

Qb-Empire

El juego que te dejará cuadrado

El juego pensado consiste en la simulación de un campo de batalla ocupado por dos poblados que deberán conseguir destruir el ayuntamiento del asentamiento enemigo. Cada poblado tendrá un color referente a su equipo, y todas las tropas y edificios pertenecientes a este tendrán un distintivo informando del equipo.

La duración aproximada de una partida será de unos 20 minutos, en la que empezarás con tu ayuntamiento, edificios y tropas a nivel 1 y una cierta cantidad de recursos. Mediante los recursos se podrá mejorar el rendimiento de tus tropas y edificios para conseguir una ventaja sobre el enemigo.

Estas mejoras se preveen de la forma: (Estos valores pueden ser alterados en posteriores versiones del juego)

TROPAS (Niveles 1-4)									
	Vida	Ataque/ segundo	Rango	Salpicadura	Velocidad Max	Valor	Precio Hierro	Precio Comida	Precio Nivel (oro)
Soldado	200+20%	100+15%	1	0,5	3+5%	6		4	40+50%
Arquero	150 + 20%	200+12,5%	8	0	3+2%	6	1	4	40+50%
Caballero	250+15%	200+15%	2	1	10+10%	8	4	8	50+50%
Guerrero	300+25%	200+17,5%	1	0,5	4,5+15%	7	4	8	100+50%
Gigante	1000+30%	100+20%	3	3	3+30%	10	2	10	150+50%

EDIFICIOS (Niveles 1-4)								
	Precio Hierro	Precio Oro	Generacion / min	Vida	Numero max	Precio Nivel (oro)	Ataque/seg	Rango
Granja	100+100%	0	80+30	1000+75%	2+1	40+50%		
Mina Oro	200+100%	0	40+20	1000+75%	2+1	50+80%		
Mina Hierro	200+100%	0	60+20	1000+75%	2+1	40+50%		
Cuartel	150+100%	0	40+20	1000+75%	1+1	40+80%		
Ayuntamiento	0	0	0	2500+100%	1		200+35%	30

Para maniobrar por el juego se establecerán varias vistas predeterminadas que mostraran diferentes zonas del campo de batalla (pudiendo moverte entre ellas mediante shortcuts en el teclado). Debido al reducido tamaño del mapa y a la posibilidad de ver todo el campo desde una de las vistas establecidas, no creemos necesario implementar un mini mapa. La selección de edificios y tropas se realizará por medio del ratón, y los atributos de estos serán manejados mediante menús mostrados por pantalla.

Los edificios sirven (en un principio) como vía para generar los recursos. Estos tienen cierta vida y pueden ser destruidos; a su vez el ayuntamiento será el único edificio

Luis Martínez de Velasco Sánchez-Tembleque (51747)

Diagrama de clases (Estos valores pueden ser alterados en posteriores versiones del juego)

