

Jugador	Perro(companero)	Enemigo1(esqueleto)	Enemigo2(hechicero)
clase:hilera nivel:entero fuerza:entero defensa:entero vida:entero velocidad:entero	raza:hilera nivel:entero fuerza:entero defensa:entero vida:entero tiempo activo:entero velocidad:entero	nivel:entero clase:hilera fuerza:entero defensa:entero vida:entero botin: hilera velocidad:entero	nivel:entero vida:entero poder:entero defensa:entero velocidad:entero tipo de magia:hilera
esquivar() moverse() atacar() defenderse() desviar() interactuar() hablar()	atacar(entero) moverse(hilera) morder/sostener(entero) curar(entero) buscar() acaricear()	atacar(entero) moverse(hilera) bloquear(entero) desviar() patrullar(hilera) alertar() arrojar(entero)	atacar(entero) moverse(hilera) alertar(hilera) invocar(entero) revivir() curar(entero) AumentarNivel(entero) maldecir(entero)

Videojuego de catacumbas en el que se puede encontrar una variedad de enemigos con sus propias características y el jugador tiene varias clases a elegir que afectaran la velocidad y su cantidad de vida/defensa, en pocas palabras quiero que el jugador tenga muy poco tiempo de pensar en las batallas y se llegue a familiarizar de modo que sea un poco caótico. El jugador depende de su clase para tener ciertos movimientos y ataques desbloqueados, en poder hace que el daño aumente y junto al compañero se pueden ayudar para vencer a los enemigos, por ejemplo el compañero puede sostener al enemigo evitando que este pueda escapar para que el jugador aproveche para atacarlo, mientras que el jugador se concentra en el enemigo1 el hechicero puede ir aumentando el poder de sus compañeros o maldiciendo al jugador disminuyendo el daño o defensa que tenga en el momento, el poder del efecto dependera del nivel de magia y de su tipo, por ejemplo si fuera de fuego maldeciría al jugador con daño gradual por estar quemándose diferencia de hielo en donde lo podría ralentizar, pero esto claramente el jugador lo puede desviar atacando mientras conjura el hechizo, el enemigo1 al ser derrotado soltaria botín/loot que el jugador puede equiparse, la rareza/poder del botín que deje caer dependera igualmente del nivel

atributos sustantivos 5 con
dato
me todos verbos 6 metodos
aparte de set y get
explicacion del sistema/juego
objetos que interactuen entre si