

# Mecánicas del juego

## Gameplay principal

El loop jugable principal del juego se basará en la exploración del mundo y la colección y batalla de criaturas, ambos elementos serán necesarios para avanzar en la historia y a menudo formarán parte de ella.

## Combate

Para crear un sistema suficientemente complejo que no resulte aburrido, que aproveche las sinergias y debilidades de las criaturas y obligue al jugador a desarrollar estrategias interesantes, adaptándose a cada situación particular los combates serán de 2 criaturas contra 2. Este sistema llevará al jugador a pensar en cómo interactúan sus criaturas entre ellas, en lugar de acumular las criaturas más fuertes que se encuentre o entrenar únicamente una criatura ignorando todas las demás. Por otro lado, este sistema también abre una gran diversidad estratégica; ahora el jugador puede elegir si atacar con dos criaturas a una asumiendo un mayor riesgo si se defiende de los ataques, pero obteniendo un mayor beneficio si consigue eliminarla antes de que ataque. También introduce la posibilidad de disponer de criaturas de apoyo, que se centran en mejorar las posibilidades de otra criatura o defenderla frente a alguna de sus flaquezas.

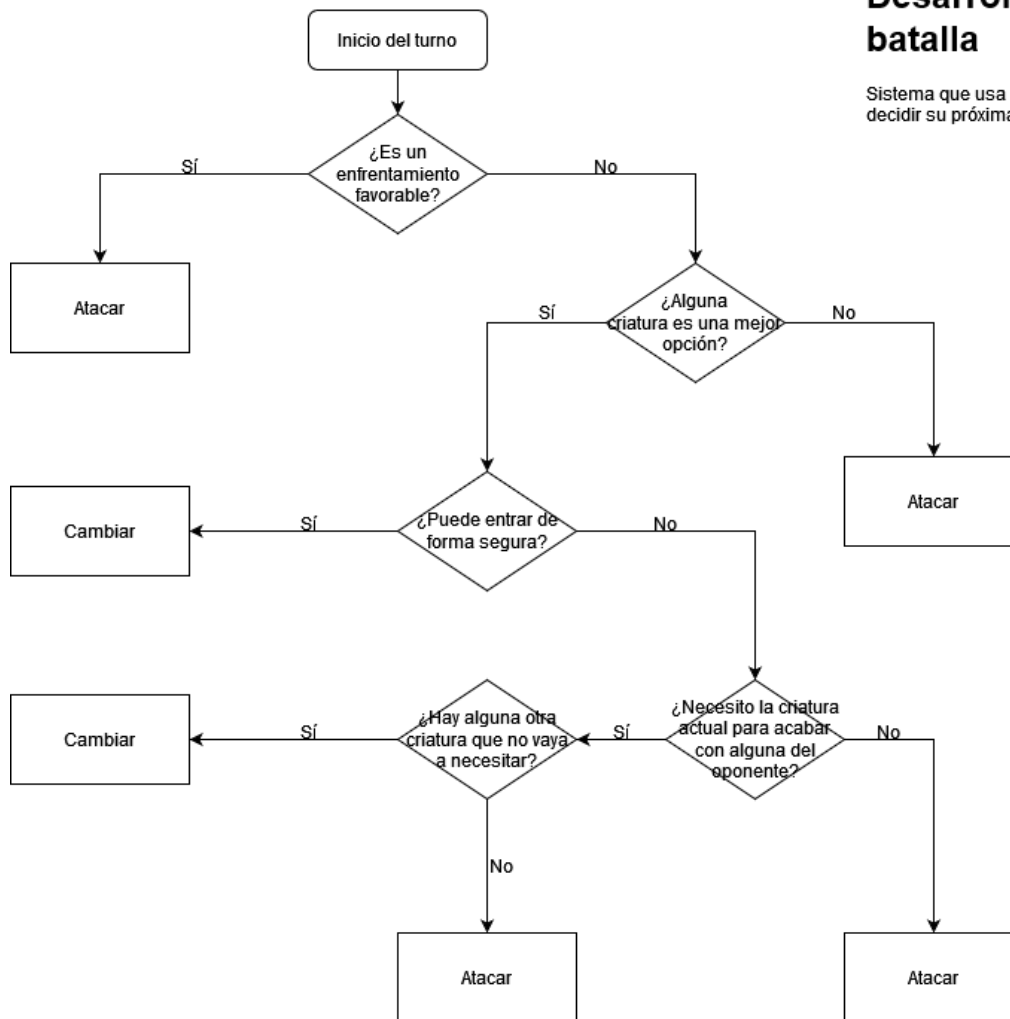
No obstante, para que estas posibilidades sean relevantes es imprescindible que exista una inteligencia artificial que esté al nivel adaptándose a las circunstancias concretas de cada batalla. Asimismo, será necesario dotar al jugador de opciones, bien en la forma de diversidad de movimientos o de otras capacidades de las criaturas, que fomenten su creatividad y desempeño. Por esto mismo las mecánicas de combate se clasifican de la siguiente manera:

## Inteligencia Artificial

Para que la IA suponga un reto es necesario que conozca las mecánicas del juego y cómo desenvolverse en las batallas. Para ello es importante que comprenda conceptos técnicos como pueda ser la efectividad de tipos y los efectos de los ataques y otros más abstractos como la situación de batalla, esto supone que la inteligencia ha de ser capaz de determinar cuál es su condición de victoria y cuál la del oponente, resultando así, en una toma de decisiones en función de la utilidad y características de cada criatura como puedan ser el tipo, el nivel o los movimientos que conoce. La principal dificultad en este aspecto será desarrollar una inteligencia competente pero falible, pues para que se sienta humana y justa es necesario que cometa errores de vez en cuando, sin embargo, si estos errores son muy frecuentes o consistentes, es decir, si siempre usa el mismo razonamiento, el jugador percibirá el juego como muy fácil o no tendrá dificultad en encontrar una forma de explotar el sistema. En la otra cara de la moneda, si la IA es perfecta, tomando la decisión más adecuada en cada momento, el jugador lo percibirá como un sistema injusto ya que la IA dispone de más información sobre los detalles del juego. Esto supone que para que la inteligencia artificial resulte gratificante en el gameplay ha de evolucionar junto al jugador. De esta forma siempre irá un pequeño paso por delante del jugador, fomentando la introducción progresiva de nuevos conceptos y estrategias de batalla motivando la experimentación. Para conseguir este equilibrio es necesario saber qué mecánicas conoce el jugador en todo momento para poder adaptar la experiencia a estos conceptos. Finalmente, la mecánica concreta que denota este esfuerzo es el cambio de criatura, que es algo que no se observa en otros juegos y dotará de gran frescura al gameplay.

## Desarrollo batalla

Sistema que usa la IA para decidir su próxima acción



### Movimientos

Los movimientos de una criatura son las acciones que puede realizar en combate, pudiendo hacer sólo uno por turno. Los movimientos tienen las siguientes propiedades:

#### Aprendizaje

Las criaturas podrán usar en combate hasta un máximo de 4 movimientos, cuando una criatura ya tenga 4 movimientos, se ofrecerá la posibilidad de cambiar uno por el nuevo. Los movimientos aprendidos anteriormente se podrán recordar en cualquier momento fuera de combate.

Las criaturas pueden aprender movimientos de las siguientes maneras: al subir de nivel, al evolucionar, con objetos específicos, con ayuda de determinados personajes no jugables, o en eventos concretos (momentos específicos en la historia o al activar un evento especial en zonas concretas del mundo).

La lista de movimientos que puede aprender una criatura dependerá de su especie, siendo en cada caso una combinación única. Además, en medida de lo posible, cada especie de criaturas tendrá uno o varios movimientos exclusivos que sirvan para definir aún más su rol en combate.

### *Potencia*

La potencia es el atributo que define la fuerza de un ataque. Junto al ataque y la defensa (o ataque y defensa especial si el ataque es especial) decidirá el daño que realiza al objetivo.

Los movimientos tienen una escala de potencia que varía entre 20 y 120. Los ataques con una potencia entre 20 y 50 serán frecuentes en las criaturas más infantiles. Aquellos movimientos que tengan una potencia entre 60 y 80 serán usadas por criaturas jóvenes. Finalmente, los movimientos con potencias entre 90 y 120 estarán reservados para las criaturas adultas.

### *Precisión*

La precisión es un valor numérico que medirá las posibilidades de que un ataque acierte su objetivo. Para que resulte lo más intuitivo posible, se usará un número entre 1 y 100 equivalente al porcentaje de éxito del movimiento.

### *Categoría*

Los movimientos pueden pertenecer a tres categorías diferentes, físico, especial o de estado, en función del tipo de daño que inflija.

