



MEEPLE COMBAT

EL PRINCIPIO

Meeple Combat es un juego de combates y fantasía, que nos sitúa en el Reino de Ástran, donde los combatientes mágicos se lanzan al campo de batalla con un único objetivo, vencer y conseguir la gloria para su orden.

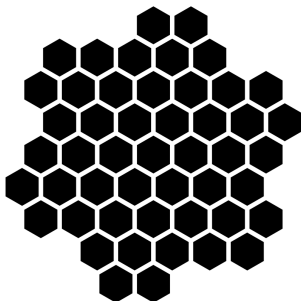
Paladines, Magos, Guerreros, Druidas, Pícaros, Chamanes y más... combaten bajo la atenta mirada de su imponente Emperador, quien enfrenta año tras año en cada festival lunar a sus campeones en tres duras pruebas (ARENA, CAPTURA DE LA BANDERA Y DEFENSA DEL CASTILLO).

Enfréntate solo o en equipos contra otros jugadores, utilizando todo un arsenal de armas y habilidades disponibles en un sin fin de combinaciones.

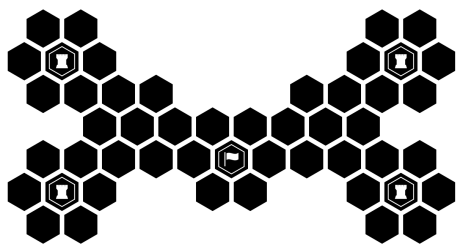
Se recomienda un mínimo de 3 con un máximo de 10 jugadores.

Para comenzar una partida es tan simple como armar el escenario según el tipo de prueba seleccionado como se describe a continuación, luego abrir la webApp y elegir un personaje (que ya se encuentra cargados en la apps). Recuerda que puedes modificarlos o crear uno totalmente nuevo con el sistema de edición.

MODOS DE JUEGO / TIPOS DE PRUEBA

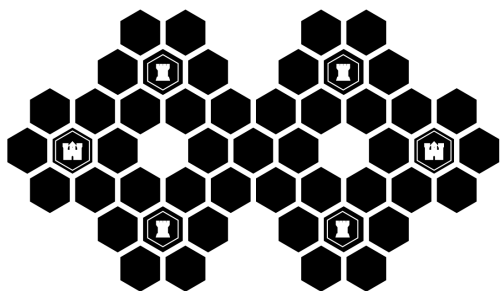


Arena: Todos contra todos, en este escenario no hay marcas de ningún tipo y solo se crea un área libre donde gana el último en pie. Como mínimo 3 jugadores sin necesidad de formar equipo. Los mepples se encuentran equidistantes lo más alejado posible uno del otro. El jugador que se queda sin vida sale de la partida.



Captura la bandera: Combate en equipos cuyo objetivo es buscar la bandera del centro del mapa y llevarla hasta una de sus torres en los extremos, anotando así un punto de victoria para el equipo. Se necesita formar 2 equipos de al menos 2 jugadores cada uno. Por equipo hay 2 torres de un mismo lado del mapa. Los mepples se deben ubicar en cualquier

casillero adyacente a una de las dos torres pertenecientes a tu equipo. En este modo de juego, al morir el personaje reaparece en una de las torres de su equipo en el turno siguiente. Sumando un turno de espera para reintegrarse al juego, siendo la espera de 2 turnos si el personaje muere por segunda vez, 3 turnos para la tercera vez y así sucesivamente. Las banderas son utilizadas para anotar puntos en el campo. El personaje que captura la bandera debe llevarla a una de sus torres y permanecer 2 turnos inmóvil pudiendo atacar si se encuentra en la torre. Gana el equipo que logra anotar primero los 5 puntos.



