



Diseñado por Eduardo López

11/11/2024

Android, iOS

Para todos los públicos

Resumen ejecutivo

Tiny Swords es un encantador juego de estrategia y gestión de recursos para dispositivos móviles, inspirado en el colorido y detallado arte pixelado de Pixel Frog. En este juego, los jugadores asumirán el rol de líder de una aldea en ruinas, trabajando para reconstruirla desde sus cimientos y restaurar su antigua gloria. La jugabilidad se centra en mantener a los aldeanos seguros y activos, recolectando recursos vitales para la prosperidad de la aldea como oro y carne, y construyendo defensas estratégicas para resistir el embate constante de enemigos durante la mayor racha de días posible.

La atmósfera de *Tiny Swords* es tranquila y accesible, con un diseño pensado para brindar una experiencia relativamente tranquila en sesiones cortas, ideal para el ritmo de juego en móviles. Cada partida invita al jugador a construir y mejorar la aldea a largo plazo, progresando en cada sesión y manteniendo el interés con nuevas mejoras y desafíos. Con un enfoque en la gestión de recursos estratégica y una escena de colores suaves y arte nostálgico, *Tiny Swords* destaca tanto por su atractivo visual como por su enfoque accesible y gratificante de la estrategia ligera, ofreciendo una experiencia ideal para quienes buscan momentos de escape y estrategia en cualquier momento del día.

Género

Videojuego 2D de estrategia y gestión de recursos con mecánicas accesibles y ciclos cortos de juego. Combina construcción, recolección, y defensa estratégica en una perspectiva *top-down* ideal para dispositivos móviles.

Historia

Tu aldea ha sido devastada por un feroz ataque enemigo, reducida a cenizas y escombros. Como el último líder superviviente y heredero de su legado, debes enfrentarte a un mundo hostil y lleno de desafíos. Ahora, tu misión es mucho más que simplemente reconstruirla: debes restaurar la grandeza perdida y convertir tu aldea en una isla impenetrable que inspire respeto en los mares y proteja a sus aldeanos. A medida que creces, formarás alianzas y enfrentarás a enemigos cada vez más poderosos que no desean ver tu aldea alzarse de nuevo. La historia de tu pueblo aún no ha terminado... está a punto de renacer.

Flow del gameplay

1. Inicio del Día: Asignación de Tareas

- Gestión de Recursos y Preparación: Al inicio del día, el jugador asigna aldeanos a tareas clave: tala de árboles para recolectar madera, minería de oro, o caza de ovejas para carne. La cantidad de aldeanos asignados afectará la eficiencia y los recursos recolectados.
- Construcción y Reparación: El jugador selecciona y asigna aldeanos para construir o reparar edificios, dependiendo de los materiales y aldeanos disponibles. Se puede priorizar construir defensas (torres de arqueros, cercas) o infraestructuras vitales (casas de aldeanos, minas de oro).
- Entrenamiento de Aldeanos: Si hay suficiente oro, el jugador puede entrenar aldeanos como guerreros, arqueros, o caballeros, eligiendo una composición balanceada que optimice la defensa de la aldea y la eficiencia de producción de recursos.

2. Gestión del Progreso de la Aldea

- Expansión y Mejora: Conforme el jugador recolecta recursos, puede desbloquear nuevos edificios, como torres más altas o mejores defensas, o construir escaleras y puentes para acceder a recursos adicionales o áreas estratégicas.
- Optimización de Recursos: La estrategia de distribución de carne, madera, y oro permitirá mantener a los aldeanos activos en construcción y defensa. El jugador debe equilibrar la producción y el consumo de recursos para garantizar un crecimiento constante.

3. Transición al Atardecer

- Antes del anochecer, el jugador debe finalizar la asignación de tareas y prepararse para la defensa, posicionando soldados estratégicamente en puntos clave de la aldea, teniendo en cuenta las posiciones por las que llegarán los enemigos (se mostrará con *feedback visual*).
- Durante esta fase, también puede reparar defensas dañadas y mover recursos hacia áreas seguras.

4. Ciclo de Noche: Defensa de la Aldea

- Despliegue de Unidades: Cuando cae la noche, comienza el ataque enemigo. El jugador debe mover y posicionar a los soldados de manera eficiente para minimizar daños y proteger aldeanos.
- Gestión de Daños: Mientras los enemigos atacan, algunos edificios sufrirán daños y aldeanos podrían ser heridos o eliminados. El jugador monitorea la situación en tiempo real para priorizar la defensa en áreas críticas.
- Resultados y Evaluación: Tras el ataque, el jugador evalúa los daños y la pérdida de recursos, ajustando la estrategia para maximizar la eficiencia en la siguiente ronda.

