

Slay of the Spire

Vamos a programar la versión pobre del juego Slay of the Spire un Roguelike-DeckBuilder.

1. Mapa

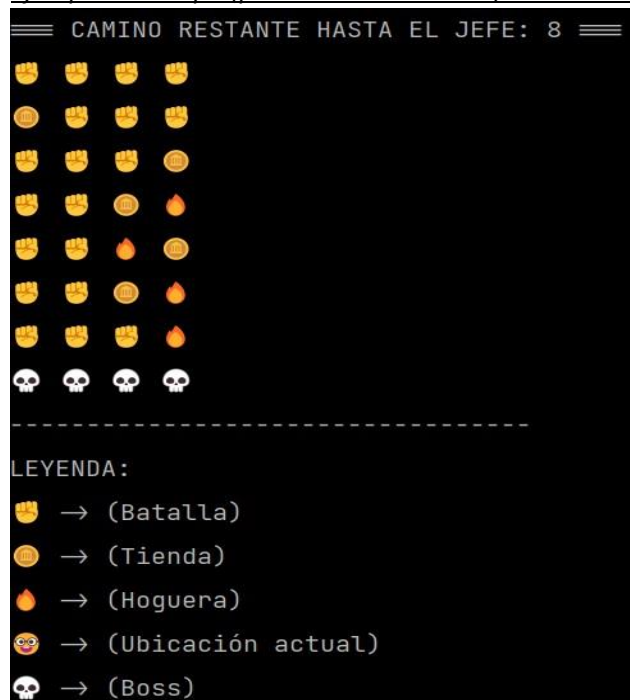
La idea es que el personaje principal reta a La Torre y avanza por **cada fila que es un piso** y tendremos **4 habitaciones** por piso, cuando se llega al final de la torre hay un jefe que ocupa toda la última fila, en este caso descenderemos de la torre.

Las filas son las que desees.

El personaje se podrá encontrar con las siguientes habitaciones:

- Hoguera
 - Batalla
 - Jefe Final Batalla (Último piso)
- Por **cada piso**, es decir cada fila, **no puede haber más de una hoguera.**
 - El último piso siempre será el jefe
 - El primer piso siempre serán batallas

Ejemplo del mapa (para entender la idea, omite la tienda es de la v0.2)



2. Movimiento

En primer lugar, se podrá elegir empezar por la habitación que desee (1,2,3 o 4)

Posteriormente se limitará, a que el personaje principal puede avanzar hacia abajo, en las direcciones: **Sur, Sureste o Suroeste.** Nunca puede subir, ni ir hacía los lados.

3. Personaje Principal (Player)

Nuestro personaje podrá retar a la torre gracias a un **mazo de cartas**.

=== Personaje ===

Tiene -> vida (50), mana(3), mazo(10cartas)

- El maná del personaje se irá gastando por cada coste de la carta, y se recargará cuando decida terminar su turno.
- La vida no es máxima, es decir en todo momento se pueden exceder esos 50 de vida.
- Te aconsejo para más adelante hacer un contador de veneno_recibido, en cada clase, ya que habrá una mecánica de veneno en cada personaje.

=== Mazo de Cartas ===

El personaje empieza con 10 cartas:

Y deben ser:

- 3 Cartas de Daño: daño(4), coste de maná (1)
- 1 Carta de Daño Plus -> daño (8), coste de maná (2)
- 3 Cartas de Curación -> curación (4), coste de maná (1)
- 1 Carta de Curación Plus -> curación (7), coste de maná (2)
- 2 Cartas de Veneno -> daño del veneno (1), coste de maná (1)

*La **mecánica de veneno**: cada vez que se aplique sobre un personaje aumenta el veneno que tengan en su cuerpo y al final del turno de cada personaje recibirán dicho daño, se cura el veneno cuando se acabe la batalla.

A lo largo del juego podremos:

- **Mejorar cartas** en la **hoguera** (posteriormente explicada...)
- **Jugador decide si quiere eliminar una carta** al final de cada **batalla**.

