

Diseño Combate TFG

Combate:

El combate consistirá en turnos donde el jugador cada turno podrá gastar puntos en jugar cartas , una vez acabado su turno podrá descartar cartas para robar en el próximo turno , una vez se acabe el turno cada enemigo hará una o más acciones y volverá a ser tu turno donde se recuperan los puntos para jugar cartas y se roba hasta tener mano máxima.

Elementos:

- jugador:

Stats globales:

- velocidad(se suma toda la velocidad y se divide entre el número de integrantes, quien tenga mas velocidad empieza)
- número de energia(cada npc jugable aporta 1 al num max de energía, puedes gastar la energía en cartas)

Stats individuales:

- ataque(influye en las cartas de ataque)
- vida(Vida máxima del jugador)
- magia(influye en las cartas de magia)
- velocidad(se utiliza para distinguir quién empieza primero)
- defensa(reduce el daño recibido de daño de ataques)
- defensa mágica(reduce el daño recibido de daño de magia)
- núm de energía(el numero de energía que aporta cada personaje)
- exp(al conseguir experiencia se sube de nivel)
- nivel(al subir de nivel conseguirás cartas y stats)

Baraja:

El jugador dispondrá de una baraja con 8 cartas mínimo por personaje , tendrá su mazo y su su descarte , la mano maxima sera de 5 al final del turno si se dispone de más de ese número de cartas en mano se tendrá que descartar , en cualquier momento se podrá descartar cartas , al principio del turno se roba hasta llenar mano máxima , una vez se robe y no queden cartas en el mazo este se volverá a barajar

Baraja de objetos:

El jugador dispondrá de una baraja de objetos que puede acceder a esta una vez por turno , los objetos que están en esta baraja son asignados desde del menú fuera del combate , podrá robar una carta por turno de este mazo , si esta carta es jugada la carta y el objeto serán usados y desaparecen, si esta carta es descartada volverá al mazo de objetos.

- Enemigos:

Stats:

- vida
- vel
- ataque

- magia
- defensa
- defensa mágica
- debilidad
- núm de acciones(número de acciones que ejecuta el enemigo)
- nivel(dependiendo del nivel del enemigo tendrá diferentes stats y habilidades)

Habilidades:

Los enemigos dispondrán de varias habilidades que ejecutarán de manera random.

Ejemplo:

Aquí se mostrará un ejemplo del primer combate del juego(Protagonista vs Lobo).

Lo primero antes de que empiece el combate se calcularon las velocidades de ambos equipos (lobo 5, Protagonista 6) al tener más velocidad el protagonista el combate empezará en turno de este .

El jugador robará 5 dos tajos(inflige el daño del ataque al enemigo objetivo), dos alerta(duplica la defensa hasta su próximo turno)y una bomba(infringe dos veces el daño mágico al enemigo objetivo), aquí dispondrá de un punto de energía para jugar una carta, se juega tajo y hace el daño al lobo.

Ahora es el turno del lobo que dispone de dos habilidades:Mordisco(hace el daño de ataque al objetivo) y aullido(duplica su ataque hasta el final de su próximo turno), el enemigo utilizará aullido con lo que duplica su stat de ataque.

Vuelve a ser el turno del jugador, recupera los puntos de energía y roba una carta(alerta), este juega alerta para protegerse del ataque del lobo.

El lobo ahora hace Mordisco como esta con la stat de ataque mejorada hace el doble del daño, pero el jugador tiene la stat de defensa mejorada asi que recibe la mitad del daño total.

De vuelta en el turno del jugador recupera la energía y roba la magia bomba, este jugará una de las dos magias bomba con lo que derrotará al lobo.

Después de derrotar al lobo el pj consigue puntos de experiencia y si estos le permiten subirá de nivel.