5. Amanecer y Preparación para el Siguiente Ciclo

- La aldea entra en la fase de reconstrucción nuevamente. El jugador revisa las pérdidas, recolecta recursos, cura a los aldeanos heridos usando carne, y planea la estrategia de crecimiento y defensa del siguiente ciclo.

6. Fin de Sesión y Progreso Acumulado (Opcional / WIP)

- Resumen de Logros: Al final de cada sesión, el jugador recibe un resumen del progreso, con recompensas o bonificaciones adicionales (como un poco de oro extra o una mejora de recurso) que se acumulan en la aldea.
- Opciones de Guardado y Retorno: La aldea permanece en su estado hasta que el jugador regrese, motivando a los jugadores a volver para seguir mejorando y enfrentando nuevas olas de enemigos.

7. Progreso a Largo Plazo (Opcional / WIP)

- Metas de Progreso: La progresión incluye el desbloqueo de nuevas tecnologías, armas, y edificaciones más avanzadas a medida que se cumplen ciertas metas, como sobrevivir un número de días o alcanzar una cantidad específica de recursos.
- Retos y Objetivos: A medida que el jugador avanza, se desbloquean objetivos especiales, como "Sobrevive 50 días" o "Construye 3 torres defensivas", que otorgan recompensas y contribuyen al sentido de progresión.

Personajes y controles

Personajes

1. Aldeanos

- **Descripción:** Son los habitantes básicos de la aldea y el recurso humano esencial para realizar tareas.
- **Funciones:**
 - Recolectar recursos (madera, carne, oro).
 - Construir y reparar edificios.
 - Entrenarse para convertirse en soldados.

2. Guerreros

- **Descripción:** Soldados básicos entrenados con oro. Son el equilibrio entre defensa básica y producción de recursos.
- **Funciones:**
 - Combatir enemigos cercanos.
 - Apoyar a aldeanos en la defensa de la aldea.
 - Recolectar recursos (madera, carne, oro).
 - Construir y reparar edificios.



3. Arqueros

- **Descripción:** Unidades de ataque a distancia entrenadas con más oro que los guerreros. Vida ligeramente mayor que los guerreros.
- **Funciones:**
 - Defienden la aldea desde torres u otros puntos elevados.
 - Alcance extendido para cubrir áreas estratégicas.
 - Producción de flechas (Opcional).



4. Caballeros

- **Descripción:** Unidades militares de élite con alto costo en oro. Tienen más vida y fuerza que los guerreros.
- **Funciones:**
 - Combate cuerpo a cuerpo con mayor resistencia a los ataques enemigos.
 - Protección de puntos críticos de la aldea.
- **Habilidades especiales:** Escudo protector que cada cierto tiempo niega un ataque. (Opcional).



Enemigos

1. Duende Saqueador

- **Descripción:** Este duende básico representa la mayor amenaza inicial debido a su equilibrio entre vida y daño.
- **Ataque:** Utiliza una antorcha para atacar a aldeanos y edificios por igual, causando daño constante.
- **Rol en la Oleada:** Mantener la presión y forzar la asignación de defensas generales.



2. Duende Bombardero

- **Descripción:** Especialista en daño en área, con una salud baja y velocidad de ataque moderada, pero muy rápido en movimiento.
- **Ataque:** Produce explosiones de área devastadoras, ideales para debilitar construcciones.
- **Comportamiento:** Se centra mayormente en edificios, ignorando en gran parte a los aldeanos.
- **Rol en la Oleada:** Romper formaciones defensivas y debilitar estructuras clave.



3. Duende Kamikaze

- **Descripción:** Una amenaza de alto riesgo con mucha vida y velocidad. Su meta es alcanzar un edificio específico y destruirlo con su barril explosivo.
- **Comportamiento:**
 - Corre hacia el objetivo en un barril.
 - Se detiene ocasionalmente, reduciendo drásticamente el daño recibido.
 - Al alcanzar el edificio, se encierra en su barril y explota tras 3 segundos, infligiendo daño masivo en un área grande.
- **Mecánica de Eliminación:**
 - Si se elimina mientras corre, el barril no explota.
 - Si se elimina mientras está encerrado, explota con menos daño y una menor área de efecto.
- **Rol en la Oleada:** Amenazar objetivos clave y forzar decisiones estratégicas en tiempo real.



