

Juego de Mazmorras en Java

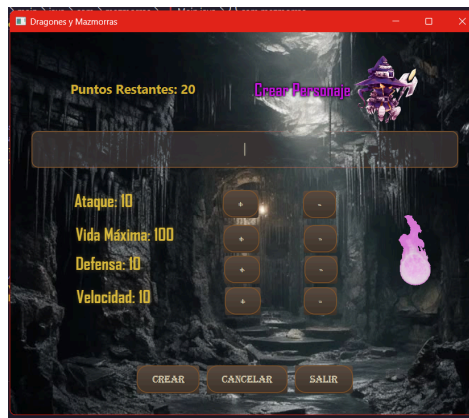
Introducción

Bienvenido a la aventura en las profundidades de la mazmorra. En este juego, encarnaras a un heroe valiente que se enfrentara a monstruos, explorara un oscuro laberinto y tomara decisiones que determinaran su destino. Esta guia esta pensada para ayudarte a comprender como jugar y disfrutar al maximo.



1. Creación de Personaje

Al iniciar el juego, serás recibido por la Vista Principal, donde podrás crear tu héroe. Aquí podrás elegir el nombre y posiblemente otras características como clase, genero o atributos básicos. Este personaje será tu protagonista durante toda la partida.



2. Exploración del Mapa

Una vez creado tu héroe, entrarás a la Vista del Mapa. Esta es una representación de la mazmorra donde:

- Tu héroe aparecerá en un punto inicial.

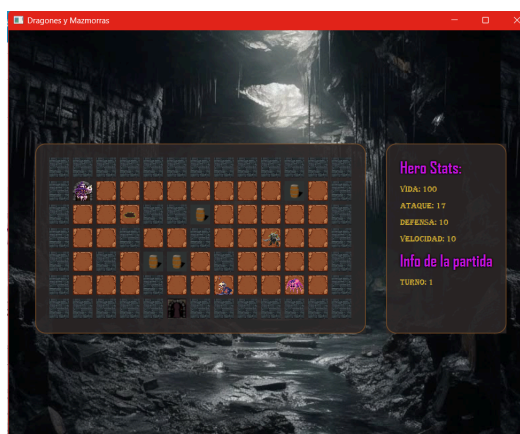
- El mapa mostrara pasillos, paredes y obstáculos.
- También se generaran tres enemigos que se moverán de forma aleatoria.

Movimiento del Héroe:

Puedes mover a tu personaje usando las teclas:

- W: Mover hacia arriba
- S: Mover hacia abajo
- A: Mover a la izquierda
- D: Mover a la derecha

También puedes usar las flechas del teclado para moverte.

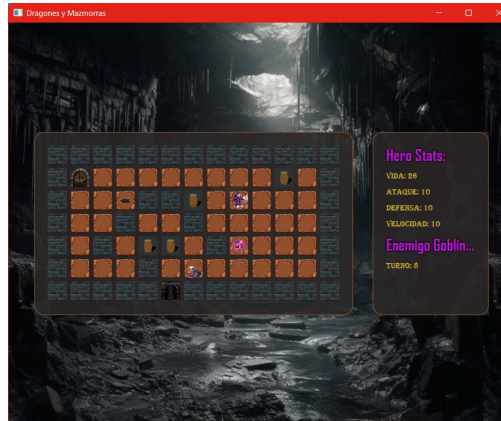


3. Enemigos y Combate

Los enemigos patrullan la mazmorra aleatoriamente. Cada uno tiene un rango de percepcion. Si entras dentro de ese rango, te detectaran y empezaran a perseguirte para iniciar un combate.

Combate:

El combate se activa automáticamente cuando un enemigo alcanza al jugador. Ganar la batalla dependerá de tus habilidades, estrategias y suerte.



4. Objetivo del Juego

Tienes dos formas de terminar el juego:

1. Derrotando a los 3 enemigos en combate.
2. Llegando a la puerta de salida, escapando exitosamente de la mazmorra.

5. Fin del Juego

Cuando el juego termina, se te mostrara una nueva vista de finalización:

- Si ganaste, veras una pantalla de victoria.
- Si perdiste, se mostrara la pantalla de game over.

Desde esta vista puedes:

- Crear otro personaje y volver a jugar.
- Salir de la partida y cerrar el juego.

