

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN
AGUSTÍN

FACULTAD DE INGENIERÍA PRODUCCIÓN Y SERVICIOS

ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMAS



FUNDAMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN 2
LABORATORIO - GRUPO A

Videojuego de estrategia por turnos

ESTUDIANTE:

- Mamani Céspedes, Jhonatan Benjamin

AREQUIPA - PERÚ
2024

TRABAJO FINAL DE LABORATORIO DE FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN 2

GRUPO A - LABORATORIO

Trelloroth: War of the Ancients

Resumen (Abstract)

Este videojuego táctico por turnos sumerge a los jugadores en un tablero de combate estratégico, donde cada decisión cuenta. Los jugadores controlan ejércitos y planifican sus movimientos para conquistar el terreno y derrotar al adversario, mientras las batallas se desarrollan en tiempo real directamente en el mapa, mostrando interacciones dinámicas entre los soldados de ambos bandos. Con un entorno en constante evolución, cada jugada exige planificación cuidadosa y adaptabilidad, destacando la importancia de las estrategias a corto y largo plazo. Este juego ofrece una experiencia inmersiva, combinando elementos de estrategia, táctica y acción en una simulación de guerra apasionante.

Resumen del juego en un párrafo:

El videojuego es un juego de estrategia por turnos en el que dos jugadores lideran ejércitos en un tablero similar al ajedrez, donde cada movimiento y decisión tácticos son cruciales. Los jugadores desplazan sus tropas estratégicamente para enfrentarse en batallas dinámicas, representadas en tiempo real en el mapa, con unidades que poseen características únicas como rango de movimiento, ataque, y defensa. La victoria se alcanza al eliminar todas las unidades enemigas o capturar la base del adversario. Con modos de juego multijugador y contra inteligencia artificial, el juego combina planificación, adaptación al campo de batalla en constante cambio, y emoción competitiva.

Sección para la descripción detallada de las funcionalidades

1. Movimiento de Unidades

El juego permite a los jugadores mover sus tropas en un tablero cuadriculado similar al ajedrez. Cada unidad tiene un rango limitado de movimiento, lo que obliga a los jugadores a planificar con anticipación. Los movimientos se realizan por turnos, y cada jugador tiene la oportunidad de mover todas sus unidades dentro de su turno antes de que el adversario haga lo mismo. El movimiento de las unidades puede incluir desplazamientos horizontales, verticales o diagonales, según el tipo de unidad. Además, durante los enfrentamientos, se puede mostrar el mapa de batalla de soldado.

2. Batallas en Tiempo Real

Cuando dos unidades de diferentes jugadores se encuentran en una casilla contigua, se libra una batalla en tiempo real. El combate se resuelve mediante una mecánica de puntos de vida, donde las unidades de ambos jugadores atacan simultáneamente hasta que una de ellas es destruida. Las batallas son visualmente representadas en el tablero, y las estadísticas de cada unidad (como ataque, defensa y salud) determinan el resultado del combate.

3. Tipos de Unidades y Características

Cada ejército está compuesto por diferentes tipos de unidades, cada una con habilidades y características únicas. Por ejemplo, algunas unidades pueden ser más rápidas, mientras que otras tienen mayor poder de ataque o defensa. Los jugadores pueden usar estas características para crear estrategias que se adapten a su estilo de juego y al del adversario. Las unidades también pueden tener efectos especiales, como ataques a distancia o curación de tropas cercanas.

4. Fase de Preparación

Antes de comenzar una partida, los jugadores pasan por una fase de preparación donde pueden elegir el tipo de partida, personalizar sus nombres y definir su estrategia. Los jugadores deben elegir cuidadosamente qué unidades colocar en qué casillas, ya que esto influirá en la estrategia y el flujo del juego.

5. Condiciones de Victoria

La victoria en el juego se logra de dos formas principales: eliminando todas las unidades del oponente o capturando la base enemiga. Si un jugador destruye todas las unidades del oponente, se lleva la victoria automáticamente. Sin embargo, si el jugador logra alcanzar y capturar a todos los ejércitos del enemigo, también se considera un triunfo, sin importar la cantidad de unidades restantes en el campo de batalla.

6. Interfaz Visual y Feedback

El juego cuenta con una interfaz visual clara y atractiva que permite a los jugadores seguir la acción de la batalla en tiempo real. Cada unidad se representa con íconos específicos y animaciones que muestran el movimiento y las batallas en el mapa. Además, se proporciona feedback constante sobre el estado de las unidades, como su salud, poder de ataque y cualquier efecto especial que puedan estar sufriendo.

7. Sistema de Turnos

El sistema de turnos organiza la jugabilidad del juego, permitiendo que ambos jugadores tomen decisiones estratégicas sin interferencia. En cada turno, los jugadores pueden mover y atacar con sus unidades, y el turno pasa al otro jugador solo cuando se han completado todas las acciones posibles. Esto mantiene el ritmo del juego y permite a los jugadores planificar con calma sus movimientos y estrategias.

8. Evolución de la Partida

A medida que el juego avanza, el tablero se va modificando debido a los combates y los movimientos. Las batallas dejan huellas visibles como unidades caídas o zonas de control ocupadas por los ejércitos. Esto no solo ofrece una visión dinámica del progreso de la partida, sino que también influye en las estrategias a largo plazo de los jugadores, que deben adaptarse a un tablero en constante cambio.

10. Guardado de Partidas

El juego incluye una opción de guardado que permite a los jugadores guardar el progreso de una partida en cualquier momento. Los jugadores pueden cargar partidas guardadas en su próxima sesión, lo que les permite retomar el juego exactamente donde lo dejaron, sin perder su progreso. Las partidas guardadas se almacenan localmente o en una base de datos, dependiendo de la configuración del juego.

11. Sistema de Login y Creación de Cuenta

Los jugadores pueden registrarse y acceder al juego mediante un sistema de autenticación seguro. El registro incluye la creación de un usuario y contraseña, almacenados en la base de datos para una gestión centralizada de perfiles.

12. Registro de Logs y Seguimiento del Juego

Se implementan logs para rastrear eventos importantes, como movimientos, batallas y consultas a la base de datos. Estos registros se almacenan en archivos locales, facilitando la depuración y el análisis del juego.

13. Interacción con Datos de Partidas (DataGames)

Los archivos de partidas guardadas contienen información detallada sobre el estado del juego, como la posición de las tropas y el progreso en el tablero. Esta funcionalidad asegura un almacenamiento eficiente y una recuperación precisa de los datos.

