

π

Σ

MANUAL DEL JUEGO

MATEMAGIA

Una aventura mágica basada en las propiedades matemáticas

$\Sigma \quad \Pi \quad \Delta \quad \nabla$

MANUAL OFICIAL • VERSIÓN 1.0

\int

∞

Introducción al mundo de Matemagia

Bienvenido, aprendiz de las artes matemágicas...

Has sido transportado a un **laberinto mágico ancestral**, un lugar donde las leyes de las matemáticas se entrelazan con la magia más pura. Este no es un laberinto ordinario: sus paredes están construidas con ecuaciones vivientes, y sus pasillos respiran al ritmo de las funciones infinitas.

En este reino místico, los **enemigos no son simples criaturas**, sino manifestaciones físicas de conceptos matemáticos: números, operaciones y símbolos que han cobrado vida y conciencia. El número π camina en círculos eternos, el cero intenta absorber toda energía hacia la nada, y el uno busca reducir todo a su forma más básica.

Para sobrevivir y escapar de este laberinto, deberás dominar los **hechizos matemáticos**, antiguos conjuros que combinan el poder de las matemáticas con la energía arcana. Cada hechizo está basado en propiedades matemáticas reales: multiplicación destructiva, división desintegradora, suma regenerativa y sustracción anuladora.

Tu misión es clara pero desafiante: **usa tu lógica, estrategia y conocimiento** para derrotar a las criaturas matemáticas, recolectar objetos de poder y encontrar la salida del laberinto. Solo aquellos que comprendan verdaderamente la naturaleza de los números podrán liberarse de este enigmático reino.

"En el laberinto de Matemagia, el conocimiento es tu arma más poderosa"

Cómo funciona Matemagia

El Laberinto

Al iniciar el juego, tu personaje aparecerá en una ubicación aleatoria dentro del laberinto mágico. El laberinto está compuesto por pasillos interconectados, paredes místicas y una zona central donde la energía matemágica es más intensa.

Generación de Enemigos

Los enemigos matemáticos se materializan constantemente en la **zona central del mapa**, donde la concentración de energía numérica es máxima. Desde allí, se dispersan por el laberinto buscando eliminar a cualquier intruso. Cada tipo de enemigo tiene comportamientos y patrones de movimiento únicos basados en su naturaleza matemática.

Objetos Mágicos

A lo largo del laberinto aparecerán **objetos mágicos de forma aleatoria**. Estos artefactos son manifestaciones de poder matemático y pueden aparecer en cualquier pasillo o esquina. Algunos objetos son ofensivos, otros defensivos, y algunos te otorgan habilidades especiales. Mantén tus ojos abiertos y recógelos rápidamente antes de que desaparezcan.

Sistema de Combate

Cada objeto recolectado tiene un propósito específico en combate. Algunos sirven para atacar directamente a los enemigos, otros para crear barreras defensivas, y algunos te permiten moverte más rápido o volerte invisible temporalmente. La clave del éxito está en **usar el objeto correcto contra el enemigo correcto**. Experimentar y aprender qué funciona mejor contra cada tipo de criatura es fundamental para tu supervivencia.

 **CONSEJO:** Muévete estratégicamente, observa los patrones de los enemigos y no desperdicies tus objetos.

Objetos y Poderes

Matarayo

Objeto mágico ofensivo que dispara un rayo matemático devastador. Este proyectil energético está compuesto de ecuaciones puras y es especialmente efectivo contra enemigos débiles y de nivel básico. El Matarayo atraviesa el espacio siguiendo una trayectoria lineal perfecta, eliminando todo a su paso. **Ideal para combates a distancia.**

Espada Numérica

Arma de combate cuerpo a cuerpo forjada con dígitos cristalizados. Cada golpe inflige daño constante basado en operaciones matemáticas secuenciales: el primer golpe multiplica por 1, el segundo por 2, el tercero por 3, creando combos devastadores. Perfecta para enfrentamientos cercanos donde la estrategia de ataque continuo es fundamental. **Requiere proximidad al enemigo.**

Escudo Factorial

Barrera defensiva que se expande siguiendo el patrón del factorial matemático. Al activarse, crea una cúpula protectora que absorbe el daño entrante y lo multiplica exponencialmente para devolverlo. Cada ataque bloqueado aumenta la potencia del contraataque. Duración limitada pero extremadamente útil contra ataques múltiples. **Actívalo en el momento preciso.**

Teletransportador Euclidiano

Dispositivo místico que te permite desplazarte instantáneamente a cualquier punto del laberinto siguiendo la distancia euclidiana más corta. Útil para escapar de situaciones peligrosas, alcanzar objetos lejanos o posicionarte estratégicamente. Cada uso consume energía mágica que se regenera lentamente. **Usa con sabiduría en momentos críticos.**

Poción de Infinito

Elixir legendario que otorga poder ilimitado durante un breve período. Al consumirla, todos tus ataques se vuelven infinitamente poderosos y tu velocidad de movimiento aumenta exponencialmente. Los enemigos no pueden dañarte mientras dura el efecto. Sin embargo, su rareza la convierte en el objeto más valioso y difícil de encontrar. **Reserva para los desafíos más difíciles.**

Enemigos Matemáticos

Conoce a las criaturas que habitan el laberinto de Matemagia. Cada una representa un concepto matemático y posee habilidades únicas basadas en su naturaleza numérica.

Pilagarto

Nivel: Medio • Peligrosidad: ★★★

Criatura reptiliana basada en el número π (π). Su movimiento es circular e impredecible, siguiendo trayectorias curvas que nunca se repiten exactamente igual. El Pilagarto puede aparecer desde cualquier ángulo y su patrón de ataque espiral lo hace difícil de esquivar. **Debilidad: Ataques lineales precisos.**

Euler

Nivel: Avanzado • Peligrosidad: ★★★★★

Espíritu matemático ancestral de inteligencia superior, llamado así por el gran matemático Leonhard Euler. Esta entidad comprende las leyes del laberinto mejor que nadie y puede predecir tus movimientos. Euler utiliza ataques exponenciales que crecen en potencia con el tiempo. Es extremadamente peligroso y requiere estrategia avanzada para derrotar. **Debilidad: Ataques logarítmicos que reducen su poder.**

El Cero


Nivel: Alto • Peligrosidad: ★★★★★

Entidad oscura que representa la ausencia absoluta. El Cero tiene la habilidad terrorífica de anular tus hechizos y objetos, convirtiéndolos en nada. Su presencia drena la energía matemática del ambiente, haciendo que tus ataques sean menos efectivos. Se mueve lentamente pero es prácticamente inmune a la mayoría de ataques directos. **Debilidad: División y operaciones que lo vuelven indefinido.**

El Uno

Nivel: Básico • Peligrosidad: ★

El enemigo más fundamental y común del laberinto. El Uno es la unidad básica, la forma más simple de existencia numérica. Aunque no es particularmente poderoso, suele aparecer en grupos y su simpleza lo hace predecible pero persistente. Perfecto para que los nuevos jugadores aprendan las mecánicas de combate básicas. **Debilidad: Cualquier ataque matemático básico.**

 **ADVERTENCIA:** Pueden aparecer enemigos híbridos que combinan propiedades de múltiples conceptos matemáticos. Mantente alerta y adapta tu estrategia constantemente.