

Project Electra

JRPG deckbuilder con gestión de recursos y magia inmersiva

Información Básica

Título: Project Electra

Género: J(?)RPG, Deckbuilder, gestión de recursos

Plataforma: PC, Consola(?)

Público Objetivo:

High Concept

Project Electra es un RPG con combates basados en deckbuilding y un sistema externo de gestión de recursos para modificar y mejorar tu deck.

En esta historia, encontrarás nuevas formas de conseguir cartas, crear nuevas y mejorar las que ya posees para poder ajustar el mazo a tu estilo. Luego podrás ponerlo a prueba en combates estratégicos en los que tendrás que gestionar tus recursos y usar las cartas en los momentos adecuados.

Setting

...

Mecánicas Principales

Cartas

1. Hay 2 tipos de cartas:
 - a. **Cartas básicas:** Cartas que no se gastan al usarse.
 - b. **Cartas artefacto:** Cartas de un solo uso. Tras usarse, desaparecen.
2. Ambos tipos de cartas pueden subir de nivel
 - a. Subir de **nivel una carta** mejora su efecto o añade algún efecto extra.
 - b. Las cartas pueden tener hasta 3 niveles.
3. El deck consiste en su mayoría de cartas artefacto y algunas pocas básicas de tal manera que es necesario reponer después de cada combate el deck crafteando cartas nuevas.

Deck

1. El jugador posee 2 decks de juego.
 - a. **Deck básico:** Este deck contiene cartas que no gastan maná. Sirven para hacer un poco de daño y/o regenerar maná.
 - b. **Deck de hechizos:** Este deck contiene cartas más potentes con coste de maná.

2. El jugador puede editar el deck de hechizos agregando o quitando cartas.
3. El deck de hechizos tiene un número mínimo y máximo de cartas.
4. El jugador posee una **colección de cartas** a parte de los decks donde podrá consultar los efectos y costes de todas las cartas que posee.
 - a. La colección de cartas no tiene límite máximo.
 - b. El jugador puede poseer cartas artefacto que no estén en su recetario.
5. Preguntas a responder
 - a. Que pasa si te quedas sin cartas artefacto y sin recursos?

Gestión de recursos

1. El jugador posee **dinero y materiales**.
 - a. No existe cantidad máxima de materiales o dinero que se pueda poseer.
2. El jugador posee un **recetario de cartas**.
 - a. En este recetario se encuentran recetas para crear cartas.
 - b. Cada **receta** contiene su coste en dinero y materiales y la carta que fabrica.
3. Si el jugador encuentra o compra una receta que no conozca, se añade a su recetario.
4. Las recetas pueden ser de cartas básicas y cartas artefacto.
5. El jugador puede crear una carta que se añade a su colección gastando los materiales y el dinero necesario de una receta.

Establecimientos

1. Existen establecimientos con los que el jugador puede interactuar a cambio de bienes y servicios.
2. Dichos establecimientos pueden requerir un pago en forma de dinero o materiales para prestar su servicio.
3. Estos servicios incluyen:
 - a. **Venta de cartas básicas y artefacto** por dinero.
 - b. **Venta de recetas** por dinero.
 - c. **Venta de materiales** por dinero.
 - d. **Mejora de cartas** por materiales y dinero.
 - e. **Mejora de las capacidades** de tus decks. (*Ej: aumentar límite máximo de cartas, modificar el deck básico, etc*)

Combate

1. El **combate es por turnos**
 - a. Los turnos se dividen en turno de enemigos y turno del jugador.
2. El turno del jugador comienza **robando N cartas** de un deck.
 - a. El jugador elige cada turno de que deck robar.
3. Las cartas de tu **mano** representan las **acciones** que puedes realizar el jugador.
 - a. No existe número máximo de acciones por turno.
4. Las cartas que no uses ese turno, se mantienen en tu mano
 - a. Tienes mano máxima de X cartas.
 - b. Cuando superas la mano máxima, se empiezan a quemar cartas. por definir
5. El jugador cuenta con **Vida y Maná**.
 - a. Los ataques enemigos quitan vida y/o Maná.
 - b. Si la vida del jugador llega a 0, se acaba el juego.

- i. El jugador tiene la posibilidad de cargar partida desde el último guardado.
 - c. El maná se regenera al final del combate.
 - d. La vida se regenera descansando fuera de combate.
6. Las cartas artefacto pueden consumir maná.
7. **Enemigos:**
 - a. Los enemigos tienen vida.
 - i. Si la vida de un enemigo llega a 0, este es derrotado y se retira del combate.
 - b. Los enemigos tienen 1 o 2 ataques distintos que pueden usar cada turno.
 - c. Los enemigos pueden verse “in world”
 - i. Si un enemigo ve al jugador, le persigue.
 - ii. Si un enemigo toca al jugador, comienza el combate.
 - iii. El jugador puede intentar huir o esquivar al enemigo para saltarse el combate.
 - d. Derrotar a un enemigo puede dar recompensa en forma de experiencia, materiales, dinero, recetas o cartas.
 - i. Combatir de la manera mas optima (u otras formas especiales) dan significativamente mas recursos.

