

Dimentials

Dimentials es un proyecto multidisciplinar basado en la exploración de mundos de diferentes dimensiones y la colección de las criaturas que en estos mundos habitan.

Dentro de las diferentes posibilidades que esta premisa nos ofrece, este documento recoge todas las criaturas creadas hasta el momento y todas las cuestiones relacionadas con

DIMENTIALS CALAMITY CONQUEST,

un juego de cartas que encaja en la clasificación de “trading card game”, con packs de inicio, sobres de cartas que permiten crear tu mazo poco a poco y un diseño versatil y agradable que será la delicia de los jugadores habituales de juegos de cartas.

Empecemos con algunos de los aspectos básicos de este juego, así como con un beta diseño de las cartas mismas. Después, analizaremos como funciona el sistema de juego, así como todas las fases que pueden haber en un turno

Además, y con el objetivo de poder llegar al máximo de público posible, el juego está desarrollado en inglés. Por ultimo, el termino “Calamity” hace referencia a un tipo de Dimential especial, una abominación de su propia dimension con la capacidad de poder de consumir el mundo en el que habita en su máximo nivel. Sin embargo, no adelantamos acontecimientos y empecemos por el Lore del mundo

1. Lore general del mundo

En pleno 2023 un día, sin previo aviso, se comienzan a abrir portales de gran tamaño en algunos puntos del planeta Tierra. Estos portales conectan con mundos de otras dimensiones y son tanto de entrada como de salida. Además, estos portales generan un increíble fenómeno físico que permite que las criaturas que lo atraviesan mantengan, aunque vaya en contra de las leyes del universo huesped, las propiedades y poderes que tenían en su universo original. Por ejemplo, si una criatura podía controlar y provocar que aparezca fuego en el aire en su dimensión, también podrá hacerlo cuando cruce.

Los portales, además, tienen otra peculiaridad. Solo las criaturas vivas, sus objetos y sus líquidos pueden cruzar, sin embargo el gas, radiación, ondas y otros elementos no son capaces de hacerlo. **A las criaturas de otras dimensiones se les llama dimentials.** Estos mundos entrañan tanto una gran oportunidad de expansión para la humanidad como un peligro sin precedentes. Allá donde comienzan a aparecer dimentials, la gente muere y son víctimas de estas criaturas. Es por eso que se establece un perímetro de seguridad alrededor de los portales y se vigilan día y noche por militares y equipo militar especializado. La orden es simple, todo lo que salga del portal debe ser eliminado. Se convierten en la prioridad número 1 de las naciones del mundo.

Dicho todo esto, algunos militares experimentados tienen permitido explorar y establecer bases con el mundo al que se conecta (una vez se ha establecido que atravesar la dimensión no es perjudicial para nosotros). Allí se establecen campamentos y se construyen estructuras que tapen el portal para evitar que los dimentials puedan acceder a nuestro mundo. Pasados unos meses viviendo en otras dimensiones, se descubren dos constantes en todos los mundos explorados:

- 1: Estos mundos tienen portales que los conectan con otros mundos a su vez.

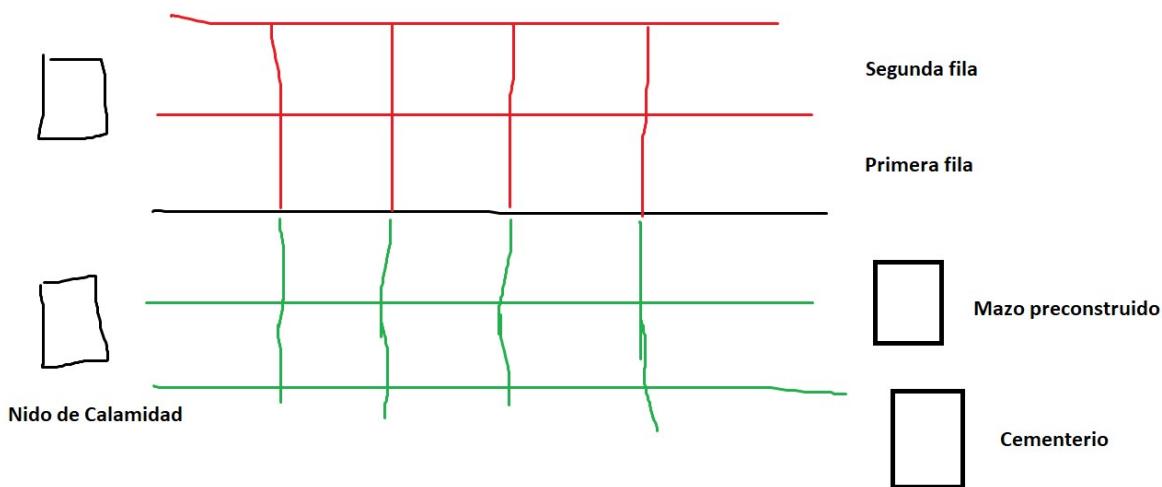
2: Han aparecido, recientemente, criaturas con la capacidad de poder consumir y dominar al resto de las criaturas del mundo. Las llamadas “Calamidades” Estas criaturas son tan terriblemente fuertes que solo una de ellas es capacidad de sumir al mundo en la destrucción y consumirlo. Además de su increíble capacidad de reproducción y control de otros dimentials, al parecer no están interesadas en atravesar portales si aún quedan recursos que consumir en el planeta de la dimensión en la que se encuentran.

