

FORMA DE MOVIMIENTO

- Solo puede arrastrarse (movimiento horizontal limitado).
- Salta con torpeza: el salto no puede controlarse en el aire. La dirección y altura dependen de la fuerza inicial.
- Aterrizaje impredecible: cae con peso, se tumba o rebota ligeramente según el terreno.

SISTEMA DE DAÑO: HUMEDAD

- La lluvia es mortal. Cada gota aumenta un medidor de humedad interna.
- Al llegar al 100%, la caja se deshace y se pierde la partida.
- La humedad afecta el control del movimiento:
 - 25% → la caja se mueve más lenta.
 - 50% → los saltos se reducen a la mitad.
 - 75% → los controles se vuelven imprecisos (resbalones, pequeños retrasos).
 - 100% → la caja colapsa (pantalla se apaga, sonido de cartón empapado).

Secado:

- Si el jugador se refugia bajo un techo o fuente de calor (como una lámpara o fuego), el medidor de humedad desciende lentamente.
- Algunas zonas del mapa estarán pensadas para “descansar” y secarse parcialmente.

SISTEMA DE NIVELES Y GUARDADO

- El juego se divide en niveles lineales, cada uno con su propio clima, ambiente y desafío.
- Guardado automático solo al terminar un nivel.
- Si el jugador muere, reinicia desde el inicio del nivel.
- Cada nivel tiene un tema visual y mecánico:
 - Nivel 1: El taller abandonado (aprendizaje de movimiento y refugio).
 - Nivel 2: El bosque húmedo (lluvias intermitentes, charcos, viento).
 - Nivel 3: Las ruinas mojadas (terrenos inestables, trampas de agua).
 - Nivel 4: El valle de la tormenta (lluvia constante, rayos, mínima cobertura).
 - Nivel final: La torre del hechicero (ambiente cerrado, puzzles y oscuridad).

MECÁNICAS DE ENTORNO

- Refugios temporales: objetos grandes que bloquean la lluvia (latas, techos rotos, hojas).
- Charcos: zonas donde la caja se moja más rápido si pasa por encima.
- Corrientes de viento: empujan la caja, pudiendo lanzarla fuera del refugio o ayudarla a saltar más lejos.
- Fuego o calor: seca al jugador, pero si se acerca demasiado, el cartón puede quemarse (muerte instantánea).
- Rayos: caen aleatoriamente en zonas abiertas; si impactan cerca, pueden romper partes del escenario o activar mecanismos.

DESAFÍOS AMBIENTALES ADICIONALES

Para hacerlo más divertido y tenso, se pueden incluir:

1. Lluvia inteligente:
 - A veces cae siguiendo un patrón.
 - Otras, cambia de ritmo (de ligera a torrencial).
 - Esto obliga al jugador a memorizar refugios y planificar sus movimientos.
2. Terreno absorbente:
 - Suelo que “chupa” al jugador si se queda quieto (barro profundo).
 - Obliga a moverse rápido antes de quedar atascado.
3. Puentes inestables o cajas flotantes:
 - Sirven para cruzar ríos, pero se hunden con el peso o la humedad.
4. Sombras protectoras:
 - En algunos lugares, la lluvia no cae por la presencia de una sombra (un cartel, una estatua, una nube espesa).
 - Permiten secuencias rítmicas de correr-refugiarse-correr.
5. Viento seco / viento húmedo:
 - A veces el viento arrastra gotas (mayor humedad).
 - Otras veces ayuda a secar, generando oportunidades para avanzar.

DIFICULTAD Y TONO

- El juego es difícil por naturaleza: el movimiento limitado y la lluvia constante generan una tensión constante.
- La atmósfera debe ser silenciosa, con música ambiental suave y efectos sonoros realistas (cartón hinchándose, gotas cayendo, viento, truenos).

SISTEMA DE COLECCIONABLES Y CURACIÓN

- Restos de cajas rotas (fragmentos):
 - Están dispersos a lo largo de los niveles.

- Funcionan como coleccionables de logro, no afectan la historia ni las habilidades.
- Cada fragmento encontrado suma progreso hacia distintos logros
- Algunos están en lugares de difícil acceso, incentivando la exploración y el riesgo bajo la lluvia.
- Si el jugador pierde antes de terminar el nivel, los fragmentos recolectados en ese intento si cuentan.

➤ Gotas doradas:

- Solo aparece una por nivel.
- Al tocarla, la caja se cura completamente (humedad vuelve a 0%).
- También otorgan un logro especial si se recolectan todas a lo largo del juego
- Su presencia está siempre en zonas muy arriesgadas o difíciles de alcanzar, obligando al jugador a decidir entre arriesgar su avance o continuar hacia el final del nivel.