

Héroes Medievales

En mundo de fantasía muy lejano existen héroes que luchan entre sí para demostrar quién es el más fuerte. Todos los héroes poseen un nivel de energía que se irá descontando conforme reciban daño de sus oponentes e inicia en 100 puntos.

Para librar sus contiendas, cada héroe va equipado con un arma. La capacidad de ataque de cada héroe depende de su tipo y del arma que tenga equipada al momento de atacar.



Existen tres tipos de héroes. Tenemos a los guerreros, que se destacan por su fuerza, medida en puntos, y que se suma a los puntos de daño del arma que equipen. Sin embargo, combatir los cansa, por lo que van perdiendo su fuerza inicial a razón de 10 puntos por ataque hasta quedarse sin fuerza. Además, los guerreros no pueden iniciar con una fuerza que sea menor a 10 puntos.

Luego tenemos a los cazadores, que atacan con la mitad de los puntos de daño de su arma, ya que no son especialistas en combate. Por último, tenemos a los magos, que solo pueden equipar su varita mágica, pues no saben utilizar otro tipo de arma, pero cada vez que son atacados ~~tienen un 50% de chances de recuperar~~ recuperan 5 puntos de energía.

Los héroes no pueden cambiar su tipo, es decir, que, por ejemplo, un guerrero no puede pasar a ser un cazador.

Hay que considerar que podrían aparecer nuevos tipos de héroes en el futuro, por lo que no debe ser complejo la inclusión de uno nuevo a la solución alcanzada.

Como decíamos, los héroes pueden equipar un arma. Cada arma posee un nivel de daño que determina cuanta energía le restará al oponente en una contienda. Las armas conocidas por el momento son:

- Las espadas, que causan daño por el doble de su filo

- Las ballestas, que consumen saetas (flechas puntiagudas como munición) en cada ataque. El daño que ocasionan es de 20 puntos más 10 adicionales si son de larga distancia.
- Las varitas, que siempre causan un daño de tan sólo 5 puntos, pues no son armas especialmente poderosas para el combate.

No es obligatorio que un héroe siempre posea un arma: sino está equipado con ninguna, entonces pelea utilizando sus puños, lo que provoca un daño de apenas 2 puntos, pero, además, le ocasiona un daño al propio héroe de 1 punto cuando ataca en dichas condiciones.

Tener presente que se espera que aparezcan nuevas armas en el futuro, por lo que la solución debe ser flexible en ese sentido, es decir, debe ser fácil agregar nuevos tipos de armas.