**Biblia de Juego””**

1. **Concepto:** Juego de cartas por turnos con una barra de cooldown que lo haga frenético, el género del juego será un TRCG (Tactical rol card game), el objetivo será eliminar al rival acabando con sus PS, a su vez existirá una barra de CT, tener en cuenta que la barra de CT o cooldown se ira gastando conforme se realicen acciones, (ataques y habilidades) a no ser que la habilidad indique lo contrario, el público del juego seria para mayores de 14.
2. **La Historia:** de momento son pocos personajes la valquiria que uso de ejemplo básicamente, su nombre es **Astrid**, en su vida anterior fue una mujer que murió en combate defendiendo a su pueblo normando, después de sufrir un asalto a manos de otro pueblo bárbaro, al ser juzgada en el reino de helheim, los dioses del aesir al ver su valía y el saldo de enemigos abatidos dejados antes de caer por desangramiento, hicieron la excepción, ascendiéndola al Valhala y la convirtieron en una valquiria a cambio tomaron su mente y borraron sus recuerdos desde ese entonces ella tiene el objetivo de hacer la voluntad y justicia indicadas por los dioses, conforme avance la trama y recupere sus vivencias pasadas se dará cuenta que no le hicieron un favor y que el padre de todo Odín está detrás de lo ocurrido en ese fatídico día, o tal vez alguien más, dentro de su historia el Jornalero diestro con el escudo y el hacha **Zygurd** será importante, oriundo del mismo pueblo, durante el asalto logro contener y abatir múltiples enemigos, sin embargo en el combate los “barbaros” logran llevarse a su hermano menor, aprovechándose de que él estaba ocupado en la contención y defensa de su hogar, al enterarse de ello emprenderá un viaje solo para encontrar a su hermano, en base a las pistas de los enemigos caídos, logra dar con unas ruinas pensando que allí se encontraría con los responsables del rapto, grande su sorpresa al encontrarse con Draugr’s (no muertos) con vestimentas de quienes atacaron el pueblo, luego de entrar en combate directo con ellos, se topa cara a cara con Astrid, ella al no tener recuerdos no logra identificarlo, sin embargo el a ella sí, aun así después del raudo combate Zygurd le pide su ayuda para recuperar a su hermano, Astrid al tener un alto sentido de justicia acepta el ayudarlo pero no le asegura el poder volver a ver a su hermano ya que después de haber enfrentado a las criaturas del asedio, lo más probable es que él ya se encuentre muerto, adicional a ellos habrá una cría de lobo herida encontrada dentro de la misma ruinas, **Wargö** que es hijo de Sköll lobo encargado de perseguir a la diosa Sól, dando el acontecimiento conocido como día, Zygurd al ver lo herido que esta, se compadece y lo cura con ayuda de **Meshkenet**, sacerdotisa de los países del sur (Egipto), especialista en magia lumínica de los astros, ayudo a acelerar el proceso, Zygurd a su vez lo entrena y alimenta volviéndolo un aliado valioso en combate, Meshkenet llega países normandos ya que fue enviada indicando que había irregularidades con los astros, días y noches cortas o largas. oscurecía de la nada durante el día y el sol brillaba durante la noche como bola de fuego incandescente, ella lego a ponerle fin a esa situación, sin saber que sería la guía de la travesía pues el Ragnarök se encontraba cerca y las fichas en las divinidades nórdicas se movían. de momento esos Cuatro personajes una representa agilidad y ataque, el otro defensa y resistencia, se complementan sin embargo no quiero centrarme solo en dos personajes ni solo en la cultura nórdica quisiera que los demás involucrados en el proyecto (los que deseen), puedan crear sus personajes para que puedan sentir un apego por el proyecto, el tono es un lienzo en blanco ya que hay podemos poner algo que de un mensaje y haga rico al personaje o simplemente un NPC mas eso dependerá de quien quiera escribir la historia.
3. **Contexto:** El mundo de este TRCG es extenso de momento a escala podemos tomar cosas de las diferentes culturas (griega, nórdica, egipcia, etc.) y narrar una historia, hacerla compleja poco a poco agregando incluso mitologías recientes (Lovecraft, Alighieri, Hawking, etc.) incluso relacionarlas con personajes externos por ejemplo del mismo medio videojuego suponte si hay una expansión llamada contención infernal podrías meter a personajes como spawn, scorpio, dante, doom guy o doom slayer, etc. obviamente realizando descartes por el entorno del tiempo aunque eso es fácilmente corregible gracias a la mitología de Hawking.
4. **Mecánicas del Juego:**

En esta parte es donde se debe buscar que no sea aburrido debe de ser un despelote de acción tras acción, a su vez que logre retener la atención del jugador y esto se lograra implementando:

