Reunión 2 de febrero de 2020

Se hizo una actividad de integración.

Se compartieron las ideas:

* Julián: hack n’ slash. Aventura, juego de ritmo. Combos basados en ritmo. No disparos.
* Sebastián: Si es con tablero, un battle simulator parecido a TABS y Fire Emblem. Si no, un Metroidvania.
* Abondaño: RPG tipo Dante’s Inferno.
* Andrés: Platformer. Niveles diseñados para ser atravesados con diferentes personajes.
* Ru: juego de Matrix. Platformer. Hay progreso, Megaman. Tomar armas de los cadáveres de nuestros enemigos.
* Gal: RPG. Memento. Ir descubriendo la historia de poco a poco. La segunda es estrategia en el espacio Evil Night.

Se descartan:

* Battle simulator por necesidad de 3D.
* Hack n’ slash también si es en 3D.

Idea 1: Platformer con exploración basada en la idea de Andrés con las mecánicas de Megaman. Incita la exploración.

Idea 2: Binding of Isaac con la idea de la historia de Galindo. Roguelike.

Ideas: Transición entre “mundos”, “Infiernos” para mayor personalización.

Nombre de primer jefe:

Toro’poh Nara

**Grupos**

* Grupo 1: Ru, Andrés, Sebastián
* Grupo 2: Gal, Julián, Abondaño