

# Roots in the Sky - Documento Narrativo Adaptado

## ■ La Historia de los Dos Dioses

Desde el inicio de los tiempos, Yáhuar, el Jaguar Estelar, y K'orr, el Río Metálico, habitaron el mismo cielo. Uno era fuerza y raíz, espíritu que cuidaba la tierra, los ríos y los animales. El otro era cambio y movimiento, un río que fluía con la energía de las estrellas, trayendo siempre novedad y transformación.

Durante incontables eras, los dos convivieron en un equilibrio silencioso. El mundo vivía tranquilo: los días eran regidos por Yáhuar, que daba vida a la selva y al pueblo; las noches eran dominio de K'orr, que ofrecía sueños de progreso y futuros imposibles.

Pero ese equilibrio se quebró. Nadie sabe si fue por el deseo del pueblo, por el desgaste del tiempo o por la ambición de los propios dioses. Lo cierto es que ahora sus voces resuenan más fuertes que nunca, reclamando el mundo como suyo.

El pueblo mira al cielo con miedo y esperanza: algunos siguen el rugido de Yáhuar, buscando aferrarse a las raíces; otros escuchan el murmullo metálico de K'orr, seducidos por su poder cósmico. Tú, como protagonista, te encuentras en medio de esa disputa, obligado a elegir, resistir... o intentar reconciliar lo irreconciliable.

## ■ Concepto General

Un videojuego 2D estilo pixel art top-down, inspirado en metroidvanias y RPGs narrativos. El jugador encarna a un habitante indígena que vive el despertar del conflicto entre Yáhuar (dios ancestral) y K'orr (dios cósmico). La narrativa mezcla realismo mágico y ciencia ficción, presentando la dualidad entre lo ancestral y lo alienígena como fuerzas divinas que se disputan el mundo.

## ■■■ Protagonista y Contrapunto

El protagonista es un miembro de la aldea que debe decidir su camino en el conflicto divino. Su viaje es tanto personal como colectivo, con elecciones que marcan la supervivencia, resistencia o transformación cultural de su pueblo. El personaje contrapunto (hermano, amigo o líder) representa la elección opuesta, convirtiéndose en rival, aliado o incluso un jefe final según el rumbo de la historia.

## ■■■ Decisiones y Finales

- Asimilación: el pueblo se adapta completamente al poder de K'orr.
- Resistencia: la cultura se mantiene intacta bajo la protección de Yáhuar.
- Trágico: el pueblo desaparece en el conflicto de los dioses.
- Mestizaje: surge un nuevo balance único entre las fuerzas de Yáhuar y K'orr.

## ■ Mecánicas Jugables

- Exploración top-down en mapas que mezclan templos sagrados con paisajes cósmicos alterados por los dioses.
- Habilidades progresivas: poderes de Yáhuar (naturaleza, espíritus, clima), poderes de K'orr (energía, gravedad, metal), y poderes híbridos.
- Loot y mejoras que refuerzan tu afinidad con Yáhuar, K'orr o la mezcla de ambos.
- Inventario claro y estructurado con categorías y ranuras limitadas.
- Tiendas como núcleo de progreso: el jugador adquiere nuevos ítems con monedas obtenidas de enemigos y dones divinos.

- Ciclo temporal: cada día del juego está regido por un dios distinto, cambiando enemigos, drops y ambientación.

## ■ Inventario

El inventario está dividido en categorías (Reliquias de Yáhuar, Fragmentos de K'orr, Símbolos Híbridos, Consumibles). Algunos ítems ocupan ranuras activas, obligando al jugador a elegir qué llevar consigo. Consumibles pueden asignarse a accesos rápidos para usarse en combate o exploración.

## ■ Tiendas y Economía

Las tiendas representan seguidores de los dioses. Dependiendo del día y de tus elecciones, pueden aparecer mercaderes ancestrales, cósmicos o híbridos.

- Tiendas de Yáhuar: reliquias, amuletos y consumibles espirituales.
- Tiendas de K'orr: fragmentos tecnológicos, cápsulas de energía y mejoras mecánicas.
- Tiendas Híbridas: ítems raros que fusionan la esencia de ambos dioses.

## ■ Monedas disponibles:

- Conchas y amuletos (favores de Yáhuar).
- Orbes de energía cósmica (dones de K'orr).
- Esencias híbridas (resultado de la fusión de ambas fuerzas).

## ■ Ciclo Temporal de Enemigos

Cada día en el juego está influenciado por uno de los dioses, modificando el mundo, los enemigos y las recompensas disponibles.

- Día de Yáhuar: espíritus, jaguares y guardianes naturales → reliquias y amuletos.
- Día de K'orr: drones cósmicos y centinelas metálicos → orbes de energía.
- Día de las Raíces: fuerzas naturales puras que recuerdan el pasado → consumibles curativos.
- Día Híbrido: criaturas fusionadas con energía cósmica → esencias híbridas raras.

## ■■ Enemigos y Loot

- **Enemigos comunes:** Dejan monedas básicas, consumibles y fragmentos menores.
- **Élite o Mini-jefes:** Dejan dones mayores de los dioses o acceso a tiendas ocultas.
- **Jefes de zona:** No dropean ítems directos, pero desbloquean poderes o nuevas tiendas ligadas al dios dominante.

## ■ Ejemplo: Jaguar Cósmico Corrupto

Un jaguar ancestral tocado por el poder de K'orr. Al derrotarlo, el jugador obtiene monedas divinas que pueden gastarse en distintas tiendas según la afinidad elegida:

- Conchas → Tienda de Yáhuar: Colmillo Estelar (esquiva espiritual mejorada).
- Orbes → Tienda de K'orr: Núcleo de Gravedad (ataque cargado con campo gravitatorio).
- Esencias → Tienda Híbrida: Corazón Bio-Lumínico (invoca un jaguar espectral blindado).

*Este documento adapta todo el concepto a la narrativa de Yáhuar y K'orr, integrando historia, mecánicas, loot, inventario, tiendas y ciclo temporal.*