

TOWER DEFENSE CYBERPUNK

TRASFONDO:

1 de enero del 2000: Un problema informático ataco el mundo debido al cambio de milenio y a una extraña anomalía en el campo magnético del planeta.

La mayoría de los gobiernos de la Tierra quedaron completamente incomunicados, varios aviones chocaron entre ellos en mitad de los vuelos y pocos días después empezaron pequeñas revueltas y a nivel nacional en muchos países junto a un aumento de crímenes menores. Todos los ingenieros de las mayores potencias empezaron a intentar restaurar todo a la normalidad lo antes posible.

29 de enero del 2000: Un arma nuclear de procedencia desconocida cae sobre Estados Unidos, en Georgia, a escasos kilómetros de Atlanta destruyendo además una parte del este de la metrópolis. Con las comunicaciones ahora abiertas solo a un nivel nacional Estados Unidos empieza a tomar acciones y culpa del desastre a Rusia.

18 de febrero del 2000: La falta de comunicaciones y las revueltas en estados unidos presionan a la casa blanca, muchos grupos anticomunistas ganan importancia y las empresas de armamento comienzan a financiarlos.

26 de febrero del 2000: El grupo nacionalista y anticomunista "Estrella Blanca" toma el poder en Estados Unidos tras un golpe de estado. Se suceden varios ataques a Rusia.

2 de marzo del 2000: Comienza "La Guerra Ciega" y varias potencias mundiales se intercambian ataques nucleares alimentados por la paranoia y el miedo.

4 de octubre del 2000: Los ataques cesan, mucha parte del planeta es ahora inevitable por el desastre nuclear y la mayoría de la población viven ahora de forma muy precaria dentro de ciudades protegidas o en bunkers. Las empresas importantes toman el control de los gobiernos descompuestos y se esfuerzan por restaurar las conexiones a nivel mundial.

CONTEXTO DEL JUEGO:

En el año 2060 la humanidad vuelve a estar más o menos restaurada gracias a los esfuerzos de las empresas que tomaron el poder. Una de ellas (Y la importante dentro del juego) es Machines On the Rescue (MOR).

MOR: Es una empresa española creada en el 2012 por Carlos Rufián que tras contemplar los efectos del invierno nuclear decidió tomar acción y ayudándose por la empresa que gobernaba España en esa época (Rendesa Corp.) financio investigaciones para diseñar robots relativamente autoconscientes e inmunes a la radiación.

Para el año 2020 MOR era tan popular entre la población que consiguió hacerse con el poder del gobierno de España y hasta entonces se ha mantenido así.

Anexo: Situación de España y contexto en La Guerra Ciega. La baja presencia de potencia nuclear en el país provocó que no fuese víctima de demasiados ataques. Los mayores desastres ocurrieron por el norte del país debido a la cercanía a Francia.

HISTORIA DEL JUEGO:

Carlos Rufián sufre una muerte repentina por uno de sus maquinas y en sus laboratorios se descubre un enorme robot servidor con autoconsciencia.

Con este descubrimiento el Ejercito Nacional decide encerrar el robot servidor en una prisión de máxima seguridad y desconectarlo provocando que todas las maquinas de MOR se rebelen de sus tareas y se dirijan al lugar para salvar a su líder.

PERSONAJES PRINCIPALES:

Cada jugador controla uno de estos personajes (A desarrollar):

- Marta Ayamonte: Jefa de la unidad militar encargada de proteger el lugar.
- Javier Rosales: Miembro importante de MOR, conoce muchas de las debilidades de los robots y es el diseñador de muchas de las armas que se usaran en el juego.

DONDE IRA LA HISTORIA

La historia del juego acompaña a los Marta y Javier en la protección de la base mientras Javier descubre sobre las causas

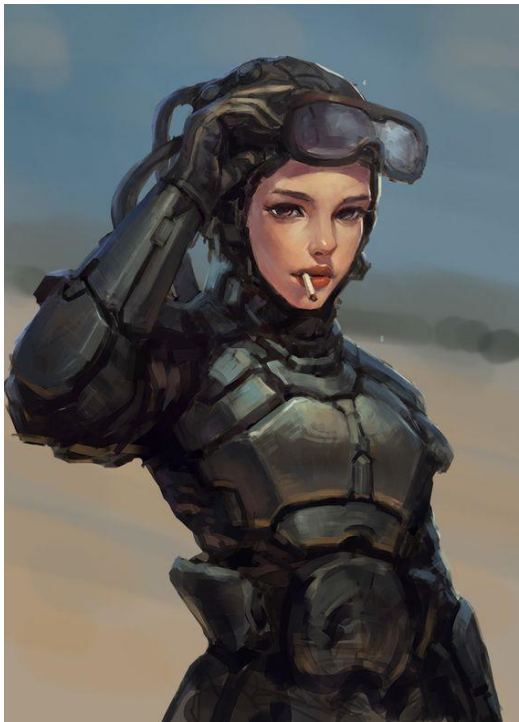
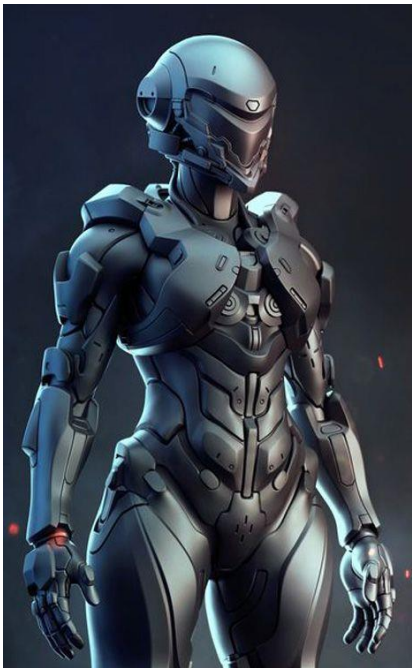
de la muerte del líder de MOR, que murió por consciencia propia fusionándose con el robot servidor.

REFERENCIAS VISUALES:

MUNDO:



PERSONAJES:



PERSONAJES:



ENEMIGOS:

