

1. Descripción general

Título del juego

Castle Conquest TD

Sistema de juego previsto

Castle Conquest TD es una innovadora fusión de Tower Defense y roguelike, diseñada para ofrecer una experiencia de juego única y dinámica. El juego presenta los siguientes sistemas:

- **Generación Procedural de Mapas:** Los mapas y puntos de reaparición de enemigos se generan de manera aleatoria en cada partida, garantizando que cada experiencia de juego sea única e irrepetible.
- **Deckbuilding:** Los jugadores construyen y modifican su mazo de cartas a lo largo de cada partida. Las cartas obtenidas permiten al jugador desplegar torres, realizar mejoras y definir estrategias, influenciadas por las cartas que se roben durante la partida.
- **Sistema de Energía:** Cada carta tiene un costo de energía y el jugador dispone de un límite de energía que se renueva en cada turno. Las cartas no utilizadas al final de cada oleada se descartan, agregando una capa adicional de estrategia.
- **Desbloques Globales:** A medida que los jugadores progresan, pueden desbloquear nuevas cartas, habilidades y mejoras que persisten entre partidas, permitiendo un progreso global que enriquece la experiencia de juego.
- **Modos de Juego:**
 - **Modo Campaña:** Partidas con oleadas finitas y desbloques al final de cada run.
 - **Modo Infinito:** Oleadas de enemigos cada vez más desafiantes para poner a prueba las habilidades del jugador.

Edad de los jugadores a los cuales está destinado

12 años en adelante

Calificación Legal Prevista, teniendo en cuenta los mercados a los que va dirigido.

ESRB: Adolescente (T) / PEGI:12

Fecha proyectada de lanzamiento

Castle Conquest TD está programado para lanzarse el 1 de diciembre de 2024.

2. Proceso del juego

El principal flujo del juego consta en diferentes partidas que el jugador juega. Similar a cómo cada partida de un juego de mesa es diferente una de otra, el juego busca hacer lo mismo. Cada una de estas partidas está dividida en varios niveles. Cada nivel tiene un mapa generado aleatoriamente con sus respectivos *slots*, que son los lugares predefinidos para ubicar las torres que defenderán el castillo del jugador, *spawners*, que generan enemigos y cofres que otorgan cartas o monedas.

Cada nivel está dividido en *stages*, y a su vez en cada una de ellas surgen oleadas de enemigos que recorren el camino aleatoriamente generado desde su punto de aparición, hasta el castillo del jugador, intentando infligir daño y reduciendo la vida del jugador. Para evitar eso, el jugador utilizará maná para ubicar torres, mejorarlas y utilizar diversos poderes para eliminar a los enemigos. En la última *stage*, un *boss*, es decir un enemigo muy poderoso saldrá desde el castillo enemigo hasta el aliado; al derrotarlo, se pasará al siguiente nivel.

3. Resumen de la historia del juego

El reino de Costargenta ha caído en tiempos oscuros. Territorios antes prósperos y llenos de vida han sido invadidos por seres hostiles, sumiendo la tierra en el caos y el miedo. Cada área ocupada está repleta de campamentos enemigos y dominada por un castillo, donde un líder formidable espera para defender su conquista a toda costa.

Los magos de hielo y fuego, Adolf Frostveil y Frank Emberflare, han unido sus fuerzas para liderar la misión de recuperar los territorios perdidos. El jugador debe ayudarles a desplegar sus defensas y utilizar poderosos hechizos para liberar cada área de la invasión.

A medida que avanzan, descubrirán nuevas habilidades, aprenderán a mejorar su ejército y fortalecerán sus defensas. Cada victoria contra los líderes enemigos acerca a Costargenta un paso más a su antigua gloria. El destino del reino depende de la estrategia y la valentía de estos héroes en su épica campaña para restaurar la paz y la prosperidad en el reino.

4. Géneros del juego

El juego combina el **roguelike** con el deckbuilding. Es decir, se basa en mecánicas de un juego de rol, donde cada nivel es generado proceduralmente, con diferentes caminos y bifurcaciones y solo una parte del mapa visible. También, cada partida se encuentra dividida por **stage**, compuesto a su vez por varias **waves**, que van desbloqueando nuevas áreas (bloqueadas anteriormente) hasta llegar al castillo final. Del lado del **deckbuilding**, las cartas definen el sistema principal, donde el uso de las mismas le permiten al jugador avanzar, ya sea derrotando a los diferentes enemigos que atacan al castillo del jugador, como desbloqueo de cartas nuevas, y coins.

Como se mencionó anteriormente, la mecánica principal se basa en el uso de cartas. Inicialmente, estas aparecen en el mazo (lado izquierdo de la pantalla) y 5 en la mano, que serán estas últimas las que el jugador pueda usar, colocándolas en los slot como torres, que a su vez se irán modificando con cartas de mejoras, definición de clases y especialidades (teniendo en cuenta, daño, rango, velocidad y debilidad del tipo de daño). Al momento de empezar las stages, se activa el botón **cooldown**, que permite al jugador descartar las cartas de la mano para tomar otras 5 del mazo. Como el cooldown tiene un tiempo donde queda temporalmente desactivado, el jugador debe decidir si es conveniente desecharlas, ya que podrían tocar otras cartas que no sean mejores para la situación de la partida. Otro aspecto a destacar, son las cartas de **demolición**, que permiten capturar los spawners enemigos y convertirlos en **campamentos** aliados y los **spell**, que aplican un daño a un área elegida por el jugador. En definitiva, la interacción principal viene dada por el uso exclusivo de cartas. Como última mención, el jugador dispone de una tienda en la que puede desbloquear cartas nuevas y canjear coins con dinero real.

De los eventos más importantes se encuentran: el inicio previo de la partida (menú de mazos), donde el jugador define las cartas y por lo tanto el perfil (fuego y hielo). Luego está el inicio en sí de la partida, donde el jugador ve el mapa inicial y comienza a definir mentalmente cómo jugará sus cartas y en qué slots (priorizando un camino con respecto al otro). Por último, el combate con el boss donde el jugador, en caso de ganar, podría avanzar al siguiente stage

5. Descripción del mundo

Dentro del mundo del juego podemos ver un ambiente medieval, donde la fantasía es un punto clave. Observamos en el entorno cuevas y mazmorras, son lugares misteriosos y peligrosos, llenos de historias olvidadas y enemigos mortales. Las cuevas, profundas y laberínticas, se esconden en las montañas y bosques oscuros, siendo hogar de bestias gigantes.

Las ruinas, restos de antiguas civilizaciones y castillos caídos, están esparcidas por todo el reino. Estas estructuras desmoronadas, cubiertas de hiedra y envueltas en un aura de misterio, son refugio de dragones y otros seres oscuros. Entre las piedras derrumbadas y los pasadizos secretos, los enemigos más astutos y poderosos acechan, protegiendo tesoros olvidados y secretos.

y diferentes tipos de estructuras de las cuales la estructura principal es nuestro castillo, encontrado en lo alto de colinas verdes, envuelto en una magia antigua que protege sus muros.

Las torres que utilizamos para defendernos y las torres aliadas construidas en el lecho de ruinas enemigas las cuales hospedarán a nuestros refuerzos

6. Inmersión

Cuando el jugador inicia el videojuego, el jugador es recibido con una música cuidadosamente compuesta para sumergirlo en el juego. Esta música lo acompañará a lo largo de su aventura, reforzando la atmósfera y la emoción del desarrollo.

Al iniciar una partida, se ofrece al jugador distintos tipos de mazos iniciales. En la primera versión, la elección será entre uno de hielo y otro de fuego. Cada mazo otorga habilidades especiales únicas a través de sus cartas pasivas. El frío hielo hace que los enemigos pierdan rapidez y el cálido fuego alienta a las tropas aliadas haciendo que ataquen a mayor distancia.

Una vez elegido el mazo, el jugador es transportado al mapa. En él encontrará un camino extenso y peligroso, conectando el propio castillo con los castillos enemigos. A través del camino podrá localizar espacios designados para colocar sus defensas y, además, sitios de los cuales surgen sus terribles enemigos. Mediante las cartas de su mazo, el jugador

debe llevar a cabo una estrategia para defender su castillo y, a su vez, conquistar el castillo enemigo.

7. Mecánicas

En el juego se pueden encontrar como mecánicas la colocación de torres en los slots y la utilización de los hechizos rápidos para atacar a las oleadas enemigas. Todo esto debe realizarse a partir de las 5 cartas que el jugador tiene en mano, suministradas por la baraja previamente seleccionada, ya que puede elegir entre el mazo de hielo, o el de fuego. Las cartas de la mano se pueden tanto utilizar como descartar. Al utilizarlas se le descontará mana al jugador, la cual se regenerará con el tiempo. Si las descarta, el mazo repartirá otras 5 de manera aleatoria, entre descarte y descarte hay un tiempo de enfriamiento en el que el jugador no podrá ejercer la acción de cambiar de cartas. Una vez que la baraja se agote, se mezclara y volverá a repartir las cartas aun no utilizadas.

Cuando se coloca una torre, esta será de nivel 1, y puede hacer daño de 3 formas distintas:

- Daño explosivo: genera daño en todo el espacio que cubre si un objetivo en particular
- Daño en area: ataca a un enemigo generando también daño a las unidades cercanas al mismo
- Objetivo unico: ataca al primer enemigo dentro del area de colision de la torre

A su vez, estas torres se pueden mejorar al nivel 2 aplicando una especialización, la cual tiene un propósito, en primer lugar porque hace el doble de daño a los enemigos de la especialidad de la misma, y por otro lado hay enemigos que solamente pueden recibir daño de la torre especializada en su tipo.

Tenemos como especializaciones:

- **Cazadores de bestias:** realizan el doble de daño al tipo de enemigo "Bestia", a su vez es la unica torre que puede infringirle daño a los Dragones.

- **Especialistas en guerra:** realizan el doble de daño al tipo de enemigo "Soldado", es la única que puede hacerle daño a los Capitanes.
- **Mercenarios:** realizan el doble de daño al tipo de enemigo "Mercenario".

Tanto las torres de nivel 1 como las de nivel 2 tienen una carta específica que indica el tipo. El nivel 3 de las torres se elige al aplicar una carta genérica que permite elegir entre las especializaciones de nivel 3. Estas especializaciones se aplican a todos los enemigos y siguen causando el doble de daño a los que respondan a su especialidad. Podemos encontrar:

Dentro de Cazadores de bestias:

- Arpones: provoca vulnerabilidad en enemigos. Por lo que por un tiempo los ataques harán más daño.
- Torres de redes: ralentiza a los enemigos por un periodo de tiempo.
- Domador: detiene a los enemigos por un periodo de tiempo.

Dentro de Especialistas en guerra:

- Catapulta: ralentiza a los enemigos.
- Aceite hirviendo: provoca quemadura en enemigos.
- Francotiradores: produce daño extra a enemigos, aumenta su rango y su precisión y disminuye su velocidad de ataque base.

Dentro de Mercenarios:

- Incendiarias: provoca quemadura a los enemigos.
- Bomba explosiva: detiene a los enemigos.
- Torre de gas: provoca vulnerabilidad en enemigos.

Las torres pueden a su vez ser mejoradas con cartas de mejora. Podemos encontrar incrementos de su velocidad de ataque, daño producido a enemigos, rango de disparo y mejora en la probabilidad de acierto. Por otro lado, también es posible reemplazar una torre de su slot simplemente arrojando una carta de torre de nivel 1 en el mismo, recuperando tanto la carta de la torre sustituida, como las mejoras y las especializaciones aplicadas a la misma.

Por otro lado, se encuentran los hechizos rápidos. Dependiendo el mazo inicial que se elija, se tendrán como hechizo las bolas de fuego y las

de hielo. Las de fuego causan daño, mientras que las de hielo una ralentización al enemigo.

Los enemigos se dirigen en oleadas y le generan daño al castillo aliado al llegar a él, por lo que si suficientes enemigos logran atravesar las torres y los hechizos rápidos, se perderá la partida. Si el jugador logra superar todas las oleadas de enemigos, hay un último enfrentamiento con un jefe final. Para poder derrotarlo, durante la partida habrá cartas de eliminación de campamentos enemigos y se crearán en su lugar campamentos que producen tropas aliadas, estas se liberarán cuando aparezca el boss, infringiéndole daño para ayudar al daño que pueden generarle las torretas instaladas previamente.

