**Sistema de Ability Gauge (0.0.3)**

Este sistema es una modificación de las versiones previas, en este caso vamos a declarar cuales eran los problemas del sistema anterior y los cambios que hacemos para arreglarlos, obviamente esta no es la iteración final, pero vamos mitigando problemas.

*Este documento queda a confirmar y modificar por Fer para poder estar en una versión final.*

**Requisitos del cualquier sistema:**

Sin importar que versión del rework sea estos deben tener las siguientes características.

* Tiene que permitirte hacer combinaciones entre habilidades.
* Tiene que dar lugar a que haya un ida y vuelta entre el jugador y el enemigo, así cómo también te tiene que dar lugar a planear estrategias.
* Complejidad lo menor posible, pero con mucha profundidad.

**Pros de la versión anterior (0.0.2):**

Estos ítems son aquellas cosas que estaban bien en el sistema anterior y si es posible deberían de mantenerse en el siguiente sistema.

* Teníamos una libertad que nos permitía que cualquier combo pueda suceder.
* Había mucha facilidad para hacer counterplays (tal vez demasiada), pero por lo menos siempre tenías la oportunidad de responder a los ataques enemigos.
* Nos daba lugar a bosses muy buenos y memorables.
* Potenciaba al strategist.

**Problemas de la versión anterior (0.0.2):**

El hecho de que puedas elegir cualquier personaje para actuar en cualquier turno hacía que tengas muchas opciones disponibles a tu alcance sin ningún problema, lo que causaba los siguientes problemas.

* Primero que nada, tener tantas opciones disponibles en un mismo turno suele causar una parálisis de decisión, la cual es que el jugador no sabe qué hacer de entre todas sus múltiples opciones y termina o usando siempre lo mismo o no elige nada.
* Por otro lado, tener varias opciones y un orden libre le daba al jugador mucha libertad, tal vez demasiada ya que daba lugar a estrategias dominantes repetitivas así cómo también mucho control es sinónimo de un gameplay bastante mecánico y al borde del aburrimiento.

Otro aspecto del sistema anterior era su estructura predefinida en cuanto a los turnos, la cual hacia que todos los combates sean iguales en cuanto a estructura.

* Esto causa obviamente que no haya tantas sorpresas en cuanto a algo inesperado y que para evitar caer en algo predecible los ataques de los enemigos debían ser lo suficientemente complejos para salvar al sistema, lo cual no es una buena señal.
* Otro efecto que tenía es que las partidas cortas y medianas (1 y 2 fases) eran muy mediocres, quitándole incluso más sorpresas a la pelea, y poniéndonos en una posición en la que solo bosses serían buenos enemigos.
* Esto no nos permitía hacer batallas dinámicas la verdad, es decir que se diferencien una de la otra, aunque este topic se podía arreglar cambiando el lugar en el cual el enemigo atacaba.

Por último, los enemigos diferían mucho de los jugadores en cuanto a lo que podían hacer, debido a que estos solo iban a tener 3 hab. Por ronda eso significa que no deberían de poder ser stuneados, por otro lado, el jugador no iba a tener AoE seguramente porque el sistema viejo no aceptaba muchos enemigos.

* Todo esto se traduce en que los enemigos podían hacer acciones que los jugadores no y viceversa, lo cual si fuesen cosas menores no habría mucho problema, pero estamos hablando de tipos de habilidades y acciones determinantes que el jugador debe comprender fácilmente, pero lo único que hacen es agregarle complejidad.

**Sistema de Ability Gauge (0.0.3)**

1. **Sistema de Turnos:**

Este sistema se centra principalmente en su sistema de turnos, el cual da lugar a que haya una ida y vuelta entre el jugador y los enemigos así cómo también permite que se creen combinaciones de habilidades.

Así cómo en el sistema anterior los turnos se componen por slots con acciones para los personajes y enemigos que luego de ser seleccionadas se ejecutarán una atrás de la otra.

Estos slots ahora pertenecerán a un personaje especifico, a diferencia de antes, donde cualquier personaje podía actuar en cualquier momento.

El orden de los slots se definirá de forma pseudo-aleatoria, con un stat de velocidad o iniciativa cómo en D&D, lo que influirá en las chances que tiene cada PJ para actuar antes o después en la ronda.

Es posible que a medida que progresemos en el juego los personajes tengan alguna forma de actuar 2 veces en una misma ronda (haciendo 2 tiradas de iniciativa), esto aún está en revisión, pero hay que tenerlo en cuenta.

