**Σπαρτιάτης**

**Trabajo Final Integrador**

**Versión 3.4.2**

**2017**

**Bianchini Maximiliano**

**1. Visión General**

**1.1. Género**

Es un videojuego de acción y como subgénero el de plataforma.

**1.2. Descripción**

En este videojuego tomaremos el papel de un guerrero espartano que debe defender su territorio de invasiones enemigas, para ello recorreremos distintos niveles en donde lucharemos con enemigos y realizaremos pequeños puzzles para lograr acceder al siguiente nivel. A medida que avancemos en la historia podremos ir adquiriendo nuevos golpes, habilidades y demás.

**1.3. Características Principales**

Este es un videojuego entretenido en donde deberás utilizar todas tus habilidades guerreras para liberar a un pueblo griego de la oscuridad. Gracias a su modo cooperativo podrás divertirte con amigos mientras arrasas con el enemigo.

**1.3.1. Característica Principal 1**

Modo Cooperativo: ten la posibilidad de derrotar a tus enemigos con ayuda de tus amigos al jugar en el modo coop, con hasta 4 personas en una sola consola.

**1.3.2. Característica Principal 2**

Exactitud histórica: ayuda al rey a librar las batallas más icónicas de la historia espartana.

**1.3.3. Característica Principal 3**

Pule tus habilidades de guerrero para destruir a los enemigos y así salvar Grecia de las garras de Jerjes “EL GRANDE”

**1.4. Background**

Para la creación de este videojuego tuve la inspiración a través de un par de peliculas y algunos videojuegos. Decidí realizar un juego de plataforma por el hecho que resulta más sencillo a la hora de desarrollar que otro tipo de proyectos. La película de “Gladiador” y la de “300” me ayudaron a decidir el tipo de ambientación, música y la historia que podría llevar mi videojuego. Los aspectos mecánicos del juego y los puzzles surgieron gracias a los videojuegos “[Guacamolee!](https://media.playstation.com/is/image/SCEA/guacamelee-listing-thumb-01-us-27jan15?$Icon$)” y “[Ori And The Blind Forest](http://cdn.akamai.steamstatic.com/steam/apps/261570/header.jpg?t=1462923075)”. De este último, además me gusta las emociones que transmite, las cuales me gustaría implementar mediante cinemáticas en mi videojuego. Del Guacamolee! también rescato la idea de que en los pueblos haya gente a la cual podamos ayudar, como una especie de misiones secundarias, las cuales aportan nuevas historias y sentimientos al videojuego.

**1.5. Audiencia y Tecnologías soportadas**

El videojuego al ser del tipo plataforma y por su arte en 32 bits esta creado para aquellas personas que aprecien este estilo más clásico, sin embargo, cualquier persona es capaz de disfrutar este juego, la edad mínima para jugarlo es de 6 años en adelante. Ya que para poder pasarlo se requiere cierto nivel de coordinación con el control.

Este saldrá para las consolas de Sony, PS3 y PS4, además de la Xbox 360 y Xbox One y por último en la PC. Al ser un videojuego de plataforma no soportará elementos de realidad virtual, ni los move’s de Sony u otros. Se podrá jugar con los controles correspondientes a cada consola (joysticks) y en pc se jugará con teclado y/o joystick.

**1.6. Historia**

La historia del videojuego comienza en una polis (ciudad estado) de la antigua Grecia llamada Esparta, donde el Rey Leónidas, recibe una noticia de un mensajero, diciendo que Grecia habia sido invadida por Jerjes “el grande”. Y que este estaba ofreciendo un trato a los demás pueblos griegos. El trato consistía en que ellos ofrecieran tributos y se sometieran ante Jerjes, considerándolo su Dios y a cambio sus pueblos permanecerían a salvo. Si alguno se negara a aceptar esta oferta el ejército de Jerjes los destruiría.

Leónidas fue el único en negarse a aceptar esta petición, por lo que desato la ira del nuevo rey de Grecia en contra de los espartanos. Ahí es donde comienza la historia del gran Leónidas…

**1.7. Arte**

Tendrá un diseño basado en juegos de plataforma de viejas épocas (32 bits), como fondo tendrá otras ciudades destruidas, grandes prados con vegetación correspondiente a la zona, todo esto le dará un efecto de profundidad a los ambientes del juego. Los pueblos están decorados y diseñados con la estructura temática de los griegos, mostrando su cultura, tradiciones y festividades.

