

# Proyecto C

Diseñado por TrickshotStudios  
para Pc

Rating 10+

**Fecha de salida esperada: 15/06/2027**

Plataformas: Pc

**Target audience:** Jugadores de **16 a 35 años** que disfrutan optimizar mazos, descubrir sinergias y enfrentar runs desafiantes, pero que también se sienten atraídos por estéticas creativas hechas a mano y mundos imaginados con espíritu infantil. Buscan profundidad estratégica sin perder el encanto visual, y valoran propuestas que mezclan mecánicas sólidas con un trasfondo emotivo o nostálgico. Es un público que aprecia tanto la complejidad de un buen deckbuilder como la originalidad artística.

**Target opcional:** Adolescentes 10–14 (opcional, si el tono es apto) Jóvenes que disfrutan mundos coloridos, mecánicas claras y humor basado en la rivalidad entre hermanos. Entran por la estética divertida, aunque el gameplay les dé un reto mayor.

# Historia

- Dos hermanos discuten porque no se ponen de acuerdo sobre qué jugar. Uno sueña con robots y ciudades futuristas; el otro vive obsesionado con espadas, monstruos y fantasía oscura. Pelean tanto que su mamá, harta, los obliga a pasar una tarde jugando juntos. Sin ponerse de acuerdo en qué jugar, cada uno empieza a dibujar su propio mundo con lo que encuentra en la casa: crayones, cartón, recortes de revistas, figuras hechas con cinta... y en el caos de la discusión, sus dibujos se mezclan. Esto lleva a una estética de cartón. Crayones, Figuras de papel y este tipo de elementos más handy made. Los hermanos atraviesan un tablero que ellos mismos hicieron teniendo que colaborar hasta llegar al jefe final.

# Gameflow

El juego articula dos capas de progreso: progreso en la run (lo que cambia dentro de una sola partida) y progreso meta/roguelite (lo que desbloqueas permanentemente entre runs). Ambas capas están íntimamente ligadas a la narrativa: cada desbloqueo muestra una viñeta o recuerdo de los hermanos que explica por qué ciertos mundos, cartas o reliquias existen.

## **Progreso dentro de la run (dinámica de juego y crecimiento momentáneo)**

- Inicio: la run comienza con un mazo base y un mundo inicial. El jugador avanza por un mapa con nodos (combates, tiendas, eventos, mini-jefes y un jefe final de acto).
- Construcción de mazo: en cada nodo de recompensa selecciona cartas duales (eliges la pareja A/B al draft). Eso define cartas que existirán en las dos realidades y condiciona tus sinergias.
- Recursos temporales: durante la run gestionas energía por turno y podrás comprar reliquias para mejorar tus sinergias.

- Escalado de desafío en la run: los enemigos aumentan HP y complejidad por nodo, nuevas resistencias, patrones—enemigos transdimensionales que cambian tipo si tú cambias de mundo, enemigos ancla que no cambian, enemigos que cambian tu mundo. Los jefes añaden fases donde la elección del mundo tiene efectos dramáticos (ataques exclusivos por mundo, bloqueo temporal del cambio, etc.).
- Recompensas inmediatas: además de cartas y monedas, obtienes reliquias (pasivas permanentes dentro de la run), mejoras de mazo (fusionar cartas, añadir módulos) y tokens para mejorar una carta concreta. Al final de la run (victoria o muerte), parte del progreso meta se concreta.

### **Progreso meta / desbloqueables (persistente entre runs)**

- Nuevas cartas duales en el pool de draft.
- Nuevas reliquias pasivas o reliquias de cambio (permiten más cambios por combate bajo coste).
- Nuevos mundos/actos (rutas alternativas en el mapa) y variantes de enemigos.
- Mejoras de inicio (pequeños boosts que condicionan la primera etapa de la run).
- Cosméticos y escenas narrativas (viñetas sobre los hermanos).
- Curva de desbloqueo: al principio desbloques sencillos (cartas básicas, reliquias comunes). Al avanzar, se abren cartas y reliquias más radicales que cambian la forma de jugar (ej.: cartas que se potencian por cambiar de mundo, reliquias que transforman tipos). Esto hace que las runs posteriores permitan estrategias nuevas.

## Personaje y controles

- El jugador controla a un único protagonista imaginario, una figura de cartón creada por los dos hermanos durante su discusión. Esta figura es un héroe “neutral” que existe entre ambos mundos: no pertenece ni al universo futurista del hermano mayor ni al universo medieval oscuro del menor, sino que puede adoptar aspectos de ambos según el mundo activo. Esta ambigüedad permite justificar mecánicamente las cartas duales, las transformaciones y el cambio dimensional. Aunque el héroe no habla, las actitudes y reacciones de los hermanos (que narran, pelean y opinan) construyen su personalidad indirectamente.

