Universidad Católica Andrés Bello

Facultad de Humanidades y Educación

Escuela de Comunicación Social

Artes Audiovisuales

"Trabajo de Grado"

Redacción de un guion para videojuego no lineal partiendo del modelo del viaje del héroe

Tesistas:

Mercedes Hachuel Benzaquén

M. Liliana Magdalena Carrabs

Tutor

Prof. Sebastián Cova Hannot

Septiembre de 2013

Formato G:

Planilla de evaluación

Fecha: _____

Escuela de Comunicación Social

Universidad Católica Andrés Bello

En nuestro carácter de Jurado Examinador del Trabajo de Grado titulado:

_____

_____

_____

dejamos constancia de que una vez revisado y sometido éste a presentación y evaluación, se le otorga la siguiente calificación:

Calificación Final: En números_____ En letras:_____

Observaciones_____

_____

_____

_____

_____

Nombre:

_____ _____ _____

Presidente del Jurado Tutor Jurado

Firma:

_____ _____ _____

Presidente del Jurado Tutor Jurado

AGRADECIMIENTOS

Después de meses de trabajo, hemos logrado llegar a este día. Un día que hemos esperado a lo largo de cinco años durante los cuales la Universidad Católica Andrés Bello, la Escuela de Comunicación Social y sus profesores, nos han llenado de conocimientos y valores que pondremos en práctica en nuestra vida tanto profesional como personal.

Si de valores hablamos, poco espacio hay para enumerar los que nuestros padres y abuelos nos han inculcado. Con su apoyo incondicional y sus frases de "todo va estar bien", "¿Quieres más café?", hemos logrado mantenernos despiertas las últimas semanas y a lo largo de nuestras vidas.

Qué decir de nuestros hermanos, que entre queja y queja nos ayudaron a enfrentar nuestros obstáculos. Y de los primos y tíos que siempre están ahí para hacerte reír hasta en esos momentos que sientes que no hay futuro.

También, debemos aprovechar este espacio para agradecer a aquellas personas que nos apoyaron incondicionalmente con consultas, libros y afecto: la profesora Keyla Bernal, al desarrollador de videojuegos José Eduardo Terán y al Ing. José Benzaquén.

Pero claro, cómo olvidar a nuestro tutor: el Prof. Sebastián Cova, quien se integró al trabajo como suyo, nos contestaba a cualquier hora y sirvió de apoyo intelectual, moral, familiar y claro, como buen amigo.

Con todo esto podemos llegar al día de hoy diciendo GRACIAS. Gracias a D.os por hacer todo posible, a todos por estar ahí, a la familia, a los amigos que se acordaron y a los que no también, a la universidad, a los conocidos, a los que nos inspiraron sin saberlo y a los que sí lo supieron.

A todos, GRACIAS.

ÍNDICE GENERAL

Contenido

INTRODUCCIÓN ix

Objetivo general ..... - 12 -

Objetivos específicos ..... - 12 -

MARCO TEÓRICO ..... - 13 -

CAPÍTULO I: VIDEOJUEGOS ..... - 14 -

1.1. Definición de videojuego ..... - 14 -

1.1.1. Términos básicos en la industria de los videojuegos ..... - 16 -

1.1.2. Guion vs. Guion de videojuego ..... - 18 -

1.1.3. "Los jugadores quieren buenos juegos" ..... - 20 -

1.1.4. Tareas involucradas en el desarrollo del guion y diseño de un videojuego. ..... - 22 -

1.2. Tipos y géneros de videojuegos ..... - 26 -

1.2.1. Géneros según Scott Rogers ..... - 30 -

1.2.2. Los tipos y géneros de videojuegos para Lee Sheldon ..... - 34 -

1.3. Elementos presentes en un videojuego ..... - 37 -

Historia ..... - 37 -

Personajes: héroe, enemigos y NPC ..... - 38 -

Puesta en escena ..... - 38 -

Contexto ..... - 39 -

Cut Scene ..... - 39 -

Scripted event ..... - 39 -

Game artefacts ..... - 40 -

Niveles de un videojuego ..... - 40 -

Mecánicas del juego ..... - 40 -

Bonus features (elementos extra, bonificaciones) ..... - 41 -

1.4. Narrativa y diálogos ..... - 41 -

1.4.2. Narrativa interactiva ..... - 42 -

1.4.3. Tipos de diálogos ..... - 44 -
CAPÍTULO II: EL VIAJE DEL HÉROE ..... - 46 -
2.1 No se puede hablar del viaje sin conocer al Héroe ..... - 47 -
2.1.1 Héroes los hay de todo tipo: resueltos y reticentes ..... - 48 -
2.1.2 Motivaciones ..... - 50 -
2.2 Etapas del viaje (Desarrollar las etapas) ..... - 52 -
2.2.1. Los 17 pasos del viaje del héroe en el Monomito de Joseph Campbell ..... - 55 -
2.2.2. El espectador como parte de la historia (actor/espectador/héroe) ..... - 56 -
2.3 Los obstáculos vs. conflicto ..... - 56 -
Del héroe ..... - 56 -
Del jugador ..... - 57 -
2.4 Los otros personajes en la historia ..... - 57 -
El mentor (anciano o anciana sabios) ..... - 58 -
El guardián del umbral ..... - 59 -
El heraldo ..... - 60 -
La figura cambiante ..... - 60 -
La sombra ..... - 61 -
El embaucador ..... - 61 -
Personajes para videojuegos ..... - 62 -
2.5 Personajes y sus dimensiones. ..... - 63 -
2.6 ¿Cómo acaba esta historia? ..... - 63 -
CAPÍTULO III: CONCEPTOS ELEMENTALES ..... - 65 -
3.1. De la aventura gráfica al drama interactivo: QTEs ..... - 65 -
3.2. Ciencia ficción ..... - 66 -
Ucronía o Historia alternativa ..... - 69 -
Viajes espacio-temporales ..... - 70 -
Campos Morfogenéticos ..... - 71 -
Experimento del gato de Schrödinger y la hipótesis de Muchos Mundos ..... - 73 -
3.3. Segunda Guerra Mundial ..... - 74 -
La Batalla de Stalingrado ..... - 75 -

Nacionalismo-nacionalsocialismo ..... - 75 -
La campana nazi ..... - 77 -
Estudios médicos ..... - 78 -
CAPÍTULO IV: MARCO METODOLÓGICO ..... - 79 -
4. 1. Delimitación ..... - 79 -
4.2. Metodología o autor utilizado para la construcción del guion ..... - 79 -
CAPÍTULO V: PROCESO CREATIVO DEL GUION DE VIDEOJUEGO ..... - 83 -
5.1 La idea ..... - 83 -
5.2 Sinopsis ..... - 83 -
5.3. Análisis del videojuego ..... - 84 -
5.4. Desarrollo de los personajes ..... - 86 -
Akeelah Engert ..... - 86 -
Balthasar Stein ..... - 87 -
"El Lobo" Erik Von Paulus ..... - 90 -
Las gemelas Frika y Farika ..... - 91 -
August Goldstein ..... - 92 -
David Mustang ..... - 94 -
Alexandre Von Haslam ..... - 94 -
Big Papa ..... - 96 -
5.5. Tratamiento del Camino Dorado de la historia. ..... - 97 -
5.6. Documento de diseño de diez páginas ..... - 104 -
Personajes ..... - 109 -
Controles del juego (fig.6) ..... - 109 -
Principales conceptos de jugabilidad y especificaciones de la plataforma ..... - 110 -
Mundo del juego ..... - 110 -
Experiencia de juego ..... - 111 -
Interface ..... - 112 -
Enemigos y Malos finales (Bosses) ..... - 114 -

CAPÍTULO VI: EL GUION ..... - 116 -
DIAGRAMAS DE FLUJO ..... - 117 -
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES ..... - 233 -
FUENTES DE INFORMACIÓN Y BIBLIOGRAFÍA ..... - 235 -
Fuentes bibliográficas ..... - 235 -
Fuentes electrónicas ..... - 236 -
Fuentes audiovisuales ..... - 238 -
Anexo 1: Documento de concepto de videojuegos por José Eduardo Terán ..... - 239 -
Anexo 2: Modelo de documento de 10 páginas de diseño de videojuegos de Scott Rogers en el libro Level Up ..... - 242 -
Anexo 3: ejemplo básico de un diagrama de flujo extraído del portal gamasutra.com. ..... - 251 -

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

TABLAS ..... - 14 -

Tabla 1. Descripción del Videojuego ..... - 14 -

Tabla 2. Referencias ..... - 14 -

Tabla 3. Análisis Técnico ..... - 14 -

FIGURAS ..... - 14 -

Figura 1. Diagrama de Venn ..... - 26 -

Figura 2. Narrativa Modular Lineal ..... - 26 -

Figura 3. Narrativa Modular no lineal ..... - 26 -

Figura 4. Point and click aplicado en el videojuego ..... - 26 -

Figura 5. Barra de flujo del tiempo ..... - 26 -

Figura 6. Comandos en el control ..... - 26 -

Figura 7. Point and click personaje y su entorno ..... - 26 -

Figura 8. Pantalla base de jugabilidad ..... - 26 -

Figura 9. Acceso a Dassys ..... **- 26 -**

ÍNDICE DIAGRAMAS DE FLUJO

DIAGRAMAS DE FLUJO..... - 14 -

Secuencia 1. Escenas 1 y 2. Parte 1..... - 26 -

Secuencia 1. Escenas 1 y 2. Parte 2..... - 26 -

Secuencia 2. Escenas 3 a 9. Parte 1..... - 26 -

Secuencia 2. Escenas 3 a 9. Parte 2..... - 26 -

Secuencia 2. Escenas 3 a 9. Parte 3..... - 26 -

Secuencia 3. Escenas 10 a 13. Parte 1..... - 26 -

Secuencia 3. Escenas 10 a 13. Parte 2..... - 26 -

Secuencia 4. Escenas 14 a 19. Parte 1..... - 26 -

Secuencia 4. Escenas 14 a 19. Parte 2..... - 26 -

Secuencia 4. Escenas 14 a 19. Parte 3..... - 26 -

Secuencia 4. Escenas 14 a 19. Parte 4..... - 26 -

Secuencia 5. Escenas 20 y 21. Parte 1 ..... - 26 -

Secuencia 5. Escenas 20 y 21. Parte 2 ..... - 26 -

Secuencia 5. Escenas 20 y 21. Parte 3 ..... - 26 -

Secuencia 6. Escenas 22 a 25. Parte 1..... - 26 -

Secuencia 6. Escenas 22 a 25. Parte 2..... - 26 -

Secuencia 6. Escenas 22 a 25. Parte 3..... - 26 -

Secuencia 7. Escenas 26. Parte 1 ..... - 26 -

Secuencia 7. Escenas 26. Parte 2..... - 26 -

Secuencia 8. Escenas 27 a 33. Parte 1..... - 26 -

Secuencia 8. Escenas 27 a 33. Parte 2..... - 26 -

Secuencia 9. Escenas 34 a 44. Parte 1..... - 26 -

Secuencia 9. Escenas 34 a 44. Parte 2..... - 26 -

Secuencia 9. Escenas 34 a 44. Parte 3..... - 26 -

Secuencia 9. Escenas 34 a 44. Parte 4..... - 26 -

Secuencia 10. Escenas 45 a 47. Parte 1..... - 26 -
Secuencia 10. Escenas 45 a 47. Parte 2..... - 26 -
Secuencia 10. Escenas 45 a 47. Parte 3..... - 26 -
Secuencia 11. Escenas 48 y 49. Parte 1 ..... - 26 -
Secuencia 11. Escenas 48 y 49. Parte 2 ..... - 26 -
Secuencia 12. Escenas 50 a 56. Parte 1 ..... - 26 -
Secuencia 12. Escenas 50 a 56 Parte 2 ..... - 26 -
Secuencia 12. Escenas 50 a 56. Parte 3 ..... - 26 -
Secuencia 12. Escenas 50 a 56. Parte 4 ..... - 26 -

INTRODUCCIÓN

Hace un tiempo, cuando buscábamos afanadamente un tema que desarrollar, llegó a nuestras manos la tesis de Andrea Frías; tutoreada por Fernando Nuñez. La idea de diseñar un guion para videojuego, si bien el de ella era muy corto para nuestro gusto, nos llamó la atención. Amantes de las buenas historias, de los medios para contarlas, de la fluidez en la comunicación, y, por qué no, de los videojuegos, pensamos en una serie de posibilidades creativas que bifurcarían dicho antecedente. Queríamos darle un enfoque completamente distinto, más completo. Nos planteamos el videojuego como el posible *producto audiovisual por excelencia*.

En las producciones audiovisuales siempre hay algo que contar. Partiendo de modelos como el de Syd Field o el viaje del héroe, entre otros, se estructura la trama de la historia que les permite a los guionistas comunicar el mensaje deseado. Los videojuegos, entendiendo como producto audiovisual aquello que conjuga lo visual, lo sonoro y la transmisión de un mensaje, se han ido consolidando en el mercado como un nuevo sistema de comunicación audiovisual al incluir en su formato la narración de una historia.

Por su parte, la interactividad es una característica intrínseca en todo videojuego. Estos le permiten al usuario un constante intercambio de información y una participación que va más allá de la simple percepción del mensaje, le permiten contribuir en su construcción. Así el usuario pasa a convertirse en un receptor activo con la capacidad de incluirse en el juego y jugar un papel decisivo en el desarrollo de la historia.

La interactividad es el futuro de la comunicación. Todos los avances tecnológicos y sociales se inclinan cada vez más hacia un mundo donde el intercambio de información y la capacidad de escogencia de cada individuo se extrapolen a todos los aspectos de su vida, las personas han adquirido el poder de seleccionar qué desean hacer, oír, ver o experimentar.

Los videojuegos y sus historias han evolucionado, llegando al punto en el que los usuarios pueden decidir cómo será su desarrollo en base a sus acciones que les permiten

acceder a las diferentes líneas narrativas que los creadores del videojuego generan. Se le ofrece al jugador un mundo de posibilidades distintas dentro de un mismo juego. Ahí está la interactividad. Ahí están las líneas narrativas de la historia. Ellos toman de los sistemas de comunicación tradicionales (cine y televisión, básicamente, aunque también toman inspiración de medio impresos como el comic) los recursos narrativos y visuales para generar sus historias, y las mezclan con la interactividad que te permite su medio.

De esta forma, el guion de un videojuego parte de los mismos modelos de estructura que los sistemas tradicionales. El modelo del viaje del héroe, teniendo en cuenta que en un videojuego el jugador busca superar metas, es el que mejor se adapta a este medio. Es el más esquematizado, facilitando la distribución de niveles y la narración de la historia.

De esta forma, llegamos a plantearnos si se podrá redactar un guion para videojuego, cuyo valor fundamental sea la narración de una historia interactiva, no lineal, basado en el paradigma del viaje del héroe como forma de estructurar la línea narrativa del mismo. Así establecimos los objetivos de nuestro trabajo:

Objetivo general

Realizar el guion para un videojuego de narrativa y jugabilidad no-lineales, partiendo del modelo del viaje del héroe de Joseph Campbell.

Objetivos específicos

1. Investigar la estructura, diseño y elementos narrativos de los videojuegos
2. Describir las pautas que se encuentran en experiencia de juego de historia lineal y en la experiencia de juego de historia no lineal.
3. Estudiar la teoría de historias modulares no lineales de Lee Sheldon, relacionándola con el diagrama de flujo y el modelo del viaje del héroe de Joseph Campbell como métodos de estructuración (para la jugabilidad y línea narrativa, respectivamente).

MARCO TEÓRICO

Para la realización de esta tesis de grado, es necesaria la revisión de diversos temas y conceptos que pueden ser de interés general y permitirán una mayor comprensión del trabajo aquí presentado. De esta forma, el marco teórico se divide en tres secciones: videojuegos, el viaje del héroe y conceptos clave para el guion.

La primera sección se enfoca en los videojuegos y contesta a interrogantes como: qué son, cuáles son sus características principales, qué diferencia sus guiones de los tradicionales, cuáles son los elementos que se encuentran presentes en ellos, tipos y géneros, cuáles son las tareas involucradas en la elaboración de los videojuegos, y se exponen teorías y métodos para la creación de dichos guiones.

En lo respecta a El viaje del Héroe, se plantea la estructura según Joseph Campbell, los tipos de héroe, sus motivaciones, los obstáculos en el viajes, los arquetipos de personajes de Vogler y la teoría de creación de personajes tridimensionales de Lee Sheldon.

Finalmente, en la tercera sección, Conceptos clave, se realiza un breve repaso de términos como Ciencia-Ficción, campos morfogenéticos, viajes en el tiempo, la Teoría del Gato Schrödinger, Segunda Guerra Mundial, la Batalla de Stalingrado. Todo estos conceptos elementales propios del género a desarrollar y claves para la comprensión de la historia a contar en el guion.

CAPÍTULO I: VIDEOJUEGOS

Según el documental **La Era de los Videojuegos** (2007) de Discovery Channel, la fecha de aparición del primer videojuego ha sido causa de grandes discusiones desde el momento en que inició la fiebre por este producto. Muchos afirman que el primer videojuego fue Pong (1972), realizado por quienes acabarían fundando la primera compañía de consolas de videojuegos: Atari.