Tras meses de estudio y control del avance del dominio de varias calamidades, se encuentra la situación en la que dos calamidades se acaban enfrentando en combate por los recursos del mundo. Esta oportunidad se aprovecha para, una vez terminado el combate, ir con todo el equipo militar posible a por la calamidad superviviente y eliminarla de ese mundo aprovechando su debilitamiento. Hay que tener en cuenta que lanzar una bomba nuclear no siempre es posible ni recomendable, ya que se desconoce los efectos que podría tener sobre esa calamidad, pudiendo hacerla más fuerte. Además, las calamidades tienen una capacidad táctica y de aprendizaje que rivaliza con la nuestra. Lanzar una de esas y no matarla podría suponer un grave problema para nosotros en el futuro

Dicho todo esto, dimentials calamity conquest es una reproducción de estas guerras entre calamidad. Las cartas de dimentials normales representan escuadrones de criaturas y las calamidades son siempre unidades individuales. La idea es que se capte que, pese a que una calamidad pueda tener estats solo ligeramente superiores a los del resto de criaturas de su nivel, esto se debe a que el resto de criaturas están actuando de forma coordinada y en grupos y la calamidad va sola por su cuenta

2. Campo de juego

El juego es bastante sencillo. El campo de juego se divide en 20 zonas, 10 para nosotros y 10 para el rival. Además, se tienen como zonas adicionales el nido de la calamidad, el mazo preconstruido (de donde salen las cartas) y el cementerio. En total, se establecen 5 líneas de ataque, siendo cada 4 casillas verticales una línea de ataque



En el medio, a modo de linea con puntos (línea negra), se halla la balanza de dominio. El objetivo del juego es conseguir inclinar la balanza de dominio a tu favor, a lo largo de 20 puntos (40 en total). Cada ataque que no sea defendido acumula puntos de dominio del mismo valor que el poder del ataque. Se utiliza una ficha a modo de marcador para ver como va la partida en todo momento



Los dimentials, a menos que se especifique otra cosa, siempre atacan hacia delante en su linea y no pueden saltar objetivos.

Por último, se utiliza un sistema de energía de 15 puntos, empezando el juego siempre desde los 5 puntos. El jugador que empieza tiene 5 puntos de energía y 5 cartas, el segundo jugador empieza con 5 cartas y 6 puntos de energía

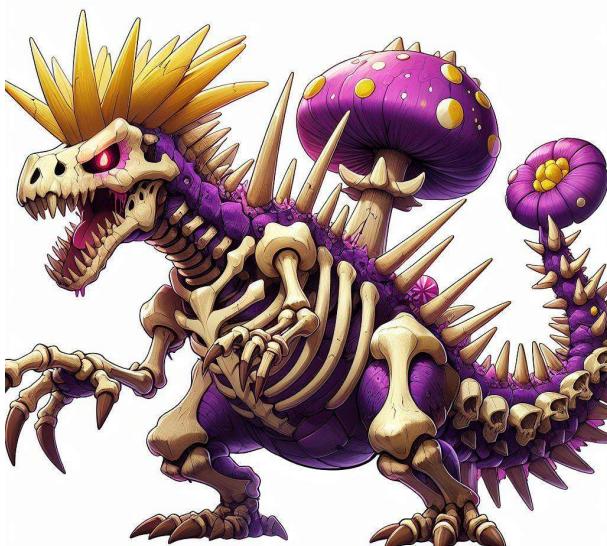


3. Turnos del jugador

Fase 0: Se roba una carta del mazo. Dependiendo del turno donde se esté, el jugador tendrá más o menos energía

Fase 1: Se puede evolucionar o lanzar hechizos en esta fase. También se puede colocar la calamidad en el nido o sacar la calamidad del nido para atacar. Una vez se saca una calamidad del nido, esta ya no puede volver

IMPORTANTE: Solo puede haber un tipo de calamidad en juego por jugador y solo una puede estar en el maximo nivel a la vez. Además, los efectos pasivos de la calamidad no son acumulables y solo es aplicable el efecto pasivo más fuerte. Pongamos por ejemplo a Tyrpora



