

Angry Defender

<https://softomic.org/juegosflash/a/angry-defender.html>

Fecha:9-5-2026 11:43:56

Angry Defender, es un clásico e icónico juego Flash donde asumes el rol de protector de un pequeño planeta y debes masacrar a las hordas de demonios y diablos usando teletransportación y armas.

§- Ficha Técnica del Juego

• Título Oficial: Angry Defender

• Desarrollador / Plataforma: Juego Online / Tecnología Flash (actualmente emulado en HTML5)

• Género: Acción / Defensa Planetaria / Arena Shooter Estratégico

• Objetivo: Proteger el núcleo o planeta (la esfera central del monigote) del asedio incesante de los diablos antes de que dañen tu hogar.

• Mecánicas del Defensor

• El Planeta / Esfera Central (Estructura): Es la base circular del stickman. Los diablos la atacan directamente para restarte salud, por lo que debes evitar que la alcancen a toda costa.

• Teletransportación (Habilidad Clave): Cuenta con un icono de vórtice o destello. El monigote puede teletransportarse instantáneamente de un lado a otro de la esfera para cubrir flancos vulnerables.

• Integridad del Núcleo (HP): Barra de vida que se reduce cada vez que un demonio logra golpear el escudo planetario. Arsenal y Habilidades de Ataque (Upgrades)

• Proyectil Estándar: El arma por defecto del monigote. Es rápida pero requiere mejoras constantes en la tienda para aumentar su daño por impacto.

• Daño de Área / Balas de Plasma: Icono de onda expansiva o electricidad. Permite limpiar grupos numerosos de pequeños diablos cuando se amontonan contra el escudo.

• Cadencia de Fuego (Rate of Fire): Icono de balas consecutivas o cronómetro. Reduce el tiempo entre disparo y disparo, vital para las oleadas avanzadas. El Bestiario de Diablos (Enemigos)

• Diablillos Menores (Horda): Criaturas rojas muy rápidas que aparecen en gran número. Su estrategia es saturar tus líneas de defensa por pura superioridad numérica.

• Demonios Acorazados: Enemigos más lentos con una alta barra de resistencia que sirven de escudo para los monstruos más pequeños.

• Jefes de Oleada (Bosses): Diablos gigantes con mecánicas únicas que aparecen al final de ciertos niveles para poner a prueba tu nivel de mejoras actuales.

• Menú de Bonificaciones y Tienda (Evolución)

• Almas / Créditos: La divisa del juego obtenida al pulverizar a los demonios. Sirve para costear tu armamento entre oleada y oleada.

§ Restauración Planetaria: Kit de emergencia para reparar los daños sufridos en la estructura de la esfera tras una oleada difícil.

“ Perks Permanentes / Bonos: Habilidades especiales pasivas que incrementan la potencia general de tus disparos de forma fija.