Por último, también deberíamos tener en cuenta que esto da lugar a habilidades que muevan nuestro turno/el de otros en la timeline, ídem con el punto anterior, esto es algo a tener en cuenta, pero no confirmado.

1. **Acciones**

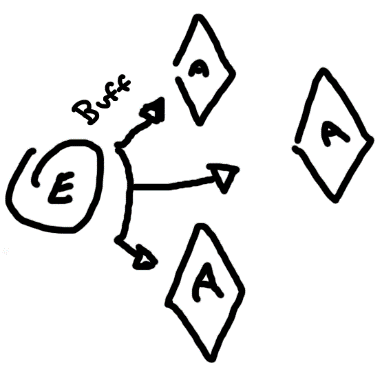
Las acciones que podemos realizar no cambiaron mucho, en su turno cada personaje puede elegir una de las siguientes:

* Habilidades: Pueden usar una de sus multiples habilidades pertenecientes a la clase del PJ.
* Items: Pueden usar un objeto usar una de sus muchas habilidades, usar un ítem o realizar una acción “común” (por ejemplo, cambiar al strategist).
* “Común”: Pueden usar habilidades que cualquier personaje puede hacer sin ningún problema, por ejemplo, cambiar al strategist.

1. **Grupo y estrategas (unchanged)**

Otro aspecto importante del combate es el grupo en sí, nuestro equipo constará de un máximo de 4 personajes donde habrá 1 estratega y 3 compañeros.

Los seguidores son los que podrán usar habilidades en cada turno cómo fue explicado anteriormente mientras que el estratega nos brindará un efecto al principio del turno, por ejemplo, un buff, un debuff, un ataque simple, etc.

Otras cualidades del estratega son que no puede ser tarjeteado por ninguna habilidad del enemigo (puede seguir siendo el objetivo de una habilidad nuestra).

Por último, usando un turno podremos cambiar de estratega, intercambiando posiciones con uno de sus compañeros. Esto incluso puede realizarse si una unidad esta inconsciente.

La existencia de un estratega nos permite tener una unidad de respaldo por si un personaje se queda sin maná o si lo derriban, así como también nos permite crear estrategias que dependan de la habilidad del estratega en sí. (Así cómo también nos permite tener más libertad al crear enemigos que puedan derribar a un personaje sin necesidad de caer en un snowball negativo)

1. **Enemigos y esbirros**

Los enemigos únicos ya no son necesarios con el cambio del sistema, puede haber de 1 a 3 enemigos (tal vez hasta 4) y estos pueden tener una cantidad de acciones multiple por turno. Esto incluso podemos exprimirlo para que haya una curva de interés en un mismo combate.

1. **Etapas, Luces y Comportamientos. (Canceled)**

La razón por la cual se canceló todo esto es porque ya no necesitamos de 1 solo enemigo con mucha variedad, así como también esto hacia al juego un poco más complejo. Y, por último, pero no menos importante, dependía mucho del sist. viejo el cual fue reworkeado completamente.

1. **Combinar habilidades. (unchanged)**

El último aspecto importante del sistema es que nos permitirá combinar habilidades para cambiar su efecto. Por ejemplo, si ponemos una bola de fuego y en el slot que le sigue a esta un tornado crearemos un tornado de fuego que causará mucho más daño.

El único requisito para lograr esto es que las habilidades que pueden combinarse estén una al lado de la otra al momento de que se lleven a cabo.

**Resistencias y debilidades**

En esta versión se agrega un sistema de resistencias y debilidades el cual funciona de la siguiente manera: Cada personaje (incluido los enemigos) tiene una determinada cantidad de “puntos débiles”.

Estos puntos débiles aparecerán cómo luces prendidas en el personaje de un determinado color. Cuando golpeamos a dicho personaje con un tipo de daño igual al de su punto débil este se romperá por el resto de la ronda y le causaremos una cantidad bonus de daño.

En cada ronda podemos romper la cantidad de puntos débiles que podamos, cuantos mas se rompan más daño se irá realizando cómo bonus. Cuando rompemos todos le haremos una cantidad abrumadora de daño así cómo también lo stunearemos.

(Otra cosa que podemos hacer es que en lugar de siempre stunearlos cada PJ tenga una pasiva a la que llamaremos “Malfunction” la cual es más personalizada, por ejemplo un personaje cuando le destruyen todos sus puntos activa un malfunction que le hace daño a todos sus aliados, otro PJ cuando le rompen todos sus puntos débiles pierde todo su maná, etc.)

Por último, mientras que los enemigos tienen sus puntos débiles configurados de forma predeterminada (y tal vez random en cuanto al color), los personajes del jugador tendrán puntos débiles en base a su equipamiento.