

## Guion

**Título del juego:** Rescate en la torre de cristal

**Sinopsis/Historia general del juego:** En el pacífico reino de Lumeria, la alegría reinaba en cada rincón... hasta que el malvado hechicero oscuro Zarthon apareció.





Con un hechizo de sombras, secuestró a la princesa Lyra y la encerró en lo más alto de la Torre de Cristal, planeando llevarla al Reino de la Oscuridad antes de la próxima luna llena. Tú eres Arion, un joven aventurero que ha jurado rescatarla.


Para lograrlo, deberás recorrer bosques encantados, cuevas oscuras, y puentes custodiados por monstruos, enfrentando enemigos y recolectando objetos mágicos que te ayudarán a superar los desafíos. El tiempo corre... cada paso cuenta.

¿Podrás llegar a la torre antes de que Zarthon desaparezca con la princesa para siempre?









**Objetivo del jugador:** Llegar a la Torre de Cristal y derrotar a Zarthon para rescatar a la princesa Lyra antes de que se acabe el tiempo.

### 1. Personajes principales

Personaje	Rol que ocupa	Descripción	Habilidades	Clase en el código
 <b>Arion</b>	Jugador principal	Joven aventurero que busca rescatar a la princesa Lyra y restaurar la paz del reino.	Ataque con espada, uso de pociones, movimiento entre habitaciones	Jugador
 <b>Princesa Lyra</b>	Personaje que se debe rescatar	Princesa del reino de Lumeria, símbolo de la luz y la esperanza. Es prisionera en la Torre de Cristal.	No combate; puede comunicarse con el jugador en sueños	NPC
 <b>Zarthon</b>	Villano principal (Jefe final)	Hechicero oscuro que secuestró a Lyra para absorber su energía vital y dominar el reino.	Ataques mágicos, invocación de criaturas, defensa mágica	Enemigo, sub clase (jefeFinal)
 <b>Elda</b>	Guía espiritual	Espíritu antiguo que orienta al	Aparece en eventos clave	NPC

		jugador durante la aventura con consejos y advertencias.		
 <b>Guardianes del Reino</b>	Enemigos intermedios	Criaturas al servicio de Zarthon que custodian distintos lugares del reino.	Fuerza bruta, ataques específicos según tipo	Enemigo, subclases (Orco, Serpiente, Caballero)

## 2. Enemigos y sus habilidades

Enemigo	Descripción	Tipo de ataque	Daños (Puntos)	Vida (HP)	Nivel de dificultad
 <b>Orco de la Cueva</b>	Guardia del bosque subterráneo. Fuerte, pero algo torpe.	Golpe con maza	15	50	 Fácil
 <b>Serpiente del Lago</b>	Criatura veloz que se desliza por el agua y ataca con veneno.	Mordida venenosa	20	40	 Media
 <b>Caballero Espectral</b>	Guerrero maldito que custodia la entrada a la Torre de Cristal.	Espadazo y contraataque mágico	25	60	 Difícil
 <b>Zarthon (Jefe final)</b>	Hechicero oscuro que mantiene prisionera a la princesa Lyra.	Bola de fuego y rayo oscuro	35	100	 Muy difícil






## Cómo se usará esto en el código

Cada enemigo será una **subclase** de Enemigo, con su propio comportamiento en el método atacar().

**Por ejemplo:**

- ☐ Orco::atacar() resta 15 puntos de vida al jugador.
- ☐ Serpiente::atacar() resta 20 puntos y puede aplicar veneno.
- ☐ Zarthon::atacar() combina ataques mágicos y físicos.

## 3. Objetos del juego

Objeto	Descripción	Tipo	Efecto	Ubicación en el juego
 <b>Poción de Vida</b>	Frasco brillante con líquido rojo.	Curativo	Restaura 30 puntos de vida al jugador.	En el Bosque Encantado
 <b>Llave de Plata</b>	Llave antigua grabada con símbolos mágicos.	Clave	Abre la puerta del Castillo Interior.	En una sala secreta del Castillo
 <b>Espada de Luz</b>	Espada legendaria con brillo celestial.	Ofensivo	Aumenta el daño de ataque del jugador en +10.	En la Torre del Caballero Espectral
 <b>Amuleto de la Luz</b>	Joya mágica que protege al portador.	Defensivo	Reduce el daño recibido en un 20%.	Recompensa tras vencer a la Serpiente del Pantano
 <b>Cristal del Tiempo</b>	Objeto mágico que detiene brevemente el tiempo.	Especial	Permite al jugador esquivar un ataque enemigo.	Tras vencer a la serpiente del Lago

## Cómo se usará esto en el código





Cada uno de estos objetos será una subclase de la clase Objeto, con atributos como:

- ☐ nombre
- ☐ tipo
- ☐ efecto

Y un método como usar() que ejecute su función (curar, aumentar ataque, etc.).

