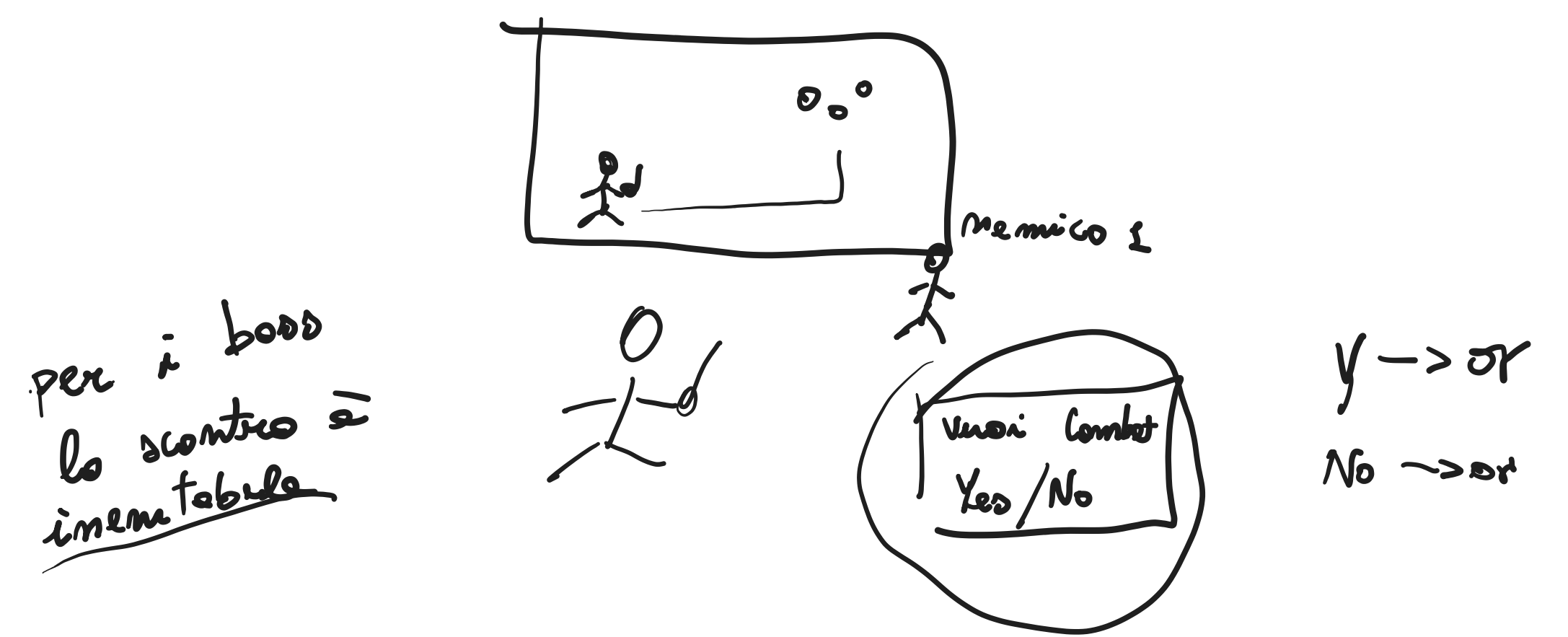


Combattimento → Linea di Comando

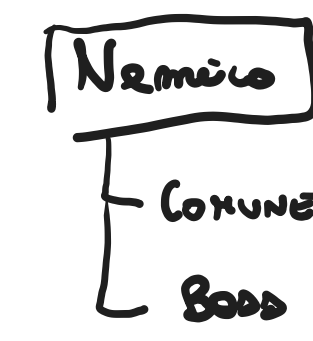
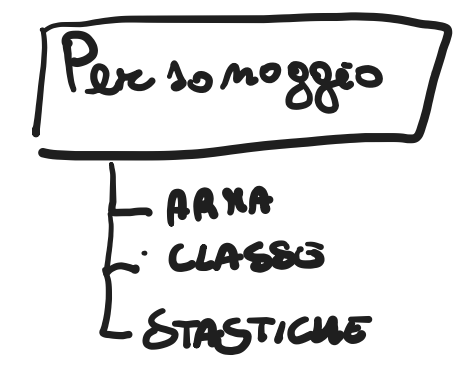


