

Temática: Rick & Morty

Efectos:

1. Escudo mágico: protege a la unidad aliada ante los ataques por una cantidad de tiempo. Si un enemigo llega a la unidad y “toca” el escudo, el enemigo muere y el escudo desaparece.
2. Reparar unidad: repara la unidad aliada devolviéndole todos sus puntos de vida
3. Pegamento cuántico: sustancia que realentiza al enemigo cuando pasa por encima.
4. Ácido: daña al enemigo que se posiciona en la misma celda.

Mapa:

El mapa tiene un tamaño predeterminado de 6x10 y se genera con obstáculos generados al azar antes de comenzar cada ronda:

- Por vida (los enemigos, para avanzar por esa línea, deben destruirlos)
 1. Piedra
 2. Tronco (ocupa dos celdas)
- Por tiempo (descriptos arriba)
 3. Pegamento cuántico
 4. Ácido

Enemigos:

1. Melee, muchos puntos de ataque y movimiento, medios puntos de defensa.
2. Tanque, pocos puntos de ataque y movimiento, altos puntos de defensa.
3. 2 con daño a distancia media (peon), medianos puntos de ataque y movimiento, medios puntos de defensa.
4. Daño a distancia media (peon mejorado), altos puntos de ataque y movimiento, medios puntos de defensa.
5. Daño a distancia larga, medios puntos de ataque, pocos de movimiento y defensa.

Aliados:

1. Tanque con daño melee bajo. Ocupa dos celdas.2
2. Daño a larga distancia, daño bajo.
3. Daño a media distancia, daño medio.
4. Daño a corta distancia (pero no melee), daño alto.
5. Melee, insta kill pero tarda en cargar el ataque.

Sistema de monedas: los aliados tienen distinto precio dependiendo de su utilidad durante la partida. Los enemigos, al ser destruidos, dropean una cantidad de monedas dependiendo de la dificultad que implique destruirlo. Las unidades aliadas se pueden vender y su precio de venta estará determinado por su precio original y la cantidad de puntos de salud que posea. El usuario no recibirá la cantidad de monedas que le costó el aliado aunque sus puntos de vida estén completos al momento de venderlo (como penalización por tomar una mala decisión al comprarlo u otro motivo).

Drops:

1. Escudo mágico (magia temporal)
2. Boost de daño (magia temporal)
3. Pegamento cuántico (efecto)
4. Ácido (efecto)
5. Granada (se resuelve desde la lógica)
6. Reparar unidad (same)