

## Ideas Escogidas

Audiencia	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>NO Monas chinas 3 (Y_Y)</b></li> <li>Monas chinas 1</li> </ol>
Mecánicas	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>Personalizar cada pieza del arma: 1</b></li> <li><b>Sistema de creación de materiales y armas : 2</b></li> <li><b>Énfasis en los sonidos externos y internos: 2</b></li> <li>Reparar base antes de poder usarla: 2</li> <li><b>Shooter con armas no de fuego: 1</b></li> <li>Tendrá armas de fuego: 1</li> <li><b>Mejora de equipo/Armas: 1</b></li> <li><b>Correr (Sprint): 2</b></li> <li><b>Potenciadores: 1</b></li> <li><b>Poder esconderse: 2</b></li> <li>Roguelike/lite:1</li> <li><b>Combate a melee: 2</b></li> <li><b>Personaje necesita un objeto para mantener la cordura: 3</b></li> </ol>
Género	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>Juego 3D survival horror: 5</b></li> </ol>
Temática	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>Gore o gráficamente explícito: 1</b></li> <li>Juego claustrofóbico en el espacio o debajo en el mar: 1</li> <li><b>Algo histórico inspirado al final de la era de los templarios: 2</b></li> </ol>
Localizaciones	<ol style="list-style-type: none"> <li>Base militar: 2</li> </ol>
Enemigos	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>Enemigo infalible: 1</b></li> </ol>
Iluminación	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>No poder modificar el brillo después de comenzar la partida: 1</b></li> <li>Fotorealista: 5</li> </ol>
Peligros	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>Poder enfermar y sufrir daño de entornos 3</b></li> <li><b>Sobrevivir en el entorno 1</b></li> <li><b>Zombies 1</b></li> <li><b>Sustos (Jumpscars) 1</b></li> </ol>
Música	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>Doblaje: 1</b></li> <li><b>Música metal: 2</b></li> </ol>
Arte	

Vida	1. <b>Sistema de salud avanzado de Tarkov 4</b>
Puntuación	1. <b>Easter eggs: 3</b> 2. <b>Memes shitpost: 1</b>
Muerte	
Multijugador	1. Cooperativo y armas cooperativas: 1 2. <b>Singleplayer: 1</b>
Colors	
Economía	1. Economía mixta real/juego: 2
Promoción	1. <b>Merchandising: 1</b>
Puzzles	1. <b>Minijuegos: 1</b>
Duración	1. <b>Duración media 5 - 7 horas: 1</b>
Competidores	
Niveles	1. <b>Backtracking: 1</b> 2. Creación de niveles aleatorios con IA: 1
HUD	
Pantallas	1. <b>Ayuda visual o texto que den pistas para resolver puzzles: 2</b>
Historia	1. Nombre de personaje Jesse Pickman 1 2. <b>Moralidad en las decisiones 1</b> 3. <b>Misiones que mejoren el escenario 1</b> 4. <b>Romances con NPC's 1</b> 5. <b>Varios finales 1</b> 6. Que se cuente una historia y solo haya que tomar decisiones 1 7. <b>Investigación policial 1</b> 8. <b>Decisiones 1</b> 9. <b>Tendrá una historia 1</b> 10. <b>Historia contada por un narrador 2</b>
RV/RA	1. <b>VR 1</b>
Minijuegos	
Inicio	
final	

