

Descripción breve del juego: Un tower defense, para móviles

Objetivos principales: Defender la entrada del castillo, con ayuda de las torres

Audiencia objetivo: público en general.

Descripción detallada del concepto central del juego: En este juego tendrás el propósito de defender las torres de los demonios que desean invadir la entrada de tu castillo, para ello te ayudaran diferentes torres con temáticas de diferentes civilizaciones en la Europa antigua

Mecánicas del Juego:

Descripción de las mecánicas principales. En este juego el jugador no tendrá muchas acciones dentro de el, centrándose en la estrategia, sobre todo, priorizando el como plantaras tu estrategia par evitar que lleguen a entrar al castillo los demonios que se aproximan para poder derrotar en tu partida

Reglas del juego: El objetivo es sobrevivir a lo largo de la ronda eliminando a los enemigos que se aproximan y evitar que tu vida del castillo llegue al cero

Arte y Estilo Visual: Pixel art

En este juego se maneja un estilo visual bastante iluminado, usando el pixel art como una herramienta para dar una vida bastante animada dentro del mundo

Sonido y Música:

La música es medieval, teniendo música para el menú y el gameplay dentro del juego

Efectos de sonido necesarios.

Disparos, enemigos, construcción de estructuras

Tema y propósito: El mensaje central o el propósito de la historia.

La unión y solidaridad como medio para resolver/sobrevivir a las adversidades.

Estructura y narrativa:

(En una línea temporal alterna a la nuestra, durante el periodo medieval (justificación pendiente)) Aparecieron portales en distintos lugares del mundo. Estos portales parecían llevar a un lugar inhóspito. De estos portales comenzaron a salir criaturas jamás vistas por los humanos. Estas criaturas atacaron los reinos humanos y los remanentes de estos reinos se concentraron en grandes ciudades que se convirtieron en los bastiones de la resistencia humana. Estos bastiones, ahora habitados por muchas civilizaciones hacen un último esfuerzo por la supervivencia humana.

Después de destruir a las criaturas a veces podían encontrarse entre sus cuerpos unos pequeños cristales brillantes. Estos cristales guardaban un poder de otra dimensión y, al investigarlo, los alquimistas, pudieron usarlos para hacer magia.

Como el juego está planteado como un juego “infinito” de niveles, la historia plantea el inicio del argumento. El desarrollo es lo que vive el jugador como la defensa de las fortalezas humanas. El clímax y desenlace internos de las partidas serían las olas finales y el momento en el que se gana o pierde el nivel. De forma argumental el climax y desenlace se centrarían en la derrota absoluta de los seres de la otra dimensión, pero al ser un juego infinito, decidimos no darle ese cierre por ahora para permitir futuras versiones y actualizaciones que permitan expandir la historia, desarrollos y mecánicas.

Personajes:

Sin personajes centrales. Se puede considerar a la humanidad en general como el personaje central, cuya motivación es la supervivencia ante el ataque de los seres de otra dimensión. Sus debilidades se centran en la incapacidad de una sola civilización para sobrevivir a estos ataques. Sus fortalezas son la solidaridad y adaptación para integrar los desarrollos de muchas civilizaciones y así colaborar en la defensa de la especie humana.

Evolución:

Se irán adquiriendo e implementando nuevos conocimientos tecnológicos a lo largo de la progresión de los niveles.

Ambientación:

Se ambienta en una época medieval en una versión alterna de la historia humana, en la primera etapa de desarrollo se ubica en Europa Central para justificarla como punto geográfico medio de las civilizaciones propuestas de manera que el argumento permita que sea factible la reunión de muchas civilizaciones por cercanía geográfica.

Propuesta para la progresión en varios niveles de desarrollo: Civilizaciones posibles

1. **Sacro Imperio Romano Germánico:** Este conglomerado de territorios en Europa Central fue una de las entidades políticas más influyentes de la Edad Media. Aunque su poder varió a lo largo del tiempo, jugó un papel crucial en la política y la religión europeas
2. **Reino de Francia:** Francia se consolidó como una potencia importante durante este período, especialmente bajo el reinado de figuras como Felipe II y Luis IX. La Guerra de los Cien Años (1337-1453) entre Francia e Inglaterra también marcó significativamente esta época
3. **Reino de Inglaterra:** Inglaterra experimentó importantes cambios políticos y sociales, incluyendo la firma de la Carta Magna en 1215 y su participación en la Guerra de los Cien Años. Además, la dinastía Tudor comenzó a finales del siglo XV con Enrique VII
4. **Reinos de la Península Ibérica:** Los reinos de Castilla, Aragón, Navarra y Portugal fueron protagonistas en la Reconquista, el proceso de recuperación de territorios ocupados por los musulmanes. Este período culminó con la conquista de Granada en 1492
5. **Repúblicas Italianas:** Ciudades-estado como Venecia, Florencia y Génova se destacaron por su poder económico y cultural. Venecia, en particular, fue un centro de comercio y una potencia marítima
6. **Imperio Bizantino:** Aunque su poder declinó significativamente, el Imperio Bizantino continuó siendo una entidad importante hasta la caída de Constantinopla en 1453 a manos del Imperio Otomano
7. **Imperio Otomano:** Aunque su centro estaba en Asia Menor, el Imperio Otomano comenzó a expandirse hacia Europa durante este período, convirtiéndose en una de las potencias más importantes de la región

Características militares

1. **Sacro Imperio Romano Germánico:**

Caballería pesada: Los caballeros con armaduras completas eran la columna vertebral de su ejército.