- **SISTEMA DE DEBILIDADES.**

Al inicio de cada run, el jugador elige dos Atributos principales para el héroe entre los seis disponibles: Rojo, Amarillo, Azul, Morado, Negro y Blanco; nombres provisionales.

Estos atributos determinan la afinidad elemental del personaje durante toda la partida. Las cartas que coincidan con los atributos seleccionados obtendrán bonificaciones permanentes, como mayor daño, mejores efectos secundarios o activaciones más fáciles de debilidades enemigas. Del mismo modo, los enemigos que sean vulnerables a estos atributos recibirán más daño. Sin embargo, esta elección también implica un riesgo: el héroe será más susceptible al daño de los tipos que contrarrestan sus atributos, creando un sistema estratégico de fortalezas y debilidades que influye en cada decisión de construcción de mazo.

### Tabla de tipos provisional:

Efectividad	Tipos	Rojo	Amarillo	azul	Morado	negro	blanco
	rojo	neutro	Poco eficaz	Supereficaz	neutro	Poco eficaz	Supereficaz
	amarillo	Supereficaz	neutro	Poco eficaz	Supereficaz	neutro	Poco eficaz
	azul	poco eficaz	Supereficaz	Neutro	poco eficaz	Supereficaz	Neutro
	morado	Neutro	Supereficaz	Poco eficaz	Neutro	Supereficaz	Poco eficaz
	negro	Poco eficaz	Neutro	Supereficaz	Poco eficaz	Neutro	Supereficaz
	blanco	Supereficaz	Poco eficaz	Neutro	Supereficaz	Poco eficaz	Neutro

- **MECÁNICA CAMBIO DE MUNDOS**

El héroe posee una habilidad especial que define todo el juego: Cambiar de mundo una vez por combate, transformando su set completo de acciones (cartas), tipos, afinidades y estilos visuales. Este cambio altera la estrategia, los enemigos, y permite activar cadenas de *One More* explotando debilidades. Es la representación directa del conflicto/colaboración entre los hermanos.

- **MECÁNICA ONE MORE** (nombre provisional)

Durante el combate, cada enemigo tiene uno o varios tipos elementales y, por lo tanto, una debilidad específica. Si el jugador utiliza una carta cuyo tipo coincide con la debilidad del enemigo, el ataque no solo causa daño aumentado, sino que además activa la mecánica de One More.

¿Qué pasa cuando se activa un One More?

Cuando el jugador golpea la debilidad correcta, obtiene inmediatamente una acción extra, (y/o energía extra aún por definir) lo que le permite seguir jugando cartas en el mismo turno sin gastar energía adicional. Esto puede manifestarse como: TODO AÚN POR DEFINIR

- **+1 acción** (jugar otra carta aunque no tengas energía).
- **Robar 1 carta adicional** que se te conserve hasta el siguiente turno
- **Activar efectos especiales en cartas afines al atributo del héroe.**
- **Extender combos**, especialmente después de cambiar de mundo.

## **Encadenamientos**

Un One More puede llevar a otro si el jugador vuelve a golpear otra debilidad, permitiendo combos explosivos, especialmente cuando se combina con el cambio de mundo, que transforma el mazo y permite acceder al tipo necesario.

# Controles (provisionales)

## Mouse / Trackpad

- **Click izquierdo:** Jugar carta, seleccionar objetivo, navegar por la interfaz.
- **Click derecho:** Inspeccionar cartas, relics, enemigos, tipos y efectos.
- **Drag:** Reordenar mano o seleccionar cartas duales en su preview.

## Keyboard

- **Spacebar:** Finalizar turno.
- **Tab:** Alternar vista del mundo actual con vista previa del mundo opuesto (solo visual, no cambia).
- **C:** Activar cambio de mundo (solo si está disponible en ese combate).
- **Esc:** Menú de pausa / ajustes.

# Gameplay principal

- **Gameplay loop y género:**

El juego es un deckbuilder roguelite centrado en combates tácticos por turnos. El jugador avanza a través de una serie de encuentros organizados en actos, cada uno perteneciente a un mundo distinto (Cyberpunk, Medieval Oscuro u otros por desbloquear). En cada combate, el jugador gestiona su mano de cartas, explota debilidades elementales y decide el momento estratégico para activar su cambio de mundo, una mecánica única que transforma su mazo completo y habilita posibilidades ofensivas nuevas a través del sistema de One More.

