

Overlich: Core Siege

Design Document

Copyright © Grupo 3 - Generation Colombia Cohorte 9, 2025

Index

1. [Index](#)
2. [Game Overview](#)
 - a. [Summary](#)
 - b. [Gameplay](#)
 - c. [Mindset](#)
 - d. [Highlights](#)
3. [System Design](#)
 - a. [Game Flow](#)
 - b. [Requirements](#)
 - i. Unique Systems
 - ii. Other Systems
4. [World Design](#)
 - a. [Setting](#)
 - b. [Subsettings](#)
5. [Visual Design](#)
 - a. [Color Palette](#)
 - b. [Stylistic Attributes / Elements](#)
6. [Music/Sound Design](#)
 - a. [Sound Palette / Instrumentation](#)
 - b. [Stylistic Attributes / Elements](#)
7. [Required Assets](#)
8. [Schedule](#)
9. [Brainstorming Notes](#)

Game Overview

Summary

Overlich: Core Siege, videojuego donde cada decisión es una apuesta por la protección de tu núcleo vital.

Gameplay

El jugador administra las unidades para defender su “núcleo” mientras spawnen las unidades enemigas para romper el “Núcleo”, el jugador también podrá lanzar buff a sus unidades para mejorar las estadísticas clave, los enemigos spawnen en cada oleada y cada 5 oleadas aparecerá un mini boss y la vida de los enemigos aumentará

Mindset

El jugador debe sentirse bajo presión mientras administra de manera estratégica los buffs, debe estar atento y adaptarse rápidamente decidiendo cuándo y en qué invertir para resistir las oleadas de enemigos. El juego requiere táctica y estrategia.

Highlights

- Invocar tropas para defender nuestra vida.
- Lanzar habilidades para poder superar las oleadas.
- Cada 5 oleadas tendrán un mini boss.

System Design

Game Flow

1. EL jugador inicia con x monedas para armar una estrategia inicial
2. Inicio de cada Ronda
 - a. Contará con un tiempo para reorganizar la ronda.
 - b. Despliega las unidades suficientes para completar su estrategia de acuerdo con la disponibilidad de monedas.
 - c. Se despliegan las unidades enemigas.
3. Accion:
 - a. Si cuenta con algún Buff disponible lo puede lanzar en el transcurso de la ronda.
 - b. A medida que avanza el juego puede desplegar unidades y/o vender las unidades que ya no use.
4. Después de cada ronda
 - a. Se asignará un botín por superar cada ronda.

Notas: cada 5 rondas aparece un mini boss, y al superarlo, las siguientes rondas los enemigos contarán con más vida.

Requirements

Unique Systems

- **Esqueleto de Veneno:** Cada 5 ataques, aplica el efecto de “Veneno”, ralentiza en 20% la velocidad de avance, por 2 segundos.
- **Esqueleto elemental de fuego:** Cada 3 ataques, aplica el efecto de “Quemar”, que aumenta el daño por 3 segundos, en un 30%.
- **Esqueleto elemental de hielo:** Cada 10 ataques, aplica el efecto de “Congelar”, que los detiene por un tiempo de 5 segundos.

UNITS

Towers

- Esqueleto normal
- Esqueleto de Veneno
- Esqueleto elemental de fuego
- Esqueleto elemental de hielo
- Esqueleto Arquero

Enemies

- Caballero normal
- Caballero con Escudo-mini boss
- Caballero con ballesta-enemigo rápido

World Design

Setting

En un mundo medieval oscuro, una **mazmorra olvidada** ha despertado. Cansada de que los aventureros roben sus tesoros, ha desarrollado **conciencia propia** y ha decidido **luchar por su supervivencia**.

Aliándose con los **esqueletos** que habitan en sus profundidades, la mazmorra se convierte en un ente viviente que **desea proteger su núcleo vital**. Cada estructura dentro de sus pasillos se transforma en una **herramienta de defensa**, adaptándose a las amenazas que intentan penetrar sus paredes.

Los aventureros son ahora los **enemigos**, codiciando el poder y los secretos ocultos en el núcleo de la mazmorra. Con cada invasión, la mazmorra aprende y evoluciona, utilizando **trampas, maldiciones y guardianes esqueléticos** para **defenderse** de quienes buscan saquearla.

Subsettings

- Concepto de la mazmorra del lich



La mazmorra está ligada a un **Lich** de más de **500 años**, cuyo núcleo es la fuente de su inmortalidad. Los humanos han intentado **robar ese núcleo**, creyendo que les otorgará poder eterno.

Los **esqueletos guardianes**, leales al Lich, patrullan los pasillos y reciben poder de la misma mazmorra. La estructura responde a las amenazas, reforzando su defensa cada vez que los invasores avanzan.

