# 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 el