**DISOLUCION URSS(EL BOICOT DE LOS JUEGOS OLIMPICOS DE 1980)**

Todo empezó con las malas decisiones por parte del gobernante de su momento en Rusia, o mejor dicho la URSS. Al mismo al que le pareció buena idea hacer los juegos olímpicos en su país. La mayoría de participantes de los juegos olímpicos en exactitud casi 60 países se unieron para crear una estrategia en contra de la republica social comunista.

Aunque los integrantes del boicot tuviesen miedo de ser descubiertos, permanecieron huyendo de los “malvados” de esta historia. Para así llegar a su propósito que era oponerse a la invasión de Afganistán por explotación de petróleo. Con fervor y determinación lograron reclutar mas países para llegar a su cometido. (la disolución de la URSS)

Para los otros juegos olímpicos del 1984 ya siendo más opositores contra la URSS, pudieron seguir con otra parte del boicot. Esta vez centrándose más en objetivos como el gran muro de Berlín. Lograron 5 años más tarde gracias a las reuniones de las grandes potencias derrumbar dicho muro y así acabar con el régimen comunista presentado en los integrantes de la URSS.

------------------------------------------------------------------------------------------------------

Cabe recalcar que el juego contaría con un sistema de vida en forma de corazones. Tipo juego sandbox donde si tus corazones se acaban pierdes el juego.

Momentos(escenas):

1. Abordaría el momento en que los juegos olímpicos iniciaron. Con los aliados del boicot reclutando más personas de distintos países.

En si en el nivel tu serias un integrante del ejercito de USA encubierto de atleta. Manejarías dicho personaje por distintas partes del fondo(mapa) intentado llegar a los posibles aliados. Claramente esquivando algunas trampas que impiden que llegues a ellos. Las trampas se hayan durante los caminos de cada recorrido.

La escena ocurriría dentro del estadio en donde están todos los participantes.

Aquí en algunas trampas se podrían implementar físicas del movimiento tales como el movimiento parabólico en el caso de que una bomba sea lanzada sobre el personaje.

El objetivo de esta escena es lograr reclutar todos los personajes de otros países para que se unan a nuestra causa. El nivel termina, al morir o directamente al lograr cada misión.

2. Ya con los reclutas de nuestro lado, nos daremos cuenta que algunos integrantes de la URSS saben de nuestro plan y vienen para atacarnos.

El nivel trataría sobre nuestro personaje huyendo de los soldados de la URSS, mientras ellos nos disparan o intentan golpear. Tendremos que defendernos para así continuar con vida y pasar el nivel. Esta escena ocurrirá en las afueras del estadio donde se realizan los juegos.

Podríamos implementar más físicas, por ejemplo, el MRU para las balas de los enemigos. O algunas colisiones entre las balas y nuestro personaje o contra los enemigos.

El objetivo es sobrevivir hasta que los enemigos dejen de aparecer. Así podrá la historia culminar en la escena siguiente.

3. Ya en los otros juegos olímpicos decidieron atacar pronto al muro de Berlín, unos años más tarde se daría la disputa entre los integrantes del boicot y la URSS.

El nivel abarcaría un momento en que los aliados atacan el muro. Cada vez que ataquen el muro, este mismo se ira destruyendo. Claramente no sería tan fácil, algunos soldados enemigos estarán atacando nuestro personaje, tratando de impedir su objetivo.

Aquí se utilizarían las anteriores físicas del movimiento ya mencionadas. Y el escenario seria a las afueras del gran muro.

El objetivo de esta escena es derrumbar el muro disparando contra él, o golpeando. Perderías si tus corazones llegan a 0.

La vista de cada nivel seria como si fueras Dios. Como el típico juego de pokemon donde ves los personajes desde arriba:

