**TIBMONIGOTS**

**By Omarsaurio 2020**

1. **Concepto e Introducción:**

Se trata de un juego de estrategia en tiempo real (RTS), enfocado en ser jugado por varios jugadores humanos a través de red local (LAN), pudiéndose extender a online mediante programas externos; es un constructor de bases, administrador de recursos y generador de conflicto bélico entre jugadores.

Este juego se centra en las unidades o personajes básicos humanoides como foco de la tribu, no pretende manejar cientos de unidades en una partida, sino más bien sacar el máximo rendimiento a las que se tienen en mira, mejor dicho, no son unidades desechables; es decir, que el jugo no gira en torno a los edificios o héroes, como en la mayoría de RTS donde usualmente hay un edificio central o héroe que de él depende el desenlace de las batallas.

Aún así, no deja de ser un proyecto minimalista, con pretensión de ser intuitivo al usuario final.

.

1. **Características o Requerimientos:**

Básicamente son 7 cosas las que hacen a este juego RTS diferente, y en torno a estos ítems es que se aborda el desarrollo del mismo, se listan a continuación:

* **Recursos Locales**

Es decir que existen como parte de los componentes del juego, no siendo solo un contador global como en la mayoría de RTS.

* **Actualizaciones Propagables**

Cuando se genera una mejora tecnológica, estará disponible para nuevas unidades, entre tanto, las anteriores deberán pasar cerca a u edificio específico para actualizarse; también se propone que sea visible el cambio.

* **Alimentación Continua**

Los personajes básicos necesitan comida y la obtendrán en mayor medida por su cuenta extrayéndola de recursos cercanos, pero el jugador debe estar atento de que haya suficientes recursos cercanos, de este modo se controla la población, la cual puede morir de hambre, a diferencia de la mayoría de RTS cuyas unidades no consumen recursos luego de ser creadas, y el límite de estas depende de ciertas edificaciones.

* **Reproducción por División**

La reproducción o generación de nuevas unidades depende siempre de la división tipo unicelular de alguna unidad, dependiendo de los recursos de comida, esto puede llevar a crecimientos acelerados de la población, pero pretende ser más realista en contraposición a los RTS donde las unidades se crean en un edificio a modo de fábrica, independientemente de las unidades existentes o cercanas.

* **Transformación de Clases**

La unidad base o clase básica no se pierde, solo se transforma, en los RTS usualmente una clase no obrero no podrá salirse de su rol para recoger recursos o construir, eso sería desbalanceado por demás, si un gran ejercito recogiese recursos no tendría sentido hacer una división entre unidades productoras y bélicas; pero aquí se pretende que sea la clase básica obrera, la que se modifique para cumplir requerimientos de combate, pudiendo el jugador, en casos dados eliminar los ítems de una clase para devolverla a la forma básica obrera, esto por supuesto consume tiempo y recursos.

* **Centrado en Unidades**

Como se dijo en la introducción, los edificios aquí tienen una importancia menor como entes vivos, son las unidades dentro de un edificio las que le dan vida a este, sin unidades dentro el edificio no podrá ser seleccionado, ni recibirá ordenes, ni tendrá alcance visual, será un ente neutro del juego.

* **Control Compartido**

La jugabilidad cooperativa consta de dos o más jugadores seleccionando una misma civilización, lo que supondrá un total control compartido de la misma, esto intensificará el asignarse tareas mutuamente para volver prospera a la civilización, como opción extra al clásico alianza de civilizaciones, lo cual igualmente estará disponible.

Otras características que derivan de lo expuesto anteriormente, y forman la columna vertebral de jugabilidad son las siguientes:

* **Modo Bajo Consumo**

Puede poner a dormir a la unidad, lo que reducirá su consumo de energía, a cambio de disminuir casi a cero su campo visual y dejarla expuesta a un primer ataque contundente; una unidad dormida se despertará si es atacada, si otra unidad cerca es despertada o si una unidad cercana ve a un enemigo.

* **Modo Sostenible**

La tala de árboles, recolección y cacería procura solo adquirir material si existen ejemplares jóvenes que repueblen la zona, esto puede disminuir la ganancia a corto plazo, pero maximizarla a largo plazo.

.

