

# CONCEPTUALIZACIÓN

Nosotros tenemos entendido que por lo general el juego que estamos haciendo es un metroidvania. Sabemos que de por sí, el personaje tendrá cierta libertad, con la que luego podrá andar de un lugar a otro en el mapa, e igualmente para poder conseguir avanzar en el juego, tendrá que ir a un sitio en específico o simplemente tendrá que conseguir algo en el juego que le dejará avanzar, por lo que en sí la mayoría de los metroidvania siempre buscan de fomentar la exploración, pero el sentido de la exploración en el juego siento que no es un punto que sea realmente a destacar o resaltar como el más importante, o el que debería de darle el enfoque al jugador para que centre toda su atención en eso, quizás hayan no solamente puntos donde el personaje tenga que explorar mucho... Sino que centre más su atención en cuánto a historia y batallas se refiere.

Por lo que tenemos ya establecido, The conquered es un juego en el que la lucha entre un planeta y otro por su supervivencia es primordial, por lo que sería vital hacer destacar el punto de las batallas, que las batallas sea algo que haga sentir vivo el juego, así que aparte de una batalla ideal podemos tener una historia un tanto entretenida, que haga que el jugador se sienta entretenido, al final no siempre todo en el juego van a ser peleas. Pero a decir verdad, lo número uno serían las batallas, lo segundo la historia y su trama, en tercero podríamos tener la ambientación en un mundo espacial y fantasioso, por lo que la mayoría de las mecánicas que tenemos deben de centrarse en el viaje entre planetas, la vida en el espacio.

Puede haber un concepto un tanto futurista, pero tampoco a un nivel tan avanzado. Se pueden llevar elementos fantasiosos al estilo rpg, pero acordes a la ambientación futurista.