**INFORME**

Nos hemos reunido antes de la primera clase de Proyectos 2 para decidir, principalmente, las mecánicas jugables principales:

* Controlamos a un personaje (que podemos crear y personalizar hasta cierto punto al inicio del juego) en un colegio de 3 plantas (3 niveles: patio, clases, sala de profesores). Tenemos que llegar hasta la última planta; para avanzar por los niveles, tenemos que derrotar a jefes de zona. Cada nivel es un mapa amplio con objetos ocultos y zonas con encuentros aleatorios. Además, cada nivel está patrullado por conserjes que, de pilarnos, nos devolverán a la entrada del nivel y nos confiscarán armas/objetos y monedas. En el primer nivel, pensado como una especie de tutorial, encontraremos una tienda en la que poder gastar estas monedas (principalmente para mejorar nuestro arsenal); también encontraremos la casa del conserje, en la que podremos recuperar las armas/objetos confiscados.
* Los combates contra enemigos serán por turnos, al estilo de Pokémon. Tendremos cuatro ataques disponibles que podemos elegir para cada combate; los que no utilicemos los podremos guardar en la mochila junto a los objetos. Cada ataque tendrá un porcentaje de daño, de fallo y de crítico. Los enemigos elegirán de su repertorio de ataques también mediante porcentajes; los bosses tendrán ataques más potentes y porcentajes ajustados para que estos ataques aparezcan más frecuentemente.
* Hemos establecido el nombre definitivo del equipo: &Studio.