1.1. Definición de videojuego

Los videojuegos han causado un gran impacto en la sociedad desde su aparición. Siempre se los relaciona con diversión y modernidad, pero ¿Qué es realmente un videojuego? ¿Existe una definición capaz de abarcar todo lo que un producto de este tipo contiene? Para responder estas preguntas hay que partir de lo básico. Nicolás Esposito (2005), profesor e investigador de la Universidad de Tecnología Compiegne, Francia, define a los videojuegos en su trabajo **Una corta y simple definición de videojuego**, publicado en la página web de la universidad, como: "Un juego que se juega gracias a un aparato audiovisual y que puede estar basado en historia" (traducción libre del autor).

Por su parte, Raph Koster (Raph Koster, 2012, X' isn´t a game párr. 4), un famoso creador de videojuegos, profundiza más sobre ellos en su página web. Allí define y ejemplifica con un diagrama de Venn (Figura 1) en qué punto se encuentran ubicados los videojuegos con respecto a los deportes, juegos de mesas y las artes gráficas. Dado que el ambiente en que se desarrollan los videojuegos es la realidad virtual, estos son considerados un híbrido entre arte digital y juegos de entretenimiento. De esta forma, coloca en un grupo los deportes y los juegos de mesa y, en el otro, todo lo que incluye el arte digital interactivo y muestra cómo se conectan entre ellos. Koster sitúa los videojuegos en el punto donde ambos grupos se conectan explicando que tienen características de ambas categorías. En lo que respecta a los juegos en general, señala que todos tienen retos para el

jugador, reglas que seguir que pueden romperse o no, un "oponente" que deben vencer (o su representación metafórica), metas determinadas para ganar y feedback constante. Mientras que la parte gráfica es lo que requieren los videojuegos para ocurrir, es lo que le permite al jugador manipular el juego, la interfaz; característica que la consiguen del grupo de Arte digital interactivo.

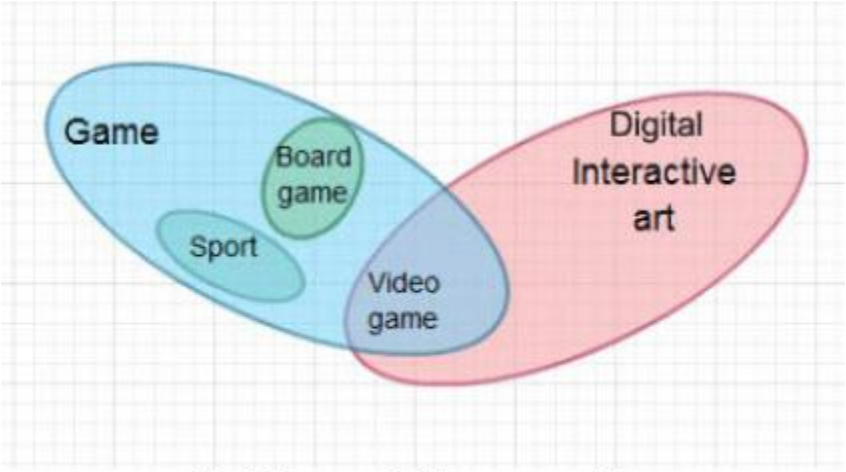


Fig. 1 Diagrama de Venn que explica qué son los videojuegos

Gil Juaréz, A. y Vida Mombiela., T. en su libro *Los Videojuegos* agregan que "los videojuegos son programas informáticos hechos para el entretenimiento que pueden ser usados desde varios soportes" (2007, p. 11-12). A lo largo del texto continúan profundizando en el tema y afirman que, con el tiempo y el avance de la tecnología, los videojuegos han ido adquiriendo características propias del código original de otros productos audiovisuales; así como el valor de la interactividad y la conectividad. Los elementos que han obtenido a través de los años los han convertido en una experiencia cada vez más rica y real desde muchos puntos de vista (visual, sonoro, práctico, semántico...). La inmersión que logra el jugador al sentir que la narración del videojuego está determinada por sus decisiones, mejora la jugabilidad y fomenta la interacción como valor primo de lo que se considera actual, globalizado, conectado, moderno.

1.1.1. Términos básicos en la industria de los videojuegos

Experiencia de juego:

Según Scott Rogers, en el libro **Subir de nivel** (2010), la experiencia de juego es algo que solo puede ser comparado con el término alemán "gestalt" que básicamente se traduce como "el todo" (p.68). Se refiere a cómo un juego es capaz de producir una experiencia, un sentimiento completo en los jugadores. De esta forma, la experiencia de juego viene a ser el conjunto de "(...) la pantalla principal, las secuencias cinemáticas, la música, los efectos de sonidos, las cámaras... En otras palabras, el todo, o la *gestalt* de tu juego".

Para Rogers, lo primero que debes preguntarte al momento de diseñar un juego es "¿Cuál es el sentimiento que quieres transmitirle al jugador desde el principio del juego?"(P.68). Una vez respondida esta pregunta, todo los demás se determina a partir de ella: cómo van a ser las imágenes que el jugador verá, los sonidos que lo acompañan, las emociones que se presentarán en las distintas etapas del juego e incluso la forma en la que el jugador navegará en él. Esto siempre irá de la mano con el tipo de juego y jugabilidad deseada, y todo en conjunto generará la experiencia de juego esperada.

Jugabilidad

J. L. González Sánchez, N. Padilla Zea, F. L. Gutiérrez, F. Montero, en su paper **Jugabilidad como Calidad de la Experiencia del Jugador en Videojuegos** (2009, p.3), establecen que la jugabilidad es "el conjunto de propiedades que describen la Experiencia del Jugador ante un sistema de juego específico, cuyo principal objetivo es entretener y divertir de forma satisfactoria y creíble cuando se juega solo o acompañado". De esta forma, señalan que la línea que diferencia la jugabilidad y la experiencia de juego es muy delgada, y que depende directamente la una de la otra para definir la calidad del videojuego.

Por su parte, Steve Ince, diseñador de videojuegos, es mucho más directo con su definición y sirve para aclarar la línea divisoria de los anteriores: "la jugabilidad depende de la forma en que el jugador interactúa con el juego" (**Escribiendo para videojuegos**, 2006, p.13). De esta forma, establece que la diferencia básica entre experiencia de juego y jugabilidad es que la primera hace referencia a la emoción del jugador, mientras que la segunda habla de cómo el jugador interactúa directamente con el juego: los controles, los comandos, dispositivos a usar, etc.

Finalmente Scott Rogers, en su libro Subir de nivel, establece que "la jugabilidad fluye del personaje principal (...) es la forma en la que se relaciona el jugador con el mundo" (p.92).

Interactividad:

Guillem Bou Bauzá define la interactividad, en su libro **El guion multimedia** (1997), como la navegación entre distintas pantallas de un sistema donde el usuario siente tener el control y manejo total de una aplicación. Raph Koster, conocido diseñador de videojuegos entiende la interactividad como una característica que "implica retroalimentación en casi tiempo real y que es a su vez la cualidad que diferencia a los videojuegos de cualquier otro juego" (Más sobre hacer videojuegos de forma económica, 2012).

Siguiendo el hilo de lo anterior, Steve Ince, diseñador de la serie de videojuegos Espada rota y otros, en su libro Escribiendo para videojuegos (2006), señala: "La diferencia fundamental entre los videojuegos y cualquier otro medio es la interactividad" (p.13). De esta forma, hace una comparación entre un programa de televisión donde un evento es decidido por el voto de la audiencia y la interactividad en los videojuegos. Establece que la diferencia fundamental radica en que, si bien el programa logra una interactividad con la audiencia al permitirles decidir quién gana o pierde algo, etc. en los videojuegos se necesita del aporte continuo del jugador o los jugadores para alimentar y afectar directamente lo que

ocurre o deja de pasar en el juego, como se puede apreciar en los juegos de rol -ej. World of Warcraft o Calabozos y Dragones- en los que el jugador toma todas las decisiones del juego: "(...) el jugador es responsable directamente de la experiencia que vivirá y qué obtendrá de ella" (p.16), mientras que en los shows televisivos lo que se le permite a la audiencia es una participación mínima.

1.1.2. Guion vs. Guion de videojuego

Scott Rogers en su libro Subir de nivel (2010) establece: "No importa de qué trate, una historia siempre tiene un inicio, un desarrollo y un final. Hollywood ha pasado muchos años analizando y desglosando las historias. No sientas que has reinventado la rueda; aprende de lo que ellos tienen". Partiendo de esto, señala que un guion para cualquier producto clásico audiovisual y el guion para un videojuego tienen muchos puntos en común, características similares, al ambos contar una historia. La diferencia básica radica en la permisibilidad que se le otorga al jugador para moverse en los distintos ambientes. De esta forma señala que el guion tradicional sirve perfectamente de base para desarrollar las historias de videojuegos, pero "solo recuerda que los videojuegos son un medio interactivo (...) Si la jugabilidad es la carne, la historia debe ser la sal que lo condimenta" (p.41).

Anne Huet define al guion, en su libro **El guion** (2006), como un documento que se desarrolla a lo largo del proceso de creación de un producto audiovisual. Este debe presentar una estructura secuenciada de lo que se llevará a cabo en el producto audiovisual para el cual haya sido escrito.

Así mismo, Francis Vanoye en su libro **Guiones modelo y modelos de guion** (1996), profundiza más en el contenido histórico y temático del producto, considerando que debe ser un soporte básico para cualquier producto mediático, ya que de ahí se sostiene la producción. De esta forma, señala que "(...) el guion debe ser ciertamente un tema, una historia, pero conducidos por una mirada, sostenidos por unas intenciones que, en un contexto dado, le den peso y sentido (…)" (p. 24). Básicamente establece que el guion

debe contar una historia; llevar un tema encaminado por una trama con sentido propio que le permita a una audiencia sumergirse en él.

En lo que respecta al guion de videojuego, Flint Dille y John Zuur Platten, en su libro **La guía final de redacción y diseño de videojuegos** (2007), establecen que este comparte elementos del guion tradicional al incluir en su desarrollo: la historia, los personajes, los mundos, las mitologías, las criaturas, los enemigos, los poderes místicos, las realidades de la tierra, las tecnologías, y así sucesivamente. Por su parte, Dansky profundiza en el tema y lo delimita, especificando que este tipo de guion debe tomar en cuenta el contenido narrativo de la historia, los elementos que en ella se conjugan y cómo estos son incluidos en el formato de los videojuegos. Estos guiones deben tener en cuenta todo lo que el jugador pueda querer hacer en el mundo y trazar todas las posibilidades, de forma tal que el jugador sienta que tiene ilimitadas opciones sin darse cuenta de que el guion lo restringe al mundo creado.

Según Dansky, la diferencia básica entre la historia de un producto audiovisual de ficción cualquiera y la historia en un videojuego, es que en ficción la historia es lo que se muestra y ya, mientras que en los videojuegos la historia es apenas el punto de inicio de lo que va a ocurrir, es lo que le permite al jugador adentrarse en un mundo, jugar y hacer única su historia.

"¡Los juegos no son películas!" dice Steve Ince, en su libro **Escribiendo para videojuegos** (2006: 15), que se ha convertido en "un grito de guerra" (p.15) para todos aquellos que están preocupados porque la industria del cine absorba a los videojuegos. De la misma forma, señala que "Hay mucho que aprender de las habilidades y experiencia de aquellos que desarrollaron sus carreras en otros medios, pero los desarrolladores de juegos saben que deben hacerlo con cuidado, sin llevarlo lejos de la naturaleza de los juegos" (p.15). Coloca como ejemplo el uso de las cámaras que se ha tomado de la cinematografía y señala cómo estos han sido clave en la narrativa de las historia y la jugabilidad de los usuarios. "Hay cosas que simplemente no caben en los videojuegos, pero hay principios

que podemos aprender de otros medios de comunicación y adaptarlos para trabajar con esta interactividad" (p.15).

En la página 13 del mismo libro, Ince expone que una de las formas de diferenciar un videojuego de otro producto multimedia es mediante la interactividad que los primeros poseen. El hecho de que el espectador sea un ente activo en el desarrollo de la historia e intervenga en ella hasta el nivel de afectar lo que pueda pasarle a un personaje, cambiando el giro dramático mediante sus decisiones o movimientos; representa un reto para el escritor de videojuegos. Sin duda, no es lo mismo que ver de forma pasiva una película, leer una novela o seguir una determinada serie de televisión; en estos casos el rol de la audiencia está sujeto a los designios superiores del creador del producto audiovisual, y es inexorable lo que pueda pasar o no. No existen las opciones propias del principio de la interactividad que sí está presente en los videojuegos.

Dille y Zuur Platten señalan que en un videojuego modo historia, el arco de los personajes conecta emocionalmente con el jugador y lo sumerge de una forma diferente gracias a la interactividad. Eso, unido a todos los elementos técnicos, visuales y de programación que puede tener un videojuego, hace de éste un "hit", un éxito rotundo en el mundo del entretenimiento.

1.1.3. "Los jugadores quieren buenos juegos"

Scott Roger en el libro Subir de nivel (2010) señala que "los jugadores quieren buenos juegos" (p.29). Pero nadie sabe qué es un buen juego, solo se conocen algunas características que tienen los buenos juegos y se debe asumir que va por ese lado. Entonces establece que básicamente "(...) Los juegos deben hacer creer a los jugadores que son algo que no son en el mundo real: poderosos, inteligentes, astutos, exitosos, ricos, malos o heroicos." (p.31) y de esa forma se entiende que lo que realmente desean los jugadores es divertirse, pero no hay ninguna garantía de que tu juego vaya a ser divertido, pero sí

algunas cosas que puedes tener en cuenta al momento de diseñar tu juego que pueden ayudarte a lograrlo.

Inmersión

Según Richard Dansky en el libro *Redacción de juegos: habilidades narrativas para videojuegos* (2007) la inmersión es el estado en el que las personas están completamente absorbidas por la actividad que están realizando. Dansky agrega que dicho concepto se ha relacionado con la verosimilitud, entendida como la suspensión de incredulidad, el jugador debe creerse lo que está viendo por más fantástico que sea ya que está correctamente justificado en el mundo que se le plantea. Pero, lo más importante, lo que refleja que la inmersión se logró correctamente es que "cuando un jugador se sumerge en el videojuego, los casos del mundo real existen, pero para él el mundo del juego se convierte en su realidad" (p.5).

Recompensa

Richard Dansky aclara que una escena narrativa también puede ser considerada una recompensa. No es una vida extra, o una habilidad nueva para el personaje, pero sí constituye una herramienta importante para seguir avanzando en el juego. Dansky menciona como ejemplo el juego God of War (Dios de la guerra), en el que la historia se va desarrollando paralelamente con los niveles del juego y donde la información obtenida es clave para motivar al jugador y así éste desee saber qué pasará después. Cuando le das un regalo a alguien, sea cual sea, lo mantendrás enganchado y queriendo seguir jugando.

Identificación

Dansky especifica que la identificación del jugador con el juego y su historia es uno de los ingredientes indispensables en la narración de un videojuego. El hecho de que quede claro el papel que cumplen todos los elementos del mismo y la interacción que hay entre

ellos, fomenta el contexto necesario para justificar las acciones que se llevan a cabo (disparar , matar enemigos...) y así se obtienen sucesivas decisiones que vayan acorde con el resultado esperado. Por otro lado, Dansky también explica que el personaje central debe ser lo suficientemente atractivo como para crear un deseo de identificación con él y, por ende, con el juego mismo.

Diversión

Mark LeBlank, famoso diseñador que ha contribuido en reconocidos videojuegos (Terra Nova, Thief, Flight Unlimited, entre otros), establece en su página web *8kindsoffun.com* (consultada el 4 de noviembre de 2012, en http://8kindsoffun.com/) que el propósito fundamental de un videojuego es entretener. De esta forma, él establece que, gracias a la inmersión, identificación y las recompensas, son ocho los tipos de diversión que puede producir el juego y que deben ser considerados al momento de su creación:

- El juego como generador de la sensación de placer
- El juego como medio para que la fantasía sea creída
- El juego como el despliegue de la historia (narrativa)
- El juego como superación constante de retos
- El juego como marco social que fomenta el compañerismo
- El juego como medio para descubrir territorios desconocidos
- El juego como medio de expresión
- El juego como un pasatiempo sin sentido y la actitud de sumisión que se maneja al asumirlo de esta forma (ejemplos: Angry Birds y Candy Crush).

1.1.4. Tareas involucradas en el desarrollo del guion y diseño de un videojuego.

Antes de iniciar el desarrollo del guion, hay un elemento principal que es necesario tomar en cuenta y que interviene directamente en la forma de narrar la historia: el género del videojuego. Según Steve Ince, en su libro **Redactando para videojuegos** (2006) los

jugadores son cada vez más experimentados y menos segmentados, por lo que los prejuicios de sexo y edad en cuanto a lo que es un videojuego no vienen al caso para categorizar el target. Tomando en cuenta esto, más bien es vital determinar el género al que pertenece el videojuego. Así se reconoce un nicho, algo más fácil de atacar en el área.

Para Scott Rogers en **Subir de Nivel** (2010), la experiencia de juego y la jugabilidad se encuentran directamente relacionadas con el género del juego. Estos, y otros elementos, son necesarios desarrollarlos antes de la elaboración del videojuego, ya que establecen las bases de las que dicho producto ha de partir. De esta forma, habla del *Documento de diseño del juego*, que es desarrollado en la preproducción. Principalmente establece dos como base: el *documento de una página* y el de *10 páginas*. En el primero, se señala el nombre del juego, para qué sistemas será elaborado, la edad del target querido, un sumario de la historia del juego enfocándose en la jugabilidad, puntos de venta deseados, y posibles productos de competencia. En el segundo, se establecen los cimientos del videojuego, y esto afecta directamente la redacción de su guion, diseño y elaboración. En este se establece: un sumario de la historia, el ritmo deseado en el juego donde se especifican algunos de los retos que tendrá que superar el jugador, los personajes, la jugabilidad, el mundo del juego, la experiencia de juego, las mecánicas, los enemigos, las escenas corte y el material extra.

