

Funzionamento:

1. Strutture per generare risorse? Posso costruirne altre? Posso migliorarle?
2. Quante Classi? Quali attributi?
3. Eroi? Con mosse speciali? (Tipo KAMEHAMEHA)
4. Eroi evocati con risorse speciali? (Gemme? Anime nemiche (Mercato?))
5. Gli eroi possono essere catturati?
6. Un num limitato di scudi per proteggersi?
7. Che cosa si può fare in un turno? Suddiviso in più fasi?
8. Piccole animazioni testuali con i timer? (Tipo i puntini di caricamento)
9. Strategie di gioco?
10. Salvataggio dati? Su file?
11. Cosa devo difendere? (delle torri?) o distruggere solo tutte le truppe dell'avversario?
12. Le truppe richiedono risorse per essere mantenute?
13. Più tipi di risorse?
14. Posso rubare risorse e/o distruggere le strutture avversarie?
15. Eventi casuali? Ad esempio "Un meteorite è comparso in cielo, tutte le truppe di cielo perdono 30 ATK" o "Perdono reale! Tutti gli eroi prigionieri vengono liberati"
16. Eventi casuali (attivabili/disattivabili) in base all'esperienza che si vuole
17. Suoni?
18. Livelli delle truppe? Bonus con particolari combo di truppe/eroi?

- Torri con un tot. di vita (dipende dai danni delle truppe)
- I costi delle truppe, i danni e la produzione di risorse sono divisibili per 10 (e.g. 100, 200, 50)
- Gli eroi si dividono in due tipologie (difesa, attacco) le truppe morte in difesa danno AnimeDifesa, in attacco AnimeAttacco, gli eroi si comprano con queste anime | Ogni eroe ha un'abilità, essa si attiva

DOCUMENTAZIONE

PRIMA INTRODUZIONE

TRUPPE

Assolda truppe che combatteranno al tuo fianco fino alla fine

1. Costo - Assolda Truppe in cambio di frammenti (costo multiplo di 10)
2. Limite - Non c'è un limite di truppe assoldabili
3. Truppe Ferite - Se le Truppe non muoiono, hai la possibilità di usare dei Frammenti per guarirle entro 3 turni (il costo è inferiore rispetto ad assoldarne di nuove), le Truppe ferite NON possono combattere (DA IMPLEMENTARE)

EROI

Evoca combattenti Divini in cambio di Anime, ognuno ha una sua abilità speciale che costa Luce blu, non possono morire, ma possono essere catturati, perciò fai attenzione!

1. Due categorie, Difesa e Attacco
2. Si evocano con le rispettive Anime
3. Si ottengono AnimeAttacco quando uccidiamo truppe nemiche, AnimeDifesa quando perdiamo truppe
4. Ogni eroe ha la propria abilità speciale, si usa la Luce Blue per attivarle, la Luce blu si genera ad ogni turno ed è condivisa tra gli Eroi
5. Si possono schierare 3 Eroi in difesa e 3 Eroi in attacco

TRUPPE ELITE

Potenti Truppe assoldabili al Mercato, hanno affinato le loro capacità negli anni e possono aiutarti con abilità speciali, non scendono in campo fisicamente.

1. **Mercato** - Assolda Truppe elite al Mercato con una discreta quantità di Frammenti
2. **Categorie** - Supporto e Battaglia, i primi hanno abilità riguardanti la produzione, sconti potenziamento, malus sull'attività nemica (riduzione produzione, blocco mercato, etc...), i secondi forniscono aiuto durante le fasi di Attacco e Difesa (Bonus attacco, indebolimento Eroi, riduzione esercito avversario etc...)
3. **Abilità** - Attivabili con Frammenti, hanno un cooldown (turni) prima di poter essere utilizzate.
4. **Morte** - Non possono morire, fino a che la battaglia non sarà finita potrai usare le loro abilità in cambio di Frammenti

RISORSE

La base del gioco, non puoi fare nulla senza risorse, spendile saggiamente o potrebbe finire male

