**1.Visión general del proyecto.**

**1.1 Resumen ejecutivo.**

**1.1.1 Concepto general.**

El juego consistirá en que el jugador deberá defender su base ante diferentes oleadas de enemigos colocando de manera estratégica diferentes defensas en el mapa, para impedir que los enemigos avancen hacia su destino.

**1.1.2 El objetivo.**

El jugador tendrá como objetivo evitar que los enemigos lleguen al final del camino usando diferentes torretas para poder eliminarlos.

**1.1.3 Sinopsis o historia.**

**1.1.4 Género.**

Es un subgénero de los videojuegos de estrategia en tiempo real.

**1.1.5 Estilo visual.**

El juego tendrá un estilo 3D, con gráficos con bajo poligonaje *low poly.*

**1.1.6 Motor y editor.**

Se usará Unity en su versión 2018.3.10 y Visual Studio como IDE.

**1.2 Núcleo del gameplay.**

El jugador podrá realizar las siguientes acciones:

**2.3 Situación.**

**2.7 Público objetivo.**

Dirigido a jugadores que tengan experiencia en juegos de estrategia y jugadores casuales que les gusten los retos.

**1.4 Alcance del proyecto.**

**1.4.1 Descripción de niveles.**

El juego tendrá 2 niveles y cada uno de ellos contendrá un número de oleadas de enemigos y en la última oleada habrá un jefe.

2, Diseño conceptual del juego.

2.1 Diseño de los personajes.

2.1.1 Enemigo simple.

**Descripción:** Este enemigo es el más simple del juego. Su único objetivo es llegar a su destino y morir. No le afectan las colisiones de los posibles obstáculos que el jugador pueda poner en el camino.

**Velocidad:** Tiene una velocidad normal de 3.

**Puntos de vida:** Tiene 100 puntos de vida.

**Monedas :** Al ser destruido dejará 10 monedas para el jugador.

2.1.2 Enemigo rápido.

**Descripción:** Este enemigo tendrá una velocidad variable dependiendo de una probabilidad asignada. A diferencia del enemigo anterior si le afectarán las colisiones y destruirá los obstáculos con solo tocarlos pero esto restará puntos de vida al enemigo.

**Velocidad:** Al crearse el enemigo tendrá una velocidad variable podrá ser 3 o 5. Esta velocidad volverá a cambiar cuando el enemigo choque con un obstáculo.

**Puntos de vida:** Tendrá 150 puntos de vida.

**Monedas:** Al ser destruido dejará 20 monedas.

**Daño:** Al chocar con un obstáculo causará 20 puntos de daño.

2.1.3 Enemigo jefe.

**Descripción:**

**Velocidad:**

**Puntos de vida:**

**Monedas:**

2.1.4 Enemigo destructor

**Descripción:** Se caracteriza por despejar el camino, es decir si encuentra un obstáculo este se parará y disparará contra él hasta que pueda avanzar. Este enemigo tendrá tres ataques diferentes que dependen de una probabilidad asignada.

**Velocidad:** Tendrá una velocidad de 4.

**Ataque 1:** Disparará 1 bala por segundo con un daño de 20. puntos.

**Ataque 2:** Disparará 2 balas por segundo con un daño de 30 puntos.

**Ataque 3:** Disparará 3 balas por segundo con un daño de 50.

**Puntos de vida:** Tendrá 200 puntos de vida.

**Monedas:** Al ser destruido dejará 75 monedas.

2.2 Diseño de las torres.

En este apartado se detalla las diferentes torres que el jugador podrá poner en el escenario del juego.

2.2.1 Torreta normal.

**Descripción:**

**Cadencia de disparo:**

**Daño:**

**Rango:**

**Coste:**

2.2.2 Torreta laser.

**Descripción:**

**Daño:**

**Rango:**

**Coste:**

2.2.3 Torreta con misil.

**Descripción:**

**Cadencia de disparo:**

**Rango:**

**Daño:**

**Coste:**