Diseño de la base de datos relacional

El diseño de la base de datos para este videojuego está estructurado para garantizar la eficiencia en la gestión de usuarios y el almacenamiento de partidas guardadas. Se han creado dos tablas principales: users y savegame, cada una diseñada con campos específicos que optimizan su funcionalidad.

Tabla users: Gestión de Usuarios

Esta tabla almacena la información esencial de los jugadores, permitiendo la autenticación y personalización de sus perfiles:

- **id:** Un identificador único generado automáticamente para cada usuario.
- **nick_name:** Un campo de texto que contiene el nombre o apodo del usuario.
- **password:** Una contraseña para garantizar la seguridad de las cuentas.

El lenguaje SQL que crea su tabla es el siguiente:

```
CREATE TABLE users (
    id INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
    nick_name VARCHAR(255) NOT NULL,
    password VARCHAR(255) NOT NULL
);
```

Tabla savegame: Almacenamiento de Partidas Guardadas

Esta tabla está dedicada a gestionar los datos de las partidas guardadas, proporcionando una solución robusta para que los jugadores puedan continuar sus progresos:

- **id:** Un identificador único generado automáticamente para cada partida guardada.
- **game_name:** Un campo de texto que registra el nombre o título de la partida.
- **file_game:** Un campo tipo LONGBLOB que almacena los datos completos de la partida en formato binario.

- **created_at:** Un registro de la fecha y hora en que se guardó la partida, utilizando la marca de tiempo actual por defecto.

Este diseño garantiza un almacenamiento eficiente de los datos del juego, permitiendo la recuperación y manejo de partidas extensas.

El lenguaje SQL para crear esta tabla es el siguiente:

```
CREATE TABLE savegame (
    id INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
    game_name VARCHAR(255) NOT NULL,
    file_game LONGBLOB NOT NULL,
    created_at TIMESTAMP DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP
);
```

A partir de estas estructuras de tablas, el Diagrama de entidad relación (ER) de esta base de datos relacional quedaría de la siguiente forma:

Diagrama E-R

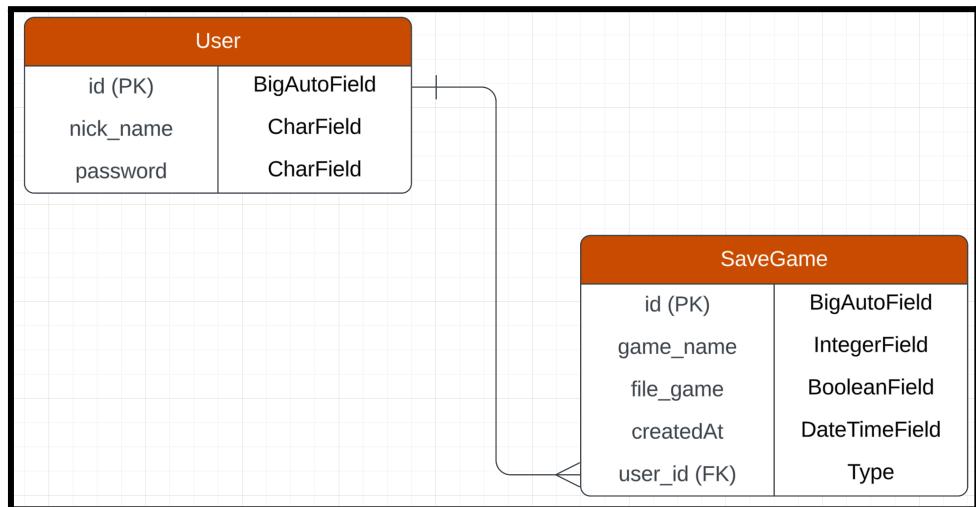


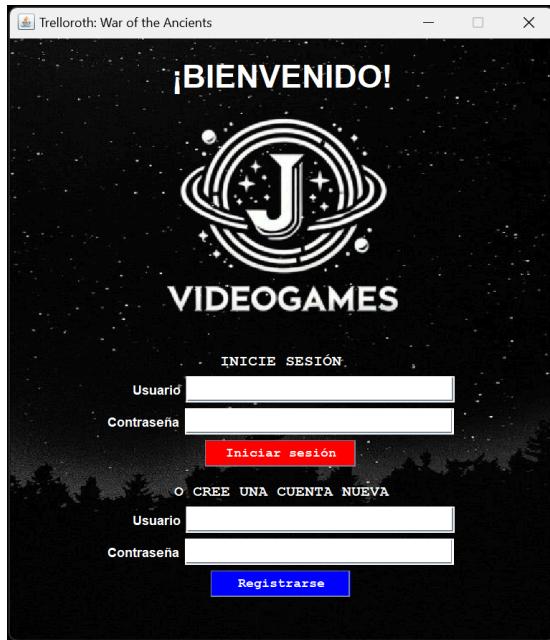
Diagrama UML y Código completo del videojuego:

El repositorio del videojuego con todos los detalles es el siguiente:

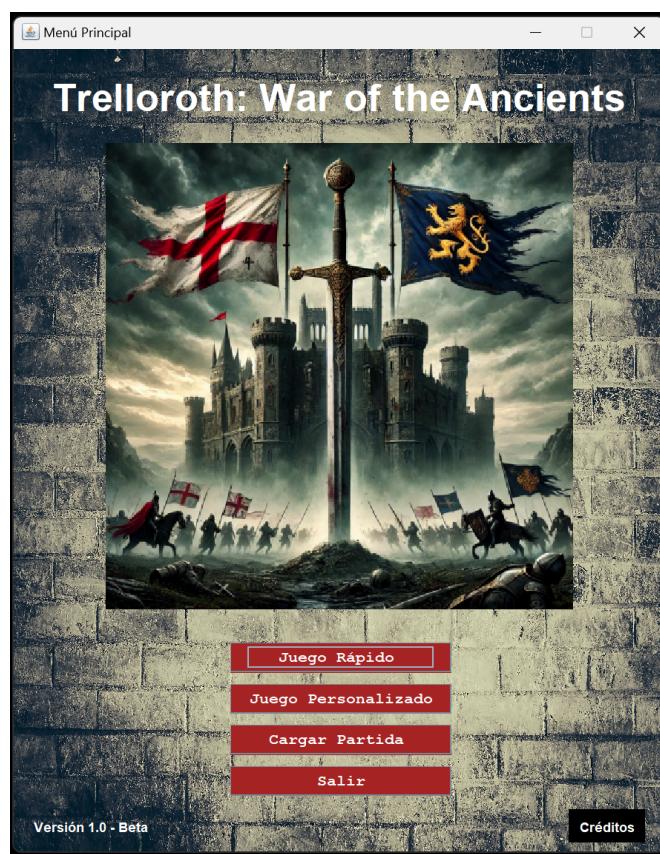
<https://github.com/JBenjamin01/trelloroth>

Capturas de pantalla del videojuego:

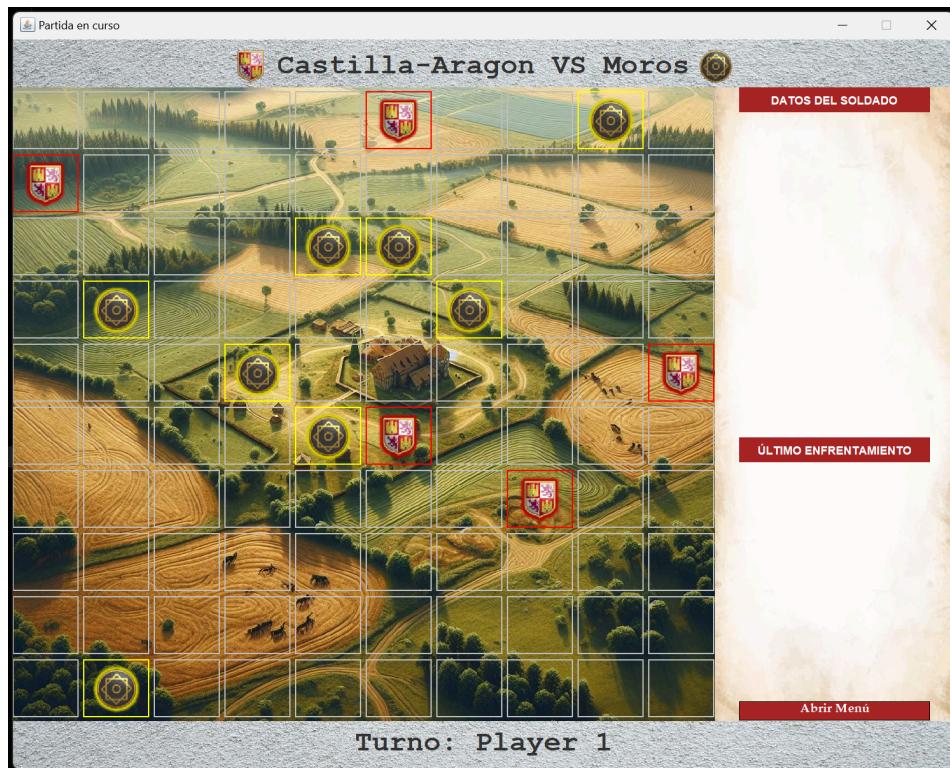
Ventana de inicio de sesión y registro de cuenta



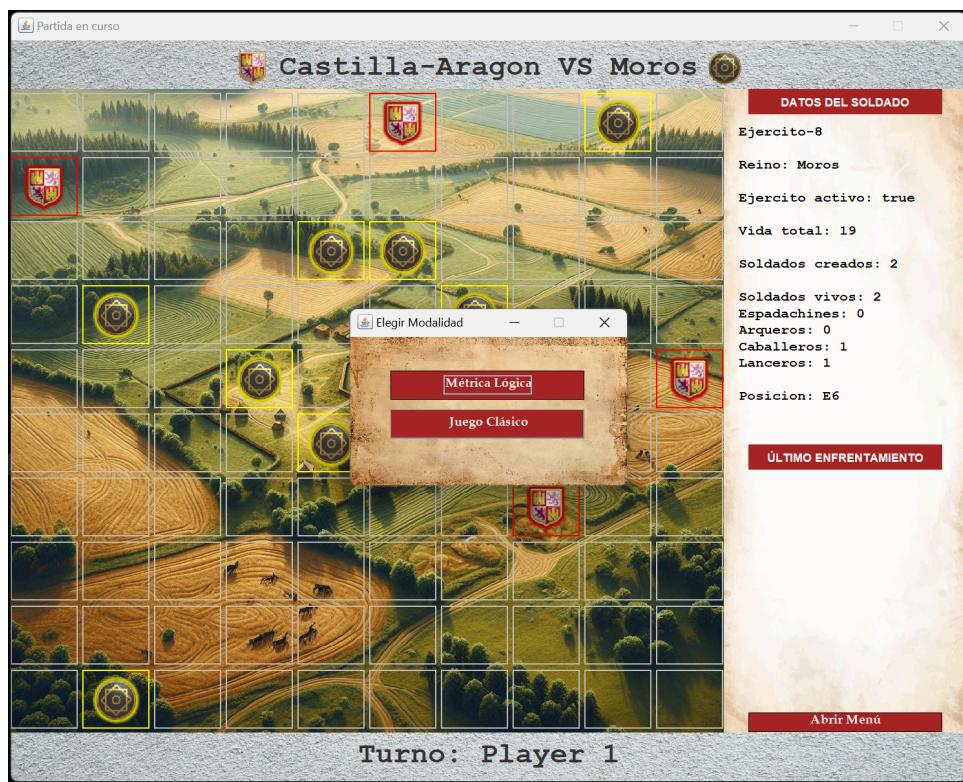
Ventana con el menú principal del juego



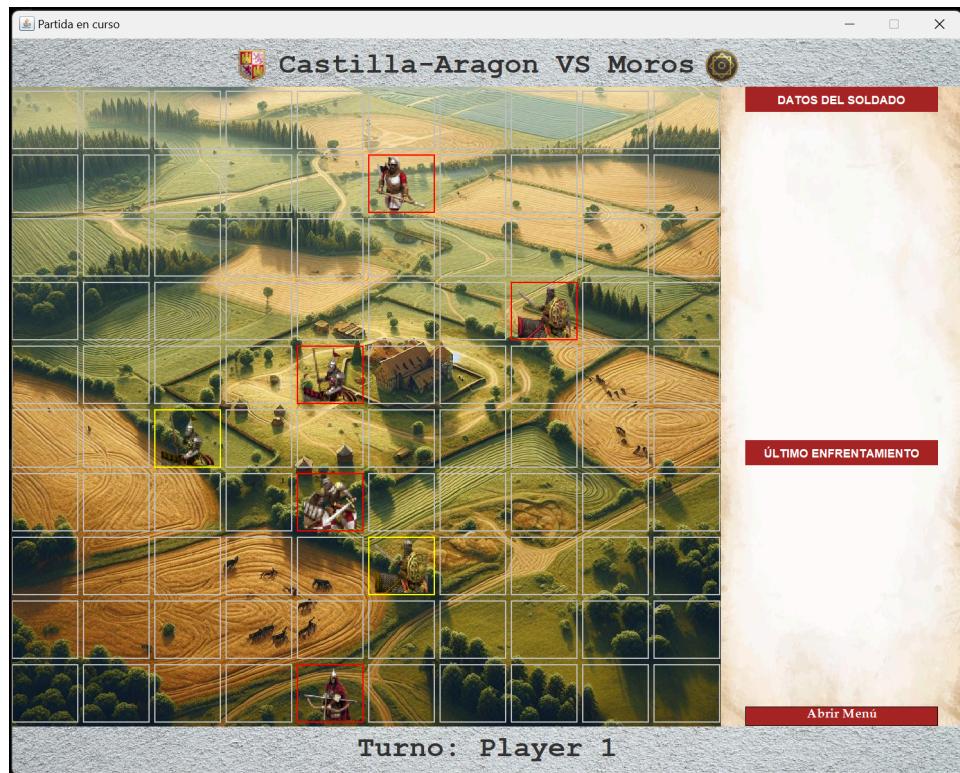
Ventana con el mapa y los ejércitos



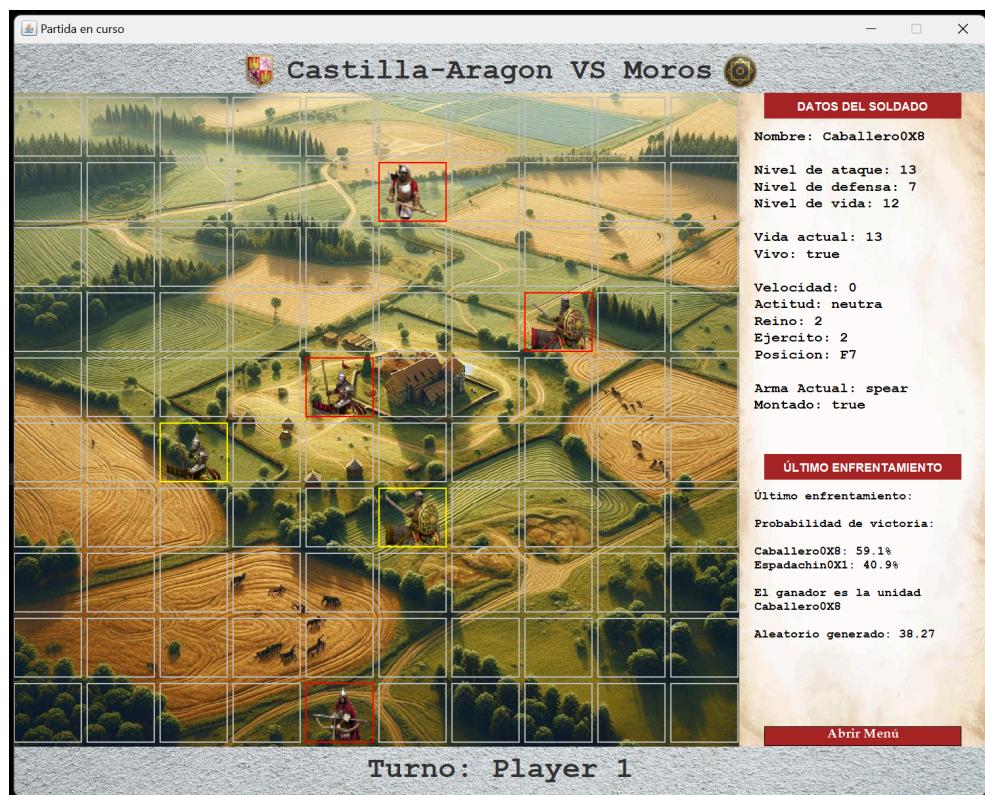
Decisión de enfrentamientos entre ejércitos



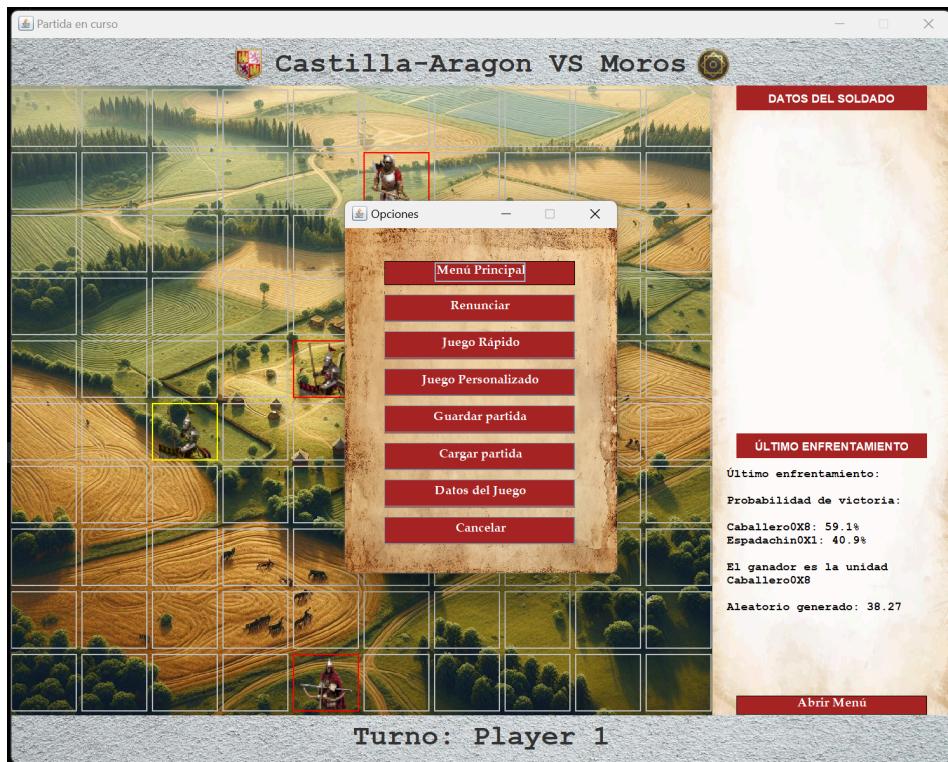
Enfrentamiento clásico - Ventana con el mapa de soldados



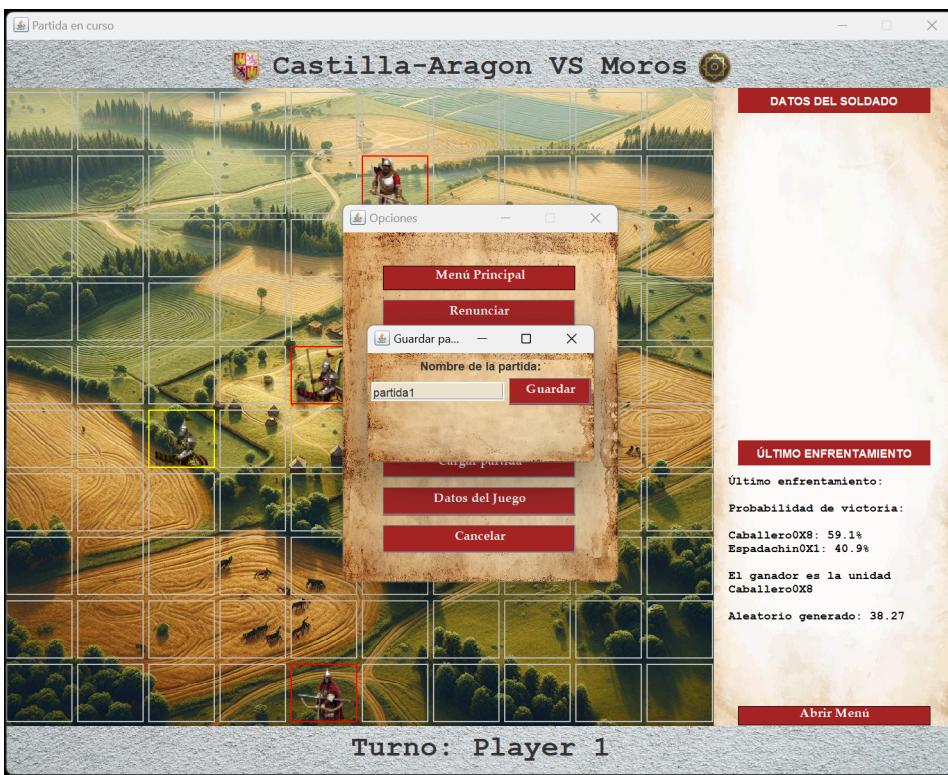
**Información adicional de soldados y el último enfrentamiento
(también se aplica a los ejércitos)**



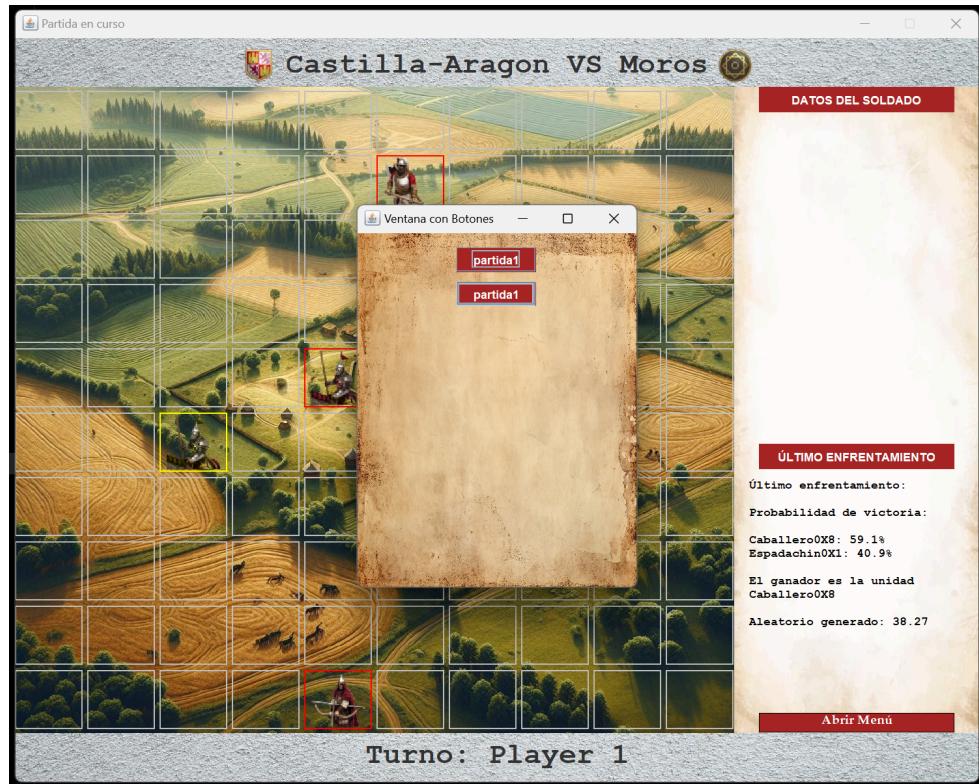
Opciones del menú



Guardar partida



Lista de partidas guardadas en esta cuenta



Datos del juego en un DataGame.txt

```

DataGame.txt      X  +
File Edit View

Ejercito: Ejercito-4 Activo: true Vida total: 48 Soldados creados: 6 Soldados vivos: 6 Espadachines: 1 Arqueros: 2 Caballeros: 2 Lanceros: 1 Posicion: G4
Soldado: LancereroX4 Nivel de ataque: 5 Nivel de defensa: 10 Nivel de vida: 7 Vida actual: 7 Velocidad: 0 Actitud: neutra Vivo: true Reino: 2 Ejercito: 2
Posicion: 0 Arma Actual: spear Montado: true Nivel de evolucion: 1
Soldado: Caballero_Moro Nivel de ataque: 13 Nivel de defensa: 7 Nivel de vida: 13 Vida actual: 13 Velocidad: 0 Actitud: neutra Vivo: true Reino: 2
Ejercito: 2 Posicion: 0 Arma Actual: spear Montado: true Nivel de evolucion: 1
Soldado: ArqueroX2X4 Nivel de ataque: 7 Nivel de defensa: 3 Nivel de vida: 3 Vida actual: 3 Velocidad: 0 Actitud: neutra Vivo: true Reino: 2
Posicion: 0 Longitud de flecha: 3
Soldado: Espadachin3X4 Nivel de ataque: 10 Nivel de defensa: 8 Nivel de vida: 10 Vida actual: 10 Velocidad: 0 Actitud: neutra Vivo: true Reino: 2
Ejercito: 2 Posicion: 0 Longitud de Espada: 2 Nivel de defensa: 7 Nivel de vida: 11 Vida actual: 11 Velocidad: 0 Actitud: neutra Vivo: true Reino: 2
Ejercito: 2 Posicion: 0 Arma Actual: spear Montado: true Nivel de evolucion: 1
Soldado: ArqueroX4X4 Nivel de ataque: 7 Nivel de defensa: 3 Nivel de vida: 4 Vida actual: 4 Velocidad: 0 Actitud: neutra Vivo: true Reino: 2
Posicion: 0 Numero de flechas: 8

Ejercito: Ejercito-5 Activo: true Vida total: 20 Soldados creados: 2 Soldados vivos: 2 Espadachines: 1 Arqueros: 0 Caballeros: 1 Lanceros: 0 Posicion: F3
Soldado: Espadachin3X5 Nivel de ataque: 10 Nivel de defensa: 8 Nivel de vida: 10 Vida actual: 10 Velocidad: 0 Actitud: neutra Vivo: true Reino: 2
Ejercito: 2 Posicion: 0 Longitud de Espada: 2 Nivel de defensa: 7 Nivel de vida: 10 Vida actual: 10 Velocidad: 0 Actitud: neutra Vivo: true Reino: 2
Ejercito: 2 Posicion: 0 Arma Actual: spear Montado: true Nivel de evolucion: 1
Soldado: CaballeroX5X5 Nivel de ataque: 13 Nivel de defensa: 7 Nivel de vida: 13 Vida actual: 13 Velocidad: 0 Actitud: neutra Vivo: true Reino: 2
Ejercito: 2 Posicion: 0 Arma Actual: spear Montado: true Nivel de evolucion: 1
Soldado: Caballero_Moro Nivel de ataque: 13 Nivel de defensa: 7 Nivel de vida: 13 Vida actual: 13 Velocidad: 0 Actitud: neutra Vivo: true Reino: 2
Ejercito: 2 Posicion: 0 Arma Actual: spear Montado: true Nivel de evolucion: 1
Soldado: ArqueroX5X5 Nivel de ataque: 7 Nivel de defensa: 3 Nivel de vida: 3 Vida actual: 3 Velocidad: 0 Actitud: neutra Vivo: true Reino: 2
Posicion: 0 Numero de flechas: 6

Ejercito: Ejercito-6 Activo: true Vida total: 70 Soldados creados: 8 Soldados vivos: 8 Espadachines: 1 Arqueros: 1 Caballeros: 5 Lanceros: 1 Posicion: B10
Soldado: CaballeroX6 Nivel de ataque: 13 Nivel de defensa: 7 Nivel de vida: 12 Vida actual: 12 Velocidad: 0 Actitud: neutra Vivo: true Reino: 2
Ejercito: 2 Posicion: 0 Arma Actual: spear Montado: true Nivel de evolucion: 1
Soldado: Caballero_Moro Nivel de ataque: 13 Nivel de defensa: 7 Nivel de vida: 11 Vida actual: 11 Velocidad: 0 Actitud: neutra Vivo: true Reino: 2
Ejercito: 2 Posicion: 0 Arma Actual: spear Montado: true Nivel de evolucion: 1
Soldado: CaballeroX6X6 Nivel de ataque: 13 Nivel de defensa: 7 Nivel de vida: 13 Vida actual: 13 Velocidad: 0 Actitud: neutra Vivo: true Reino: 2
Ejercito: 2 Posicion: 0 Arma Actual: spear Montado: true Nivel de evolucion: 1
Soldado: Caballero_Moro Nivel de ataque: 13 Nivel de defensa: 7 Nivel de vida: 13 Vida actual: 13 Velocidad: 0 Actitud: neutra Vivo: true Reino: 2
Ejercito: 2 Posicion: 0 Arma Actual: spear Montado: true Nivel de evolucion: 1
Soldado: Espadachin4X6 Nivel de ataque: 10 Nivel de defensa: 9 Nivel de vida: 9 Vida actual: 9 Velocidad: 0 Actitud: neutra Vivo: true Reino: 2
Ejercito: 2 Posicion: 0 Longitud de Espada: 2 Nivel de defensa: 7 Nivel de vida: 13 Vida actual: 13 Velocidad: 0 Actitud: neutra Vivo: true Reino: 2
Ejercito: 2 Posicion: 0 Arma Actual: spear Montado: true Nivel de evolucion: 1
Soldado: Caballero_Moro Nivel de ataque: 13 Nivel de defensa: 7 Nivel de vida: 13 Vida actual: 13 Velocidad: 0 Actitud: neutra Vivo: true Reino: 2
Ejercito: 2 Posicion: 0 Arma Actual: spear Montado: true Nivel de evolucion: 1
Soldado: LancereroX6 Nivel de ataque: 5 Nivel de defensa: 10 Nivel de vida: 5 Vida actual: 5 Velocidad: 0 Actitud: neutra Vivo: true Reino: 2
Ejercito: 2 Posicion: 0 Longitud de Lanza: 5 Nivel de defensa: 7 Nivel de vida: 3 Vida actual: 3 Velocidad: 0 Actitud: neutra Vivo: true Reino: 2
Ejercito: 2 Posicion: 0 ArqueroX6X6 Nivel de ataque: 7 Nivel de defensa: 3 Nivel de vida: 3 Vida actual: 3 Velocidad: 0 Actitud: neutra Vivo: true Reino: 2
Posicion: 0 Numero de flechas: 6

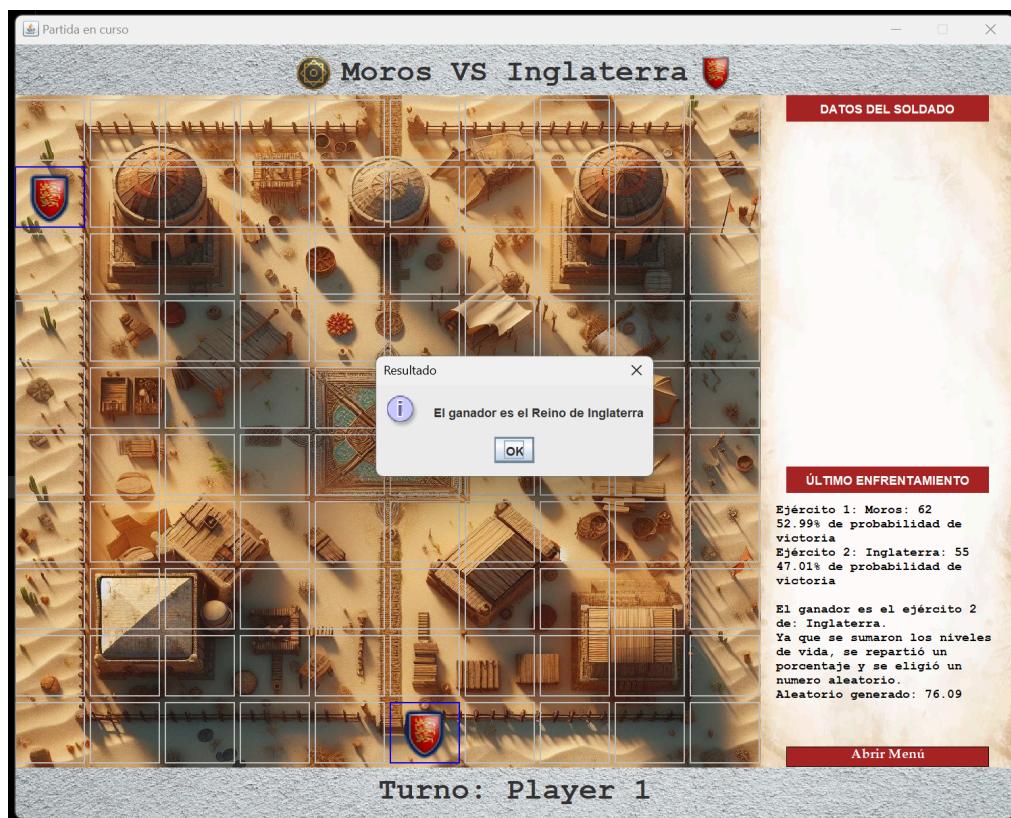
Ejercito: Ejercito-7 Activo: true Vida total: 13 Soldados creados: 1 Soldados vivos: 1 Espadachines: 0 Arqueros: 0 Caballeros: 1 Lanceros: 0 Posicion: B4
Soldado: Caballero_Moro Nivel de ataque: 13 Nivel de defensa: 7 Nivel de vida: 13 Vida actual: 13 Velocidad: 0 Actitud: neutra Vivo: true Reino: 2
Ejercito: 2 Posicion: 0 Arma Actual: spear Montado: true Nivel de evolucion: 1
Soldado: CaballeroX7X7 Nivel de ataque: 13 Nivel de defensa: 7 Nivel de vida: 13 Vida actual: 13 Velocidad: 0 Actitud: neutra Vivo: true Reino: 2
Ejercito: 2 Posicion: 0 Arma Actual: spear Montado: true Nivel de evolucion: 1
Soldado: Caballero_Moro Nivel de ataque: 13 Nivel de defensa: 7 Nivel de vida: 12 Vida actual: 13 Velocidad: 0 Actitud: neutra Vivo: true Reino: 2
Ejercito: 2 Posicion: 0 Arma Actual: spear Montado: true Nivel de evolucion: 1
Soldado: LancereroX7 Nivel de ataque: 5 Nivel de defensa: 10 Nivel de vida: 7 Vida actual: 7 Velocidad: 0 Actitud: neutra Vivo: true Reino: 2
Ejercito: 2 Posicion: C6 Longitud de Lanza: 4 Nivel de defensa: 7 Nivel de vida: 7 Vida actual: 7 Velocidad: 0 Actitud: neutra Vivo: true Reino: 2
Posicion: 0 Numero de flechas: 6

```

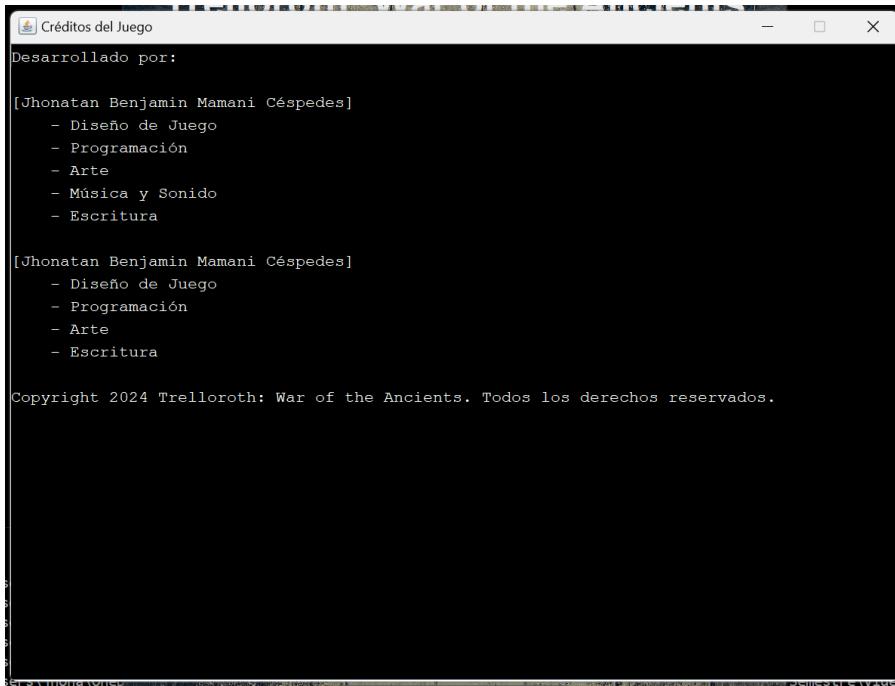
Ventana del juego personalizado



Victoria de un reino



Créditos del videojuego



Manual de Usuario

1. Introducción

Este manual está diseñado para ayudar a instalar, configurar y jugar al videojuego táctico por turnos sin dificultades. Aquí encontrarás instrucciones paso a paso para iniciar sesión, crear una cuenta, guardar partidas y comprender las mecánicas del juego.

2. Requisitos del Sistema

Antes de jugar, asegúrate de que tu sistema cumpla con los siguientes requisitos mínimos:

- ❖ Sistema Operativo: Windows 10/11, macOS 10.15 o superior, Linux.
- ❖ Java Development Kit (JDK): Versión 17 o superior.
- ❖ Herramienta de compilación: IDE como IntelliJ IDEA, Eclipse, o simplemente usar javac desde la línea de comandos.
- ❖ Git: Para clonar el repositorio.
- ❖ RAM: 4 GB o más.
- ❖ Almacenamiento: 500 MB libres.