4. Simulación

Se preguntará al jugador a que posición ir, (mín 1 y máx 4), moviéndose como se indicó en el principio (S, SE, SO) y dando la opción siempre de mostrar el **ESTADO** del jugador. Si nos encontramos una de las siguientes habitaciones ocurrirán los siguientes eventos:

--- Hoguera ---

Sólo se podrá elegir una opción y después volveremos a elegir a que habitación continuar.

A. Sanar -> El personaje ganará 35 de vida extra (pudiendo rebosar la vida inicial)

B. Mejorar -> El personaje podrá **elegir una carta y mejorarla**:

- Si es de daño, aumenta +3 daño
- Si es de curación, aumento +4 curación
- Si es de veneno, aumenta +1 el daño de veneno

--- Batalla ---

Las batallas pueden ser de cómo máximo 3 enemigos, pudiendo ser:

Probabilidad: 45% de un enemigo, 45% de dos enemigos y 10% de 3 enemigos.

A. Enemigo Normal (60% de aparición)

- **Daño básico** = (Mín 3 y Máx 5) y **Vida** = (Min 8 y Máx 15)
- [Siempre ataca]

B. Enemigo Curador (20% de aparición)

- **Daño básico** = (Mín 3 y Máx 5), **Vida** = (Min 8 y Máx 15) y **Curación** (Mín 3 y Máx 5)
- [Probabilidad de acción: 75% de curar y 25% de atacar]
- **(50% de prob. de curarse a sí mismo y 50% a otro enemigo)**, si no hay otro, así mismo, y puede exceder el límite de vida)

C. Enemigo Potenciador (20% de aparición) ->

- **Daño básico** = (Mín 2 y Máx 3), **Vida** = (Min 6 y Máx 8) y **Potenciación** (Mín 2 y Máx 3)
- [Probabilidad de acción: 75% de potenciar y 25% de atacar]
- **(50% de prob. de potenciarse a sí mismo y otro 50% a otro enemigo)**, si no hay otro, así mismo, potencia sin límite, es acumulativo)

Al **empezar la batalla barajamos nuestro mazo**, ordenándolo de manera aleatoria, y tendremos **en mano las 4 últimas cartas** del mazo barajado.

Las batallas funcionarán por turnos, hasta que matemos a todos los enemigos utilizando nuestras cartas, o el jugador muera llegando la vida a 0.

Siempre nuestro personaje será el primero en decidir qué hacer, podremos **utilizar las cartas que dispongamos en la mano** que deseemos hasta que el **jugador decida terminar el turno**.

Las **cartas utilizadas se introducen en el mazo en la primera posición**, así simulando un mazo con cartas rotando constantemente, es decir haciendo una **COLA**.

Cada carta tiene un coste de maná, y cada vez que se utiliza una se **resta al maná** que puede gestionar el jugador, y al pasar el turno se reinicia el maná del jugador para volver a utilizar de nuevo cartas.

Una vez el jugador decide terminar el turno, se efectuará el daño del veneno (si tenemos veneno acumulado) y actuarán los enemigos, ellos solo pueden realizar una acción que harán de manera aleatoria, cuando terminen (efectuará el daño del veneno si tienen veneno) y empezaremos de nuevo nuestro turno, **dándonos 2 cartas que se encuentren en la última posición de nuestro mazo que simula una COLA**.

En todo momento se debe mostrar todos los estados de todos los personajes y las **cartas que disponemos en la mano ordenadas por nombre ascendentemente**.

Por último, si ganamos, podremos elegir **eliminar una carta** de nuestro mazo si lo deseamos.

--- Jefe ---

Si has llegado hasta aquí, solamente pido que el jefe implemente todas las habilidades de los enemigos anteriores y pueda aplicar la mecánica de veneno al jugador, el resto lo dejo a libertad para establecer la dificultad que desees como batalla final.