Por consiguiente, los ataques físicos realizan daño en función del ataque del usuario y la defensa del objetivo. Asimismo, los ataques especiales tienen en consideración el ataque especial y la defensa especial de la misma forma. Finalmente, los movimientos de estado tienden a causar algún tipo de efecto como puede ser introducir un estado adverso, producir cambios en las estadísticas de las criaturas o generar cambios en el terreno.

### *Elemento*

El elemento de un ataque es una de las variables que define si un ataque es superefectivo, dependiendo de cómo afecte ese elemento al elemento o elementos del adversario. Cuando una criatura hace uso de un ataque que coincida con alguno de sus elementos, el ataque verá aumentada su potencia.

### *Prioridad*

Pese a que el orden de ataque se decide en función de la velocidad, esto sólo sucede cuando las prioridades de los ataques son iguales. Por tanto, es posible que una criatura más lenta ataque antes si usa un movimiento con mayor prioridad. En orden descendente las diferentes prioridades son: instantáneo, fugaz, rápido, normal, lento y muy lento.

Los movimientos instantáneos serán generalmente movimientos defensivos que ayuden a la criatura a protegerse de los demás ataques, ahí que tengan la máxima prioridad para poder ser efectivos.

### *Stamina*

La stamina es un sistema que altera la frecuencia con la que las criaturas pueden realizar un determinado movimiento. La stamina funciona de la siguiente manera:

Cada criatura dispone de una cantidad de stamina concreta, dependiendo de su especie. Esta cantidad total aumenta al subir de nivel.

Cada movimiento consume una cantidad fija de stamina, particular del movimiento.

Al final de cada turno la criatura recupera una cantidad fija de stamina, que depende de su especie. Esto puede suponer que una criatura tenga poca stamina máxima pero una recuperación alta y viceversa, dotando de mayor control y balanceo en el diseño de las estadísticas de las criaturas que puede apoyar que empleen un estilo de juego diferente.

Cuando, en combate, la criatura es retirada de la batalla de vuelta al equipo, recupera stamina a un ritmo muy superior. Cuando el combate acaba, todas las criaturas del equipo recuperan la stamina de forma íntegra.

Cuando la stamina de una criatura llega a 0, cae exhausta y queda inmóvil durante el siguiente turno. Tras esto recuperará una mayor parte de su stamina que de costumbre.

El objetivo de la introducción de este sistema es añadir profundidad a los estilos de juego impidiendo que los usuarios usen constantemente el ataque más potente del que disponen, fomentando una mayor toma de decisiones.

### *Objetivos*

Los movimientos pueden afectar a una o varias criaturas. No obstante, si un ataque de daño alcanza a una criatura aliada, el daño infligido será reducido.

### *Efecto secundario*

Los movimientos además pueden tener un efecto secundario, es decir, un efecto adicional a las consecuencias del uso de un movimiento. Se considera efecto secundario cuando el ataque inflige una condición adicional al objetivo como pueda ser un estado adverso o disminución de sus características de combate. También serán efectos secundarios los aumentos que una criatura reciba de realizar un ataque, aunque no las disminuciones ya que se entenderá que son fruto de hacer uso de una fuerza excesiva por parte de la criatura.

### *Estados adversos*

Un estado adverso es un estado en el que una criatura ve afectadas sus capacidades de combate que no necesariamente implica un cambio en sus estadísticas, esto implica un cambio en su funcionamiento en batalla. Hay dos tipos de estados adversos: permanentes y volátiles.

#### *Permanentes*

Las criaturas sólo pueden estar afligidas por una simultáneamente. Se mantienen después del combate. Son las siguientes:

- **Dormido:** la criatura permanece inmóvil durante 2 o 3 turnos o hasta que sea golpeada.
- **Congelado:** los ataques especiales de la criatura son menos efectivos y ve ligeramente reducida su velocidad.
- **Quemado:** los ataques físicos de la criatura son menos efectivos y recibe una pequeña cantidad de daño al final de cada turno.
- **Envenenado:** la criatura recibe una cantidad de daño que va aumentando cada turno.
- **Estancado:** la criatura recupera menos stamina al final de cada turno.
- **Paralizado:** la criatura ve su velocidad disminuida drásticamente.

#### *Volátiles*

Las criaturas pueden ser afectadas por varios estados adversos volátiles simultáneamente. Suelen durar varios turnos (3 o 4). Desaparecen cuando la criatura abandona el campo de batalla o termina el combate. Se podrán ampliar fácilmente si algún movimiento lo requiere. Algunos ejemplos son:

- **Confusión:** la criatura elige aleatoriamente el objetivo al que atacará (incluyendo aliados).
- **Anticuración:** la criatura afectada no puede usar efectos de curación, cualquier efecto ya activo será deshabilitado.