**BONUS OBJETO: Armadura de Acero**, si el jugador pasa los 3 primeros niveles antes de enfrentarse a la Serpiente del Lago Zarthon que son los dos enemigos mas complicados de derrotar se le va a otorgar una Armadura de Acero la cual le reducirá el daño en un 30%.

#### 4. Habitaciones o niveles en el juego

Lugar	Descripción	Enemigos presentes	Objetos disponibles	Posibles salidas
 <b>Bosque Encantado</b>	Primer escenario del juego. Un bosque con árboles luminosos y caminos misteriosos.	Orco de la Cueva	Poción de Vida	Norte → Lago Místico
 <b>Lago Místico</b>	Lago con aguas cristalinas que esconden criaturas venenosas.	Serpiente del Lago	Cristal del tiempo/Amuleto de luz nivel 4	Norte → Puente del Destino / Sur → Bosque Encantado
 <b>Castillo Interior</b>	Fortaleza donde habitan los caballeros espectrales de Zarthon.	Caballero Espectral	Espada de Luz	Norte → Torre de Cristal / Sur → Puente del Destino
 <b>Torre de Cristal</b>	Último nivel. Resplandece con energía mágica. Zarthon espera en la cima junto a la princesa Lyra.	Zarthon	Llave de plata	Sin salidas (batalla final)

#### Cómo se usará esto en el código

Cada fila de la tabla será una subclase de Habitación.

#### 5. Acciones o comandos del jugador

En este juego, el jugador interactúa escribiendo comandos de texto simples en la consola.

Comando	Acción	Descripción	Ejemplo de uso
---------	--------	-------------	----------------

ir <dirección>	Moverse entre habitaciones.	Permite al jugador desplazarse al norte, sur, este o oeste según las salidas disponibles.	ir norte
mirar	Observar el entorno actual.	Muestra la descripción del lugar, los enemigos y objetos disponibles.	mirar
tomar <objeto>	Recoger un objeto.	Agrega el objeto al inventario del jugador si está disponible en la habitación.	tomar poción
usar <objeto>	Utilizar un objeto del inventario.	Aplica el efecto del objeto (curar, mejorar ataque, abrir puerta, etc.).	usar poción
atacar <enemigo>	Iniciar un combate.	El jugador ataca al enemigo indicado; luego el enemigo contraataca.	atacar orco
inventario	Mostrar los objetos que posee el jugador.	Lista todos los objetos recolectados y disponibles.	inventario
ayuda	Mostrar los comandos disponibles.	Presenta una lista de todas las acciones posibles en el juego.	ayuda
salir	Terminar la partida.	Cierra el juego y muestra un mensaje de despedida.	salir











### **Cómo se usará esto en el código**

En la clase Game habrá un bucle principal, el cual se encargara de leer el texto del jugador y lo va comparar con comandos existentes, con esto el juego le responderá dinámicamente al usuario.

### **6. Condición de victoria y derrota**

Aquí definiremos diferentes tipos de situaciones en las que el jugador ganara o perderá la partida.

En este juego condiciones para ganar varían depende de la **vida del jugador**, el **derrotar al jefe final** y el **tiempo límite**.

Situación	Descripción	Mensaje	Resultado
 <b>Victoria total</b>	El jugador derrota a Zarthon en la Torre de Cristal y rescata a la princesa Lyra.	“  Has vencido a Zarthon. La luz regresa al reino y Lyra está a salvo. ¡Eres el héroe de Lumeria!  ”	El juego termina con victoria.
 <b>Derrota por tiempo</b>	El jugador tarda demasiado (supera el límite de turnos o eventos) y Zarthon logra llevarse a Lyra.	“  Has tardado demasiado. Zarthon ha cruzado al Reino de la Oscuridad con Lyra... El reino cae en sombras.  ”	El juego termina con derrota.
 <b>Derrota por vida</b>	La vida del jugador llega a 0 durante un combate.	“  Has sido derrotado en batalla... pero tu valor será recordado en las leyendas.”	El juego termina con derrota.
 <b>Salida voluntaria</b>	El jugador escribe el comando salir.	“  Gracias por jugar a Rescate en la Torre de Cristal. ¡Vuelve pronto, aventurero!”	El juego finaliza sin victoria ni derrota.

### Cómo se usará esto en el código

En la clase Game, estas condiciones se implementarán con verificaciones simples, así el juego sabrá cuándo debe terminar y qué mensaje mostrar.