

NESCIENT

Una ciudad construida sobre rituales olvidados. Un viaje a través de los sueños y la iniciación. Cada estación conduce a un lugar más extraño.

Despiertas en un vagón de metro. Cada viaje acaba de la misma manera, Cada despertar deja algo tras de sí.

Datos Básicos

Desarrollador: Pablo Barrón

Género: Roguelike tradicional, RPG táctico por turnos

Perspectiva: Isométrico 2D, pixel art

Lenguajes: Inglés, Español

Lanzamiento: Q4 2028

Plataformas: PC (Steam)

Engine: Godot

Contacto:
pablo.barron.ballesteros@gmail.com

Página de Steam:
<https://store.steampowered.com/app/5207590/Nescient/>

Web: <https://playnescient.com>

Twitter: Pablo Barrón
@PabloSmolKitten

Instagram:
@pablobarron_gamestudios

Características clave

Roguelike tradicional hardcore por turnos con muerte permanente y consecuencias persistentes.

Crea tus propios sigilos de Magia del Caos combinando palabras e ideas

Conversaciones con consecuencias en un mundo vivo con NPCs y facciones.

Combate táctico por turnos con heridas localizadas y realistas.

Distritos generados proceduralmente.

Pixel art atmosférico realizado mediante iluminación dinámica coloreada.

Explora territorios rizomáticos inspirados por la Cábala, Thelema y la teoría-ficción contemporánea.

Banda sonora original.

Hay preguntas que solo pueden responderse despertando otra vez.