- **Atado:** la criatura recibe una cantidad fija de daño y no puede ser cambiada.

## Criaturas

Las criaturas estarán basadas en criaturas reales a las que se les ha asociado algún tipo de elemento de esta forma podrán tener hasta un máximo de dos elementos que definirán su “tipo”, es decir, qué elementos son efectivos contra ellas y cuáles resisten. También han de presentar modificaciones tanto físicas como fantásticas que les hayan permitido sobrevivir en el duro mundo del juego. Por esto, las criaturas que habitan los entornos acostumbrarán a ser el resultado de una mutación de criaturas ya existentes tras los sucesos previos al comienzo del juego.

## Elementos

De esta forma encontramos que las criaturas se clasifican en los siguientes elementos:

### Agua

Se aplica a las criaturas marinas o que hagan uso del agua de alguna forma relevante. Puede haber criaturas marinas que no posean este elemento, aunque serán casos particulares. Se le asocia el color **azul**.

### Fuego

Este elemento se encuentra en criaturas que poseen algún sistema de combustión, ignición o son capaces de controlar el fuego y derivados a voluntad. Entre los derivados encontramos: lava, magma, plasma, carbón, etc. Se le asocia el color **rojo**.

### Planta

Este elemento se relaciona principalmente con las criaturas de origen vegetal. Se puede encontrar también en criaturas que usen elementos de plantas u hongos, obtengan nutrientes del suelo o la fotosíntesis, si presentan filamentos o directamente tengan algunos de estos seres incrustados en su cuerpo. Se le asocia el color **verde**.

### Aire

Este elemento caracteriza a aquellas criaturas que vuelan o se desplazan sin hacer contacto con el suelo. También es un elemento presente en aquellas criaturas que usan el viento y el aire, ya sea en forma de sonidos y otras ondas o creando torbellinos y similares. Se le asocia el color **azul claro**.

### Tierra

Comprende aquellas criaturas que habitan en desiertos y otras zonas secas. Incluye criaturas que usan la arena como medio de desplazamiento o como recurso de ataque y defensa. También pertenecen a este grupo las criaturas que presenten derivados de la tierra, como la roca o el cristal. Finalmente, aquellos que obtengan sustrato de los minerales del suelo pueden ser incluidos en este grupo, aunque es conveniente revisar si en tal caso encajarían mejor en el grupo planta o en ambos. En cualquier caso, la decisión se ha de tomar en base al diseño visual de acuerdo con aquello que sea más comprensible por parte del jugador. Se le asocia el color **marrón claro**.

### Electricidad

Elemento presente en aquellas criaturas que hacen uso de la energía eléctrica o tengan algún tipo de corriente eléctrica en el organismo. A menudo son criaturas rápidas. Se le asocia el color **amarillo**.

### *Hielo*

Este elemento se aplica a criaturas de la tundra y otros climas de frío extremo. Pertenecen a este grupo todas las criaturas que poseen partes de hielo, congeladas o esparzan frío de alguna forma. Acostumbran a ser criaturas frágiles pero peligrosas. Se les asocia con el color **azul turquesa**.

### *Ácido*

En este grupo se encuentran las criaturas que poseen formas de intoxicar o corroer. A menudo se trata de criaturas afectadas por la radiación. Se caracterizan por tener técnicas para reducir al enemigo que evitan el enfrentamiento directo, como la intoxicación, la parálisis y similares. Se le asocia el color **verde radiactivo**.

### *Oscuridad*

Este elemento engloba aquellas criaturas que desprenden un aura maligna. Con frecuencia son criaturas nocturnas. Las criaturas de este grupo no tienen por qué ser malvadas en sí mismas, pero sí tener un aspecto amenazante. Las criaturas de este grupo a menudo se caracterizan por ser depredadores sigilosos. Se le asocia el color **negro**.

### *Luz*

Se trata de un elemento muy limitado. Funciona como antítesis al tipo oscuridad. En este grupo se encuentran criaturas que hacen uso de la luz o la transforman con algún fin en concreto. Se caracterizan por transmitir una sensación de tranquilidad y seguridad a las personas cercanas. Se le asocia el color **blanco**.

### *Vacío*

En esta clasificación se encuentran aquellas criaturas que no son originarias al mundo del juego. Por tanto, son seres alienígenas o híbridos con criaturas originarias del mundo. Se caracterizan por tener formas anatómicas extrañas (aunque suficientemente similares a formas de vida ya existentes para poder mezclarse con el entorno) y ser muy violentas. Se le asocia el color **morado**.

