

El viaje del Héroe.

Estamos haciendo un pequeño roguelike de texto.

Jugamos el papel del héroe, que combate contra distintos tipos de villanos: guerreros y nigromantes.

La mecánica de juego es bastante simple:

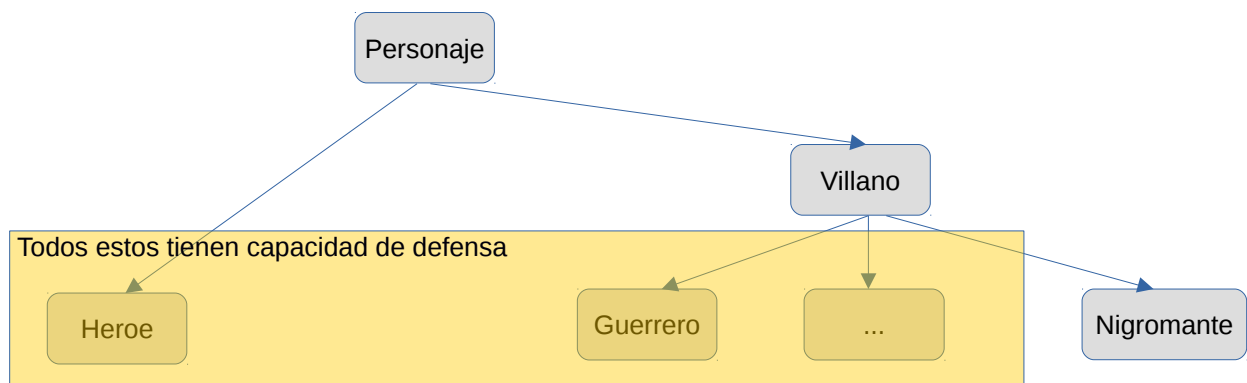
- Al inicio, tenemos al héroe y villanos generados al azar.
- En cada turno, primero ataca el héroe y decide a qué villano atacar.
- A continuación, uno de los villanos ataca.

Los enemigos acuden constantemente a la batalla: cada vez que matas a uno, llega otro.

La mecánica del juego hace que cada vez sea un poco más difícil.

El objetivo es alcanzar el mayor número de bajas. Eventualmente, conseguirías acabar el juego si eliminas a todas las fuerzas enemigas.

Jerarquía



- Todo *Personaje* tiene un *nombre* y un nivel de *energía*.
- No hay personajes genéricos: sólo héroes y villanos.
- Todo *Personaje* puede *atacar* y *recibir ataque*. Pero no hay una manera común para todos de hacerlo, cada tipo de personaje lo hace a "su manera". Todos pueden *decir* cosas, y lo hacen igual: muestran un mensaje en pantalla, precedido de su nombre.
- Para crear un *Heroe* se le da un nombre y un arma.
- No puede haber subtipos de *Heroe*.
- El *Heroe* contabiliza las *bajas* que lleva. Eso no lo hacen los villanos.
- El *Heroe* puede *cambiar de arma* en el transcurso de la partida. En ese caso, pierde turno de ataque. Esto no lo puede hacer un *Villano*.
- El héroe puede hacer un ataque especial: melé, que ataca a todos los enemigos no ocultos.
- Un Villano tiene características que no tiene un *Heroe*:
 - Tiene un *id* (secuencial numérico automático: 1, 2, 3...). Su nombre también se crea automáticamente a partir del tipo de villano.
 - Tiene una *recompensa*, que es la vida que gana el héroe si lo mata.
 - Se puede *ocultar* en un determinado turno. Esto no lo puede hacer el *Heroe*. Cuando se oculta puede atacar, pero no ser atacado (¡qué cobarde!).
 - Puede *pedir ayuda*, para que aparezcan nuevos villanos en el juego.
- No hay villanos genéricos: sólo de tipo *Guerrero* (tienen arma) y *Nigromante* (no tienen arma), aunque se deja la puerta abierta para que en el futuro se pudiesen incorporar otros tipos de *Villano* (por ej: Orco, Troll, Bill Gates...). Los diferentes tipos

de *Villano* no pueden tener subtipos; es decir, no puede haber, por ej., diferentes tipos de *Guerrero* (o de *Orco...*).

- *Heroe* y *Guerrero* tienen capacidad de Defensa. Existen habilidades específicas derivadas la capacidad de *Defensa*:
 - Puede *esquivar* un ataque. Le libra por completo del daño.
 - Puede *parar* un ataque. Le reduce el daño.
 - En ambos casos, la efectividad de la acción depende las características del arma que tengan. Aunque existen valores mínimos máximos para evitar diferencias excesivas.
- *Nigromante* NO tiene capacidad de *Defensa*.
- Si se añaden otros tipos de villanos podrían tener capacidad de defensa, sin necesidad de programa en ellos *esquivar* y *parar*.

Al inicio

- Hay que elegir un nombre para el *Heroe*. Y un arma: cuchillos, espada-escudo, o hacha. Cada una de ellas tiene su ataque, parada y esquivar.
- El héroe tiene un nivel de energía 200.
- Se generan aleatoriamente dos enemigos (energía 100) de entre los tipos de *Villano*:
 - *Guerrero*. Arma: aleatoria. Probabilidad de ser generado: 75%.
 - *Nigromante*. Sin armas. Para atacar invoca el mal. Probabilidad de ser generado: 25%.

En cada turno

- De uno en uno, los villanos vivos intentan ocultarse, con un 25% de probabilidad de éxito. Si uno lo consigue, dice "Nombre_del_villano: ¡Cu-cu, no me ves!"; y todos los demás quedan como 'no ocultos'.
- Se debe permitir que los villanos con menos energía intenten ocultarse primero. Y si hay dos con la misma energía, que se oculte primero el que lleva más tiempo en la batalla.
- Se presenta la lista de villanos con nombre, vida y arma(si tienen). Sólo los no ocultos.
- El héroe elige:
 - Cambiar de arma
 - Se le ofrece a elegir un arma nueva.
 - Termina su turno
 - Atacar.
 - Elige uno (que no esté oculto), y le lanza un ataque.
 - Si acaba con él,
 - El villano pasa a estar 'muerto'.
 - Gana su *recompensa*.
 - Si hay nigromantes en el campo de batalla, lanzarán hechizos de 'vida de sangre' que intenta resucitar al caído con una probabilidad de éxito del 25%. Si uno consigue resucitarlo, el resto para.
 - En lugar de elegir uno, puede lanzar un ataque melé que reparte la fuerza del ataque entre todos los enemigos no ocultos.
- Ataca uno de los enemigos, aleatoriamente.
 - Si es un *Guerrero*, lanza el ataque directamente contra el héroe.
 - Si es un *Nigromante*, no ataca al héroe, sino que invoca el mal: *lanza ataque masivo* que afecta a todo el que esté en el campo de batalla y no sea *Nigromante*.
- Si han tenido bajas (aunque hayan resucitado) pero queda alguien con vida, pedirá ayuda. La ayuda esta limitada por:
 - El n.º máximo de enemigos que puede haber en el campo de batalla

- El total de componentes de las tropas enemigas. Si eres lo suficientemente bueno, llegará un momento en el que, aunque queden pocos en el campo de batalla, ya no podrán llegar refuerzos porque no hay.

Ataque / defensa

- Al *atacar*,
 - El Heroe dice: "Nombre_del_heroe: ¡Por la libertad! Ataco a (nombra al villano)".
 - Un Guerrero dice: "Nombre_del_guerrero: ¡Prepárate nombre_del_héroe!".
 - Un Nigromante dice: "Nombre_del_nigromante: ¡Sentid mi poder! "
 - Y a continuación (esto es igual para todos), obligan al atacado a *recibir ataque* de una determinada fuerza:
 - Heroe / Guerrero. El valor de ataque del arma por la energía del propietario.
 - Nigromante. Recuerda que no tiene armas. Ataca a TODOS los que no sean Nigromantes con una fuerza equivalente a la mitad de su energía.
- Al *recibir ataque*:
 - El Heroe.
 - Intenta *esquivar*. Si lo consigue, dice: "¡...esquivando...!". La probabilidad de éxito se calcula de forma análoga a la fuerza del ataque: el valor que tenga el arma se multiplica por la energía del propietario/100.
 - Si no lo consigue, *para* el golpe: eso lo frena restándole una cierta cantidad de fuerza (el valor de la parada se calcula de forma análoga a lo dicho para golpe y esquivar). El resto de la fuerza es el daño que le hace el golpe.
 - Si $\text{daño} < \text{energía}$ → sigue vivo y dice "¡Oh!".
 - Si $\text{daño} \geq \text{energía}$ → dice "¡NOOOOOO!" y muere.
 - En ambos casos, en el mensaje, muestra el daño recibido
 - Un Guerrero. Igual que el héroe, pero cambiando los mensajes: "tienes que mejorar", "¡Argh!" y "¡AAAAAAARGH!", respectivamente.
 - Un Nigromante. No esquivo ni para. Se come el ataque entero. Textos: "¡Demonios!" y "¡MALDICIOOOÓN!", respectivamente.
- Nigromante lanzando 'vida de sangre'. Dirá "...de la sangre a la carne...???", con el nombre del renacido.

Armas

	nombre	ataque	parada	esquive
CUCHILLOS	cuchillos	0,5	0,25	0,75
ESPADA_ESCUDO	espada+escudo	0,75	0,5	0,25
HACHA	Hacha	1	0,25	0,25
...				