



# TRIFOLD SLASH



## MECÁNICAS



### DEBILIDADES

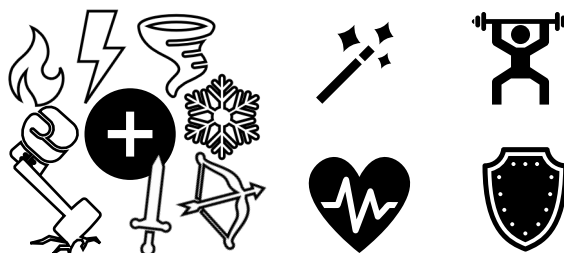


### CLASES

### OBJETOS



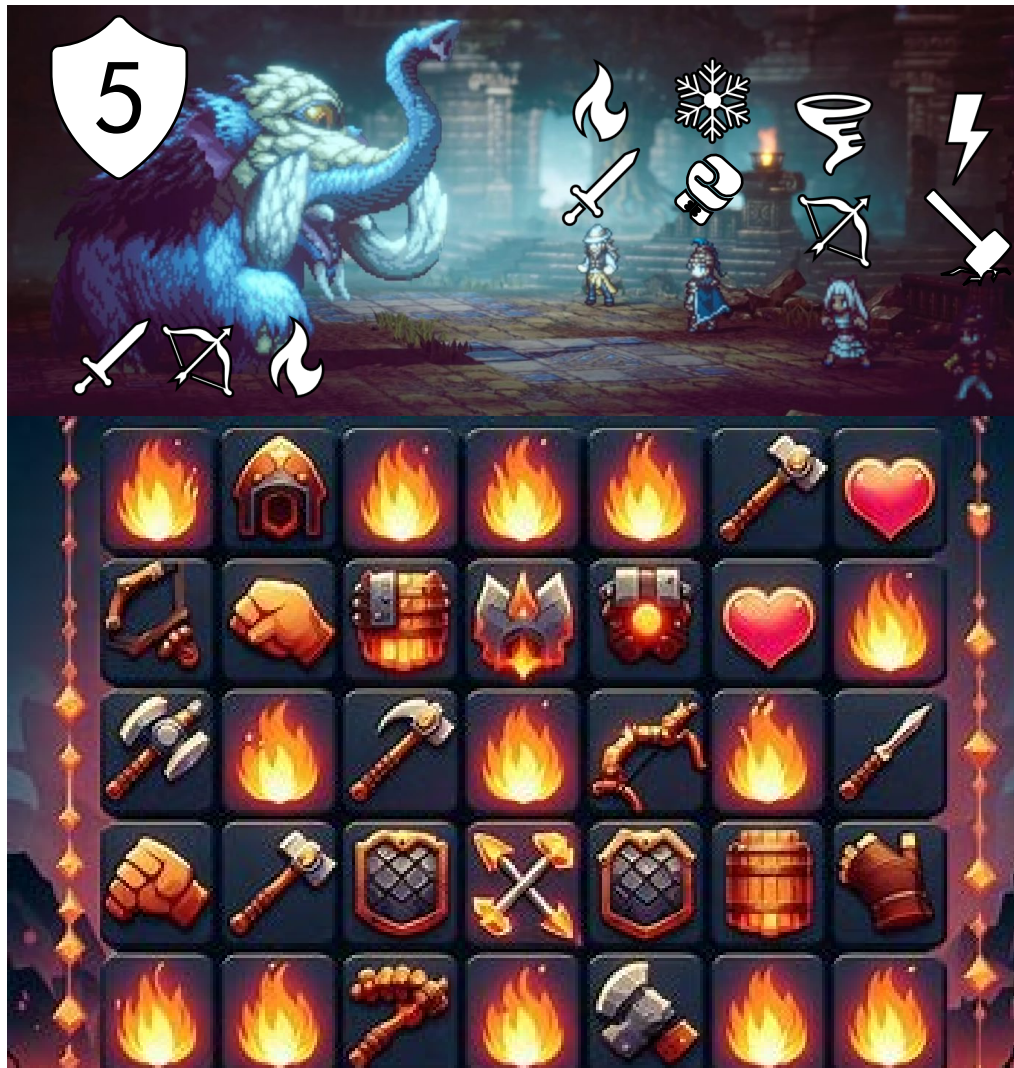
### MEJORAS



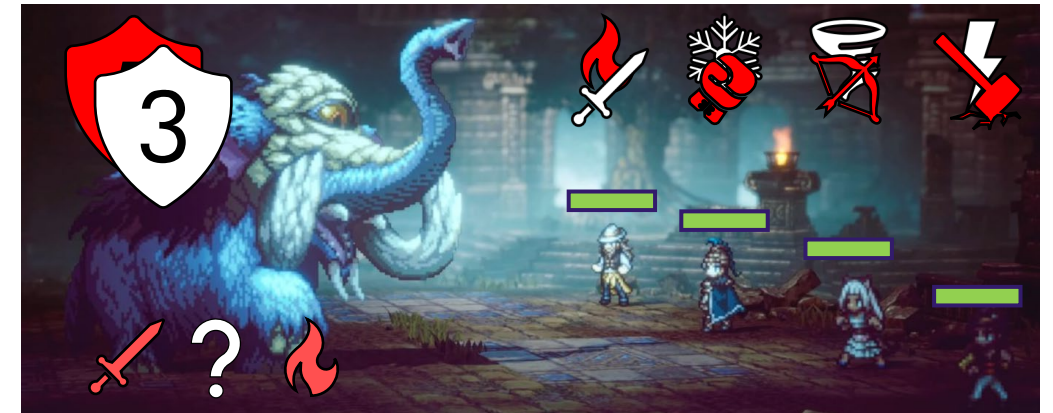
## CARACTERÍSTICAS

- Modos de Juego
  - Infinito
  - Zen
- *Pixel-art* bonito
- Combate entretenido
- VFX brillantes
- Progresión sencilla

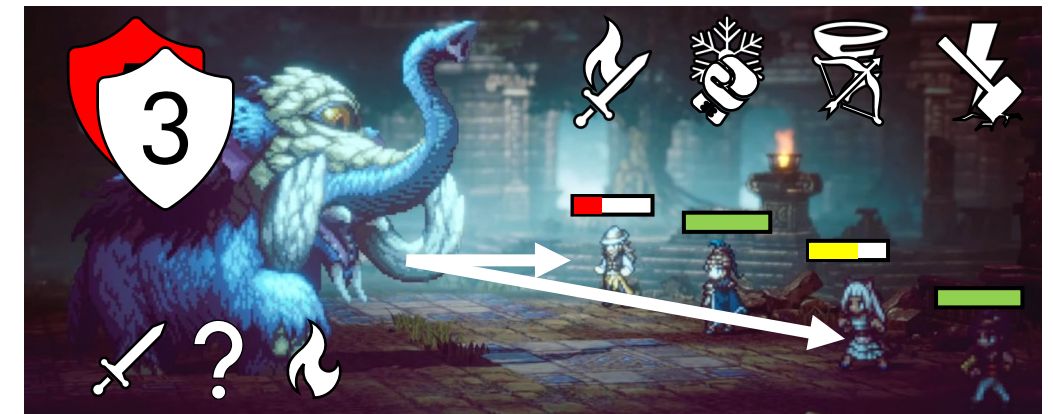
# INTERFAZ



# EJEMPLO DE + TURNO



Turno del jugador: acierta 2 debilidades, baja a 3 el escudo, queda por descubrir 1 debilidad.



