






PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE
ESCUELA DE INGENIERÍA
DEPARTAMENTO DE CIENCIA DE LA COMPUTACIÓN
IIC2113 DISEÑO DETALLADO DE SOFTWARE

Entrega 4: Shin Megami Tensei

Francisco Ignacio Gazitúa Requena
Cristian Andrés Hinostroza Espinoza

Introducción

En esta entrega debes agregar más habilidades a tu juego, en particular debes agregar, habilidades ofensivas con efectos secundarios, habilidades  **Support** con más de un objetivo, habilidades  **Passive** y las últimas habilidades  **Special** del juego.

Esta es la entrega opcional del proyecto, por lo que el desafío será extender tu diseño de entregas anteriores para agregar nuevos efectos al juego.




Test cases

Para esta entrega debes completar los siguientes grupos de tests:

- E1-BasicCombat
- E1-InvalidTeams
- E1-Random
- E2-PassTurnSummon
- E2-AffinityAndBasicSkills
- E2-HealAndSabbatma
- E2-Random
- E3-SingleTargetInstaKill
- E3-RandomSingleTargetInstaKill
- E3-MultiTargetHeal
- E3-MultiTargetInstaKill
- E3-MultiTargetOffensive
- E3-SingleTargetSupport
- E3-StatDrain
- E3-Random
- E4-Special
- E4-RandomSpecial
- E4-SideEffect

- E4-MultiTargetSupport
- E4-Passives
- E4-Random

Habilidades

Los monstruos vienen equipados con su propio set pre-definido de habilidades, mientras que los samurai pueden ser equipados con un máximo de 8. En esta entrega deberás implementar habilidades ofensivas con efectos secundarios, habilidades  **Support** con más de un objetivo, habilidades  **Passive** y habilidades  **Special**.

A continuación, listaremos las habilidades de esta entrega con el siguiente formato


[Type, Cost, Power, Target, Hits]. **Name:** Effect.

Las habilidades que tendrán que implementar son:

- [Phys, 12, 90, Single, 1] **Fang Breaker:** Weak Phys attack. Decreases attack. Target: 1 enemy
- [Phys, 30, 120, All, 1] **Occult Flash:** Medium physical damage and non-elemental instant kill to all foes with Power = 20.¹
- [Ice, 50, 150, All, 1] **Cold World:** Heavy Ice attack and non-elemental insta-kill with Power = 10. Target: All enemies
- [Almighty, 80, 400, All, 1] **Antichthon:** Severe Almighty attack. Target: All enemies. Effect: Debilitate
- [Support, 15, 0, Party, 1] **Tarukaja:** Increases attack. Target: All allies
- [Support, 15, 0, Party, 1] **Rakukaja:** Increases defense. Target: All allies
- [Support, 50, 0, Party, 1] **Luster Candy:** Increases attack/defense. Target: All allies
- [Support, 45, 0, Party, 1] **Doping:** Increases maximum HP during battle. Target: All allies
- [Support, 15, 0, All, 1] **Tarunda:** Decreases attack. Target: All enemies
- [Support, 15, 0, All, 1] **Rakunda:** Decreases defense. Target: All enemies
- [Support, 50, 0, All, 1] **Debilitate:** Decreases attack/defense. Target: All enemies
- [Support, 45, 0, All, 1] **War Cry:** Decreases attack/defense. Target: All enemies
- [Support, 45, 0, All, 1] **Fog Breath:** Decreases attack. Target: All enemies
- [Support, 45, 0, All, 1] **Acid Breath:** Decreases defense. Target: All enemies
- [Support, 20, 0, All, 1] **Taunt:** Increases attack, decreases defense. Target: All enemies
- [Support, 10, 0, All, 1] **Dekaja:** Removes status buffs. Target: All enemies
- [Support, 10, 0, Party, 1] **Dekunda:** Removes status debuffs. Target: All allies
- [Support, 15, 0, Universal, 1] **Silent Prayer:** Removes status buffs and debuffs. Target: Everyone
- [Support, 50, 0, Party, 1] **Tetrakarn:** Repels Phys and Gun attacks for 1 turn. Target: All allies

¹Un ataque no elemental es equivalente a un ataque de tipo  **Almighty**

- [🟢Support,50,0,Party,1] **Makarakarn**: Repels magic attacks (besides ailments) for 1 turn. Target: All allies
- [🟢Support,15,0,Party,1] **Tetraja**: Prevents 1 Light/Dark instant kill. Target: All allies
- [🟢Support,35,0,All,1] **Tetrakowas**: Cancels Tetrakarn effect
- [🟢Support,35,0,All,1] **Makarakowas**: Cancels Makarakarn effect
- [🟢Passive,0,0,Self,-] **Resist Phys**: Increases resistance to Phys attacks. Target: Self
- [🟢Passive,0,0,Self,-] **Null Phys**: Nulls Phys attacks. Target: Self
- [🟢Passive,0,0,Self,-] **Repel Phys**: Repels Phys attacks. Target: Self
- [🟢Passive,0,0,Self,-] **Drain Phys**: Drains Phys attacks. Target: Self
- [🟢Passive,0,0,Self,-] **Resist Gun**: Increases resistance to Gun attacks. Target: Self
- [🟢Passive,0,0,Self,-] **Null Gun**: Null Gun attacks. Target: Self
- [🟢Passive,0,0,Self,-] **Repel Gun**: Repels Gun attacks. Target: Self
- [🟢Passive,0,0,Self,-] **Drain Gun**: Drains Gun attacks. Target: Self
- [🟢Passive,0,0,Self,-] **Resist Fire**: Increases resistance to Fire attacks. Target: Self
- [🟢Passive,0,0,Self,-] **Null Fire**: Nulls Fire attacks. Target: Self
- [🟢Passive,0,0,Self,-] **Repel Fire**: Repels Fire attacks. Target: Self
- [🟢Passive,0,0,Self,-] **Drain Fire**: Drains Fire attacks. Target: Self
- [🟢Passive,0,0,Self,-] **Resist Ice**: Increases resistance to Ice attacks. Target: Self
- [🟢Passive,0,0,Self,-] **Null Ice**: Nulls Ice attacks. Target: Self
- [🟢Passive,0,0,Self,-] **Repel Ice**: Repels Ice attacks. Target: Self
- [🟢Passive,0,0,Self,-] **Drain Ice**: Drains Ice attacks. Target: Self
- [🟢Passive,0,0,Self,-] **Resist Elec**: Increases resistance to Elec attacks. Target: Self
- [🟢Passive,0,0,Self,-] **Null Elec**: Nulls Elec attacks. Target: Self
- [🟢Passive,0,0,Self,-] **Repel Electric**: Repels Elec attacks. Target: Self
- [🟢Passive,0,0,Self,-] **Drain Electric**: Drains Elec attacks. Target: Self
- [🟢Passive,0,0,Self,-] **Resist Force**: Increases resistance to Force attacks. Target: Self
- [🟢Passive,0,0,Self,-] **Null Force**: Nulls Force attacks. Target: Self
- [🟢Passive,0,0,Self,-] **Repel Force**: Repels Force attacks. Target: Self
- [🟢Passive,0,0,Self,-] **Drain Force**: Drains Force attacks. Target: Self
- [🟢Passive,0,0,Self,-] **Resist Light**: Increases resistance to Light attacks. Target: Self
- [🟢Passive,0,0,Self,-] **Null Light**: Nulls Light attacks. Target: Self
- [🟢Passive,0,0,Self,-] **Resist Dark**: Increases resistance to Dark attacks. Target: Self
- [🟢Passive,0,0,Self,-] **Null Dark**: Nulls Dark attacks. Target: Self
- [🟢Passive,0,25,Self,-] **Phys Pleroma**: Strengthens Phys attacks (+25 %). Target: Self



