

Diseño general del juego

Tower defense de temática **medieval**.

Dimensión Mapa: 6x10

Cantidad de niveles: 2.

Cantidad de rondas por nivel: 3.

Cada unidad tiene cierta cantidad de vida, daño, velocidad, costo y alcance. Por el momento esto no está especificado en números, sino en aproximaciones (alto, medio, bajo).

Personajes de jugador (5):

- Vida, daño y costo bajo, alcance infinito. Torre Básica
- Vida, daño, costo y alcance normal.
- Mucha vida, alcance 1, ocupa dos filas, costo alto. Barricada
- Vida y alcance normal, ataque rápido. (Posiblemente ataque de área)
- Poca vida, daño extremadamente alto, tarda mucho en atacar. Catapulta

Enemigos (6):

- Lento, daño bajo, vida extremadamente alta. Tanque
- Velocidad y daño normal, vida ligeramente alta. Luchador
- Rápido, vida y daño bajo. Minion
- Rápido, poca vida, mucho daño, ataque a distancia con alcance normal. Arquero
- Rápido, poca vida, se muere al atacar, daño extremadamente alto (posiblemente ataque de área). Kamikaze.
- Enemigo final de nivel, ocupa todas las filas, alcance infinito, vida extremadamente alta, hace daño normal a todas las filas al mismo tiempo. Jefe

Objetos comprables (4):

- Temporales (2):
 - Buff a velocidad o daño.
 - Buff a los disparos. Daño de fuego o hielo.
- Vida (2):
 - Barricada simple, similar a torre, pero no ataca.
 - Bomba con 1 PV, explota cuando recibe un ataque. Posiblemente ataque de área o de fila.
 -

Objetos del mapa que aparecen al azar (2):

- Temporales (1):
 - Arenas movedizas: hacen lento a los enemigos que pasan por ella.
 - Pinches: hacen daños a los enemigos que pasan por ella.

- Vida (1):
 - Objeto que aplica un buff a los disparos que lo atraviesen, fuego o hielo(Se puede romper).

Premios (5):

- Magia temporal (2):
 - Buff velocidad o daño.
 - Campo de protección. Algunos enemigos también tiene esta magia.
- Objetos preciosos (3):
 - Bomba: Elimina entidades a 1 cuadro de distancia(también aplica a aliados).
 - Bolsa de oro (dinero, monedas, etc). (Oro x2, +50 Oro, etc).
 - Restaurador de torres (1 fila, 1 torre, todas las torres, etc).