**El Verso**

**Mecánicas Generales**

El juego está dividido en 2 fases principales:

* Fase de Exploración
* Fase de decisión

**Fase de Exploración**

En esta fase los jugadores recorren una serie de habitaciones donde se encontrarán con enemigos. La cantidad de enemigos es mínima y en general serán lentos. La dificultad de vencer dichos enemigos vendrá de la escasez de munición

En cada habitación, los jugadores pueden encontrar munición y objetos de curación. Estos objetos serán escasos por lo que el manejo y correcta administración de los mismos es una mecánica de juego importante.

Existen 2 elementos importantes en esta fase: Un “acosador”, algo que persigue a los jugadores a lo largo de las habitaciones, impidiéndoles regresar además de obligarlos a avanzar. Ser alcanzado por este algo es muerte instantánea. El otro elemento es la recolección de notas o versos. Estos versos sirven como pistas para la siguiente fase, los versos estarán relativamente escondidos y son también el objetivo principal de esta fase. La dificultad para obtenerlos es: encontrarlos, la presión de los enemigos, la presión del acosador y la posible necesidad de munición/curación.

**Fase de decisión**

En esta fase se recolectan los versos que los jugadores obtuvieron en la fase anterior. Dichos versos se muestran a todos los jugadores durante un tiempo en rápida sucesión. Después de esto, los jugadores son confrontados con una decisión. Los versos sirven como pistas para poder tomar la decisión correcta. En términos generales, las “decisiones” son preguntas de opción múltiple. Cualquier respuesta incorrecta, causa un castigo para los jugadores. Posibles castigos serían: Reducción de recursos, reducción de salud, aparición de enemigos, etc.

La decisión sólo puede ser tomada por un jugador. Se busca que los jugadores discutan la posible solución al acertijo de la decisión de acuerdo a lo que recuerdan de los versos que les fueron mostrados. Sin embargo la elección última la toma un único jugador quién podría decidir no escuchar a sus compañeros

**Observaciones personales e ideas**.

**Sairi**

* El uso de armas de fuego podría ser muy genérico, usar distintos objetos como armas melee con cierta durabilidad y diferentes atributos de velocidad y fuerza agregaría variación.
* Me imagino el ambiente del juego como un ambiente abierto, un lugar extraño o bizarro (como un sueño o una dimensión ajena a la nuestra)
* Me gustaría hacer que para obtener un verso el jugador deba resolver un puzzle, modificando la fase de exploración de la siguiente forma:
  + Los jugadores acceden a nuevas áreas. En cuanto entran se inicia un contador que al llegar a 0 ocasiona la entrada del acosador lo que obliga a los jugadores a buscar la salida.
  + Mientras los jugadores se encuentren en un área, pueden explorarla en busca de armas o ítems. Estos ítems pueden requerir de un puzzle para obtenerlos o pueden estar en un lugar con enemigos
  + También, al encontrar un verso, se requerirá de resolver un puzzle. Esto hará que los jugadores deban decidir de acuerdo a su estado actual dado que el tiempo para la aparición del acosador se puede agotar, puede que tengan que decidir entre ignorar un verso en favor de un ítem o viceversa.
* Agregar una fase de jefe posterior a la fase de decisión. Esto podría prestarse a que los castigos derivados de una mala elección, puedan centrarse en darle más vida al jefe, hacerlo más fuerte, rápido, etc.
* Mi idea sobre la historia sería sobre liberar a algo. Retomando la idea de que el ambiente es un lugar extraño como otra dimensión, quizá nuestros personajes están en esta dimensión para liberar al mundo que habitan de algún mal. Los jefes podrían ser guardianes de este mundo que han sido corrompidos y necesitan liberarse.

Otra idea es que somos un grupo de viajeros y estamos buscando la forma de salir de esta dimensión extraña o, retomando la idea de los sueños, escapar de esta versión bizarra de nuestra realidad.

**Mauricio**

* Ambientar el juego en el pasado, quizá alrededor de los **años 20’s**, podría darle mucho sentido y personalidad a nuestro videojuego. La época nos permite hacer que las armas disponibles sean poco eficientes, lentas y difíciles de manejar, por lo que requerirá de paciencia y suficiente temple por parte del jugador para conseguir un disparo certero. Parte importante para mí de situar el juego en esta época es la estética general. Podría tratarse incluso de un grupo de revolucionarios mexicanos, al estilo Red Dead Redemption, que entran a un gran ejido, embrujado o maldito, con la finalidad de encontrar algún tipo de tesoro. Este ejido podría componerse de varias partes como una mansión, parte del campo, casas de criados, un granero, etc.
* Una mecánica importante que me gustaría agregar al juego es la **niebla**, muy parecida a la *niebla de guerra* de Age of Empires. Todo el escenario es visible desde arriba, aunque cubierto por una niebla/oscuridad que impide al jugador saber qué hay realmente en el escenario. De esta manera, los jugadores tendrán un campo de visión muy reducido, que les permitirá revelar cualquier cosa que se encuentre lo suficientemente cerca de ellos y dentro de su campo de visión. Así, para saber si un enemigo los está persiguiendo, alguien deberá mirar hacia atrás para mantener el escenario detrás de los demás lo suficientemente visible como para poder reaccionar si cualquier eventualidad se presenta. Para esta mecánica existen dos variantes:
  + Para el juego local, todos los jugadores comparten visión, por lo que deberán repartirse adecuadamente para cubrir el escenario y tener control sobre los enemigos que se les aproximen.
  + En caso de habilitar el juego online, el campo de visión no se compartiría, por los que los jugadores deberán comunicarse efectivamente como equipo, confiando en que sus compañeros les darán la información necesaria para sobrevivir.
* En cuanto a la fase de exploración, me gustaría incorporar **acciones que imposibiliten** a quien ejecuta la acción de **realizar cualquier otro movimiento**. Por ejemplo, si un jugador desea buscar en los cajones de un ropero, este deberá mantener presionado un botón para que su personaje comience a revisar los cajones. El jugador deberá esperar unos momentos mientras esto ocurre, y si suelta el botón, la acción completa se cancela, obligando al jugador a repetir la acción desde el principio. De esta manera, se obliga a los jugadores a cubrirse; mientras uno busca, el otro deberá cuidar que no sean atacados. Esta mecánica, combinada con la mecánica anterior de la *niebla*, obligaría aún más a los jugadores a jugar en equipo, ya que existirán situaciones donde, forzosamente, un jugador se encontrará completamente indefenso si no cuenta con un compañero que le respalde.
  + Una buena variante para esta mecánica sería presionar varios botones en secuencia para completar una acción, como si fuera un pequeño y rápido puzzle. Si el jugador presiona correctamente la secuencia que se le muestra, la acción que desea realizar se ejecutará sin problemas. En cambio, si falla al presionar los botones de la secuencia, la acción sería cancelada, obligando al jugador a intentarlo nuevamente, o desistir si ya no cuenta con tiempo suficiente.