### *Wyvern*

Los wyvern son criaturas, generalmente aladas, descendientes de los reptiles y las aves. Son criaturas muy escasas y poderosas. A menudo lanzan fuego o hacen uso de otro elemento. Son muy territoriales, atacan a todo aquel que se cruce en su camino. Se le atribuye el color **granate**.

### *Espacio*

Las criaturas que poseen este elemento son capaces de transformar y manejar el espacio con poderes psíquicos. Generalmente son criaturas de formas raras que tienen facilidad para cambiar y transformar su cuerpo. Son poco comunes, suelen resguardarse en lugares cerrados y ocultos. Se le atribuye el color **lila**.

### *Bestia*

En este elemento se encuentran criaturas poco afectadas por la radiación, es decir, han mutado levemente desde los sucesos que dan origen a la historia. Pueden ser criaturas mansas y dóciles o salvajes y agresivas. Conforman el grupo más común y polivalente. Se le asocia el color **marrón**.

### *Acero*

Poseen el elemento acero aquellas criaturas que, por efecto de la radiación, han mutado mezclando su organismo con hierro y otros minerales del entorno. Frecuentemente presentan

placas y aparentan ser blindados. Suelen ser lentos, pesados y fuertes. Acostumbran a ser territoriales, pero no son incomodados por animales pequeños. Se le asocia el color **gris**.

#### *Behemot*

En esta categoría se encuentran un puñado de criaturas de dimensiones descomunales, cuentan con características presentes en los elementos bestia y tierra, pero han evolucionado para cubrir sus flaquezas. Son criaturas que a menudo se desconoce si su existencia es algo más que un rumor. Se le asocia el color **naranja**.

#### *Leviathan*

Son el equivalente del Behemot para las criaturas marinas. Presentan características típicas de las criaturas de aire y agua, pero han desarrollado formas de mitigar sus debilidades. Se le asocia el color **azul marino**.

ELEMENTO	Planta	Agua	Fuego	Aire	Eléctrico	Tierra	Hielo	Ácido	Luz	Oscuridad	Vacío	Wyvern	Espacio	Bestia	Acero
Planta		●	/	/		●								/	
Agua	/		●			●	/							/	●
Fuego	●	/				/	●	●	/						
Aire	●		/		/										●
Eléctrico		●		●		—			/						
Tierra	/		●	—	●						●		/	/	
Hielo	●	/	/	●			/								
Ácido	●	●				●					/				
Luz		/								●				●	/
Oscuridad									●		/		●		/
Vacío				●				/	●	/					/
Wyvern												●			/
Espacio				/							●	●			/
Bestia							●	●					●		
Acero							●					/			/

Elemento Defendiente

Elemento Atacante

- Ataque superefectivo
- / Ataque poco efectivo
- Inmune



## Habilidades

### Diseño

Las habilidades son un efecto de combate al que las criaturas tendrán acceso de forma permanente y que no consumirá ningún tipo de recurso hacer uso de ellas. Estas podrán ser de dos tipos: activas o pasivas.

Las habilidades pasivas tendrán un efecto constante que se activará cuando se cumpla un requerimiento, por ejemplo, cuando la criatura muera.

Por otro lado, las habilidades activas será el jugador el que decide cuándo sucede el efecto vía activar un botón en la interfaz de combate. Las activas podrán tener condiciones especiales como, por ejemplo, sólo poder hacer uso de ellas cada cierto número de turnos.

Si, en algún caso, no se especifica el tipo de habilidad, se entenderá que es pasiva.

En la medida de lo posible, serán un elemento único y distintivo de cada criatura que definirá el estilo de juego y el rol que desempeña en el combate. Esto no debe oponerse a la posibilidad de que las criaturas sean flexibles en la forma en la que se juega, sino que debe ser una guía del sentido en el que se puede orientar.

En algunos casos, las habilidades además poseen un efecto fuera de combate que afectará a la aventura del jugador de forma positiva o negativa. Esto se puede usar para balancear las capacidades de una criatura, por ejemplo, si una criatura es muy poderosa, puede tener un efecto negativo para que el jugador tenga que considerar si le conviene llevarla en su equipo en función de si necesita mayor potencia en combate o supervivencia fuera de los mismos. En el caso contrario, una criatura con un nivel de poder bajo puede tener una habilidad que ayude al jugador a encontrar objetos que faciliten su experiencia a expensas de poder de batalla.

