**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.**

**CONCLUSIONES PREVIAS:**

**-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% random, estos se podrán evitar o mitigar.**

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

**-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.**

**- 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.**

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

**Introducción**

Se realizará un brainstorming para crear distintos sistemas de combate de los cuales se elegirá el más adecuado para lo que buscamos en el juego.

Estos sistemas serán creados para promover y crear ciertas experiencias claves. Aquí abajo se listan todas las experiencias y características que pueden ser determinantes a la hora de crear un sistema.

Luego de finalizar y comenzar el brainstorming el sistema debería apuntar a desarrollar aquellos aspectos con mayor importancia, aunque no es obligatorio la lógica apuntaría a que cuanto más aporte a estos aspectos mejor será el sistema.

**Experiencias del sistema del combate**

**Ratear que nivel de importancia tiene cada una de estas (POCA, MEDIA, MUCHA)**

(Pueden agregarse más ítems, si esto ocurre la otra persona debe votar ese ítem)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Experiencias** | **FF** | **CA** |
| Permitir y promover la realización de combos | **MUCHA** | **-** |
| Permitir y promover combinar/mezclar habilidades | **MUCHA** | **-** |
| Expresar un contraste entre luz y oscuridad | **POCA** | **-** |
| Promover el manejo de recursos en el combate | **MEDIA** | **-** |
| Crear situaciones inesperadas que promuevan adaptabilidad | **MEDIA** | **-** |
| Poner al jugador en situaciones de “checkmate” que promuevan comebacks | **POCA** | **-** |
| Recompensar el uso de estrategias dominantes | **MEDIA** | **-** |
| Crear situaciones que jueguen con la información disponible por el jugador | **MUCHA** | **-** |
| Importancia en las fortalezas y debilidades (piedra, papel o tijera) | **MUCHA** | **-** |
| Importancia del uso de factores externos cómo el día y la noche | **MEDIA** | **-** |

**FF:**

**1\_ Es la mecánica principal del juego, si queremos que sea lo mas vistozo hay que hacerla cuan elegante y shiny posible, se debe sentir bien hacer esto, por lo tanto debería ser algo que se promueva, igualmente, tiene un punto en contra que es que si esto esta super explotado se vuelve aburrido, como en Persona hacer Once More todo el tiempo. Entonces esto también podría ser MEDIA. Conlcuyo en que debería tener una importancia MEDIA-MUCHA.**

**2\_ Siento que es lo mismo de arriba, solicito a back office una descripción de esto para una aclaración mas detallada, por favor.**

**3\_ Siento que el contraste es algo mas de narrativa que del Gameplay pero si lo agregamos en mecánicas del mundo, entonces seria MEDIA**

**4\_ Lo mejor seria limitar de cierta forma al jugador para que no explote absolutamente todo el tiempo sus combos mas fuertes (a menos que tenga los recursos para hacerlo todo el tiempo), en ese caso con MP o con usos de habilidades se genera un dinamismo que hace que el jugador explote sus combos mas fuertes pero con un poco mas de cabeza, no quiere que quedarse sin MP o lo que sea cuando necesite tirar su bomba nuclear llena de fuegos artificiales, asi que administrara sus recursos para hacer esto. La importancia de esto es media ya que no todo el tiempo queremos parar al jugador para usar items, excepto en peleas muy importantes (o de “alto lvl”) que te exijan estar bien preparados porque serán prolongadas o lo que sea. Me refiero a que en peleas seleccionadas seria idóneo prestarle atención a esto, fuera de peleas importantes pueden ser cosas como MP, veneno, freeze, etc. Pero que no te exijan estar 100% preparado**

**5\_ Esto va un poco con lo ultimo del 4. Las situaciones inesperadas son divertidas y si el jugador puede abordarlas de la forma indicada son aun mas recompensantes, como que un enemigo bloquee su deblidad de la nada o que te stunee a tu pj mas fuerte, si el jugador esta preparado y puede librarse o logra adpatarse con los recursos a su mano esta bueno. La importancia es media ya que esta bueno pero no es lo principal en lo que debemos enfocarnos, pero si hay que pensarlas bien al momento de pensarlas.**