1. **Clases de Unidades:**

Estas son las posibles transformaciones de la unidad básica u obrera, como se explicó, la transformación es reversible, pero se perderán las herramientas, quedando como recursos reciclables.

* **Obrero**

Hace las funciones de recolección y construcción, es la clase básica que se transforma en las demás,

* **Carro**

Obrero con canasto de ruedas, camina muy rápido y tiene a su vez mayor capacidad de carga, su función más importante es la de automáticamente llevar material de un deposito a otro, esto se logra con las rutas puestas.

* **Milicia**

Soldado muy básico, prácticamente es el obrero con un palo, se entiende que sus estadísticas de combate son bajas, a cambio de ser una unidad muy barata.

* **Bárbaro**

Tiene probabilidad de ataque doble, en general su ataque es el mayor y su defensa es baja.

* **Rastreador**

Cada tanto tiempo tira una lanza de alcance medio, pelea con espada y tiene la mayor velocidad de desplazamiento de los guerreros, pero baja resistencia y ataque medio.

* **Defensor**

Su escudo tiene probabilidad de bloquear ataques y en especial flechas o proyectiles, tiene el menor ataque de melé, pero la más alta resistencia.

* **Tirador**

Dispara más rápido que el cazador, pero cada tiro hace menos daño, su puntería es más aleatoria.

* **Cazador**

Tiene mayor rango de ataque que el tirador, y su disparo es más dañino.

* **Ariete**

Posee gran armadura y daño contra construcciones, pero nulo contra unidades, es lento.

* **Catapulta**

Tiene gran daño contra construcciones, ataca a distancia y se mueve lentamente, su resistencia no es tan alta como la del ariete.

* **Curandero**

Se encarga de curar a las unidades cercanas una a una, no consume alimento en el proceso, y como condición las unidades deben llevar cierto tiempo sin ser atacadas.

* **Brujo**

Ataca a muy larga distancia, pero no puede matar, solo drena hasta cierta cantidad de salud, no importa si hay muros entre sí y la víctima, su habilidad especial es drenar salud de una unidad enemiga que haya sido de su tribu, la cual puede estar en cualquier parte del mundo y será seleccionada al azar, compartiendo su campo visual mientras es drenada.

* **Bardo**

Su función es capturar a enemigos, convirtiéndolos poco a poco en unidades de la tribu, también puede crear un aura que da más resistencia a los aliados cercanos.

* **Héroe**

Es la unidad más fuerte que se puede tener, su ataque es de distancia media, un arma arrojadiza que regresa a sus manos, esta clase puede aumentar el ataque de unidades cercanas mediante un aura de efecto.

.

1. **Edificaciones:**

Se trata de estructuras que conforman la base de la tribu, estas como ya se dijo, dependen de tener al menos una unidad dentro para ejecutar sus funciones, de lo contrario quedarán como objetos neutrales; también se aclara que, al ser destruida una estructura, sus habitantes saldrán y parte de los recursos estructurales quedará en el suelo disponibles para recolección.

* **Casa**

Es la construcción básica, visualmente cambia dependiendo de la civilización, su función es reproducir a las unidades, debe tener una unidad dentro, de cualquier clase, que será quien se reproduzca, y a cambio de comida, que será extraída de una fuente cercana, entrará en proceso de reproducción, generando una nueva unidad básica; el jugador seleccionará al igual que en cualquier RTS a la clase que quiere obtener, entonces esta unidad nueva buscará si hay recursos cerca para convertirse en efecto en dicha clase, por lo que el proceso de reproducción se torna automático y encolado; se añade que la unidad al interior consume mucha menos comida.

* **Torre**

Al se creada, incluye el arco para que el constructor se vuelva arquero, pero la torre puede soportar cualquier tipo de unidad en su interior, y de tener esta ataques o habilidades a distancia, los efectuará naturalmente; pero de ser habilidades melé, requerirá que el enemigo esté próximo a la torre; la unidad en la torre consume menos comida.

* **Fundición**

Permite crear herramientas de hierro para la mayoría de clases, extraerá recursos cercanos para dicha tarea.

* **Carpintería**

Permite crear herramientas de madera para la gran mayoría de clases, extraerá recursos cercanos para dicha tarea.