8. Caracterización de enemigos

Los enemigos en Castle Conquest TD comprenden tres grupos principales, además del jefe de cada nivel, y tienen sus respectivas zonas de aparición. Sin embargo, todos tienen un comportamiento común: llegar al castillo del jugador para derrotarlo antes de que las torres de defensa acaben con ellos. A medida que el jugador vaya descubriendo el terreno, los enemigos en las inmediaciones comenzarán a salir en su búsqueda. Los grupos de enemigos permiten dar cuenta de su origen y razón de ser antagonistas y son detallados a continuación.

- **Bestias:** comprenden criaturas fantásticas que vivían en paz en la naturaleza hasta que los reinos llegaron a molestar el orden en el cual vivían. Ellos son:
 - Orcos: criaturas verdes lentas pero con gran resistencia a los ataques de las torres.
 - Hombres-Lobo: son veloces y tienen la capacidad de esquivar ataques. Sin embargo, cuentan con poca vida.
 - Dragones: los más difíciles de encontrar. Sólo las torres especializadas en bestias son capaces de hacerles daño.
- **Soldados:** es un ejército de personas especializadas en la guerra, dispuestas a dar la vida para evitar la reconquista del castillo que pertenecía inicialmente al jugador. Algunos, tienen habilidades que permiten potenciarse entre sí.
 - Doctores: tienen la habilidad de sanar a otros soldados.

- Capitanes: su blindaje evita que puedan ser dañados con facilidad. Sólo pueden ser víctimas de ataques de torres especializadas en soldados.
- Tenientes: pueden animar a sus compañeros soldados cercanos y darles velocidad de movimiento para que lleguen antes al castillo del jugador.
- **Mercenarios**: personas que se agrupan para conseguir misiones a cambio de dinero. Fueron contratados por el bando enemigo para evitar que el jugador reconquiste sus tierras y suelen tener habilidades extraordinarias.
 - Arqueros: simplemente tienen un arco.
 - Espadachines: maestros marciales con altísima velocidad y la habilidad de esquivar ataques, pero muy débiles.
 - Ingenieros: son conocedores de algunos trucos que permiten desactivar temporalmente las torres del jugador.
 - Magos: con su magia reducen la velocidad de ataque de todas las torres cercanas.

Por último, el enemigo más fuerte que se enfrentará al ejército aliado una vez que se limpien los campamentos enemigos es el **jefe**. Este es un ogro enojado que fue capturado por el bando enemigo para proteger su castillo como último recurso. Cuando el jugador conozca su ubicación, el jefe aparecerá e intentará por su cuenta llegar al castillo aliado y destruirlo.

10. Motivación a la rejugabilidad

En Castle Conquest TD existen varios elementos que fomentan la rejugabilidad y permanencia de los jugadores. Estos se integran de manera estratégica para mantener su interés y el compromiso. A continuación, se describen algunos de ellos:

1. **Desbloqueo de personajes**: al conseguir un determinado número de castillos conquistados se podrán desbloquear nuevos personajes. Estos tendrán diferentes mazos iniciales y cartas especiales que sólo podrán ser accedidas con ese personajes. De esta forma fomentamos a los jugadores a probar diferentes estrategias variando completamente la forma en la que se enfrentan a las oleadas.

2. **Desbloqueo de nuevas torres y spells:** los jugadores podrán encontrar cofres en los mapas. En ellos encontrarán nuevas cartas de torres con habilidades únicas y poderosas o de spells relacionados a el personaje que se encuentren utilizando, o monedas que podrán utilizar en la tienda.
3. **Modos de juego alternativos:** Como fue detallado en párrafos anteriores, además de la campaña principal, el juego cuenta con un modo "modo infinito" o "modo sin fin". Este modo permite a los jugadores experimentar con diferentes estilos de juego y estrategias en oleadas continuas de enemigos sin tener que pasar por los pasos tradicionales de la conquista.
4. **Desbloqueo de logros:** premiar a los jugadores por realizar acciones específicas, alcanzar hitos importantes o descubrir secretos aumenta su curiosidad por encontrar detalles o cumplir desafíos. A cambio de conseguir estos logros, se les puede ofrecer recompensas exclusivas (como monedas de la tienda). De esta forma, se incentiva a los jugadores a seguir jugando y explorando todas las posibilidades del juego.

En resumen, estos elementos no sólo añaden profundidad y rejugabilidad al juego, sino que también crean una experiencia dinámica y envolvente que incentiva a los jugadores a volver una y otra vez.