- [Passive,0,50,Self,-] **High Phys Pleroma**: Greatly strengthens Phys attacks (+50 %). Target: Self
- [Passive,0,25,Self,-] **Gun Pleroma**: Strengthens Gun attacks (+25 %). Target: Self
- [Passive,0,50,Self,-] **High Gun Pleroma**: Greatly strengthens Gun attacks (+50 %). Target: Self
- [Passive,0,25,Self,-] **Fire Pleroma**: Strengthens Fire attacks (+25 %). Target: Self
- [Passive,0,50,Self,-] **High Fire Pleroma**: Greatly strengthens Fire attacks (+50 %). Target: Self
- [Passive,0,25,Self,-] **Ice Pleroma**: Strengthens Ice attacks (+25 %). Target: Self
- [Passive,0,50,Self,-] **High Ice Pleroma**: Greatly strengthens Ice attacks (+50 %). Target: Self
- [Passive,0,25,Self,-] **Elec Pleroma**: Strengthens Elec attacks (+25 %). Target: Self
- [Passive,0,50,Self,-] **High Elec Pleroma**: Greatly strengthens Elec attacks (+50 %). Target: Self
- [Passive,0,25,Self,-] **Force Pleroma**: Strengthens Force attacks (+25 %). Target: Self
- [Passive,0,50,Self,-] **High Force Pleroma**: Greatly strengthens Force attacks (+50 %). Target: Self
- [Passive,0,25,Self,-] **Heal Pleroma**: Strengthens healing magic (+25 %). Target: Self
- [Passive,0,50,Self,-] **High Heal Pleroma**: Greatly strengthens healing magic (+50 %). Target: Self
- [Passive,0,10,Self,-] **Life Bonus**: Slightly increases maximum HP (+10 %). Target: Self
- [Passive,0,20,Self,-] **Life Gain**: Increases maximum HP (+20 %). Target: Self
- [Passive,0,30,Self,-] **Life Surge**: Greatly increases maximum HP (+30 %). Target: Self
- [Passive,0,10,Self,-] **Mana Bonus**: Slightly increases maximum MP (+10 %). Target: Self
- [Passive,0,20,Self,-] **Mana Gain**: Increases maximum MP (+20 %). Target: Self
- [Passive,0,30,Self,-] **Mana Surge**: Greatly increases maximum MP (+30 %). Target: Self
- [Passive,0,10,Self,-] **Speed Lesson**: Increases Spd by 10
- [Passive,0,20,Self,-] **Haste Lesson**: Increases Spd by 20
- [Passive,0,5,Self,-] **Awakening**: Increases all stats by 5
- [Passive,0,25,Self,-] **Counter**: Chance of countering a Phys or Gun attack
- [Passive,0,50,Self,-] **Retaliate**: High chance of countering a Phys or Gun attack
- [Passive,0,20,Self,-] **Ally Counter**: Chance of countering a Phys or Gun attack to an ally
- [Passive,0,45,Self,-] **Ally Retaliate**: High chance of countering a Phys or Gun attack to an ally
- [Special,15,0,Party,1] **Bad Company**: Summons your highest Str monsters from the stock. Target: All allies
- [Special,5,0,Party,1] **Trafuri**: Player Gives Up. Target: All allies

-  Special, 255, 0, Party, 1] **Defender's Gaze**: Grants 3 blinking turn icons

Output del juego

El formato de output del juego se mantiene igual al formato de la entrega anterior, a excepción de algunas adiciones para los nuevos elementos que deben añadir.

Reflejando habilidades Light y Dark

En esta entrega hay ciertas habilidades que pueden otorgar la afinidad **Repel** sobre los elementos  Light y  Dark. Si una unidad refleja un ataque de muerte instantánea, entonces se mostrará que el rival devolvió el ataque y el atacante murió de la siguiente manera:

```

1 -----
2 Demi-Fiend ataca con luz a Kotone
3 Kotone devuelve el ataque a Demi-Fiend y lo elimina
4 Demi-Fiend termina con HP:0/1227
5 -----
6 Se han consumido 1 Full Turn(s) y 0 Blinking Turn(s)
7 Se han obtenido 0 Blinking Turn(s)


```

Si más de una unidad refleja ataques de muerte instantánea, entonces se mostrará el efecto de la habilidad sobre el atacante de la siguiente manera:


```

1 -----
2 Demi-Fiend ataca con luz a Kotone
3 Kotone devuelve el ataque a Demi-Fiend y lo elimina
4 Demi-Fiend ataca con luz a Kanbari
5 Kanbari devuelve el ataque a Demi-Fiend y lo elimina
6 Demi-Fiend ataca con luz a Kabuso
7 Kabuso devuelve el ataque a Demi-Fiend y lo elimina
8 Demi-Fiend ataca con luz a Inugami
9 Inugami devuelve el ataque a Demi-Fiend y lo elimina
10 Demi-Fiend termina con HP:0/1227
11 -----
12 Se han consumido 1 Full Turn(s) y 0 Blinking Turn(s)
13 Se han obtenido 0 Blinking Turn(s)

```



Recuerda que el anuncio dirá **ataca con luz** cuando se use una habilidad  Light y dirá **ataca con oscuridad** cuando se use una habilidad  Dark.

Habilidades Passive

Las habilidades de tipo  Passive tienen la particularidad que el jugador no puede tomar la decisión activa de utilizarlas, sino que estas activarán sus efectos de forma automática cuando corresponda. Dado que el jugador no puede decidir utilizarlas, la mayoría de estas no serán anunciadas de ninguna manera, aunque sus efectos se activen durante el juego.

En particular, solo se anunciarán las habilidades  Passive con los efectos **Counter** o **Ally Counter**

Counter

Este efecto se activará cuando la unidad reciba un ataque de tipo  Phys o  Gun, y esta sobreviva al ataque. Se considerará que la unidad recibe el golpe si es que tiene las afinidades **Neutral**, **Resist** o **Weak**.