LOGICA DEL COMBATTIMENTO

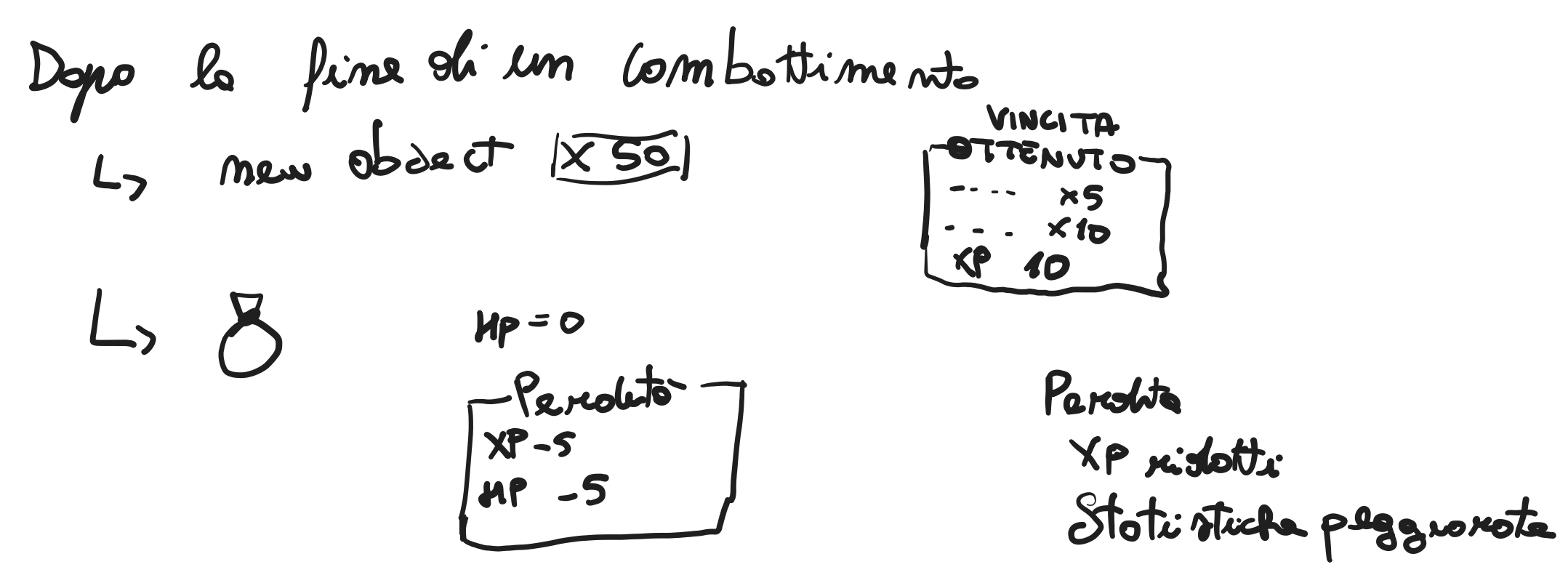
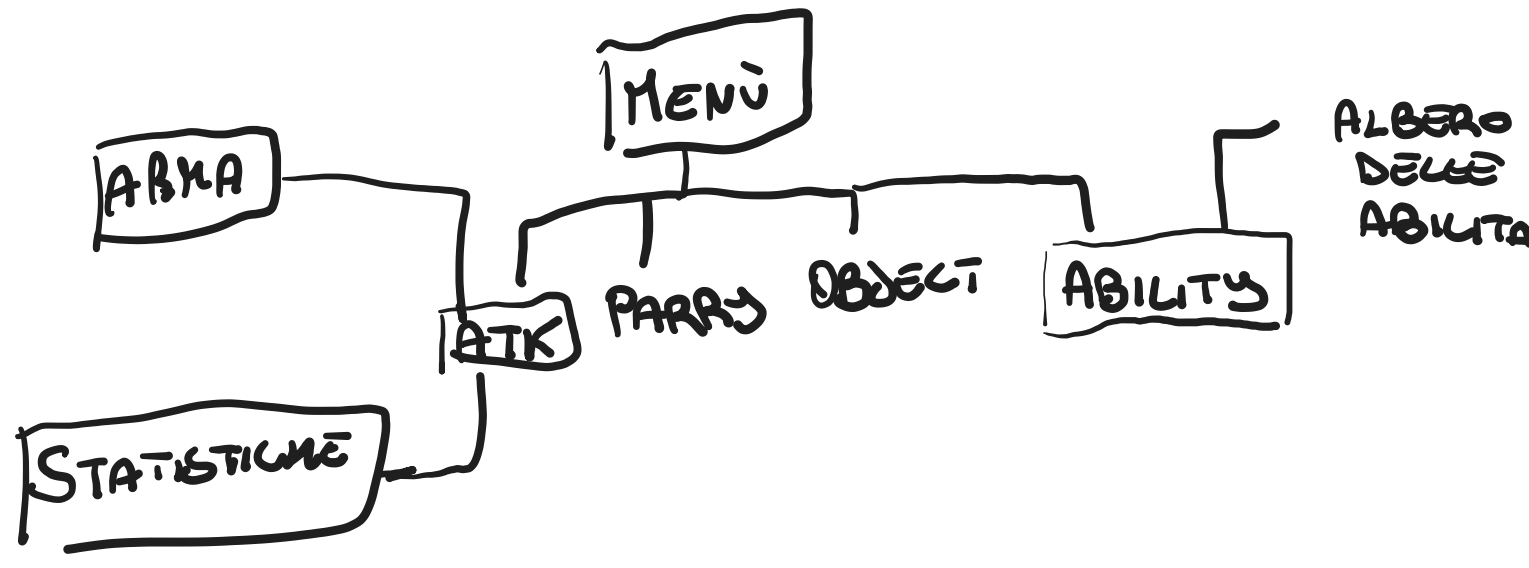
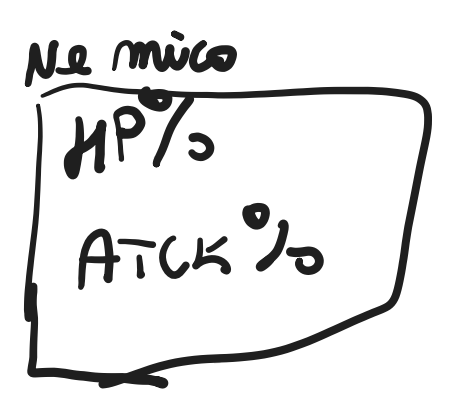
STATISTICHE:

HP%
ATK%
STATINA → UTILE PER LA ABILITÀ

Personaggio
o
Anima



Pg: Due volte
→ ATK
→ PRENDERE IL COLPO



TASK 1: ANIMARE IL COMBATTIMENTO

SULLA MAPPA SARANNO DISTRIBUITI I NEMICI E I BOSS

- NEMICI
 - COMUNE (SKIP)
 - BOSS (SKIP)

SULLA MAPPA SARANNO DISTRIBUITE SFIDE

NPC / OBJECT / ...

→ Vuoi affrontare sfida di combattimento?

BONUS / MALUS SFIDA

Counter su numero turni per terminare un combattimento:

TASK 1.2 SISTEMA DI STATISTICHE Pg / NEMICO

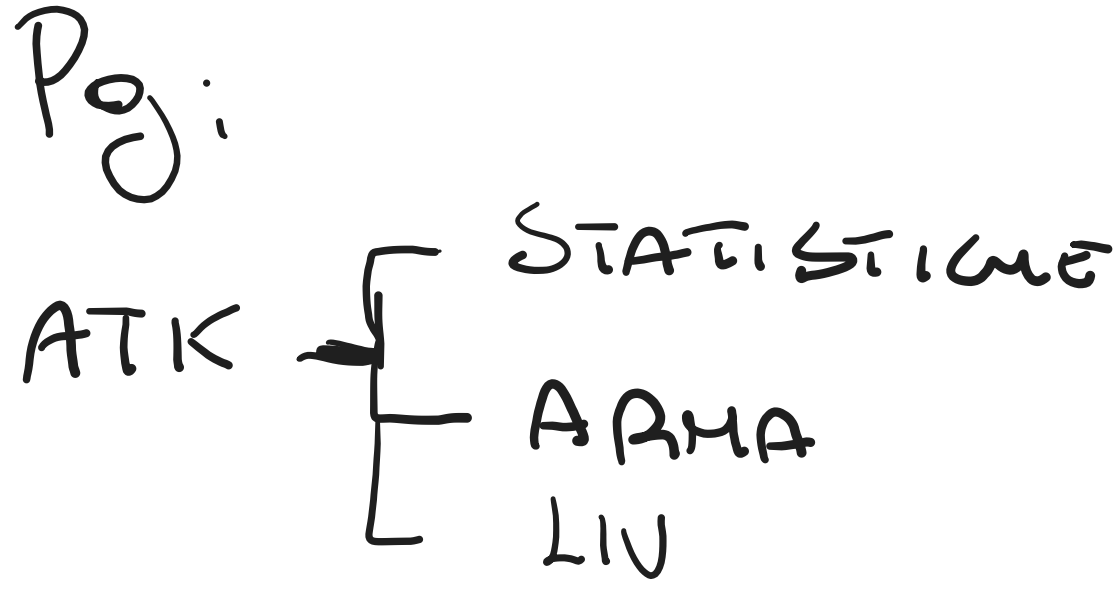
HP%

ATK%

STATINA

Nemico

ATK → Differenza solo del tipo di nemico e del livello



[Boss] Aggravativo
x 1,5

in quale livello mi trovo
es. liv 1: x1, liv 2: x1,5, liv 3: x2

TASK 1.3 ABILITÀ