

***EN NOMBRE DEL REY***  
***EXÁNIME***

**Documento de Concepto**

**<03/08/2025>**  
**<Adriel Navia>**

# DOCUMENTO DE CONCEPTO

## 1. Visión General del Juego

### 1.1. Introducción

*Videojuego 2D tower defense y construcción de bases. Controlas a un difunto rey que busca hacerse con el poder de lo que alguna vez fue su reino.*

### 1.2. Descripción General

*Los jugadores tomarán el papel de un rey “muerto viviente” que, tras ser traído al plano físico mediante una invocación, busca someter a los humanos que no se postren ante él. Se deberá usar al rey para dar órdenes a sus lacayos y súbditos para expandir este “nuevo reino”.*

### 1.3. Características Principales

- *Gestión y Economía: el jugador tendrá un abanico de posibilidades para llevar a cabo mediante las órdenes del rey, siempre y cuando tenga los recursos para afrontar el pago/gasto de la orden.*
- *Sistemas nocturnos y diurnos: durante el día el objetivo será sobrevivir, mientras que en la noche será el de explorar y expandir el reino.*
- *Exploración y expansión: con el afán de expandir el reino, el jugador debe conocer aquello que le aguarda más allá de sus murallas, para ello deberá estudiar al enemigo y al terreno.*

### 1.4. Juegos de ejemplo

*Inspirado en el videojuego Kingdom, respecto al gameloop y mecánicas. Y al videojuego Warcraft III (campana de los muertos vivientes) respecto a los objetivos.*

### 1.5. Audiencia y Tecnologías Soportadas

*El videojuego está dirigido a un público de adultos jóvenes, preferentemente que conozcan y/o hayan jugado a los videojuegos Kingdom y Warcraft III (para entender referencias), que estén interesados en jugar un videojuego tower defense y construcción de bases. Disponible para PC y Android.*

### 1.6. Historia

El videojuego comienza con el acto final de un culto afín al rey exánime. Estos deciden traerlo de nuevo al plano físico, donde la humanidad ha proliferado en paz bajo una bandera que el rey desconoce.

Por lo que el culto se vuelve al servicio del monarca y comienza a obedecer sus sencillas órdenes: hacerse con todo lo que esté a su alcance. ¿Con qué motivación? Simplemente la conquista y la guerra.

Por otro lado la humanidad, al momento de descubrir esta presencia en su territorio no se quedará de brazos cruzados, unirá fuerzas y utilizará todos los recursos a su disposición para detener el avance del rey reanimado y devolverlo al plano de los muertos.

## 1.7. Arte y Música

*Con estilo visual minimalista y vectorial, de colores pastel y detalles de crayón. Los personajes resaltan respecto de un background difuso y más apagado. Con respecto a la música: ambiental y tranquila de día y más bélica de noche.*

## 1.8. Gameplay

*El jugador controla al rey con las teclas <A o D> o las flechas de izquierda y derecha para desplazarse por el mapa. Y con la tecla <S> o la flecha hacia abajo interactúa con el entorno, edificios o diferentes unidades. No existen niveles como tal, simplemente una generación de terreno y se puntuará cuanto tiempo, y cuan grande termine siendo el reino al momento de caer.*

## 1.9. Elementos Importantes del Gameplay

- *Rey: monarca de un tiempo pasado. Sus acciones determinan el destino del reino.*
- *Sirvientes/lacayos: algunos surgen al inicio del reino, otros pueden ser reclutados o asimilados. Estos ayudarán y obedecerán al rey para llevar a cabo lo que desee realizar el jugador. Podrán tomar diferentes roles dentro del reino: trabajadores, acólitos y guerreros.*
- *Humanos: representan a la fuerza que ocupa actualmente el territorio. Están organizados en pueblos a lo largo del mundo y si descubren la locación del rey exánime no dudarán en movilizar sus fuerzas para destruirlo.*
- *Entorno: conformado por edificios, parcelas, árboles, rocas y cofres. El rey puede interactuar con estos elementos para dar la orden de que los sirvientes destruyan, construyan, talen, piquen y roben, respectivamente, por ejemplo.*