Qué quiere mi tocayo que tenga:

* Salud
* Monedero + tienda (o trueque)
* Enemigos
* Armas
* Imagenes de acción

Mi propuesta:

RESUMEN

Al empezar la partida se empieza en una habitación, y la pantalla recibe una imagen (una visión) en la que se urge al jugador a escapar. Que el mapa sea un laberinto persistente (siempre están los mismos objetos en los mismos espacios para que javi lo pueda probar) del que hay que escapar de distintas maneras, pudiendo usarse la astucia resolviendo puzzles o la fuerza peleando, pero que sea imposible pasarlo solo luchando sin cabeza y hayan enemigos que hay que evitar.

IDEAS PARA IMPLEMENTAR

* Los objetos no móviles que se requieren por la práctica pueden ser carteles que expliquen cosas y den pistas, dibujos en las paredes, esqueletos, etc.
* Pueden haber zonas del mapa en las que no haya luz y se requiera antorcha, de otra manera tendrás que pelear con los enemigos a ciegas, sin saber cuánta vida les queda. (You are likely to be eaten by a grue).

GUIÓN DEL JUEGO

JUGADOR

Vida: 20

(habilidades como fuerza, agilidad?)

ESPACIO 1

Despiertas y recibes la visión “ESCAPA” (4 segundos, puede salir en varios tamaños y tipos de letra). El espacio no tiene objetos, nada destacable, simplemente una sala extraña y bien iluminada. Un cartel explica como moverse: (If you want to move somewhere, just **go there**). Hay una sola salida al **norte**.

ESPACIO 2

Una sala pequeña y atestada de estanterias, **armarios**, objetos antiguos y herrumbrosos, relojes derretidos y parados, armas viejas y nuevas. Entre la pila de basura destaca una **espada (3+1d4 A, 3 D)**. Hay una salida al **este** y otra al **oeste**.

ALA ESTE

ESPACIO 3 ( 2 - E )

En un pasillo estrecho iluminado con **antorchas** (puedes coger una (una vez) o encender tu antorcha de nuevo) te encuentras con un formidable guerrero troll, con una enorme cimitarra y cara de muy mala hostia. Si peleas tiene 35 hp, y su cimitarra hace 1d8 + 2 de daño, tiene 1 de defensa. Tiene una probabilidad de acertar de +1. Puedes huir (**go west)** para evitarlo. Te perseguirá un turno, puedes esconderte en el armario (**hide armario)**. Si esperas (**wait**) en el siguiente turno pasará buscándote hacia la sala **oeste.** Si lo atacas desde el armario le darás un golpe de 15+1d10 de vida, lo que hará matarlo más fácil. Si vas hacia el troll en el pasillo, mueres (hay que ser gilipolla). Al morir el troll da 11+1d10 oro y puedes coger su **cimitarra**.

ESPACIO 4 ( 3 - E)

Si derrotas al troll, accedes a una bifurcación en la que tenía su guarida el troll. Hay huesos humanos y animales, una pequeña **hoguera (**puedes encender la antorcha**)**, y un **esqueleto** con armadura y el brazo extendido. La unica salida es hacia **abajo**. Sin embargo, si pones la **cimitarra** del troll en el **esqueleto (give sword to skeleton? use sword on skeleton (mas general)?)** se abre un pasadizo secreto hacia el norte.

ESPACIO 5 ( 4 - D )

Hay un olor apestoso en el ambiente, y se oyen extraños silbidos reptiloides. Te encuentras en una especie de catacumbas. Hay estatuas de piedra en diversos estados de terror a lo largo de la sala, y varias pilas de antorchas apagadas en el suelo. Aquí empieza el laberinto del **basilisco**, un lugar **oscuro** en el que mora ese monstruo, que si coincide en un espacio con el jugador cuando el espacio está iluminado, lo mata de forma instantánea. Se puede saber donde está si se usa un **espejo**. Si se va a oscuras se puede luchar contra él, tiene 12 de vida y hace 1d8 de daño por ataque, defensa 5 (escurridizo), prob acertar +4.

(falta hacer laberinto con cosas interesantes dentro)

ESPACIO 6 ( 4 - N)

Sigues un túnel estrecho hasta una trampilla que permite ir hacia **abajo.** Está oscuro, solo puedes ver la trampilla si llevas la antorcha encendida.