Una vez determinado el género al que tu juego pertenece, y haber rellenado las 10 páginas de las que Scott habla, hay algunas consideraciones importantes en el proceso de creación y desarrollo del guion para videojuegos. En la entrada Tutorial del desarrollo de videojuegos: diseñando el juego, del portal Xbox Live Indie Game de Microsoft Corporation, señalan que al momento de generar la historia de un videojuego, la elaboración de un *diagrama de flujo* es uno de los mejores métodos. Estos te permiten estructurar la historia completa del videojuego y visualizar los posibles caminos que el jugador podrá tomar a lo largo de la historia según las acciones que tome, es la escaleta del videojuego, de esta forma sabrás qué cosas deben colocarse en el guion y qué simplemente será eliminado.

En el libro **Redacción de juegos: habilidades narrativas para videojuegos** (2007) de Richard Dansky, se establece que la creación de un videojuego involucra más que la elaboración de la historia y su estructura. Los diálogos, los textos de soporte, *cut scenes, quick time events* y *scripted events*, también forman parte de la tarea del redactor de videojuegos y muchos parecen olvidarlo.

Así, Dansky dice que lo primero que se debe hacer es elaborar la historia. En este punto se establece qué va a pasar en cada momento, se hace la estructura básica del juego, de donde el jugador va a partir. Posteriormente se procede a la elaboración de los diálogos de los personajes de la trama principal, suelen ser similares a los de las películas en el sentido que es lo que los distintos personajes dirán, pero deben especificar con claridad el tono, modo, locación en el juego y propósito de expresión para que no haya duda con los desarrolladores ni los jugadores sobre la intención.

Así mismo, hay que elaborar los llamados *textos de soporte,* son aquellos textos que buscan facilitarle a los diseñadores y programadores la comprensión del guion para el momento del montaje del juego, como a la vez son los textos que aparecen en pantalla y sirven para ubicar al jugador en el espacio y ofrecerle ayuda en los momentos que lo necesita, explicarle qué tiene que hacer, etc.; *scenes, quick time events* y *scripted events*, estas son las escenas del juego que parecen como secuencias cinemáticas, mini partes de película, que pueden aparecer al momento en el que el jugador avanza un nivel o se encuentra con una nueva dificultad. El guionista del videojuego debe desarrollar y proporcionar todos estos elementos a los distintos equipos de desarrollo del videojuego para que lo ensamblen con la historia.

Por otro lado, Dansky señala la existencia de los llamados *artefactos del juego*, los cuales tienen como finalidad hacer que la historia avance. Estos elementos deben estar claramente especificados por el guionista. Es información que el jugador encuentra y es

necesaria para permitir el avance de la historia y explicarle qué está ocurriendo. Todos estos elementos se hacen aparte y al momento de hacer el montaje la historia cobra sentido.

Diagramas de flujo y el guion de un videojuego

En la entrada de Will Kalif **Escribiendo un guion para un videojuego**, del portal www.make-video-games.com, Will señala que al momento de elaborar la historia de un videojuego se deben realizar dos cosas: un diagrama de flujo y el guion. "El diagrama de flujo establece la toma de decisión y muestra las distintas rutas lógicas del juego que el usuario puede tomar; en el guion prosa se describe lo que sucede". Básicamente, señala que el diagrama sirve de base, es el esqueleto, para la creación del guion final, el cual es el paso final de la preproducción de un videojuego, ya que este necesita todos los materiales de apoyo para poder ser elaborado de manera correcta. Esta parte es muy similar a la de un guion de una película y debe llevar información extra como la locación, personajes en escena, objetivo del jugador, acción que debe realizar, un organigrama que diga que ocurrirá si al final de la escena pasa una u otra cosa y notas finales.

Lee Sheldon, en su libro **Desarrollo de personajes y narración para videojuegos** (2004), se refiere a los diagramas de flujo como estructuras modulares. De esta forma, señala que las nuevas tecnologías y las técnicas de programación ven las historias de los videojuegos como secuencias de acciones divididas en módulos. Cada acción un módulo. Así llega a lo que él llama *narrativa modular*, donde el redactor es capaz de diagramar su historia de forma tal que pueda ver que acción o escena depende directamente de la otra. Este tipo de narrativas pueden ser lineales, no lineales o híbridas. En el primer caso el jugador va del punto A al B y del B al C para lograr su meta, no tiene otras formas de llegar al final de su historia (figura 2). En las no lineales, en cambio, te puedes enfrentar a un mundo donde el jugador decide por qué módulo empezar y con cuál continuar, estos son los casos de los juegos en servidores online como World of Wardcraft, Mu y otros juegos de rol (figura 3). Finalmente, el híbrido es una mezcla donde el guionista genera una historia

base a partir de la cual el personaje tiene opciones y puede variar el orden de sus acciones, incluso algunos eventos, pero siempre guiado por una historia.

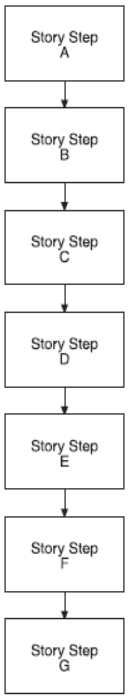


Fig 2. Narrativa modular lineal

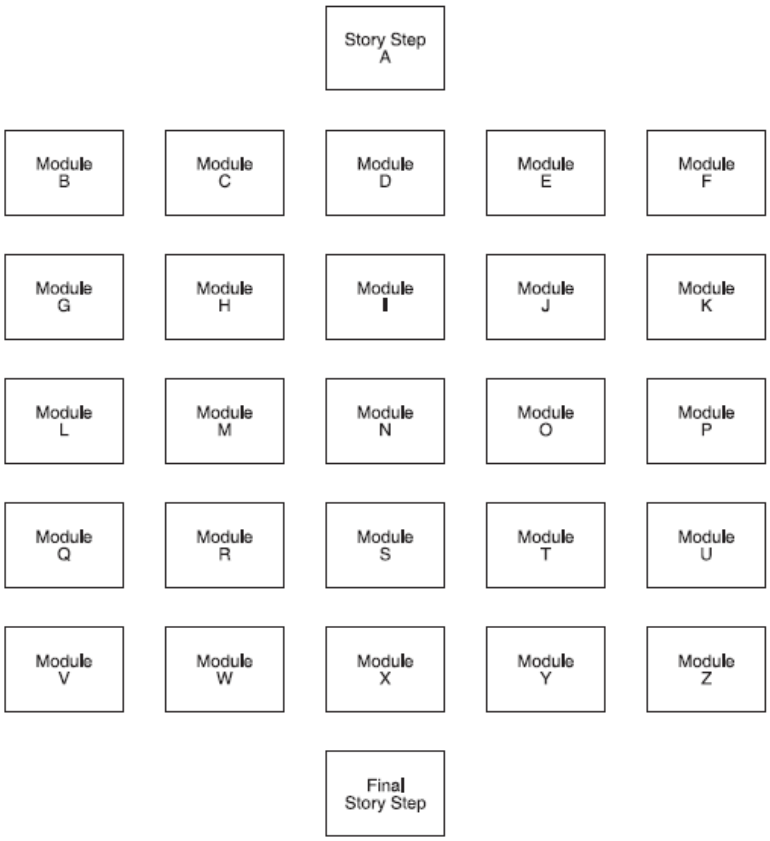


Fig 3. Narrativa modular no lineal

1.2. Tipos y géneros de videojuegos

Steve Ince en **Escribiendo para videojuegos** (2006) señala que existen términos tomados de otros medios y adaptados a éste, como lo es el de *género*, donde, en los videojuegos, se refiere al tipo de juego que se está presentando. Así mismo, hay una gran variedad de los mismos, aunque las personas que no juegan con frecuencia no aprecien las diferencias.

"El género del videojuego está definido por el estilo de juego (...) todos los jugadores necesitan saber que el juego contiene la jugabilidad que más les gusta" (p.25) Señala Ince, haciendo hincapié en la importancia de definir el género del juego y cómo esto afecta su venta: "Su ajuste y el estilo de la historia, debe ser presentada en una forma que encaje bien con el estilo de juego y el género en su conjunto."(p.25)

De esta forma, Flint Dille y John Zuur Platten, en **La guía final de redacción y diseño de videojuegos**, aclaran*:* "Tu juego puede contener características de muchos géneros. Cuando esto ocurre puedes llamar a tu juego un 'híbrido' *(2007, p.192)*.

Ince establece una lista de géneros señalando que muchos podrían considerar algunas de sus categorías como subgéneros, mientras que otros aconsejarían extenderla "Sin embargo, el objetivo no es crear un catálogo definitivo de géneros, pero sí dar una idea de los estilos de juego diferentes."(p.26)

Los géneros o tipos de videojuegos según Ince son:

Acción

Con la evolución de los videojuegos, los juegos de disparos y de competencias de velocidad que antes eran considerados de este género, pasaron a crear nuevos géneros y los juegos donde el personaje está en constante movimiento, siempre huyendo, persiguiendo o tratando de acabar con algo, se han transformado en la nueva Acción. Este género puede tener desde historias muy básicas hasta las más complejas.

Aventura

A nivel histórico, este tipo de juegos tiene siempre un personaje principal que busca resolver un misterio. Para esto hace uso de habilidades que va desarrollando a lo largo de su historia y objetos que encuentra. "Explorando el mundo, buscando pistas, interactuando con

otros personajes (...) y resolviendo acertijos en el camino, la historia y el misterio son revelados" (Ince, S., 2006, p.24). Con el paso del tiempo, los juegos de aventura de la computadora se han diferenciado mucho de las consolas. Mientras en las computadoras los juegos son casi 100% de detectives, en las consolas la acción es un elemento recurrente en este género sin llegar a primer plano.

Carreras

Dos o más personajes compitiendo para llegar a la meta. Puede ser contra la computadora o algún amigo y los personajes suelen conducir algún tipo de vehículo.

Deportes

Intenta permitirle a los jugadores participar en los distintos deportes existentes casi como si fuera real. Buscan representarlos con el mayor realismo posible.

Disparos

Básicamente son los juegos donde tu personaje acaba con los demás a partir de disparos. Los más comunes son en los que juegas en primera o tercera persona, y las historias varían en gran medida. Los primera persona muchas veces permiten ser jugados como multijugador *online*.

Educacionales

Buscan hacer el proceso de aprendizaje más divertido para los niños. Para esto utilizan personajes divertidos, canciones, sonidos y juegos llamativos que puedan entretenerlos y mantenerlos atentos a lo que ocurre.

Estrategia

Grupo de juegos en los que es necesario pensar con agilidad y generar tácticas de ataque rápidas y eficientes. Hay muchos tipos, pero lo más comunes son donde se juega por turnos, dándole al jugador tiempo para pensar y analizar la situación; y la estrategia en tiempo real, donde el jugador debe reaccionar con rapidez y eficiencia.

Juegos Infantiles

Estos juegos parten de otros géneros pero deben ser adaptados a la edad de la audiencia. Requieren instrucciones simples y fáciles de realizar por un niño.

Juego de Rol

La jugabilidad y la imagen de este juego varía enormemente, pero básicamente son aquellos juegos donde el jugador controla a uno o a un equipo de personajes y desarrolla sus habilidades mientras exploran un mundo y se cuenta una historia. En este género los personajes llevan la cuenta de sus habilidades a partir de estadísticas y eso define la efectividad de sus ataques, defensa, etc.

Hay dos tipos de juegos de Rol: donde el jugador tiene la oportunidad de crear su personaje con las características que él desea y el segundo donde los personajes ya están predefinidos y la historia se centra en ellos.

Multijugadores

Aquellos juegos que se pueden jugar online y pueden participar una cantidad de jugadores determinados por el servidor. Este tipo de juegos suelen contener gran contenido descargable. El jugador es casi libre, puede ir a donde quiera, explorar, y formar su propia historia mientras gana batalla para obtener más habilidades y mejores equipos.

Pelea

Básicamente busca enfrentar a dos oponentes en un espacio, al estilo ring de boxeo. Se pone a prueba la habilidad de los jugadores en el control y manejo de los distintos dispositivos con los que se juega, siempre buscando derrotar al enemigo que puede ser la computadora u otro amigo.

Rompecabezas

Son juegos de pensar, donde el jugador debe descubrir patrones de trabajo, estrategias o encajar piezas para lograr el objetivo establecido.

Simulaciones

Este tipo de género es muy variado. Sirven de aprendizaje y para entretener enormemente. Simulaciones de vuelo, negocios, vida, construcción, combate entre vehículos, administración deportiva... son algunos de los más conocidos.

1.2.1. Géneros según Scott Rogers

Por su parte, Scott Rogers (2010), hace un desarrollo más puntual y completo de los géneros de videojuego separándolos en seis grandes grupos: acción, aventura, juego de rol, simulaciones, estrategia y multijugadores. Para él el género es por excelencia lo que define el tipo de jugabilidad que el videojuego tendrá.

Acción

Aquellos juegos que necesitan de la coordinación total del jugador tanto visual como mentalmente.

- Acción-aventura: mezclan la recolección de objetos con la solución de acertijos e historias de larga resolución. Ej. Príncipe de Persia.
- Acción-arcade: cualquier juego que presente una jugabilidad rápida y esté expuesto en las plataformas de las salas de juego antiguas donde debes recolectar puntos y tienen una duración de juego corta.
- Plataforma: Un jugador que brinca de un lado a otro entre los distintos niveles. También puede disparar o pelear. Ej. los juegos de Mario de Nintendo.
- Cautelosos: juegos donde los principal es evitar a los enemigos más que enfrentarlos. Ej. la saga de Metal Gear.
- Pelea: dos o más oponentes se enfrentan en la arena. Ej. Street Fighter o Mortal Combat.
- Destrúyelos por completo: batallas contra cientos y cientos de enemigos a la vez.

Disparos

Se apunta con distintos proyectiles o armas de fuego a los enemigos. Los subgéneros de este tipo de juego se reconocen por la variabilidad de la cámara de juego.

- Primera persona (FPS): se ve desde el punto de vista del jugador, sobre el hombro del personaje,
- Dispárales a todos: juego donde el jugador se encuentra con gran cantidad de enemigos y debe derrotarlos a todos.
- Tercera persona (TPS); la cámara se encuentra lejos del jugador y a veces te permite hacer cambios para ver de forma más cenital. Le permite al jugador una mejor vista del espacio.

Aventura

Este tipo de juego se centra en resolver enigmas y recoger objetos a lo largo de la historia.

- Aventura gráfica: el jugador debe resolver misterios y para eso recolecta elementos que a futuro le pueden ser de utilidad. Suelen verse más en computadoras y la máxima expresión son los juegos de la serie Monkey Island.
- Juegos de rol (RPG): puedes seleccionar con qué personaje jugar, debes ir subiendo de nivel y mejorando las habilidades de tus personajes.
- Juegos de rol multijugadores masivos online (MMORPG): mundos donde pueden estar muchos jugadores a la vez. Reconocidos por una jugabilidad que permite el combate directo entre diversos jugadores y también se pueden agrupar para lograr una meta.
- Horror/supervivencia: los jugadores deben lograr sobrevivir en un escenario con limitadas cantidades de municiones. Estos suelen ser escenarios terroríficos.

Construcción/administrativos

Los jugadores deben construir o expandir lugares con los recursos que se les otorgan o que van adquiriendo. Ejemplo: Sim City y Rollescoaster.

Simulaciones de vida

Se parecen mucho a los juegos de construcción, pero en este caso de trata de algo más personal: construir relaciones de pareja, amistades, etc. Ej. Los Sims.

- Simulación de mascotas: debes cuidar a tus animales, alimentarlos, etc. Ej. tamagotchi.

Simulación de vehículos

Se busca hacer la experiencia más real posible para el jugador en lo referente a pilotear/manejar distintos vehículos o medios de transporte.

- Manejar: desde automóviles, camiones, motos, etc.
- Pilotear: cualquier tipo de nave voladora incluyendo aviones de guerra y dispararlos.

Música y ritmo

El jugador debe seguir el ritmo de la canción u órdenes en pantalla para acumular puntos, ya sea simulando usar un instrumento o bailando. Ej. Rock Band, Dance.

Fiesta

Juegos diseñador para varios jugadores a la vez, multijugadores, y buscan generar competencia entre ellos usando el formato de mini juegos. Ej. Mario Party.

Puzles - Acertijos

Parten de la lógica y patrones de completación. Pueden ser juegos lentos pero atrapan rápidamente al llevar conteo de puntos. Requieren gran coordinación entre el ojo y las manos para el control del juego. Ej. Tetris.

Deportes

Competiciones atléticas de cualquier tipo de deporte, tradicionales o extremos. Lo más conocidos pueden ser Fifa o Tony Hawk.

- Administración del deporte: más que jugar el juego, administras a tus jugadores o equipos. Serie administrativa FIFA o Entrenadores de NFL.

Estrategia

Crear, planificar y actuar, ya sea en juegos reales o en historias de ficción.

- Estrategia tiempo real (RTS): requieren de pensamiento rápido y agilidad. Parten del principio expansión, exploración, explotación y exterminación.
- Por turnos: Son un poco más lentos que el anterior, de forma tal que se le da tiempo al jugador de pensar y generar estrategias de defensa u ofensiva.
- Defensa de la torre: los jugadores generan proyectiles buscando mantener a los enemigos fuera de su territorio.

