GDD - Noctivagus

# 1. Concepto General

Título provisional: Noctivagus  
Género: Roguelike de cartas táctico (inspirado en Inscryption)  
Plataforma: PC (Windows/Linux)  
Estilo visual: Oscuro, atmosférico, con estética inspirada en el folclore español.

# 2. Mecánicas de Juego

* Tablero de 2 filas (jugador vs enemigo).
* Colocación de cartas de criaturas en casillas.
* Resolución de ataque por líneas (como Inscryption).
* Recursos: Sacrificios y Fe.
* Tipos de cartas: Criaturas, Reliquias/Bendiciones, Maldiciones.
* Cada planta del juego representa una Comunidad Autónoma.
* Mapa ramificado: jugador elige la siguiente comunidad tras completar un nivel.
* Jefe de cada comunidad: evento narrativo y combate clave.
* Sistema de combate basado en cartas:
  + Tipos de cartas: Criaturas, Reliquias/Bendiciones, Maldiciones.
  + Recursos: Sacrificios y Fe.
  + Condiciones de victoria/derrota: ganar para vivir un día más, perder y ceder tiempo de vida.
* Desbloqueo de nuevas cartas a medida que avanza.
* Mazo inicial editable entre runs.

# **3. Narrativa Protagonista**

Campesino aficionado a juegos de taberna. Premisa: Capturado por la Santa Compaña, se convierte en jugador esclavo. Meta: Escapar o sobrevivir mientras progresa a través de las comunidades autónomas de España. Atmósfera: Oscura, inquietante, pero jugable, con escenarios como bosques gallegos, cementerios y ermitas.

# 4. Progresión

* Inicio en Galicia: tutorial narrativo y primeros combates.
* Elección de caminos: ramificación a otras comunidades autónomas.
* Comunidades con jefe narrativo y criaturas temáticas.
* Pisos aleatorios: combates, eventos y tiendas.
* Final: enfrentamiento con manifestación mayor de la Santa Compaña.

# 5. Ejemplo de jefes por Comunidad

* Galicia: Santa Compaña
* Asturias: Trasgu
* Castilla y León: Hombre del Saco
* Cataluña: Perro Negro
* Andalucía: Duende del Sacromonte
* Extremadura: Machu Lanú / Serrana de la Vera
* Navarra: Basajaun

# 6. Estética y UI

* Oscura pero agradable de jugar.
* Estilo gráfico: grabado antiguo, tarot medieval.
* Colores apagados con toques cálidos (velas, sangre, dorado).
* UI: mesa de taberna o altar como tablero.
* Narrador: voz en off de la Santa Compaña o espíritu encapuchado.

# 7. MVP Recomendado

* Mapa simple: Galicia -> Asturias -> jefe.
* Mazo básico: campesino + 2-3 monstruos gallegos.
* Sistema de combate funcional: cartas, tablero, puntos de vida.
* Un jefe narrativo (Santa Compaña).
* Desbloqueo sencillo de nuevas cartas tras victoria.

# 8. Recursos y Notas Técnicas

* Godot como motor principal.
* Tablero de 4x4 casillas.
* Sistema de turnos y resolución de ataques.
* Integración de cartas, recursos (Fe/Sacrificio) y eventos narrativos.
* Assets temporales para prototipo: ilustraciones placeholder, sonidos básicos, textos narrativos.