

**Manual de Usuario**

**Proyecto 1**

Universidad de San Carlos de Guatemala

Centro Universitario de Occidente

División de Ciencias de la Ingeniería

Lab. Introducción a la Programación y Computación 1

Primer Semestre 2024

Kevin Javier López Estrada 201831605

Quetzaltenango, 24 de marzo de 2024

Contenido

[**Introducción** 1](#_Toc162298960)

[**Objetivo** 1](#_Toc162298961)

[**Requisitos mínimos** 1](#_Toc162298962)

[**Ejecución del programa** 2](#_Toc162298963)

[**Menú Inicial del juego** 2](#_Toc162298964)

[**Inicio de una nueva partida** 2](#_Toc162298965)

[**Mapa** 3](#_Toc162298966)

[**Casillas** 3](#_Toc162298967)

[**Casilla del jugador**  3](#_Toc162298968)

[**Casilla de la tienda** **** 3](#_Toc162298969)

[**Casilla de la posada** **** 3](#_Toc162298970)

[**Casilla de zona de enemigos de bajo nivel** **** 3](#_Toc162298971)

[**Casilla de zona de enemigos de alto nivel** **** 3](#_Toc162298972)

[**Casilla de la ciudad** ** / ** 4](#_Toc162298973)

[**Personajes** 4](#_Toc162298974)

[**Estadísticas** 4](#_Toc162298975)

[**Nivel** 4](#_Toc162298976)

[**Experiencia** 4](#_Toc162298977)

[**Puntos de vida** 4](#_Toc162298978)

[**Puntos de Fuerza** 4](#_Toc162298979)

[**Puntos de Defensa** 5](#_Toc162298980)

[**Puntos de Concentración** 5](#_Toc162298981)

[**Puntos de Espíritu** 5](#_Toc162298982)

[**Puntos de Velocidad** 5](#_Toc162298983)

[**Puntos de usos de magia** 5](#_Toc162298984)

[**Trabajos** 5](#_Toc162298985)

[**Guerrero** 5](#_Toc162298986)

[**Ninja** 5](#_Toc162298987)

[**Paladín** 6](#_Toc162298988)

[**Mago Blanco** 6](#_Toc162298989)

[**Mago Oscuro** 6](#_Toc162298990)

[**Mago Rojo** 6](#_Toc162298991)

[**Armas** 6](#_Toc162298992)

[**Armas de Una Mano** 7](#_Toc162298993)

[**Espada Común** 7](#_Toc162298994)

[**Espada de Hierro** 7](#_Toc162298995)

[**Estoque** 7](#_Toc162298996)

[**Espada de Mithril** 7](#_Toc162298997)

[**Armas de Dos Manos** 7](#_Toc162298998)

[**Katana** 7](#_Toc162298999)

[**Kotetsu** 7](#_Toc162299000)

[**Muramasa** 7](#_Toc162299001)

[**Armas Cortas** 8](#_Toc162299002)

[**Daga Común** 8](#_Toc162299003)

[**Daga de Hierro** 8](#_Toc162299004)

[**Daga Envenenada** 8](#_Toc162299005)

[**Daga de Mithril** 8](#_Toc162299006)

[**Báculos** 8](#_Toc162299007)

[**Bastón Común** 8](#_Toc162299008)

[**Bastón de Madera** 8](#_Toc162299009)

[**Bastón Sagrado** 9](#_Toc162299010)

[**Bastón Ancestral** 9](#_Toc162299011)

[**Vara Común** 9](#_Toc162299012)

[**Vara de Aprendiz** 9](#_Toc162299013)

[**Vara de Hechicero** 9](#_Toc162299014)

[**Vara de Poder** 9](#_Toc162299015)

[**Escudos** 9](#_Toc162299016)

[**Escudo de Hierro** 9](#_Toc162299017)

[**Escudo Espinoso** 9](#_Toc162299018)

[**Escudo de Mithril** 10](#_Toc162299019)

[**Consumible** 10](#_Toc162299020)

[**Poción** 10](#_Toc162299021)

[**Poción Grande** 10](#_Toc162299022)

[**Pluma de Fénix** 10](#_Toc162299023)

[**Tienda de Campaña** 10](#_Toc162299024)

[**Velocidad** 10](#_Toc162299025)

[**Freno** 10](#_Toc162299026)

[**Magias** 10](#_Toc162299027)

[**Magias Blancas** 11](#_Toc162299028)

[**Cura** 11](#_Toc162299029)

