Indice

* sipnosis simplificada de la historia del juego.
* Concepto del juego
* Explicación de la jugabilidad del nivel a presentar en segundo parcial

Sipnosis

El concepto de la historia del juego se basa en un. Que hubiera pasado si mexico hubiera sido capaz de evadir su revolución . con el concepto de aceptar el telegrama Zimmerman dandole a los revolucionarios y al ejercito mexicano un enemigo mayor para en leo cual enfocarse en lugar de matarse entre ellos mismos . Aunque Esto solo seria posible con la instauración de la solución de los tres reyes donde Diaz reinaría el centro villa el norte y zapata el sur pero para que esta decisión fuera jarta en territorio para los tres se debía recuperar el territorio del primer imperio mexicano comenzando por el sur específicamente el estado de Nicaragua ya que estaba en un momento perfecto para ser intervenido y anexado debido ala guerra civil nicaragüense que estaba a punto de explotar . seria la prueba de fuego perfecta para probar si el estado mexicano estaba en forma de expandirse o solo eran sueños de grandeza de lo que fue y no volvería a ser .

Muy en general ese es el concepto del primer nivel que se vera en el juego(tutorial)

Claro con ciertas omisiones como que todos los personajes en este universo son razas de animales siendo en este orden la oligarquía mexicana incluido profirió y su generales son gatos , mientras que los revolucionarios del pueblo mexicano son ratones incluido zapata y centro America siendo esto a una apología al poder que profirió ejercía sobre este mismo pueblo esclavizando a los ratones para beneficio de los gatos . Mientras que villa y gran parte de la población mexicana del norte son zorros junto con la mayor parte de la delincuencia también siendo este animal.

Los norteamericanos son 3 razas perros siendo la población anglosajona (europea) llenas (texanos) y los lobos la población afroamericana y nativos

Ahora sobre el estilo de arte escogí pixel art con colores pastel neon y solo pastel debido a que gran parte de la historia sucede en la cabeza de un soldado que esta alucinando antes de morir por sus heridas y la morfina administrada básicamente la historia sucede mientras su cerebro muere por eso los colores tan llamativos ya que en niveles subsecuentes el arte cambia a diferentes tipos de conceptos debido a esto .

Se que esta ultima parte suena rara pero con el desarrollo de la historia y el contexto correcto se vuelve una parte vital de la historia ,ademas esto me da la opción de jugar un poco más con la historia . En resumen es una de esas cosas que parecen raras pero en la historia completa es vital

Concepto del juego

El juego en si es un juego narrativo de cartas con vista semi aérea en 2d es un juego de estrategia donde en su versión completa el jugador será capaz de investigar tecnologías que lleven a mejorar las cartas así como nuevas ademas de tener un apartado de foco de país que le permitiría tener mejoras o en el combate contra ciertos enemigos a lo largo del juego hay 3 tipos de batallas . La primera y la que es la del entregable el jugador tendrá 5 cartas en su mano y 3 cartas desplegadas para defender su posición mientras el enemigo sigue lanzando cartas por un tiempo determinado hasta que este gane o el tiempo se termine el jugador recibirá una carta nueva cada 15 s debido al transporte de tropas ejemplo en el primer nivel las nuevas unidades deben ser llevadas por barco.puede ser también al revés

Segundo ofensiva igualitaria es un combate por turnos donde cada jugador e ia inician con 5 cartas y roban una cada turno a su vez ganan un suministro por turno

3 sumersiva el jugador solo tiene infantería irregular y debe causar la retirada de la ia siendo este el caso garantizando el control del estado

Nivel de parcial

el jugador tendrá 5 cartas en su mano y 3 cartas desplegadas para defender su posición mientras el enemigo sigue lanzando cartas por un tiempo determinado hasta que este gane o el tiempo se termine el jugador recibirá una carta nueva cada 15 s debido al transporte de tropas ejemplo en el primer nivel las nuevas unidades deben ser llevadas por barco el trabajo del jugador es defender también con una variante en la que solo se tiene que resistir infinitamente por puntos siendo esta de practica