Si una unidad contraataca un ataque, se anunciará el contraataque inmediatamente después del mensaje de ataque:

```

1 -----
2 Seleccione un objetivo para Kyouji
3 1-Demi-Fiend HP:1227/1227 MP:834/834
4 2-Cancelar
5 INPUT: 1
6 -----
7 Kyouji dispara a Demi-Fiend
8 Demi-Fiend recibe 911 de daño
9 Demi-Fiend termina con HP:316/1227
10 Demi-Fiend contra ataca a Kyouji
11 Kyouji recibe 455 de daño
12 Kyouji termina con HP:376/999
13 -----
14 Se han consumido 1 Full Turn(s) y 0 Blinking Turn(s)
15 Se han obtenido 0 Blinking Turn(s)

```

Más de una unidad puede contraatacar al mismo tiempo (si todas tienen el efecto **Counter**), casos que se anunciarán de la siguiente manera:

```

1 -----
2 Seleccione una habilidad para que Demi-Fiend use
3 1-Heaven's Bow MP:26
4 2-Cancelar
5 INPUT: 1
6 -----
7 Demi-Fiend dispara a Makoto
8 Makoto es resistente el ataque de Demi-Fiend
9 Makoto recibe 75 de daño
10 Makoto termina con HP:522/597
11 Makoto contra ataca a Demi-Fiend
12 Demi-Fiend recibe 37 de daño
13 Demi-Fiend dispara a Fafnir
14 Fafnir es resistente el ataque de Demi-Fiend
15 Fafnir recibe 75 de daño
16 Fafnir termina con HP:719/794
17 Fafnir contra ataca a Demi-Fiend
18 Demi-Fiend recibe 37 de daño
19 Demi-Fiend dispara a Kin-Ki
20 Kin-Ki recibe 150 de daño
21 Kin-Ki termina con HP:451/601
22 Kin-Ki contra ataca a Demi-Fiend
23 Demi-Fiend recibe 75 de daño
24 Demi-Fiend termina con HP:1078/1227
25 -----
26 Se han consumido 1 Full Turn(s) y 0 Blinking Turn(s)
27 Se han obtenido 0 Blinking Turn(s)

```

Notar que en este caso, la vida restante de la unidad atacante solo se anuncia junto al último contraataque.

Finalmente, una unidad también podrá contraatacar a un rival que realice más de un ataque en el mismo turno. Esto se anunciará de la siguiente manera:

```

1 -----
2 Seleccione una habilidad para que Tadano use
3 1-Scratch Dance MP:9
4 2-Cancelar
5 INPUT: 1
6 -----
7 Tadano ataca a Itsuki
8 Itsuki recibe 51 de daño
9 Itsuki contra ataca a Tadano
10 Tadano recibe 12 de daño
11 Tadano ataca a Itsuki

```



```

12 Itsuki recibe 51 de daño
13 Itsuki termina con HP:964/1136
14 Itsuki contra ataca a Tadano
15 Tadano recibe 12 de daño
16 Tadano termina con HP:364/388
17 -----
18 Se han consumido 0 Full Turn(s) y 1 Blinking Turn(s)
19 Se han obtenido 0 Blinking Turn(s)

```

Notar que cada contraataque se anuncia junto al ataque al que se está respondiendo.

Ally Counter

Este efecto se activará cuando algún aliado de la unidad reciba un ataque de tipo  Phys o  Gun y el aliado sobrevive. En este sentido, aplican las mismas reglas que para **Counter**.

Si una unidad defiende a un aliado, esto se verá de la siguiente manera:

```

1 -----
2 Seleccione una habilidad para que Tamaki use
3 1-Hades Blast MP:32
4 2-Cancelar
5 INPUT: 1
6 -----
7 Tamaki ataca a Yu
8 Yu es resistente el ataque de Tamaki
9 Yu recibe 38 de daño
10 Yu termina con HP:559/597
11 Tamaki ataca a Alice
12 Alice es resistente el ataque de Tamaki
13 Alice recibe 38 de daño
14 Alice termina con HP:239/277
15 Yu contra ataca a Tamaki
16 Tamaki recibe 9 de daño
17 Tamaki termina con HP:961/999
18 -----
19 Se han consumido 1 Full Turn(s) y 0 Blinking Turn(s)
20 Se han obtenido 1 Blinking Turn(s)

```

Notar que esto es casi igual al anuncio de **Counter**.

Es posible defender a más de un aliado en el mismo turno. En estos casos, se anunciará de la siguiente manera:

```

1 -----
2 Seleccione una habilidad para que Tamaki use
3 1-Hades Blast MP:32
4 2-Cancelar
5 INPUT: 1
6 -----
7 Tamaki ataca a Yu
8 Yu es resistente el ataque de Tamaki
9 Yu recibe 38 de daño
10 Yu termina con HP:559/597
11 Tamaki ataca a Kanbari
12 Kanbari es débil contra el ataque de Tamaki
13 Kanbari recibe 116 de daño
14 Kanbari termina con HP:234/350
15 Yu contra ataca a Tamaki
16 Tamaki recibe 29 de daño
17 Tamaki ataca a Alice
18 Alice es resistente el ataque de Tamaki
19 Alice recibe 38 de daño

```

```

20 Alice termina con HP:239/277
21 Yu contra ataca a Tamaki
22 Tamaki recibe 9 de daño
23 Tamaki termina con HP:961/999
24 -----
25 Se han consumido 1 Full Turn(s) y 0 Blinking Turn(s)
26 Se han obtenido 1 Blinking Turn(s)

```

También es posible que múltiples aliados defiendan a un mismo aliado en un turno. Este es un ejemplo de aquello:

```

1 -----
2 Seleccione un objetivo para Tadano
3 1-Joker HP:597/597 MP:347/347
4 2-Alice HP:277/277 MP:269/269
5 3-Guan Yu HP:728/728 MP:144/144
6 4-Cancelar
7 INPUT: 2
8 -----
9 Tadano ataca a Alice
10 Alice es resistente el ataque de Tadano
11 Alice recibe 8 de daño
12 Alice termina con HP:269/277
13 Joker contra ataca a Tadano
14 Tadano recibe 2 de daño
15 Guan Yu contra ataca a Tadano
16 Tadano recibe 4 de daño
17 Tadano termina con HP:382/388
18 -----
19 Se han consumido 1 Full Turn(s) y 0 Blinking Turn(s)
20 Se han obtenido 0 Blinking Turn(s)

```

En estos casos, los contraataques se anunciarán según el orden en que estén los defensores en el tablero. Es decir, siempre se anunciará primero el contraataque del defensor de más a la izquierda, seguido del resto de defensores ordenados de izquierda a derecha según sus posiciones en el tablero.

Finalmente, es posible que una unidad active **Counter** y que sus aliados activen **Ally Counter** durante el mismo turno. Si esto sucede, se seguirá la misma regla anteriormente descrita, es decir, se anunciarán los contraataques de todas las unidades ordenadas de izquierda a derecha, según el tablero.

Habilidades Support

En la entrega anterior vimos como anunciar habilidades con los efectos **Charge**, **Concentrate**, **Tarukaja** y **Rakukaja**, pero para esta entrega deben agregar formas de anunciar los efectos **Tetraja**, **Tetrakarn**, **Makarakarn**, **Tetrakowas**, **Makarakowas**, **Doping**, **Tarunda**, **Rakunda**, **Dekaja** y **Dekunda**, así como habilidades con distintas combinaciones de estos efectos

Recuerda que si una habilidad afecta a más de un aliado a la vez, siempre se anunciará al final lo que le pasa a la unidad que utiliza la habilidad.

