# Ideas de Mecánicas/dinámicas

**Idea 1**:

El juego tiene noche y día.

* **Dia**: Durante el día el juego se desarrollará con “normalidad”, el jugador tendrá HP y MP, se desplazará por el escenario peleando contra monstruos.
* **Noche**: En la noche el mundo es mas peligroso. El MP se convierte en tu HP. Ya que de noche no hay ninguna fuente de luz, solo dependes de tu farol. Si usas mucho MP en un combate al terminar el mismo tendrás poca luz y los combates serán cada vez mas complicados, si no tenes recursos suficientes para restaurar tu MP al entrar en combates.