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

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