Controles

Controles Asociados a Mecánicas

1. Tocar (Tap)

- **Seleccionar Objetos o Unidades:** Toca para elegir aldeanos, soldados, edificios o recursos.
- **Confirmar Acciones:** Usar para iniciar construcciones, reparaciones, entrenamientos o recolecciones.
- **Interacciones Rápidas:** Priorizar objetivos enemigos durante ataques para las tropas más cercanas.

2. Pellizcar (Pinch)

- **Hacer Zoom:**

- Pellizcar para alejarse y ver la aldea completa.
- Abrir los dedos para acercarse y detallar ubicaciones específicas o gestionar elementos.

3. Mantener Presionado (Long Press)

- **Opciones Avanzadas:** Mantén presionado sobre un aldeano, soldado, o edificio para mostrar detalles adicionales o desplegar un menú contextual.
- **Iniciar Construcciones o Acciones Especiales:** Usar para colocar edificios o activar funciones avanzadas, como seleccionar múltiples objetivos.

4. Arrastrar y Soltar (Drag and Drop)

- **Mover Unidades:** Arrastra aldeanos hacia zonas de recolección, construcción, o defensa.
- **Reposición Recursos:** Usar para llevar madera, oro o carne hacia puntos estratégicos.
- **Colocar Edificios y Torres:** Arrastra planos de construcción a ubicaciones específicas.
- **Asignación de Roles:** Arrastra aldeanos hacia un área para asignar tareas como entrenamiento o reparación.

Diseño Centrado en Usabilidad

- **Simplicidad:** Controles directos para minimizar confusión en pantallas táctiles pequeñas.
- **Retroalimentación:** Añadir respuestas visuales o sonoras al interactuar con estos controles.
- **Adaptabilidad:** Hacer que las mecánicas respondan a un solo dedo para comodidad en el uso móvil.

Experiencia de Juego

Diseño sonoro

1. Música Ambiental:

- **Día:** Melodías suaves y relajantes con instrumentos acústicos para reforzar el ambiente de construcción y gestión.
- **Noche:** Tonos más oscuros y tensos, con percusiones ligeras, para reflejar la amenaza inminente de los enemigos.

2. Efectos de Sonido:

- **Interacciones:** Chasquidos y sonidos brillantes para toques, arrastres, y confirmaciones de acciones.
- **Construcción y Recursos:** Sonidos distintivos para recolectar madera, minar oro, y colocar edificios.
- **Batallas:** Efectos dinámicos para los ataques enemigos, como explosiones de barriles y golpes de antorchas.

3. Ambientación:

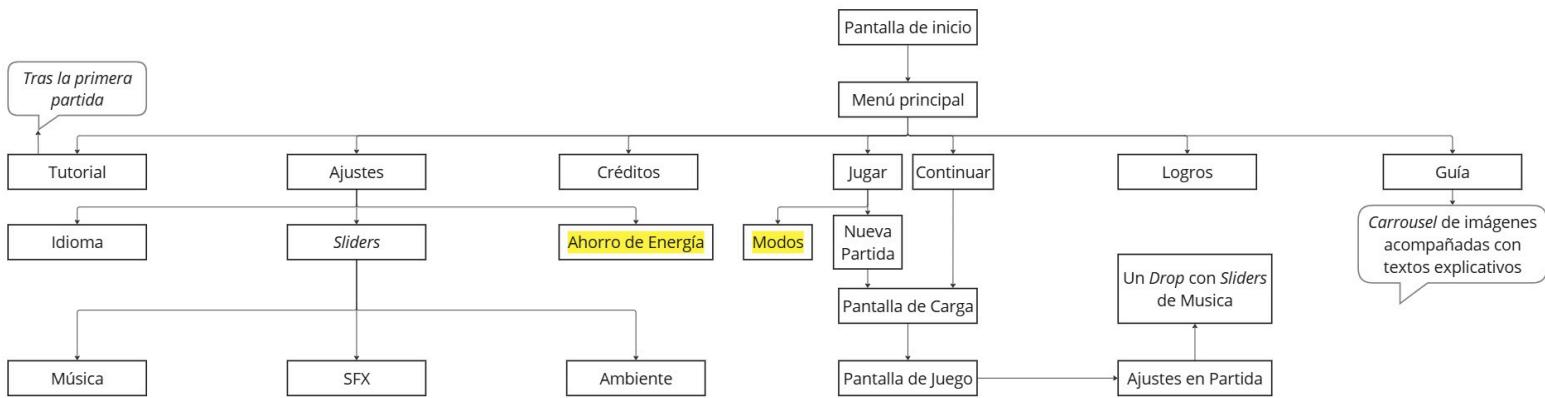
- **Ruido ambiental sutil** (viento, animales, o martillos trabajando) para dar vida a la aldea.
- **Cambios en la intensidad** de los sonidos entre día y noche para reflejar el flujo del gameplay.

El objetivo es crear un paisaje sonoro inmersivo que enriquezca la experiencia del jugador sin resultar invasivo.

Jugabilidad deseada

La jugabilidad de *Tiny Swords* ofrece una experiencia estratégica accesible, diseñada para sesiones cortas, pero con un atractivo de progresión a largo plazo. Los ciclos de día y noche permiten decisiones rápidas y estratégicas mientras la gestión de recursos y tareas, junto con la defensa contra amenazas, se convierten en el eje central. El jugador encontrará recompensas constantes y metas claras que mantendrán su interés, combinando momentos tranquilos de construcción con desafíos emocionantes durante las defensas nocturnas. Esto crea un equilibrio perfecto entre relajación y emoción, adaptado al formato móvil.

Interfaces y navegación por las mismas



Modos de juego

Tiny Swords ofrece tres modos diseñados para diferentes estilos de juego:

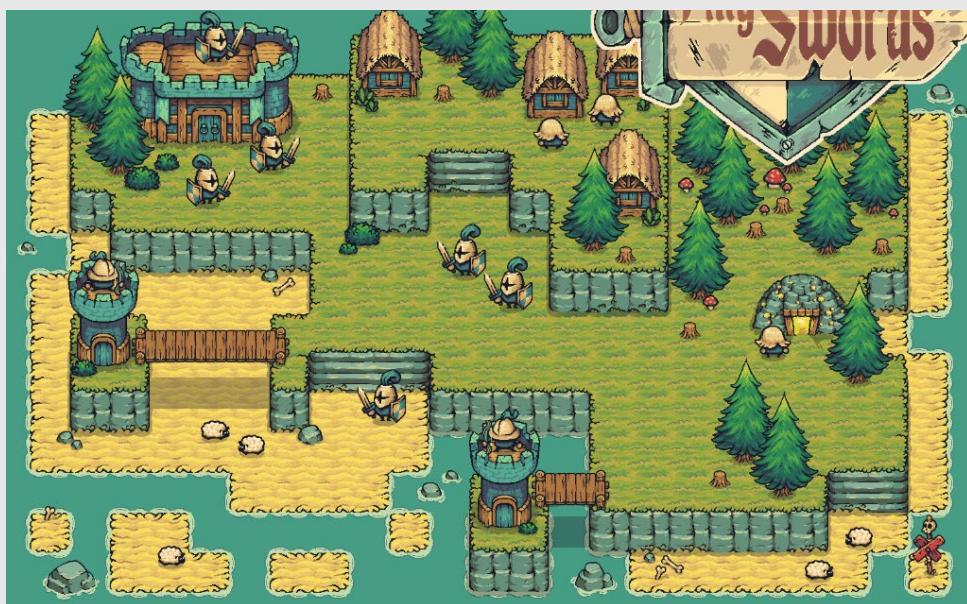
- **Modo Normal:** Una experiencia equilibrada que combina la gestión de recursos y la defensa con un nivel de dificultad progresivo.
- **Modo Difícil:** Retos intensos con enemigos más agresivos y recursos más limitados, ideal para jugadores que buscan una experiencia estratégica avanzada.
- **Modo Zen:** Un enfoque relajado sin ataques enemigos, donde los jugadores pueden centrarse en la construcción y el crecimiento de la aldea a su propio ritmo.

Cada modo está diseñado para adaptarse al estado de ánimo y nivel de habilidad del jugador.

Aspectos Visuales y Navegación

- **Momentos del Juego:**

- **Día:** La pantalla muestra la aldea en plena actividad, con aldeanos recolectando recursos, construyendo estructuras, y entrenándose. Los colores son brillantes y cálidos, reflejando un ambiente tranquilo.



- **Atardecer:** Los tonos se tornan más oscuros y anaranjados, indicando la transición al modo de defensa. Es el momento para preparar estratégicamente a los soldados y reforzar defensas.
 - **Noche:** La aldea se sumerge en una atmósfera más oscura y tensa, destacando las áreas atacadas por enemigos y las acciones defensivas de las unidades.
 - **Post-ataque:** Una pantalla de resultados resume el daño sufrido, los recursos obtenidos, y los objetivos alcanzados, alentando al jugador a planificar el próximo ciclo.
- **Navegación:**
El juego utiliza una interfaz intuitiva para facilitar el acceso a diferentes secciones:
 - Desde el **Menú Principal**, los jugadores pueden acceder al juego, los ajustes, los logros, la guía, los créditos y el tutorial.
 - Dentro de la **Pantalla de Juego**, la navegación es fluida mediante gestos táctiles que permiten asignar tareas, posicionar defensas, y revisar el estado de la aldea.
 - Los cambios entre día, atardecer, y noche son indicados con transiciones visuales suaves, guiando al jugador de manera clara entre las fases.

