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

**FF:**

**1\_ Es la mecánica principal del juego, si queremos que sea lo más vistoso 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. Concluyo 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 más detallada, por favor.**

**CA:: Aunque estén separadas van muy de la mano, después de dar mi punto de vista dejo aquí debajo la diferencia entre ambas.**

**Debido a que ambas son necesarias para que el pilar principal de nuestro juego tenga efecto para mí son los 2 factores determinantes más importantes que nuestro sistema de combate debe contemplar. Si no lo contempla el sistema no será lo mismo y no funcionará para el juego que queremos lograr.**

**CA:: La diferencia es la siguiente, la realización de combos constaría en el uso de habilidades o acciones en cierto orden que creen una outcome especial, cómo por ejemplo buffear con todos los personajes a un mago para que destruya de un ataque a todos. (hablando de otros rpgs)  
En cambio el punto 2 se centra en la combinación y mezcla de habilidades, para cambiar su función, o expresado de otra forma, cambiar el uso de las habilidades de los personajes (si la luz es roja la habilidad prende fuego, si es amarilla cura, etc.)**

**Tal vez debería ponerle “personalización de habilidades” pero tampoco me gusta.**

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

**CA:: Aunque es uno de los “pilares” que tenemos, no creo que sea necesario que este contemplado en las mecánicas del sistema. Incluso si no es contemplado seguramente va a estar reflejado con el contraste entre nuestros PJs y los enemigos.**

**Aunque también pueden crearse sistemas que jueguen con este concepto cómo hacer que los enemigos te apaguen las luces.**

**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.**

**CA:: La importancia desde mi punto de vista es media ya que si no existe una administración de recursos el sistema debería evitar exploits y el uso de una misma habilidad de forma reiterada, pero tampoco es la base en la que debe centrarse el sistema.**

**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.**

**CA:: Mi razonamiento es el siguiente, si vamos a poder estar haciendo combos y mezclando habilidades entonces estaría muy bueno contemplar situaciones que te fuercen a realizar otros combos o cambiar tu estrategia de forma drástica. Estoy al borde de ponerle de importancia MUCHA. Pero tranquilamente podemos hacer un sistema que no contemple adaptabilidad y que sea muy bueno sin problema.**

**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**

**CA:: A diferencia de mis últimas 2 decisiones con importancia MEDIA esto es un poco distinto, este es un topic que tranquilamente podría no estar y crearse a partir de un buen boss y fin, pero este es el tema, si el sistema permite la constante creación de situaciones en las que estamos contra las cuerdas y podemos volver a entrar a la pelea se sentirá perfecto. (Este y el punto anterior se tratan de que tanto el sistema deberá ayudar a crear estas situaciones, y no que tanto los combates que hagamos harán estas experiencias, por ejemplo, si la única forma de hacer un comeback es que reviviste a tu personaje con más daño con una poción se siente cómo una decisión más, pero si lograste curar a todo tu equipo al último momento haciendo un combo re zarpado te vas a sentir re polenta y sinceramente, es algo que siento que muchos RPG no tienen en cuenta, en especial este topic).**

**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.**

**CA:: La razón por la cual la importancia que le pongo es POCA es porque se puede hacer un sistema que refuerce el uso de estrategias dominantes que sea muy piola, cómo por ejemplo que haya una estrategia dominante pero que el problema sea cómo vas a llegar a realizarla. Así cómo también puede existir un sistema que no tenga una estrategia dominante y se centre en estar adaptándonos a cada momento. Cómo ambos son escenarios plausibles este topic no lo considero para nada determinante.**

**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.**

**CA:: Desde mi punto de vista esto no es una importancia tan grande como para decir “si no jugas con la información este sistema va a ser una cagada” ni tampoco es un factor que aporte mucho a cualquier sistema, por ejemplo tal vez jugas con la falta de información y causas que el jugador no sepa que hacer el 95% del tiempo. Por esta razón creo que no es un factor determinante y va a depender del sistema que creemos, no al revés (Cómo el topic anterior).**