Tarukaja, Rakukaja, Tarunda y Rakunda

Las habilidades con el efecto **Tarukaja** aumentaran en una unidad el grado ofensivo de la unidad afectada. Esto se anunciará de la siguiente manera:

```

1 -----
2 Seleccione una habilidad para que Tadano use
3 1-Tarukaja MP:15
4 2-Cancelar
5 INPUT: 1

```



```

6 -----
7 El ataque de Tadano ha aumentado
8 -----
9 Se han consumido 1 Full Turn(s) y 0 Blinking Turn(s)
10 Se han obtenido 0 Blinking Turn(s)

```

Las habilidades con el efecto **Rakukaja** aumentarán en una unidad el grado defensivo de la unidad afectada, lo que se anunciará de la siguiente manera:

```

1 -----
2 Seleccione una habilidad para que Demi-Fiend use
3 1-Rakukaja MP:15
4 2-Cancelar
5 INPUT: 1
6 -----
7 La defensa de Demi-Fiend ha aumentado
8 -----
9 Se han consumido 1 Full Turn(s) y 0 Blinking Turn(s)
10 Se han obtenido 0 Blinking Turn(s)

```

Por otro lado, las habilidades con el efecto **Tarunda** reducirán en una unidad el grado ofensivo de la unidad afectada, lo que se verá de la siguiente manera:

```

1 -----
2 Seleccione una habilidad para que Kei use
3 1-Fog Breath MP:45
4 2-Cancelar
5 INPUT: 1
6 -----
7 El ataque de Joker ha disminuido
8 -----
9 Se han consumido 0 Full Turn(s) y 1 Blinking Turn(s)
10 Se han obtenido 0 Blinking Turn(s)

```


Por último, las habilidades con el efecto **Rakunda** reducirán en una unidad el grado defensivo de la unidad afectada. Esto se anunciará así:

```

1 -----
2 Seleccione una habilidad para que Flynn use
3 1-Acid Breath MP:45
4 2-Cancelar
5 INPUT: 1
6 -----
7 La defensa de Demi-Fiend ha disminuido
8 -----
9 Se han consumido 1 Full Turn(s) y 0 Blinking Turn(s)
10 Se han obtenido 0 Blinking Turn(s)

```


Hay habilidades que aplican más de uno de estos efectos a la vez. Estas habilidades anunciarán los efectos que apliquen en el siguiente orden: **Tarukaja**, luego **Rakukaja**, seguido de **Tarunda** y, finalmente, **Rakunda**.

Tomemos por ejemplo la habilidad  **Debilitate**, la que aplica simultáneamente los efectos **Tarunda** y **Rakunda**. Esta habilidad anunciará sus efectos de la siguiente manera:

```

1 -----
2 Seleccione una habilidad para que Demi-Fiend use
3 1-Debilitate MP:50
4 2-Cancelar
5 INPUT: 1
6 -----
7 El ataque de Itsuki ha disminuido
8 La defensa de Itsuki ha disminuido

```

Por otro lado, la habilidad  **Taunt**, que aplica simultáneamente los efectos **Tarukaja** y **Rakunda**, será anunciada de la siguiente manera:

```
1 -----
2 Seleccione una habilidad para que Makoto use
3 1-Taunt MP:20
4 2-Cancelar
5 INPUT: 1
6 -----
7 El ataque de Kotone ha aumentado
8 La defensa de Kotone ha disminuido
```

Ten en cuenta que esto es cierto incluso cuando se le aplican los efectos a varias unidades a la vez:

```
1 -----
2 Seleccione una habilidad para que Makoto use
3 1-Taunt MP:20
4 2-Cancelar
5 INPUT: 1
6 -----
7 El ataque de Kotone ha aumentado
8 La defensa de Kotone ha disminuido
9 El ataque de Lham Dearg ha aumentado
10 La defensa de Lham Dearg ha disminuido
11 El ataque de Hel ha aumentado
12 La defensa de Hel ha disminuido
13 El ataque de Nebiros ha aumentado
14 La defensa de Nebiros ha disminuido
```

Dekaja y Dekunda

Las habilidades con el efecto **Dekaja** neutralizaran todos los buffs de la unidad afectada. Esto se anunciará de la siguiente manera:


```
1 -----
2 Seleccione una habilidad para que Kei use
3 1-Dekaja MP:10
4 2-War Cry MP:45
5 3-Cancelar
6 INPUT: 1
7 -----
8 Los buffs de Flynn han desaparecido
9 -----
10 Se han consumido 1 Full Turn(s) y 0 Blinking Turn(s)
11 Se han obtenido 0 Blinking Turn(s)
```

La habilidad no hará nada si es que la unidad no tiene buffs, pero en estos casos de todas formas se anunciará que los buffs fueron eliminados.

Las habilidades con el efecto **Dekunda** neutralizan todos los debuffs de la unidad afectada. Esto se anunciará de la siguiente manera:

```
1 -----
2 Seleccione una habilidad para que Makoto use
3 1-Dekunda MP:10
4 2-Cancelar
5 INPUT: 1
6 -----
7 Los debuffs de Makoto han desaparecido
8 -----
9 Se han consumido 1 Full Turn(s) y 0 Blinking Turn(s)
10 Se han obtenido 0 Blinking Turn(s)
```

Al igual que **Dekaja**, esto se anunciará aunque no tenga efecto en el juego. Recuerda que ambas habilidades pueden afectar a más de una unidad a la vez

Por último, la habilidad  **Silent Prayer** aplicará simultáneamente los efectos **Dekaja** y **Dekunda** a todas las unidades de en el tablero. Esto se anunciará de la siguiente manera:

```
1 -----
2 Seleccione una habilidad para que Nahobino use
3 1-Silent Prayer MP:15
4 2-Cancelar
5 INPUT: 1
6 -----
7 Los buffs de Kazfiel han desaparecido
8 Los debuffs de Kazfiel han desaparecido
9 Los buffs de Michael han desaparecido
10 Los debuffs de Michael han desaparecido
11 Los buffs de Flynn han desaparecido
12 Los debuffs de Flynn han desaparecido
13 Los buffs de Alilat han desaparecido
14 Los debuffs de Alilat han desaparecido
15 Los buffs de Metatron han desaparecido
16 Los debuffs de Metatron han desaparecido
17 Los buffs de Nahobino han desaparecido
18 Los debuffs de Nahobino han desaparecido
19 -----
20 Se han consumido 0 Full Turn(s) y 1 Blinking Turn(s)
21 Se han obtenido 0 Blinking Turn(s)
```

Recuerda que siempre se anunciará primero el efecto sobre las unidades en el tablero rival (de izquierda a derecha), luego los efectos sobre los aliados de la unidad que utiliza la habilidad (de izquierda a derecha) y, por último, el efecto sobre la unidad que utilizó la habilidad.

Doping

Esta habilidad aumenta el HP máximo de la unidad afectada, por lo que su anuncio se verá de la siguiente manera:

```
1 -----
2 Seleccione una habilidad para que Itsuki use
3 1-Doping MP:45
4 2-Cancelar
5 INPUT: 1
6 -----
7 El HP máximo de Patrimpas ha aumentado en 46
8 Patrimpas termina con HP:155/201
9 El HP máximo de Itsuki ha aumentado en 340
10 Itsuki termina con HP:862/1476
11 -----
12 Se han consumido 1 Full Turn(s) y 0 Blinking Turn(s)
13 Se han obtenido 0 Blinking Turn(s)
```

Esta habilidad no se puede acumular, es decir, no puede aumentar más de una vez el HP máximo de una unidad, por lo que si se intenta utilizar para aumentar nuevamente el HP máximo de alguna unidad, el anuncio se verá de la siguiente manera:

```
1 -----
2 Seleccione una habilidad para que Itsuki use
3 1-Doping MP:45
4 2-Cancelar
5 INPUT: 1
6 -----
7 Patrimpas no puede aumentar más su HP máximo
```

```

8 Patrimpas termina con HP:185/201
9 Itsuki no puede aumentar más su HP máximo
10 Itsuki termina con HP:862/1476
11 -----
12 Se han consumido 1 Full Turn(s) y 0 Blinking Turn(s)
13 Se han obtenido 0 Blinking Turn(s)

```

🌟Tetrakarn y Makarakarn

Estas habilidades le otorgan temporalmente la afinidad **Repel** a las unidades afectadas contra ataques físicos y mágicos, respectivamente. Si una unidad utiliza la habilidad **Tetrakarn**, su uso se anunciará de la siguiente manera:

```

1 -----
2 Seleccione una habilidad para que Kotone use
3 1-Tetrakarn MP:50
4 2-Cancelar
5 INPUT: 1
6 -----
7 Kanbari devolverá ataques físicos o disparos por una ronda
8 Dormarth devolverá ataques físicos o disparos por una ronda
9 Alciel devolverá ataques físicos o disparos por una ronda
10 Kotone devolverá ataques físicos o disparos por una ronda
11 -----
12 Se han consumido 1 Full Turn(s) y 0 Blinking Turn(s)
13 Se han obtenido 0 Blinking Turn(s)

```

Por otro lado, si una unidad utiliza la habilidad **Makarakarn**, su uso se anunciará de la siguiente manera:

```

1 -----
2 Seleccione una habilidad para que Kotone use
3 1-Makarakarn MP:50
4 2-Cancelar
5 INPUT: 1
6 -----
7 Dormarth devolverá ataques mágicos por una ronda
8 Ammut devolverá ataques mágicos por una ronda
9 Persephone devolverá ataques mágicos por una ronda
10 Kotone devolverá ataques mágicos por una ronda
11 -----
12 Se han consumido 1 Full Turn(s) y 0 Blinking Turn(s)
13 Se han obtenido 0 Blinking Turn(s)

```

🌟Tetrakowas y Makarakowas

Estas habilidades neutralizan los efectos de **Tetrakarn** y **Makarakarn** en la unidad afectada, respectivamente. Si una unidad utiliza la habilidad **Tetrakowas** sobre sus rivales, esto se anunciará de la siguiente manera:

```

1 -----
2 Seleccione una habilidad para que Demi-Fiend use
3 1-Tetrakowas MP:35
4 2-Cancelar
5 INPUT: 1
6 -----
7 Los reflectores de ataques físicos o disparos de Kotone han sido neutralizados
8 Los reflectores de ataques físicos o disparos de Dormarth han sido neutralizados
9 Los reflectores de ataques físicos o disparos de Ammut han sido neutralizados
10 Los reflectores de ataques físicos o disparos de Persephone han sido neutralizados
11 -----

```

```

12 Se han consumido 1 Full Turn(s) y 0 Blinking Turn(s)
13 Se han obtenido 0 Blinking Turn(s)

```

Por otro lado, si utiliza **Makarakowas** sobre sus rivales, entonces se anunciará de la siguiente manera:



```

1 -----
2 Seleccione una habilidad para que Demi-Fiend use
3 1-Makarakowas MP:35
4 2-Cancelar
5 INPUT: 1
6 -----
7 Los reflectores de ataques mágicos de Kotone han sido neutralizados
8 Los reflectores de ataques mágicos de Dormarth han sido neutralizados
9 Los reflectores de ataques mágicos de Ammut han sido neutralizados
10 Los reflectores de ataques mágicos de Persephone han sido neutralizados
11 -----
12 Se han consumido 1 Full Turn(s) y 0 Blinking Turn(s)
13 Se han obtenido 0 Blinking Turn(s)

```

Estas habilidades pueden ser utilizadas aunque el rival no tenga los efectos que neutralizan. En este caso, igualmente se anunciará el uso de la habilidad



Tetraja

Esta habilidad provocará que un ataque de tipo  **Light** o  **Dark** que hubiese matado a la unidad afectada, haga **Miss**. Esto se anunciará de la siguiente manera:

```

1 -----
2 Seleccione una habilidad para que Kotone use
3 1-Tetraja MP:15
4 2-Cancelar
5 INPUT: 1
6 -----
7 Kanbari bloqueará el siguiente ataque de luz o de oscuridad que reciba
8 Kama bloqueará el siguiente ataque de luz o de oscuridad que reciba
9 Dormarth bloqueará el siguiente ataque de luz o de oscuridad que reciba
10 Kotone bloqueará el siguiente ataque de luz o de oscuridad que reciba
11 -----
12 Se han consumido 1 Full Turn(s) y 0 Blinking Turn(s)
13 Se han obtenido 0 Blinking Turn(s)



```


Ten en cuenta que este efecto solo hará que el ataque falle si es que es de tipo  **Light** o  **Dark** y la unidad hubiese muerto al recibirlo. Si la unidad recibe un ataque que falla naturalmente, entonces no perderá la protección otorgada por esta habilidad.

Habilidades con efectos secundarios

Estas habilidades, como dice el nombre, aplicarán uno o más efectos adicionales sobre la unidad afectada. La aplicación de los efectos secundarios está condicionada por la afinidad del rival sobre el efecto principal de la habilidad.

Fang Breaker y Antichthon

La habilidad  **Fang Breaker** tiene el efecto secundario **Tarunda**, mientras que la habilidad  **Antichthon** tiene los efectos secundarios **Tarunda** y **Rakunda**.