* **Pozo**

Construcción pasiva que acelera el crecimiento de vegetales cultivables en su radio próximo, lo que significa que es un cultivo, y los obreros asignados estarán pendientes para recolectar la cosecha, cabe decir que el tipo de planta y la eficacia de producción depende del bioma.

* **Bodega**

Construcción para almacenamiento de recursos, de ser destruida, los recursos no se perderán, sino que quedarán en el suelo, por lo que no se necesita una bodega para almacenar, la función de esta es proteger contra hurto por parte de otras civilizaciones, algo así como una caja fuerte, además que el tipo de material almacenado debe ser específico, es decir, que no se puede guardar por ejemplo comida y madera en una misma bodega.

* **Templo**

Permite crear herramientas para las clases mágicas de apoyo, también recibe sacrificios que aumentan su energía para hacer una petición divina.

* **Fuerte**

Es el edificio más resistente, prácticamente solo destructible con asedio, puede tener cuatro unidades en sus torres, a modo de vigilancia, y también guarecer a varias dentro, hace las veces de estructura defensiva y de hibernación, pues en su interior el consumo de alimento es muy bajo; otro de sus posibles usos, aún en discusión, es si puede reproducir unidades dentro, y a la vez producir herramientas para hacer de una vez a todas las clases posibles.

El fuerte no puede tener a otro fuerte de la misma civilización cerca, haciendo el rol de edificio central en bases avanzadas.

Por cada fuerte dispone el jugador de una unidad héroe, la cual tiene estadísticas más altas que el resto, y revive siempre en su fuerte, siempre y cuando haya otra unidad dentro.

* **Muralla**

Una línea de muro, disponible en madera o roca, su función es bloquear el paso enemigo.

* **Puerta**

Como la muralla necesita una entrada, se tienen estos muros especiales que se esconden bajo tierra o suben, dependiendo de las ordenes dadas o de si hay enemigos cerca, estando en modo automático; tiene menos resistencia que la muralla.

* **Taller**

Aquí es donde una unidad dentro puede encargarse de hacer las mejoras tecnológicas, tiene todo el árbol de desbloqueos, consumirá recursos y tiempo obviamente, como también es el punto para actualizar a las demás unidades que así lo requieran; otra función del taller es crear un aura de efectividad, que afectará las acciones de los edificios de manufactura cercanos, haciendo que produzcan más rápido.

* **Barco**

Debe construirse en agua poco profunda, portará a una unidad que le maneje, tiene área de carga para llevar varias unidades, entre sus funciones está la de puente, sirviendo de paso entre un punto y otro de manera automática.

* **Bote**

Debe construirse en agua poco profunda, portará a una unidad que le maneje, tiene un cupo para llevar a una unidad, entre sus funciones está la de puente, sirviendo de paso entre un punto y otro de manera automática.

.

1. **Objetos Etéreos o Virtuales**

Con el fin de manejar de mejor manera el juego, existen unos objetos que permiten el comando masivo de unidades.

* **Egregor**

Es un grupo de unidades, para selección rápida, están limitados a las fichas de selección que quepan en la GUI, en el mapa se ve como un ente etéreo del mimo tipo que las unidades y con la respectiva bandera, como un héroe volador, este puede guardar memoria de cómo estaba conformado el grupo, por si mueren unidades, se pueda reestablecer; contiene comandos por ejemplo para formación espacial o qué hacer ante determinadas situaciones, igual que las ordenes que posee cualquier unidad.

* **Ruta**

Define caminos por donde se moverán los recursos y las tropas, pueden editarse en cualquier momento reubicándolos con mouse, estos caminos forman una huella en el mapa, pero esta solo puede ser vista por el o los jugadores que manejen a la civilización.

* **Puerto**

Al igual que la ruta, pero esta vez es por mar, usualmente inicia y termina en aguas poco profundas, pero puede tener nodos en alta mar, su función es hacer automático el paso por los mares, para esto se le da la orden a un barco de que actúe como puente.

* **Almacén**

Similar a la bodega, pero no es un edificio, es solo una bandera que se pone en el lugar donde se van a dejar materiales, la bodega solo puede construirse sobre un almacén, en este se define el tipo de material a guarecer, su cantidad requerida y si es disposición final o de paso, siendo la última útil para

.