**Game Design Document - Prototipo Roguelike con Cartas**

**Título tentativo:**

**Deck Witch**

**Descripción**

* Juego en 2D con combate en tiempo real y mecánica de cartas que modifican

aspectos del juego

**Género y estilo:**

* Roguelike 2D con combate en tiempo real.
* Inspirado en Dead Cells, con un sistema de cartas estilo Slay the Spire.
* Estilo visual: pixel art o estilizado (a definir más adelante).

**Mecánica principal:**

* El jugador combate enemigos en tiempo real.
* Durante la partida, recoge cartas que modifican sus habilidades.
* Las cartas pueden ser activas (hechizos, ataques), pasivas (buffs).
* El jugador elige entre cartas tras derrotar enemigos o explorar.

**Loop de juego:**

1. El jugador comienza con un mazo básico.
2. Explora niveles y derrota enemigos.
3. Al derrotar enemigos, puede elegir una carta entre 2 o 3 opciones.
4. Las cartas se pueden equipar (activas/pasivas) según espacio disponible.
5. El jugador progresa hasta morir.
6. Al morir, desbloquea nuevas cartas para futuras partidas.

**Tipos de cartas:**

ACTIVAS

Reloj roto:

Congela a todos los enemigos durante 0.5 segundos (breve ventana para reposicionarse).

Hielo, Viento

PASIVAS

Sangre furiosa:

Al bajar de X% de vida, haces más daño (modo berserk automático).

Corazón de titán:

+1 de vida máxima, pero -10% de velocidad.

Gravedad ligera:

Caída más lenta (ideal para combates aéreos o plataformeo más preciso).

Armadura de fuego:

Si te golpean cuerpo a cuerpo, haces daño al enemigo automáticamente (como “thorns”).

**Mecánicas para el primer prototipo:**

* Movimiento básico: caminar, saltar, dash.
* Ataque cuerpo a cuerpo básico.
* Sistema de cartas:
  + 3 cartas a elegir al principio
* HUD para mostrar cartas equipadas.
* Enemigo básico y combate simple.

**Plan de desarrollo:**

**Fase 1 - Prototipo básico:**

* Movimiento y combate.
* Sistema de cartas funcional.
* 2 o 3 cartas para probar variación.
* 1 tipo de enemigo.

**Fase 2 - Loop jugable:**

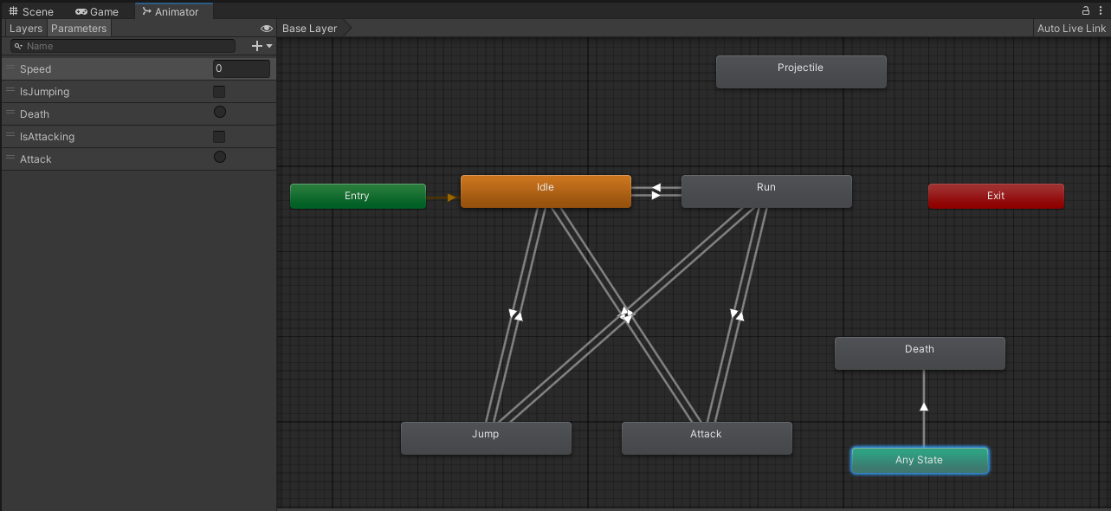
* Selección de cartas al matar enemigos.
* Reinicio tras muerte.
* Sinergias simples entre cartas.

**Fase 3 - Contenido y estilo:**

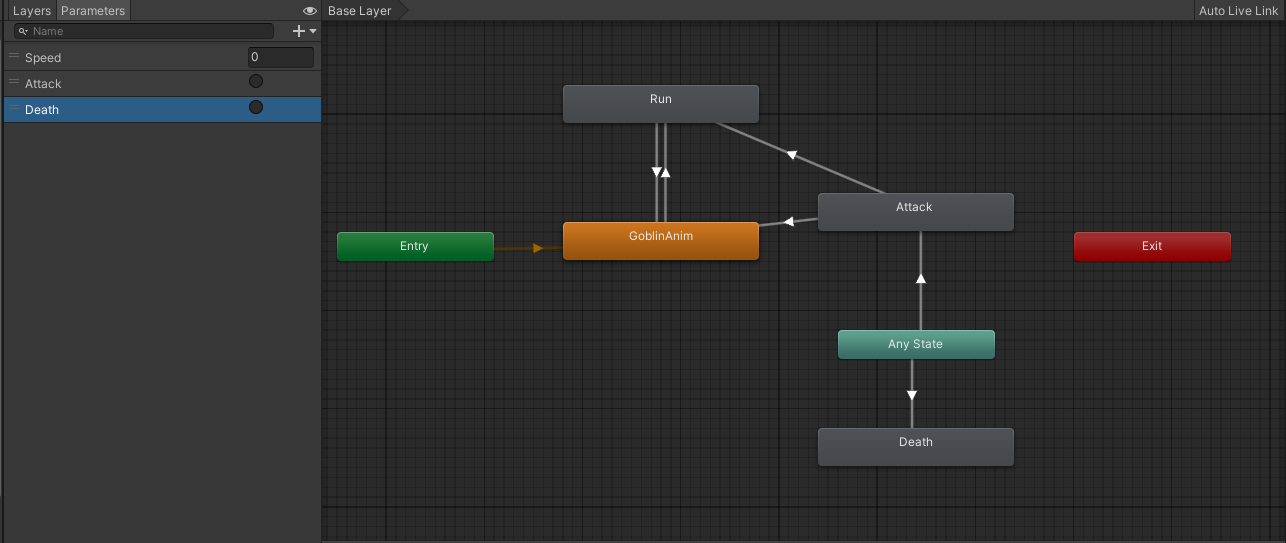
* Más enemigos, cartas, estética.
* Interfaz trabajada.
* Primer jefe opcional.
* Considerar historia o narrativa.

**Notas finales:**

* La clave es mantener el foco en jugabilidad divertida y variada.
* El sistema de cartas permite mucha rejugabilidad sin necesidad de mapas complejos.
* Ideal para prototipar rápido y escalar poco a poco.



Personaje principal

Enemigos

Captura de pantalla de un video juego

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.Imagen que contiene edificio, calle, reloj, firmar

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.