La experiencia visual y de navegación está diseñada para ser clara, inmersiva y adaptada a dispositivos móviles.

Mecánicas del Juego

Mecánicas basadas en la Teoría del Juego

Tiny Swords se fundamenta en principios clave de la teoría del juego, ofreciendo decisiones estratégicas y situaciones de optimización que mantienen al jugador comprometido:

- **Asignación de Recursos (Juegos de Suma Cero):** Los jugadores deben distribuir recursos limitados como oro, madera y carne entre diferentes tareas, equilibrando la construcción, el entrenamiento de unidades, y la alimentación de aldeanos. Cada decisión de asignación tiene un costo y una oportunidad, fomentando el análisis de riesgos y beneficios.
- **Construcción y Defensa (Teoría de Juegos Competitivos):** La interacción entre las decisiones del jugador y el comportamiento de los enemigos genera un entorno competitivo. Las estrategias defensivas deben adaptarse dinámicamente a las amenazas, con la posibilidad de sacrificar recursos sobrantes como distracción. Esto permite redirigir a los enemigos hacia puntos ventajosos para los soldados, priorizando la protección de edificios clave y minimizando los daños.
- **Gestión de Riesgo (Juegos Estocásticos):** La aparición de enemigos y los daños potenciales añaden elementos impredecibles que simulan un entorno estocástico. Los jugadores deben anticipar riesgos y preparar su aldea para mitigar impactos futuros, decidiendo entre invertir en crecimiento o defensa inmediata.

- **Gestión de Prioridades (Optimización Estratégica):** Durante los ataques nocturnos, el jugador evalúa en tiempo real qué edificios son críticos y cuáles pueden sacrificarse parcialmente para ganar tiempo. Dejar recursos visibles como señuelos introduce una mecánica estratégica adicional, donde se prioriza la supervivencia de la aldea sobre la preservación inmediata de recursos.
- **Progresión a Largo Plazo (Juegos Secuenciales):** Cada ciclo del juego afecta el estado futuro de la aldea, creando un sistema secuencial donde las decisiones actuales influyen directamente en la sostenibilidad y el éxito en ciclos posteriores. Esto alienta una planificación estratégica continua.
- **Diferentes Modos de Juego (Preferencias de Estrategia):** Los modos Normal, Difícil, y Zen adaptan las mecánicas según las preferencias del jugador, variando el equilibrio entre competencia, optimización, y relajación. Esto ofrece diferentes contextos para explorar estrategias únicas. (Opcional)

Estas mecánicas permiten que *Tiny Swords* combine accesibilidad con profundidad, integrando decisiones tácticas y estratégicas que enriquecen la experiencia de juego para todo tipo de jugadores.

Elementos Internos del Juego

A Favor del Jugador

- **Madera:** Fundamental para construir y reparar edificios. Se recolecta enviando aldeanos a talar árboles.
- **Oro:** Usado para entrenar aldeanos en roles especializados como guerreros, arqueros, o caballeros, y para pagar a los cuidadores de animales.
- **Carne:** Permite alimentar y curar aldeanos, además de habilitarlos para construcciones y reparaciones, manteniéndolos activos para realizar tareas y participar en la defensa.
- **Edificios:** Torres defensivas, casas, minas, y otros elementos que mejoran la capacidad defensiva y la producción de recursos.

En Contra del Jugador

- **Daño a Edificios:** Los ataques enemigos pueden reducir la funcionalidad de los edificios, ralentizando la producción y el progreso.
- **Heridas a Aldeanos:** Los aldeanos heridos trabajan más lentamente según cuán dañados estén, lo que disminuye la eficiencia general.

Coleccionables

Actualmente, no existen elementos colecciónables específicos, pero podrían incluirse en futuras expansiones del juego para agregar objetivos secundarios, como reliquias históricas de la aldea o insignias desbloqueables por cumplir hitos especiales.

Estos elementos establecen un equilibrio dinámico entre la estrategia de crecimiento y defensa, desafiando al jugador a manejar recursos y amenazas con eficacia.