Diseño final del juego

**Diseño del Juego:**

* **Laberinto Generado Aleatoriamente: Al comienzo de cada partida, se genera un laberinto cuadrado de tamaño variable (por ejemplo, 10x10, 15x15).**
* **Obstáculos: Bloquean el movimiento de las fichas.**
* **Trampas: Distribuidas por el laberinto, con al menos tres tipos diferentes. Las trampas pueden causar daño, reducir la velocidad o aplicar otros efectos negativos.**
* **Casillas Especiales: Casillas con beneficios, como curación o aumento de velocidad.**
* **Armas: Esparcidas por el laberinto para que las fichas las recojan.**
* **Fichas NPC: Personajes no jugables que pueden obstaculizar a los jugadores.**

Número de jugadores: **entre 2 y 4**.

**Complejidad del Laberinto:** Tamaño del laberinto : 10x10 o 15x15 o 20x20

**Habilidades de las Fichas:**

**Personajes y Habilidades (Fichas):**

* **Frisk: Habilidad: "DETERMINACIÓN" - Puede revivir una vez después de caer en una trampa mortal. Enfriamiento: 5 turnos. Velocidad: 3 casillas.**
* **Toriel: Habilidad: "Fuego Materno" - Lanza una bola de fuego que daña a los enemigos en una línea recta. Enfriamiento: 3 turnos. Velocidad: 2 casillas.**
* **Sans: Habilidad: "Gaster Blaster" - Invoca un Gaster Blaster que inflige mucho daño a un enemigo. Enfriamiento: 5 turnos. Velocidad: 1 casilla.**
* **Papyrus: Habilidad: "Huesos Azules" - Invoca huesos azules que bloquean el paso de los enemigos. Enfriamiento: 2 turnos. Velocidad: 2 casillas.**
* **Undyne: Habilidad: "Lanzas" - Lanza una serie de lanzas que dañan a los enemigos en un área. Enfriamiento: 4 turnos. Velocidad: 3 casillas.**
* **Mettaton:** Habilidad: "Showtime" - Aturde a los enemigos en un radio pequeño durante algunos turnos. Enfriamiento: 4 turnos. Velocidad: 2 casillas.
* **Asgore:** Habilidad: "Ataque de Tridente" - Inflige daño a todos los enemigos en una fila. Enfriamiento: 5 turnos. Velocidad: 1 casilla.

**Tipos de Trampas:** Aumentar la variedad de trampas enriquecería la experiencia de juego. Además de las púas, telarañas y rompecabezas, se podrían incorporar trampas como:

* **Púas: Causan daño a la ficha que las pisa.**
* **Telarañas: Reducen la velocidad de la ficha durante algunos turnos.**
* **Rompecabezas: La ficha debe resolver un rompecabezas para avanzar.**
* **Llamas:** Causan daño continuo a la ficha mientras esté sobre ellas.
* **Botones:** Activan o desactivan puertas u otros mecanismos en el laberinto.

**Objetos:**

* **Armadura:** Reduce el daño recibido por la ficha.
* **Pociones de curación:** Restauran la salud de la ficha.
* **Llaves:** Necesarias para abrir ciertas puertas o cofres.

**Posibles Armas:**

* **Cuchillo de Juguete: Aumenta el daño infligido por la ficha.**
* **Manopla desgastada: Aumenta la defensa de la ficha.**
* **Bastón de batalla: Permite a la ficha atacar a distancia.**

**Objetivos del Juego:** Se pueden explorar diferentes objetivos para agregar variedad y rejugabilidad:

* **Escapar del Laberinto: Los jugadores deben guiar sus fichas a la salida del laberinto. El primer jugador en sacar todas sus fichas gana.**
* **Rey de la Colina:** Un área específica del laberinto otorga puntos al jugador que la controle. El jugador con más puntos al final del tiempo límite gana.

**Consideraciones Adicionales:**

* **Equilibrio del Juego:** Es crucial asegurarse de que ninguna ficha, trampa o arma sea demasiado poderosa o demasiado débil. El equilibrio adecuado garantiza una experiencia de juego justa y divertida.
* **Elementos Temáticos:** Incorporar elementos temáticos de Undertale, como música, gráficos y diálogos, enriquecería la atmósfera del juego.
* **Puedes implementar un jugador virtual (IA) para jugar contra.**
* **Considera la posibilidad de incluir un sistema de "Misericordia" que permita a los jugadores perdonar a las fichas NPC.**
* **Puedes inspirarte en los ejemplos temáticos de "maze-runners.pdf" para crear tu propia temática única.**