[**Revivir** 11](#_Toc162299030)

[**Coraza** 11](#_Toc162299031)

[**Escudo** 11](#_Toc162299032)

[**Divinidad** 11](#_Toc162299033)

[**Magias Negras** 11](#_Toc162299034)

[**Fuego** 11](#_Toc162299035)

[**Hielo** 12](#_Toc162299036)

[**Rayo** 12](#_Toc162299037)

[**Veneno** 12](#_Toc162299038)

[**Meteoro** 12](#_Toc162299039)

[**Enemigos** 12](#_Toc162299040)

[**Enemigos de tipo Neutro** 12](#_Toc162299041)

[**Duendes** 12](#_Toc162299042)

[**Troll** 12](#_Toc162299043)

[**Ogro** 12](#_Toc162299044)

[**Enemigos de tipo Fuego** 13](#_Toc162299045)

[**Slime de Fuego** 13](#_Toc162299046)

[**Perro Infernal** 13](#_Toc162299047)

[**Guiverno** 13](#_Toc162299048)

[**Enemigos de tipo Hielo** 13](#_Toc162299049)

[**Slime de Hielo** 13](#_Toc162299050)

[**Lobo de Nieve** 13](#_Toc162299051)

[**Yeti** 13](#_Toc162299052)

[**Caballero Oscuro** 13](#_Toc162299053)

# **Introducción**

## **Objetivo**

Demostrar que me he familiarizado con el lenguaje Java, he aplicado los conceptos que he recibido en clases, haciendo mi practica usando mi lógica para poder solucionar los problemas planteados.

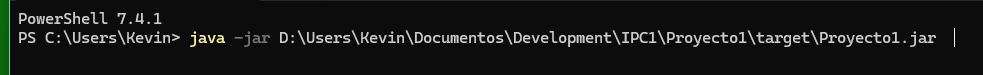
## **Requisitos mínimos**

* Un sistema operativo compatible, como Windows, macOS o Linux.
* Un procesador de al menos 2 GHz.
* Al menos 4 GB de memoria RAM.
* Al menos 250 MB de espacio disponible en el disco duro.
* Tener JVM 17 instalado.
* En caso de ser Windows se recomienda usar o Powershell 7.

# **Ejecución del programa**

Para poder ejecutar el programa hay que abrir una interfaz de consola.

Con la consola abierta lo siguiente seria escribir “java -jar” seguido de la ubicación de donde se esté guardando el ejecutable del programa, así como se muestra en la siguiente imagen



Después de escribir lo requerido se tiene que teclear “enter” para ejecutar el programa.

Les aparecerá la bienvenida que se muestra en la siguiente imagen:



En la cual tendrán que dar clic en enter para entrar al menú inicial del juego.

# **Menú Inicial del juego**

Dentro del menú inicial de juego les aparecerán tres opciones en las cuales tendrán que escribir:

* “1” para iniciar una nueva partida.
* “2” para revisar la información de partidas previamente jugadas.
* “3” para salir del programa.

# **Inicio de una nueva partida**

Al iniciar una nueva partida se lo pedirá que escriba su nombre, seguido de eso se comienza la partida en la cual se poseerá 1000 de oro, 8 pociones, 2 plumas de fénix y 2 tiendas de campaña.

Se empieza con 4 personajes con el objetivo de reconquistar todas las ciudades para ganar el juego.

# **Mapa**

El mapa en es que jugara se creara al azar entre el tamaño de 7 X 7, 10 X 10 y 12 X 12 casillas.

En el cual la mitad del mapa será una zona donde aparecerán enemigos de bajo nivel y la otra mitad aparecerán enemigos de alto nivel.

También se generará una tienda, una posada y de 3 a 5 ciudades.

El punto de aparición inicial será al azar entre la zona de enemigos de nivel bajo.

# **Casillas**

A la hora de posicionarse sobre una casilla se efectuará una acción dependiendo de la casilla sobre la cual se posicione, las casillas que hay son:

## **Casilla del jugador**

Esta casilla se genera sobre una posición al azar siempre sobre zona de enemigos de bajo nivel, representándose en el centro de las casillas como un cuadro blanco.

## **Casilla de la tienda**

Al posicionarse sobre esta casilla se entrará al menú de la tienda donde se podrá comprar objetos, armas, magias y trabajos, y también se podrá vender objetos, las armas y las magias que no se utilicen. Se representa con una casilla de color magenta.

