

NOMBRE  
DEL JUEGO

# ÍNDICE

## 1. Introducción

- 1.1. Concepto del juego
- 1.2. Temática e historia
- 1.3. Características principales
- 1.4. Género
- 1.5. Plataforma
- 1.6. Propósito y público objetivo
- 1.7. Jugabilidad
- 1.8. Estilo visual
- 1.9. Monetización

## 2. Mecánicas de juego

### 2.1. Jugabilidad

- 2.1.1. Recursos
- 2.1.2. Tipo de cámara
- 2.1.3. Puntuación
- 2.1.4. Intensidad

### 2.2. Flujo de juego

- 2.2.1. Modo historia
- 2.2.2. Modo infinito
- 2.2.3. Modo competitivo

### 2.3. Niveles

- 2.3.1. Nivel 0 – tutorial
- 2.3.2. Nivel 1
- 2.3.3. Nivel 2
- 2.3.4. Nivel 3
- 2.3.5. Nivel 4
- 2.3.6. Nivel 5
- 2.3.7. Nivel 6
- 2.3.8. Nivel 7
- 2.3.9. Nivel 8
- 2.3.10. Nivel 9
- 2.3.11. Nivel 10

### 2.4. Estructuras

- 2.4.1. Torres de energía
- 2.4.2. Etc

### 2.5. Enemigos

- 2.5.1. Robot
- 2.5.2. Etc

### 2.6. Habilidades

### 2.7. Movimiento y físicas

- 2.7.1. Interacción entre elementos
- 2.7.2. Controles

### **3. Interfaz**

- 3.1. Diagrama de flujo
- 3.2. Menú principal
- 3.3. Selección de niveles
  - 3.3.1. Modo historia
  - 3.3.2. Modo infinito
  - 3.3.3. Modo competitivo
- 3.4. Pantalla de derrota/victoria
- 3.5. Opciones
- 3.6. Créditos

### **4. Narrativa**

- 4.1. Historia

### **5. Arte**

- 5.1. Mapa
- 5.2. Habilidades
- 5.3. Enemigos

### **6. Sonido**

- 6.1. Efectos de sonido
- 6.2. Soundtrack



## 1.1 CONCEPTO DEL JUEGO

---

Juego cooperativo en el que los 2 jugadores deberán defender una misma base de una serie de hordas de enemigos. También habrá una versión competitiva de 2 contra 2.

Los recursos de los jugadores serán los que consiga el otro jugador. Además, tendrán habilidades que podrán utilizar en el campo del otro jugador.

Habrà distintos tipos de estructuras que requerirán energía para funcionar, esta energía se generará con otras estructuras. Las estructuras podrán mejorarse para hacer más daño o generar más.

Al avanzar en el juego los enemigos tendrán más dificultad.

## 1.2 TEMÁTICA E HISTORIA

---

## 1.3 CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

---

**HISTORIA SIMPLE:** cada vez que el jugador complete un nivel avanzará un poco en la historia, que no es muy detallada, pero le da contexto al juego.

**TÁCTICO:** las distintas habilidades y la gestión de recursos pueden dar lugar a muchas estrategias.

**MULTIJUGADOR:** el modo multijugador será obligatorio y añadirá un nivel de interés al juego, separándolo de los típicos tower defense. Además, se incluirá un modo competitivo contra otros 2 jugadores.

**MODO INFINITO:** al terminar los niveles normales se desbloqueará un modo infinito en cada mapa, dando lugar a infinita rejugabilidad.

## 1.4 GÉNERO

---

**TOWER DEFENSE COOPERATIVO:** se defenderá un solo núcleo de varios tipos de enemigos entre dos jugadores.

## 1.5 PLATAFORMA Y LENGUAJE

---

El juego se podrá jugar en PC en red. Tendrá un multijugador cooperativo local de 2 personas y un multijugador competitivo en línea de 4 personas. Se programará con JavaScript usando Phaser.

## 1.6 PROPÓSITO Y PÚBLICO OBJETIVO

---

## 1.7 JUGABILIDAD

---

**RECURSOS:** en este juego lo más importante es gestionar tus recursos y coordinarte con el otro jugador a lo largo de la partida:

## 1.8 ESTILO VISUAL

---

Se va a utilizar un estilo pixel art con gráficos 2D, basándose en una estética futurística distópica.

## 1.9 MONETIZACIÓN

---

Para obtener beneficios se utilizarán tres vías:

- **ANUNCIOS INGAME:** tras perder un nivel se le mostrarán anuncios obligatorios al jugador. Además, habrá anuncios opcionales con los que se podrá adelantar la recarga de las habilidades o obtener otros beneficios en el juego.
- **PAGO OPCIONAL PARA ELIMINAR LOS ANUNCIOS**
- **DONACIONES:** en la pantalla de inicio habrá una vía para poder donar a los desarrolladores de forma opcional.

