|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| HU00 | Como Jugador | Quiero poder combatir contra los enemigos, poder recibir daño, realizar daño. | Con la finalidad de tener un combate simulado, satisfactorio. Obtener recompensas al vencer al enemigo, y obtener una penalización si me vence. | La interfaz deberá permitir la simulación de un combate Jugador contra Enemigo (Maquina). |
| HU01 | Como Jugador | Quiero tener distintos estilos de pelea según la clase que elija. | Con la finalidad de tener estilos de combate diferentes y con mayor dinámica a la hora de jugar multijugador. | La interfaz deberá permitir el distinto uso de armas, que serían Espadas, Arcos y Libros. Cada una con un enfoque y uso distinto. |
| HU02 | Como Jugador | Quiero que, al desbloquear una habilidad, pueda usarla en conjunto a otras habilidades de mí misma clase. | Con la finalidad de crear combos y realizar más daño a enemigos que requieran de más daño para vencerlos. | La interfaz deberá permitir combos fluidos entre habilidades que tengan “Sinergia” entre sí, habilidades no compatibles no podrán usarse en un mismo combo. |
| HU03 | Como Jugador | Quiero que la Clase de “Leo”, se defina en el Uso de la espada y combate cuerpo a cuerpo. | Con la finalidad de tener un personaje que resista y haga daño considerable. Pero sea relativamente lento. | La interfaz deberá permitir el estilo de combate cuerpo a cuerpo. otorgándole más vida base al jugador con la clase “Leo”. |
| HU04 | Como Jugador | Quiero que la Clase de “Sagitario”, se defina en el Uso del Arco y Flecha, a mucha distancia. | Con la finalidad de tener un personaje Veloz y que ataque a distancia rápidamente, con mucho DPS (Daño por Segundo) | La interfaz deberá permitir el estilo de combate a distancia. otorgándole más velocidad base al jugador con la clase “Sagitario”. |
| HU05 | Como Jugador | Quiero que la clase “Piscis”, se defina en el Uso de la Magia, mediante un Grimorio, un estilo de combate a distancia, pero cercano a la vez. | Con la finalidad de tener un personaje que Haga mucho daño en una distancia media. | La interfaz deberá permitir el estilo de combate de distancia media. Otorgándole más daño base al jugador con la clase “Piscis”. |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |