

The background image is a digital illustration of a game scene. On the left, a large, stylized 'X' logo in cyan and purple is followed by the word 'PLOIT' in cyan, and 'TOWER DEFENSE' in a smaller, lighter cyan font below it. The scene itself is a dark room with a window showing a city at night. A character in a black jacket and goggles stands in the center, arms outstretched. A red, multi-legged 'Crawler' enemy is in the foreground, being hit by a blue energy beam from a turret on the left. Another turret is on a table to the right. Red energy projectiles are flying through the air. The floor has a glowing blue grid pattern.

X PLOIT

TOWER
DEFENSE

Torretas vs Crawlers

Xploit Tower Defense - Guía de batalla

“Si conoces al enemigo y te conoces a ti mismo, no temerás el resultado de la batalla.” — Sun Tzu

Clasificado: destruir después de leer. Contiene información importante sobre tus enemigos y los medios de que dispones para destruirlos.



Torretas vs Crawlers

Simple Turret



La *Simple Turret* apunta a gran velocidad y cuenta con un largo alcance. Como contrapartida, su cadencia de disparo es solamente de nivel medio, pero gracias a su bajo coste es la torreta ideal para el rápido despliegue de tus defensas al inicio de cada nivel.

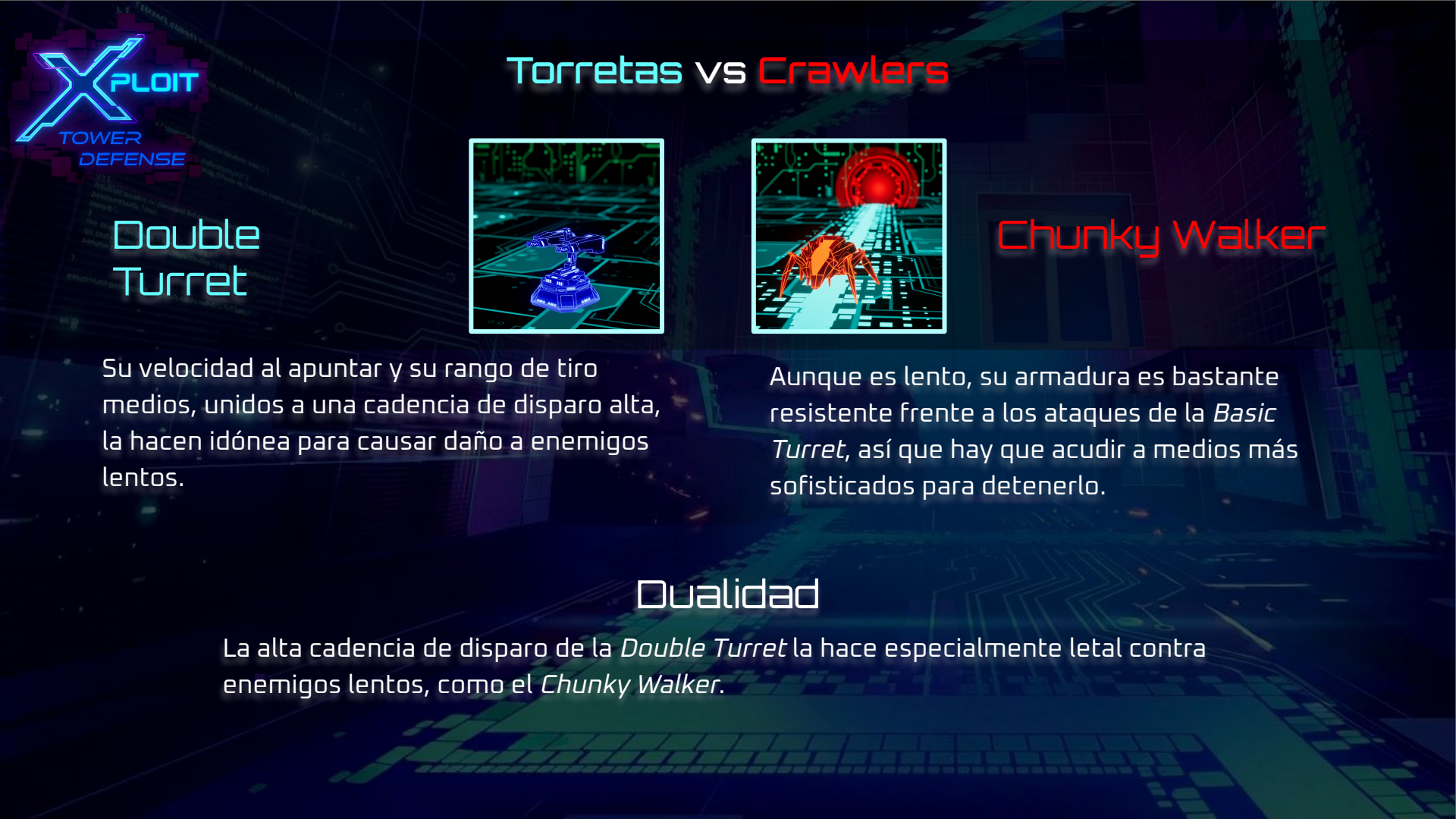


Basic Walker

No resisten demasiados impactos; aun así, su gran velocidad permite a los *Basic Walker* esquivar buena parte del daño de torretas lentas o con baja cadencia de disparo.

