|  |  |
| --- | --- |
| Historias de Usuario | Criterio de aceptación |
| 1. Como jugador, quiero crear mi personaje, editando sus características principales como raza y casta, para verme reflejado en mi avatar. | El jugador elegirá un nombre para su personaje, seguido de una raza y casta las cuales definirán las características iniciales del personaje así como también el modo de atacar o en que se destacara (Inteligencia, fuerza, agilidad). |
| 1. Como jugador, quiero ingresar a un mundo para adquirir experiencia, ítems y **habilidades nuevas**. | Una vez creado el personaje se seleccionara el mapa en el que se deseara jugar con dicho personaje en el cual estarán dispersos variedad de enemigos, los cuales vencerlos darán experiencia e ítems. Cuando el personaje adquiera la suficiente experiencia en el mapa podrá adquirir nuevas habilidades. |
| 1. Como jugador, quiero eliminar enemigos, para aumentar mi experiencia. | Cuando se entre en contacto con un enemigo en el mapa se entrara en estado de batalla. Si se consigue vencer al enemigo, este dejara cierta cantidad de experiencia la cual variara según el enemigo y la adquirirá el personaje. |
| 1. Como jugador, quiero acumular experiencia para poder subir de nivel. | La experiencia ganada tras cada batalla se acumulara hasta llegar a un valor máximo en el cual el personaje conseguirá subir de nivel. Al adquirir un nuevo nivel, el acumulador se reseteara desde 0 y el valor máximo será cada vez más alto. |
| 1. Como jugador, quiero subir de nivel para poder asignar puntos adicionales a mis habilidades. | Cuando un personaje logra subir de nivel, el jugador será poseedor de cierta cantidad de puntos, los cuales utilizara según su preferencia, para aumentar la/las característica/s de su personaje. |
| 1. Como jugador quiero aumentar mis habilidades para poder manipular ítems de manera más eficiente. |  |
| 1. Como jugador, quiero equipar ítems para poder potenciar mis habilidades | Los ítems arrojados por los enemigos se equiparan instantáneamente al personaje e inmediatamente afectaran a las habilidades del personaje, ya sea aumentando su defensa, su fuerza, su agilidad, su magia, etc. |
| 1. Como jugador, quiero disponer de habilidades de destreza, fuerza e inteligencia para afectar a mis puntos de ataque magia y defensa. | Un personaje con mayor fuerza deberá producir más daño, así como un personaje con más defensa podrá minimizar mucho el daño del enemigo, etc. |
| 1. Como jugador, quiero encontrarme con otros jugadores en el mismo mundo para aliarme a ellos o combatir contra ellos. | Cuando se entre en contacto con otro personaje(o usuario) se podrá elegir entre aliarse o combatir. Para que se establezca la alianza ambos jugadores deben seleccionar dicha opción, de lo contrario se entrara en estado de batalla contra dicho personaje. |
| 1. Como jugador quiero aliarme con otro jugador para combatir junto a él y aumentar la experiencia que recolectamos en ese tiempo. | De establecerse una alianza con uno o más personajes, estos podrán combatir juntos contra los enemigos. Durante la alianza los enemigos derrotados duplicaran la experiencia arrojada. |
| 1. Como jugador quiero combatir contra otros jugadores para tener sus ítems al derrotarlos. | De entrar en combate con un personaje y este ser derrotado, este arrojara al igual que los enemigos, un ítem. |
| 1. Como jugador, quiero cambiar las alianzas establecidas cada cierta cantidad de tiempo para poder traicionar a mis aliados. | Las alianzas podrán deshacerse siempre y cuando no sea mientras se esté en estado de batalla. Una alianza puede ser desecha alejándose una distancia mayor a un radio establecido de el/los personaje/s aliado/s o en algún momento del juego elegir atacar a uno de los aliados. |
| 1. Como jugador, quiero que se reestablezca por completo mi energía después de cada batalla. | Cuando un personaje salga del estado de batalla con vida, su indicador de energía será reestablecido automáticamente, de este modo siempre que se entre en estado de batalla el personaje iniciara con su indicador de energía al máximo. |
| 1. Como jugador, quiero poder equiparme ítems sin restricción alguna | El personaje podrá equiparse todos los ítems arrojados por los enemigos, siendo los efectos de dichos elementos acumulativos o actuando todos al mismo tiempo. A Su vez un ítem equipado ya no podrá ser des equipado. |
| 1. Como jugador quiero, que existan tanto ítems beneficios como malignos. | Los ítems arrojados por un enemigo pueden ser totalmente benéficos (aumentos de habilidades), parcial mente benéficos (aumentos y disminución en ciertas habilidades) o total mente malignos (disminución de habilidades), entonces según los elementos que tenga equipado el personaje, sus habilidades serán de las más variadas. |
| 1. Como jugador, quiero poder combatir contra un batallón de enemigos. | Los enemigos que enfrente un personaje pueden ser varios a la vez, lo cual por ser una jugada más arriesgada tenga sus beneficios al personaje, como adquirir más experiencia. |
| 1. Como jugador, quiero que la magia sea restringida solo para algunos personajes. | Cuando creo un personaje este debe ser del tipo mago para poder utilizar magia. Los demás personajes no poseen esta habilidad. |
| 1. Como jugador, quiero que se puedan guardar más de una partida, para después continuarlas donde las deje. | El jugador podrá guardar su progreso en diferentes partidas. De este modo varios usuarios podrán utilizar el mismo juego. A su vez se guardaran todos los datos para que el jugador pueda cerrar el juego y en el momento en que se inicie nuevamente, su personaje tenga el nivel, la experiencia acumulada y todos sus ítems adquiridos. |
| 1. Como jugador, quiero que al derrotar un batallón de enemigos se obtengan tantos ítems como enemigos eh derrotado. |  |
