

*MANUAL*

*TOWER*

*DEFENSE :*

*ALGO DEFENSE*

# Índice

1. Introducción e idea general del juego	2
2. Jugabilidad & Objetivos	2
3. Monstruos	3
4. Torres	5
5. Jugador	7
6. Mapa	8
7. Consideraciones generales	9

## **1. Introducción e idea general del juego**

Los juegos Tower Defense (TD) son un género de juegos de estrategia en los que el jugador debe defender una ubicación o ruta específica de los ataques de enemigos. El objetivo principal es colocar torres defensivas estratégicamente en el camino de los enemigos para detener su avance y evitar que lleguen a su objetivo.

## **2. Jugabilidad & Objetivos**

Algo Defense es un TD clásico. Los enemigos desfilan sobre la pasarela, iniciando su recorrido en la largada, recorriendo toda la pasarela y llegando a la meta. El jugador debe intentar detener el avance de los enemigos construyendo torres en puntos estratégicos del mapa para eliminar los enemigos. Cada turno aparecen mas monstruos y se mueven según sus capacidades, mientras que el jugador puede construir en el final del turno. Una vez que no haya mas monstruos por aparecer y el jugador haya eliminado a todos los enemigos o sobrevivido a el daño de estos, gana. El jugador puede perder si los enemigos reducen su vida a 0.

### 3. Monstruos



Figura 1: Hormiga.

- Vida: 1
- Velocidad: 1
- Recompensa: 1
- Tipo de Movimiento: terrestre



Figura 2: Araña.

- Vida: 2
- Velocidad: 2
- Recompensa: 1-10
- Tipo de Movimiento: terrestre

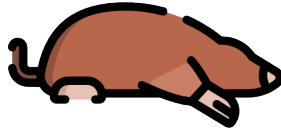


Figura 3: Topo.

- Vida: ???
- Velocidad: 1-3
- Recompensa: ???
- Tipo de Movimiento: terrestre bajo tierra



Figura 4: Buho.

- Vida: 5
- Velocidad: 5
- Recompensa: 20
- Tipo de Movimiento: volador

## 4. Torres

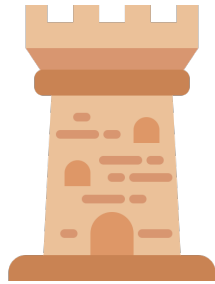


Figura 5: Torre Blanca.

- Daño: 1
- Rango: 3
- Costo: 10
- Tiempo de Construcción: 1
- Tipo de Ataque: terrestre, volador

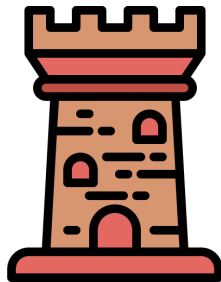


Figura 6: Torre Plateada.

- Daño: 2
- Rango: 5
- Costo: 20
- Tiempo de Construcción: 2
- Tipo de Ataque: terrestre, volador



Figura 7: Trampa de Arena.

- Daño: -
- Rango: -
- Costo: 25
- Efecto: Ralentiza los enemigos que pasan sobre ella
- Tipo de Ataque: terrestre

## 5. Jugador

El jugador inicia con los siguientes atributos

- Recursos: 100
- Vida: 20



## 6. Mapa



Figura 8: Pasarela.

- Área donde desfilan los enemigos
- Se pueden construir trampas sobre la pasarela, menos en el inicio y el final.



Figura 9: Tierra.

- Se pueden construir torres sobre este tipo de área



Figura 10: Rocoso.

- No se pueden construir torres sobre este tipo de área

## **7. Consideraciones generales**

Aquí va el contenido de la sección 7.