Feudalismo militar: Los señores feudales proporcionaban tropas a cambio de tierras y privilegios

2. **Reino de Francia:**

Caballería y arqueros: La caballería pesada y los arqueros, especialmente los arqueros largos, jugaron roles cruciales.

Guerra de los Cien Años: Conflicto prolongado con Inglaterra que llevó a innovaciones militares y tácticas

3. Reino de Inglaterra:

Arqueros largos: Famosos por su uso efectivo en batallas como Agincourt.

Infantería y caballería: Combinación de infantería bien entrenada y caballería pesada

4. Reinos de la Península Ibérica (Castilla, Aragón, Navarra y Portugal):

Órdenes militares: Como los Templarios y los Hospitalarios, que jugaron roles importantes en la defensa y expansión territorial

5. Repúblicas Italianas (Venecia, Florencia, Génova):

Mercenarios: Uso extensivo de mercenarios, conocidos como condottieri.

Fuerzas navales: Venecia, en particular, tenía una poderosa flota naval que dominaba el comercio y la guerra en el Mediterráneo

6. Imperio Bizantino:

Estrategia defensiva: Uso de fortificaciones y murallas, especialmente en Constantinopla.

Fuego griego: Arma incendiaria utilizada en batallas navales

7. Imperio Otomano:

Jenízaros: Infantería de élite formada por esclavos cristianos convertidos al Islam.

Artillería: Uso avanzado de cañones y artillería en asedios, como en la conquista de Constantinopla

8. Unidades sin civilización. Magia:

Características para programar:

Rango: (cuerpo a cuerpo), rango medio y rango de largo alcance

Daño (cantidad): ligero, medio y pesado

Velocidad (ataque): 1) Múy Rápido 2) Rápido 3) Medio 4) Lento 5) Muy lento

(propuesta, la velocidad puede ser por número fijo o por un rango determinado, si es por número fijo propongo velocidad numérica del 0.5, 1, 1.5, 2, 2.5 tomando el 1 como velocidad base. Si es por rangos, cada unidad o torre puede tener su propio número

yendo desde 0.1-0.5, 0.6-1.0, 1.1-1.5, 1.6-2.0, 2.1-2.5. Los números son solo referencias, pueden multiplicarse por cualquier escalar para adaptarlo a otros números.

Tipo de daño: singular (sólo daña a 1 unidad), área (daña a todas las unidades en un radio de impacto), físico (daño físico cuyo daño se calcula respecto a la armadura física ignorando la mágica), daño mágico (daño mágico cuyo daño se calcula respecto a la armadura mágica ignorando la física).

DOT: Damage over time: daño pequeño aplicado desde el último impacto durante un periodo de tiempo calculado por ticks.

Velocidad de movimiento: (sólo para unidades generadas por torres)

Tipos de unidad/torre

1. Sacro imperio romano germánico: caballería pesada (torre que genere caballería pesada) (daño singular físico pesado de rango cuerpo a cuerpo velocidad media)
2. Francia: Caballería: (torre que genere infantería media (caballeros a pié) Arqueros (torre de flechas) (daño singular físico medio de rango medio velocidad rápida)
Trabuquete o Mangonel (trebuchet): arma de asedio de largo alcance (daño pesado físico de área de largo alcance velocidad lenta)
3. Inglaterra: Arquero largo (torre de flechas) (daño singular físico medio de largo alcance velocidad lenta)
4. Repúblicas italianas: Mercenarios (Torre que genere mercenarios (condottieri) usando dinero como recurso)* (daño singular físico pesado de cuerpo a cuerpo (¿y largo alcance?) Velocidad rápida)
Barcos: Si se hacen mapas con agua puede hacerse un astillero que genere embarcaciones.
5. Imperio Otomano: Jenízaros (torre que genere infantería pesada)** (daño singular físico pesado de cuerpo a cuerpo (¿y largo alcance?) Velocidad media)
Artillería (torre de cañones o que genere artillería) (daño de área físico pesado de largo alcance velocidad media)

Unidades mágicas:

6. Caballeros mágicos: Torre que genere infantería mágica (Unidades de daño singular cuerpo a cuerpo de velocidad media (nota para el artista: con armas y armaduras incrustadas de piedras mágicas que permiten que el daño que generan sea de tipo mágico.)
7. Magos: Unidades de daño singular mágico de rango medio y velocidad media
8. Cañón de magia: Torre de daño de área mágico de rango largo y velocidad lenta. (nota para el artista: con símbolos hechos de incrustación con piedras mágicas permitiendo el daño mágico)

Notas para el artista:

* Los condottieri utilizaban una variedad de armas que reflejaban tanto las tradiciones medievales como las innovaciones de su época. Aquí tienes algunas de las armas más comunes entre ellos:

Espadas y cimitarras: Las espadas largas y las cimitarras eran esenciales para el combate cuerpo a cuerpo

Lanzas y picas: Utilizadas principalmente por la infantería para mantener a raya a la caballería enemiga

Ballestas: Eran populares por su precisión y poder de penetración, especialmente antes de la adopción generalizada de las armas de fuego

Armas de fuego: A partir del siglo XV, los condottieri comenzaron a usar arcabuces y pistolas, lo que les dio una ventaja significativa en el campo de batalla

Armaduras: Aunque no es un arma, la armadura era crucial para la protección en combate. Los condottieri solían llevar armaduras completas que incluían yelmos, petos y grebas

** Los jenízaros, como fuerza de élite del Imperio Otomano, utilizaron una variedad de armas a lo largo de su historia. Aquí tienes un resumen de algunas de las principales armas que emplearon:

Arco y flechas: En sus inicios, los jenízaros usaban principalmente arcos y flechas, aprovechando su habilidad en el tiro con arco

Hondas: También empleaban hondas, que eran efectivas a corta distancia

Cimitarras y sables: Estas armas blancas eran comunes entre los jenízaros, utilizadas en combate cuerpo a cuerpo

Arcabuces y pistolas: Con el tiempo, adoptaron armas de fuego como los arcabuces y las pistolas, lo que les dio una ventaja significativa en el campo de batalla

Puñales de hoja curva: Además, llevaban puñales de hoja curva como arma secundaria

Tecnologías/Desarrollos:

Imperio Bizantino: Uso de fortificaciones y murallas. (Debe desbloquearse esta civilización para mejorar los puntos de vida y poderes de reparación (curación) de la fortaleza)

Fuego griego: Uso de poder incendiario.

Reinos de la Península Ibérica (Castilla, Aragón, Navarra y Portugal):

Órdenes militares: Deben desbloquearse los Templarios para poder utilizar poderes de defensa y disminución de daño de la fortaleza o de las unidades

Deben desbloquearse los Hospitalarios para poder utilizar poderes de curación de unidades.

Desarrollos generales:

Incrementar cualidades pasivas de las unidades/torres/fortaleza.

- Mejoras de velocidad
- Mejoras de daño
- Mejoras de rango
- Mejora de vida permanente de fortaleza
- Mejora de vida permanente de unidades
- Integración de defensa mágica de unidades
- Integración de defensa mágica de fortaleza
- Integración de defensa física de unidades
- Integración de defensa física de fortaleza.

Enemigos: Al ser seres de otra dimensión sus características morfológicas no están limitadas por lo que conocemos de biología. La motivación está guiada por la supervivencia y buscan absorber la materia y energía de otros seres vivos para prolongar su existencia, por ello, atacan a todo ser vivo que habite las dimensiones que visitan.

Características por tipo:

Físico:

Cuerpo a Cuerpo:

Ligero: (unidades de avance rápido, armadura física ligera, daño físico ligero y velocidad de ataque rápida)

Medio: (unidades de avance medio, armadura física media, daño físico medio y velocidad de ataque media)

Pesado: (unidades de avance lento, armadura física pesada, daño físico pesado y velocidad de ataque lenta)

Distancia:

Ligero: (unidades de avance rápido, armadura física ligera, daño físico ligero, rango medio y velocidad de ataque rápida)

Medio: (unidades de avance medio, armadura física media, daño físico medio, rango medio y velocidad de ataque media)

Pesado: (unidades de avance lento, armadura física pesada, daño físico pesado, rango medio y velocidad de ataque lenta)

Asedio:

Pesado: (unidades de avance lento, armadura física pesada, daño físico pesado, rango largo y velocidad lenta)

Mágico (Nota para el artista y para la historia: pueden ser seres etéreos/intangibles para justificar su inmunidad física y su daño mágico)

Cuerpo a Cuerpo:

Ligero: (unidades de avance rápido, armadura mágica ligera, daño mágico ligero y velocidad de ataque rápida)

Medio: (unidades de avance medio, armadura mágica media, daño mágico medio y velocidad de ataque media)

Pesado: (unidades de avance lento, armadura mágica pesada, daño mágico pesado y velocidad de ataque lenta)

Distancia:

Ligero: (unidades de avance rápido, armadura mágica ligera, daño mágico ligero, rango medio y velocidad de ataque rápida)

Medio: (unidades de avance medio, armadura mágica media, daño mágico medio, rango medio y velocidad de ataque media)

Pesado: (unidades de avance lento, armadura mágica pesada, daño mágico pesado, rango medio y velocidad de ataque lenta)

Asedio:

Pesado: (unidades de avance lento, armadura mágica pesada, daño mágico pesado, rango largo y velocidad lenta)

Torres Finales para la primera etapa de desarrollo:

Torre de arqueros

Torre de asedio: Catapulta/cañón

Torre Mágica