Antonio Hernández Nieto

**Proyecto**

Mi proyecto es un juego de estrategia para móvil. Se basaría en el juego de SEGA Mega Drive [Gemfire](https://en.wikipedia.org/wiki/Gemfire), en el cual el jugador debe conquistar todos los territorios que componen el mapa. Al tratar de invadir un territorio, al contrario que en el Risk, donde es el azar el que determina el resultado, el jugador tendría control sobre su ejército, que se desplegaría en una malla cuadricular para enfrentarse al enemigo.

Para el desarrollo del videojuego, utilizaría el framework [LibGDX](https://libgdx.badlogicgames.com/), así como algún programa de edición de imágenes para los gráficos (probablemente Photoshop).

Jugabilidad:

El juego constaría de una cantidad x de territorios, divididos en distintas facciones. El jugador empezaría con una de ellas. En sus turnos podría realizar distintas acciones: atacar un territorio adyacente, saquearlo, cambiar el general (desde la capital), enviar recursos, mejorar los recursos o mejorar las defensas.

Cada una de estas acciones consumiría un turno.

El juego acaba cuando el jugador pierde todos sus territorios o conquista los del enemigo.