

Piratebots: Product Sheet

Título

Piratebots

Resumen del juego:

Para que plataformas estará disponible

En principio solo estará en PC.

Protagonista y que tiene de especial

El protagonista es Estorbot, un robot creado en el laboratorio de robótica Perplebot Tech, de la ciudad de Portplane, para ayudar en las tareas de producción y limpieza del laboratorio. No se obtuvo muy buen resultado con su programación y resulta demasiado problemático a la hora de cumplir sus tareas, a la par que algo torpe desempeñándolas.

Debido a un fallo en su sistema de inteligencia artificial es poco recomendable que reciba muchos golpes sin encontrarse bajo la supervisión de un especialista en robótica, ya que podría volverse perverso y trazar maquiavélicos planes de conquista mundial para los cuales si que resulta bastante inteligente.

Incorpora una “unidad de frases irónicas y humorísticas” actualizada con el software “Memofo 4.11” y un gran sentido de la responsabilidad que le permite usar su inteligencia de forma muy eficiente para solucionar los problemas que, por otro lado, el mismo suele provocar.

Lo que hace especial a este personaje es que cambia de carácter bruscamente y modifica las acciones que el jugador puede escoger para solucionar los puzzles del juego e interactuar con otros personajes.

Sinopsis de la historia

En Perplebot Tech están a la vanguardia de la tecnología. Trabajan creando los mejores robots al servicio de los humanos. Para la creación de un parque de atracciones de temática pirata se les encarga desarrollar un grupo de robots que participen en las atracciones y la introducción de los datos para las IAs de los robots se deja a cargo de Estorbot que decide usar datos reales de piratas famosos de la historia. Cuando Estorbot termina de programar al Capitán Springbeard, de la tripulación pirata robot, se da cuenta que haber introducido datos de sanguinarios personajes históricos no fue buena idea. Se verá amenazado para programar las IAs toda la tripulación pirata y de usar una máquina del tiempo del laboratorio para viajar al año 1700. El objetivo del Capitán será robar una gran cantidad de metales con los que fabricar un ejército robot que le ayude a convertirse en el pirata más temido del Caribe.

Público objetivo

Público adulto, mujeres y hombres de entre 18 y 35 años, pero especialmente hombres que llevan jugando desde la época de las primeras aventuras gráficas.





Resumen de la historia principal

Después de que Estorbot programe al Capitán Springbeard y que este le amenace para dar vida a su tripulación y partir hacia el año 1700, todos los robots pirata aparecerán en la cabaña de un joven que sueña con ser capitán de un barco para impresionar a una mujer. La cabaña del chico (Sam) está llena de libros que estudia para aprender técnicas de navegación.

Sam se verá envuelto en la bronca entre los piratas robot y será retenido en su propia cabaña junto con Estorbot. El encargado de vigilar que no se escapen será el robot Flinsh por su extraordinaria fuerza, pero el ingenio de Estorbot le ayudará a escapar de la cabaña y dejar traumatizado a Sam para que no le siga y le moleste en su misión de devolver a la tripulación pirata al futuro.

Nuestro protagonista empezará a moverse por la isla interrogando a los lugareños para saber hacia donde han ido sus compañeros, siendo parada obligada una taberna donde escuchará una conversación sobre una cueva en la que hay un tesoro.

Estorbot irá hacia la cueva para ver si Springbeard se había visto atraído por el tesoro y se encontraba allí, pero descubriera que un pirata fantasma custodia la zona y cuando investigue más, se dará cuenta que el fantasma es un holograma que proyecta uno de los secuaces de Springbeard que, tras discutir con el resto del grupo, se queda en la isla.

Interrogando a Flipbot, que es el robot que se queda custodiando el tesoro de la cueva en la isla, conseguiremos información sobre el camino a seguir para encontrar al resto de la tripulación. De esta forma el protagonista partirá hacia otras islas. Sin embargo, en un enfrentamiento en el océano sufrirá una serie de golpes que le convertirán en malvado y comenzará una competición de saqueos y búsqueda de tesoros contra Springbeard que, por otro lado, continuará sus planes de fabricación para su ejército de piratas robot.

¿Por qué empieza la historia?

La historia comienza cuando a un robot que siempre esta causando desastres, se le encarga la programación de las IAs de una tripulación de piratas robot para un parque de atracciones. Estorbot investiga datos de la época dorada de la piratería y se emociona con lo que va descubriendo. Decide introducir datos reales sobre personajes famosos de aquel tiempo en la programación del capitán de la tripulación (Capitán Springbeard). Cuando se distrae un momento para disfrazarse de pirata y jugar, se ve sorprendido por Springbeard, que le amenaza para que este de vida a su tripulación y viajen al 1700, donde pretende robar suficiente metal con el que construir robots. Gracias a esto el Capitán podrá convertir su tripulación en un ejército.

¿Cuál es su final?

El secuaz de Springbeard que se encargará del diseño de los piratas robot descubrirá el atractivo de las féminas robot y creará una tripulación completa. Una de ellas será la perdición del Capitán, que cambiará sus planes de búsqueda de metal para satisfacerla con oro y todo tipo de joyas.

Mientras tanto, Estorbot ya habrá recibido durante su aventura los suficientes golpes como para volverse malvado y comenzar a actuar de forma indeseable.

En un enfrentamiento entre ambos, la tripulación femenina de robots traicionará a su Capitán. Lideradas por la amante de este, se aliarán con Estorbot y dejarán a Springbeard y sus secuaces atados en una barca en medio del mar. Sin embargo, cuando Estorbot reciba un beso de la robot recuperará su carácter bondadoso.

Se podrán dar 3 finales desde aquí.

Piratebots: Product Sheet

1 – Estorbot cuando esta en modo bondad se enamora de una de las subordinadas de la capitana. Al pasar de su estado malvado a la normalidad se acuerda de ello. Si se declara, provocará los celos de la capitana teniendo que enfrentarse a ella. El protagonista será ayudado por su nuevo amor y la capitana y sus subordinadas acabaran atadas y abandonadas en mitad del océano. Cuando coincidan con la tripulación pirata masculina todas empezaran a recibir piropos. Las robopiratas estarán encantadas. Todas menos la capitana, ya que Springbeard y ella darán muestras de odiarse.

2 – Si Estorbot no se declara puede pactar con la capitana, después de mucho suplicar, para que le ayude a volver al pasado con la tripulación de robots pirata. Cuando regresa puede ver en los libros de historia que aquella robot llegó a convertirse en la pirata más temida de la época. Además, verá como su laboratorio termina el diseño de robopirata estrella del parque de atracciones, que será precisamente un robot de ella.

3 – Estorbot no se declara a la subordinada de la capitana pero quiere quedarse en el pasado. La capitana rechaza al Estorbot bondadoso y lo acaba abandonando en mitad del mar. Al cabo de un tiempo se cruzará con Springbeard y su tripulación y todos juntos dedicarán el resto de sus días a criticar a las mujeres.

Voz en off

Será el personaje protagonista el que, en ocasiones especiales, se dirija hacia el jugador y narre la historia.

Hecho destacado del juego

A pesar de ser una aventura gráfica de corte clásico tenemos la novedad de que el carácter del protagonista cambiará con la historia, lo que modificará las acciones que podamos realizar. Cuando el personaje esta en modo normal se negará a hacer acciones que puedan considerarse malvadas, violentas o de mal gusto, pero cuando este en modo malvado hará todo lo contrario.

Características o features

- Estilo clásico de aventura gráfica en 2d.
- Acciones del protagonista cambiantes. Conviértete en el malo de la historia.
- Más de 8 horas de juego.
- Cinemáticas con estilo de dibujos animados tradicionales.
- Múltiples minijuegos opcionales y ocultos.
- Tres finales diferentes.



Temática y género

Aventura Gráfica Point'n'click en 2D.