**Verdandi**

**Documento de Concepto**

**Versión 1.0.0**

**20/05/2019**

**Caminiti Gastón Alberto1. Visión General**

**1.1. Un Renglón**

Verdandi es un videojuego estrategia 2D, que combina mecánicas de juegos de cartas coleccionable con elementos de combate por turnos.

**1.2. Un Párrafo**

Verdandi es un videojuego de estrategia 2D, donde asumimos el rol de una valquiria, que empleando el poder de las runas vikingas puede manipular los eventos del combate. Desde la perspectiva MDA, apela principalmente a las estéticas Descubrimiento, Narrativa y Pasatiempo.

**1.3. Características Principales**

A continuación, se detallan las características principales del videojuego.

**1.3.1. Modo Campaña**

Favorece a un héroe en batalla, consiguiendo las condiciones para que derrote a sus enemigos o posibilitando una muerte épica que lo guie al Valhalla.

**1.3.2. Utiliza la magia de la Runas**

Emplea las runas para asistir a héroe durante el combate ¡Pero cuidado! Favorecerlo demasiado puede contribuir a que se transforme en fanático. También podrás perjudicarlo para darle una lección, no obstante, puede volverse incrédulo de los dioses o poco heroico…descubre entonces una estrategia para llevar por buen camino al héroe.

**1.3.3. Progresión Narrativa**

En cada turno se juega una runa, cada runa marca la historia del héroe. Al culminar cada batalla podrás apreciar la leyenda que creaste.

**1.3.3. Logros**

Una valkiria puede escribir múltiples destinos en batalla. Rejugando los escenarios podrás descubrir nuevas formas de diversión.

**1.4. Background**

El concepto está ambientado en la mitología nórdica, señalando el poema [Sigrdrífumál](https://en.wikipedia.org/wiki/Sigrdr%C3%ADfum%C3%A1l), junto al oráculo rúnico como principal referente de inspiración literaria.

El gameplay encuentra cierta inspiración en [Reigns](https://es.wikipedia.org/wiki/Reigns), pero explorando un enfoque direccionado a la toma de decisiones a partir de un conjunto de cartas (Runas, en este caso) que afectan nuestra partida (Combate, en este caso) de forma determinada, buscando como objetivo un balance entre distintos atributos para garantizar la resolución del escenario.

Originalmente, el proyecto se abordó como un juego de cartas coleccionables basados en runas vikingas, no obstante, el análisis del sistema de consulta rúnico derivo en encausar la propuesta hacia una experiencia de progresión lineal adaptable, que permita al jugador emplear las runas como modificadores o habilidades en el juego, en vez de abordarlas como sistema de barajas valorado, cuya aplicación comprendería la confección de un Gameplay sesgado del World Settings.

**1.5. Audiencia y Tecnologías soportadas**

La presente propuesta se encuentra ideada para pc, con la intención de ser distribuida por Steam y Epic Store. El target esta comprendido por jugadores que buscar una experiencia de videojuego con el game feeling de “hacer tu propia historia”, sirviendo como referencia de categoría el tag de steam “Choices Matter”.

**1.6. Historia**

El juego segmenta el apartado narrativo en héroes. Cada uno de ellos comprenden una campaña en la cual tendrán que enfrentar un numero de batallas. Su leyenda se estará inscribiendo en cada turno jugado, es decir, cada tirada de runa, en función de las condiciones de la batalla revela una acción que forma parte de la leyenda del héroe.

**1.7. Arte**

Se propone un apartado artístico similar al título [EITR](https://store.steampowered.com/app/350050/EITR/?l=spanish) para los mapas de batalla, es decir, un estilo pixel art isométrico con temática oscura. [Valkyrias](https://www.google.com/search?q=kinghtdark+soul+pixel+art&tbm=isch&tbs=rimg:CS_1n-EAPK1PtIjjCWlY8_19i3SUrJ7tk9MGdzwpBzZnmqtQHw3n7mzp1IVJbNZkmESjQISduvQgQCE28kFTADEuZvASoSCcJaVjz_12LdJEd8SApDyoo9lKhIJSsnu2T0wZ3MR6hSwJ4EF5QAqEgnCkHNmeaq1ARE3dW3Z8kV-UioSCfDefubOnUhUEQ0sz7JKANURKhIJls1mSYRKNAgRrQr7ttoqTM8qEglJ269CBAITbxEGdHZUz4G6QCoSCSQVMAMS5m8BEfKNVaVw54MA&tbo=u&sa=X&ved=2ahUKEwib_a_B7qLiAhVkGLkGHZJCCBsQ9C96BAgBEBs&biw=1536&bih=674&dpr=1.25#imgrc=L-f4QA8rU-2KYM:), [Runas](https://www.kenney.nl/assets/rune-pack) y  [GUI](https://www.google.com/search?q=gui+pixel+art+dark+souls&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjwma_AjqPiAhVSHbkGHStAAl8Q_AUIDigB&biw=1536&bih=674#imgrc=WiIHZYZzKfTzwM:) complementaran con tal estilo, pero su perspectiva será paralela.

**1.8. Música**

Para el apartado musical se sustentará en inspiración al genero de Música Vikinga/ Noruega. Un ejemplo a fin es el OST [The Banner Saga](https://store.steampowered.com/app/237990/The_Banner_Saga/)