**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::**

**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.**

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

**FF::**

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

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::**

**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.**

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

**FF::**

**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 o de ciertos personajes.**

**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 antes que en narrativa.**