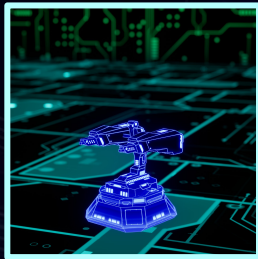
Dualidad

La *Simple Turret* es la némesis perfecta del *Basic Walker*: su bajo coste, su rápido giro al apuntar y el largo alcance de su disparo la hacen especialmente efectiva contra estos enemigos, que podrían superar torretas más lentas o con menor alcance.



Torretas vs Crawlers

Double Turret



Su velocidad al apuntar y su rango de tiro medios, unidos a una cadencia de disparo alta, la hacen idónea para causar daño a enemigos lentos.



Chunky Walker

Aunque es lento, su armadura es bastante resistente frente a los ataques de la *Basic Turret*, así que hay que acudir a medios más sofisticados para detenerlo.

Dualidad

La alta cadencia de disparo de la *Double Turret* la hace especialmente letal contra enemigos lentos, como el *Chunky Walker*.

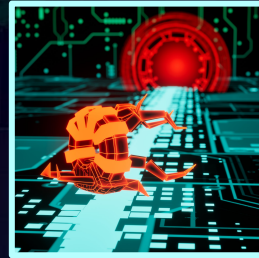


Torretas vs Crawlers

Laser Turret



Tiene alta velocidad al apuntar a su objetivo, un rango medio y su disparo es una descarga láser continua. Aunque el láser que monta está perfectamente calibrado para infligir daño a los *Inverted*, no es especialmente efectivo contra otros enemigos.



Inverted

Aprovechan efectos cuánticos para aparecer directamente en el *Neurogate* y recorrer el camino inverso hasta la brecha para robar datos, dividiendo de esta manera la eficacia de las estructuras defensivas.

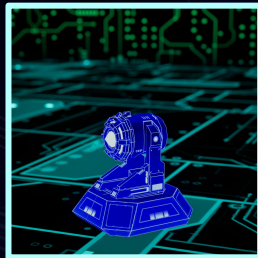
Dualidad

La *Laser Turret* es el arma perfecta contra los *Inverted* gracias a su láser modulado de descarga continua. Es también una opción sólida contra casi cualquier enemigo cuando se combina con una *Slow Turret*.



Torretas vs Crawlers

Slow Turret



Modifica el espacio-tiempo generando un orbe que ralentiza a cualquier enemigo que pase por él. No genera daño por sí misma, pero multiplica la eficacia de otras torretas cuando se combina con ellas.



Teleporter

Los *Teleporter* utilizan el efecto túnel para teletransportarse a una posición más avanzada cuando reciben daño. Son rápidos e implacables si no se dispone de las defensas adecuadas.

Dualidad

La Slow Turret es la defensa perfecta contra los *Teleporter* ya que deshabilita su capacidad de teletransporte, aunque es necesario combinarla con torretas que generen daño.



Torretas vs Crawlers

Hammer Turret



Genera un pulso electromagnético de superficie que provoca daño a cualquier amenaza que se encuentre en su radio de acción. Aunque su cadencia de disparo es lenta, resulta muy efectiva contra grandes concentraciones de enemigos.



Splitter

El *Splitter* se divide en múltiples enemigos cuando se destruye una de sus partes, lo que lo convierte en una amenaza muy seria.

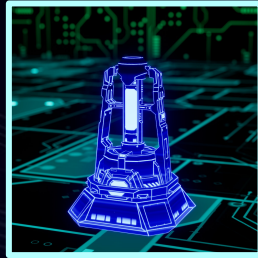
Dualidad

La *Hammer Turret*, gracias a su efecto de daño en superficie, puede golpear a concentraciones de enemigos, lo que la hace altamente eficaz contra los *Splitter*, especialmente cuando se han dividido. Combinada con una *Slow Turret*, resulta devastadora.

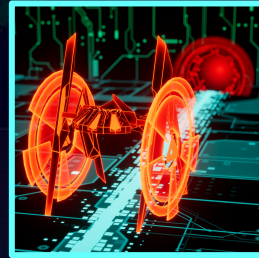


Torretas vs Crawlers

Antenna Turret



El arma más poderosa. A veces es complicada de desplegar porque proyecta su potencia verticalmente y tiene un radio de acción limitado, pero bien emplazada resulta devastadora. Sin embargo, su baja cadencia de disparo y su alto coste la hacen poco útil contra enemigos menores.



Tank

El enemigo más temible. A pesar de su movimiento lento, sus dos escudos laterales le otorgan una gran resistencia. Ataca y protege a los crawlers ocultos en su interior, lo que lo convierte en una doble amenaza.

Dualidad

Debido a su elevada potencia de daño, que impacta directamente en el corazón de los Tank eludiendo sus escudos, la *Antenna Turret* permite eliminarlos de forma muy efectiva. Sin embargo, es necesario emplazarla con precisión, lo que no siempre es fácil en pleno fragor de la batalla.