1.2.2. Los tipos y géneros de videojuegos para Lee Sheldon

En el libro **Desarrollo de personajes y narración para videojuegos** (2004), Lee Sheldon, reconocido guionista de shows de televisión como Los Ángeles de Charlie y guionista de juegos como El acertijo del Maestro Lu y Wild Wild West, establece una diferencia entre tipos y géneros de videojuego. Si bien suenan como lo mismo, al decir *géneros* se refiere a la historia que cuenta, similar a los géneros de la televisión; mientras al hablar de *tipos de videojuegos* te enfocas en características únicas para este medio: la jugabilidad y experiencia que permiten. "Cada tipo de juego presenta retos y oportunidades únicas de su tipo" (p.325) Él señala que los tipos de videojuegos existentes son de acción, aventura, rol, simulaciones, estrategia y multijugadores.

Profundizando más en los géneros, Sheldon señala que, según el género de la historia, se determina "qué tipos de juegos son los más adecuados y qué dificultades le presenta cada uno al escritor."(p.345), ya que esto contribuye directamente a que la historia y la experiencia de juego sea mucho mejor. Por su parte señala como verdaderamente importante recordar que "Existen híbridos, por supuesto, que contienen elementos de más de un género" (p.345). Para demostrar esto último, usa como ejemplo la serie de juegos Resident Evil, donde parten del género terror y lo mezclan con ciencia ficción al hacer uso de un tiempo post-apocalíptico característico de ese género, y es del tipo acción, disparos. Sheldon habla de nueve géneros: fantasía, ciencia ficción, espionaje, guerra, crimen, misterio o terror.

Los géneros según Lee Sheldon:

Fantasía

"La fantasía heroica está llena de batallas épicas entre el bien y el mal; tramas sencillas con metas claras; y resoluciones sin ambigüedades morales." (p.349). En los videojuegos, cuando se refiere a fantasía, se suele estar hablando del subgénero fantasía épica, donde se esperan seres y magia sacados de mitologías como la celta o nórdica, o de los mundos de El Señor de los Anillos de J.R.R. Tolkien, llenos de personajes sorprendentes resultado de la mezcla de cualidades humanas con elementos fantásticos. Generalmente se presenta en los juegos tipo Rol o RPG. "Ningún género conecta de forma más directa con nuestra imaginación que la fantasía" (p.351) señala Sheldon en su libro. "Todos los mundos son posibles" (p.351).

Ciencia ficción

Todas las historias y los elementos en la ciencia ficción parten de alguna teoría o base reconocida por la ciencia. Generalmente el autor se hace una pregunta sobre algo desconocido pero posible "¿Qué pasaría si...?" y la narración busca contestarla de forma que pueda considerarse científicamente coherente. Ya que la diferencia entre la ciencia ficción y la fantasía es que, mientras la fantasía busca convencerte de creer algo, hacerlo verosímil para ti en el mundo que te lo plantea; la ciencia ficción debe presentar algo posible científicamente. Este género se encuentra principalmente en los juegos del tipo disparos, al este tipo de juegos ser capaz de proveer armas futuristas y de gran potencia que gustan a los jugadores. Los juegos de estrategia y de aventura también son populares en este género, señala Sheldon.

Guerra

Los juegos de este género se dividen en dos grupos: en el grupo las historias parten de guerras existentes en la vida real, usan conflictos históricos como contexto para la batalla a ocurrir en el juego; en el segundo, se debe generar un trasfondo fantasioso para explicar qué ocurre, ya que pueden ser mundos y conflictos inventados (muchos de los juegos más conocidos de este género son de este segundo grupo, como World of Warcraft). Suelen ser disparos en primera persona o de estrategia.

Espionaje

En este género los jugadores deben valerse de características como el robo, secreto y sigilosidad mezclándolo con uso de armas y rápidos reflejos. La meta final de los jugadores es básicamente desarmar a los enemigos y superar obstáculos de formas diferentes: descubrir claves secretas, utilizar habilidades especiales del personaje para escalar y pasar una reja, robar credenciales para pasar determinada puerta y muchos. Los juegos de James Bond y muchos otros de acción entran en este género.

Crimen

En este género se suele enfrentar el bien y el mal social, policías contra delincuentes, etc. y los jugadores tienen la oportunidad de escoger con qué lado de la ley alinearse. Juegos de acción con trabajo en equipo y de único jugador son muy comunes en este género. Es una mezcla entre los géneros de guerra y espionaje, pero llevándolo a enfrentamientos de grupos más locales y es extremadamente realista, de esta forma todas las acciones tienen una consecuencia y muchas veces son castigo: los castigos deben ser equivalentes a la acción/crimen cometido. Grand theft auto es el juego por excelencia de éste género.

Misterio

Las historias de misterio llenan de incertidumbre e injusticia universos de la vida cotidiana. “En una historia de misterio bien construida, las pistas se siguen de forma lógica. No hay cabos sueltos. El bien triunfa, y el mal es castigado.” (p.362) Las historias de misterio se dividen en dos grupos: los misterios en pueblos acogedores y personajes aún más tiernos de origen inglés; y las novelas negras que suelen estar llenas de violencia y acción. Este género raramente suele ir solo, normalmente acompaña a los demás en el desarrollo de sus historias.

Horror

“Al igual que el misterio, se suele encontrar el terror mezclado con otros géneros. Alien es un cuento de terror ambientado en un universo de ciencia ficción.” (p.366). Básicamente este género es característicos por la presencia de monstruos: puede ser desde seres terroríficos creados solo para la historia, como humanos con desórdenes psicológicos, seres antropomórficos, etc. Otras características son la presencia de gran cantidad de sangre, mucho suspenso, sorpresa y shock.

1.3. Elementos presentes en un videojuego

Historia

Richard Dansky en el libro *Redacción de juegos: habilidades narrativas para videojuegos* (2007) especifica que, aunque la historia en un videojuego es normalmente confundida con lo que se entiende por el diseño del mismo, la historia es lo que realmente pasa: es aquel flujo informativo que puede ser separado de los demás elementos del videojuego y ser contado otra vez en un modo narrativo.

Personajes: héroe, enemigos y NPC

Dansky, (2007) nos dice que los personajes son actores (avatares) que protagonizan las acciones que ocurren y viven en el mundo del juego. Son los héroes de la historia. Ejemplifica con Lara Croft, y prosigue con que cada personaje está allí y fue diseñado para cumplir un propósito determinado. Los personajes que el jugador puede manejar son conocidos como PC's (personajes jugadores) o avatares. Todos los demás, que no serán usados por el jugador pero que siguen en el mundo de juego, son denominados NPCs (personajes no-jugadores) o bien AI (inteligencia artificial) que se refieren a algoritmos controlando sus acciones, y no así las de los otros personajes.

Andrew S. Walsh en el libro **Redacción de juegos: habilidades narrativas para videojuegos** (2007), señala que en todo videojuego existen tres grandes tipos de personajes: el protagonista, los antagonistas y los personajes no-jugadores (Non-Player Characters o NPC). *El protagonista* es el personaje través el cual el jugador participa y ve el mundo del juego, es con quien se debe identificar y a quien debe ayudar a cumplir su meta. Los *antagonistas*, por su parte, son aquellos personajes que se atraviesan en el camino del protagonista y dificultan el logro de su meta, deben retar verdaderamente al jugador motivándolo a vencerlo para poder continuar la historia. Los *personajes no-jugadores*, son aquellos que pueblan el mundo del juego, le dan vida a ese mundo haciéndolo más real y ayudan al jugador a avanzar: le dan pistas, le facilitan los equipos que necesita para continuar al siguiente nivel o simplemente ambientan la escena. Los antagonistas entran a su vez en este grupo al no ser manejados por el jugador.

Puesta en escena

Según Dansky, la puesta en escena define el mundo en el cual todo toma lugar (razas de los personajes, leyes de la física/metafísica del juego, los lenguajes que se usan...) y todo aquello que sea indispensable para entender el mundo en el que transcurre el juego. Se escenifican los hechizos, elementos esotéricos, algún tipo de magia, etc., cosas que

tienen que estar definidas para que el jugador se sienta más cómodo al entrar en la realidad del juego.

Contexto

Richard Dansky determina que el contexto es la narración de los eventos pasados que explican la situación que está siendo jugada. A pesar de que el jugador no tendrá interacción con este contexto, resulta vital que lo conozca, de forma que se facilite la comprensión e inmersión del jugador en el mundo de juego.

Cut Scene

Steve Ince en **Escribiendo para Videojuegos** (2006) se refiere a las escenas corte como elementos pasivos (que no requieren de la interacción del jugador mientras son reproducidas). Dice Ince, son elementos activados por las condiciones del juego que explican algún suceso o situación mediante una secuencia cinemática. Son escenas usadas usualmente como recompensa al terminar un nivel, o en la presentación de un nuevo problema que el jugador debe superar.

Afirma Dansky (2007) que cuando muchas escenas corte se colocan juntas, se forma un cinematográfico. Por lo general los cinematográficos son los que introducen los juegos y explican el contexto de los mismos.

Scripted event

En el libro **Redacción de juegos: habilidades narrativas para videojuegos** (2007) señalan que los eventos encriptados son algún evento del juego en el que el control de algo es removido del jugador. Dansky alude que son diferentes a las escenas corte tanto en la forma en que están hechas como en lo que resulta para el jugador. Da como ejemplo de esto un momento en que la cámara del juego enfoque repentinamente alguna escena en

particular, o una secuencia de acciones realizadas por personajes no-jugadores que el jugador tiene que ver por algún motivo (obtener información...).

Por su parte, Scott Rogers en Subir de nivel (2010), establece que los eventos encriptados son secuencias cinemáticas donde al jugador se le permite, de forma limitada, interactuar con el entorno mientras esta ocurre.

Game artefacts

Dansky define los artefactos del juego como elementos que el personaje (no el jugador) va encontrando y le sirven para darse cuenta de lo que está pasando. Pueden ser vistos como cartas, diarios, libros y parecidos. También, objetos simbólicos que, al ser vistos por el personaje, actúen como un recurso auto-explicativo del juego.

Niveles de un videojuego

Según el libro **Subir de nivel** de Scott Rogers (2010), la palabra 'nivel' tiene cuatro definiciones en el mundo de los videojuegos:

1) "espacio o locación donde ocurre el juego" (p.197)

2) Para los desarrolladores: "Cómo superar un espacio físico basado en una experiencia de juego específica" (p.197)

3) "Una forma de llevar el conteo del progreso del jugador en especial cuando es una experiencia de juego repetitiva." (p.197)

4) "El rango del jugador basado en sus puntos, experiencia o habilidades. Muestra el avance y progreso del jugador (...) El más común en RPG's" (p.197)

Mecánicas del juego

Rogers habla de las mecánicas como todos aquellos obstáculos que debe ir superando el jugador para avanzar de nivel y alcanzar su meta. Señala que hay cuatro tipos

de mecánicas: mecanismos, peligros, accesorios y rompecabezas. Rogers expone algunos ejemplos de cada uno de estos:

- Mecanismos: aquellos elementos con los que el jugador interactúa y genera alguna especie de jugabilidad. Las más comunes son las puertas, las palancas, los switches, plataformas móviles, etc.
- Peligros: aquellas mecánicas que sirven como amenaza de muerte al jugador y si se equivocan "game over". Los bloques que caen, tira llamas, barriles explosivos, son algunos de los más conocidos.
- Accesorios: son aquellos elementos que no se mueven, detienen, etc., a menos que se le ordene hacerlo. El jugador debe activar o desactivarlos de acuerdo a la situación. Los cofres que se abren, o paredes que se rompen son algunos de ellos.
- Rompecabezas: perfectas para generar tensión en el jugador son aquellas mecánicas móviles. Que duran un tiempo determinado, como los lanzallamas que se encienden y apagan.

Bonus features (elementos extra, bonificaciones)

Son las recompensas que consigue el jugador a lo largo del juego, suelen estar escondidas y el jugador debe desviarse para encontrarlas. Para Rogers son todos aquellos elementos extras que el jugador puede apreciar, desde cambios de ropa hasta la apertura de niveles extras, mini juegos o permitir jugar con la modalidad de multijugador. Suele ser lo último que se hace en el diseño de un videojuego.

1.4. Narrativa y diálogos

Según Richard Boom en el libro **Redacción de juegos: habilidades narrativas para videojuegos** (2007), todo producto que incluya algún tipo de narrativa tiene sus propios retos. La diferencia básica entre un medio tradicional y el videojuego es el nivel de

interactividad que maneja el último: en una narrativa tradicional, la audiencia reacciona ante la trama, mientras que en el videojuego, además de reaccionar, el jugador influye en ella. Boom hace una diferenciación en los términos narrativa e historia, siendo la primera los métodos que se utilizan para contar la segunda. En los videojuegos, la narrativa resulta importante debido a que el jugador es quien normalmente tiene el control de las cámaras, decide hacia dónde va, qué arma usar. Sin embargo no controla la historia como tal.

Boom menciona cuatro formas de narrar en un videojuego:

- Narrativa explícita: en ella se involucra la interrelación de los elementos del juego, donde se desarrollarán situaciones que el jugador puede interpretar como historia, sin que haya una narrativa formal que la cuente.
- Narrativa formal: es aquella que incluye el proceso de contar una historia a través de métodos ya prescritos. En ella hay técnicas planeadas con antelación, como los diálogos o textos que el personaje principal va encontrando en el juego.
- Narrativa interactiva: ésta mezcla la formal con la implícita para así permitir que las decisiones del jugador afecten la presentación narrativa del videojuego. Los elementos narrativos y su interacción dependerá de sus acciones.
- Historia interactiva: las decisiones del jugador influyen directamente, no sólo en la narrativa, sino en la estructura de la historia.

1.4.2. Narrativa interactiva

Lineal vs. No lineal

En el libro **Escribiendo para Videojuegos** (2006) Steve Ince habla acerca de contar una historia de forma interactiva dentro de un videojuego, y explica que dependiendo del tipo de historia, será la narrativa. Una de las preguntas que plantea, y que considera básica

para determinar los métodos a usarse, es si las decisiones del jugador afectarán el curso de lo que se cuenta o si más bien sus acciones sólo liberarán información. Allí se define si es lineal o no. Ince lo ejemplifica con que una historia lineal es como una casa con muchos cuartos, y en cada uno de ellos hay cierta información. Mientras el jugador vaya entrando a cada cuarto, irá descubriendo elementos de la historia. En este tipo de juego la interactividad se encuentra en las acciones que hace el jugador para lograr pasar de nivel y así obtener la información nueva. Sin embargo esta historia nunca cambiará, es como si en una serie de televisión tuvieras que cumplir metas hasta lograr ver el próximo capítulo.

Ince dice que en una narrativa no lineal, en cambio, el jugador tiene varias opciones a lo largo de la historia para influir de alguna forma en lo que se desarrollará después. El autor de **Escribiendo para videojuegos** lo ejemplifica con diálogos: en medio de un juego, el personaje principal se puede conseguir con un policía y decidir si contarle la verdad o mentir. De la respuesta que dé, la historia se irá por una determinada rama. En este tipo de narrativa no lineal pueden suceder dos cosas: o esta nueva rama causa un efecto sutil que no llega a cambiar el final de la historia, y simplemente se trata de una interacción con la trama, o puede resultar que la decisión del jugador determine que algo completamente diferente pase, y sea un punto de no retorno para la historia. En este segundo caso de narrativa no lineal, el juego adquiere un valor de re-jugabilidad (donde se puede volver a jugar el juego tomando decisiones distintas que dan como respuesta algo que no vio antes). Si eso sucede así, las múltiples variaciones harían del juego una experiencia nueva cada vez que se pase, a pesar de haber empezado básicamente de la misma forma.

Finales múltiples

Según Lee Sheldon en **Desarrollo de personajes y narración para videojuegos** (2004) la trama de la historia puede derivar en distintas ramificaciones del juego determinadas por las decisiones éticas del jugador. Sheldon resalta la importancia de las ramas del juego, diciendo que los posibles finales múltiples son la consecuencia de las

mismas en una narración interactiva y estos pueden ser tanto para el bien del jugador como no.

De esta forma, Sheldon nos da una definición del llamado Camino Dorado donde "en los juegos de ordenador, este es el camino óptimo que un jugador puede tomar a través de un juego para experimentar el diseño del mismo al máximo" (p.169). En los videojuegos con múltiples finales, tomar este camino significa llegar al mejor final, al más feliz, que se obtiene sólo con un perfecto desempeño en el juego. Sheldon señala que este término surge del budismo zen, donde el camino de oro es visto como los ocho pasos necesarios que Buda siguió para llegar al nirvana, a la iluminación.

1.4.3. Tipos de diálogos

Chris Bateman en el libro *Redacción de juegos: habilidades narrativas para videojuegos* (2007) sugiere que la forma en cómo se desarrollan los diálogos depende directamente del tipo de videojuego para el cual esté hecho. Los agrupa en tres categorías:

- Diálogos por eventos motores: es el estándar. Los eventos junto al espacio de juego activan las conversaciones. Puede tomar varias formas: un verdadero diálogo entre un personaje no-jugador y el jugador principal, una narración, o un comentario que el jugador hace como monólogo personal.
- Diálogos impulsados por motores del tema: estos se activan mientras el personaje está manteniendo una conversación con un personaje no-jugador del mundo de juego. A pesar de que tienen distintos estilos, son usualmente caracterizados en dos: guion de personajes (conjunto de diálogos con un personaje no-jugador que responde a determinadas condiciones) y guiones basados en *tokens* (los tokens son objetos que el jugador va recolectando a través del mundo y que saca en las conversaciones con personajes no-jugador) los guiones basados en tokens dan al jugador mayor control sobre

el curso del diálogo, pero son recomendados para los juegos del tipo rompecabezas/aventura.

