# Pilares y Theme

Estos pilares no son definitivos, son mas pseudo-pilares. La idea es que nos ayuden a tener una dirección a la cual apuntar por el momento, obviamente estos van a cambiar. Pero mientras vamos “descubriendo” los tres pilares, usaremos estos como una guía.

* Pilar 1
  + **Combinar elementos genera cosas nuevas**: Al combinar varias llamas los personajes pueden generar nuevas habilidades y el jugador puede descubrir cosas nuevas cada vez que prueba algo. De esta manera podemos crear una especie de rejugabilidad y mantener al jugador interesado a probar varias cosas. Por el momento es un pilar porque es una de las cosas importante del juego (por no decir el USP) que, si esto esta mal o nos desviamos de él, el juego podría tomar un curso diferente.
* Pilar 2
  + **Contraste entre la luz y la oscuridad**: Lo ideal sería que tanto el Gameplay como la narrativa reflejen esto. Este es un pilar que se le ocurrió a Cris, la idea sería que todo el tiempo tengas el contraste entre la luz y la oscuridad o el bien y el mal. Este pilar puede orientar tanto Gameplay como el theme. (a expandir).
* Pilar 3
  + **Resource Managment**: También se le ocurrió a Cris y viene de la mano con una mecánica que pensé y que estará en otro documento pronto. La idea sería que la luz de los faroles (o lo que sea) sea algo finito y que te obligue a prestarle atención.

**Theme**:

La primera idea sobre el theme del juego fue un mundo del cual la luz fue arrebatada.

También un theme es la dualidad entre la luz y la oscuridad, siendo que el juego te mostrara (dependiendo de x cosas) que la muerte es inevitable o que la luz prevalece porque al final de la noche siempre sale el sol. También podría guiar a establecer que no pueden existir la una sin la otra