Visual Design

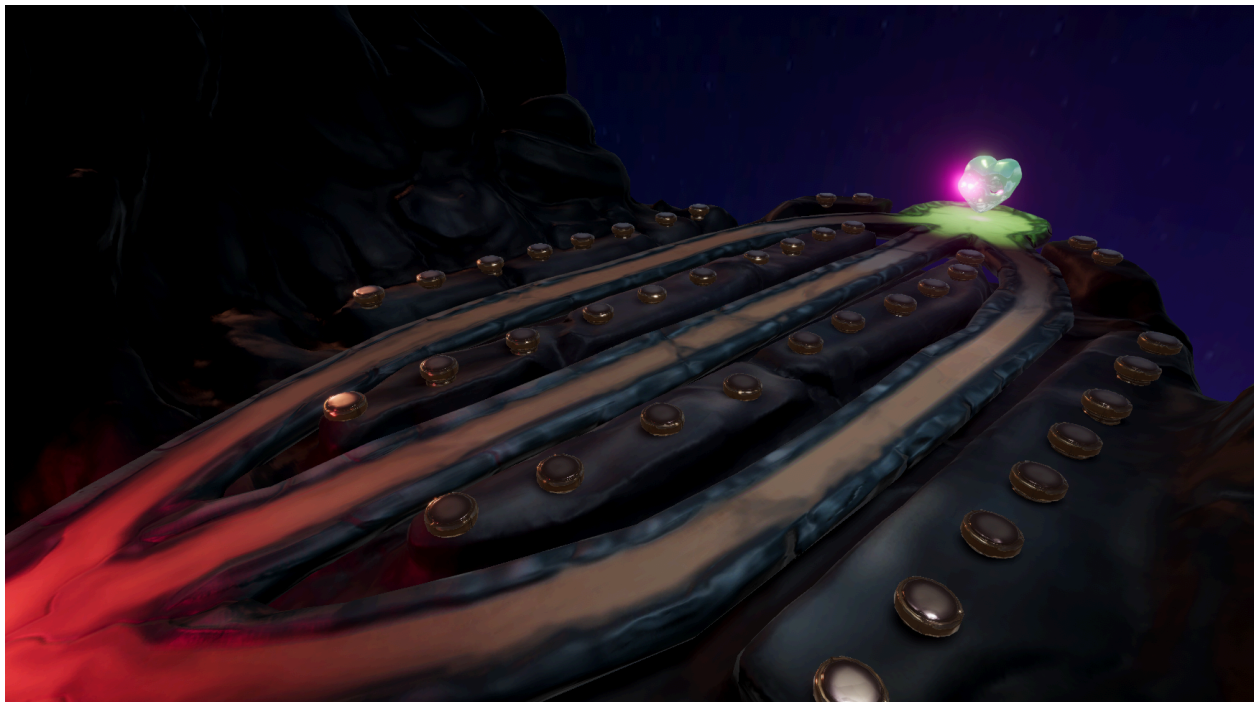
Color Palette

Se hizo uso de una paleta predominantemente de colores oscuros, con mucha presencia de colores fríos azules y morados para el escenario y el fondo. Para comunicar propiedad del jugador, el corazón del jugador es de color verde brillante.

Stylistic Attributes / Elements

El juego hace uso de diseños cartoon llamativos para los personajes, tanto los enemigos como los del lado del jugador, en contraste con modelos más robustos del mapa.

Se hizo uso de calaveras para indicar objetos que son alineados al rol del jugador, siendo un juego que usa convenciones opuestas al concepto y diseño general usual del género, y el color verde es usado para indicar lo que el jugador debe proteger, es decir, su propio corazón.



Music / Sound Design

Sound Palette / Instrumentation

Se busca generar un ambiente de tensión por el hecho de que el juego debe incrementar su dificultad conforme el jugador sea exitoso al defender su corazón.

Stylistic Attributes / Elements

Estilísticamente hablando, el proyecto está guiado a usar sonidos orquestales tensos mezclados con sonidos de efectos de terror.

Required Assets

Visual

1. Level Design
 - a. Nivel base
 - b. Fondo de nivel
 - c. Plataforma para despliegue de torre
 - d. Corazón del jugador
 2. Modelos de entidades
 - a. Enemigos
 - i. Enemigo normal
 - ii. Enemigo veloz
 - iii. Enemigo jefe
 - b. Aliados
 - i. Torre base
 - ii. Torre de fuego
 - iii. Torre de hielo
 - iv. Torre de veneno
 - v. Torre arquera
 3. UI
 - a. Fondo de nivel (skybox)
 - b. Fondo de menú
 - i. Menu de inicio
 - ii. Menu de gameover
 - c. Fondo y marco de torres
 - d. Íconos
 - i. De torres
 - ii. De botones
- Skeletons
 - <https://kaylousberg.itch.io/kaykit-skeletons>
 - Enemies adventurers
 - <https://kaylousberg.itch.io/kaykit-adventurers>

Schedule

El desarrollo del proyecto del juego para el jam se realizó asignando tareas respectivas a cada miembro, siendo el trabajo coordinado por medio de un tablero Kanban en Trello:

[Tablón de desarrollo | Trello](#)

Brainstorming Notes

El concepto que quedó realizado en este proyecto se concreta partir del hecho de que, inmediatamente después de que es comunicado el tema a ser usado, el equipo concuerda con que el proyecto debe ser alguna forma poco común de “tower defense”, en el que el rol del jugador es el de defender su territorio de invasores humanos.

Mechanical Notes

- Se ideó el hecho de que el jugador, cómo “lich”, pueda ordenar otros esqueletos para defender el núcleo de la mazmorra.
- Cada esqueleto debería tener un diferenciador en usabilidad que le permita ser útil en casos distintos, y debían poderse colocar sobre unas bases específicas.
- Existe un sistema de economía que permite al jugador strategizar cómo jugar.
- Debía haber al menos tres tipos de enemigos humanos con características distintas:
 - Un enemigo que sirva de prototipo y base.
 - Un enemigo que se mueva lento y tenga más vida y resistencia, cómo jefe.
 - Un enemigo que se mueva más rápido y sea más vulnerable.
- Visualmente se debía representar el núcleo a defender como algo positivo, por lo que se hizo uso de colores verdes, usualmente usados para representar algo bueno en juegos.
- Debía haber un menú que mostrase los íconos de los tipos de torre posible que se pudieran usar en el juego.

Lore Notes

- Se personifica la conciencia de un lich para que sea más atractivo cómo personaje principal del juego y el rol que el jugador asumirá.
- El Lich tiene 500 años y quiere proteger su núcleo de amenazas externas.
- Los humanos codician el núcleo del lich así como los tantos secretos de la mazmorra, por ende, el lich toma protagonismo en la organización de la defensa del lugar.