### Ideas iniciales

1. **Inestable:** cuando esta criatura es derrotada, explota dañando a todas las criaturas en combate.
2. **Emboscada:** el usuario crea una trampa imperceptible alrededor de los oponentes que los impide escapar.
3. **Destructor:** los ataques de contacto del usuario bajan la defensa del objetivo y el ataque del usuario.
4. **Cobardía:** cuando la criatura recibe un golpe superefectivo vuelve con el jugador.
5. **Enfurecer:** cuando la vida de la criatura es igual o inferior al 30% aumenta su ataque y ataque especial.
6. **Antídoto:** [activa] cura el estado de una criatura del equipo.
7. **Concentración:** [activa] el siguiente ataque carga durante un turno y al siguiente hace 2,5 veces el mismo daño a ambos oponentes.
8. **Vista de lince:** el primer ataque cada 3 turnos siempre acierta (está activado cuando sale al combate).
9. **Campo gélido:** todas las demás criaturas ven su velocidad reducida.
10. **Campo ardiente:** aumenta el ataque de todas las criaturas en batalla.
11. **Impulso aéreo:** si la criatura aliada del usuario es más lenta, aumenta su velocidad.
12. **Parpadeo:** cada vez que el usuario recibe un golpe, baja la defensa especial de los oponentes.

13. **Semilla:** cuando el usuario cae en combate, planta una semilla en su lugar, si sobrevive 3 turnos la criatura revive.
14. **Valiente:** el usuario no puede ser cambiado una vez entra en combate, pero gana vida máxima de forma permanente cuando un aliado muere en batalla.
15. **Coraza externa:** los ataques de contacto no hacen contacto con el usuario.
16. **Detallista:** el usuario averigua el tipo y habilidad de los oponentes cuando entra en combate.
17. **Investigador:** [evolución de detallista] el usuario ahora también descubre cuál es la estadística más alta de los enemigos.
18. **Economista:** las criaturas aliadas consumen menos stamina al atacar.
19. **Corriente continua:** los ataques de contacto del usuario pueden paralizar al objetivo.
20. **Resentimiento:** los ataques del usuario infligen una parte del daño que el usuario ha recibido ese mismo turno.
21. **Fuerza bruta:** el usuario consume más stamina al atacar, pero también inflige más daño.
22. **Drenado:** [activa] si el enemigo realiza un ataque del mismo tipo que el usuario, lo absorbe y recupera vida, se puede usar cada 2 turnos.
23. **Sangriento:** los ataques de contacto del usuario le hacen recuperar una parte del daño que inflige.
24. **Planificador:** [activa] distribuye la potencia del próximo ataque en 3 golpes.
25. **Sacrificio:** al final de cada turno, el usuario pierde una parte de su vida para curar a su aliado.
26. **Último aliento:** cuando el usuario cae en combate, intoxica a los enemigos.
27. **Invencible:** El usuario no puede caer de un solo golpe si tiene la vida al máximo.
28. **Retaguardia:** el usuario no puede infligir ni recibir ataques superefectivos.
29. **Temerario:** [activa] aumenta el poder del siguiente ataque, pero recibe un porcentaje del daño que realiza.
30. **Presión:** aumenta el gasto de stamina de los ataques de los oponentes.
31. **Anulación:** [activa] el usuario mueve último este turno, pero si recibe un golpe por parte de los enemigos impide que vuelvan a usar ese ataque en los siguientes 4 turnos.
32. **Irrelevante:** ignora los cambios en las estadísticas de las demás criaturas.
33. **Generosidad:** [activa] si el aliado no posee un objeto el usuario le otorga el suyo.
34. **Despiadado:** cuando la vida del oponente es baja, los ataques del usuario siempre son críticos.
35. **Experto:** potencia los ataques superefectivos.

## Estadísticas

Las estadísticas son los parámetros numéricos que definen las capacidades de combate de una criatura, son los siguientes:

- **Vida (HP):** mide la cantidad de daño total que una criatura puede recibir antes de caer en combate. Una vez se ha calculado el daño, se resta una cantidad determinada de puntos a la vida, si llega a 0, la criatura se debilita.
- **Ataque (Atk):** también se refiere a esta estadística como ataque físico. Determina parcialmente cuánto daño inflige un ataque físico.
- **Defensa (Def):** cuanto mayor sea la defensa de una criatura, menor daño recibirá de ataques físicos.
- **Ataque especial (SAtk):** parcialmente define cuánto daño infligirá un ataque especial.