### 2.1 JUGABILIDAD

---

#### 2.1.1. RECURSOS

---

DINERO	para comprar y mejorar las estructuras.
ENERGÍA	es necesaria para que funcionen algunas estructuras. Se genera con un tipo de estructura (fábricas/generadores) que se compra y funciona a lo largo del tiempo.
HABILIDADES	se recargan con el tiempo (o con anuncios) y se usan en el campo del otro jugador.
ESTRUCTURAS DE DAÑO	se colocarán a lo largo del mapa en posiciones designadas y se debe tener en cuenta el tipo de ataque y su rango.
ESTRUCTURAS DE GENERACIÓN	se podrán colocar en posiciones designadas y generarán energía o dinero.

#### 2.1.2. TIPO DE CÁMARA

---

Se utilizará una vista cenital para el mapa. Para los personajes y estructuras se utilizará vista frontal lateral a fin de hacerlo más atractivo visualmente (estilo The Binding of Isaac).

#### 2.1.3. PUNTUACIONES

---

En el modo historia los niveles se completarán tras haber pasado cierto número de oleadas y los enemigos siempre serán los mismos, por lo que la única puntuación será la vida restante de tu nexo.

En el modo infinito la puntuación se calculará a través de los enemigos que mates, así como las oleadas sobrevividas.

En el modo competitivo ganará el que consiga sobrevivir más tiempo.



### 2.2 FLUJO DE JUEGO

PANTALLA DE INICIO	tendrá un splash art con arte representativo del juego.
JUGAR (NIVELES)	se abrirá una pantalla con los distintos niveles y podrás seleccionarlos para jugar el modo historia, el modo infinito o el modo competitivo.
LOGIN	para poder guardar tu progreso en la historia, tus puntuaciones y el pago para eliminar los anuncios.
OPCIONES	para variar el sonido y otros parámetros del juego.
ENLACES A REDES	se incluirán unos botones con enlaces a las redes sociales de la desarrolladora, así como los métodos para donar.
PANTALLA DE VICTORIA/DERROTA	al terminar un nivel se verán tus puntuaciones y se podrá acceder al siguiente nivel, volver a jugar o ir a la pantalla de inicio/niveles.

#### 2.2.1. MODO HISTORIA

Niveles normales (10 y el tutorial), son siempre iguales con un número de oleadas finito y fijo con siempre los mismos enemigos. Acompañan a la historia y al pasarte cada nivel avanzarás en ella con pequeños textos y transiciones al nuevo escenario.

#### 2.2.2. MODO INFINITO

Se desbloquea al completar un nivel en el modo historia o al ver un anuncio. Suceden en el mismo mapa que el nivel seleccionado y tienen los mismos tipos de enemigos. Las oleadas son infinitas y a medida que aumenta su número la dificultad también lo hace y hay más probabilidades de que aparezcan enemigos más fuertes.

#### 2.2.3. MODO COMPETITIVO

Se juega 2 contra 2 en línea, se selecciona un nivel aleatorio igual para cada equipo y gana el equipo que más tiempo sobreviva. Se podrán utilizar habilidades para perjudicar al enemigo además de poder ayudar a tu compañero.

### 2.3 NIVELES

#### 2.3.1. NIVEL 0 - TUTORIAL

#### 2.3.2. NIVEL 1

#### 2.3.3. NIVEL 2

#### 2.3.4. NIVEL 3

#### 2.3.5. NIVEL 4

#### 2.3.6. NIVEL 5

#### 2.3.7. NIVEL 6

#### 2.3.8. NIVEL 7

#### 2.3.9. NIVEL 8

#### 2.3.10. NIVEL 9

#### 2.3.10. NIVEL 10

### 2.3 ESTRUCTURAS DE ATAQUE

#### 2.3.1. BALÍSTICAS

#### 2.3.2. DE ENERGÍA

### 2.3.3. DE EXPLOSIVOS

---

## 2.4 ESTRUCTURAS DE GENERACIÓN

---

### 2.4.1. DINERO

---

### 2.4.2. ENERGÍA

---

## 2.5 ENEMIGOS

---

### 2.5.1. ROBOT

---

## 2.6 HABILIDADES

---

### 2.6 MOVIMIENTO Y FÍSICAS

---

#### 2.6.1. INTERACCIÓN ENTRE ELEMENTOS

---

#### 2.6.2. CONTROLES

---

## 3.1 DIAGRAMA DE FLUJO

---

Deivid

## 3.2 MENÚ PRINCIPAL

---

Gonso (secretaria: luming)

## 3.3 SELECCIÓN DE NIVELES

---

### 3.3.1. MODO HISTORIA

---

### 3.3.2. MODO INFINITO

---

### 3.3.3. MODO COMPETITIVO

---

## 3.4 PANTALLA DE DERROTA/VICTORIA

---

## 3.5 OPCIONES

---

## 3.6 CRÉDITOS

---

### 4.1 MAPA

---

Almu

### 4.2 HABILIDADES

---

Lau

### 4.3 ENEMIGOS

---

Almu

#### 5.1 EFECTOS DE SONIDO

---

Luming

#### 5.2 SOUNDTRACK

---

Deivid