1. Los encuentros deben durar poco tiempo (de 3 a 5 mins) para ello habrá un contador de tiempo para las fases.
2. El texto debe ser simple tanto en habilidades como menú para hacerlo intuitivo.
3. Tendrá skill base match making hasta el nivel 10 para todos los jugadores máximo y mínimo 1 nivel más o menos del jugador con menor nivel en el encuentro.
4. Pondremos eventos en el mapa, así es este juego tendrá un mapa con nodos que servirá como tutorial a los nuevos jugadores, obviamente será contra la IA pero darán recompensas como ítems fragmentos de ciertas skill así como Jobs desbloqueables a su vez eventos secretos de tiempo limitado desde enfrentamientos en un lugar en un momento especifico después de hablar con un NPC con una recompensa aún más valiosa o haber eliminado una cantidad de tarjetas de un tipo con una tarjeta en específico o bajo ciertas condiciones esto debería impulsar la re - jugabilidad haciendo que el jugador tenga una sensación de progresión y recompensa.
5. Las propiedades del naipe serán nombre, tipo, habilidades, equipamiento, stats, lazos.
6. este último es para la mecánica de combo o beneficio por jugar ciertas cartas y se irá mejorando conforme las cartas enlazadas se jueguen en tablero unas con otras.
7. El tablero tendrá 5 zonas normales y una zona de campo que el jugador debe predefinir al momento de construir el mazo.
8. El mazo debe ser mínimo 10 y máximo 15 cartas más 1 de campo esta puede ser para un beneficio, bonificación, etc. para el dueño de la carta, así como restricciones para el rival.
9. La imagen de la carta cambiará cada 5 niveles cada carta tendrá un máximo de 20 niveles.
10. Cada carta al nivel 10 tendrá para escoger un Job de entre 4 opciones más la que llevará desde el principio del juego esto también modificará su apariencia y Skills que pueda aprender.
11. Cada carta tendrá la opción de colocarse ítems (Max 3) o equipamientos para mejora de stats y un objeto que permita un save, ulti o especial que dependiendo del tipo será como las demás habilidades, pero reforzada esto influirá en el CT.
12. En barras de carga y al perder un encuentro debe haber mensajes pro tips para mejorar el juego del jugador o explicar mecánicas (deben ser frases cortas)
13. La cantidad de copias por carta será máxima de 2, esto es para que los diferentes jugadores no se queden con un tipo de mazo pre armado, sino que puedan variar y crear sus propios mazos.
14. Al iniciar sesión por primera vez a cada jugador se le dará 2 sobres de 5 cartas, más 300 gemas, estas podrán ser utilizadas en una tienda
15. La tienda será para comprar bonos de experiencia, fragmentos de skill, Equipamiento y Skin’s que no beneficiarán en algún aspecto del juego solo serán para uso cosmético, así como cartas se podría incluir comprar recetas de mazo, pero esto es opcional.
16. Mecánica de ventaja entre cartas para eso servirá el tipo cada carta puede tener un máximo de 1 tipo y un subtipo (este último definido por el job tomado al nivel 10) por ejemplo Sigrid Valkiria ascendida podría ser carta Aérea – Guerrero y así el resto de cartas o personajes, unidades básicas 3 Tipos (Aéreo, Terrestre y Acuático) y subtipos serían más extenso (desde Caballero, Espadachín, Caballero Santo, Caballero Negro, Escudero, Guardián, Paladín, General, Gladiador, Cronomante, Clérigo, Sacerdote, Invocador, Hechicero,, Necromante, Geomante, etc.
17. Se tendrá una banlist para cartas habilidades y equipamientos, a fin de balancear el meta y hacerlo dinámico, como evento especial el día de los inocentes se podrá quitar la banlist temporalmente para que se saquen la chucha, no debe haber erratas eso aburre a los jugadores al momento de crear una carta o personaje se deberá pensar correctamente las habilidades y equipamientos y si en caso se crea una carta muy opresiva se deberá crear su contraparte o de lo contrario usar la banlist al mes de haber salido como banlist de emergencia.
18. Adicional la mecánica antes mencionada tiene como objetivo balancear el modo multijugador y también el modo ranked, en estos modos de juego también se deberán colocar recompensas (Personajes, Equipamientos, Skill’s y Skin´s, así como iconos de reconocimiento como prestigio todo es para afianzar al jugador que está avanzando y darle sensación de progreso.
19. Los stats de las cartas serán 7, ataque, ataque mágico, defensa, defensa mágica, resistencia, velocidad y suerte, ataque y ataque mágico son parte ofensiva y dependiendo de esos stats los jugadores podrán equiparle el set tanto de habilidades como de objetos la defensa y defensa especial del mismo modo pero en estos casos si deberían estar balanceados ambos debido a que presentaran resistencia a daños por parte ofensiva del rival, resistencia estos será más que nada para que arroje un porcentaje de probabilidades de dar efectos secundarios tantos positivos como negativos a uno mismo por ejemplo si se usa haste por habilidad de un Cronomante para aumentar la velocidad se hará el cálculo sumando los valores de suerte y resistencia de las unidades multiplicándolo por la resta de los valores y dividiendo entre 100 la resistencia sumando, velocidad ayudara con la reducción de CT para ejecutar acciones así permitiendo realizar habilidades o ataques más de una vez las habilidades solo se podrán ejecutar una vez o más por juego siempre y cuando la habilidad lo indique y suerte este es un stat que servirá para dar efectos secundarios tanto positivos a otra unidad como a uno mismo.
20. Posible mecánica referente a hora del día (día/noche), beneficio de algunas skills.
21. Menú de creación de barajas.
22. Menú de Modos de juego Ranked, duelo y match.
23. Menú de inventario.
24. Menú de Personalización de personajes, Skills, Equipamiento y verificación de stats

**Interfaz**

Ejemplo de un naipe:

**Valkiria ascendida Sigrid**



|  |  |
| --- | --- |
| Equip | Skills |
| Stats | Ties |

Ejemplo de Interfaz Inicial:

Ejemplo de Interfaz Campaña:

Ejemplo de interfaz de personalización y configuración de baraja: