

### ***Ejercicio propuesto: El juego de la fuga del castillo***

Se pretende desarrollar un videojuego con naturaleza de aventura gráfica. El jugador manejará a un personaje atrapado en un castillo medieval del que tiene que encontrar la salida.

El castillo está compuesto por muchas estancias comunicadas entre sí mediante puertas, y el jugador puede moverse libremente a través de esas puertas para pasar de una estancia a otra, excepto cuando una puerta está cerrada. En ese caso, tiene que encontrar antes la llave que abre esa puerta, que estará escondida en alguna otra habitación del castillo.

La distribución de habitaciones, puertas y llaves ocultas es fija, es decir, es la misma en todas las partidas. Cada habitación, además, tiene unas dimensiones, aspecto y decoración propias que tampoco cambian de una partida a otra.

En una de las habitaciones se esconde la llave que abre la puerta principal del castillo. El jugador debe encontrarla para poder escapar.

Además de todo lo dicho, el castillo está poblado por fantasmas, muertos vivientes y cucarachas rabiosas gigantes. Todos se mueven libremente por las habitaciones del castillo siempre que las puertas estén abiertas, excepto los fantasmas, que por su naturaleza incorpórea pueden atravesar las puertas, aunque estén cerradas.

Si el protagonista tropieza con uno de los monstruos, tiene que pelear con él para vencerle, o bien huir en otra dirección. Para pelear con los monstruos dispone de tres armas diferentes: un lanzallamas con el que pegar fuego a los fantasmas, un hacha con la que corta la cabeza de los muertos vivientes, y un insecticida especial que acaba con las cucarachas.

Sin embargo, al comenzar la partida, el jugador no dispone de ninguna de las tres armas, sino que las irá encontrando por el camino. Además, el lanzallamas y el insecticida se van agotando conforme son usados, por lo que el jugador debe rellenarlos con recargas que irá encontrando también por las habitaciones.

El protagonista tiene tres vidas. Cuando muere en el encuentro con uno de los monstruos, pierde una vida. Si gasta las tres, se termina la partida y el jugador pierde.

En cualquier momento del juego, el jugador puede decidir grabar el estado actual de la partida para seguir jugando más tarde. También puede decidir cargar una partida antigua para seguir jugándola, o terminar el juego en ese momento.

El juego termina con éxito si el jugador consigue salir del castillo. Existirá un registro con los diez mejores jugadores, donde aparecerán sus nombres junto con el tiempo que han tardado en escapar. Al terminar la partida con éxito, hay que decidir si el jugador debe figurar entre los diez mejores o no (dependiendo del tiempo que haya empleado)

