GALACTIC DEFENSE

Información general:

Género: Tower Defense.

Plataforma: Navegador web (HTML5) usando PixiJS.

Mecánicas de juego:

Objetivo principal: Resistir todas las oleadas de enemigos hasta que se logre reparar la nave.

Derrota: El jugador pierde si su nave es destruida, es decir que llega a los 0 puntos de vida.

Controles:

Colocar estructuras desde un menú de construcción en zonas permitidas por el juego.

Recursos: Se empieza con una cantidad mínima de metal para defender la base. Eliminar enemigos otorga al jugador más metal el cual se utiliza para construir más estructuras defensivas.

Reglas básicas:

Cada oleada es progresivamente más difícil y con mas enemigos.

Contadores visibles: oleadas superadas y cantidad de metal .

Estética y arte

Estilo: 2D, píxel art.

Paleta de colores: tetrádica, para generar contraste llamativo en personajes, estructuras y escenarios.

Personajes y enemigos:

Jugador: soldado espacial reconocible, con armadura simple.

Enemigos: Aliens variados, con diseños escalonados en dificultad.

Escenario: fondo espacial, bases metálicas, y terreno limitado donde colocar defensas.

HUD:

-Barra de vida del jugador.

-Contador de oleadas.

-Contador de metal (recursos).

-Menús:

-Pantalla inicial con “Jugar”, “Opciones”, “Salir”.

-Menú de construcción en partida (elegir estructuras).

-Pantalla de derrota con puntuación (oleadas resistidas).

Historia y ambientación

Contexto: El jugador aterriza de emergencia en un planeta desconocido cuando su nave sufre un desperfecto técnico al tocar tierra es atacado por hordas de alienígenas. El jugador debe defender su nave mientras esta se auto repara, obligado a usar lo poco que tiene para sobrevivir.