**Game Design Document**

**Index**

- Title Page

- Overview

- Game Pillars

- Game Flow

- Plot

- Gamplay & Mechanics

- Game progression

- Mission/challenge Structure

- Objectives

- PlayFlow

- Gameplay System

- Gameplay mechanics

- Map

- Combat areas

- Player menu

- Global Map

- Elements/Features

- Player elements(to concret)

- Map elements(to concret)

- Enemies elements(to concret)

- Training Level

- Controls

- Rewards

- Title Page

- Overview

- Plot

- Game Pillars

- Game Flow

**OVERVIEW**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_,** is a tactical role-playing game. We want to make the game’s playability around 20 – 30 minutes of duration, keeping the bases of the original game adding new techniques that will give more dynamism to the game. The player will be able to control four characters of his choice in order to defeat the enemies that he will find.

Player will have several choices to make, from chosing the charactes with whom the player wishes to play the run at any time, the path you thow at each moment, to how evolve the different characters. The player will have to think about finding ore than one way in order to overcome the various obstacles that the game proposes to gi scince the characters as well as the enemies will have unique and challenging echanics that will make the strategy the most important part of the game.

**PLOT**

**GAME PILLARS**

These are the elements/concepts that are the base of our game:

**1.**

**2.**

**3.**

**4.**

**GAME FLOW**

**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.

**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.

**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)

**UI**

Debatir con responsable UI como quiere que sea el diseño

Cuantos menus in-game y menús de estadísticas/objetos