**Theme(s):**

**-(EXISTEN COSAS INEVITABLES) Ninguna luz es eterna, todo se acaba en algún punto.**

**-(SIEMPRE HAY ESPERANZA) Lo único que se necesita para crear una luz es una pequeña chispa.**

**Pilares:**

**-Combinación de habilidades y combos.**

**-Contraste entre la luz y la oscuridad.**

**-Manejo de recursos.**

**Preguntas Clave**

1. **¿En qué sección del juego pasará más tiempo el jugador?**

**FF:: Como los encuentros no serán randoms, el jugador podrá elegir de pasar mas tiempo en el escenario, en ese caso, deberíamos ponerle mas onda al escenario. Incluso si las peleas son lo principal.**

**CA:: Yo creo que a menos que las peleas duren mucho la exploración será la sección en la que más tiempo vamos a pasar, por ende, yo diría que incluso si no es la sección estrella debe ser algo divertido y que pueda destacar por si misma.**

**CONCLUSIÓN:**

**-El mayor tiempo de juego transcurrirá en la exploración del mundo.**

**-Este gameplay deberá ser divertido por sí mismo y no ser solo una sala de espera para las peleas.**

**-Los combates no serán 100% rando, estos se podrán evitar o mitigar.**

1. **¿Cuál sección será más vistosa y memorable?**

**FF:: Combate porque es importante y es uno de nuestros pilares.**

**CA:: La sección más memorable será el combate debido a que nuestro pilar principal se centra en esto.**

**CONCLUSIÓN:**

**-El combate del juego tiene que ser lo más vistoso, haciendo todo lo posible para explotar la mecánica de combinación de habilidades.**

1. **¿Entre una experiencia tranquila donde podemos jugar para relajarnos y una experiencia tensa en la que todo movimiento cuenta, donde se encuentra nuestro juego?**

**FF:: Siendo 1 la experiencia chill y 10 la experiencia frenética, yo diría que estamos en un 6. Podes jugar tranquilo y cometer errores, pero si también tenes que pensar bien tus movimientos. Básicamente una experiencia chill que presenta un challenge un poco agitado.**

**CA:: Yo creo, que debido a que el Theme la experiencia no debería ser algo chill, además de que si la experiencia es chill entonces sí o sí tiene que ir acompañado con o una muy buena narrativa o muy buenos gráficos. Si tuviese que decir que tan tenso sería el gameplay del 1 al 10 le pondría un 7 u 8.**

**CONCLUSIÓN:**

**-La experiencia del juego no será tranquila, no será un juego que podamos ganar sin un plan, pero tampoco será algo tan tenso que cause que evitemos tomar riesgos a cada momento para no ser penalizados.**

**-Nos centraremos en un punto medio que promueva el desarrollo de planes y la realización de combos.**

1. **¿Qué nivel de narrativa tendrá el juego?**

**FF:: Una excusa, me gustaría que sea una linda narrativa pero que no interrumpa el juego. Que este ahí para que no sea un juego solo de peleas y que se sienta que tenes “algo por lo que pelear” pero realmente es una excusa para mostrar sea el mundo o la mecánica principal.**

**CA:: Yo opino que la narrativa debería ser una simple excusa que aporte al gameplay, es decir, seguramente existirá una historia del mundo y un objetivo narrativo para que el jugador quiera alcanzarlo, pero opino que no debe haber muchas cinemáticas ni una historia muy profunda, por ejemplo algo cómo lo que hace el Rogue Legacy, ponerte notas con la historia del lugar.**

**Mi razón por la cual no quiero darle mucha importancia a la narrativa es porque pocos o ningún juego indie es reconocido solo por su historia, además de que prefiero que haya más recursos centrados en el game design y el arte antes que en narrativa.**

**CONCLUSIÓN:**

**-Debido a la falta de historia el Gameplay/Arte deberá llevarse todo el spotlight.**

**- La historia del juego será una excusa que explique por qué debemos pelear y que el jugador sienta que tiene un propósito.**

**- Si es posible esta será contada principalmente a través de secretos que nos muestren lo que ocurrió y más sobre el setting.**

**- La historia no será intrusiva y estará dedicada más que nada a aquellos amantes del lore.**