.
- (3) Antes del ataque: inflige 5 de daño a todos los enemigos.

52. Mosca: [Daño: 5 / Vida: 5]

Tipo: Volador / Insecto

Habilidad:

Invocación: cuando un aliado se debilita invoca un (5/5) / (10/10) / (15/15) Zombie Fly en su lugar (tres veces por batalla).





Tier 7

53. Quetzal: [Daño: 10 / Vida: 10]

Tipo: Volador / Solitario

Habilidad:

- (1) Agrega a su vida la suma de toda la vida de los animales tipos aves.
- (2) Hace lo del nivel 1 y agrega a su daño la suma de todo el daño del daño de todas las aves.
- (3) Hace lo del nivel 2 pero con todos los animales.

54. Camaleón: [Daño: 8 / Vida: 8]

Tipo: Reptil / Solitario

Habilidad:

- (1) Copia la vida del enemigo más fuerte.
- (2) Copia la vida y el daño del enemigo más fuerte.
- (3) Copia la vida, el daño y la habilidad del enemigo más fuerte.

La forma de desbloquear cada tier es por medio de las rondas cada vez que usted gane o pierda una batalla es decir que su equipo aniquile al otro o viceversa, se contara como una ronda y por ejemplo para desbloquear a los animales del tier 3, tiene que estar en la ronda 3, es decir, que su equipo haya peleado 3 veces con otro equipo.

Ahora presentamos la comida que tendrá a su disposición junto con el efecto que provoca en cada una de ellas, y las cuales va poder darles a sus animales para fortalecerlos y que estén más listos para la batalla.

Tier 1

1. Manzana:

Da 1 de daño y 1 de vida a un animal seleccionado.

2. Naranja:

Es tipo efecto, hace que regrese un 10% de daño.

3. Miel:

Es tipo efecto, donde hace que, durante las rondas de pelea, cuando se muera la mascota que se le dio, invoca una abeja que tiene 1 de vida y 1 de daño.

Tier 2

4. Pastelito:

Da 3 de vida y 3 de daño solo por la siguiente ronda de pelea.

5. Hueso de Carne:

Es tipo efecto, y le da al animal entregado 5 de daño extra durante los turnos de pelea

6. Pastilla para Dormir:

Hace que nuestro animal se desmaye durante la fase de compras. (Todo efecto que un animal haga al desmayarse hará permanentemente).





Tier 3

7. Ajo:
Es tipo efecto, y le da al animal entregado una armadura que hace que el animal entregado reciba 2 de daño menos (sí o sí recibe 1 de daño si es atacado).
8. Ensalada:
Da 1 de vida y 1 de daño a 2 animales aleatorios de tu equipo.
9. Comida Enlatada:
Da a los animales de la tienda y todos los próximos que aparezcan 2 de daño y 1 de vida extra.
10. Pera:
Le da a un animal 2 de vida y 2 de daño.

Tier 4

11. Chile:
Es tipo efecto, y hace que el animal que lo porta haga 5 de daño al animal que se encuentra detrás del que atacó (Efecto relacionado: ataque demoledor).
12. Chocolate:
Da +1 de experiencia a un animal de tu equipo.
13. Sushi:
Da 1 de vida y 1 de ataque a 3 animales aleatorios de tu equipo.

Tier 5

14. Melón:
Es tipo efecto, y hace que el animal que lo porta la primera vez que sea atacado no reciba daño, solo 1 uso por ronda (Efecto relacionado: Armadura de melón).
15. Hongo:
Es tipo efecto, Da 1 vida extra al animal solo que sale con 1 de vida y 1 de daño (Efecto relacionado: Vida extra).

Tier 6

16. Pizza:
Da 2 de vida y 2 de daño a 2 animales aleatorios de tu equipo.





17. Carne:

Es tipo efecto, y hace que el animal que lo porté haga 20 de daño adicional una vez por ronda (Efecto relacionado: Ataque de carne).

Tier 7

18. Gelatina:

Es tipo efecto, y hace que el animal que lo porté tenga un tipo extra que escoge el jugador.

La comida también presenta la misma restricción que los animales y se desbloquearán según la ronda que se esté jugo en ese instante. Y podrá ser aplicada a cualquier animal que usted necesite, y lo puede utilizar varias veces en un mismo animal.

MODO VERSUS

Este modo de juego conserva las mismas reglas de conformación del equipo descritas en el modo Arena, así como también incluye el mismo número de animales y comida que serán desbloqueados de la misma forma ya descrita. El cambio más notorio de este modo es que no jugara contra la computadora sino contra otro jugador y se realizara por turnos, esto quiere decir que el primer jugador en formar su equipo antes de la primera ronda será también el mismo que deberá mejorar su equipo después de cada ronda seguido del otro jugador y esto seguirá de esa forma hasta que un jugador acumule 10 victorias.

Tendrá 10 vidas al inicio del juego que se irán perdiendo con el criterio utilizado en el modo Arena, de igual manera para la compra de alimentos y comida tendrá 10 de oro por ronda, también va poder ordenar, fusionar y vender animales durante el turno de cada jugador. Así que diviértanse en pareja jugando este divertido juego.

MODO CREATIVO

Este modo de juego tan bien se juega en parejas y la diferencia del modo versus es que los jugadores podrán armar sus equipos sin restricción, esto quiere decir que el jugador puede elegir un animal para su equipo desde el tier 1 hasta el tier 7 sin tener que ir desbloqueándolos por ronda. El resto del juego seguirá siendo de la misma manera, el ganador será el primero en llegar a 10 victorias, contará con 10 de vida cada jugador y 10 de oro entre cada batalla para mejorar su equipo. Así que luchen formando su equipo ideal y aplasten a su oponente.

Pero recuerden que lo más bonito de jugar no es ganar, sino pasar un rato entre amigos así disfruten de este juego y gracias por jugarlo.