- El juego está dividido en runs independientes, cada una iniciando con una configuración inicial del héroe. El jugador atraviesa un mapa procedimental compuesto por nodos de combate, tiendas, eventos narrativos y jefes. Cada acto representa un mundo distinto imaginado por uno de los hermanos, con reglas estéticas y enemigas propias. Al finalizar una run—por victoria o derrota—se otorgan recursos meta que desbloquean nuevas cartas duales, reliquias y mejoras permanentes. La narrativa avanza mediante pequeñas viñetas que se desbloquean con el progreso del jugador.

- **Key Unique Selling Points (USPs)**

- **Dualidad Dimensional:** El jugador puede cambiar de mundo una vez por combate, transformando instantáneamente todas sus cartas y alterando el comportamiento de ciertos enemigos.
- **Cartas Duales:** Cada carta tiene dos versiones (A/B), una para cada mundo, lo que crea estrategias profundas y builds altamente personalizables.
- **Sistema One More:** Golpear la debilidad elemental correcta otorga acciones extra, permitiendo combos explosivos y turnos extendidos.
- **Estética Handmade:** Todo el mundo del juego está construido con cartón, crayones, papel recortado y materiales escolares, reforzando la narrativa infantil y permitiendo un estilo visual distintivo y accesible de producir.
- **Interacción Narrativa Meta:** Los dos hermanos discuten y comentan durante la aventura, alterando reglas, reescribiendo eventos o introduciendo enemigos según sus imaginaciones.

# Game world

- El juego ocurre dentro del mundo imaginario que los dos hermanos crean mientras discuten, un universo hecho de cartón, recortes, crayones y materiales escolares. Cada “acto” corresponde a uno de los mundos que cada hermano imagina, reinterpretados desde la estética infantil—mezclando sus gustos extremos con la torpeza y creatividad visual de un niño. El jugador avanza por estos mundos como si recorriera un gran “cuaderno de manualidades”, donde cada página es un escenario diferente con sus propias reglas y criaturas.
- El mundo del juego combina dos estilos opuestos reinterpretados desde una estética infantil hecha a mano: por un lado, un cyberpunk de cartón, construido con cajas pintadas como rascacielos, cables de lana, luces neón dibujadas con marcador y robots ensamblados con tapas de botella; por el otro, un medieval oscuro de papel rasgado, con castillos torcidos, sombras recortadas, criaturas hechas de cartón quemado y manchas de crayón simulando sangre y magia. Ambos estilos conviven dentro de un universo que parece salido directamente del escritorio de dos niños en plena sesión de manualidades, mezclando futurismo improvisado y fantasía brutal de forma caótica, colorida y encantadoramente artesanal.
- El mundo está presentado como un mapa tipo “camino ramificados” (similar a Slay the Spire), donde cada nodo representa un escenario dentro de la imaginación de los hermanos. La progresión es lineal pero con rutas alternativas, permitiendo explorar combates, tiendas, eventos narrativos y mini-jefes.

## Ejemplo de run:

Inicio de Run



Acto 1



Mini-jefe → Nodo de recompensas → Rutas variables



Jefe de Acto 1



Acto 2



Rutas variables, eventos, combate, recompensas



Jefe de Acto 2



Acto Final



Jefe Final



Desbloques Meta y Nuevo Contenido

# Enemigos y jefes

**La estética general ( Falta definir 1 por 1 ) :** Los enemigos y jefes combinan el imaginario infantil con una reinterpretación artesanal del cyberpunk y del medieval oscuro. Todas las criaturas parecen hechas por niños usando materiales escolares: cartón doblado, bordes rasgados, dibujos con crayón, manchas de témpera, piezas pegadas con cinta transparente, ojos hechos con tapas de botella, y detalles neón marcados con resaltador. Aunque son diseños “torpes” y manuales, transmiten poder y estilo, mezclando la inocencia del juego infantil con la intensidad estilística de ambos mundos. En el mundo cyberpunk, todo parece improvisado pero lleno de luces neón mal dibujadas y cables de lana; en el medieval oscuro, la estética es más rugosa y quemada, con texturas ásperas y colores opacos que imitan sangre o magia sombría.

## Ejemplos

- Drone Neón de Cartón: un enemigo futurista construido con cajas pequeñas de cartón pintadas, hélices hechas de palitos de paleta, y luces LED simuladas con trazos de marcador fluorescente; flota tambaleándose como si estuviera mal ensamblado.
- Gárgola de Papel Quemado: criatura medieval con alas recortadas a mano y bordes negros quemados, cuerpo dibujado con crayón gris y manchas rojas; su diseño es imperfecto pero transmite brutalidad y peso.