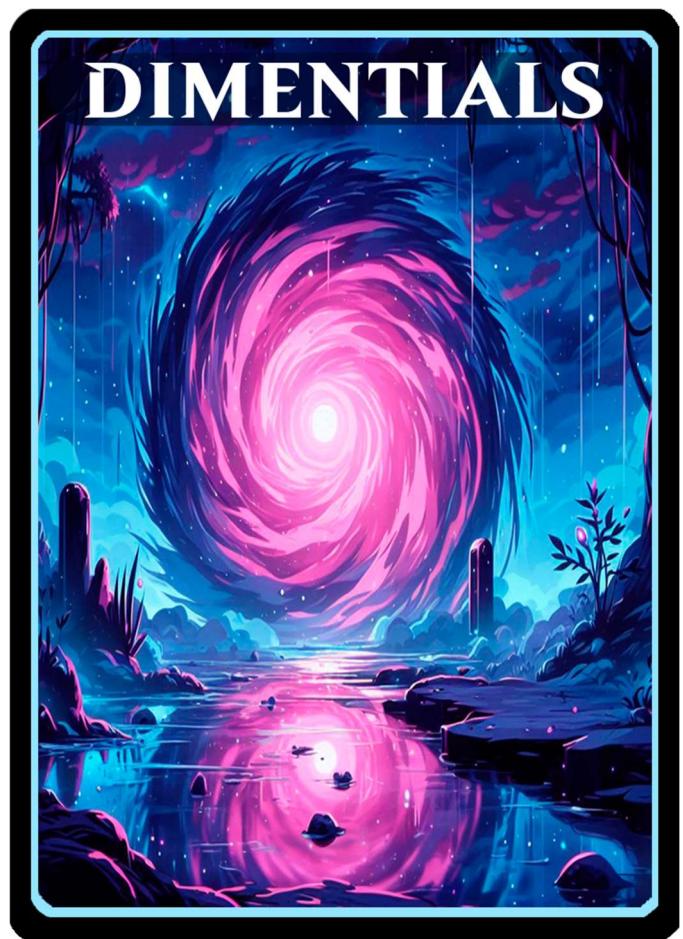
Mientras que solo puede haber un tyrpora fase IV (máximo nivel) activo a la vez, pueden haber varios tyrpora fase III activos en el campo a la vez. Solo se aplican los efectos pasivos de tyrpora fase IV. **IMPORTANTE.** Mientras se esta en el nido, la calamidad no puede ser atacada

Fase 2: Fase de ataque: Se ataca y se hacen los puntos de daño pertinentes

Fase 3: Se puede volver a evolucionar y lanzar hechizos. También se puede colocar la calamidad en el nido o sacar la calamidad del nido

Fase 4: Se termina el turno

4. Diseño de las cartas de criatura



En esta primera fase de diseño de las cartas, hay varios elementos a tener en cuenta. Alguno de ellos podría modificarse en versiones posteriores sin embargo

1. Coste de juego (Play cost)

Lo que cuesta de energía sacar esa carta al campo

2. Coste de evolución (Evolution cost)

Lo que cuesta en energía evolucionar esa carta a un nivel superior, pasando su preevolución (la carta de abajo) directamente al cementerio. Esto se debe a que, cuando evolucionamos, dejamos de ser nuestro yo anterior. Evolucionar tiene 3 ventajas principalmente:

1: Permite, generalmente, sacar la criatura a un menor coste en juego, tanto de forma total como parcial.

Por ejemplo, el coste de jugar a la evolución de tartag, llamada tartruga, cuesta 7 de energía. Sin embargo, evolucionar desde tartag solo cuesta 3 de energía. De esta manera, en el turno, solo gastaría 3 de energía. Se quedaría

Coste parcial (el del turno) : 3 de energía

Coste total de haber sacado a tartag y después a tartruga: 6 de energía

2: Cada vez que se evoluciona, se roba una carta

De esta forma hay un mecanismo de robo de cartas constante en el juego si se juega bien

3. Todos los daños recibidos en su forma anterior se eliminan

Pudiendo de esta manera poder utilizar a sus formas anteriores como escudos víbientes sin que eso afecte a su posterior evolución. No poder eliminar al dimential oponente, por tanto, representa una amenaza potencial muy grande.

Dicho todo esto, **Sin embargo**, no cualquier carta puede evolucionar encima de otra. **Solo se puede evolucionar encima de un dimential si:**

A) Comparte los mismos elementos (arriba derecha) que el del dimential que se quiere evolucionar y al menos una de las especies

Esto significa que a un dimential de fuego y roca solo podrá evolucionar a un dimential de fuego y roca (compartiendo una de las especies). Es muy habitual en Dimentials que las criaturas tengan un doble tipo

Sin embargo, los que tienen elemento único, pueden evolucionar a cualquiera que tenga doble tipo incluyendo el suyo y cumpliendo el resto de condiciones

Veamos un ejemplo práctico, en este caso con Tartroz (3^a evolución natural de tartag)



Tartroz tiene los elementos roca fuego y es de la especie reptil demonio. Este dimential tiene 3 evoluciones posibles, en todos los casos conservando sus elementos roca fuego. Veamoslas



La primera por la izquierda, Mefistroz, conserva especie y tipo. El segundo, cambia la especie demonio por la especie slime. La tercera, cambia la especie reptil y se convierte en dragon

B) Mantiene los rasgos de especie (todos) y solo cambia uno de los elementos

Un dimential que sea slime y volador puede ser evolucionado por otro dimential que tenga slime y volador siempre y cuando al menos uno de los elementos se mantenga. Veamos un ejemplo práctico



Lekiros es un reptil marino de elementos electricidad agua. Es la tercera evolución de lekivi. Como tartroz, cuenta con 3 evoluciones alternativas



En este caso, el primero por la izquierda, elektrios, mantiene los tipos y especie de Lekicharg. El de en medio, Lekiwrest, cambia el tipo agua por

metal quedando como electricidad metal. Además, en este caso especial, se le añade la especie luchador a su ya existente reptil marino. Este tipo de casos los veremos a profundidad más adelante. Por ultimo, thundivine, mantiene la especie reptil marino y cambia el tipo agua por tipo sacro.

