

10 Game master

¡Se nos ha encargado la realización de un juego muy similar a T.E.G. donde dos o más jugadores deben apoderarse del MUNDO!

La diferencia principal respecto al TEG es que en este juego hay distintos tipos de unidades y un sistema de preferencia de ataque y defensa. Los CABALLEROS, tienen un CONTRATAQUE con un 25% de aumento de daño cada vez que se los ataca. Los caballeros son FUERTES frente a los ARQUEROS. Los arqueros son unidades que ALEATORIAMENTE pueden atacar una segunda vez con un 50% de aumento de daño y son fuertes contra los MAGOS. Los MAGOS son unidades que atacan en ZONA, es decir atacan a todas las unidades enemigas en el campo de batalla, pero sus puntos de daños son mucho más bajos que los de las demás clases. Por su parte los magos son fuertes frente a los CABALLEROS. Ser fuerte frente a otra clase significa que se obtiene un 25% de aumento de incremento en el ataque. Por su parte si se ataca en forma inversa, EJ un caballero ataca a un mago, su ataque disminuye un 25%

Los caballeros tienen un ataque (AT) entre 30-40 y entre 80 y 100 de vida (HP).

Los arqueros tienen un ataque (AT) entre 20-30 y entre 60 y 80 de vida (HP).

Los caballeros tienen un ataque (AT) entre 10-20 y entre 40 y 60 de vida (HP).

Cada jugador comienza con 5 países y 10 Tropa de unidades. Cada tropa es de un único tipo de unidad y de 10-20 unidades si son caballeros, 15-30 si son arqueros y 20-40 si son magos.

En cada turno, cada jugador puede realizar **hasta** 3 ataques, desde un país a un país vecino que no controle y atacar con la cantidad de grupos de unidades que desee, que estén, obviamente, en ese país.

En el ataque, Primero atacan todos los grupos del atacante, y luego, todos los grupos del enemigo que se encuentren en ese país, así hasta que alguno de los dos jugadores se quede sin unidades. **(Opción 1): Se ataca eligiendo aleatoriamente en cada ronda atacante y atacado, (Opción 2) En cada ronda de ataque cada jugador puede seleccionar tropa atacante y atacada.**

Cuando un grupo ataca o defiende lo hace con la fuerza combinada de todos sus integrantes. Ej. Si tenemos un grupo de 3 guerreros cada uno con 4 5 y 6 de fuerza. el grupo ataca con 15 puntos de daño. Cuando un grupo recibe XX de daño lo reparte desde las unidades con menor HP hasta la de mayor. Cuando una unidad posee menos de 10% de 5 de vida se muere.

Si el atacante gana (el atacado se queda sin tropas primero), el jugador gana el país, y puede mover la cantidad de tropas que desee a ese país.

Antes de comenzar la siguiente ronda, cada jugador obtiene **(Cantidad de países/2)** tropas aleatorias con las

mismas cantidades descritas anteriormente. El jugador debe indicar en qué país quiere colocar cada tropa y si quiere mantenerla como un grupo separado o sumarla a una tropa ya existente en ese país.

Genere una partida de ejemplo con solo los países de Latinoamérica y divídalos de igual manera entre los dos jugadores.

Permita jugar hasta que uno de los dos conquiste el mundo o 10 turnos, lo que suceda primero (Permita quitar este limitante fácilmente por si quiere jugar hasta el final)

AYUDA: En la clase PAIS defina un atributo estático Listadepaises... donde estén todos los países creados.