## **Casilla de la posada**

Al posicionarse sobre esta casilla se entrará a la posada en la cual se podrá descansar por 100 de oro donde se revivirá y se repondrá la vida y los puntos de uso de magia de cada jugador. Se representa con una casilla de color amarillo

## **Casilla de zona de enemigos de bajo nivel**

Al posicionarse sobre esta casilla habrá una probabilidad de que se tope con enemigos que pueden ser de 1 a 3 enemigos. Apareciendo con un nivel dependiendo del promedio de nivel de los personajes, pudiendo aparecer desde nivel 0 hasta nivel 30. Se representa con una casilla de color verde.

## **Casilla de zona de enemigos de alto nivel**

Al posicionarse sobre esta casilla habrá una probabilidad de que se tope con enemigos pueden ser de 1 a 3 enemigos. Apareciendo con un nivel dependiendo del promedio de nivel de los personajes, pudiendo aparecer desde nivel 30 hasta nivel 60. Se representa con una casilla de color verde con diagonales negras.

## **Casilla de la ciudad /**

Esta casilla son las que hay que reconquistar que cuando se posiciona sobre esta casilla se inicia una batalla contra los caballeros oscuros, que al vencerlos a todos va a ser reconquistada la ciudad, cada vez que se conquista una ciudad la dificultad de la siguiente va a ser mayor. Una vez que la ciudad esta reconquistada se puede descansar en ella para poder sanar a los personajes.

Sin conquistar se representa con una casilla de color azul y reconquistada se representa con una casilla de color celeste.

# **Personajes**

Se contará de cuatro personajes que traen respectivos trabajos iniciales y también posees armas iniciales los cuales son:

* Vaan: Guerrero, trae equipado una espada común.
* Celes: Maga Blanco, trae equipado un bastón común.
* Locke: Ninja, trae equipado una daga común.
* Rydia: Maga Oscura, trae equipado una vara común.

Las estadísticas de cada jugador vas a ser generadas a azar al comienzo de cada partida.

# **Estadísticas**

Las estadísticas son los valores que demuestra que tan fuerte es tu personaje. Las estadísticas que hay en este juego son:

## **Nivel**

Es un número que muestra que tan fuerte de tu personaje.

## **Experiencia**

Son puntos que se obtienen matando enemigos, al llegar a cierta cantidad se sube de nivel.

## **Puntos de vida**

Son los puntos que muestra cuanta vida tiene tu personaje, al llegar a cero el personaje muere.

## **Puntos de Fuerza**

Son puntos de cuanto daño físico le va a hacer tu personaje a un enemigo.

## **Puntos de Defensa**

Son los puntos de cuanto le reducirá el daño físico que un enemigo la haría a tu personaje.

## **Puntos de Concentración**

Son Los puntos de que tan fuerte van a ser las magias que usa un personaje.

## **Puntos de Espíritu**

Son los puntos de cuanto va a soportar tu personaje cuando lo ataque con magia.

## **Puntos de Velocidad**

Son los puntos que muestra que tan rápido va a atacar tu personaje en la batalla.

## **Puntos de usos de magia**

Son los puntos que muestra cuantas veces puedes usar magia.

# **Trabajos**

Los trabajos son equipados a los personajes los cuales pueden poseer hasta un máximo de 2 trabajos, los cuales tienes habilidades únicas, son los que te permiten usar ciertas armas y magias cuales solo pueden ser usados por ciertos trabajos, también te aumenta y disminuyen las estadísticas dependiendo del trabajo y te aumenta cierta estadística a la hora de subir de nivel dependiendo del trabajo.

## **Guerrero**

El guerrero tiene la habilidad de hacer daño a los enemigos del lado si golpea al enemigo, permite usar armas de una mano y armas de dos manos.

Al estar equipada aumenta la fuerza en un 25% y disminuye la velocidad en un 15%.

Al subir de nivel aumenta la fuerza en 1 punto.

## **Ninja**

El ninja tiene la habilidad de poder esquivar los ataques de un enemigo, permite usar armas cortas.

Al estar equipada aumenta la velocidad en un 35% y disminuye la defensa en un 20%.

Al subir de nivel aumenta la vida máxima en 10 puntos.

## **Paladín**

El paladín tiene la habilidad de poder bloquear un ataque enemigo a otro personaje con su escudo, permite usar espadas de una mano en la mano derecha y escudos en la mano izquierda.

Al estar equipada aumenta la defensa en un 25% y aumenta la vida máxima en un 15%.

Al subir de nivel aumenta la defensa en 1 punto.