ESPACIO 7 (6 - D) (Laberinto - N)

Lleva al final de laberinto del **basilisco**. Hay una sala vagamente iluminada a través de las grietas del techo y las paredes, con una gran puerta de madera al **oeste**. La puerta está cerrada y se necesita una **llave** (habrá una escondida en un callejón sin salida en el laberinto, otra estará en el otro ala).Al **sur** se accede al laberinto. Si has llegado por la trampilla puedes ir **arriba** al pasadizo.

ALA OESTE

ESPACIO 8 (2-W)

Te encuentras en un vestidor, en el cual hay **armarios** llenos de ropa y numerosos espejos. Cuando entras se cierran las salidas y un **espejo hechizado** te reta a un juego de acertijos. Se trata de tres acertijos. Si fallas el primero el espejo te mata instantáneamente. Si aciertas pero fallas el siguiente, sale un **espíritu** del espejo y te ataca, siendo un reflejo de tí mismo (tendrá las armas y estadísticas que tengas tú). Si aciertas dos y fallas el último el **espíritu** tendrá la mitad de vida y su probabilidad de acertar se verá dividida entre dos. Si aciertas los tres acertijos el **espíritu** sale del espejo y se evapora. Si inspeccionas la sala se verá como puedes recoger el **espejo** donde estaba el espíritu. Este servirá para ubicar al basilisco en el laberinto y combatirlo sin morir. Ahora hay unas escaleras **arriba** y la puerta para volver a la sala anterior.

ESPACIO 9 (8-U)

Las escaleras te llevan a una zona exterior del edificio donde estás encerrado. Pasas por una pasarela estrecha y a ambos lados ves un abismo insondable. La zona está iluminada por unas pequeñas **farolas**, las cuales se pueden recoger pero una vez encendidas duran pocos turnos. A cambio no necesitan fuego para ser encendidas. Al final de la pasarela hay una hendidura en el muro (**norte**) y una escalera de descenso (**abajo**).

ESPACIO 10 (9 - N)

La hendidura del espacio 9 lleva a un espacio oscuro lleno de arañas. Si no llevas luz las arañas te devoran. Si llevas luz se retiran y puedes acceder. Al inspeccionarlo encuentras una **llave** entre los restos de desafortunados que entraron a oscuras.

ESPACIO 11 (9 - D)

Llegas tras recorrer un pasillo a un retrete, en el que un orco con escudo y garrote está sentado en el WCr (presumimos que defecando). Al verte se levanta y se arma, sin preocuparse de vestirse (guerra psicológica) y avanza para atacarte, lógicamente enfadado. Hay una salida hacia el **este** y la entrada por la que llegaste. El orco tiene 30 hp, el garrote que ataca con 1d8 y protección de 4 + 2 (por el escudo, lo que hace que sea un enemigo duro). A cambio, al matarlo puedes obtener el **garrote** y el **escudo** (que te aporta +2 de defensa). También da 1d10 +5 de oro. Si huyes no te persigue, si intentas llegar a la puerta te ves obligado a combatir ( es más rápido de lo que esperabas).

#(Estarían bien ideas para ampliar este ala con dos o tres salas en las que se encuentre si puede ser un **arco y flechas,** como opción a pelear contra el troll, es decir, lo interesante es poder tener arco y flechas sin tener escudo).

ALA CENTRAL FINAL

ESPACIO 12 ( 11 - E) ( 7 - W)

Alcanzas, tras una buena dosis de aventuras, una sala acogedoramente iluminada en la que ves a un hombre **anciano** sentado en una burda silla, apoyado en su bastón. Puedes hablar con él y se presentará como un conocedor del alma. Te ofrecerá sanarte por 10 oro y mejorar tus atributos fortaleciendo tu alma a cambio de 25 de oro. Si eliges lo primero te curarás. Si eliges lo segundo, se revelará como un demonio y te robará el alma, dejándote solo un punto de vida y desapareciendo. Hay una salida al **norte**, otra al **este** y otra al **oeste**. Si inspeccionas la sala encuentras un **osito de peluche**.