C) La evolución deber ser solamente a un nivel inmediatamente superior

Es decir, un nivel 4 solo puede evolucionar sobre un nivel 3 y así sucesivamente

D) No se trata de una calamidad

Las calamidades SOLO pueden evolucionar sobre una fase anterior de si misma. Las calamidades, además, mantienen el nombre de si mismas, cambiando solo las fases. Por ejemplo, Nublifagus:



Nublifagus mantiene el nombre, la diferencia es que su lv3 se llama Nublifagus Fase I y el nv 7 Nublifagus Fase IV. Todas las calamidades tienen un título debajo de sus nombres. En el caso de la fase IV de Nublifagus se le conoce como “La voragine roja”

3. Nombre de la criatura ()

Todos son variaciones del inglés, español, rumano, italiano, sonidos, francés, alemán... Es indiferente. Todos los nombres deben cumplir que no haya nadie o nada importante usandolos.

4. Elementos

Los elementos son los que componen a la criatura y los que pueden usar como arma. Los elementos que tengo contemplados hasta el momento son:

Fuego – Agua—Tierra –Roca --Viento –Electricidad – Fantasia --Pesadilla
--Arcano --Oscuridad --Luz --Vida (Aura o Gaia Tambien valdrían) --Tiempo
--Nuclear (El triunfo de la ciencia, energía) --Hielo --Metal

Cada elemento es débil a un elemento y fuerte contra otro.

Concretamente

Metal>Roca>Viento>Sonido>Tierra>Electricidad>Agua>Fuego>Hielo>Nuclear >Veneno >Arcano>Luz>Oscuridad>Tiempo>Vida (aura)
>Pesadilla>Fantasia>Metal>Roca

A esto se le conoce como rueda Elemental

La justificación de porque se sigue este orden es la siguiente:

- | | |
|-------------------------------------|---|
| 1. Metal > Roca: | <ul style="list-style-type: none"> • El metal, por su maleabilidad y resistencia, puede ser forjado para cortar o romper la roca. |
| 2. Roca > Viento: | <ul style="list-style-type: none"> • La roca es inmune a los efectos del viento; incluso los vientos fuertes tienen poco o ningún efecto sobre formaciones rocosas sólidas. |
| 3. Viento > Sonido: | <ul style="list-style-type: none"> • El viento puede dispersar las ondas sonoras, reduciendo su efecto o incluso ahogando el sonido por completo. |
| 4. Sonido > Tierra: | <ul style="list-style-type: none"> • Las vibraciones sonoras, especialmente a altas frecuencias, pueden causar que la tierra se mueva o incluso provocar pequeños terremotos. |
| 5. Tierra > Electricidad: | <ul style="list-style-type: none"> • La tierra es un excelente aislante que puede absorber o bloquear la electricidad, evitando que fluya libremente. |
| 6. Electricidad > Agua: | <ul style="list-style-type: none"> • El agua (especialmente si no es pura) conduce la electricidad, permitiendo que la electricidad la atraviese o la dañe fácilmente. |
| 7. Agua > Fuego: | <ul style="list-style-type: none"> • El agua apaga el fuego, sofocando las llamas y eliminando su fuente de calor. |
| 8. Fuego > Hielo: | <ul style="list-style-type: none"> • El fuego derrete el hielo, superando su estructura fría y sólida con calor. |
| 9. Hielo > Nuclear: | <ul style="list-style-type: none"> • El frío extremo del hielo puede ralentizar o detener las reacciones nucleares, actuando como un método de control o contención. |
| 10. Nuclear > Veneno: | <ul style="list-style-type: none"> • La radiación nuclear puede ser vista como un tipo de "veneno" más potente y penetrante, capaz de contaminar incluso sustancias venenosas. |
| 11. Veneno > Arcano: | <ul style="list-style-type: none"> • El veneno, como un agente físico de corrupción, puede superar las barreras místicas o mágicas del Arcano, representando una amenaza tangible contra lo esotérico. |
| 12. Arcano > Luz: | <ul style="list-style-type: none"> • La magia Arcana, con su naturaleza misteriosa y versátil, puede alterar o eclipsar la luz, manipulándola o incluso oscureciéndola. |
| 13. Luz > Oscuridad: | <ul style="list-style-type: none"> • La luz disipa la oscuridad, revelando lo que está oculto y superando la ausencia de luz. |

14. Oscuridad > Tiempo:

- La oscuridad puede simbolizar lo eterno o lo inmutable, algo que persiste o se mantiene oculto a lo largo del tiempo.

15. Tiempo > Vida (aura):

- El tiempo afecta a todos los seres vivos; con el paso del tiempo, la vida (y su aura) envejece y se debilita.

16. Vida (aura) > Pesadilla:

- La fuerza vital y la energía positiva de la vida pueden contrarrestar los efectos negativos y aterradores de las pesadillas.

17. Pesadilla > Fantasía:

- Las pesadillas, siendo manifestaciones oscuras y temibles, pueden superar o corromper los aspectos más ligeros y positivos de la fantasía.

18. Fantasía > Metal:

- La fantasía, con su naturaleza ilimitada y creativa, puede imaginar formas de superar o transformar el metal, un elemento típicamente rígido y definido.

Cuando se es fuerte hacia un elemento, el poder de ataque se duplica (x2) y si se es débil, el poder de ataque se reduce a la mitad. Esto implica que luchar contra un elemento que te tiene ventaja es muy contraproducente.

