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).**

Número de jugadores: **entre 2 y 4**.

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

**Personajes :**

* **Frisk**
* **Torie**
* **Sans**
* **Papyrus**
* **Undyne**
* **Mettaton**
* **Asgore**

**Estadísticas :**

* **Vida**
* **Velocidad(En casillas)**
* **Ataque**
* **Habilidad**

**Tipos de Trampas:**

**Objetos:**

**Objetivos del Juego:**

**Rey de la Colina (mi versión XD):**

El objetivo del juego es tomar un objeto y quien lo posea por una cantidad determinada de turnos gana. Teniendo en cuenta la temática de Undertale, las fuentes proporcionadas y nuestra conversación previa, aquí hay otra idea para ese objeto:

**El Artefacto Legendario**:

● Este objeto podría ser una creación ficticia dentro del universo de Undertale, un artefacto antiguo con un poder misterioso y codiciado por todos.

● Podría ser un objeto que perteneció a una civilización ancestral del Subsuelo, o un regalo de los humanos caídos al mundo subterráneo.

● **Consideraciones:**

○ El Artefacto Legendario podría otorgar al jugador que lo posea habilidades especiales, como un aumento temporal de estadísticas, la capacidad de invocar aliados o la posibilidad de lanzar un poderoso ataque.

○ Podría tener un efecto negativo para equilibrar su poder, como drenar la vida del jugador lentamente o atraer NPCs enemigos hacia su posición.

○ Se podría crear una historia alrededor del Artefacto, explicando su origen, su propósito y las leyendas que lo rodean.

**Ejemplos de Artefactos Legendarios:**

● **El Medallón de la Determinación:** Este medallón podría aumentar la velocidad y la capacidad de evasión del jugador, permitiéndole esquivar trampas y ataques con mayor facilidad.

* **Considera la posibilidad de incluir un sistema de "Misericordia" que permita a los jugadores perdonar a las fichas NPC.**