ESPACIO 13-14-15 (12 - N)

Hay un puente estrecho que atraviesa una gran sala abovedada. Desde las alturas una araña arquera se mueve y te dispara con un **arco.** Si tienes el escudo las flaches no te harán daño aunque acierten.Si tienes **arco** puedes atacarla, pero debes dejar el escudo y puedes sufrir daño. Tiene 12 puntos de vida y ambos arcos hacen 2+1d4 de daño. Su defensa es 2 y tiene un bonus a acertar de +2 (está con ventaja de altura). El puente se divide en tres etpas para que la araña te pueda atacar tres veces mínimo. Al final del puente hay un pórtico que se puede atravesar dirección **norte**.

(Tal vez estaría guay que te haga más daño si pasas sin pelear que si peleas, aunque siempre pueda fallar el tiro).

ESPACIO 16 (15 -N)

La sala en que te encuentras es un vestíbulo con multitud de puertas. De una de ellas sale una brillante luz que te atrae y parece cantarte. Pero entre ella y tú se interpone un gigante humanoide encapuchado y con un látigo de tres colas. El **Carcerlero** tiene 40 de vida y su látigo hace 1d4+3. Probabilidad de acertar +2, defensa 3. Se le puede sobornar con el **osito de peluche**, al que empezará a arrullar, para evitar pelear contra él. Si lo matas puedes recoger su látigo, llamado **Cerbero**. De esta sala se puede salir por la puerta iluminada al **norte**, que es la salida final y gana el juego.

Forma de ganar siempre el juego (para javi)

N, E, W, hide, wait, W, respuestas a acertijos, inspect, take mirror, take scimitar, UP, inspect, take glowstone, light glowstone, N, inspect, take key, S, S (es hacia atrás, pero abajo es la otra salida ya, hay que cambiarlo), E, E, E, use scimitar on skeleton, N, DOWN, use key on door, W, inspect, take Tbear, N, N, N (nunca te mata el arquero si tienes toda la vida), use Tbear on Gaoler, N (final).

IDEAS A MEJORAR

* Incrementar el número de salas en el ala derecha e incluir caminos alternativos hacia el **Carcelero** sería interesante. Especialmente aumentar el número de espacios oscuros para que la mecánica de que se apague la **antorcha** y el **farol** (tal vez el puente del arquero a oscuras)**.**
* Aumentar el número de objetos y armas para mantener la variedad del combate y obtener varias maneras de derrotar a tus enemigos.
* Tal vez un sistema de elección de habilidad base del personaje (fuerza=++ataque y +vida, agilidad=+defensa y ++precisión, fortaleza=++vida y +defensa) que de tres opciones para hacer más viables ciertas formas de pasarse el juego.
* Aportar variedad de enemigos y situaciones de peligro, que no siempre haga falta pelear e intentar que se mantenga una forma segura de alcanzar el final del juego.

PUNTOS GUAYS DEL GUIÓN

* Tiene puzzles que no son difíciles pero requieren que explores partes interesantes del mapa.
* Tiene penalizaciones fuertes para hacer las cosas sin pensar (muerte instantánea o encuentros difíciles), aunque la mayor parte de los encuentros se suele poder pelear y ganar si eres corto de luces. Además, pensar y usar los objetos bien beneficia mucho y puede evitar pelear.
* No me parece difícil de implementar, para el movimiento de monstruos podemos hacer que se muevan después que el jugador de forma scripted. La única otra cosa que no piden ya implementada y parece difícil es el comando **use x on y**.
* Se puede modificar mucho el combate si os gusta poner más cosas, mientras no me lo hagáis demasiado fácil me da igual.
* Se pueden añadir espacios fácilmente y crear nuevos corredores que aporten cosas extra.

PUNTOS FLOJOS DEL GUIÓN

* Tener que escribir todos los diálogos para cada cosa será un dolor en los huevos, pero como me mola ese rollo pues no pasa nada.
* Dificultad de implementar algunas cosas, y de dejar cosas como los acertijos interesantes a la vez que no imposibles.
* Vamos a dejarnos de chorradas, este guión es mi bebé, no voy a hablar mal de él xDD. Lo tomáis o lo dejáis, pero a mi me parece que no es excesivamente complicado y tiene ideas y cosas que demuestran interés y mimo en hacerlo. Buenas noches, Óscar, out.