

Manual de
instrucciones

HITLER'S

REVENGE

CENSORED

SEGA[®]

Darío Simón Recio Tejeda

Unai Castillo Carrillo

Vida:

Ataque:

Defensa:

Evasión:

Velocidad:

Lo primero que aparecerá al cargar el juego será la vista inicial, en la cual deberás introducir los valores de vida, ataque, defensa, evasión y velocidad que va a tener tu personaje.

Si intentas introducir algún valor distinto al rango de valores de 1-20 o cualquier otro carácter no numérico, el atributo correspondiente en el que hayas introducido esto se pondrá en valor predeterminado (15).

Una vez le hayas dado valores a todos los atributos, se te permitirá empezar el juego pulsando el botón **Confirmar**.

Vida:

Ataque:

Defensa:

Evasión:

Velocidad:

ESTADÍSTICAS

- Vida: si el contador de vida baja a 0, esta entidad es eliminada.
- Ataque: determina el daño que va a realizar esta entidad sobre otra
- Defensa: evade parte del ataque que esta entidad recibe al ser atacada. Pero si la defensa iguala o supera el ataque recibido, se le restará 1 de vida a la entidad.
- Evasión: el destino lanza una moneda, si una entidad es atacada, hay una pequeña posibilidad de que se esquive completamente el ataque. A mayor evasión, mayor probabilidad de que la suerte te sonría.
- Velocidad: de todas las entidades presentes en el mapa, la prioridad a la hora de moverse dependerá de la velocidad. A mayor velocidad, tu turno se realizará antes que el de los demás.
- Percepción: atributo exclusivo de los enemigos. Determina el rango de visión al cual pueden detectarte para comenzar a perseguirte.



Protagonista

Héroe resurgido de las cenizas para librar a su pueblo del yugo de los monstruos que han invadido su espacio vital. Su objetivo es limpiar todo el mapa de escoria hasta que solo quedes tu en pie.

Vida	1-20
Ataque	1-20
Defensa	1-20
Evasión	1-20
Percepción	1-20
Velocidad	1-20



Esbirro

Codicioso y molesto enemigo perteneciente a las capas mas profundas de la judería.

Que su pequeño tamaño o porte encorvado no te engañe, es una amenaza y debe ser eliminada.

Vida	5
Ataque	5
Defensa	5
Evasión	6
Percepción	4
Velocidad	7



Zoombie

Mas allá de los Urales se encuentra una raza de salvajes monstruos llamados zoombiea. Su inferior coeficiente intelectual junto con la aplastante victoria de su instinto frente a comportamientos racionales hace que vivan como animales.

Son altamente resistentes y fuertes, pero carecen de la velocidad e inteligencia. Son una de las mayores amenazas.

Vida	15
Ataque	8
Defensa	12
Evasión	1
Percepción	4
Velocidad	3



Esqueleto

Una panda de muertos de hambre muy abundantes y molestos. Una vez profanas sus tierras su único objetivo en este mundo es eliminarte o al menos intentarlo.

Son enemigos muy equilibrados en combate, es su número lo que les da la fuerza, si no eres prudente, puede que una turba de esqueletos te rodee.

Vida	10
Ataque	7
Defensa	8
Evasión	4
Percepción	4
Velocidad	4

Una vez hayas eliminado a todos los enemigos o ellos te hayan eliminado a ti, saltará la pantalla de game over, la cual es idéntica tanto si has ganado tu o los enemigos

A light gray rectangular box representing a game over screen. It contains the text 'GAME OVER' in a large, bold, black pixelated font, centered in the upper half. At the bottom center, there is a small, light gray button with rounded corners and the word 'Salir' in a small, dark gray font.

**GAME
OVER**

Salir