- Diálogos árbol: más que verdaderos diálogos árbol, son cadenas convergentes y divergentes de conversación. Son diálogos divididos en segmentos, y estructurados según las diversas decisiones que toma el jugador ante las opciones que se le presentan.

CAPÍTULO II: EL VIAJE DEL HÉROE

"Una de las pautas dramáticas más empleadas por guionistas y escritores corresponde precisamente al mito de la forja heroica, también conocido como *viaje del héroe*" [énfasis en itálicas añadido] señala Antonio Sánchez-Escalonilla en la introducción de su libro **Guion de aventura y forja del héroe** (2002, p.13). Sánchez-Escalonilla establece que el origen de esta estructura dramática actual es resultado de la unión de muchos cuentos literarios de héroes de otros tiempos y culturas, que ha servido tanto para "diseñar las aventuras de los héroes cinematográficos como, sobre todo, para profundizar en sus conflictos interiores" (p.14). Convirtiéndose, de esta forma, en un instrumento que optimiza las opciones creativas del escritor.

.

Por su parte, Christopher Vogler en su libro El viaje del escritor, define el viaje del héroe de una forma más directa:

> *Siempre implica una suerte de viaje. Un héroe abandona su entorno cómodo y cotidiano para embarcarse en una empresa que habrá de conducirlo a través de un mundo extraño y plagado de desafíos (...) un lugar que se transforma en el campo de batalla donde dirimirá sus diferencias con el antagonista. Pero, a la par, son otras tantas las historias que conducen al héroe a través de un viaje interior (...) donde el héroe crece y sufre cambios, viaja de una manera de ser a la siguiente (...) Son precisamente estos periplos emocionales los que atrapan al público (...). Así, las etapas que integran el viaje del héroe pueden rastrearse en historias de toda índole y no solo en aquéllas que describen una aventura o acción que pueda ser tildada de «heroica». El protagonista de cada historia es el héroe de un viaje, aun cuando la senda únicamente transite por su*

> *mente o se desarrolle en el ámbito de las relaciones. (2002, p.45*)

Básicamente lo que Vogler intenta explicar es que todo lo que ocurre a lo largo del viaje del héroe se refleja al final en un cambio, no importa de qué tipo, en el personaje de la historia contada. Todo lo que le ocurre se refleja en la transformación interna que el personaje sufre a lo largo de las distintas etapas del viaje, en otras palabras, dichas etapas van de la mano con el llamado arco del héroe.

2.1 No se puede hablar del viaje sin conocer al Héroe

Para Sánchez-Escalonilla, el lema "Proteger y Servir" del Departamento de Policía de Los Ángeles es la divisa de todos los héroes. Señala que el origen de la palabra Héroe es persa antiguo y griego, y que su significado se relaciona con los términos "guardián, servidor, protector, hombre o mujer valerosos" (p.18).

Por su parte, Vogler, en su libro, aclara que, aunque el héroe es culturalmente concebido como un guerrero, una especie de soldado; este puede tener cualquier forma (madre, pintor, artista, contador, mendigo…).

De esta forma, Sánchez-Escalonilla habla en su libro de cómo el héroe de la actualidad es más una especie de mártir, a quien le importa más el bien común que el propio. Mientras que los héroes de la antigüedad "se distinguían más bien por sus hazañas y por sus alardes de valor y astucia, más que por una disposición altruista de servicios" (p.19).

Así, Sánchez-Escalonilla establece que los héroes actuales no tienen por qué tener esas habilidades sobrehumanas (Hércules u Odiseo), pero sí deben tener virtudes que se encuentren en esas historias: "sabiduría, justicia, fortaleza y autodominio. Cuatro rasgos

que predisponen a la aventura y pueden cultivarse a lo largo de un viaje iniciático" (p.22) Sobre ellos aclara que:

> *"De estas cuatro virtudes depende la identificación del espectador con el héroe -todo espectador se reconoce a sí mismo en los personajes- y de la credibilidad del propio personaje y la historia en su conjunto. Un espectador sabe que nunca realizará hechizos como Harry Potter (...) pero quizás comparta su deseo de averiguar su misión en la vida" (2002, p.22).*

Por su parte, Joseph Campbell en el libro El héroe de las mil caras (1949) habla del héroe como algo que se forja, señalando a todas las virtudes antes mencionadas como una suerte de herramientas que ayudan al personaje a librar tanto su lucha interna como los obstáculos externos a los que se enfrenta para lograr convertirse en el héroe del que se habla. De esta forma establece que "El héroe es el hombre o la mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas, personales y locales y ha alcanzado las formas humanas generales, válidas y normales"(p.19).

2.1.1 Héroes los hay de todo tipo: resueltos y reticentes

Christopher Vogler, en su libro El viaje del escritor, habla de dos tipos principales de héroes: resueltos y los reticentes. Los resueltos son aquellos valientes siempre dispuestos a continuar con valentía muy motivados; mientras que los reticentes son aquellos que deben ser arrastrados por otros para cumplir su misión, suelen ser temerosos pero al final de la historia dan un giro sorprendente. Estos héroes, a su vez, deben ser analizados en cuatro aspectos más.

Antihéroe

Vogler señala en su libro que los antihéroes son "un tipo de héroe muy concreto, que pudiera ser considerado un villano por encontrarse fuera de la ley" (p.73) pero que cuyas características son de agrado del público ya que su historia logra que la gente se identifique con él. Los hay de dos tipos: aquellos similares a los héroes tradicionales pero cuya personalidad segrega un alto grado de cinismo o cargan con alguna herida de su pasado; o, aquellos personajes cuya historia parece no ser muy heroica o bastante trágica llegando a causar un mínimo de repudio en la audiencia.

Sociable

Existen aquellos héroes que al iniciar un viaje pertenecen a un grupo, y su viaje narra la historia de su separación para lograr la misión. Así "su historia es la historia de su separación del grupo (primer acto), su aventura en solitario en el desierto y alejados del grupo (segundo acto) y, por lo general, su reintegración final en el grupo que los vio partir (tercer acto)." (p.73) Los héroes de este tipo deben escoger al final de la historia si retornar al mundo ordinario o si mantenerse en el nuevo mundo que conocieron en su viaje, escribe Vogler en su libro.

Solitario

En el viaje del escritor también se habla de los héroes solitarios, estos, al contrario de los sociables, inician su historia alejados del mundo. Su mundo ordinario es la soledad y su persona. Así, su viaje narra "su reentrada en el grupo (primer acto), sus aventuras en el seno del grupo, en el territorio habitual del grupo (segundo acto), y su regreso al aislamiento en el desierto (tercer acto)" (p.74).

Catalizadores

Estos son los más particulares. A diferencia de los anteriores, este héroe no sufre transformaciones en su personalidad ya que son "figuras centrales que pueden actuar heroicamente, pero que no sufren grandes cambios, dado que su función principal consiste en provocar transformaciones en otros" (p.74) y no la de transformarse ellos.

2.1.2 Motivaciones

En el libro **Estrategias de guion cinematográfico** (2001), Antonio Sánchez-Escalonilla habla sobre la división que hace Eugene Vale al tocar el tema del motor de la acción, de cómo se construye la acción que va a narrarse: "Por un lado, el objetivo del protagonista de la historia; por otro, la alteración que supone la propia búsqueda de ese objetivo" (p.119). Cuando un protagonista debe cumplir el objetivo, la acción suele concordar con las tres fases de los actos: planteamiento, nudo y desenlace:

- Motivo: causas que llevan al protagonista a actuar.
- Intención: acciones que realiza el protagonista. Asegura Vale: "el choque entre la intención y la voluntad da como resultado una lucha (...) esta es la función más importante de la intención. Se debe entender que las personas pueden contrastar pero el conflicto sólo puede ser resultado de sus intenciones" (p.120).
- Objetivo: ocurre cuando el protagonista cumple su meta.

Por su parte, Vale señala que al tratar la acción desde el conflicto dramático, la ruptura del equilibrio debe ser lo suficientemente fuerte como para poder generar dicho conflicto dramático y esta se determina por la fuerza del objetivo del héroe. De esta forma, el equilibrio roto por un problema debe ser restablecido a lo largo de la narración con lo que haga el protagonista mientras intenta alcanzar su meta.

Vale expone que, si el protagonista se encuentra en una situación (A) que sería el punto de partida de la acción dramática, tiene que ocurrir una ruptura del equilibrio (B) que genere un gran conflicto dramático determinado por la fuerza y el deseo del héroe de lograr el objetivo, donde lucha por él (C) que termina concluyendo (D). Así Sánchez-Escalonilla señala que Vale diferencia cuatro fases para la acción:

- Estadio inalterado: aún no ha sucedido ningún motivo y se presentan a los personajes.
- Alteración: lo que motiva al protagonista a actuar.
- Lucha: es la acción en sí. Es una "carrera de obstáculos" de la que el protagonista debe salir victorioso (p. 121).
- Ajuste: el tercer acto. La acción termina y esto implica algún tipo de evolución en el protagonista o en su mundo.

Sánchez-Escalonilla también hace referencia al paradigma de Syd Field, para quien "la acción de todo guion se soporta sobre dos momentos críticos denominados *plot points*, que provocan dos quiebres en la historia*"* (p.123). Donde un *plot point* es algo que pasa en la historia que la hace girar hacia otro lado. En el primero, se complica, y en el segundo, se resuelve.

Seguidamente complementa esta teoría con la de Linda Seger, quien introduce los elementos detonantes (primer empujón) y clímax (el incidente más relevante de la historia) en el paradigma.

Entonces, se plantea la contradicción entre acción/personaje. En la trama existe un conflicto que impulsa la acción de los personajes. Si se le da más importancia a esto a nivel narrativo, los paradigmas aplican bien; dado que estas historias están "guiadas a través de la acción*"* (p.130). Están llevadas por la resolución del conflicto y son recordadas por lo que pasó a nivel externo. Es el caso contrario a las que son *guiadas por el personaje,* recordadas por el proceso interno del mismo.

Scott Rogers menciona en su libro **Subir de nivel** *(*2010) cómo simplificar el proceso de creación de la historia mediante algo que llama "el triángulo de la rareza": consta con tres puntos (personajes, actividades, mundo). Para la producción creativa de un videojuego exitoso se debe escoger uno de estos vértices del triángulo y explotarlo.

2.2 Etapas del viaje (Desarrollar las etapas)

Scott Rogers en **Subir de nivel** (2010) dice que "Un juego no necesita tener una historia, sin embargo siempre la tiene" (p.37). Propone una estructura muy básica de la historia que solemos encontrar en un videojuego (p.37, 38, 39, 40,41):

i. *Primero, hay un héroe que tiene un deseo*
ii. *El héroe encuentra un evento que desordena su vida e interfiere con su capacidad de obtener lo deseado. Este evento causa un problema al héroe.*
iii. *El héroe trata de superar el problema...*
iv. *Pero su método falla.*
v. *Hay una reversión de la fortuna, que causa más problemas para el héroe.*
vi. *Y problemas aún más grandes son creados para el héroe, estos lo ponen en alto riesgo*
vii. *Finalmente, hay un último problema que amenaza al héroe, con el riesgo más alto de todos.*
viii. *El héroe debe resolver este problema final...*
ix. *...En orden de ganar su objeto de deseo. Y todos viven felices por siempre. Bueno, al menos hasta que salga la secuela.*

Tanto para Joseph Campbell en **El héroe de las mil caras** (1972), como para Christopher Vogler en **El viaje del escritor** (2002), el héroe en su viaje debe pasar por una serie de etapas que le permiten crecer internamente y las cuales debe afrontar para poder

trascender. Para Campbell el viaje comprende tres grandes etapas entendidas como la unidad nuclear del *monomito* y son separación-iniciación-retorno. Estos son los tres grandes procesos por los que debe pasar el personaje para convertirse en un héroe, y cada una de estas etapas se subdivide en otra cantidad de acciones y eventos que deben ocurrir a los largo de dicho viaje. Lo importante es que el personaje al volver haya cambiado de alguna forma, crecido, para poder llamarse a sí mismo Héroe.

> El héroe inicia su aventura desde el mundo de todos los días hacia una región de prodigios sobrenaturales, se enfrenta con fuerzas fabulosas y gana una victoria decisiva; el héroe regresa de su misteriosa aventura con la fuerza de otorgar dones a sus hermanos. La aventura del héroe, (…) normalmente sigue el modelo de la unidad nuclear arriba descrita; una separación del mundo, la penetración a alguna fuente de poder, y un regreso a la vida para vivirla con más sentido. (Campbell, J. 1949, p. 25)

Por su parte, Vogler, partiendo de las teorías previas de Campbell, simplifica más en el asunto y establece doce etapas del viaje del héroe dividiéndolas a su vez en tres actos al estilo Syd Field, partiendo de las tres etapas principales de las que habla Campbell. Señala, a su vez, que el modelo del viaje del héroe es más una guía de navegación que una biblia per se, pero una guía que permitirá hacer la historia más interesante y creíble. Resume estas etapas como (2002):

> 1. Los héroes se nos presentan en el MUNDO ORDINARIO, donde 2. Reciben la LLAMADA DE LA AVENTURA. 3. Inicialmente se muestran RETICENTES o bien RECHAZAN LA LLAMADA, pero 4. Un MENTOR los anima a 5. CRUZAR EL PRIMER UMBRAL e internarse en el mundo especial, donde 6. Encontrarán PRUEBAS,

> ALIADOS Y ENEMIGOS. 7. Se APROXIMAN A LA CAVERNA MÁS PROFUNDA, atravesando un segundo umbral 8. Donde empezará su ODISEA o CALVARIO. 9. Se apoderarán de su RECOMPENSA y 10. Serán perseguidos en el CAMINO DE REGRESO al mundo ordinario. 11 Cruzan un tercer umbral, experimentan una RESURRECCIÓN y esta vivencia los transforma. 12. RETORNAN CON EL ELIXIR, una bendición o tesoro del que se beneficiará el mundo ordinario. (p.58)

Por su parte, Sánchez-Escalonilla aclara en su libro **Guion de aventura y forja del héroe** (2002), que el retorno al hogar no es necesariamente el final de la historia. Hay veces que al volver el héroe debe enfrentarse a una prueba final, o puede incluso no volver, en vez de ello, un nuevo lugar se transforma en su hogar. Al momento de volver el personaje, debe haber logrado obtener su premio, su meta. Esta puede ser el logro de una guerra, la superación de un obstáculo, el encuentro de un tesoro largamente esperado, como un crecimiento interno. El personaje no podrá volver a ser el mismo jamás tras el viaje, si vuelve sin haber cambiado, la forja del héroe no se habrá logrado ya que este viaje se produce para que el personaje crezca. "Porque la forja del héroe no es más que el camino de los hombres a lo largo de sus vidas, mientras descubren su propia aventura y aceptan la llamada a proteger y servir" (p.233).

2.2.1. Los 17 pasos del viaje del héroe en el Monomito de Joseph Campbell

Para Joseph Campbell, en **El héroe de las mil caras**, el viaje del héroe en su proceso de separación-iniciación-retorno pasa por 17 etapas, cuyo orden e intensidad puede variar, pero están presentes en todos los viajes y son las que permiten la verdadera transformación. Estos 17 pasos se encuentran divididos en las tres etapas que forman el monomito:

1. La llamada a la aventura, en busca de lo desconocido.
2. La negativa al llamado, puede ocurrir por miedo, responsabilidades.
3. La ayuda sobrenatural, una vez el héroe se ha comprometido con el viaje, de forma consciente o no, el mentor aparece para ayudarlo.
4. El cruce del primer umbral, este es el punto donde el héroe inicia realmente el viaje a la aventura y abandona su mundo conocido.
5. El vientre de la ballena, esta es la separación final de lo conocido. en este punto el héroe demuestra su deseo de iniciar la transformación.
6. El camino de las pruebas, el héroe se encuentra con obstáculos que dificultan su camino a la transformación. Suelen venir de a tres.
7. El encuentro con la diosa, en este punto el héroe se enfrenta al amor pasional.
8. La tentación, acá se enfrente a la aparición de una pasión material que puede desviarlo de su camino.
9. La reconciliación con el padre, en este punto se debe enfrentar a aquello que controla su vida y no lo deja ser libre.
10. Apoteosis, es el momento donde el héroe sufre su última transformación renaciendo de sus cenizas.
11. La gracia última, cuando el héroe logra el objetivo de su viaje.
12. La negativa al regreso, una vez tiene el elixir, el héroe debe decidir si volver a casa o a su nuevo mundo ordinario.
13. La huida mágica, el héroe huye con el elixir a una nueva aventura.

14. El rescate del mundo exterior, una fuerza poderosa debe rescatar al héroe para que vuelva a su mundo.
15. El cruce del umbral del regreso, el héroe regresa con mayor sabiduría y cambiado.
16. La posesión de los dos mundos, alcanza el balance entre lo físico y lo espiritual. entre el antes y el después.
17. Libertad para vivir, alcanzar la sabiduría te lleva automáticamente al camino de la libertad donde el héroe consagrado será libre y feliz.

2.2.2. El espectador como parte de la historia (actor/espectador/héroe)

Stephen Jacobs habla en el libro **Escribiendo para videojuegos: habilidades narrativas para videojuegos** (2007) sobre el viaje del héroe basado en las obras de Campbell como un modelo de trama. Es en parte, un modelo narrativo-estructural y en parte una descripción del arco del personaje, quien asume algunos retos y cambios en un orden específico.