Por este motivo, **antes de empezar cada juego, los jugadores pueden bloquear hasta 3 elementos del rival**. Esto quiere decir que no podrá usar barajas que incluyan alguno de estos 3 elementos.

5. Nivel

De forma base, todas las criaturas comienzan con un level 3. El level 1 y 2 se reservan a ficha (criaturas surgidas por efectos) de mayor o menor poder

Este tipo de mazo es muy interesante para slimes, no muertos, demonios, hongos y otras criaturas. Son mazos de llenar el campo y tratar de castigar al enemigo lo antes posible

6. Especie

Las especies, a diferencia de los elementos, no tienen debilidades unas a otras. Su función es dar una forma concreta al dimential, servir como limitador a la hora de evolucionar y dar a las criaturas de cierta especie bonos concretos mediante calamidades, habilidades o cartas de hechizo. Las que tenemos contempladas hasta el momento sacar son

Bestia

Reptil

Marino

Volador

Insecto

Dragon

Objetimados "Objectimates"

Elemental

Luchador

Guerrero

Hechicero

No-Muerto

Planta

Hongo

Máquina (electrodomesticos traídos a la vida, robots...)

Demonio

Angel

Slime (bolas de gelatina, que hacen cosas)

Fantasma

Marioneta (Peluches, Marionetas, Juegos... Basicamente lo que sea animal y no ciborg)

Payaso

Gastronómico

... Lo que se me vaya ocurriendo

Por ejemplo, se puede tener una carta equipable de sanación que de a un insecto la habilidad de curar en area.

7. Puntos de ataque

Los puntos que el dimential hace de ataque. Estos puntos van destinados a conseguir puntos de dominación y, de forma normal, pueden ser bloqueados por cualquier criatura en primera o segunda linea.

Para que el ataque entre, no debe haber ninguna criatura capaz de bloquearlo. Un dimential bloquea el ataque con sus puntos de vida. Si hay un exceso de daño que la criatura de la primera linea no puede bloquear, lo bloquea con sus puntos de vida la que viene inmediatamente después.

El daño de dominacion solo se aplica cuando no hay criatura que pueda bloquear tu ataque con sus puntos de vida

8. Puntos de vida

Los puntos de ataque que el dimential tiene. Si un dimential baja sus puntos de vida a 0, se va directo al cementerio

9. Habilidades

Cada habilidad tiene un simbolo. Una misma carta puede tener hasta 2 habilidades al mismo tiempo (en principio)

Algunas habilidades serían:

Veneno: El toque mata automaticamente a la criatura

Mismodestino: Si lo matas, tu criatura muere con el

Daño directo: Daño directo al jugador.

Escudo directo:

Provocar: Obliga a que las cartas

Contrataque: Ataca cuando es atacado desde corta distancia

Multiataque: Permite atacar varias veces (especificado por la carta) (dos veces seguidas, tres veces seguidas)

Escudos Aledaños: El bicho invoca dos fichas de escudos a su izquierda y derecha. El daño y vida se especifica en la carta

Larga distancia: Ataca a una unidad de distancia

Francotirador: Ataca a dos unidades de distancia

Bomba: Detona y hace daño en toda la linea (4 posiciones)

Si me matas vuelvo: Cuando muere, se invoca una ficha del los mismos tipos y atributos con una cantidad de vida x. Rollo vuelve a mitad de la vida en forma de ficha. Las fichas no pueden evolucionar

Añade*(simbolo más) y una flecha : Mientras esta unidad siga con vida, tus criaturas tienen x EFECTO

Energia: Mientras esta unidad siga viva, recibe energia extra

Acometida: El daño que provoca afecta tambien a las unidades de atrás

10. Rareza

Dividida en 5 tipos, cada uno con su respectiva placa y joya

Común - Gris

Poco Común - Verde

Rara – Azul

Épica - Morado

Legendaria - Dorado

11. Ilustrador

El que se ha encargado de hacer el arte del dimential o hechizo de la carta

12. Edición

La edición en la que se sacó la carta

13. Mundo y número de colección al que pertenece la carta

Por ejemplo, tartag es el numero 1 de 137 de protosauria. Protosauria es una dimension jurasica. Esta primera colección se trataría del conjunto de cartas básico del set que se irían completando con expansiones. Por ejemplo: “Protosauria, el genesis de los insectos” y que sea una expansión cnetrada en insectos de protosauria

14. Simbolo de dimentials

El triangulo ese morado

Por ultimo, en cuanto a como se distribuyen los puntos de ataque y vida en cada nivel, hay que tener en cuenta las habilidades que le vayamos a poner al dimential para equilibrarlo y su coste. Pero en general sería