| 1. Como jugador, quiero que, al derrotar un enemigo, estando en una alianza, el enemigo arroje tantos ítems como personajes halla en la alianza. | Cuando una alianza compuesta por “X” personajes, derrota a un enemigo, este arroja “X” ítems iguales. |
| 1. Como jugador, quiero que cuando un personaje sea derrotado, pierda el mejor ítem que posea. | Cuando un personajes es derrotado, a este se le retirar su ítem más valioso y con él, los efectos que dicho objeto producía sobre el personaje. |
| 1. Como jugador, quiero que existan puntos de restauración de salud y magia. | En el mapa existen diferentes ubicaciones, las posadas, distribuidas en todo el Mapa, en las cuales se restaura la salud y magia de los personajes. |
| 1. Como jugador, quiero que el juego se visualice en una vista isométrica. |  |
| 1. Como jugador, quiero que el juego tenga mapas con obstáculos de tamaño tal que se pueda recorrer de punta a punta en no menos de 30 segundos. | El juego contendrá un Mapa que en el cual se encontraran distintos obstáculos no atacables (no se pueden destruir), obstáculos atacables los cuales al atacarlos devuelven salud o magia, posadas para restaurar completamente al personaje y enemigos. |
| 1. Como jugador, quiero que se conecten más de 10 jugadores al mismo mapa. | Al juego se podrán conectar hasta 20 jugadores en una partida, es decir un mapa puede contener a lo sumo 20 jugadores. |
| 1. Como jugador, quiero que la interfaz de usuario sea point-and-clic, desplazándose con el botón derecho del ratón. |  |
| 1. Como jugador, quiero que los personajes sean animados. |  |
| 1. Como jugador, quiero que los combates sean por turnos. | Cada jugador podrá hacer solo un ataque, luego para volver a atacar debe esperar que el resto de los jugadores de la partida utilice su ataque. |
| 1. Como jugador, quiero que los turnos en los combates se decidan en base a la agilidad de cada personaje. | El orden en el que los jugadores atacaran a un enemigo es en base a la agilidad de los personajes, el que posea mayor agilidad es el personaje que efectuara el primer ataque, el que le sigue en agilidad, efectuara el segundo ataque y así sucesivamente hasta que no haya más participantes, en ese caso volverá con el personaje de mayor agilidad. |
| 1. Como jugador, quiero que en el mapa estén dispersos objetos que puedan romperse y que contengan restauraciones parciales de salud o magia para el personaje que la posea. | En el mapa estarán dispersos objetos atacables, los cuales cuando un personaje lo ataca (destruye) este objeto devuelve ya sea una cierta cantidad de salud que se le sumara a la salud del personaje que lo ataco o una cierta cantidad de magia que el personaje podrá adquirir (siempre y cuando sea un mago). En caso de que los valores de salud y magia ya estén al máximo (llenos) esta salud y magia no se les sumara y se desperdiciaran. La salud y magia devuelta por los objetos es inferior a la salud y magia total que podría tener un personaje. |
| 1. Como jugador, quiero que un mago pueda atacar sin necesitar de la magia. | El mago no solo ataca con magia, sino también con un ataque normal como el de los demás personajes gastando energía. |
| 1. Como jugador, quiero que la magia de un personaje se restaure solo con restauraciones parciales de magia encontradas en los objetos del mapa o en puntos de restauración. | La única forma de que un personaje con la especialidad de mago restaure su magia es yendo a los puntos de restauración(posadas) u obteniéndola de atacar objetos que se encuentren esparcidos por el mapa que le dan cierta cantidad de magia. |
| 1. Como jugador, quiero poder huir de un combate siempre y cuando no este aliado con nadie. | Un personaje que no se encuentre en una alianza puede abandonar el combate en cualquier momento, aunque esto se penalice con la perdida de algún ítem. |
| 1. Como jugador, quiero que para huir de un combate estando en una alianza, todos los miembros de la alianza deben elegir huir. | La única forma de que un personaje estando en una alianza puede huir de un combate ya comenzado es que el resto de sus compañeros en la alianza también expresen la decisión de abandonar la batalla, si todos los personajes quieren huir del combate, podrán hacerlo, pero se le restara un ítem a cada miembro de la alianza. |
| 1. Como jugador, quiero que al aliarme con un personaje que es miembro de una alianza, automáticamente me alíe con los demás miembros de esa alianza. | Cuando un personaje perteneciente a una alianza decide aliarse con otro personaje que pertenece a otra alianza, el resultado es una sola alianza que contiene a ambas alianzas a las que pertenecían los personajes, esto es a pesar de que el resto de los integrantes de las alianzas estén o no de acuerdo. |
| 1. Como jugador, quiero que haya zonas en el mapa que este poblada por enemigos más difíciles de derrotar. | En el mapa hay distintos lugares en los cuales se necesita de un nivel superior para poder derrotar a los enemigos. |
| 1. Como jugador, quiero que durante una batalla un personaje pueda atacar siempre y cuando posea la energía suficiente para efectuar su ataque. | Durante la batalla un personaje agotara su energía la cual ira aumentando parcialmente en cada turno de cada personaje/enemigo en dicha batalla. El ataque de cada personaje requiere el gasto de cierta energía, de no poseer esta cantidad, el personaje no podrá efectuar su ataque y pasara el turno al siguiente. |
| 1. Como jugador, quiero que el mago pueda utilizar magia siempre y cuando posea la magia suficiente para realizar ese hechizo. | El mago podrá utilizar diferentes hechizos los cuales tendrán diferentes costos de magia. Si el indicador de magia no es el suficiente al que requiere dicha magia, el hechizo no podrá ser efectuado. |