**The Binding of Final Legacy**

El proyecto será un videojuego basado en los géneros Roge-Like, JRPG, Aventura y otros.

El esqueleto del juego será la generación aleatoria de mazmorras, el combate por turnos, la subida de nivel y la compra/venta de objetos.

Comenzarás con la pantalla de selección de partida, en la cual podrás elegir entre crear una partida nueva o cargar una de las ya existentes. La idea principal es hacer el juego en local, pero no descarto la idea de guardar la partida en la nube.

Una vez elegida la partida, seleccionas los atributos que le quieras asignar a tu personaje (Vida, Ataque, Defensa…) si la estás creando, o sino se avanza al siguiente paso. Una mazmorra aleatoria es generada. La mazmorra consiste en un conjunto de habitaciones en las cuales se generan, también de forma aleatoria, enemigos, cofres, tiendas, etc.

El movimiento del personaje no está decidido aún. Barajo las posibilidades de que el movimiento sea con las flechas del teclado/un pad de movimiento si es un móvil, o eligiendo la dirección para avanzar por las habitaciones.

Una vez estás dentro de la partida, puedes hacer varias cosas:

1. Avanzar
2. Pelear
3. Abrir el inventario
4. Abrir el mapa
5. Interaccionar con el entorno (Ir a una tienda que haya en la habitación, abrir un cofre, etc.)

En el apartado de la compra/venta de objetos, se le ofrecen al jugador la posibilidad de comprar armas, armadura e ítems consumibles en la tienda, como también vender los que haya conseguido a partir de ganar combates contra enemigos, abrir cofres o incluso haberlas comprado previamente. Estas transacciones se llevarán a cabo con “Oro”, el cual es la moneda del juego y se conseguirá principalmente a través de cofres y derrotar enemigos.

El combate. La idea principal del combate será un combate por turnos, es decir:

Se te presenta una pantalla con ambos personajes, el enemigo (o enemigos si son varios) al que te enfrentas y el propio jugador. En pantalla aparecerá la vida de ambos, junto a su nombre y nivel, el poder mágico (utilizado para ejecutar habilidades especiales), la lista de habilidades a disposición del jugador, un botón para ir a su inventario y darle la posibilidad de utilizar pociones y demás objetos, y un botón de huida el cual funcionará de forma aleatoria y en base a la diferencia de poder entre el jugador y el enemigo (Si el jugador es mucho más fuerte que el enemigo podrá irse sin problemas, mientras que al contrario será más difícil que surta efecto).

Para avanzar en el juego, el jugador deberá profundizarse en las mazmorras, llegando al final de cada una, derrotando a un jefe final y avanzando al siguiente piso.

Dependiendo de lo profundo que hayas llegado en la mazmorra, ganarás más o menos puntos de atributo. Estos puntos de atributo se reparten igual que al comienzo del juego una vez hayas muerto, de manera que al resucitar pierdas todo tu dinero, armas, objetos, etc. pero tu personaje sea más fuerte y puedas avanzar más en la mazmorra.

No tengo claro aún si desarrollar este juego para dispositivos móviles o escritorio, dependerá de lo que vea durante el curso y en qué plataforma crea mejor hacerlo.