# LA AVENTURA DE RUBÉN

# **Personajes**

#### Ruben

Nuestro héroe en este lío.

Cuenta con las siguientes características iniciales:

• Vida: 3 de vida.

Ataque: 1 de ataque.Defensa: 1 de defensa.Monedas: 0 monedas.



#### Dealer

Es un comerciante con el que Ruben puede intercambiar las monedas que ha recolectado. Tiene la oportunidad de adquirir uno de los tres power-ups disponibles en el catálogo.

#### **Monstruos**



#### Alien (Nivel 1)

Vida: 1 de vida.

• Ataque: 1 de ataque.



# Vikingo (Nivel 2)

Vida: 2 de vida.

• Ataque: 2 de ataque.



#### Mago (Nivel 3)

• Vida: 3 de vida.

• Ataque: 3 de ataque.

# **Monstruo Final (Nivel 10)**



Vida: 10 de vida.

Ataque: 10 de ataque.

# <u>Items</u>

Se van a poder encontrar los siguientes ítems a lo largo del mapa.

Todas tienen efecto únicamente en el héroe

Moneda

Estas monedas se van a poder intercambiar con el dealer.

**Defensa** 

Nivel 1 - sube 1 nivel de defensa

Nivel 2 - sube 2 niveles de defensa

Nivel 3 - sube 3 niveles de defensa

Ataque

Nivel 1 - sube 1 nivel de ataque

Nivel 2 - sube 2 niveles de ataque

Nivel 3 - sube 3 niveles de ataque

- Vida

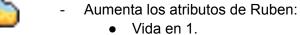
Nivel 1 - sube 1 nivel de vida

Nivel 2 - sube 2 niveles de vida

**Pinchos** 

ΔΔΔ Restan 1 nivel de vida

**PowerUps** 



- Ataque en 1.
- Defensa en 1.

Precio: 5



Aumenta la vida máxima una unidad.

Precio: 12 monedas



 Todos los monstruos de nivel 2 pasan a ser de nivel 1 en el siguiente nivel y dura todo el juego.

Precio: 15 monedas



- Permite a Rubén saltear una casilla

Precio: 5

### **Portal**



Teletransporta a Ruben al siguiente nivel.

### Juego

En su camino hacia la libertad, Rubén se enfrentará con diversos tipos de monstruos.

Para derrotar a estos seres horribles, nuestro personaje debe asegurarse de que la suma de sus estadísticas (**ataque**, **defensa y vida**) sea mayor que el nivel del monstruo.

La batalla se desarrolla de la siguiente manera:

Nuestro héroe primero enfrenta el ataque del monstruo, lo que provoca el desgaste de su defensa en una cantidad equivalente al nivel de ataque del monstruo.

- Cuando la defensa se agota por completo, comienza a perder puntos de ataque.
- Finalmente, si su nivel de ataque llega a 0, nuestro personaje pierde vida.

Por lo tanto, el orden de daño recibido es: Defensa -> Ataque -> Vida

# Ataque al monstruo

 Si Ruben posee un nivel de (ataque, defensa o vida) mayor o igual al nivel de vida del monstruo, el monstruo muere y se convierte en ceniza. Perdiendo Ruben el nivel en orden de daño recibido.

De esta manera, Rubén debe utilizar sabiamente sus estadísticas para enfrentar y vencer al monstruo final en búsqueda de la libertad.

#### <u>Intercambio con el Dealer</u>

# Guia de Juego - TP Wollok Game - 404notFound

Por cada nivel, el Dealer ofrece 3 powerUps aleatorios de 4 que posee, cada uno tiene un precio diferente según su complejidad. Cada powerUp que el personaje compre, podrá ser únicamente utilizado en el mismo nivel.

Una vez que Rubén compre algún PowerUp este mismo no podrá ser intercambiado en los siguientes niveles.