**Sistema básico**

Este sistema es muy básico de implementarlo, Los diseñadores consideran si hacer un sketch para las texturas y objetos si aún no tiene una idea clara de lo que van a hacer.

Katia tendrá un ataque horizontal de 180º delante de ella. Enfriamiento 2s

Katia bloquea el ataque del enemigo si se defiende.

Katia activa el estado “Parry” al defenderse en el momento del ataque, desvía proyectiles y aturde a enemigos cuerpo a cuerpo

Katia disparará una bola de fuego hacia la dirección del mouse. Enfriamiento 10s

**¡IMPORTANTE! Respetar las fases del proyecto**

El siguiente sistema es complicado de implementar, no pasaremos a diseñar estas ideas hasta no tener una maqueta jugable.

A partir de aquí ya tenemos una base, un esqueleto para poder probar todos el juego.

Una vez que acabemos la fase del maquetado, los diseñadores se pondrán a trabajar en el diseño final del juego.

Los programadores empezaran a complicar los algoritmos de la maqueta para su buena jugabilidad

Los diseñadores se dividirán en dos grupos:

Los diseñadores 3D y enviroment se centrarán en acabar los primeros diseños ya acabados.

Los artistas se pondrán de nuevo a diseñar las habilidades y estados de todo el sistema

**Concepto Nuevo 12/02**

Usar el mouse como lápiz para dibujar la dirección y sentido de las habilidades

Consideraciones:

Salas anchas para poder moverse libremente

**Ideas Nueva:12/02**

Nueva mecánica Sistema de portales. (Final del juego)

Gracias al mineral del núcleo de la dungeon, karia a desbloqueado un nuevo estado “Tiempo”

Descripción:

Si Tiempo > Espacio:

Disminuye el estado “Tiempo”, Aumenta el estado“Espacio”

El jugador se desliza hacia la dirección del mouse creando un portal durante 0.5 segundos,

acto seguido se teletransporta a una corta distancia, en la posición, dirección y sentido del ratón al moverlo por la pantalla, manteniendo la inercia al salir del portal, permite activar algunas habilidades mientras estás en inercia,

Si se activa una habilidad, el estado “Flujo” aumenta y se desliza 0.5

(Posición que le quedaba por terminar + Vector3 (0.5x, 0.5y, 0.5z)(Pensando...)

Si Tiempo < Espacio

Aumenta el estado “Espacio”, Disminuye el estado “Tiempo”

Depende de otros atributos

Estado del jugador “Graviton”

Las habilidades electricas, estaria bien que fueran como esto <https://www.youtube.com/watch?v=sJUIa91rhm0> con cada golpe que impacta cuando tiene un multiplicador de daño. Con un efecto rayo que bajara de las nubes, si hay!

**Sistema de combate basado en combos**

**Sistema de dificultad**

Nivel fácil:

En los primeros niveles, el clima será neutro el cual aumenta las estadísticas de Tierra, Viento, Agua,

Nivel intermedio:

En los siguientes niveles, el clima podra enfriarse o calentarse, katia descubrirá los estados “Combustión”, “Rayo”, “Termodinámica”

Nivel difícil:

Katia entiende la gravedad a la perfección y podrás combinarlo con el estado “Tiempo”

Sistema de energía de dungeon

Al iniciarse la dungeon, tendrá unos valores aleatorios de “estados”

Katia podrá consumir esas estadísticas a su beneficio, intercambiando sus estadísticas y cambiando el clima del lugar

Combustión

+Viento, -Tierra,

+Fuego, -Agua,

+Rayo, -Hielo,

+Tiempo, -Espacio

Acuático

+Rayo, -Viento

+Agua, -Fuego

+Hielo, . -Tierra

+Espacio, -Tiempo

Eléctrico

+Rayo, -Hielo,

+Agua, -Viento

+Fuego -Tierra

+Tiempo -Espacio

Materia:

+Rayo, -Agua,

+Fuego, -Viento,

+Tierra, -Hielo

+Tiempo -Espacio

Flujo:

+Agua, -Rayo,

+Fuego, -Tierra

+Viento -Hielo

+Espacio -Tiempo

Termodinámica:

La temperatura de Karia aumenta o disminuye dependiendo de sus características

(Idea) Ley de la termodinámica, el clima y el personaje intercambian los puntos de estado sumando 100% entre ellos

**Estados Físicos**

Aturdido:

Disminuye 90% la velocidad de movimiento, si activas una habilidad hay una probabilidad de que se dirija en otra dirección.

**Habilidades pasivas**

MechaCuanto:

Katia tiene la habilidad de transmitir su energía e interactuar con su entorno.

Katia cambia sus habilidades en función de sus estados

Presión Térmica:

Disminuye el estado “Combustión”

Disminuye el estado “Húmedo” de Katia

Aumenta el estado “Húmedo” en el clima

Katia aumenta la energía de su cuerpo aumentando su temperatura y calentando el clima.

La diferencia de calor crea una película de vapor que reduce el daño fisico y magico recibido.

Por desgracia la tecnología es muy reciente, desprende y aumenta el estado “Humedad” en el clima

**Habilidades Activas**

Pulso Gravitatorio:

Disminuye el estado “Espacio”

Aumenta en ocultó el estado “Tiempo” (Bloqueado Temporalmente, Spoiler)

Katia levanta el brazo, creando una depresión en el espacio al que atrae todos los objetos, y objetivos de la zona radial,

El enemigo sufre el efecto “Aturdido” durante 0.5 segundos.

Flujo Eólico:

Disminuye “Flujo”

Katia empuja al enemigo con una rafaga de viento.

Ardiente:

Disminuye “Combustión”

Katia acumula la energía en sus extremidades, al moverse sus movimientos transforman el aire en plasma creando llamas en el ambiente.

Aumenta el daño physico y daño mágico en 10%

Aquacero:

Disminuye “Acuático”

Katia cubre su piel de agua.

El movimiento de katia expulsa partículas de agua con el estado “Húmedo”, que, al contacto con los enemigos, genera succión de vida

El estado “húmedo” deja tras de sí un rastro de agua.

Acuífero:

Disminuye “Acuático”

Puede potenciarse con el estado “Flujo”

Katia alza sus brazos para levantar el rastro de agua de sus enemigos, girando sobre sí misma envía la corriente de agua hacia la dirección indicada

(Flujo) Katia expulsa la energía de su cuerpo en un instante, comprimiendo las partículas del aire, acelerando y potenciando la habilidad Acuífero..

Muro:

Disminuye humedad del entorno

Aumenta combustión de katia

Katia forma un muro de hielo usando la dirección y posición del ratón

**Sistema de Progreso**

**Habilidades pasivas**

MechaCuanto+:

Katia tiene la habilidad de transmitir más energía en el entorno.

Katia cambia sus habilidades en función de sus estados con más rapidez

Presión Térmica+:

Katia encontró el modo de mejorar su estado interno, permite doblar la temperatura interna optimizando la emisión de vapor en el ambiente.

El vapor es más denso, puede aumentarse con el estado “Flujo”.

El ambiente es tan cálido que el vapor quema a los enemigos.

¡Atención! No se alcanzara tal temperatura si la energía del clima no llega a la requerida

Presión Térmica+ pasará a ser Presión Térmica.