**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.**

**CA:: Aunque no concuerdo al 100% con tu fundamentación de la importancia tambien pienso que la importancia es MUCHA ya que cómo tenemos combos y mezcla de habilidades cómo core este es el topic que más potenciará a esas 2. Si no hay una triangularidad entonces los combos que hagamos se sentirán bastante iguales y no habrá mucha diferencia entre ellos.  
La razón por la que no concuerdo con tu punto de vista es el siguiente, aunque es verdad que buscar debilidades es un placer en sí mismo también significa que la 2da parte del combate será usar una habilidad específica contra el enemigo, quitándonos las opciones que teníamos y dejándonos con una decisión obvia. Por ejemplo, atacar con SURF todo el tiempo en pokemon cuando te ponen un pokemon de fuego adelante.**

**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**

**CA:: Para mí la importancia del sistema en cuanto a esto es poca o casi nula, debido a que creo que el sistema no debería enfocarse en esto y podría evitarse sin impactar en el resultado final del sistema. Pero si, tranquilamente puede crearse un sistema que haga uso del día y la noche perfectamente.**

**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** | **MEDIO** |
| Nivel de profundidad que debería tener el sistema | **MEDIO** | **MUCHO** |
| Estrategia necesaria para ganar en un combate | **MEDIO** | **MEDIO** |
| Exigencia en cuanto a la realización de combos | **MUCHO** | **MUCHO** |
| Grado en el que debería afectar el RNG en el combate (output e input) | **MEDIO** | **MEDIO** |
| Duración buscada de un combate estándar (3m -> 10m -> 30m) | **POCO** | **NONE** |

**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.**

**CA:: La complejidad en general debería ser media, si comienzo a desglozarla creo que lo mejor sería que la complejidad innata del juego sea POCA/MEDIA, mientras que la complejidad emergente/aditiva sea MEDIA. Es decir, que sea fácil aprender a jugar el combate pero que luego existan muchas posibles situaciones que hagan al sistema más complejo sin cambiar sus reglas base.**

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

**CA:: La profundidad para mi debería ser muchísima, más que nada porque le dará mucho más valor a los combos y mezcla de habilidades que creemos. Cuanto más profundas sean estas 2 cosas mejor.**

**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 más difíciles mientras vas a avanzando estaría bien. Se puede ver por combates importantes, que cantidad de estrategia se puede necesitar.**

**CA:: Cómo definimos con anterioridad, no debería ser algo chill en lo que no requieras de una mínima neurona para jugar, más que nada porque si vas a poder hacer todo sin esfuerzo alguno nos metemos los combos en el orto. Por otro lado tampoco queremos hacer que el jugador este tenso todo el tiempo, aunque seguramente esto llegará a un nivel de estrategia más avanzado en jefes o ciertos momentos del juego.**

**4\_ Esto también 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 hartar 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**

**CA:: Cómo nuestro gameplay se basa en combos y mezclar habilidades siento que si no logras hacer combos vas a estar perdiendo el 90% de las veces. Sino lo mismo, nos metemos el core por el orto si se puede ganar todo con habilidades simples.  
En cuanto al hecho de que se aburra de usar la mecánica, esto deberemos evitarlo al diseñar la forma en la que estos combos se realizan, si es divertido hacerlos y hay muchos combos distintos podríamos evitar caer en esa trampa.**

**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.**

**CA:: Podemos aprovecharnos mucho del output RNG para crear adaptabilidad y situaciones especiales, en cuanto al input RNG seguramente estará presente pero no me gustaría que llegue hasta el punto en el que tus planes se vean frustrados por el mismo.**

**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.**

**CA:: Desde mi punto de vista, va a depender del sistema y no afectará mucho. Tal vez el sistema creado se beneficia mucho de combates largos, lo que nos da lugar a menos enemigos y más importancia a cada combate, incluso los “normales”. Así cómo puede beneficiarse de un combate rápido que evite aburrimiento y de lugar a una variedad de enemigos distintos.**