## **Mago Blanco**

El mago blanco tiene la habilidad de poder usar Divinidad como magia al momento de atacar, permite usar Báculos. Puede usar Magias Blancas.

Al estar equipada aumenta la defensa en un 15% y disminuye la fuerza en un 50%.

Al subir de nivel aumenta la concentración y el espíritu en 1 punto cada uno.

## **Mago Oscuro**

El mago oscuro tiene la habilidad de poder usar Meteoro como magia al momento de atacar, permite usar Báculos. Puede usar Magias Negras.

Al estar equipada aumenta la defensa en un 15% y disminuye la fuerza en un 60%.

Al subir de nivel aumenta la concentración y el espíritu en 1 punto cada uno.

## **Mago Rojo**

El guerrero no tiene la habilidad especial, permite usar espadas de una mano. Puede usar Magias de bajo nivel.

Al estar equipada disminuye la fuerza en un 25%.

Al subir de nivel aumenta la fuerza y el espíritu en 1 punto cada uno.

# **Armas**

A cada personaje se le pueden equipar dos armas, las cuales pueden ser compradas en la tienda, o se pueden vender las armas que ya no sirvan.

Los tipos de armas que hay son:

## **Armas de Una Mano**

Estas pueden ser usadas por Guerreros, Paladines y Magos Rojos, ocupan un espacio por lo que pueden ser equipadas en la mano derecha e izquierda, en el paladín solo pueden se equipadas en la mano derecha.

Las diferentes armas de una mano que hay son:

### **Espada Común**

Esta la trae equipada Vaan al principio del juego, por lo que puede ser vendida por 80 de oro, pero no se puede comprar. La estadística que aumenta es: Fuerza +5.

### **Espada de Hierro**

Esta puede ser comprada en la tienda, tiene un valor de 200 de oro. La estadística que aumenta es: Fuerza +10.

### **Estoque**

Esta puede ser comprada en la tienda, tiene un valor de 400 de oro. Esta arma tiene una habilidad que tiene la probabilidad de dar un golpe crítico. La estadística que aumenta es: Fuerza +13.

### **Espada de Mithril**

Esta puede ser comprada en la tienda, tiene un valor de 600 de oro. Esta es el arma de una mano más fuerte del juego. La estadística que aumenta es: Fuerza +20.

## **Armas de Dos Manos**

Estas pueden ser usadas por Guerreros, ocupan dos espacios por lo que al ser equipadas van a ocupar las dos manos y no se pueden equipar con otra arma.

Las diferentes armas de una mano que hay son:

### **Katana**

Esta puede ser comprada en la tienda, tiene un valor de 200 de oro. La estadística que aumenta es: Fuerza +24. La estadística que disminuye es: Velocidad -4.

### **Kotetsu**

Esta puede ser comprada en la tienda, tiene un valor de 400 de oro. Esta arma tiene la habilidad de sanar el 35% del daño que se hace. La estadística que aumenta es: Fuerza +32. La estadística que disminuye es: Velocidad -6.

### **Muramasa**

Esta puede ser comprada en la tienda, tiene un valor de 600 de oro. Esta es el arma de dos manos más fuerte del juego. La estadística que aumenta es: Fuerza +50. La estadística que disminuye es: Velocidad -8.

## **Armas Cortas**

Estas pueden ser usadas por Ninjas, ocupan un espacio por lo que pueden ser equipadas en la mano derecha e izquierda.

Las diferentes armas de una mano que hay son:

### **Daga Común**

Esta la trae equipada Locke al principio del juego, por lo que puede ser vendida por 80 de oro, pero no se puede comprar. Las estadísticas que aumenta son: Fuerza +2, Velocidad +3.

### **Daga de Hierro**

Esta puede ser comprada en la tienda, tiene un valor de 200 de oro. Las estadísticas que aumenta son: Fuerza +4, Velocidad +6.

### **Daga Envenenada**

Esta puede ser comprada en la tienda, tiene un valor de 400 de oro. Esta arma tiene la habilidad de que al atacar a un enemigo tiene la probabilidad de envenenarlo. Las estadísticas que aumenta son: Fuerza +5, Velocidad +8.

### **Daga de Mithril**

Esta puede ser comprada en la tienda, tiene un valor de 600 de oro. Esta es el arma corta más fuerte del juego. Las estadísticas que aumenta son: Fuerza +8, Velocidad +13.

## **Báculos**

Estas pueden ser usadas por Magos Blancos y Magos Oscuros, ocupan un espacio por lo que pueden ser equipadas en la mano derecha e izquierda.