3. Descarga e Instalación

3.1. Clonar el Repositorio

Abre la terminal o consola.

Clona el repositorio usando el siguiente comando:

```
git clone https://github.com/JBenjamin01/trelloroth.git
```

Navega al directorio del proyecto:

```
cd trelloroth
```

3.2. Compilar el Proyecto

Si utilizas la línea de comandos:

Asegúrate de tener el JDK configurado correctamente.

Compila los archivos Java:

```
javac VideoGame.java
```

Ejecuta el programa:

```
java VideoGame.java
```

Si utilizas un IDE:

Abre el proyecto en tu IDE.

Configura una nueva configuración de ejecución apuntando al archivo principal (VideoGame.java).

Ejecuta el proyecto.

4. Inicio del Juego

4.1. Crear una Cuenta

Al abrir el juego por primera vez, selecciona la opción "Crear Cuenta".

Ingresa un nombre de usuario y contraseña.

Haz clic en "Registrar". Ahora podrás iniciar sesión con tu nueva cuenta.

4.2. Iniciar Sesión

Ingresa tus credenciales de usuario.

En la pantalla principal, selecciona "Iniciar Sesión".

Haz clic en "Ingresar" para acceder al menú principal.

5. Navegación por el Menú

Al iniciar el juego, aparecerá el menú principal con las siguientes opciones:

4.1. Juego Rápido

Selecciona esta opción para comenzar una partida preconfigurada con ajustes predeterminados.

Ideal para jugar rápidamente sin personalizar parámetros.

4.2. Juego Personalizado

Configura los nombres, colores y el reino de cada ejército

Perfecto para quienes buscan una experiencia adaptada a sus preferencias.

4.3. Cargar Partida

Selecciona un archivo guardado previamente para retomar una partida anterior.

Asegúrate de guardar regularmente tus progresos desde el menú de pausa.

4.4. Salir

Cierra la aplicación y vuelve al sistema operativo.

6. Cómo Jugar

6.1. Movimiento por Turnos

Cada jugador mueve sus unidades una vez por turno.

Selecciona una unidad y haz clic en una casilla válida para moverla.

Planea estratégicamente tus movimientos para atacar o defender.

6.2. Librar Batallas

Cuando dos unidades de bandos opuestos se encuentran, se inicia un combate, aquí se decidirá qué métrica seguir para dar a cabo el enfrentamiento.

Observa cómo las unidades luchan automáticamente en el mapa.

6.3. Guardar Partidas

Durante el juego, selecciona la opción "Guardar Partida".

Asigna un nombre a tu partida y confirma. Los datos se almacenarán en la base de datos.

7. Uso de Archivos

Guardar y Recuperar Partidas

Las partidas se almacenan como archivos binarios en la base de datos.

Puedes gestionar tus partidas guardadas desde el menú principal.

Logs de Actividad

El sistema registra automáticamente las actividades del jugador en archivos de log para monitorear el progreso.

8. Créditos

Este videojuego fue desarrollado como parte de un proyecto educativo por mi persona para aquellos que disfruten los juegos de estrategia como este.

Trabajo Futuro

El desarrollo de este videojuego táctico por turnos abre diversas oportunidades para futuras mejoras y expansiones. Algunas de las ideas contempladas son:

Ampliación de funcionalidades:

- Implementación de más tipos de unidades con habilidades especiales.
- Introducción de condiciones climáticas o eventos aleatorios que afecten las partidas.
- Un sistema de inteligencia artificial más avanzado para oponentes no humanos.

Multijugador en línea:

- Desarrollo de un modo de juego en línea para que los jugadores puedan competir o colaborar desde diferentes ubicaciones.

Personalización avanzada:

- Creación de mapas personalizados y la posibilidad de compartirlos con otros usuarios.
- Edición de estadísticas y habilidades de las unidades.

Estadísticas y análisis:

- Sistema de reportes al final de cada partida, incluyendo movimientos realizados, batallas ganadas, y áreas conquistadas.

Soporte multiplataforma:

- Migración del juego a plataformas móviles y tablets para llegar a un público más amplio.

Expansión narrativa:

- Incorporación de una campaña con historia que permita a los jugadores sumergirse en un mundo más rico y detallado.

Conclusiones

Este videojuego táctico por turnos representa una experiencia única en la que estrategia, creatividad y precisión convergen en un entorno inmersivo. Durante el desarrollo, se lograron los siguientes hitos:

Desarrollo técnico robusto:

El diseño modular del código y el uso de bases de datos para el registro de usuarios y partidas garantiza escalabilidad y flexibilidad.

Experiencia de usuario:

La interfaz intuitiva y las opciones personalizables permiten a los jugadores adaptarse fácilmente a la dinámica del juego.

Valor educativo y de entretenimiento:

El juego no solo desafía las habilidades tácticas del usuario, sino que también fomenta la toma de decisiones estratégicas y el análisis crítico.

Sin embargo, también se identificaron áreas de mejora, como el sistema de IA, que se encuentra en una versión básica, y la ausencia de un modo en línea. Estas observaciones proporcionan una base sólida para las iteraciones futuras.

En conclusión, el proyecto demuestra el potencial de los videojuegos como herramienta de aprendizaje, entretenimiento y creatividad, marcando el inicio de un producto con múltiples posibilidades de expansión.

Bibliografía

Documentación técnica:

Oracle Java Documentation: <https://docs.oracle.com/javase/>

MySQL Official Documentation: <https://dev.mysql.com/doc/>

Material de apoyo:

Fowler, M. (2002). Patterns of Enterprise Application Architecture. Addison-Wesley.

McConnell, S. (2004). Code Complete: A Practical Handbook of Software Construction.

Microsoft Press.

Artículos y recursos en línea:

Stack Overflow: Discusión y solución de problemas técnicos <https://stackoverflow.com/>

GitHub Guides: Introducción a la gestión de proyectos con GitHub
<https://guides.github.com/>

Clever Cloud Documentation: Implementación y despliegue en plataformas en la nube
<https://www.clever-cloud.com/doc/>

Inspiración y diseño:

Juegos clásicos como Advance Wars y Fire Emblem, que sirvieron como referencia conceptual.