**1.8. Música**

El videojuego contará con música instrumental de fondo, al estilo de canciones como la de “[Game of Thrones](https://www.youtube.com/watch?v=DcFpvolRN3w&index=20&list=PLAAWhbFLqB0cXwhxs6fwolqU3n198a0Jm)”, o “[Now We Are Free](https://www.youtube.com/watch?v=74CYIdYoQ5w&index=19&list=PLAAWhbFLqB0cXwhxs6fwolqU3n198a0Jm)” de la película Gladiador. La música será acorde a momento y a las emociones que transmita cada gameplay y/o cinemática. Además, cuenta con sonidos extras que ayudan a la ambientación de las batallas y luchas, también con efectos de sonidos respectivos a las acciones que el usuario realice, como la de golpear, esquivar o saltar entre otras.

**1.9. Estética**

Se busca generar un videojuego de **fantasía** al ubicarnos en una época pasada de la historia de la humanidad en donde las costumbres eran muy distintas a las que vivimos hoy en día**.** Además, se quiere generar emociones, una estética de **sensación**, en donde el jugador vea todo el sufrimiento que puede ocurrir durante una guerra, aunque también se mostrará la faceta bondadosa de la gente que se unen para ayudarse entre sí en momentos como este. Por ultimo también se quiere tener una estética de **desafío**, donde el jugador deberá pulir sus habilidades y ser capaz de resolver los puzzles para lograr moverse dentro del mapa y así llegar a nuevos lugares. Y una estética de **pasatiempo**, donde el jugador tiene una serie de objetos que puede recoger a lo largo de la historia del juego.

**2. Gameplay**

**2.1. Objetivos**

Para poder finalizar el videojuego, el jugador deberá liberar los pueblos y ciudades tomadas por el imperio Aqueménide, luego deberá hacerse paso hasta el capitolio de Grecia, donde se encuentra el mismísimo Jerjes con un puñado de su ejército de sombras. Allí en la capital griega está la mayor parte del ejercito por lo que tus habilidades serán puestas a prueba. Una vez que hayas derrotado a Jerjes lograras cumplir con el objetivo del juego. Aunque para terminarlo al 100% deberás realizar las misiones secundarias y conseguir todos los coleccionables.

**2.1.1. Objetivo 1**

Para poder llegar hasta Jerjes primero deberás destruir a todos sus generales dispersados por toda Grecia, y por último destruir a Jerjes en el capitolio.

**2.1.2. Objetivo 2**

Además del objetivo principal de destruir al imperio de Jerjes, existen misiones secundarias en los pueblos y ciudades aledañas a Grecia, donde los ciudadanos mismos te pedirán ayuda y en el caso que decidas ayudarlos, podrás obtener puntos extras con los cuales podrás mejorar más rápidamente tus armas y trajes.

**2.1.3. Objetivo 3**

Por último, para completar el juego por completo deberás recuperar aquellas reliquias históricas de Grecia que los soldados de Jerjes arrebataron de los templos sagrados. Generalmente estos tesoros están muy bien resguardados en lugares muy difíciles de acceder.

**2.2. Gameplay**

EL videojuego consta de unas mecánicas simples, el jugador puede realizar dos tipos de golpes. Además, podrá agarrar a sus enemigos si estos se encuentran tumbados, esquivar ataques y por ultimo podrá realizar saltos. Cada vez que el jugador mata a un enemigo adquiere puntos con los cuales desbloquea nuevas habilidades, que puede comprar en ciertos puntos específicos del mapa, como un nuevo golpe o la habilidad de agarrarse a las paredes, o un doble salto y también la habilidad de cambiar de vista, con la cual podemos ver partes ocultas del mapa y ver enemigos oscuros.

Uno de los principales desafíos del juego son los enemigos, que están por todas partes en el mapa, cada tanto aparecen jefes a los cuales deberemos derrotar usando todos los nuevos poderes adquiridos desde la última batalla. También como desafío están los puzzles que se basan en utilizar nuestras habilidades para movernos dentro de una zona del mapa.