1. **Frammenti** (Risorse) - Usati per produrre Truppe e per i Potenziamenti, produzione di base + 200 per proprio turno, possono anche essere usati per assoldare Truppe di elite
2. **Luce blu** - Usata per attivare le abilità speciali degli Eroi, MAX 1000, si parte con il massimo, + 100 per turno
3. **Anime** - Usate per evocare gli Eroi, esistono due categorie ATK e DIF, le prime ottenute con le truppe uccise in Attacco, le seconde con le truppe uccise in Difesa

MERCATO

Un luogo di scambio, acquisti potenziamenti, ottieni Luce Blu extra e assolda Truppe di elite per svolgere la battaglia

1. **Truppe** - Potenzia il livello delle truppe per renderle più forti
2. **Luce blu** - Scambia frammenti per Luce blu, NON puoi scambiare Luce blu per frammenti
3. **Truppe di elite** - Assolda soldati più potenti in cambio di Luce blu
4. **Produzione** - Potenzia la produzione base di frammenti, Max 5 Livelli, costa frammenti (molti)
5. **Sacrificio Blu** - Sacrifica un tot di truppe e ricevi della Luce blu in cambio (non è la stessa cosa di scambiare frammenti, potresti avere truppe di cui prima avevi bisogno e adesso non più, oppure hai finito i frammenti ma hai bisogno di attivare un'abilità)

TORRE

La tua prima linea di difesa, finché la torre è in piedi ti garantisce un bonus attacco del 20% quando sei sotto attacco, se non schieri truppe in difesa, o non sono sufficienti per fermare l'attacco avversario, la Torre subirà danni, se la Torre cade non potrai più scegliere con quali truppe difendere, ma saranno tutte coinvolte, potrai comunque scegliere i 3 Eroi da schierare in difesa

1. Bonus attacco - Quando in difesa + 20% ATK (la Torre deve essere in piedi)
2. Truppe - Scegli quali Truppe inviare, senza torre tutte le truppe sono coinvolte
3. Eroi - Schiera fino a 3 Eroi in difesa, anche senza torre

TURNI

I turni si compongono di diverse fasi

PRIMA FASE

1. Ottieni risorse - ottieni i Frammenti prodotti e la Luce Blu ✓
2. Mercato - Visita il Mercato e fai scambi (OPZIONALE) ✓

SECONDA FASE

1. Assolda Truppe - Usa i frammenti per ottenere altre Truppe (OPZIONALE) ✓
2. Evoca Eroi - Spendi le tua Anime per un aiuto divino (OPZIONALE) ✓

PREPARAZIONE ATTACCO

1. Scelta Truppe - Seleziona quali e quante Truppe mandare in battaglia (include Truppe elite) ✓
2. Scelta Eroi - Seleziona gli Eroi ATK da mandare in battaglia (MAX 3) ✓

ATTACCO

Non si può attaccare prima che entrambi i giocatori abbiano fatto 3 turni a testa

La fase di attacco va a stadi,

Ci sono 3 stadi, 1 Avvistamento, 2 Avvicinamento, 3 Attacco

Per avvicinarsi completamente bisogna raggiungere l'ultimo Movimento (una casella)

Ci sono 16 movimenti, 16° Movimento (Avvistamento), 15 - 11 ° Movimento (Avvicinamento) 10 - 1 ° Movimento Attacco.

TI PUOI RITIRARE AD OGNI MOVIMENTO, Apparte l'ultimo

1. **Avvistamento** - Le tue Truppe sono state avvistate dal nemico, sono in grado di avere una stima della quantità di truppe presenti (30% MAX Dispersione), questo vuol dire che potrebbero vedere più truppe o meno truppe di quelle reali.

In questo stadio l'avversario deve scegliere quali Truppe ed Eroi schierare in DIF

2. **Avvicinamento** - Le tue Truppe sono vicine alla Torre nemica
3. **Attacco** - Ultimo stadio, qua entrambi i Giocatori sanno esattamente le Truppe e gli Eroi dell'altro, prima del calcolo delle Truppe uccise ogni Giocatore può attivare le abilità degli Eroi e delle Truppe Elite.

Se le Truppe difensive vengono tutte uccise, i danni rimanenti saranno assorbiti dalla Torre.

Se il tuo attacco non va a buon fine, perderai tutte le Truppe usate e I tuoi Eroi saranno catturati