Defensa del castillo: donde las torres se adelantan a la fortaleza principal en el mapa y cumplen función de protección. El objetivo en este modo es destruir la fortaleza enemiga, mientras se combate en dos frentes. Se juega con 2 equipos (combinando o no los arquetipos preestablecidos) siendo de al menos 2 jugadores hasta 5 por cada uno. Los mepples deben colocarse adyacentes al castillo para iniciar la partida. Para destruir la fortaleza enemiga hace falta estar inmóvil frente a

ella durante 3 turnos. Durante los cuales no puedes atacar dependiendo de tu equipo para que te defienda. Al igual que en el modo de captura a la bandera los personajes se incorporan con la penalización descrita anteriormente. Los castillos dan 200% más de daño contra los personajes enemigos que se encuentren en sus casilleros adyacentes. Las torres brindan 100% más de daño a los personajes de su propio equipo que se encuentren en una loseta adyacente o sobre ella misma. ya que si la torre pertenece a tu equipo pueden entrar en ella y atacar desde ahí. cualquier personaje enemigo que dispara ante ti te podrá hacer daño. Gana el primer equipo que destruye la fortaleza enemiga.

LOS PERSONAJES DISPONIBLES SON:



PALADÍN: son caballeros armados bajo la protección de la luz. Su poder esencial es restaurar puntos de vidas a tus aliados y quita la mitigación de tus enemigos. Este personaje es ideal para soportes pero es relativamente débil en combate uno a uno.



MAGO: combate a distancia con poderosos hechizos personaje especializado en el daño bastante débil cuerpo a cuerpo.



DRUIDA: personaje de soporte similar al paladín puede restaurar vida pero a su vez puede enraizar y envenenar a sus enemigos.



GUERRERO: personaje de combate cuerpo a cuerpo con mucha mitigación pero poco daño. ideal para soportar bajo las torres.



BÁRBARO: personaje de daño explosivo cuerpo a cuerpo.



MONJE: Personaje de combate sin arma cuerpo a cuerpo o a distancia. utilizando solo sus armas naturales.



PÍCARO: personaje de gran movilidad y alto daño acumulativo.



CHAMÁN: utiliza totem para ampliar su área de efecto. también es muy resistente cuerpo a cuerpo.



CAZADOR es de daño físico a distancia posee un arco y la particularidad de invocar una mascota que lucha a su lado.

Una vez elegidos los personaje y la prueba, se colocan los meeples en el escenario.

Para comenzar la partida, en la WebApp se dispone de un botón de “Atacar”, el cual cumple la función de un dado de 20 caras, este al ser presionado sin ningún arma seleccionada, dará una “tirada vacía”, es decir sin ningún modificador. Aquel jugador que saque el número más alto es el que inicia el juego. Luego un jugador del otro equipo es el que continúa, y así alternando los turnos.

Todos los personajes poseen 3 acciones. Cada turno, el personaje podrá consumir sus acciones en ataques o movimientos. Por ejemplo si un personaje posee 2 de velocidad y 3 acciones, esto significa que puede moverse un total de 6 casillas utilizando todas sus acciones o podría en su lugar utilizar menos acciones en movimiento y utilizarlas en ataques. Cada arma tiene su propio coste de acciones para atacar.

Para atacar a un objetivo, debe tenerse en cuenta el arma y si se desea acompañar el ataque con una habilidad. Para atacar con un arma cuerpo a cuerpo, solo debe posicionar el meeple en un casillero contiguo, seleccionar el arma y tocar el botón central de acción (Atacar). En caso de armas a distancia, se deberá tener en cuenta que exista una línea de visión hacia el objetivo y el alcance máximo que brinda el arma.


Al atacar, se mostrará en consola el ataque total y el daño base del arma, de ser mayor el ataque total a la esquivo del objetivo, este recibirá el daño correspondiente, el cual es el daño base más el poder quemado, si es que lo hubo con una habilidad. A este daño se le debe quitar la mitigación si se posee.


El defensor, tendrá derecho a lanzar esquivo, tocando el botón de esquivo y luego el central de acción, o podrá optar por la media, la cual es igual a $10 +$ su valor de esquivo base. En caso de utilizar escudo, se obtiene una segunda oportunidad, esta vez bloqueando el golpe, el cual hará un daño menor. Para bloquear un ataque, simplemente toca el botón de acción con el escudo seleccionado.


