

IDEAS JUEGO

Idea Principal: City Builder con mecanicas de expansion

Juego de ejemplo: My little universe

Mecanica principal: El personaje recolectara suministros por el mundo. Con esos materiales puede desbloquear nuevas tiles con nuevos suministros y nuevas necesidades.

Estilo: 3D vista cenital

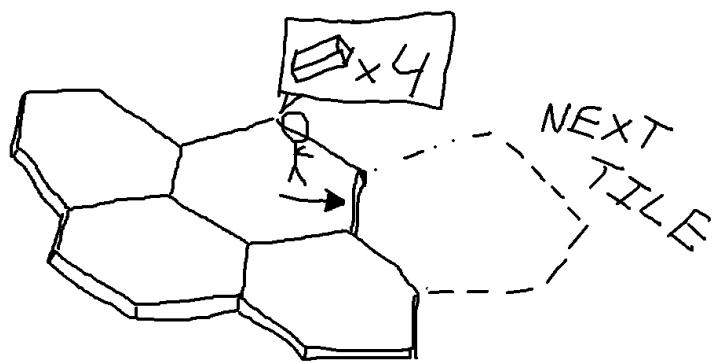
Objetivo: Expandirte por todo el mapa.

Inicio: El jugador iniciará en 4 tiles basicas con el ayuntamiento asentado. En este ayuntamiento se podran desbloquear nuevos edificios con recursos. A medida que recolecta, debloquea nuevas tiles se expande el mundo progresivamente, pero con cada tile desbloqueada, el precio se encarece y a medida que te alejas mas del ayuntamiento.

Jugador: Lo único que podrá hacer el personaje es moverse y recolectar con su pico. Click izquierdo para recolectar y (atacar?). Para interactuar que boton?

Control camara: En todos los ejes. Se puede rotar? Sigue al player

Islas: Cuando te acerques a un lado de cada hexagono te saltara un pop-up encima de la cabeza del jugador con el precio. Si una isla tiene un edificio el jugador no podra pasar por encima. Habrá islas aisladas del mapa con grandes recompensas que tendras que conectar siguiendo un path?



Hay tres zonas (se pueden hacer dos para testear). La primera es zona verde de campo. La segunda es mas pedregosa. la tercera ??????

Recursos:

- Basicos para construir islas: Estos recursos se conseguirán en las islas desbloqueadas. Su aparición será random basándose en el número de tiles desbloqueada.
 - Madera: Primera zona. Se consiguen a través de los árboles
 - Carbon: Segunda zona. Se consiguen a través de las rocas (ores)
 - Lana: Tercera zona???. Se consigue a través de ovejas (npc)
- Basicos para mejorar edificios: Estos recursos se consiguen en las islas también pero son más raros. No se basan en la zona del mapa, pueden aparecer en cualquier parte. Se necesita un edificio en concreto para refinar estos minerales y que se puedan usar.
 - Ladrillo: Proviene de la arcilla. Se necesita refinar
 - Cristal: Proviene de la arena. Se necesita refinar (de momento usar solo un material de mejora)
- Basicos para construir edificios: Nada nuevo, se utilizaría una mezcla de materiales anteriores ya mencionados para construir uno nuevo.
- Materiales para crear herramientas?: Las herramientas te permiten sacar más recursos. Las armas tienen una durabilidad?
 - Hacha (árboles)
 - Pico (ores)

Edificios:

- Ayuntamiento: Masia Freixa: Aquí se podrán desbloquear los otros edificios. Además de darte info general de la partida



- Refinador: Chimenea: Se usa para refinar. Tiene un funcionamiento similar a un horno de minecraft.



- Aserradero: El aserradero se coloca en una zona donde hay recursos y lo que hace es que dejen de aparecer esos recursos pero evita que el jugador tenga que ir todo el rato a farmear, se generaran recursos automaticamente. Sirve para madera

- Cantera: Lo mismo pero solo para los minerales. Sirve para carbon y hierro???

Para construir edificios abajo habrá una barra de UI abajo y lo colocará en la tile si esta despejada.

ASSETS PARA HACER

Tile Cesped (Hacer dos variaciones?)

Tile Roca (Hacer dos variaciones?)

Tiles especiales???

Arboles

Roca con carbon ore

Masia Freixa

Ximenea

Cantera

Aserradero

Monigote

Herramienta