**Game Design**

**Bases**

**Lore:**

\*Idea principal entre todos\*

**Inicio (1a fase):**

Narrativa visual, el jugador se pone en situación del planteamiento de la historia y empieza su aventura con un primer combate.

**Post batalla 2a fase):**

El jugador puede acceder a dos partes del mapa después de salir victorioso de la primera batalla(más fácil, inicio con tutorial)

Tras elegir destino, el jugador desarrolla diferentes habilidades especiales durante la batalla(o antes/después) y consigue salir victorioso preparado para enfrentar el último mapa.

**Final (3a fase):**

Mapa final donde el jugador deberá afrontar un reto extra, en esta batalla se encontrará con una dificultad añadida, un enemigo peculiar(cere oscuro)

Durante esta batalla el jugador podrá dar mucho juego las habilidades especiales u \*objetos\* adquiridos durante las batallas anteriores o en esta misma.

**Personajes(4 principales / x secundarios)**

\*Adaptable según el lore\*

Cada personaje tendrá sus puntos de características modificables durante la aventura y habilidades/objetos.

* Mago:Oscuro (daño) / Luz (sanador)
  + Ataque normal (no mana cost)
  + Ataque especial (low mana cost)
  + Defender
  + Buff/Debuff o Sanar
  + Objeto
  + Ultimate(100% mana cost)
* Guerrero:Tanque / Dps
  + Ataque normal (no mana cost)
  + Ataque especial (low mana cost)
  + Defender
  + Bloquear
  + Objeto
  + Ultimate(100% mana cost)
* Cazador: Distancia / Rogue
  + Ataque normal (no mana cost)
  + Ataque especial (low mana cost)
  + Defender
  + Movimiento extra/especial
  + Objeto
  + Ultimate(100% mana cost)
* Invocador
  + Invocación básica(low mana cost)
  + Invocación especial(medium mana cost)
  + Defender
  + Objeto
  + Ultimate(100% mana cost)

**Mecánicas/Dinámicas**

Combate por turnos con tres fases:

* 1 Fase de movimiento:

Cada personaje tendrá x movimiento(\*ajedrez\*)

* 2a Fase acción

Cada jugador elegirá qué clase de acción desea realizar, ataque, defender, objeto o habilidad de personaje.

* 3a Fase final:

El jugador elegirá hacia dónde quiere enfocar su personaje y usar su movimiento extra si puede.

**UI**

Debatir con responsable UI como quiere que sea el diseño

Cuantos menus in-game y menús de estadísticas/objetos