

# **16-Bits de Historia**

**La Batalla de Puebla**

**Manual de Usuario**

## **16-Bits de Historia**

Haro Calvo, Fernando; Gonzalez Ceseña, Adan

Universidad Autónoma de Baja California  
Facultad de Ingeniería, Arquitectura y Diseño  
**Ingeniero en Software y Tecnologías Emergentes**

## **Programación Estructurada**

Núñez Yepiz, Pedro

**12 de diciembre de 2023**

# Introducción

En este manual se presentará información básica sobre el juego 16-Bits de Historia, como lo son controles básicos y datos sobre el juego, con una breve sinopsis.

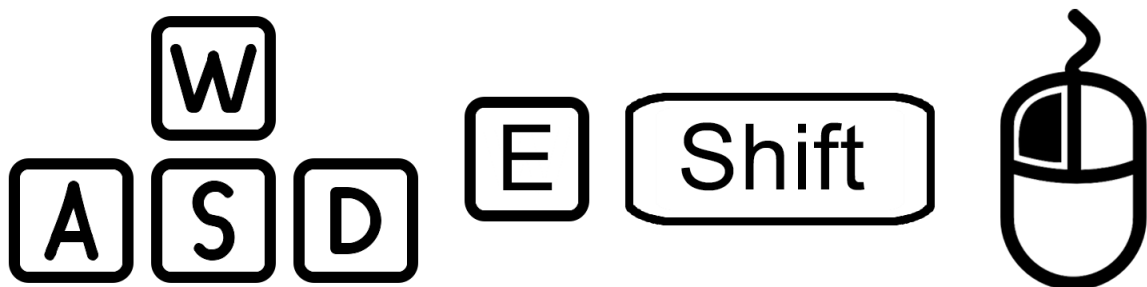
## Instrucciones de uso

El juego se dividirá por 3 niveles, los cuales cada uno inicia con una secuencia de imágenes las cuales darán el contexto de la situación.

En cada nivel el jugador deberá realizar la tarea que se le indique en un texto de la parte superior y dirigirse a la salida

Los controles básicos con los que el jugador se podrá mover a través del mapa son las siguientes:

- **W:** Mover hacia arriba
- **A:** Mover hacia la izquierda
- **S:** Mover hacia abajo
- **D:** Mover hacia la derecha
- **E:** Interactuar
- **Shift Izquierdo:** Correr
- **Click Izquierdo** o **E** para continuar a la siguiente cinemática
- **ESC:** Salir / Pausa



Cada nivel tendrá su misión o tarea para realizar, y una vez acabe cada una, mostrará el final de la historia con una cinemática.

Esta versión del juego cuenta únicamente con la historia de la Batalla de Puebla, la cual contaremos los hechos del por qué ocurrió, cuándo ocurrió, cómo se desglosó, y como finalizó.

## **Requisitos Mínimos**

- **Sistema Operativo:** El juego es compatible con sistemas operativos Windows y Linux.
- **Procesador:** Se recomienda un procesador con capacidad para ejecutar gráficos de 16 bits de manera eficiente.
- **Memoria RAM:** Se sugiere al menos 2 GB de RAM para un rendimiento óptimo.
- **Almacenamiento:** Se requiere un espacio de almacenamiento mínimo de 100 MB para la instalación del juego.
- **Teclado:** Se utiliza el teclado como dispositivo de entrada principal para que el jugador realice movimientos y acciones dentro del juego.

# Sinopsis

16-Bits de Historia consta de contar eventos históricos de manera más interactiva, con el jugador, donde este podrá sumergirse en un papel dentro de la historia que seleccione, por ahora contamos con la historia de la Batalla de Puebla, donde toma el papel de un soldado que ayuda a preparar a las tropas mexicanas a alistarse para la batalla.



## Sinopsis del primer nivel:

La Batalla de Puebla es un evento histórico significativo en México que tuvo lugar el 5 de mayo de 1862. Fue un enfrentamiento entre el ejército mexicano, dirigido por el General Ignacio Zaragoza, y las fuerzas francesas, consideradas en ese momento una de las más poderosas del mundo.

En aquel entonces, México estaba experimentando dificultades financieras y políticas, y el presidente Benito Juárez había suspendido el pago de la deuda externa durante un período. Esto llevó a Francia, liderada por Napoleón III, a enviar tropas a México con la intención de establecer un gobierno favorable a sus intereses y para buscar el pago de la deuda.



La batalla tuvo lugar en las cercanías de la ciudad de Puebla, donde el ejército mexicano, a pesar de ser menos numeroso y estar peor equipado, logró una sorprendente victoria sobre las fuerzas francesas. El general Ignacio Zaragoza lideró la

defensa mexicana, y su estrategia y valentía resultaron clave en la victoria.

## **FAQ**

### **¿Hay más historias implementadas?**

Por el momento solo contamos con la historia de la batalla de Puebla, en futuras actualizaciones implementaremos más historias.

### **Es normal que el fondo de las cinemáticas sean pixeladas?**

El juego se centra en un estilo pixel art 16 bits, por lo que es normal que algunas de las imágenes sean pixeladas.