

Buenas tardes, somos Pablo Villapún y Dani Sellán, y nuestro juego es [].

Qué es []

[] es un juego de estrategia en línea en el que se enfrentan dos jugadores.

En una partida tendrás que construir unidades, defensas, y estructuras para poder atacar la base enemiga mientras defiendes la tuya.

El tablero

Se juega sobre tablero virtual de en forma de círculo de diámetro de 11 casillas. Las casillas pueden estar vacías, ser de montaña, o de bosque. En cada lado del tablero se generan tres de cada una de las últimas dos, pero su posición es semi- aleatoria.

Estructuras

En las casillas se pueden construir estructuras.

En las vacías, puedes hacer cuarteles (desde los que se generan unidades), o barricadas, para defenderte de los ataques enemigos.

En las montañas puedes hacer minas, que generan acero por turno, y en los bosques aserraderos, que generan madera por turno.

En la mitad del tablero hay una montaña y un bosque especial, que generan el doble de recursos al equipo que las controle.

Trabajadores

¿Pero cómo se construyen estas estructuras? Como todo, mediante el sudor y la sangre de los obreros. Por un pequeño precio de madera y acero se podrá generar un trabajador en tu base, que podrás llevar a la casilla en la que quieres construir algo y mandarle hacerlo, tras lo que desaparecerá.

Los atacantes

A diferencia de los trabajadores, tú no controlas directamente el movimiento de las unidades, si no que los generas en cualquier casilla adyacente al cuartel y les indicas la dirección en la que quieras que se muevan. Solo se detendrán si tienen algo a lo que atacar. Hay tres tipos:

Los soldados pueden atacar en forma de cruz (lo que tienen delante, detrás y a sus lados), los arqueros, que pueden atacar con rango de dos y hacen más daño a estructuras, y los tanques, que tienen más vida a cambio de menos daño.

Todos los atacantes cuestan la misma cantidad de acero, 10.

Las defensas

Por otra parte están las defensas, que se generan utilizando un trabajador. Estas serán estáticas y atacarán al primer enemigo que entre en su rango de ataque (si entran varios en el mismo turno, al que menos vida tenga). Igual que los atacantes, hay tres tipos:

El cañón, que hace bastante daño a una unidad en un rango de 1, la torre de arqueros, que tiene rango de dos pero hace menos daño, y el mortero, que hace daño de salpicadura a las unidades adyacentes a la que ataque.

Todos los defensas cuestan la misma cantidad de madera, 10.

Por qué no jugar al civilization

Al ser un juego de navegador, [] está pensado para ser jugado en sesiones cortas, partidas de unos pocos minutos que puedes coger y jugar mientras esperas, por ejemplo, a que empiece tu clase de programación.

Por qué no jugar al ajedrez

Buena pregunta.

Ahora en serio, [] tiene posibilidades muy distintas al juego de mesa, y aunque superficialmente se parezca, a la hora de jugarlo es muy distinto.

Dificultades

Por último, y ya hablando más de hacer el juego y no jugarlo, tenemos que ser conscientes de la dificultad que viene al hacerlo en línea, y lo difícil que es hacer que un juego así esté bien balanceado y sea justo.

De todas formas, ya hemos hecho planes de cómo superar esas adversidades (hacerlo en juego de mesa // llorar y suplicar a carlos para que nos haga el online)