El videojuego cuenta con niveles, [los niveles representan a los pueblos](http://www.img1.psthc.fr/uploads/1406128438.jpeg) que debemos liberar, estos se basan en mapas donde el jugador debe moverse. En cada mapa hay “pasillos” donde aparecerán enemigos y se deberán resolver puzzles. Además, en cada mapa existe una zona en la cual se encuentran los tesoros que hay que recolectar y la zona de los jefes finales. En el nivel final nos encontraremos en Grecia donde deberemos derrotar a Jerjes.

El juego está diseñado para el público en general, no es necesario tener características especiales para poder jugarlo. No es un juego difícil de comprender, ya que consta de mecánicas simples. El juego en si no está pensado para ser educativo, aunque mantiene una coherencia lógica con respecto a los hechos históricos sucedidos en esa época y la historia contada.

**2.3. Elementos más importantes del Gameplay**

Una de las partes más importantes del videojuego son el protagonista y el antagonista. Otro aspecto importante para el gameplay son los pueblos y sus respectivos ciudadanos, además de las cinemáticas.

**2.4.1. Elemento 1**

Protagonista: este personaje es una parte fundamental del videojuego, porque es nuestro héroe, es quien se enfrentará a la destrucción de Grecia. Tiene como objetivo destruir a nuestro antagonista y será el personaje que nosotros controlaremos y mejoraremos a lo largo de la vida del videojuego.

**2.4.2. Elemento 2**

Antagonista: él es el malvado Jerjes que trata de destruir al imperio griego, usara todas sus tropas para poder destruirnos, es una parte importante para la historia del juego.

**2.4.3. Elemento 3**

[Pueblos:](https://totalgame.es/oculto/uploads/2014/07/captura00016.jpg) estos lugares están siendo atacados y reprimidos por el ejército de Jerjes, nosotros deberemos liberarlos y al mismo tiempo ayudar a los ciudadanos. Estos nos narraran historias del sufrimiento que pasaron por culpa de la guerra y nos pedirán favores que si aceptamos deberemos realizar ganaremos puntos de experiencia necesarios para mejorar a nuestro protagonista.

**2.4.4. Elemento 4**

Cinemáticas: estas nos sirven para narrar una historia en donde veremos las emociones de nuestros personajes, sus sufrimientos causados por Jerjes. Con ellas profundizaremos en el contexto narrativo, veremos charlas entre personajes, cinemáticas de acción contra los jefes finales de cada pueblo y demás.

**2.4. Justificación**

El videojuego está diseñado para ser entretenido, difícil de superar y con varios niveles para mantener enganchado al jugador por un buen tiempo. Además, consta con misiones secundarias y coleccionables, se han hecho estudios sobre los tipos de jugadores, y hay un tipo de jugador que le gusta completar los juegos por completo, para ellos están los coleccionables que deben ir buscando por todo el mapa, por lo que el juego tiene un gran tiempo de gameplay. Con el modo cooperativo logáramos que el videojuego se pueda disfrutar con nuestros amigos haciendo la experiencia única sin duda y así evitar que el juego se vuelva aburrido con el tiempo.

Al ser un videojuego de mecánicas simples, está abierto a ser jugado por cualquier persona de cualquier edad, intentando ser entretenido para un mayor número de jugadores y posibles compradores. A lo largo del juego el jugador adquiere mecánicas nuevas por lo que no existe una fórmula para derrotar a los enemigos ni una forma de moverme en el mapa que se mantenga durante todo el videojuego haciéndolo tedioso y repetitivo. Sino que las formas en las que interactuamos con los enemigos y el entorno es diverso haciéndolo más entretenido y requiriendo que constantemente estemos adaptándonos para poder sobrevivir.

Hoy en día es difícil crear un juego innovador, que sea capaz de crear una fórmula nueva o nueva mecánicas y este no es la excepción, no es una fórmula innovadora, pero si adquiere elementos que han servido en el pasado para crear grandes videojuegos y como todo juego esta creado para ser entretenido, si el juego es divertido y entretenido puede llegar a ser un éxito comercial.