- **Defensa especial (SDef):** cuanto mayor sea la defensa de una criatura, menor daño recibirá de ataques físicos.
- **Velocidad (Vel):** determina el orden en el que actuará una criatura en batalla. En condiciones normales, las criaturas atacarán en orden decreciente de su velocidad. En caso de haber un empate de velocidad se elegirá aleatoriamente.

#### *Estadísticas base*

Definen la capacidad máxima de una criatura en un aspecto concreto, representado con un valor numérico que varía entre 10 y 150.

#### *Nivel*

Se trata de un número que varía entre 1 y 100 que refleja la madurez de una criatura. Al subir de nivel, la criatura recibirá un aumento en sus estadísticas que dependerá de sus estadísticas base y su actitud.

#### *Actitud*

La actitud de una criatura es un parámetro que afecta dentro y fuera del combate.

Fuera del combate condiciona cómo actúa una determinada criatura. Por ejemplo, puede tener una actitud dócil, si tiene facilidad para acercarse al jugador, agresiva, si ataca al jugador nada más verlo o curiosa, si se acerca al jugador cautelosamente, por entre otras varias actitudes.

Dentro del combate afectará a las estadísticas base de forma permanente. De esta forma una criatura agresiva tendrá un mayor ataque, a expensa de menor defensa.

#### *Práctica*

La práctica es el aumento en las estadísticas que recibe una criatura por el uso continuado de un movimiento, de esta forma, el uso reiterado de movimientos especiales mejorará la estadística de ataque especial. Por otro lado, en determinadas localizaciones existirá un gimnasio donde el jugador podrá entrenar de forma intensiva una determinada estadística, para realizar el ejercicio el jugador tendrá que completar un minijuego y en función de su desempeño recibirá una mayor o menor cantidad de puntos de práctica.

#### *Cambios temporales*

Las estadísticas de una criatura pueden ser modificadas de forma temporal bien por movimientos o por objetos. En el caso de los movimientos, los cambios en las estadísticas de la criatura desaparecerán una vez esta abandone el campo de batalla. Por el contrario, el efecto que ejerce un objeto sobre las estadísticas de una criatura permanecerá siempre que la criatura lleve el objeto equipado.

#### *Crecimiento*

La mayoría de las criaturas pasarán por tres etapas: bebé, joven y adulto, teniendo cierta semejanza a las etapas que pasan las ranas. Cada etapa representará un punto clave en el desarrollo de la criatura y llevará con ello una serie de cambios en el aspecto y estadísticas base de la criatura. Estas etapas se diseñarán de la siguiente manera:

- **Bebé:** la criatura presenta un aspecto adorable que recuerda a un retoño de un animal, tiene que dejar ver su elemento, pero puede ser más similar a una criatura real.
- **Joven:** presenta una forma más grande y con facciones más estilizadas que resalta las ideas principales del diseño de la criatura.
- **Adulto:** esta fase es la exposición máxima del concepto central de la criatura, el diseño más desarrollado y las ideas más exploradas se encuentran aquí.

Las criaturas pueden evolucionar de diferentes maneras: subiendo de nivel, aprendiendo un movimiento concreto, mejorar una estadística hasta un determinado número, haciendo a la criatura interactuar con un objeto concreto, llevar a una determinada criatura a un lugar concreto o detonar un evento concreto, entre otras posibilidades.

### Diseño Visual

El diseño visual de las criaturas tendrá una base anatómica real, basada en animales existentes o que hayan existido y desde ahí se les ha de añadir un elemento en el cual se basará su personalidad. Una vez presentes estos dos elementos se habrán de introducir elementos de fantasía para que resulten más únicos, algunas referencias son: Love Death and Robots, para los elementos más fantásticos y extravagantes y League of Legends, que en sus personajes que son criaturas a menudo encontramos animales realistas con elementos. Es conveniente remarcar que para las criaturas iniciales es importante que sean más adorables y entrañables para atraer a más jugadores.

### Texturizado procedural

Para que cada criatura del mundo sea única se creará un sistema procedural de texturizado. Esto supondrá que las criaturas del mundo serán únicas en si mismas con ligeros cambios en elementos como rayas, texturas, pequeñas variaciones de color, de tamaño, etcétera. El objetivo de este sistema es hacer única a cada criatura para que los jugadores sientan un mayor vínculo con ellas haciendo su experiencia más única y dar más realismo a las criaturas en el mundo, evitando que cuando se encuentren varias en grupo exista una sensación de ver una manada de clones.

