# The Wall Defense

The Wall Defense es un juego de tipo tower defense que transcurre de forma horizontal. La temática que rodea a todo el juego es de “Game of Thrones” y consiste en que los “vivos” del sur mantengan el muro ante los ataques de los caminantes blancos.

## Entorno

Las dimensiones del mapa son de 12 lugares de ancho y 20 lugares de largo. En el lado izquierdo del mapa se encuentra el gran muro y por el lado derecho aparecen los enemigos. En la zona inferior se encuentra todo el menú de compra y habilidades para el usuario, el almacén de poderes acumulados y los contadores de dinero, puntos y la horda actual.

Mapa (12x20)

Salida de enemigos

El gran muro

Próxima

horda

Menú de compras y habilidades

## Aliados

El usuario va a tener una serie de unidades desplegables por el mapa. Las unidades van a variar en sus características como vida, velocidad de ataque, daño por ataque, costo, etc. Cada unidad conlleva un costo y solo podrán ser desplegadas por el usuario en el periodo de compras. Por otro lado, pueden ser vendidos en cualquier momento.

## Enemigos

Los enemigos aparecen en hordas, separadas en 3 oleadas. Estas hordas incrementan en dificultad con el pasar de la partida. Los enemigos varían en características como los personajes que posee el usuario. Cada enemigo entrega una cantidad de monedas y un puntaje especifico dependiendo del enemigo.

## Armas

Las unidades tanto aliadas como enemigas poseen armas. Dependiendo del arma varía el daño que realiza esa unidad y la velocidad con la que ataca.

## Menú de inicio.

El juego consta de un menú inicial que te permite comenzar una partida, establecer la dificultad o salir.

## Menú de compras y habilidades.

Es un menú donde el usuario puede seleccionar un aliado y desplegarlo, siempre y cuando posea el dinero necesario y un lugar donde colocarlo. También puede comprar habilidades para utilizar entre oleadas. Este menú solo se encuentra habilitado en el periodo de compras.

## Distribución temporal de la partida.

### Inicio

Al comenzar la partida se despliega en el mapa de forma aleatoria una serie de obstáculos que afectan en la movilidad de los enemigos. El usuario posee un presupuesto inicial que podrá utilizar en un periodo de tiempo limitado para la compra de aliados y su despliegue en el mapa.

### Pasaje de hordas.

Las hordas se encuentran divididas en 3 oleadas y se supera cuando todos los enemigos de cada oleada fueron eliminados. Cada oleada está compuesta por un número predefinido de enemigos y se caracterizan por tener un atributo predominante en común estableciendo el tipo de oleada, que puede ser rápido, fuerte, resistente, balanceado, etc. Las hordas incrementan en dificultad y tamaño a medida que van pasando.

### Periodo de compras

Este periodo se da al comienzo y entre hordas. Le permite al usuario gastar sus monedas en el menú de compras y habilidades.