Por su parte, Rogers aclara en su libro que, si bien es necesario guiarse con paradigmas como el viaje del héroe o el de Syd Field, lo más importante en un videojuego es tener presente que estos son un medio interactivo donde "jugar es la cosa" (p.41) y el desarrollo del guion debe guiarse precisamente por eso.

2.3 Los obstáculos vs. conflicto

Del héroe

En **Estrategias de guion cinematográfico** (2001) se señala que Vale habla de tres tipos de dificultades que conforman el conflicto dramático, que permiten al personaje evolucionar:

- Obstáculos: son accidentales.
- Complicaciones: son las dificultades que ocurren por las propias decisiones del protagonista.
- Contraintenciones: son las que ocasiona otro personaje al protagonista.

"El protagonista de un guion paradigmático (guiado por la acción) desarrolla su drama movido por un objetivo exterior, próximo y tangible, pero que en el fondo encierra otra meta más profunda" señala y procede a aclarar que: "en cambio, en una historia guiada por el personaje, el protagonista también actúa impulsado por una razón interna, pero "les basta una meta interior para explorar el conflicto dramático" (p.132).

Del jugador

Rogers afirma que, como su equivalente narrativo, el jugador es el héroe de la historia, por lo que, al momento de escribirla se deben atender sus necesidades desde la perspectiva de quién va a jugar y "(...) estar atentos al orden de los eventos, ya que como cada experiencia se basa en la siguiente, el objetivo es crear un aumento de estados emocionales al jugador" (p.42).

2.4 Los otros personajes en la historia

En **El viaje del escritor**, Vogler habla de los personajes con los que el héroe interactúa a lo largo de su viaje; muchos recurrentes, como aquellos que lo ayudan en el avance de su aventura, o de quienes la entorpecen y los que le dan pistas. Afirma que el psicólogo Carl G. Jung fue quien optó por aplicar el concepto de arquetipo a estos personajes de características repetitivas. Son normalmente utilizados para determinar los modelos de personalidad desde hace muchos años.

Jung habla de un inconsciente colectivo, similar al inconsciente individual de cada persona, este se da como resultado de la cultura compartida en las diversas sociedades.

Señala que de este inconsciente surgen los distintos tipos de personajes de los que se está acostumbrado y que sin importar la cultura, el tiempo e incluso las personalidades en general, estos arquetipos se mantienen; señala que esto se puede deber a la utilidad que le proporcionan a los narradores de historias estos personajes.

Partiendo de lo dicho por Jung, Vogler señala que los arquetipos se han convertido en "una herramienta indispensable para comprender la función o el propósito de los personajes que participan en cualquier historia" (p.61) De esta forma, los arquetipos parten directamente de la función que el personaje tiene en la historia más que de su personalidad/carácter/actitud como tal. Aclara que "Joseph Campbell calificó los arquetipos de biológicos: como expresiones de los órganos del cuerpo, están enraizados en lo más hondo del ser humano. La universalidad de estos patrones posibilita la experiencia compartida de la relación de historias" (p. 61).

Vogler aclara que él termina entendiendo los arquetipos "no tanto como roles de personajes rígidos, sino, como funciones que los personajes desempeñaban temporalmente, con el objeto de producir determinados efectos que enriquecerían la historia. " (p.62) y los compara con el uso de máscaras que los distintos personajes se ponen y quitan en la medida que cumplen una u otra función.

En el libro **El viaje del escritor**, Vogler establece y desarrolla 7 arquetipos considerados como los más comunes y de mayor utilidad, señalando así su función tanto psicológica como dramática:

El mentor (anciano o anciana sabios)

Campbell establece en su libro El héroe de las mil caras (1972) que el primer encuentro del héroe en su viaje es con "una figura protectora (a menudo una viejecita o un anciano), que proporciona al aventurero amuletos contra las fuerzas del dragón que debe

aniquilar" (p.46). Es en este punto donde el héroe inicia su viaje y de acá derivan las siguientes etapas.

Vogler indica que este personaje viene siendo aquella "figura positiva que ayuda o instruye al héroe (...) que enseñan y protegen a los héroes y les proporcionan ciertos dones" (p, 76). De acá en adelante Vogler profundiza aún más estableciendo que el mentor viene siendo el Yo del héroe, su conciencia, y que este puede cumplir una o más misiones a lo largo de la historia que pueden ser desde enseñarle cosas al héroe que él no sabe, revelarle alguna verdad, motivarlo a seguir su camino, hacer de conciencia, otorgarle misiones, etc. El héroe puede encontrarse con más de un mentor a lo largo de su viaje.

Lee Sheldon, en **Creación de personajes y narrativa para videojuegos** (2004), habla del mentor como el personaje del videojuego que le permite al protagonista conocer más de la historia, le hace sugerencias sobre cómo llegar a un nuevo nivel o evitar peligros, sobre habilidades especiales que el jugador tiene, le recuerda cosas que no ha hecho aún y debe cumplir, ofrece datos sobre la jugabilidad, asigna misiones, apoya los esfuerzos del jugador y otorga recompensas. El mentor es el personaje que guía y sigue al jugador a lo largo de la historia y lo impulsa a continuar.

El guardián del umbral

Vogler habla del Guardián del umbral como aquel obstáculo que el jugador debe enfrentar para entrar a ese nuevo mundo "Constituyen una amenaza para el héroe, pero si se los interpreta correctamente pueden ser superados, sorteados, eludidos, aun convertidos en aliados" (p.87). Sirven para poner a prueba al héroe y ver si es capaz de superarse. Este personaje no es el villano de la historia, pero puede venir siendo el lugarteniente o un personaje neutral.

Scott Rogers (2010), se refiere a estos personajes como los Enemigos. Señala que existen varios tipos de enemigos: los patrulleros, cazadores, disparadores, guardias,

voladores, bombeadores, tomadores, transportadores, bloqueadores e imitadores, y de esto dependen las habilidades, velocidad, etc. que se le van asignar para enfrentarse al héroe. Los guardianes del umbral serían específicamente aquellos encargados de proteger las puertas de acceso a los distintos niveles del juego, los Guardias. Pero en general, todos los enemigos pueden ser considerados como guardianes del umbral, ya que todos están ahí para poner a prueba las habilidades del jugador.

El heraldo

"Una persona, condición o información nueva altera el equilibrio del héroe y de entonces en adelante nada será igual. Deberá, por tanto, tomar una decisión, pasar a la acción y encarar el conflicto" (p.91), el personaje que hace esta llamada a la aventura viene a ser el heraldo, señala Vogler en su libro. Son quienes le dan a entender al héroe que un cambio está próximo y sirven de motivación para avanzar.

En los videojuegos, el heraldo viene siendo el Compañero del protagonista. Es ese personaje que puede llegar a ser cómico pero que a la vez le otorga información importante al jugador y que en momentos puede incluso salvarle la vida al héroe, señala Lee Sheldon.

La figura cambiante

El Viaje del escritor habla de este personaje como aquel capaz de mantener intrigado: "cambian su aspecto, humor, talante o estado de ánimo, de manera tal que el héroe y el público encuentran dificultades para interpretarlos" (p.95). Con estos personajes se busca agregarle mayor tensión dramática a la historia.

La sombra

Vogler habla de la sombra como los enemigos, villanos y/o antagonistas de la historia, diciendo que estos vienen siendo el lado oscuro del personaje.

> Villanos y enemigos suelen dedicar sus esfuerzos a la destrucción y muerte del héroe. Pero los antagonistas pueden no ser tan hostiles, pueden ser aliados que persiguen el mismo objetivo aunque discrepan de las tácticas empleadas por el héroe-. Antagonistas y héroes en conflicto son como caballos de un mismo tipo que tiran en distintas direcciones, siendo así que los villanos y los héroes enfrentados son como trenes que se aproximan y avanzan hacia una colisión frontal segura. (El viaje del escritor, 2004, p.101)

En cuanto a Lee Sheldon, él ve a los villanos y antagonistas como aquellos personajes que simplemente son los adversarios u opositores del héroe. Señala que estos deben ser tan inteligentes y elaborados como el héroe para que presenten un verdadero obstáculo para el jugador. La pregunta que ´sale de acá es entonces: si los dos son igual de buenos peleando, cómo lo vencerás. Es trabajo del diseño del juego proveerle al jugador un arma, una condición o una información que le permita superar al enemigo al final, y de esta forma, tanto el jugador como el personaje podrán sentirse orgullosos de haberlo vencido.

El embaucador

Son aquellos que "ayudan a que los héroes y el público toquen con los pies en el suelo." Vogler señala que son esos personajes que le aporta risa al drama, evitando que la historia se haga pesada. "Aportan cambios y transformaciones saludables (...) La energía del embaucador puede expresarse mediante travesuras, accidentes o deslices verbales que nos alertan de la necesidad del cambio. " (p.102).

Personajes para videojuegos

Una vez establecidos los arquetipos típicos en la narrativa, Lee Sheldon (2004), habla de otra serie de personajes necesarios en los videojuegos. Estos le permiten al jugador continuar con la historia y generan una mayor jugabilidad e integración/identificación del jugador con el mundo del juego: "Nuestra historias deben poblarse con personajes que simplemente nos invitan a verlos y a interactuar con ellos" (Traducción libre del autor.p.61). Son los *NPCs* y las funciones que estos cumplen en el juego como portadores de información o de objetos que pueden serle de utilidad al jugador en lo referente a la jugabilidad más que en la historia como tal. En esta categoría entran los *Sirvientes y mascotas, Mercaderes, Entrenadores y los Asignadores de misiones*.

- Sirvientes y mascotas: "Son NPCs cuya función básica es ayudar al personaje jugador. (...) A veces son amigos, a veces oficiales superiores, pero básicamente están aquí para ayudar". (Traducción libre del autor. p.83). En lo referente a las mascotas, estas son llamadas por el jugador principal en momentos específicos y los ayudan a vender a algún enemigo.
- Mercaderes: "Ellos son los dadores de elementos o los receptores, así como los encargados de la compra y venta de productos que el jugador necesita." (Traducción libre del autor. p.84)
- Entrenadores: son básicamente los personajes que le introducen el mundo del juego al jugador. Le explican cómo usar uno u otro artefacto o el uso de los controles.
- Asignadores de misiones: son aquellos personajes que le otorgan misiones al jugador. Estas pueden estar relacionadas directamente con la trama de la historia o ser material extra que el jugador utilizará para obtener mejores armas, más dinero u otro tipo de recompensas.

2.5 Personajes y sus dimensiones.

En el libro Creación de personajes y narrativa para videojuegos (2004), Lee Sheldon habla de la importancia de generar personajes redondos. Esto es lo que permitirá que el jugador se identifique con ellos. Señala que para lograr esto, los personajes deben contener tres dimensiones al momento de crearse: la dimensión física, la social y la psicológica.

Dimensión Física: esta es la parte más sencilla ya que es describir la visual del personaje, cómo se ve y si tiene alguna característica específica que lo hace diferente. Estos elementos deben pensarse con detalle, ya que puede influir directamente en las otras dimensiones del personaje.

Dimensión Social: "Incluye el pasado del personaje, su educación y su medio ambiente local y cultural. Al dar un pasado, se ponen sus acciones en perspectiva. Ya no son antojos del autor, sino que el personaje tiene un interés." (Traducción libre del autor p.38). Es la forma de ubicar al personaje en relación al mundo y su propia historia.

Dimensión Psicológica: Una vez se tiene la historia del personajes, es necesario "echar un vistazo a las acciones del personaje, sus actitudes, sus opiniones, su visión del mundo" (Traducción libre del autor p.39). En este punto se establecen aquellos deseos o secretos que el personaje tiene, cosas que él incluso puede llegar a desconocer pero que tú, como el autor, eres el dios de su mundo y puedes permitirte saberlo.

2.6 ¿Cómo acaba esta historia?

Sánchez Escalonilla señala en su libro **Fantasía de aventuras** (2009) que existen tres tipos del viaje o exploración que el héroe puede realizar independientemente del mundo en el que se encuentre: lineal, circular o espiral. El tipo de exploración depende directamente de cómo acaba la historia del héroe.

En la exploración lineal, el héroe no retorna a su mundo de origen. Al realizar su viaje encuentra en el otro mundo su hogar y ahí decide quedarse al final, dejando abierta la posibilidad de una nueva aventura. Ej. Jake Sully, de Avatar.

En la exploración circular, el protagonista retorna al punto de origen, visitan una dimensión y vuelven a casa con grandes cambios internos. Ej. Bilbo, de El Hobbit.

La exploración espiral es aquella donde los viajes circulares se repiten de forma constante, creando sagas. Por ejemplo Marty MacFly, en Volver al Futuro.

CAPÍTULO III: CONCEPTOS ELEMENTALES

3.1. De la aventura gráfica al drama interactivo: QTEs

En los videojuegos, los eventos en tiempo real, mejor conocidos como *Quick Time Events o QTEs*, son mensajes rápidos que obligan al jugador a realizar acciones o presionar comandos de forma rápida para evitar terribles consecuencias, dice Steve Ince en **Subir de nivel** (2010). Este tipo de jugabilidad se ve por primera vez en el juego Dragon's Lair (1983) y desde entonces quedó en el olvido hasta Shenmue en 1999, donde su creado Yu Suzuki le bautizó como QTE. Los QTE son *secuencias de comandos* que dan pie a las llamadas secuencias cinemáticas o escenas. En caso de errar la secuencia de comandos, la historia puede tomar un camino diferente. Por su parte, los comandos que son de a uno, es decir que no vienen acompañado de una serie capaz de producir una secuencia cinemática, son llamados *Point and Click*.

Los *quick-time-events* se han convertido en una nueva forma de narrativa para los videojuegos desde Shenmue, método que ha sido adoptado ya por otras compañías como Quantic Games y reconocidos juegos como Indigo Prophecy, Heavy Rain y L.A. Noir, afirma César Otero en su entrada **Los creadores hablan sobre las QTEs y la forma de contar historias** (Meristation, 2013).

De esta forma David Cage, creador de Indigo Prophecy y Heavy Rain, en la entrada **Indigo Prophecy: Diario del desarrollador** (1up, 2005), entiende que esta nueva propuesta ha transformado a la industria, siendo capaz de decir que, si bien se considera que el género Indigo Prophecy es Aventura Gráfica, este ha evolucionado en gran medida con la inclusión de los QTE llevando a convertirlo en lo que a él le gusta llamar Drama Interactivo:

> Sugiere el hecho de que el jugador interactúa con el relato y la experiencia emocional. El concepto del juego es bastante simple: poner al jugador en la piel del protagonista de una película y que él decida qué quiere hacer. Sus acciones tendrán consecuencias que modificarán la historia. (...) Este juego es único en muchos sentidos: ya que, su objetivo es demostrar que es posible crear un juego basado cien por ciento en la historia, sin perder la interactividad.

En una entrevista realizada por Ryan Payton (2013), director del videojuego Republique, a David Cage y Yu Suzuki gracias a Game Informer, llamada David Cage habla de la narrativa con Ryan Payton y Yu Susuki. En este video, Cage señala que solo el 25% de los jugadores llega a ver el final de los videojuegos ya que dejan de jugarlos, mientras que el 75% fue capaz de terminar Heavy Rain y asegura que esto se debe a que la narrativa del juego es lo suficientemente poderosa como para que la gente desee saber qué es lo que va a pasar. De esta forma, Cage señala que desea transmitir emociones "llega una edad en la que al llegar a tu casa quieres hacer algo que te llene: leer un libro o ver una película (...) quieres que al final lo que hagas te deje un mensaje". Él siente que con este tipo de juegos está logrando fusionar las dos cosas. Sus personajes no superan retos, sus personajes se adentran en un viaje que los hace crecer y al final le queda un mensaje a quien está jugando. Suzuki, por su parte, señala que lo que él quiere es permitirle a los jugadores cometer errores, que piensen en el juego más como un viaje que como un reto que superar.

3.2. Ciencia ficción

Juan José Plans, en **La literatura de ciencia-ficción** (1975), define: "Ciencia ficción: con nostalgia, la imaginación disciplinada" (p.41). Así, afirma que ciencia ficción viene siendo aquel deseo que tienen las personas, aquellas proyecciones a futuro, pero siempre vienen acompañadas de esa nostalgia de lo que pudo haber sido y de lo que nunca

hubo. Afirma que la hay de dos tipos: la positiva y la pesimista. En la primera se imagina un mundo perfecto donde la humanidad logra lo que desea, la segunda es un poco más caótica y va de la mano con la realidad humana donde, si bien por un lado hay avances, por el otro las guerras y la inhumanidad continúa en pie. Señala que "La ciencia ficción responde a las interrogantes que nos formulamos en nuestro siglo, sirviéndose de unas extrapolaciones que dejan plasmadas las inquietudes del género humano, principalmente intelectuales" (p. 47).

Por su parte, Antonio Sánchez-Escalonilla, en su libro **Fantasía de Aventuras: claves creativas en novela y cine** (2009), señala que la diferencia entre la fantasía ya la ciencia ficción radica en que la ciencia-ficción le aporta siempre una explicación racional a sucesos irracionales, lo justifica con la ciencia, haciéndolo verosímil a la audiencia. Este género utiliza medio científicos o técnicos para construir su mundo.