### Comportamiento

Los pilares del comportamiento de las criaturas en el mundo son: reforzar las características únicas que representan a cada criatura, esto es, actuar en concordancia con lo que los personajes del juego dicen sobre ellas, principalmente la información que el jugador recibe por parte del laboratorio de biología y que este comportamiento cambie y se adapte al contexto en el que se encuentren las criaturas, por ejemplo, si la misma criatura se encontrase en el mar y en una pradera, en la primera puede actuar bañándose mientras en la segunda puede descansar a la sombra de un árbol. Este tipo de comportamientos pueden ser predefinidos ya que la zona en la que aparecerán las criaturas no es aleatoria.

Antes de explicar en detalle cómo ha de ser el comportamiento de las criaturas salvajes, es importante explicar cuál será su frecuencia de aparición. Para esto es importante recalcar que encontrar criaturas supondrá un esfuerzo por parte del jugador, esto no quiere decir que sean escasas o una aparición excepcional pero que no será constante. Las criaturas han de usar una ratio de aparición similar a juegos como "Horizon Zero Dawn" donde las criaturas no son escasas, pero se nota ampliamente cuáles son más comunes y siempre resulta excitante encontrar una. Un ejemplo del caso contrario sería "Sombras de Mordor" en el que los enemigos se encuentran con tanta frecuencia en cualquier parte del mapa que deja una sensación de artificialidad que molesta la inmersión del jugador. En resumen, para que el comportamiento de las criaturas resulte creíble y natural, es necesario que sus apariciones sean moderadas para que cada criatura sea un elemento que buscar y descubrir.

Las criaturas salvajes tendrán diferentes patrones de conducta dependiendo de su especie, el nivel del equipo del jugador, el contexto y su "actitud". De esta forma, determinadas criaturas se comportarán de manera agresiva cuando están en grupo, pero si se encuentran en solitario probablemente huyan, al mismo tiempo, la mayoría de las criaturas huirán cuando detecten que

el nivel de la primera criatura del equipo del jugador es muy superior en nivel, finalmente, la actitud definirá su comportamiento general, bien si es escurridizo, agresivo u otro tipo. También es importante que su comportamiento sea diferente antes de percatarse de la presencia del jugador, de forma que el jugador los pueda ver en su hábitat natural en un estado inalterado realizando acciones cotidianas como puedan ser dormir o interactuar unos con otros.

A mayores, existirán misiones secundarias y recompensas por descubrir todos los tipos de comportamientos de una criatura en concreto, estas misiones generalmente vendrán de la mano del laboratorio de biología y otorgarán alguna pequeña recompensa al jugador como pueda ser dinero o algún objeto que facilite ligeramente la experiencia del jugador, como curaciones.

#### Capacidades fuera de combate

Dependiendo de la especie de la criatura y, en consecuencia, sus capacidades físicas, a menudo será necesario disponer de criaturas con capacidades físicas determinadas para poder sortear elementos del terreno como puedan ser, saltar una grieta, escalar, o destruir obstáculos. También ha de haber otras opciones que supongan mejoras de calidad de vida, como puede ser montar una criatura para desplazarse más rápido por el mundo. Esta mecánica tiene dos funciones muy importantes.

Primero, afianza la relación del jugador con sus criaturas, ya que podrá interactuar con ellas y no sólo serán herramientas de combate que utilice para pelear. La aparición frecuente de las criaturas en el mundo del juego es un punto muy importante para que se sientan vivas y que el jugador cree un vínculo afectivo con ellas. Por ello es importante que las criaturas sean lo más partícipes posible en la historia, los entornos y el mundo y que el jugador tenga diversidad de formas de interactuar con ellas y observarlas.

Segundo, estas limitaciones suponen una herramienta de diseño muy útil especialmente a la hora de dirigir al jugador. Es importante que el jugador tenga sensación de libertad, pero es importante también que el jugador tenga la sensación de que le queda contenido por explorar porque todavía no puede acceder a determinadas zonas. Esto también ayuda a guiar la historia y darle la importancia que se merece. El objetivo es que el jugador a veces ignore o no se percate de contenidos a su alrededor (cuevas, altares, etc.) porque está muy involucrado en la historia. Las limitaciones de desplazamiento ayudarán a conseguir que el jugador no se pierda explorando áreas sin importancia. En su lugar se creará una evolución del mapa constante y natural que le dará al jugador suficiente contenido para sentirse emocionado, pero dejarle con ganas de más para que no se agobie con un exceso de zonas que explorar.