A continuación explicaremos la interfaz digital:

La interfaz digital





 Portada: muestra el logo de bienvenida y el avatar del personaje

 Experiencia: La base central de la evolución del personaje y esbirros.

 Mochila: Una mochila simple para llevar lo esencial. (próximamente)

NOMBRE: Como se llama tu personaje en la aventura.

 Edición: Botón que alterna entre modo edición y modo vista.

 Esbirros: Abre la siguiente pestaña para interactuar con ellos.



Esta interfaz posee los mismos elementos que el personaje, con la salvedad de que solo posee dos slot de habilidades y no porta equipo.

En esta edición, el cazador es el único que posee la habilidad de invocar e ir acompañado por el lobo el cual puede moverse o atacar durante el turno del cazador consumiendo acciones de éste.

CONSOLA

Aquí se muestra la información de cada sección de la interfaz, las tiradas y se realizan las operaciones de suma, resta e ingreso de comandos.

La consola posee dos flechas que señalan hacia arriba y abajo respectivamente, estas flechas servirán para agregar o quitar puntos de cualquier valor, solo recuerda tener el modo edición activo, de lo contrario al tocar en un atributo, arma, habilidad etc., verás su descripción.

ATRIBUTOS

Conjunto de estadísticas que forman el personaje. Se dividen en 6:



Ataque: Determina la eficacia del ataque y aumenta el daño base.



Esquiva: Da la posibilidad de esquivar los ataques enemigos.



Mitigación: Cantidad de daño mitigado por ataque.



Velocidad: Cantidad de casilleros que puede moverse por acción.



Vida: Cantidad de daño que puede resistir el personaje.



Poder: Recurso utilizado para aumentar el daño o efecto de habilidades.

EQUIPO

Diferentes elementos de protección que podrá utilizar tu personaje (próximamente).

En la parte inferior encontramos dos slots de armas rodeando al botón principal de



ATACAR. Tocando el icono del arma, se observan las características de la misma, como las acciones necesarias y el daño base.

Al tocar el botón **ATACAR** en consola se mostrará la tirada seguida del daño base.

Podemos dividir las armas en 3 grandes grupos, las de ataque cuerpo a cuerpo, de ataque a distancia y las armas mixtas, que como su nombre lo indica, pueden atacar tanto cuerpo a cuerpo como a distancia, como es el caso de la Hoja runa.

Cualquier arma puede canalizar una habilidad, solo se debe tener en cuenta que si el arma es cuerpo a cuerpo, solo podrá canalizar habilidades de toque, mientras que armas a distancia o mixtas, pueden canalizar de toque, a distancia y en áreas.

La distancia máxima a la que se puede lanzar una habilidad, que no sea de toque, dependerá siempre del arma que se utilice, es así que una bola de fuego puede viajar el triple de distancia si se lanza con una varita en lugar de con la palma. Y así como la distancia es afectada por el arma, el daño base también lo es, ya que al lanzar una bola de fuego con un báculo, podrá tener menos distancia que una varita, pero su daño base será mayor.

Por último los tres slots de **HABILIDADES** del personaje. Las habilidades, son “acciones” especiales que requieren poder para ser utilizadas.

Cada habilidad posee un mínimo de poder para ser lanzada, pero la mayoría permite consumir más para generar un efecto mucho mayor.

La cantidad de acciones requerida para lanzar un hechizo o habilidad, dependerá de las acciones del arma con la que se ataque. Así una habilidad de sanación que consume 3 de poder como mínimo, pueda ser lanzada en 1 acción con la palma o en 2 con una Hoja Runa. Recuerda que las habilidades pueden ser de toque, a distancia o en áreas, lo cual requiere armas acorde a ello.

Juega gratis, sin registros ni descargas

Para más información visita battlerol.net

BATTLEROL.NET

UNA NUEVA FORMA DE JUGAR