

MINIMAGOS

Minimagos es un enfrentamiento deportivo entre magos, donde cada jugador deberá elegir sus hechizos y usarlos para obtener la mayor cantidad de gemas durante 3 minutos.

Cuando el tiempo se agote, el mago que tenga más gemas acumuladas será el vencedor.

El jugador 1 usará el joystick #1 o teclado (cursores + espacio). El jugador 2 usará el joystick #2.

SELECCIONANDO LOS HECHIZOS

No se pueden usar todos los hechizos existentes en un solo encuentro. Cada mago dispone de 8 slots para rellenar con hechizos, por lo que podremos usar como máximo 8 hechizos diferentes durante la partida.

Antes de empezar el combate, cada jugador elegirá 8 hechizos de la lista general.



Pulsa **ARRIBA** y **ABAJO** para desplazarte por la lista general de hechizos.

Pulsa **BOTON 1(joystick)** o **ESPACIO(teclado)** para elegir el hechizo. El hechizo seleccionado se colocará en el slot de la parte inferior de la pantalla y se avanzará al siguiente slot. Puedes colocar si quieres el mismo hechizo en varios slots.

Opcionalmente puedes pulsar **DERECHA** o **IZQUIERDA** para navegar entre tus slots, por si quisieras rectificar un slot en concreto.

Una vez hayas elegido tus hechizos, selecciona "Listo para jugar!" (el tick verde). Los selectores desaparecerán. Ya estás listo para el combate.

La partida empezará cuando ambos magos estén listos, es decir, cuando los dos hayan seleccionado "Listo para jugar!".

Si seleccionas "HECHO!" y tu oponente elige otro hechizo, volverán a aparecer los selectores y podrás volver a elegir hechizos. De esta manera tu contrincante no podrá aprovechar que ya no puedes elegir hechizos para adaptar los suyos.

EL ENFRENTAMIENTO

Usa **DERECHA** e **IZQUIERDA** para caminar por el escenario. Usa **BOTON 1(joystick)** o **ARRIBA(teclado)** para saltar.

Durante el combate aparecerán:

- Gemas: Hay que recoger el máximo para ganar.
- Pastelotes: Éstos dan 400 gemas. Pero tras unos segundos desaparecen.
- Babosas: Son unos bichos que van botando por el escenario. Cuidado, chocar con ellas te quitará la mitad de las gemas acumuladas. Antes de salir verás una flecha parpadeante que te avisará por dónde aparecerá.

LA MAGIA

Durante el combate puedes usar hechizos. Pulsa **ABAJO** para seleccionar el hechizo que quieras lanzar de tus 8 slots. Luego, pulsa **BOTON 2 (joystick)** o **ESPACIO(teclado)** para ejecutarlo.

Cada hechizo necesita una cantidad determinada de maná para poder conjurarlo, que dependerá del tipo de hechizo. Si no tienes el maná necesario, el hechizo no se lanzará. Obviamente, tras lanzarlo se gastará el maná que necesita.

Cada segundo los magos generan automáticamente 1 punto de maná.

MARCADORES

El marcador refleja los datos del jugador 1 a la izquierda, los del jugador 2 a la derecha. En el centro aparece el tiempo restante del enfrentamiento.



Debajo de cada hechizo hay un pequeño número que indica las veces que puedes ejecutarlo. Si no hay número, es que aún te falta maná. Si aparece un +, es que puedes ejecutarlo más de 5 veces seguidas.

El jugador que tenga más gemas llevará una corona sobre la cabeza. De esta manera sabrás rápidamente quien va ganando sin tener que comparar los puntos de los marcadores.

LISTA DE HECHIZOS

Cerezas	Obtienes 10 gemas extra	2 maná
Botas	Corres el doble de rápido durante 10 segundos. Es acumulable, por lo que cada vez que lo ejecutes se añaden 10 segundos extra a los que ya hayan.	8 maná
Fuelle	Recoge directamente todas las gemas que hay en la pantalla.	24 maná
Varita	Gasta 10 gemas para obtener 1 maná extra. Se necesitan 10 o más gemas para ejecutar el hechizo.	0 maná
Rayo	Durante 5 segundos, todas las gemas que obtienes se multiplican por dos, tanto si las obtienes como si las pierdes. Es acumulable, por lo que cada vez que lo ejecutes se añaden 5 segundos extra a los que ya hayan.	16 maná
Veneno	Durante 5 segundos en vez de obtener gemas, se pierden. Si recoges una gema, en realidad perderás una que ya tengas. Afecta a los dos jugadores. No es acumulable. Cada vez que se ejecuta se inicia el contador a 5 segundos.	16 maná
Pasado	Recuperas las gemas que tenías hace 5 segundos, independientemente de que tuvieras más o menos. Al ejecutarlo, el hechizo desaparece del slot, quedando éste vacío y no pudiendo volver a usarlo. Si hay otros slots con el mismo hechizo, éstos no desaparecen pudiéndose usar más adelante.	4 maná
Suplantar	Intercambia tu posición con la de tu adversario.	8 maná
Caída	Durante 5 segundos las plataformas dejan de ser sólidas, no pudiendo estar sobre ellas. No es acumulable. Cada vez que se ejecuta se inicia el contador a 5 segundos. Afecta a ambos jugadores, a las babosas y pastelotes.	16 maná
Salto	Ambos jugadores saltan. No afecta si ya está saltando.	8 maná
Poción Invisible	Te torna invisible durante 5 segundos. No es acumulable. Cada vez que se ejecuta se inicia el contador a 5 segundos. La invisibilidad no hace inmune a las babosas.	4 maná
Congelación	Ambos jugadores quedan paralizados durante 3 segundos. No es acumulable. Cada vez que se ejecuta se inicia el contador a 3 segundos. Durante la parálisis no se puede mover ni saltar, pero sí se pueden seleccionar y ejecutar hechizos.	8 maná
Imán	Durante 10 segundos, recoges las gemas que están cerca de ti sin tener que tocarlas para obtenerlas. Es acumulable, por lo que cada vez que lo ejecutes se añaden 10 segundos extra a los que ya hayan.	4 maná
Tesoro	Da 200 gemas extra a los dos magos.	24 maná
Robo	Durante 10 segundos vas robando las gemas de tu contrincante mientras estés en contacto con él. No es acumulable. Cada vez que se ejecuta se inicia el contador a 10 segundos.	16 maná
Bomba	Activa una bomba que, tras 12 segundos, explota destruyendo la mitad de las gemas de quien la posea. Un mago puede pasar la bomba al adversario si ésta entra en contacto con él. Quien tiene una bomba entra en estado de pánico corriendo un 50% más rápido.	16 maná