Las diferentes armas de una mano que hay son:

### **Bastón Común**

Esta la trae equipada Celes al principio del juego, por lo que puede ser vendida por 80 de oro, pero no se puede comprar. El arma está diseñada para Magos Blancos. Las estadísticas que aumenta son: Vida +10, Concentración +2.

### **Bastón de Madera**

Esta puede ser comprada en la tienda, tiene un valor de 200 de oro. El arma está diseñada para Magos Blancos. Las estadísticas que aumenta son: Vida +20, Concentración +4.

### **Bastón Sagrado**

Esta puede ser comprada en la tienda, tiene un valor de 400 de oro. El arma está diseñada para Magos Blancos. Las estadísticas que aumenta son: Vida +30, Concentración +6.

### **Bastón Ancestral**

Esta puede ser comprada en la tienda, tiene un valor de 600 de oro. Esta es el báculo más fuerte del juego para Magos Blancos. El arma está diseñada para Magos Blancos. Las estadísticas que aumenta son: Vida +40, Concentración +8.

### **Vara Común**

Esta la trae equipada Rydia al principio del juego, por lo que puede ser vendida por 80 de oro, pero no se puede comprar. El arma está diseñada para Magos Oscuros. La estadística que aumenta es: Concentración +5.

### **Vara de Aprendiz**

Esta puede ser comprada en la tienda, tiene un valor de 200 de oro. El arma está diseñada para Magos Oscuros. La estadística que aumenta es: Concentración +10.

### **Vara de Hechicero**

Esta puede ser comprada en la tienda, tiene un valor de 400 de oro. El arma está diseñada para Magos Oscuros. La estadística que aumenta es: Concentración +15.

### **Vara de Poder**

Esta puede ser comprada en la tienda, tiene un valor de 600 de oro. Esta es el Báculo más fuerte del juego para Magos Oscuros. El arma está diseñada para Magos Oscuros. La estadística que aumenta es: Concentración +20.

## **Escudos**

Estas pueden ser usadas por Paladines, ocupan un espacio pero solo puede ser equipada en la mano izquierda.

Las diferentes armas de una mano que hay son:

### **Escudo de Hierro**

Esta puede ser comprada en la tienda, tiene un valor de 200 de oro. La estadística que aumenta es: Defensa +10.

### **Escudo Espinoso**

Esta puede ser comprada en la tienda, tiene un valor de 200 de oro. Esta arma tiene la habilidad de regresar el 35% del daño que inflige el enemigo. La estadística que aumenta es: Defensa +14.

### **Escudo de Mithril**

Esta puede ser comprada en la tienda, tiene un valor de 200 de oro. Esta es el escudo más fuerte del juego. La estadística que aumenta es: Defensa +20.

# **Consumible**

Esto son objetos que pueden ser usados en las batallas o fuera de las batallas para poder ayudar al jugador a completar el juego.

Los consumible que hay son:

## **Poción**

Al ser utilizada sana una pequeña cantidad de vida a un personaje. Se puede utilizar en las batallas y también fuera de las batallas.

## **Poción Grande**

Al ser utilizada sana una gran cantidad de vida a un personaje. Se puede utilizar en las batallas y también fuera de las batallas.

## **Pluma de Fénix**

Al ser utilizada revive y sana una pequeña cantidad de vida a un personaje, solo puede ser usado en personajes muertos. Se puede utilizar en las batallas y también fuera de las batallas.

## **Tienda de Campaña**

Al ser utilizada recupera toda la vida y los puntos de uso de magias de todos los personajes. Se puede utilizar solo fuera de las batallas.

## **Velocidad**

Al ser utilizada aumenta la velocidad de un personaje en 5 puntos. Se puede utilizar solo en las batallas.

## **Freno**

Al ser utilizada disminuye la velocidad de un enemigo en 5 puntos. Se puede utilizar solo en las batallas.

# **Magias**

Estas son usadas en las batallas teniendo un efecto dependiendo de cada una. Cada vez que se usa una magia se reduce en un punto lo usos de magia.

Los tipos de magias que hay son:

## **Magias Blancas**

Estas magias son principalmente para usarse en los personajes. Las cuales son:

### **Cura**

Esta Magia al ser usada cura a un personaje una cantidad variable que también depende de la concentración y la vida de quien lo usa. Puede ser usada por Magos Blancos y Magos Rojos. Tiene en la tienda un costo de 200 de oro.