Si el rival tiene las afinidades **Neutral**, **Resist** o **Weak** sobre el efecto principal de la habilidad, entonces los efectos secundarios se aplicarán sobre el rival. Esto se verá de la siguiente manera para  **Fang Breaker**:

```

1 -----
2 Seleccione una habilidad para que Yomotsu-Ikusa use
3 1-Rapid Needle MP:9
4 2-Fang Breaker MP:12
5 3-Tathlum Shot MP:7
6 4-Cancelar
7 INPUT: 2
8 -----
9 Seleccione un objetivo para Yomotsu-Ikusa
10 1-Shujinko HP:1317/1317 MP:625/625
11 2-Kanbari HP:350/350 MP:68/68
12 3-Dormarth HP:277/277 MP:269/269
13 4-Nebiros HP:249/249 MP:242/242
14 5-Cancelar
15 INPUT: 1
16 -----
17 Yomotsu-Ikusa ataca a Shujinko
18 Shujinko es resistente el ataque de Yomotsu-Ikusa
19 Shujinko recibe 34 de daño
20 Shujinko termina con HP:1283/1317
21 El ataque de Shujinko ha disminuido
22 -----
23 Se han consumido 1 Full Turn(s) y 0 Blinking Turn(s)
24 Se han obtenido 0 Blinking Turn(s)


```

Mientras que así se anunciará para  **Antichthon**:

```

1 -----
2 Seleccione una habilidad para que Shujinko use
3 1-Antichthon MP:80
4 2-Cancelar
5 INPUT: 1
6 -----
7 Shujinko lanza un ataque todo poderoso a Tadano
8 Tadano recibe 178 de daño
9 Tadano termina con HP:210/388
10 El ataque de Tadano ha disminuido
11 La defensa de Tadano ha disminuido
12 Shujinko lanza un ataque todo poderoso a Jeanne D'Arc
13 Jeanne D'Arc recibe 178 de daño
14 Jeanne D'Arc termina con HP:99/277
15 El ataque de Jeanne D'Arc ha disminuido
16 La defensa de Jeanne D'Arc ha disminuido
17 Shujinko lanza un ataque todo poderoso a Pele
18 Pele recibe 178 de daño
19 Pele termina con HP:0/76
20 El ataque de Pele ha disminuido
21 La defensa de Pele ha disminuido
22 Shujinko lanza un ataque todo poderoso a Skadi
23 Skadi recibe 178 de daño
24 Skadi termina con HP:212/390
25 El ataque de Skadi ha disminuido
26 La defensa de Skadi ha disminuido
27 -----
28 Se han consumido 1 Full Turn(s) y 0 Blinking Turn(s)
29 Se han obtenido 0 Blinking Turn(s)

```

Si el rival tiene las afinidades **Null** o **Drain** sobre el efecto principal de la habilidad, entonces se neutralizarán todos los efectos secundarios. Esto se verá de la siguiente manera para  **Fang Breaker**:

```


1 -----
2 Seleccione una habilidad para que Oni use
3 1-Critical Wave MP:10


```

```

4 2-Taunt MP:20
5 3-Fang Breaker MP:12
6 4-Cancelar
7 INPUT: 3
8 -----
9 Seleccione un objetivo para Oni
10 1-Shujinko HP:1283/1317 MP:625/625
11 2-Kanbari HP:275/350 MP:68/68
12 3-Dormarth HP:224/277 MP:269/269
13 4-Nebiros HP:249/249 MP:242/242
14 5-Cancelar
15 INPUT: 4
16 -----
17 Oni ataca a Nebiros
18 Nebiros bloquea el ataque de Oni
19 Nebiros termina con HP:249/249
20 -----
21 Se han consumido 2 Full Turn(s) y 0 Blinking Turn(s)
22 Se han obtenido 0 Blinking Turn(s)

```

No existen casos donde se pueda neutralizar o drenar el efecto principal de  **Antichthon**. Notar que si el efecto secundario se nulifica, este simplemente no es anunciado

Por último, si el rival tiene la afinidad **Repel** sobre el efecto principal, también se reflejarán los efectos secundarios. Para  **Fang Breaker** esto se verá así:

```

1 -----
2 Seleccione una habilidad para que Demi-Fiend use
3 1-Fang Breaker MP:12
4 2-Cancelar
5 INPUT: 1
6 -----
7 Seleccione un objetivo para Demi-Fiend
8 1-Itsuki HP:1136/1136 MP:413/413
9 2-Quetzalcoatl HP:553/553 MP:247/247
10 3-Cancelar
11 INPUT: 2
12 -----
13 Demi-Fiend ataca a Quetzalcoatl
14 Quetzalcoatl devuelve 156 daño a Demi-Fiend
15 Demi-Fiend termina con HP:903/1227
16 El ataque de Demi-Fiend ha disminuido
17 -----
18 Se han consumido 2 Full Turn(s) y 0 Blinking Turn(s)
19 Se han obtenido 0 Blinking Turn(s)

```

Mientras que  **Antichthon** se anunciará así:

```

1 -----
2 Seleccione una habilidad para que Shujinko use
3 1-Antichthon MP:80
4 2-Cancelar
5 INPUT: 1
6 -----
7 Shujinko lanza un ataque todo poderoso a Demi-Fiend
8 Demi-Fiend devuelve 178 daño a Shujinko
9 El ataque de Shujinko ha disminuido
10 La defensa de Shujinko ha disminuido
11 Shujinko lanza un ataque todo poderoso a Jeanne D'Arc
12 Jeanne D'Arc devuelve 178 daño a Shujinko
13 El ataque de Shujinko ha disminuido
14 La defensa de Shujinko ha disminuido
15 Shujinko lanza un ataque todo poderoso a Pele

```


```


16 Pele devuelve 178 daño a Shujinko
17 El ataque de Shujinko ha disminuido
18 La defensa de Shujinko ha disminuido
19 Shujinko lanza un ataque todo poderoso a Skadi
20 Skadi devuelve 178 daño a Shujinko
21 Shujinko termina con HP:568/1317
22 El ataque de Shujinko ha disminuido
23 La defensa de Shujinko ha disminuido
24 -----
25 Se han consumido 1 Full Turn(s) y 0 Blinking Turn(s)
26 Se han obtenido 0 Blinking Turn(s)


```

Notar que si se reflejan varios golpes simultáneamente, los efectos secundarios reflejados aparecerán junto a su efecto principal, tal como se muestra en la imagen anterior.

Occult Flash y Cold World

Estas habilidades tienen como efecto secundario un ataque de muerte instantánea de tipo  Almighty.


Si el rival tiene las afinidades **Neutral**, **Resist** o **Weak** sobre el efecto principal de la habilidad, entonces lo que suceda con el efecto secundario dependerá de la afinidad del rival sobre este. Dado que el efecto secundario es de tipo  Almighty, el rival solo podrá tener las afinidades **Neutral** o **Repel** (solo mediante una habilidad) sobre este.

