

Flujo del Juego

1. Inicio del Juego:

- El jugador elige el tipo de personaje (Guerrero, Mago o Arquero) e introduce su nombre.
- El jugador comienza enfrentándose a un enemigo básico (Goblin).

2. Desarrollo del Juego:

- El juego se desarrolla en turnos. En cada turno, el jugador realiza un ataque y luego recibe el ataque del enemigo.
- Los personajes se atacan con base en tiradas de dados, donde el daño se calcula aleatoriamente con un valor máximo de 12 puntos de daño por ataque.
- Los enemigos tienen diferentes niveles de dificultad, lo que influye en sus ataques y habilidades.
- El jugador puede aumentar sus puntos de habilidad y subir de nivel derrotando enemigos.
- Después de derrotar un Goblin el juego aleatoriamente elige al siguiente oponente.

3. Objetivos del Juego:

- El jugador debe derrotar a unos Goblins y Dragones para ser capaz de enfrentarse al Gran Jefe.
- El Gran Jefe es el enemigo más difícil y, al derrotarlo, el jugador gana el juego.

4. Sistema de Combate:

- Cada turno, el jugador y el enemigo se atacan entre sí, con la posibilidad de que el enemigo realice ataques dobles o use habilidades especiales.
- El jugador puede ganar puntos de habilidad por cada enemigo derrotado y subir de nivel.
- Las habilidades especiales de los enemigos, como la regeneración de vida o la resistencia, agregan desafíos adicionales.
- El tiempo del juego se muestra en minutos y segundos, permitiendo al jugador ver cuánto tiempo ha estado jugando.

5. Eventos Aleatorios:

- Durante el juego, pueden ocurrir eventos sorpresas como trampas o cofres que afectan al jugador, ya sea causando daño o restaurando su vida.

Lógica del Juego

1. Generación de Enemigos:

- Los enemigos se generan aleatoriamente, lo que puede incluir Goblins, Dragones o el Gran Jefe. El tipo de enemigo depende del progreso del jugador y su capacidad para enfrentarse a enemigos más fuertes.

2. Reglas de Enfrentamientos:

- El jugador debe vencer a varios enemigos antes de poder enfrentarse al Gran Jefe. Los enemigos tienen diferentes niveles de ataque y habilidades, lo que requiere que el jugador suba de nivel y mejore sus habilidades para sobrevivir a enfrentamientos más difíciles.

3. Mejora del Personaje:

- Al derrotar enemigos, el jugador gana puntos de habilidad que puede utilizar para mejorar su personaje. Además, el jugador sube de nivel, lo que aumenta su capacidad de ataque y resistencia.

4. Final del Juego:

- El juego termina cuando el jugador derrota al Gran Jefe, logrando así la victoria. Si el jugador pierde toda su vida antes de enfrentarse al Gran Jefe, el juego termina en derrota.

Aspectos Técnicos

- Lógica de Combate: Los ataques son generados aleatoriamente usando tiradas de dados, con un valor máximo de 12 puntos de daño.
- Manejo de Enemigos: Los enemigos tienen niveles de ataque aleatorios y habilidades especiales, y el jugador debe derrotarlos en combate por turnos.
- Sistemas de Eventos Aleatorios: Durante el juego, pueden ocurrir eventos aleatorios que afectan la vida del jugador, añadiendo dinamismo al juego.