### **Revivir**

Esta Magia al ser usada revive a un personaje y lo cura una pequeña cantidad variable que también depende de la concentración y la vida de quien lo usa. Puede ser usada por Magos Blancos. Tiene en la tienda un costo de 200 de oro.

### **Coraza**

Esta Magia al ser usada aumenta la defensa de personaje una cantidad de 5 puntos durante una cantidad de turnos variable que también depende de la concentración de quien lo usa. Puede ser usada por Magos Blancos. Tiene en la tienda un costo de 400 de oro.

### **Escudo**

Esta Magia al ser usada aumenta el espíritu de personaje una cantidad de 5 puntos durante una cantidad de turnos variable que también depende de la concentración de quien lo usa. Puede ser usada por Magos Blancos. Tiene en la tienda un costo de 400 de oro.

### **Divinidad**

Esta Magia al ser usada daña a todos los enemigos y sana a los personajes que estén vivos en una el daño repartido en cada uno. Esta es una habilidad única del Mago Blanco.

## **Magias Negras**

Estas magias son principalmente para usarse en los enemigos. Las cuales son:

### **Fuego**

Esta magia al ser lanzada hace daño de tipo fuego al enemigo en una cantidad variable más la concentración del personaje menos el espíritu del enemigo. Puede ser usada por Magos Oscuros y Magos Rojos. Tiene en la tienda un costo de 200 de oro.

### **Hielo**

Esta magia al ser lanzada hace daño de tipo hielo al enemigo en una cantidad variable más la concentración del personaje menos el espíritu del enemigo. Puede ser usada por Magos Oscuros y Magos Rojos. Tiene en la tienda un costo de 200 de oro.

### **Rayo**

Esta magia al ser lanzada hace daño de tipo rayo al enemigo en una cantidad variable más la concentración del personaje menos el espíritu del enemigo, el enemigo atacado tiene una probabilidad del 35% de quedar paralizado. Puede ser usada por Magos Oscuros. Tiene en la tienda un costo de 400 de oro.

### **Veneno**

Esta magia al ser lanzada sobre un enemigo lo envenena una cantidad de turnos variable que también depende de la concentración de quien lo usa. Puede ser usada por Magos Oscuros. Tiene en la tienda un costo de 400 de oro.

### **Meteoro**

Esta magia al ser lanzada hace daño a todos los enemigos que después de ser golpeados tiene la probabilidad de quedar paralizados. Esta es una habilidad única del Mago Oscuro.

# **Enemigos**

Los enemigos se generan al entrar a una batalla en una casilla de enemigos de nivel bajo, una casilla de enemigos de nivel alto o en una ciudad. Los enemigos que aparecen en el juego son:

## **Enemigos de tipo Neutro**

Son enemigos que pueden atacar causando daño físico a los personajes. Los que podrían aparecer son:

### **Duendes**

Estos son enemigos de nivel bajo que aparecen en niveles entre 1 y 19.

### **Troll**

Estos son enemigos de nivel medio que aparecen en niveles entre 20 y 39.

### **Ogro**

Estos son enemigos de nivel alto que aparecen en niveles entre 40 y 60.

## **Enemigos de tipo Fuego**

Son enemigos que pueden atacar causando daño físico o atacar haciendo daño de tipo Fuego a los personajes, son débiles a los ataques de tipo Hielo. Los que podrían aparecer son:

### **Slime de Fuego**

Estos son enemigos de nivel bajo que aparecen en niveles entre 1 y 19.

### **Perro Infernal**

Estos son enemigos de nivel medio que aparecen en niveles entre 20 y 39.

### **Guiverno**

Estos son enemigos de nivel alto que aparecen en niveles entre 40 y 60.

## **Enemigos de tipo Hielo**

Son enemigos que pueden atacar causando daño físico o atacar haciendo daño de tipo Hielo a los personajes, son débiles a los ataques de tipo Fuego. Los que podrían aparecer son:

### **Slime de Hielo**

Estos son enemigos de nivel bajo que aparecen en niveles entre 1 y 19.

### **Lobo de Nieve**

Estos son enemigos de nivel medio que aparecen en niveles entre 20 y 39.

### **Yeti**

Estos son enemigos de nivel alto que aparecen en niveles entre 40 y 60.

## **Caballero Oscuro**

Estos enemigos aparecen en las ciudades sin conquistar Estos poseen trabajos y armas. Estos pueden atacar con su arma o pueden lanzar magia dependiendo del trabajo que contengan.