Por ejemplo, así se vería el output si el rival tiene la afinidad **Neutral** sobre el efecto secundario de  Cold World:

```

1 -----
2 Seleccione una habilidad para que Tamaki use
3 1-Cold World MP:50
4 2-Cancelar
5 INPUT: 1
6 -----
7 Tamaki lanza hielo a Kei
8 Kei es resistente el ataque de Tamaki
9 Kei recibe 27 de daño
10 Tamaki lanza un ataque todo poderoso a Kei
11 Kei ha sido eliminado
12 Kei termina con HP:0/760
13 Tamaki lanza hielo a Kanbari
14 Kanbari recibe 54 de daño
15 Tamaki lanza un ataque todo poderoso a Kanbari
16 Kanbari ha sido eliminado
17 Kanbari termina con HP:0/350
18 -----
19 Se han consumido 1 Full Turn(s) y 0 Blinking Turn(s)
20 Se han obtenido 0 Blinking Turn(s)

```

Mientras que este ejemplo muestra que pasaría si rival repele el efecto secundario de  Occult Flash:

```

1 -----
2 Seleccione una habilidad para que Demi-Fiend use
3 1-Occult Flash MP:30
4 2-Cancelar
5 INPUT: 1
6 -----
7 Demi-Fiend ataca a Makoto
8 Makoto es resistente el ataque de Demi-Fiend
9 Makoto recibe 90 de daño
10 Demi-Fiend lanza un ataque todo poderoso a Makoto
11 Makoto devuelve el ataque a Demi-Fiend y lo elimina
12 Demi-Fiend ataca a Metatron

```



```

13 Metatron recibe 180 de daño
14 Demi-Fiend lanza un ataque todo poderoso a Metatron
15 Metatron devuelve el ataque a Demi-Fiend y lo elimina
16 Demi-Fiend ataca a Alciel
17 Alciel es débil contra el ataque de Demi-Fiend
18 Alciel recibe 271 de daño
19 Demi-Fiend lanza un ataque todo poderoso a Alciel
20 Alciel devuelve el ataque a Demi-Fiend y lo elimina
21 Demi-Fiend termina con HP:0/1227
22 -----
23 Se han consumido 1 Full Turn(s) y 0 Blinking Turn(s)
24 Se han obtenido 0 Blinking Turn(s)

```

Si el rival tiene las afinidades **Null** o **Drain** sobre el efecto principal de estas habilidades, el efecto secundario será neutralizado. Esto se verá así para  **Occult Flash**:

```

1 -----
2 Seleccione una habilidad para que Demi-Fiend use
3 1-Occult Flash MP:30
4 2-Cancelar
5 INPUT: 1
6 -----
7 Demi-Fiend ataca a Nebiros
8 Nebiros bloquea el ataque de Demi-Fiend
9 Nebiros termina con HP:249/249
10 -----
11 Se han consumido 1 Full Turn(s) y 0 Blinking Turn(s)
12 Se han obtenido 0 Blinking Turn(s)

```


Y así para  **Cold World**:

```

1 -----
2 Seleccione una habilidad para que Demi-Fiend use
3 1-Cold World MP:50
4 2-Cancelar
5 INPUT: 1
6 -----
7 Demi-Fiend lanza hielo a Kei
8 Kei absorbe 212 daño
9 Kei termina con HP:760/760
10 Demi-Fiend lanza hielo a Apsaras
11 Apsaras absorbe 212 daño
12 Apsaras termina con HP:85/85
13 Demi-Fiend lanza hielo a Sedna
14 Sedna absorbe 212 daño
15 Sedna termina con HP:350/350
16 -----
17 Se han consumido 1 Full Turn(s) y 0 Blinking Turn(s)
18 Se han obtenido 0 Blinking Turn(s)

```

Notar que en ninguno de los casos se anuncia que el efecto secundario fue neutralizado.

Por último, si el rival tiene la afinidad **Repel** sobre el efecto principal, también reflejará el efecto secundario. Esto se verá así para  **Occult Flash**:

```

1 -----
2 Seleccione una habilidad para que Demi-Fiend use
3 1-Occult Flash MP:30
4 2-Cancelar
5 INPUT: 1
6 -----
7 Demi-Fiend ataca a Quetzalcoat1
8 Quetzalcoat1 devuelve 180 daño a Demi-Fiend

```

```

9 Demi-Fiend lanza un ataque todo poderoso a Quetzalcoatl
10 Quetzalcoatl devuelve el ataque a Demi-Fiend y lo elimina
11 Demi-Fiend termina con HP:0/1227
12 -----
13 Se han consumido 1 Full Turn(s) y 0 Blinking Turn(s)
14 Se han obtenido 0 Blinking Turn(s)

```

Y así para  Cold World:

```

1 -----
2 Seleccione una habilidad para que Demi-Fiend use
3 1-Cold World MP:50
4 2-Cancelar
5 INPUT: 1
6 -----
7 Demi-Fiend lanza hielo a Wendigo
8 Wendigo devuelve 212 daño a Demi-Fiend
9 Demi-Fiend lanza un ataque todo poderoso a Wendigo
10 Wendigo devuelve el ataque a Demi-Fiend y lo elimina
11 Demi-Fiend lanza hielo a Astaroth
12 Astaroth devuelve 212 daño a Demi-Fiend
13 Demi-Fiend lanza un ataque todo poderoso a Astaroth
14 Astaroth devuelve el ataque a Demi-Fiend y lo elimina
15 Demi-Fiend termina con HP:0/1227
16 -----
17 Se han consumido 1 Full Turn(s) y 0 Blinking Turn(s)
18 Se han obtenido 0 Blinking Turn(s)

```

Notar que si se reflejan varios ataques simultáneamente, el HP restante del atacante aparecerá solo en el ultimo ataque reflejado anunciado. Esto independiente de si ese ataque es un efecto secundario o no.

Bad Company

Esta habilidad funciona básicamente igual que la invocación del Samurai, pero el usuario no podrá seleccionar a la unidad que será invocada, sino que se seleccionará automáticamente a la unidad de la reserva con la mayor Str. Esto se verá de la siguiente manera:

```

1 -----
2 Seleccione una acción para Joker
3 1: Atacar
4 2: Disparar
5 3: Usar Habilidad
6 4: Invocar
7 5: Pasar Turno
8 6: Rendirse
9 INPUT: 3
10 -----
11 Seleccione una habilidad para que Joker use
12 1-Bad Company MP:15
13 2-Cancelar
14 INPUT: 1
15 -----
16 Seleccione una posición para invocar
17 1-Kanbari HP:350/350 MP:68/68 (Puesto 2)
18 2-Kama HP:574/574 MP:257/257 (Puesto 3)
19 3-Dormarth HP:277/277 MP:269/269 (Puesto 4)
20 4-Cancelar
21 INPUT: 2
22 -----
23 Inugami ha sido invocado
24 -----
25 Se han consumido 1 Full Turn(s) y 0 Blinking Turn(s)

```

26 Se han obtenido 0 Blinking Turn(s)

Notar que nos saltamos la selección de la unidad a invocar y pasamos directamente a seleccionar el puesto donde será invocada. Si es que existen dos unidades con la misma **Str** y ambas tienen la mayor **Str** entre las unidades de la reserva, entonces será invocada la que aparece primero en el archivo de selección e equipos.