Lv3 - 3 puntos a distribuir y 4 si no tiene habilidad

Coste 3

Lv4 – 6 puntos a distribuir y 7 si no tiene habilidad

Coste 7 y solo 3 si se pone encima de un clase A

Lv5 – 9 puntos a distribuir y 10 si no tiene habilidad

Coste 10 y 3 si se evoluciona de una clase S

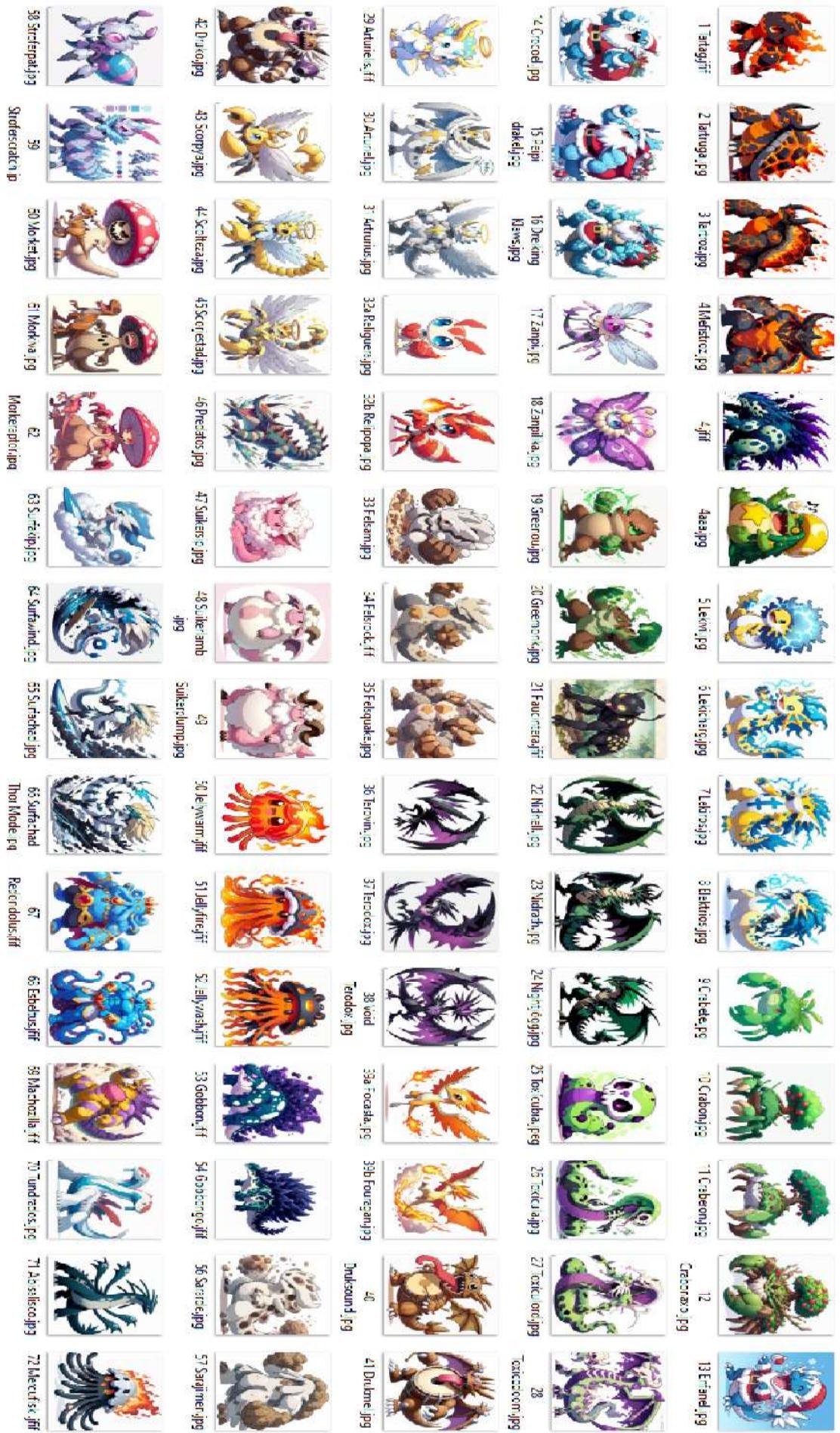
Lv6 – 12 puntos a distribuir y 13 si no tienen habilidad