Fernando Ángel Moreno, profesor de la Universidad Complutense de Madrid, en su conferencia **La Ficción prospectiva: propuesta para una delimitación del género de la ciencia ficción**, realizada en el marco del 1er Congreso Internacional de literatura fantástica y ciencia ficción de la Universidad Carlos III de Madrid en mayo de 2008, publicado en **Ensayos sobre ciencia ficción y la literatura fantástica** de Fernando Angel Moreno; señala que la ciencia ficción abarca muchos temas y subgéneros, lo que la hace difícil de definir. De esta forma, Moreno parte de la afirmación de que "la realidad existe" (p.73), de acá dice que si bien hay muchas cosas que se pueden poner a duda, hay cosas que simplemente están ahí y ya "El positivismo postuló que la realidad está por encima de nuestras opiniones y nuestros deseos. Como decía Feynman, queremos ver la realidad según nuestros patrones, pero la realidad es como es". Partiendo de esta afirmación Moreno se adentra aún más en su definición:

> Harshaw propone que existe un campo referencial externo, en el que ciertas cosas no se cumplen, y un campo referencial interno—el construido por cada obra literaria—

> donde puede desarrollarse todo aquello que le dé la gana al autor, con independencia de que se cumpla o no en el campo referencial externo. De este modo, nos quitamos el problema de si algo es real o no es real y lo reducimos a «lo que vemos en esta obra» y lo «lo que no vemos en esta obra». (...) Desde el campo referencial externo podemos entender el campo referencial interno de la obra, pero jamás justificarlo ni desmerecerlo. Aquí es donde se encuentra muchas veces la problemática. El campo referencial interno existe independientemente del campo referencial externo.

De esta forma Moreno en su conferencia señala que, a diferencia de los otros géneros, la ciencia ficción no intenta hacerte creer que lo que cuenta es verdad, en cambio, se empeña en recordarte que lo que lees es precisamente algo alejado de la realidad en la que vives. "En la ciencia ficción la realidad es la que es" (p.78), y al derivar de una campo referencial externo conocido, el lector puede creerse lo que lee. Partiendo de una realidad en la que vivimos, se puede decir que "la ciencia ficción pretende ir al fondo del problema cultural" (p.79) llevando al autor a generar un contrato de ficción donde impone las normas de la realidad que va a crear y todo lo que ocurra en su historia, siempre y cuando cumpla las normas del contrato, será real en ese campo referencial interno, permitiéndole al lector creerse lo que lee. De esta forma, el autor debe hacerse muchas preguntas para comprobar la verosimilitud de su historia, entre las cuales las más importantes son: ¿sería posible…? y ¿qué pasaría si…?. Los viajes en el tiempo, la aparición de monstruos, llegada de alienígenas, la inmortalidad... son algunos de los temas recurrentes en los libros de ciencia ficción, ya que son formas interesantes de plantear nuevas propuestas de realidades y solucionar los problemas culturales y morales.

Ucronía o Historia alternativa

En el trabajo **La historia alternativa como herramienta didáctica: una revisión historiográfica** (2010), publicado *online* en el portal de Proyecto Clío, Julián Pelegrín Campo habla del llamado "pensamiento contrafáctico" (p.2): señala que este es un fenómeno recurrente en la conciencia humana, en el cual, como ser pensante, el hombre se encuentra en una constante diatriba respecto a las decisiones tomadas enfrentándose a la pregunta "¿qué hubiera pasado si…?" (p.2) hubiera hecho una cosa diferente. El hombre se encuentra imaginando alternativas a su pasado y cuestionando las consecuencias de sus actos. Pero esto no termina aquí, este miembro del Proyecto CLÍO, señala que este tipo de pensamiento fue adoptado por diferentes campos estudio y aplicado en investigaciones para la búsqueda de mejores resultados: la psicología, el marketing, la política, incluso la historia, hacen uso de esta pregunta.

De aquí, Pelegrín Campo señala que, si bien la formulación de la pregunta "¿qué hubiera pasado si...?" es de gran utilidad en lo referente la investigación histórica, esta ha llegado a adquirir un alto valor dentro de la creación artística. La formulación contrafáctica permite transformar la realidad en ficción al permitirle a los creadores de las diversas obras cuestionarse "hasta qué punto, en el marco de referencia proporcionado por nuestra historia, un cambio en la sucesión de los acontecimientos conocidos podría haber modificado el devenir histórico en una dirección diferente a aquella que ha conducido (...) hasta nuestra realidad." (p.5).

Partiendo de lo anterior, termina diciendo que la formulación de la pregunta "¿qué hubiera pasado si...?" y su respuesta aplicada en obras de ficción, ya sean "discursos ficcionales que desarrollan tramas, escenarios y personajes bajo formas literarias, cinematográficas, dramáticas, etc." (p.5), son las que conocemos en la actualidad como Ucronías.

Viajes espacio-temporales

Los viajes en el tiempo son un tema recurrente en la literatura y otras formas de presentar la ciencia ficción. Desde que Einstein habló de la relatividad y sus

En el documental **El universo: Viaje en el tiempo de Stephen Hawking** (2012); se explica la característica del tiempo como una cuarta dimensión (apartando el ancho, largo y la profundidad de las cosas, que serían las tres dimensiones conocidas de las cosas). El problema sería llegar a dicha cuarta dimensión: ¿cuál es el camino? ¿Los portales pueden ser posibles dentro de las reglas de la naturaleza?-se pregunta Hawking.

Sí -se contesta en el documental- es posible, mediante los agujeros de gusano: puentes espacio temporales. Se logran mediante la conexión de partículas mínimas del universo. El único inconveniente es que se consiga mantener un agujero lo suficientemente grande y estable para que alguien pueda viajar por él.

Sin embargo, prosigue Hawking en el documental, en el caso de que este agujero grande y estable se manifestara, existen paradojas temporales que harían un viaje en el tiempo algo imposible.

Hawking explica la paradoja del abuelo, con un ejemplo llamado "el científico loco":

> Este lunático está decidido a crear una paradoja, incluso a costa de su propia vida. Imaginen que construyó un agujero de gusano, un túnel del tiempo que retrocede solo un minuto hacia el pasado (...) a través del agujero de gusano el científico puede verse a él mismo un minuto atrás. Pero, ¿qué pasaría si este científico utilizara el agujero de gusano para dispararse a sí mismo en el futuro? Moriría, asesinado incluso antes de terminar

de armar la pistola. Pero, ¿quién disparó el arma? Es una paradoja.

En el artículo de Martínez, E. (2007) se habla de un modelo teórico de viaje al pasado, en que el científico israelí Amos Ori ha descubierto un modelo teórico que expone la creación de un bucle espacio-temporal cuya infraestructura, libre de materia exótica, podría permitir a generaciones del futuro viajar al pasado; pero solamente hasta la fecha en que la máquina se haya construido. Martínez explica que "El sistema de Amos Ori podría permitir a nuestros descendientes en un lejano futuro viajar en el tiempo (...) pero aclara: nosotros no podremos ir al pasado porque nuestros ancestros no nos han dejado esta infraestructura."

Si se lograra viajar, ¿hacia dónde se iría? ¿Hacia otra dimensión? En el video Brian Greene habla sobre la teoría de cuerdas (TED, 2008) el físico estadounidense habla sobre ella, definida muy esencialmente como "la idea de que minúsculos hilos de energía vibrando en 11 dimensiones crean todas las partículas y fuerzas del universo" en esta conferencia, Greene afirma la posibilidad de probar la existencia de dimensiones paralelas, y concluye que si los cálculos que comprobarían esto llegan a ser estudiados podrían descubrirse las razones por las cuales el universo está estructurado tal cual es.

Campos Morfogenéticos

"¿Le es más fácil a los niños de hoy aprender a jugar con videojuegos que a los niños de hace pocos años?" Se pregunta Michael Talbot, en **Más allá de la teoría cuántica** (1995: p.70), para introducir un análisis de la teoría de Campos Morfogenéticos desarrollada por el científico Rupert Sheldrake. La respuesta que este último da es sí, se le hace más fácil a un niño de hoy aprender a manejar tecnología que a uno de hace unos años atrás. Lo que nos lleva a otra pregunta: ¿por qué?

Michael Talbot refiere que Sheldrake lo explica con una presunta "mente grupal" que, en teoría, es consecuencia de una fuerza que conecta a todos los seres vivos de una misma especie. El estudio de la morfogénesis, asunto de alta relevancia en esta teoría, cuya definición etimológica citamos "viene de la voz griega *morfe*, que significa forma, y de *génesis*, que significa nacimiento (...) es el misterio del advenimiento de las formas vivientes" (p.71) lleva a Sheldrake a creer que "la forma y la conducta está en los genes" (p. 79-80).

Así mismo, continúa Talbot, "los físicos afirman que el mundo está interpenetrado por una diversidad de campos (...) cuya descripción más aproximada consiste en decir que son estructuras espaciales en el tejido del espacio mismo" (p.74) que tienden a tener, como característica fundamental, la unidad o totalidad. Ahora bien, relacionando ambos conceptos:

> La similitud entre lo que sucede en los campos y lo que ocurre en los organismos vivientes es una de las razones que llevaron a Sheldrake a proponer que los problemas planteados por la morfogénesis podrían explicarse por la existencia de un campo de tipo desconocido, que aquel investigador llamó "campo morfogenético" o, para abreviar "campo-M" (...) Este estudioso afirma que los campos morfogenéticos gobiernan no solo la estructura de los organismos vivos, sino también su conducta. A todo esto, si los Campos- M de un organismo del pasado son capaces de influir sobre la conducta y la forma de un organismo del presente y del futuro, necesariamente los Campos-M son también capaces de atravesar instantáneamente el espacio y el tiempo (p. 74, 75).

Experimento del gato de Schrödinger y la hipótesis de Muchos Mundos

En **Más allá de la teoría cuántica** (1995) Talbot habla del experimento imaginario que ejemplifica la unión entre el que ve y lo que es visto. Este consiste en que:

> Si alguien encierra un gato en un cuarto donde hay un frasco donde hay un frasco de gas venenoso preparado para destaparse si un contador Geiger detecta la desintegración radiactiva de un átomo que tiene un 50% de probabilidades de desintegrarse, nadie tiene madera de saber si el gato sobrevivió al experimento a menos que abra el cuarto y observe el resultado. (P.161-162)

Lo que quiere decir que, antes de que se entrase a dicho cuarto, las estadísticas señalan que hay una probabilidad del 50% de que el gato esté vivo o esté muerto, ambas son realidades. Lo que requeriría de un observador que entre en el lugar para reducir la incertidumbre. Cuando esto ocurre, la realidad pasa a ser la comprobada.

Talbot se plantea, entonces, que solo porque una de las opciones sea real, la otra tenga que dejar de serlo. Plantea la respuesta al dilema con la llamada "Hipótesis de los Muchos Mundos" que dice que la posibilidad alterna no se desaparece, sino que se dirige hacia universos paralelos de los que no tenemos conciencia.

> En otras palabras, toda reacción entre un hecho cuántico y un observador- hechos que suceden en número de billones en el momento en que la luz a la cual usted le da en esta página- divide el cosmos en un vertiginoso número de universos paralelos donde todos los estados fantasmales del cuanto son igualmente reales. (p. 163).

3.3. Segunda Guerra Mundial

En el **Diccionario Enciclopédico Ilustrado Gran Omeba** (1966), tomo 5, página HITTORF, Bibliografía Omega; resumen la historia de Hitler y de la Segunda Guerra Mundial

> Hitler, Adolfo: político alemán (1889-1945). Presidente en 1921 del partido obrero nacionalista (nazi) (...) en 1933 Hindenburg le designó canciller del Reich; la ley de plenos poderes le convirtió en dictador de Alemania. En 1937 forma con Mussolini el eje Berlín-Roma, instrumento de vastos planes de preparación militar, política y psicológica para la guerra; en 1938 invade Austria y proclama su anexión a Alemania; el carácter agresivo de su política se intensifica y al año siguiente se produce la invasión a Checoslovaquia; suscribe un pacto de alianza militar con Italia, otro de no agresión con la URSS y el 19 de septiembre invade Polonia y provoca la segunda guerra mundial. (...) Orientó entonces la guerra hacia el Este, ocupando Rumania (1940) e invadiendo Grecia y Yugoslavia (1941). En el mismo año atacó a la Unión Soviética ignorando el pacto de no agresión, y como aliado de Japón entró en guerra con los Estados Unidos al producirse la agresión japonesa a la base norteamericana de Pearl Harbor. La derrota de Rommel en El Alamein (Batalla del Desierto), y la de von Paulus ante las puertas de Stalingrado, ambas en 1942, cambiaron el curso de la guerra. La retirada alemana del norte de África, la capitulación de Italia, las victorias rusas al frente del este y el desembarco angloamericano en Normandía (1944) condujeron a la derrota total del nazismo. Invadida Alemania por el este y por el

oeste y asediado Berlín por las tropas rusas, Hitler se suicidó el 30 de abril de 1945.

La Batalla de Stalingrado

Según el documental **Segunda Guerra Mundial- Batalla de Stalingrado** (National Geographic, 2012); la batalla de Stalingrado fue un gran enfrentamiento entre las fuerzas alemanas y los ejércitos soviéticos por la ciudad de Stalingrado. Buscando obtener el petróleo del Cáucaso, la ofensiva se dirigió hacia el sur. En principio todo iba bien, hasta que se dividieron las fuerzas en dos objetivos: ocupar Stalingrado y seguir avanzando hacia el sur.

En el glosario de la página web Historia de las Relaciones Internacionales durante el siglo XX (2002) se define **La batalla de Stalingrado** y se dice que la división de fuerzas fue una muy mala decisión, ya que la resistencia soviética ante las tropas de Hitler era mucho mayor. Además, el ejército de Von Paulus estaba completamente cercado. A pesar de que Hitler le ordena a Von Paulus continuar con la resistencia, el 31 de enero de 1943, Von Paulus se rinde. Este se convierte en un hecho clave en el desarrollo de la guerra, ya que, aclara el documento: "...En adelante, el ejército hitleriano no cesó de retroceder en el frente oriental hasta su completa derrota en 1945".

Nacionalismo-nacionalsocialismo

La **Gran Enciclopedia Salvat** (2000: 2715) define el nacionalsocialismo como una "tendencia política de extrema derecha, denominada también nazismo, que se desarrolló principalmente en Alemania". Sus fundamentos se encontraban en algunos argumentos socialistas para evitar la influencia marxista sobre los alemanes. Se valió de la necesidad que manifestaba la clase media y baja alemana, de canalizar la angustia derivada de la primera guerra mundial y el tratado de Versalles. En la enciclopedia Salvat se lee: "la personalidad de Hitler está estrechamente ligada al desarrollo del nacionalsocialismo, que

tuvo por base el minoritario Partido obrero Alemán Nacionalsocialista (...) se propendía a formar un gigantesco imperio alemán (...) donde el antisemitismo era otro componente importante".

En el documental de llamado **Nazis: Adolf Hitler, el hombre y el mito** (The History Channel, 2013) se habla del libro Mi Lucha, donde Hitler presenta sus planes para "la restauración de Alemania, la sumisión de los eslavos, y un pequeño avance de lo que estaba por llegar".

En el citado documental, se alude que el nacionalsocialismo hizo sentir orgullosos a los alemanes de pertenecer a la llamada raza aria, considerándola perfecta por sus rasgos y características fenotípicas. Sin embargo, se aclara que, si bien Hitler marca un margen racial muy fuerte, no fue quien fundó el antisemitismo, solo se aprovechó de él para ganar el fervor de las masas.

En **Mi Lucha** (1924: 11) Hitler habla de lo que se convertiría en las bases ideológicas del nacionalismo. Expone, refiriéndose a la política violenta y agresiva que desea fomentar: "Si frente a la socialdemocracia surgiese una doctrina superior en veracidad, pero brutal como aquella en sus métodos, se impondría la segunda, si bien ciertamente, después de una lucha tenaz".

Así mismo, Hitler dedica líneas donde habla de haber pensado, en su juventud, que los judíos eran alemanes, sin más diferenciación que la religiosa. Esta confusión sigue activa hasta que, durante la estancia en Viena, despierta su odio al darse cuenta de que los judíos eran integrantes fundamentales del partido socialdemócrata. Entonces, gobernado por un sentimiento de "asco" hacia la práctica de las directrices de dicho partido, escribe en Mi Lucha: "...Creo ahora actuar conforme a la voluntad del supremo creador: al defenderme del judío lucho por la obra del señor" (pág. 15).

En la página web United States Holocaust Memorial Museum (s.f.: sección Enciclopedia del holocausto, Las víctimas)*;* se habla de que no solo los judíos fueron víctimas:

> Los nazis persiguieron también a otros grupos (...) oponentes políticos, (...) autores y artistas cuyos trabajos consideraban que eran subversivos o que eran judíos. (...) Aunque los judíos eran el objetivo principal, los nazis también dirigían el racismo a los gitanos romani, (...) improductivos e inadecuados socialmente. (...) Los nazis veían inferiores a polacos y otros eslavos (...) que fueron el blanco de ejecución en una operación llamada AB-Aktion.

En la enciclopedia, mencionan que el nazismo perseguía a líderes cristianos y Testigos de Jehová que se oponían a Hitler, así como a homosexuales masculinos. Otras víctimas fueron personas consideradas incapacitadas, mental o físicamente.

La campana nazi

Según el documental ***Nazi UFO Conspiracy*** (Discovery Channel, 2013) los nazis tenían experimentos secretos para desarrollar armas y tecnología especial. Igor Witkowski ha estudiado de cerca uno de los casos más controversiales relacionados con el ocultismo nazi: La Campana. Construida durante la última fase de la Segunda Guerra Mundial, era una pieza recubierta de cerámica, tenía forma de campana, hecha de un metal pesado y estaba encadenada al suelo. Dos círculos anti rotativos en su parte inferior, con runas escritas en su superficie, contenían un líquido parecido al mercurio que, cuando se encendía, despedía un color violeta intenso.