Por otro lado, si no hay unidades vivas en la reserva, entonces la habilidad no funcionará. En este caso, cuando la habilidad sea seleccionada, se volverá inmediatamente al menú de selección de acciones, sin consumir MP y sin saltarse el turno de la unidad. Esto se verá de la siguiente manera:

```
1 -----
2 Seleccione una acción para Yu
3 1: Atacar
4 2: Disparar
5 3: Usar Habilidad
6 4: Invocar
7 5: Pasar Turno
8 6: Rendirse
9 INPUT: 3
10 -----
11 Seleccione una habilidad para que Yu use
12 1-Bad Company MP:15
13 2-Cancelar
14 INPUT: 1
15 -----
16 Seleccione una acción para Yu
17 1: Atacar
18 2: Disparar
19 3: Usar Habilidad
20 4: Invocar
21 5: Pasar Turno
22 6: Rendirse
23 INPUT: 1
```

Trafuri

Esta habilidad que tiene el mismo efecto que la acción **Rendirse**, es decir, provoca que el equipo pierda automáticamente y que el juego termine. Esto se verá de la siguiente manera:

```
1 -----
2 Seleccione una acción para Kelpie
3 1: Atacar
4 2: Usar Habilidad
5 3: Invocar
6 4: Pasar Turno
7 INPUT: 2
8 -----
9 Seleccione una habilidad para que Kelpie use
10 1-Diarama MP:9
11 2-Tarunda MP:15
12 3-Trafuri MP:5
13 4-Cancelar
14 INPUT: 3
15 -----
16 Nahobino (J1) se rinde
17 -----
18 Ganador: Makoto (J2)
```

Notar que, sin importar que unidad utilice la habilidad, el nombre que se desplegará es el del Samurai del equipo, no el de la unidad que utiliza la habilidad.

🟢Defender's Gaze

Esta habilidad le otorga tres **Blinking Turns** al equipo que la utiliza. No hay un anuncio especial para esta habilidad, sino que cuando sea utilizada se desplegará los turnos consumidos y ganados. Esto se verá de la siguiente manera:

```
1 -----
2 Seleccione una acción para Demi-Fiend
3 1: Atacar
4 2: Disparar
5 3: Usar Habilidad
6 4: Invocar
7 5: Pasar Turno
8 6: Rendirse
9 INPUT: 3
10 -----
11 Seleccione una habilidad para que Demi-Fiend use
12 1-Defender's Gaze MP:255
13 2-Agi MP:5
14 3-Cancelar
15 INPUT: 1
16 -----
17 Se han consumido 0 Full Turn(s) y 1 Blinking Turn(s)
18 Se han obtenido 3 Blinking Turn(s)
```

Cálculos del combate

Tal como indica el enunciado general del proyecto, los cálculos de daño pueden generar números decimales. Cuando ello ocurre, hay que truncar el número a su entero más bajo. Esto se puede realizar en C# utilizando la función `Math.Floor(...)`. Luego el resultado puede ser convertido a entero con `Convert.ToInt32(...)`.

Interfaz gráfica

Tu entrega debe implementar el patrón MVC. Este patrón te permitirá cambiar desde una vista en consola a una vista en interfaz gráfica mediante cambiar el objeto de vista que es utilizado. Cuando subas tu entrega, deja todo seteado para que por defecto se ejecute la vista con interfaz gráfica. De lo contrario, podrías no tener el puntaje asociado a dicha funcionalidad.

Rúbrica **X**

Esta entrega tiene puntaje por funcionalidad y por limpieza de código. El puntaje por funcionalidad es en base a descuentos. Es decir, se parte con 6 puntos y se descuenta en base al porcentaje de tests que no pasen de cada batería de tests. Los descuentos son:

- [-2.0 puntos] Porcentaje de test cases **no** pasados en E1-BasicCombat.
- [-2.0 puntos] Porcentaje de test cases **no** pasados en E1-InvalidTeams.
- [-2.0 puntos] Porcentaje de test cases **no** pasados en E1-Random.
- [-2.0 puntos] Porcentaje de test cases **no** pasados en E2-PassTurnSummon.
- [-2.0 puntos] Porcentaje de test cases **no** pasados en E2-AffinityAndBasicSkills.
- [-2.0 puntos] Porcentaje de test cases **no** pasados en E2-HealAndSabbatma.
- [-2.0 puntos] Porcentaje de test cases **no** pasados en E2-Random.

- [-0.01 puntos] Porcentaje de test cases **no** pasados en E3-SingleTargetInstaKill.
- [-0.01 puntos] Porcentaje de test cases **no** pasados en E3-RandomSingleTargetInstaKill.
- [-0.01 puntos] Porcentaje de test cases **no** pasados en E3-MultiTargetHeal.
- [-0.01 puntos] Porcentaje de test cases **no** pasados en E3-MultiTargetInstaKill.
- [-0.01 puntos] Porcentaje de test cases **no** pasados en E3-MultiTargetOffensive.
- [-0.03 puntos] Porcentaje de test cases **no** pasados en E3-SingleTargetSupport.
- [-0.01 puntos] Porcentaje de test cases **no** pasados en E3-StatDrain.
- [-0.01 puntos] Porcentaje de test cases **no** pasados en E3-Random.
- [-0.2 puntos] Porcentaje de test cases **no** pasados en E4-Special.
- [-0.175 puntos] Porcentaje de test cases **no** pasados en E4-SpecialRandom.
- [-1.0 puntos] Porcentaje de test cases **no** pasados en E4-SideEffects.
- [-1.5 puntos] Porcentaje de test cases **no** pasados en E4-MultiTargetSupport.
- [-0.8 puntos] Porcentaje de test cases **no** pasados en E4-Passives.
- [-0.5 puntos] Porcentaje de test cases **no** pasados en E4-Random.
- [-1.5 puntos] La vista con interfaz gráfica **no** funciona.

Al igual que el puntaje por funcionalidad, el puntaje por limpieza de código también es en base a descuentos. Los descuentos máximos por capítulo son los siguientes:

- [-1.0 puntos] **No** sigue los principios del cap. 2 de *clean code*.
- [-2.0 puntos] **No** sigue los principios del cap. 3 de *clean code*.
- [-1.0 puntos] **No** sigue los principios del cap. 4 de *clean code*.
- [-2.0 puntos] **No** sigue los principios del cap. 5 de *clean code*.
- [-2.0 puntos] **No** sigue los principios del cap. 6 de *clean code*.
- [-1.0 puntos] **No** sigue los principios del cap. 7 de *clean code*.
- [-1.0 puntos] **No** sigue los principios del cap. 8 de *clean code*.
- [-2.0 puntos] **No** sigue los principios del cap. 10 de *clean code*.
- [-1.0 puntos] **No** implementa MVC.

Finalmente, tu nota final será igual al promedio geométrico entre el puntaje por funcionalidad y el puntaje por limpieza de código (más el punto base), donde el promedio geométrico entre x e y es igual a \sqrt{xy} . En caso de que x o y sean negativos, tu nota será un 1,0.

Por ejemplo, si tienes 3 puntos por funcionalidad y 5 puntos por limpieza de código entonces tu nota será $\sqrt{3 \cdot 5} + 1 = 4,9$. Pero si tienes 6 puntos en funcionalidad y solo 1 punto en limpieza de código entonces tu nota será $\sqrt{6 \cdot 1} + 1 = 3,5$.

Importante: No está permitido modificar los test cases ni el proyecto `Shin-Megami-Tensei.Tests`. Hacerlo puede conllevar una penalización que dependerá de la gravedad de la situación