Turno del enemigo: Impacta al espadachín y la arquera.



# ESTÉTICA

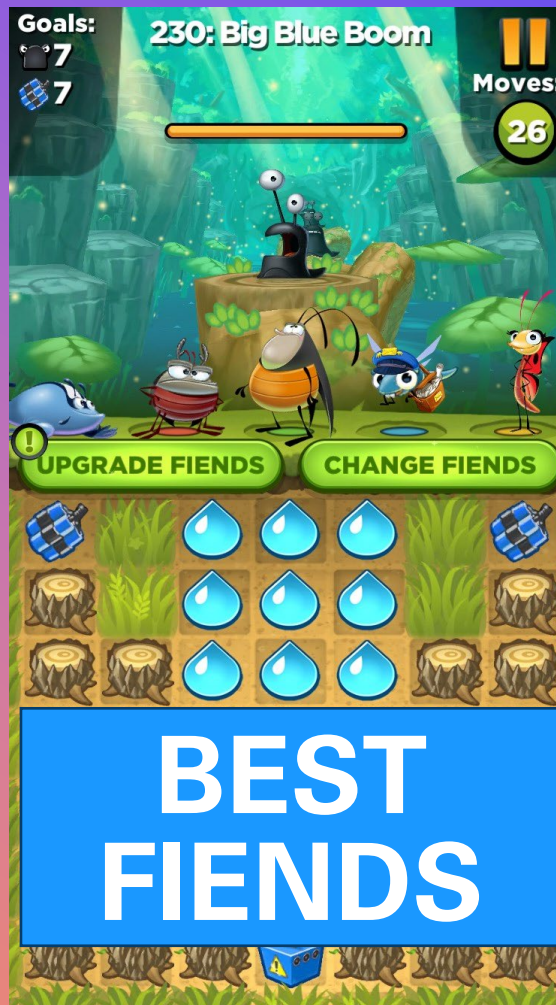


# ELEMENTOS • DIFERENCIALES •

- Sin bolitas de colores, ni elementos típicos.
- Juego dinámico y fluido, con un toque estratégico.
- Arte de calidad
- Diferentes efectos para el número de combinaciones y ataques.



# REFERENCIAS



BEST  
FIENDS



GEMS OF WAR



HERO EMBLEMS II

Y AQUÍ SE ME HA  
QUEDADO UN  
HUECO QUE ME  
DA MUCHO TOC