

# Manual de uso del Pokeprebe

Pokeprebe es un juego multijugador por turnos, el cual consiste en la pelea 1vs1 de los Monstruos que posee cada uno de los contrincantes.

## Monstruos

Cada monstruo que existe se deriva de cuatro tipos principales (Agua, Fuego, Eléctrico y Hierba), cada uno de estos posee tres tipos de monstruos que son con los que el usuario va interactuar.

Esquema:

- Agua
  - Nieve
  - Escarcha
  - Hielo
- Fuego
  - Carbon
  - Lava
  - Termico
- Eléctrico
  - Rayo
  - Chispa
  - Iman
- Hierba
  - Rosa
  - Planta
  - Arbol

Cada elemental tendrá distintas habilidades sobre los demás como bonos de ataque, definidos en la siguiente tabla, el color verde indica un multiplicador de 2x, blanco de 1x y rojo de 0.5x.

	Defensor				
		Agua	Fuego	Eléctrico	Hierba
Atacante	Agua				
	Fuego				
	Eléctrico				
	Hierba				

Además, cada monstruo cuenta con 4 atributos para la batalla:

- HP: define los puntos de vida del monstruo
- Ataque: define la cantidad de daño que realizará el monstruo
- Defensa: define la cantidad de daño que absorberá el monstruo
- Velocidad: define la capacidad de ir primero en un turno

## Batalla

Para hacer una batalla justa, los usuarios recibirán 6 monstruos de manera aleatoria, todos con el mismo nivel. Cada jugador recibirá 6 pócimas: 2 de vida, 2 de defensa y 2 de ataque, su uso se explicará más adelante.

Después de dicha asignación, cada jugador elige el primer monstruo que mandaran a la batalla.

Bienvenido al Torneo

Antes de empezar necesitamos conocer a los jugadores.

Dame el nombre del primer jugador: David

Dame el nombre del segundo jugador: Oscar

Monstruos de David

1. Monstruo: Arbol	Nivel: 50	HP: 500.0	Estado: Ok
2. Monstruo: Carbon	Nivel: 50	HP: 550.0	Estado: Ok
3. Monstruo: Escarcha	Nivel: 50	HP: 750.0	Estado: Ok
4. Monstruo: Rayo	Nivel: 50	HP: 600.0	Estado: Ok
5. Monstruo: Iman	Nivel: 50	HP: 900.0	Estado: Ok
6. Monstruo: Chispa	Nivel: 50	HP: 500.0	Estado: Ok

Elige un monstruo para combatir:1

David ha enviado a Arbol

Monstruos de Oscar

1. Monstruo: Rosa	Nivel: 50	HP: 750.0	Estado: Ok
2. Monstruo: Planta	Nivel: 50	HP: 750.0	Estado: Ok
3. Monstruo: Termico	Nivel: 50	HP: 900.0	Estado: Ok
4. Monstruo: Hielo	Nivel: 50	HP: 800.0	Estado: Ok
5. Monstruo: Nieve	Nivel: 50	HP: 900.0	Estado: Ok
6. Monstruo: Lava	Nivel: 50	HP: 700.0	Estado: Ok

Elige un monstruo para combatir:3

Oscar ha enviado a Termico

El flujo básico de un turno se define de la siguiente manera:

- Se muestran los datos de los monstruos activos de cada jugador
- A través de un menú, cada jugador elige sus acciones ingresando los números correspondientes
- Se resuelven las acciones de cada jugador

En un turno, cada jugador puede:

- “Atacar”: Dar una instrucción de combate a su monstruo activo. Los monstruos poseen dos ataques: “Ataque 1”, que corresponde a su tipo elemental (Agua, Fuego, Hierba o Eléctrico), y “Ataque 2”, un ataque normal el cual hará el mismo daño para todos los contrincantes.

Si ambos dan esta instrucción, el monstruo que tenga un mayor valor en su atributo de velocidad atacará primero.

```
David: Arbol      HP: 500.0      Estado: Ok
Oscar: Termico   HP: 900.0      Estado: Ok
1. Atacar        2. Cambiar monstruo    3. Usar pócima
David, ¿qué acción deseas realizar? 1
1. Ataque 1
2. Ataque 2
Elige ataque: 2
1. Atacar        2. Cambiar monstruo    3. Usar pócima
Oscar, ¿qué acción deseas realizar? 1
1. Ataque 1
2. Ataque 2
Elige ataque: 1
Arbol ha usado Rama Feroz, Termico ha recibido 60.0 puntos de daño
Termico ha usado Lanzallamas, Arbol ha recibido 125.0 puntos de daño
```

- “Cambiar monstruo”: Como su nombre lo indica, permite realizar un cambio en el monstruo activo del jugador. Es importante mencionar que si se cambia el monstruo activo, éste no puede atacar.

```
1. Atacar        2. Cambiar monstruo    3. Usar pócima
Oscar, ¿qué acción deseas realizar? 2
Oscar regresa a Rosa
1. Monstruo: Termico      Nivel: 50      HP: 700.0      Estado: Ok
2. Monstruo: Planta      Nivel: 50      HP: 900.0      Estado: Ok
3. Monstruo: Nieve       Nivel: 50      HP: 700.0      Estado: Ok
4. Monstruo: Hielo       Nivel: 50      HP: 950.0      Estado: Ok
5. Monstruo: Arbol       Nivel: 50      HP: 900.0      Estado: Ok
6. Monstruo: Rosa        Nivel: 50      HP: 700.0      Estado: Ok
Elige un monstruo para combatir:1
Oscar ha enviado a Termico
```

- “Usar pocima”: Permite usar una pócima en un monstruo. Hay tres tipos de pócimas, de vida, ataque y defensa, y cada una aumenta el atributo correspondiente del monstruo (20% para vida, 10% para ataque, y 15% para defensa). Al igual que “Cambiar monstruo”, no se puede atacar en ese mismo turno.

```

1. Atacar      2. Cambiar monstruo    3. Usar pócima
David, ¿qué acción deseas realizar? 3
1. Pocima de vida
2. Pocima de vida
3. Pocima de ataque
4. Pocima de ataque
5. Pocima de defensa
6. Pocima de defensa
Elige pócima a usar: 1
1. Monstruo: Iman      Nivel: 50      HP: 800.0      Estado: Ok
2. Monstruo: Rayo      Nivel: 50      HP: 950.0      Estado: Ok
3. Monstruo: Lava      Nivel: 50      HP: 900.0      Estado: Ok
4. Monstruo: Chispa    Nivel: 50      HP: 550.0      Estado: Ok
5. Monstruo: Carbon    Nivel: 50      HP: 650.0      Estado: Ok
6. Monstruo: Escarcha  Nivel: 50      HP: 500.0      Estado: Ok
Elige monstruo donde se usará la pócima: 2
David ha usado Pocima de vida en Rayo

```

El juego continuará hasta que se debiliten todos los monstruos de uno de los dos contrincantes, No habrá rendición ya que es un torneo a muerte.

```

Hielo ha usado Hidrobomba, Carbon ha recibido 1300.0 puntos de daño
Carbon se ha debilitado.
David regresa a Carbon
¡Oscar ha ganado la batalla!

```