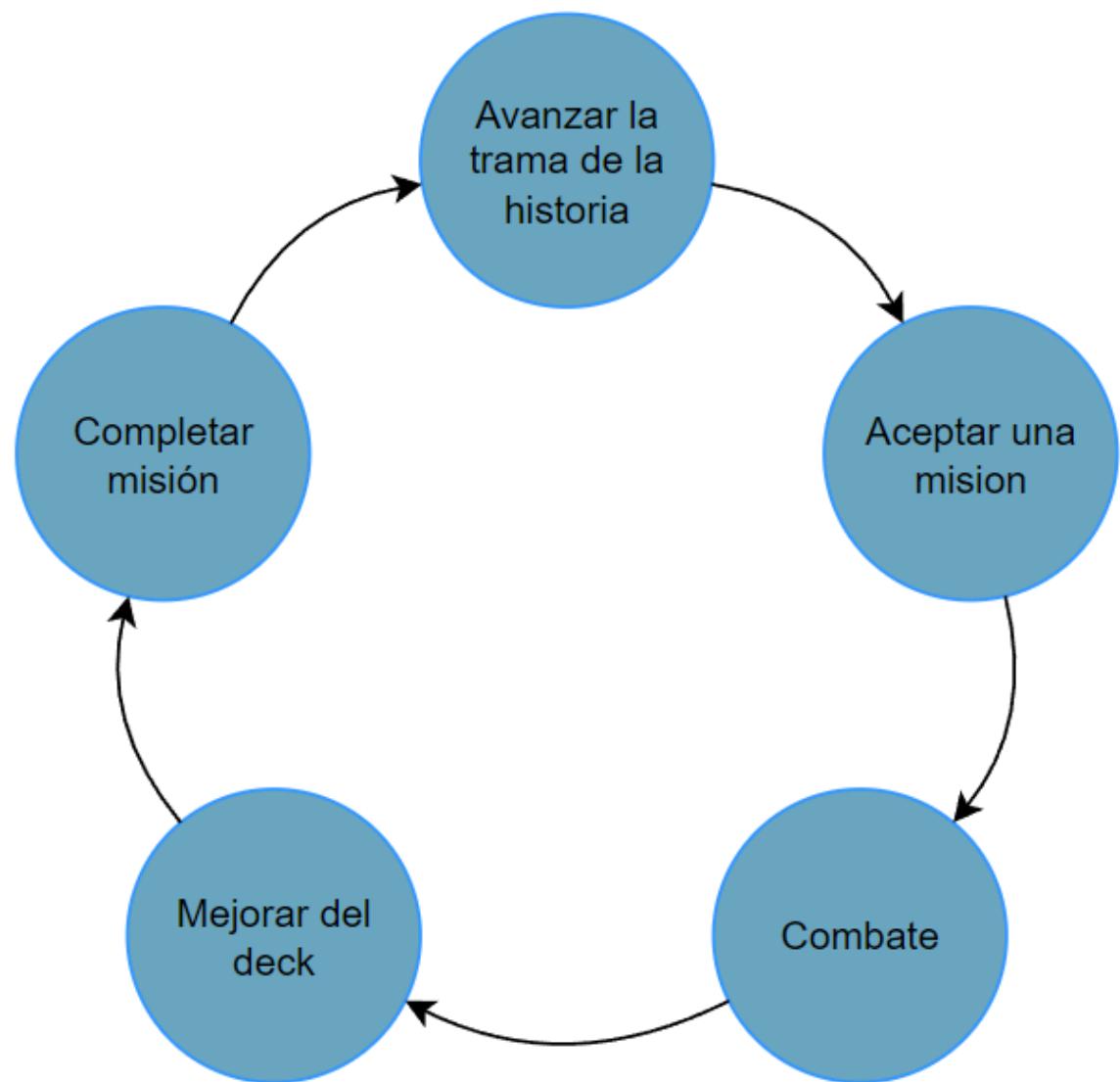
Experiencia y Nivel

1. El jugador cuenta con **nivel**.
 - a. El jugador comienza al nivel 1.
2. Dicho nivel puede aumentarse consiguiendo **puntos de experiencia**.
 - a. Cada nivel requiere una cantidad concreta de puntos de experiencia.
3. Subir de nivel aumenta la vida, el maná, y/o el tamaño máximo del deck de hechizos.

NPCs

1. Existen NPC por el mundo con los que el jugador puede interactuar.
2. Estos NPC iniciarán un **diálogo** con el jugador.
3. Además, estos NPC pueden dar al jugador una **misión** a completar a cambio de recompensas.
 - a. Dicha recompensa se obtendrá al hablar con el NPC nuevamente tras haber completado la misión.

Core Loop



Referencias

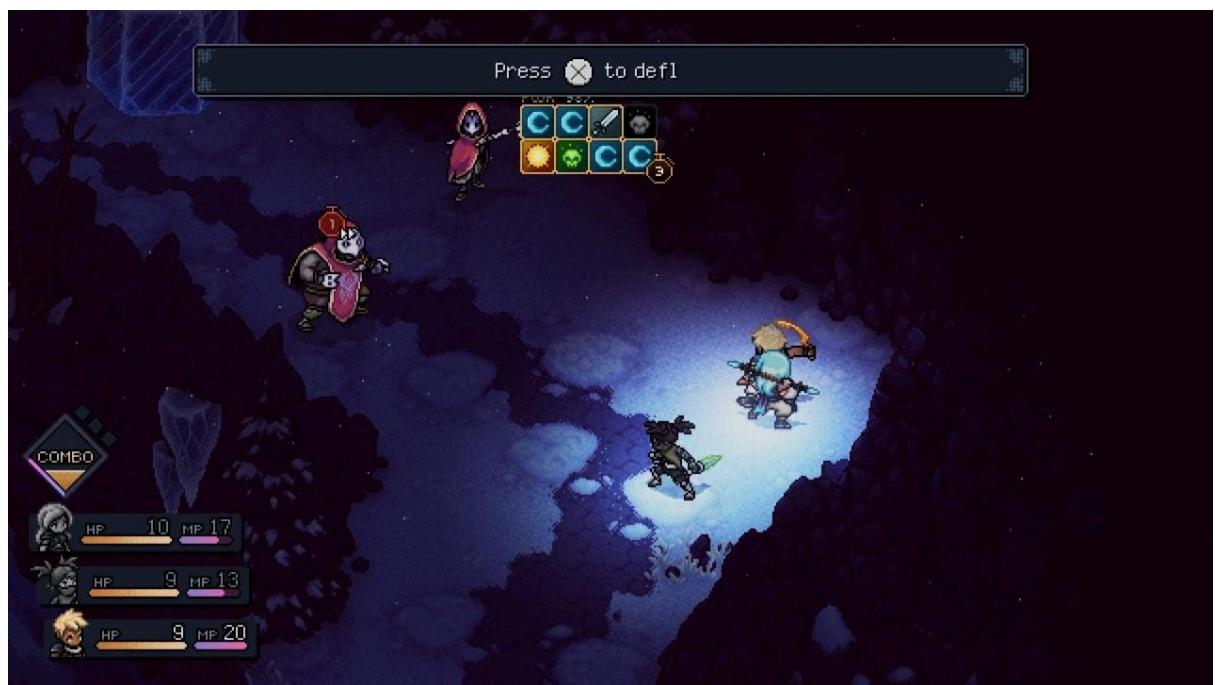
Slay the spire

Combate basado en deckbuilding.



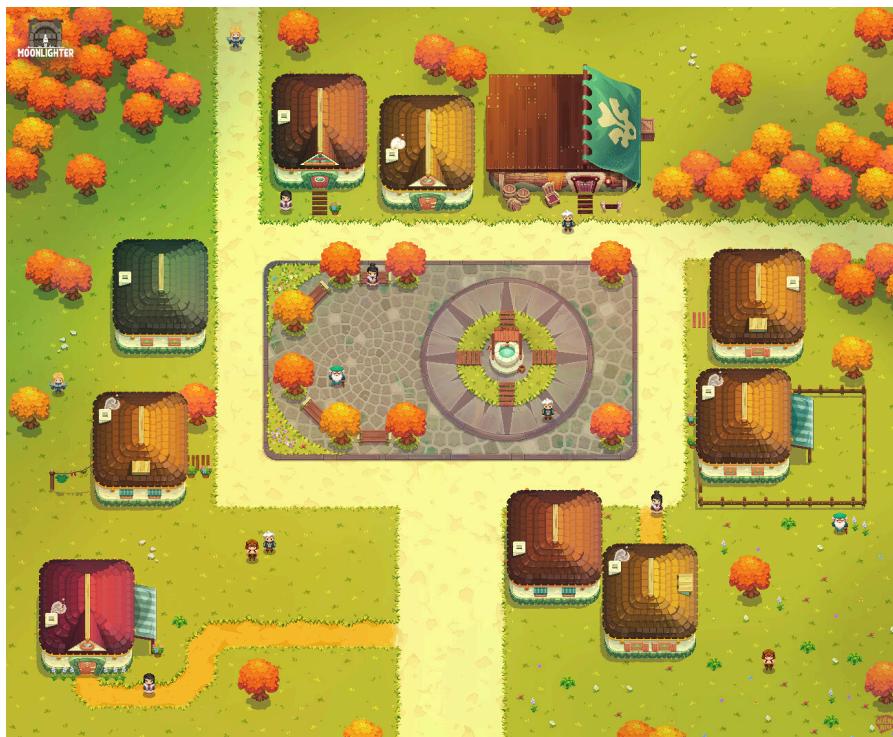
Sea of Stars

JRPG con mecánicas modernizadas. Monstruos in world, métodos de conseguir maná durante combate y acciones entre animaciones del jugador y de los enemigos para dinamizar el combate.



Moonlighter

Meta gestión de recursos externa al combate que afecta al combate. Toma de decisiones entre comprar mejor equipo o mejorar tu motor de dinero.



1. Inscription

2 mazos de cartas. Mazo de cartas de ardilla sin coste y otro de cartas variadas con coste. Combate basado en deckbuilding. Colección de cartas.





Mood Board

