

# COMBATE

## 1. Stats de los personajes

### a. Permanentes

- i. Vida Base: La vida máxima del personaje sin equipamiento
- ii. Ataque Base: El ataque del personaje sin equipamiento
- iii. Defensa Base: La defensa del personaje sin equipamiento

### b. Variables

- i. Vida Máx: Vida con items equipados (no modificable durante combate)
- ii. Vida Actual: Si llega a 0 el personaje es derrotado. Se mantiene entre combates
- iii. Ataque Equipado: Ataque base + ítems (no modificable en combate)
- iv. Defensa Equipada: Defensa base + ítems (no modificable en combate)
- v. Ataque Combate: Ataque usado para calcular el daño. Al principio del combate se establece al Ataque Equipado
- vi. Defensa Combate: Lo mismo que ataque combate pero para defensa.
- vii. Escudo(?): Valor sin máximo que se resetea a 0 tras cada combate. Sufres daño de escudo antes de daño de vida

## 2. Stats de los enemigos

### a. General

Stats usados para los datos

- i. Vida Máx
- ii. Ataque Base
- iii. Defensa Base

### b. Variables

- i. Vida Actual
- ii. Ataque Actual
- iii. Defensa Actual

## 3. Turno del jugador

### a. Turno general

El turno comienza con el estado de defensa siendo removido. Luego se pasa al personaje jugable más a la izquierda. Cuando este termina su turno, se pasa al de al lado. Si un personaje está en estado aturdido, se salta su turno. Cuando los cuatro personajes han terminado su turno, se eliminan los estados de aturdido y se pasa el turno a los enemigos.

### b. Acciones de combate

- i. Ataque: Selecciona un enemigo para atacar. Luego, compara su ataque actual con la defensa actual del enemigo y hace daño.
- ii. Defender: Da un valor base de defensa extra que se remueve al inicio del turno siguiente

- iii. Usar una habilidad especial: Consume un punto de habilidad y lanza la habilidad del personaje en concreto

## **4. Habilidades**

### **a. Barra de Habilidades**

- i. La barra de habilidades es una barra discreta (de hasta 4 / 5 cargas) que se usa para lanzar habilidades especiales. Está se cargará en 1 siempre que un personaje defienda o realice el ataque estándar, y disminuirá en 1 cada vez que un personaje use una habilidad especial

### **b. Tipos de Habilidades**

- i. STD (Single Target Damage): Habilidades con el objetivo de causar mucho daño contra un objetivo, posiblemente incluso aplicando algún estado negativo
- ii. AOE (Area Of Effect): Habilidades con el objetivo de causar daño a todos los enemigos a la vez
- iii. Sanadoras: Habilidades con el objetivo de curar vida o eliminar efectos negativos causados por el enemigo.
- iv. Apoyo: Habilidades con el objetivo de aumentar las capacidades del equipo, o de reducir las del enemigo

## **5. Fórmulas de daño**

- a. [Esta fórmula debe de ser especificada tras playtesting]

## **6. Estados**

### **a. Permanentes**

- i. Aumentar/Reducir Ataque/Defensa: El objetivo ve su ataque/defensa modificado en función a sus stats equipados (en caso de jugador) o su stats bas (en función de enemigos)
- ii. DOT (Damage Over Time): Valor de vida que el personaje perderá al final de su turno. Puede llegar a números negativos, es decir, puede llegar a curar.

### **b. Temporales**

- i. Defensa: Se añade un valor a la defensa actual (calculado según la defensa base). Al inicio del turno del grupo el estado desaparece
- ii. Aturdimiento: Se salta el turno de ese personaje. Al acabar el turno del grupo, se remueve este estado

## **7. IA del enemigo**

### **a. Enemigos Simples**

- i. Por Color: La IA más simple será la de los enemigos que priorizan atacar por color. Esto hace que tengan más posibilidades de atacar a ese determinado color
- ii. Depredador: Priorizará al que tiene menos vida

### **b. Jefe(s)**

- i. [Será especificada más adelante cuando comprobemos el alcance del proyecto. Esperamos poder hacer al menos un boss con IA propia]

## **8. Después del combate**

### **a. Estados**

- i. Todos los estados alterados se eliminarán al final del combate.
- b. Personajes caídos
  - i. Los personajes caídos vuelven a levantarse con 1 punto de vida
- c. Drop de items
  - i. [Se necesitará avanzar en programación y diseño para definir los ítems sobre la marcha]