**6\_ Como dije al final del 5, esta muy buenas esas situaciones si el jugador se adapta, pero en el momento no es lo importante, una vez lleguemos a esto supongo que la importancia será MEDIA**

**7\_ Esta bueno la estrategia dominante pero si el jugador la spamea se puede aburrir, por eso estaría bueno recompensarlo por un tiempo pero poner obstáculos para que el jugador se adapte.**

**8\_ Al jugador le gusta descubrir las debilidades de sus enemigos y explotarlas, entonces puede ser que los enemigos tengan varias debilidades y que te hagan creer que puede ser débil a x, pero no realmente. Como es algo divertido y que puede llevar al jugador a pensar algo como “debo encontrar todas las debilidades” estaría bueno poder diseñar bien esto junto con la triada/sist. De debilidades.**

**9\_ Como dije antes, sea triada o solo debilidades diferentes por enemigos. Es algo que esta en muchos RGP’s y que gusta bastante explotar, es uno de los sistemas que debería estar bien y sentirse coherente de cierta forma ya que junto con debilidades vienen cosas mas gratificantes como combos dominantes, uso de items, etc.**

**10\_ Esta buena la idea, que el jugador pelee contra x enemigos durante el dia y durante la noche contra otros o contra aun mas. La importancia de este flaquea, puede llegar a ser MUCHA**

**Nota del editor (?: Se que no me explique bien en 4. Cualquier cosa pregunta porque no se me explicar en el momento**

**Características del sistema de combate**

**Especificar que tanto impacto tendrá cada característica (POCO, MEDIO, MUCHO)**

**Si creemos que alguna estará bien sin importar cómo termine siendo poner (NONE).**

(Pueden agregarse más ítems, si esto ocurre la otra persona debe votar ese ítem)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Experiencias** | **FF** | **CA** |
| Nivel de complejidad que debería tener el sistema | **MEDIO** | **-** |
| Nivel de profundidad que debería tener el sistema | **MEDIO** | **-** |
| Estrategia necesaria para ganar en un combate | **MEDIO** | **-** |
| Exigencia en cuanto a la realización de combos | **MUCHO** | **-** |
| Grado en el que debería afectar el RNG en el combate (output e input) | **MEDIO** | **-** |
| Duración buscada de un combate estándar (3m -> 10m -> 30m) | **POCO** | **-** |

**FF:**

**1\_ Deberia ser abordable para cualquiera que lo juegue pero no extremadamente fácil para que un niño de 5 lo juegue y tampoco complicado al punto de que solo lo juguen hardcore RPG fans.**

**2\_ Esto podría ser también MUCHA ya que es la característica principal que queremos que se luzca.**

**3\_ Como dije en el 1. No debe ser hiper complicado para poder ganar, ni super fácil, con un nivel intermedio y que haya batallas mas difíciles mientras vas a avanzando estaría bien. Se puede ver por combates importantes, que cantidad de estrategia se puede necesitar.**

**4\_ Esto tambien puede ser MEDIO porque, como dije ya varias veces, es el aspecto que queremos que se luzca, nuestra diva, la estrella del escenario. Pero pienso que si lo exigimos al punto de no dejar al jugador hacer nada mas que no sean combos este se puede artar de la mecánica, en ese caso debería haber situaciones en las que el jugador pueda pasar sin usar combos, como pelear contra bichos low level o cosas asi. La importancia real seria MEDIA-MUCHA**

**5\_ Si fuera poco el jugador podría aburrirse de mucho de lo mismo y si fuera mucha el jugador se va a hartar de no poder hacer lo que quiere, por eso, opino que un impacto medio está bien para dejarcontento o enganchado al jugador.**

**6\_ Los combates fuera de jefes o bichos de altos lvl o eventos, deberían tener una duración corta ya que el jugador puede pensar cosas como “no valen mi tiempo” o “lpm otra vez me choque contra este bobo” entonces deben ser lo suficientemente dinámicas para que el jugador las despache sin mucho pensar, conforme el juego avanza estaría bueno subir la duración, yo propondría que en el momento digamos un máximo que puede llegar a durar el combate contra un weakling.**