

# ACHTUNG!!!!!!!!!!

Quiero ante todo avisar que se trata de una propuesta para el trabajo. Esto no significa que sea la versión final o tan siquiera que se vaya a realizar esta idea. Así que no os sintáis mal en expresar vuestra negatividad a ciertos aspectos de lo propuesto o de su totalidad.

Dicho esto, disfruta y si te ha gustado dale a like y comenta 😊.

MALEG

Presenta.....

## Viaje de regreso a Ítaca de Ulises.

### Introducción

Este trabajo estará ambientado en la *Odisea* obra escrita por Homero. En ella se narra el viaje *Ulises* (héroe legendario de la mitología griega) de vuelta a Ítaca al acabar la guerra de Troya. Dicho viaje repleto de aventuras y peligros, harán que nuestro héroe tarde 10 años en volver a casa.

Una de las aventuras más conocidas, es su llegada a la isla de los cíclopes y su lucha contra *Polifemo* el más grande y cruel de todos ellos.



### Narrativa del juego

La aventura en cuestión se desarrolla en una cueva de la isla en la cual Ulises y sus compañeros son capturados y a la espera de ser devorados por el cíclope.

*Ulises* al ser el héroe de esta historia, salvará los muebles una vez más enfrentándose a *Polifemo* y venciénolo, pudiendo así escapar con sus compañeros de viaje.

Pero para poder enfrentarse a este formidable enemigo, *Ulises* va a tener que equiparse lo mejor posible. Explorando la cueva encuentra una lanza y una cota de malla mágicas con las cuales podrá llevar a bien su gesta.

### Aplicación al juego

El juego constaría de tres niveles:

Nivel 1: *Ulises* busca la lanza mágica y la encuentra, se acaba el nivel 1.

Nivel 2: *Ulises* busca la cota de malla mágica y la encuentra, se acaba el nivel 2.

Nivel 3: *Ulises* lucha con *Polifemo* al final del nivel, si le vence acaba el nivel 3. Y se acaba el juego.

### Características estructurales del juego

**Nivel:** Cada nivel tendría una serie de plataformas y enemigos (eso ultimo opcional).

**Ulises:** He pensado que el personaje podría ir evolucionando conforme consigue los objetos. Es decir, al pasar el nivel 1 y conseguir la lanza, Ulises se moverá por el nivel 2 con la lanza (la cual puede tener un aspecto únicamente estético o permitirle esta vez si enfrentarse a pequeños enemigos en el nivel 2 mientras que en el uno tenía que evitarlos). La cota de malla le daría mas salud o resistencia de cara al tercer nivel.

Además, deben desarrollarse unos estados para el personaje para cuando está caminando, saltando o luchando, haciendo variar la posición de sus brazos y piernas.

**Polifemo:** El personaje de Polifemo también tiene que ser desarrollado estéticamente de cara al enfrentamiento final. Al igual que para Ulises se tiene que desarrollar unos estados para cuando se mueva y luche.

**Vista:** Hay que decidir si el juego avanza horizontal o verticalmente. Es decir, nuestro personaje avanza hacia la derecha o va subiendo hacia arriba.

**Decorado:** La ambientación puede ser una mezcla entre gruta y mazmorra. Tanto el fondo como las plataformas se deben pensar como presentarlas al jugador lo mejor posible.

**2D o 3D:** Veo mas viable hacerlo en 2D

**Mecánicas del juego:** Se tienen que estudiar bien las mecánicas de salto y colisiones entre objetos. Además de si se añaden pequeños enemigos habría que estudiar su comportamiento errático entre las plataformas.

**Menú inicial y final de juego:** Ambos deben estar bien trabajados ya que la impresión inicial y final es muy importante.

Por lo tanto, se discutirá como hacerlo y si se dan opciones de modos de dificultad (lo cual afectaría a la mecánica del juego, menos vida o más rápido, por ejemplo).

### División de trabajo

Unas breves ideas sobre el trabajo y se observa ya que se tienen que desarrollar muchas cosas. Sin contar con mas ideas y problemas futuros que nos encontraremos en el camino, esto hace que tengamos que empezar ya con el trabajo.

Por lo tanto, opino que se podrían empezar a desarrollar ciertos aspectos del juego ya sea la interfaz del menú o aspectos estéticos de los personajes y pequeños enemigos (si se decidiera añadir estos últimos).

Estamos en cuarentena y tenemos mucho tiempo libre 😊.

Aquí concluye esta breve introducción a mi propuesta de juego. Estoy abierto a críticas.

Saludos.

Luis Donatien Waucquez Jimenez

C.E.O de MALEG