# Firefly Sanctuary

## Resumen del Juego:

Santuario de Luciérnagas es un juego idle para móviles en el que los jugadores crean y optimizan un jardín mágico para atraer y conservar luciérnagas luminosas. El objetivo es desarrollar un santuario creciente, progresar en rankings competitivos, automatizar tareas y desbloquear nuevas áreas.

**Género**: Idle / Gestión / Relax

**Plataforma**: Móviles (Android, iOS)

**Público** **objetivo**: Jugadores de 15 a 50 años que disfrutan sesiones cortas, progresión constante y estética relajante.

## Mecánicas Centrales:

### 1. Atraer Luciérnagas:

* Con la moneda del juego coloca objetos atractivos (flores, faroles, estanques) para atraer luciérnagas.
* Las luciérnagas deben spawnear en el área alrededor del borde del mapa moviéndose erráticamente hacia cualquier dirección, asimismo si llegan a determinado extremo en sentido contrario al centro del área del mapa, deben destruirse. La cantidad total de luciérnagas spawneadas está definido por la cantidad de objetos atractivos en ese instante, así mismo las luciérnagas tienen un área de visión, si se acercan al área de un objeto atractivo, estas se dirigirán con movimiento relativamente errático hacia el objeto atractivo.
* Diferentes objetos atraen distintas especies según rareza.
* Cada objeto permite acumular un número determinado de luciérnagas que posteriormente pueden ser capturadas.

### 2. Recolección Manual:

* Se recolectan luciérnagas tocando sobre ellas.

### 3. Automatización:

* Con la moneda del juego, se desbloquean ayudantes mágicos que automatizan procesos:
  + Recolección
  + Traslado
  + Venta
* Cada automatización debe ser costosa en términos de Polvo Lumínico y requerir condiciones de desbloqueo (ej: 3 especies recolectadas, 5 objetos colocados, etc.)

### 4. Clasificación y Ranking:

* Sistema de ranking dividido en jerarquías (ej. Rango Semilla, Brote, Flor, Árbol, etc.).
* Al alcanzar el puesto 1 de un rango, se asciende al siguiente.
* Rankings se reinician periódicamente con recompensas.

### 5. Progresión sin Reinicio:

* Se desbloquean nuevas áreas con nuevos tipos de luciérnagas y mecánicas.

### 6. Recolección:

* Polvo Lumínico – se obtiene al recolectar luciérnagas

### 7. Moneda del Juego:

* Monedas mágicas – se obtienen como producto del intercambio de polvo lumínico
* Gotas de Rocío – moneda rara para upgrades especiales, se obtiene como producto del intercambio de determinadas luciérnagas.

### 8. Estilo Visual:

* Ilustraciones 2D, suaves y mágicas
* Paleta: tonos pastel, verdes, azules, violetas
* Música: relajante, sonidos de naturaleza, música ambiental lenta

## Propuesta de Valor:

* Sistema de rankings con ascenso jerárquico adictivo
* Progresión sin necesidad de "prestigiar"
* Automatización progresiva con decisiones estratégicas
* Estética relajante + satisfacción constante

# Prototipo

### Objetos para Atraer Luciérnagas:

* Flor simple
* Ramillete de flores
* Flor nocturna

### Áreas

* Claro Central (inicio del juego)

### Luciérnagas

* Luciérnaga simple
* Luciérnaga especial

### Roadmap Técnico (Prototipo):

* Prototipo de pantalla principal con área inicial
* Generación de mapa
* Sistema de movimiento de la pantalla
* Sistema de spawn de luciérnagas
* Sistema de colocación de objetos
* Sistema de atracción de luciérnagas
* Recolección manual
* Sistema de intercambios

# MVP

### Objetos para Atraer Luciérnagas:

* Pequeño farol
* Farol floral
* Estanque con nenúfares
* Estatua luminosa
* Árbol con luciérnagas
* Roca mágica
* Tótem etéreo

### Áreas

* Bosque Umbrío (desbloqueable con progreso)
* Ribera del Espíritu (desbloqueable con progreso)

### Roadmap Técnico (MVP)

* Panel de automatizaciones desbloqueables
* Sistema básico de ranking jerárquico
* Sistema de monedas
* Desbloqueo de área 2
* Guardado local del progreso