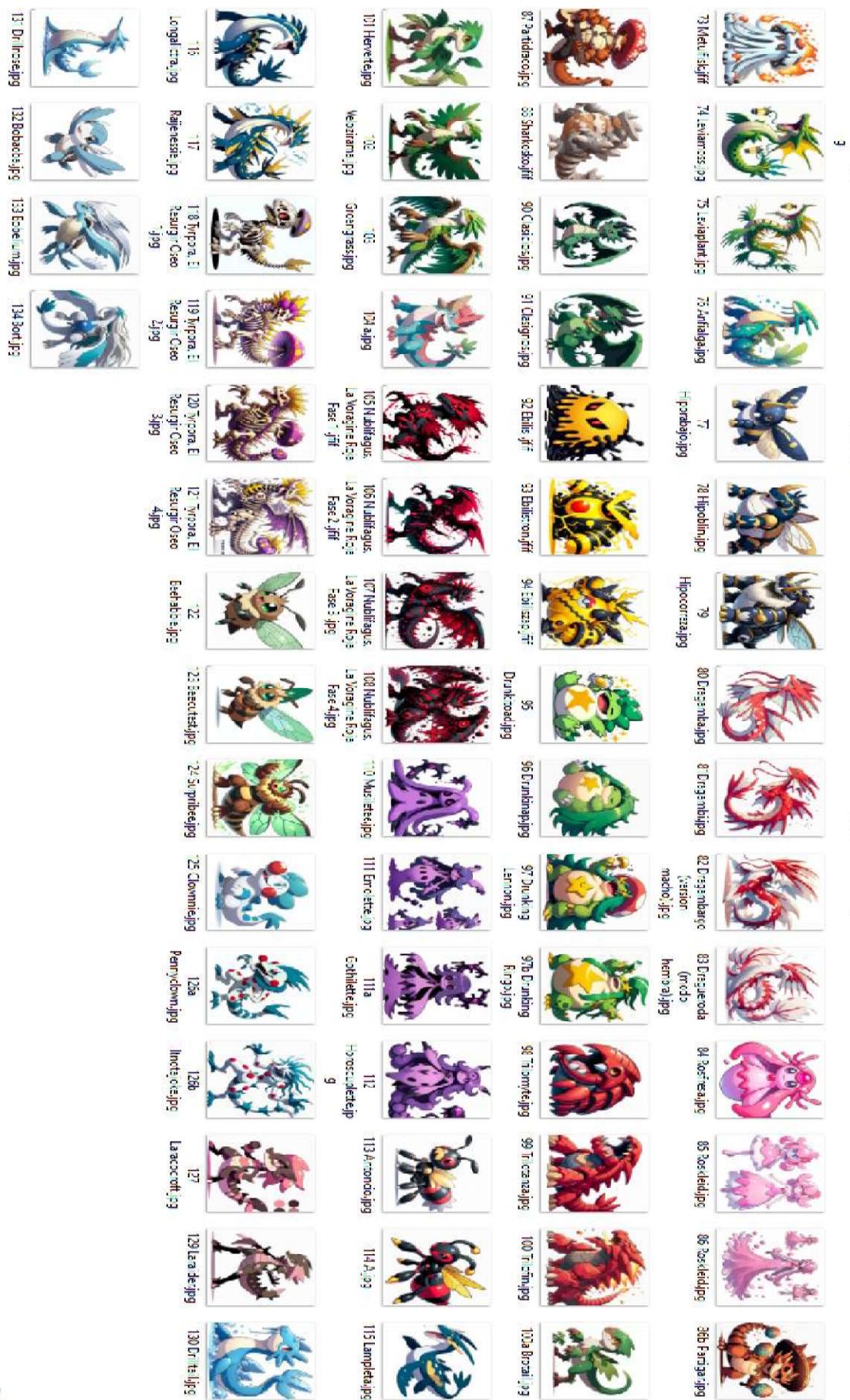
Coste 14

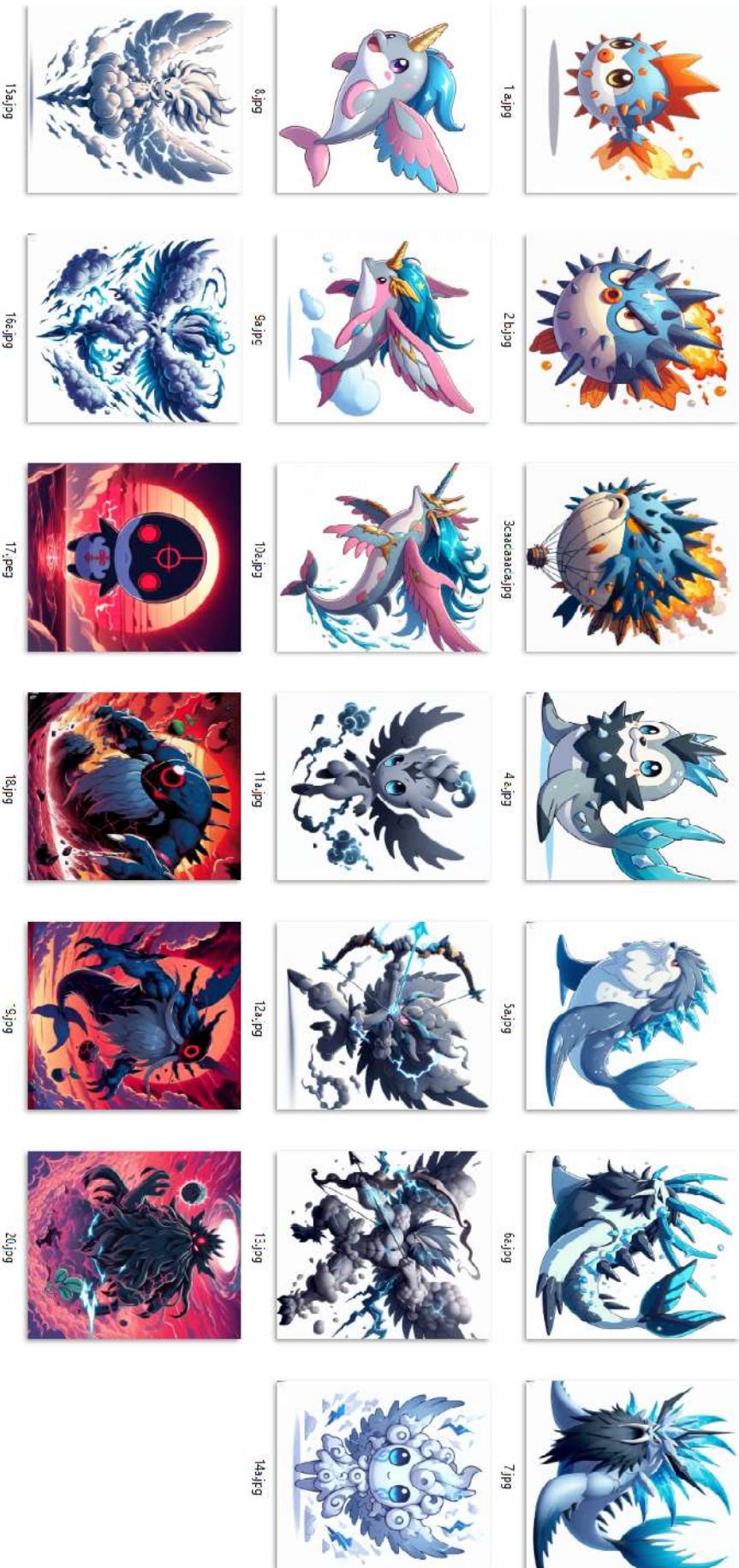
5. Dimentials creados hasta el momento

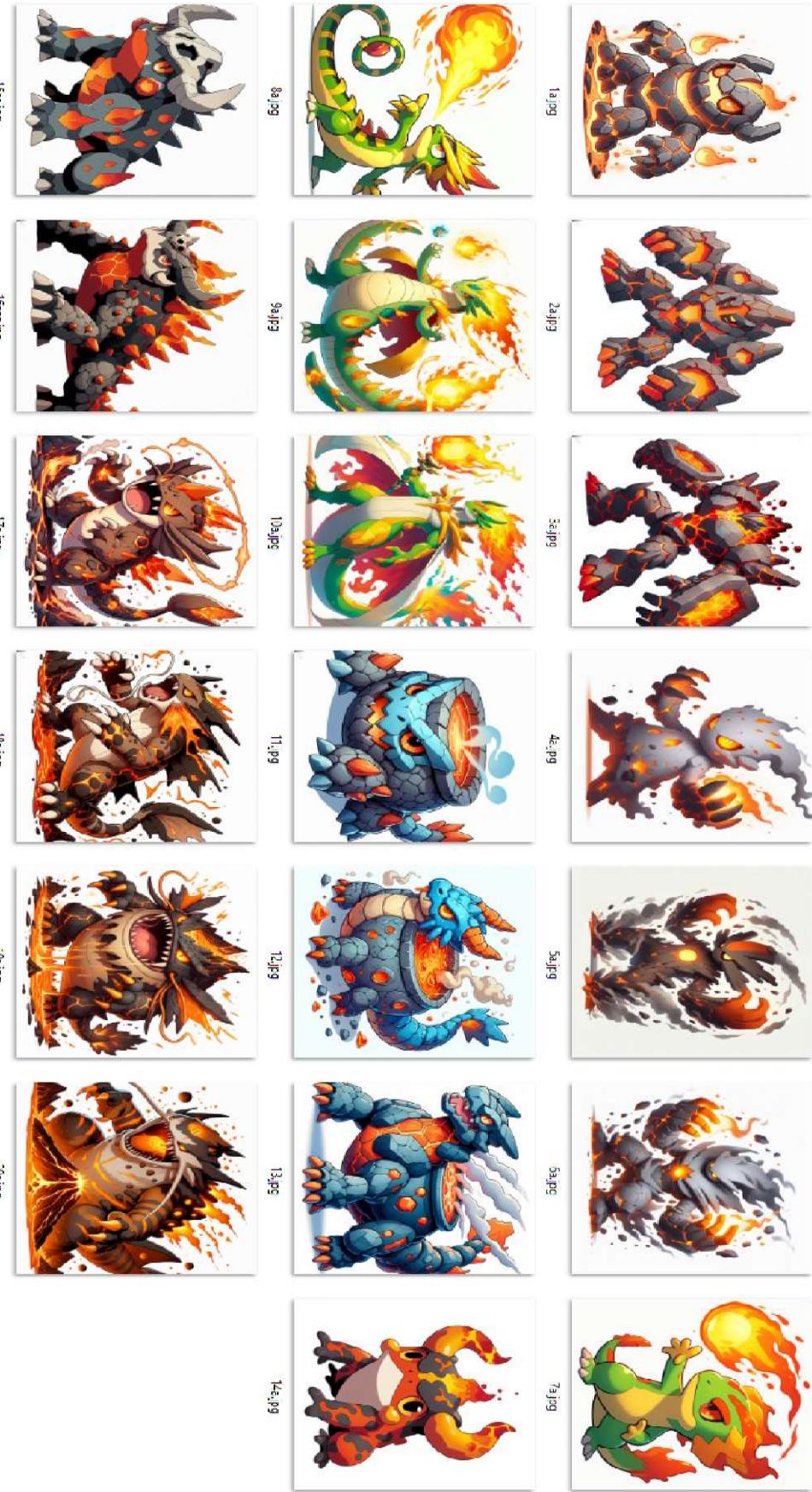
Son un buen montón, voy a poner aquí solo algunos de ellos ya que muchos aún no tienen ni siquiera nombre.

Además, uno de los apartados más chulos dentro de dimentials es que muchas de sus criaturas tienen evoluciones naturales alternativas. Es decir, no las evoluciones tal y como suceden en el juego de cartas, si no que siguiendo su forma original, pueden acabar evolucionados en criaturas distintas









Por último, algunos diseños sueltos rápidos. Este personaje quiero que sea la futura cara de la franquicia