Witkowski relata que se presume que dicha campana fue estudiada como un posible artefacto antigravitacional, y un creador de puentes espacio-temporales. Es decir,

una posible máquina del tiempo. El misterio crece cuando la campana desaparece junto al equipo de científicos que tenían conocimiento de ella, durante los ataques contra la locación secreta nazi conocida como Der Riese.

Estudios médicos

En el documental **Josef Mengele, los experimentos** (History Channel, 2013) se expone a Josef Mengele como un doctor de Auschwitz, durante la Segunda Guerra Mundial. Apodado como el Angel de la Muerte, Mengele era conocido por realizar experimentos con prisioneros, fundamentalmente gemelos. El documental señala:

> Si bien la idea de las razas superiores estaba muy arraigada en la filosofía de los países centrales desde el siglo XIX, con el surgimiento del nazismo, esta idea alcanzó su apogeo y por primera vez se llevó a la práctica lo que hasta entonces había sido solamente una teoría.
>
> Los ideólogos nazis creían que la denominada raza aria (...) era la indicada para dominar el mundo(...) La actividad de Mengele en el campo de concentración de Auschwitz, pasa a ser un engranaje central del proyecto (...) su obsesión por obtener partos múltiples lo lleva a asesinar en las camillas de experimentación a miles de gemelos.

En **Josef Mengele, los experimentos** se habla de que dicho científico estaba obsesionado con tratar de conseguir el ario perfecto y develar el misterio que representaban los partos múltiples. Como consecuencia, experimentaba con los efectos de ciertos químicos en el cuerpo de los prisioneros. Trataba de cambiar el color de los ojos, extraía órganos, mutilaba, hacía transfusiones de sangre... En síntesis, sus investigaciones médicas se basaron en esos y otros actos inhumanos, que derivaban en la tortura y eventual muerte de las víctimas.

CAPÍTULO IV: MARCO METODOLÓGICO

4. 1. Delimitación

Se realizará un guion para un videojuego que permita una experiencia de juego de historia no lineal, partiendo del modelo del viaje del héroe de Joseph Campbell. Entre las diferentes líneas narrativas que permiten los juegos no lineales, este guion será específicamente de la que Lee Sheldon llama Camino Dorado. Se quiere llegar a personas mayor de 17 años que tengan afición a los videojuegos y les atraiga una buena historia. Para la elaboración de los personajes, y el mundo donde ocurrirá la historia, se partirá de los arquetipos de Christopher Vogler. Relacionándolos con las teorías de creación de personajes en sus tres dimensiones para videojuegos de Lee Sheldon, todo esto que sucede ante el contexto de la Segunda Guerra Mundial. A su vez se utilizará la teoría de viaje en el tiempo de Amos Ori y la "Teoría del gato de Schrödinger" de universos paralelos.

4.2. Metodología o autor utilizado para la construcción del guion

Los videojuegos cuentan con la presencia de un personaje principal que acaba convirtiéndose en el héroe de la historia, partiendo de esto y del hecho de que este héroe a lo largo del juego debe superar constantemente etapas, la estructura del guion del videojuego es a partir de **El viaje del héroe** de Joseph Campbell. Él establece que toda aventura heroica comprende tres grande partes: la separación, la iniciación y el retorno. Estas se relacionan en gran medida con la estructura de tres actos, de Syd Field, pero poseyendo más niveles de estructuración, algunos de los cuales pueden estar presentes o no según la historia a contar, lo único seguro es que debe existir una clara separación entre las tres partes principales.

Por su parte, al momento de desarrollar los personajes. Se utilizaron los arquetipos de Christopher Vogler, profundizándolos con las teorías del desarrollo en tres dimensiones de los personajes para videojuegos de Lee Sheldon. Donde establece que todo personaje que no sea un NPC (non player character) o que no represente ninguna en la historia, función dramática e debe poseer tres dimensiones: la física (cómo se ve), la social (cómo fue su infancia y vida) y la psicológica (sus motivaciones, etc.).

En la búsqueda de que con este guion el jugador sea capaz de experimentar cómo la toma de una u otra decisión puede alterar la historia del videojuego, las líneas narrativas irán de la mano con las decisiones morales y éticas que tome el jugador en la historia. De esta forma, podrá encontrarse con una variedad de finales y acciones posibles como las plantea Lee Sheldon en su teoría de historias modulares no lineales.

En cuanto a la estructura del trabajo, se parte del **Análisis del videojuego del Documento de Concepto** de José Eduardo Terán, desarrollador de videojuegos independientes en México y Venezuela, y del **modelo de 10 páginas de preproducción de un videojuego** presentado por Scott Rogers en su libro **Subir de nivel**. Estos dos documentos sirven para establecer las bases del videojuego. En ellos se plantea desde el nombre y la idea de la historia, hasta la explicación de cómo será la experiencia de juego, el mundo donde ocurrirá todo, las acciones en el control, qué plataformas podrán reproducirlo, cómo y cuáles serán los niveles del juego, los enemigos y los aliados. Se debe tener en cuenta que dependiendo del tipo de videojuego que se vaya a realizar hay campos que pueden quedar vacíos en estos documentos.

A su vez, se utilizó la metodología de diagramas de flujo, planteada por los desarrolladores de videojuegos para la consola Xbox de Microsoft, donde se estructurará la historia del videojuego según las posibles acciones que el jugador puede tomar a lo largo de la experiencia. Este diagrama presenta las posibles líneas narrativas que este juego, como videojuego no lineal, permite. De forma tal, puede ser entendido como el tratamiento del

videojuego, ya que desglosa por acciones y secuencias todo lo que puede ocurrir en la historia.

El guion presentado es el de la línea narrativa que Lee Sheldon llama Camino Dorado, es decir, la línea narrativa que el jugador recorrerá en caso de tomar las decisiones más difíciles y terminar el juego con el final ideal. Este final ideal viene dado por los valores éticos y morales del héroe más que por la dificultas del videojuego como tal. Dicho guion es presentado en el formato cinematográfico tradicional y elaborado con Celtx. Tiene acotaciones donde se identifica qué partes del guion son secuencias cinematográficas y en cuáles secuencia de acción (es decir, partes jugables).

El diagrama de flujo precede al guion y, en el mismo, se encuentran identificados los *cut scenes* y *scripted events* con el número de escena que le corresponden en el guion. De la misma forma, los recuadros del diagrama de flujo correspondientes a la línea narrativa del camino dorado (es decir, la del guion como tal y no las otras opciones) estarán identificados con un gris en vez de blanco.

Por su parte, se debe recordar que los guiones de videojuegos deben ser lo suficientemente abiertos como para permitirle al jugador hacer lo que vino a hacer: jugar. De esta forma, se identificaron dentro del guion aquellos momentos donde el jugador presenciará una secuencia cinematográfica y en cuáles podrá jugar libremente, anteponiéndoles un título como "- CUT SCENE -" y "- JUGABLE -", respectivamente.

En lo referente a las partes jugables del guion, este título irá acompañado de siglas que anunciarán el tipo de jugabilidad que estará presente en dichos tramos del juego, los cuales pueden ser *Quick Time Events* (QTE) *y/o Point and Click* (P&C)[1]. Por su parte, en el Diagrama de flujo, se utilizarán las frases "SECUENCIA DE COMANDOS" para

[1] Al ser los videojuegos un medio aún en desarrollo hay términos cuya traducción al español aún no existe y realizar una traducción literal del término podría llevar a que pierda sentido. De esta forma, habrá términos que se mantendrán en su idioma original para evitar confusiones.

identificar lo QTEs, “POINT & CLICK” para los P&C y “CUT SCENES” para señalar las secuencias cinematográficas.

Es importante recordar que al tratarse de un videojuego, el guion puede poseer largas tramas de acción donde el jugador puede quedar atrapado semanas en una misma escena o nivel. De esta forma, se podrán encontrar con diálogos que, para una película pueden ser absurdos o sonar repetitivos, pero que en un videojuego suelen ser de utilidad para el jugador. A su vez, es importante recordar que en los videojuegos la cámara sigue al jugador a lo largo de toda la etapa sin hacer cortes, los cortes son bastante extraños, por ello en varias escenas podrán ser largo y se recorrerá más de una locación a la vez.

Finalmente, al ser un juego para consolas del momento, como lo son el Xbox 360 de Microsoft y el Play Station 4 (PS) de Sony, se debe recordar que el deseo principal de los jugadores es la acción. De esta forma, el guion puede presentar en momentos eventos que, para una película, podrían carecer de sentido lógico (como la aparición de enemigos de forma ilimitada) pero que en este medio son perfectamente permitidos.

CAPÍTULO V: PROCESO CREATIVO DEL GUION DE VIDEOJUEGO

5.1 La idea

En un mundo donde Hitler ganó la Segunda Guerra Mundial, Akeelah Engert, una alta y fiel oficial del SS, descubre que en sus manos está el poder de cambiarlo todo.

5.2 Sinopsis

En un mundo gobernado por los Nazis, Akeelah Engert es una joven soldado proveniente de una familia con una larga tradición militar. Tras la persecución a un grupo de fugitivos de las cárceles de la SS, Akeelah se enfrenta a David Mustang, un rebelde de alto rango quien siembra en su mente la semilla de la duda contra el régimen y la marca con un extraño símbolo. Símbolo que aparece constantemente en sus visiones.

A partir de este momento Akeelah empezará cuestionarse el significado de esta marca y el por qué se encuentra en el baúl de su madre. Cuestionamiento que la llevará a infiltrarse en una biblioteca secreta del régimen donde se enterará que sus visiones son el resultado de los Campos M, ondas que permiten la conexión mental entre individuos sin importar el espacio-tiempo.

Tras conocer de los mundos paralelos y escuchar una conversación sobre su madre, Akeelah decide continuar investigando, llegando a descubrir que su madre no murió en un atentado de los rebeldes, sino que era judía y formaba parte de la rebelión. Cosa que su padre no perdonó y lo llevó a entregarla a alto mando Nazi quienes la torturaron hasta morir. Instantes después de este descubrimiento, su padre se ve obligado a dar la vida para salvar a Akeelah y muere a manos de Balthasar Stein, el heredero de Hitler. Esa misma noche, Balthasar asesina a Hitler.

En este punto Akeelah ya no sabe a qué se enfrenta, un hombre que asesina sin piedad, un régimen que tortura hasta la muerte, un grupo de rebeldes que lo que buscan es sobrevivir en una sociedad que los oprime. Akeelah decide unirse a la rebelión y ayudarlos a vencer a Balthasar.

Cuando creían que por fin podrían vencerlo, Balthasar logra hacerles frente, los envía a prisión y extermina a los ancianos, mujeres y niños que se habían quedado en los refugios. De esta forma, Akeelah y los demás pierden las esperanzas de poder salvarse. Pero Lobo Von Paulus, segundo al mando de Hitler y quien sabía que Balthasar era el verdadero asesino de su Führer, los ayuda a escapar y les dice donde podrían encontrarlo.

Persiguiendo a Balthasar descubren que no solo existen líneas de tiempo paralelas, sino que su línea del tiempo era el resultado de Balthasar Stein controlando los hilos a su favor. August, el líder de la rebelión y la persona que ayudó a Balthasar a construir la máquina del tiempo, muere, permitiéndoles viajar en el tiempo para acabar con Balthasar antes de que haga el contacto que le permitiría a Hitler ganar la guerra, logrando regresar la línea del tiempo a la que debió ser.

5.3. Análisis del videojuego

En las tablas a continuación se hace un breve análisis del videojuego cuyo guion se redactó, según los puntos requeridos en el Documento de concepto de Videojuego propuesto por José Eduardo Terán:

En la tabla 1 se realiza una descripción de la especificaciones generales del juego, las cuales permiten determinar con anticipación el tipo de jugabilidad deseada para proceder a la elaboración de la historia y guion pensando en estos detalles. En la tabla 2 se colocan las referencias de las cuales parte el videojuego tanto a nivel visual como jugable y

de formato. En la tercera y última tabla, se realiza un análisis mínimamente más técnico para que al momento de enviar el guion a los desarrolladores estos sepan para qué tecnología fue pensado y puedan trabajar acorde a eso.

Todas estas características son determinantes en lo referente a la historia, el guion, tipo de juego y la jugabilidad que el videojuego tendrá.

Descripción videojuego	
Género	Aventura gráfica, Quick Time Events (QTE – Eventos en tiempo real)
Elementos de juego	Persecución, Escapar, Esconderse, Comprensión de historia, Reacción, Rompecabezas, Búsqueda, Disparos, Pelea.
Contenido del juego	Drama.
Tema	Ciencia ficción, Guerra.
Estilo	Realismo.
Secuencia	No lineal.
Jugadores	Un jugador.

Tabla 1. Descripción del videojuego

Referencias	
Inmersión del jugador	Narrativa, emocional.
Referencia	Narrativa no lineal: Indigo Prophecy (2005), Heavy Rain: Origami Killer (2010), L.A. Noire (2011). Jugabilidad de QTE: Heavy Rain: Origami Killer (2010) y The last of us (2013). Jugabilidad Point and click: Cámara: Assassin's Creed. Pero sin elementos que se interpongan como Beyond (2013)

Tabla 2. Referencias.

Análisis técnico	
Técnica utilizada	3D.
Vista	3ra persona.
Dispositivo	Para consolas: PS4 y Xbox

Tabla 3. Análisis técnico.

5.4. Desarrollo de los personajes

Akeelah Engert

Físico: mujer de 24 años, militar. Siempre vestida de forma impecable. De estatura promedio (1,66 cms.) y esbelta. Rasgos finos, ojos azules y cabello largo rubio ceniza recogido siempre en una trenza de lado.

Nace en el seno de una familia de gran trayectoria militar Nazi, por lo que pertenece a lo que se considera como la nobleza aria. Con tan solo 7 años fallece su madre en un atentado de los rebeldes en una plaza de Berlín. Era la segunda de su familia en fallecer así, su tío, al que nunca conoció fue secuestrado y asesinado por los rebeldes cuando empezaba su carrera militar a los 18 años. Como consecuencia, ella adquiere un odio y, a la vez, terror profundo contra los llamados rebeldes, y su padre, un militar de alto rango, empieza a dedicarse cada vez más al trabajo y a pasar menos tiempo con sus hijas. Ella pasa a encargarse de su hermana menor y a cuidarla como si fuera una madre con la ayuda de una nana. Desde este día empieza a tener sueños extraños que le atribuye como consecuencia a lo ocurrido con su madre, pero que poco a poco van desapareciendo.

A los 12 años se ve envuelta, junto a su pequeña hermana, en un ataque rebelde donde la secuestraron. Pasó unos días encerrada en una sala con los ojos vendados y las manos atadas. Un chico siempre iba donde estaba para darle comer y cuidarla. Días más tarde un equipo de la SS la rescató. Nunca supo qué pasó con esas personas, pero lo que sí recordaba era el terror que sintió al creer que no volvería a ver a su hermana.

Con el paso de los años, crece para darse cuenta que su padre, si bien ocupa un puesto alto entre los militares, no podrá continuar subiendo rangos a falta de un heredero varón que asegure la continuidad militar de la familia. De esta forma, viendo como el deseo

de su padre parece estar a punto de acabar, y con la admiración adquirida por la organización tras su rescate, se une a la SS a los 18 años con la intención de demostrar que ella, como mujer, también puede enorgullecer a su padre y vengar la muerte de su madre. Desde este momento en adelante es ella quien se centra en escalar cada vez más rangos buscando acabar con los rebeldes, renunciando así a tener una vida tranquila como civil, a una familia. Su padre, a pesar de los años como militar y la costumbre familiar, no se muestra a favor de esta decisión por miedo a lo que pueda ocurrirle a su hija y a sabiendas de que la SS no era tan perfecta como ella creía.

Desde este momento en adelante, Akeelah se centra en su carrera militar, escalando niveles hasta convertirse en Teniente Coronel de la SS a sus 24 años. Su hermana, de 17 años, se enfrenta a la decisión de si seguir los pasos de su hermana u optar por una familia, pero la admiración que siente la confunde mientras Akeelah lucha por convencerla de llevar una vida de civil. Akeelah, por su parte, está cada vez más apegada a su causa de acabar con los rebeldes y pasa a dedicar casi todo su tiempo y concentración a eso. Unos días antes del anuncio del Führer de que tendrá un sucesor, vuelven a empezar aquellos sueños extraños que tuvo cuando falleció su madre, alterándose así aquel equilibrio profesional por el que siempre la han alabado.

Balthasar Stein

Físico: hombre de 48 años, con rasgos arios. Alto, fuerte, ojos azules y rubio. Con un porte orgulloso que denota poder. Siempre impecablemente vestido y peinado.

Científico alemán (originario del mundo en que Hitler perdió la guerra) obsesionado con su trabajo hasta el punto de no concebir otro mundo que no sea el que se desarrolla día a día dentro del laboratorio. Rubio, de ojos color azul témpano y facciones perfiladas, acostumbra a usar lentes; características que enfatizan la frialdad de su mirada y el efecto

congelante de su dura sonrisa satírica. Esta última, su respuesta predilecta ante cualquier cuestionamiento externo.

De carácter tranquilo, taciturno, sin dejar de transmitir una seguridad avasalladora, siempre ha sido intelectualmente brillante. Balthasar Stein es nieto de un Nazi que después de la guerra se muda a Buenos Aires y se dedica a continuar escribiendo libros sobre el nazismo y la SS, siendo así su familia marcada por el resto de sus días como unos asesinos Nazis. Ahora, años más tarde, carga con orgullo pero a escondidas solo el título. Stein pasa sus primeros años de vida en una familia destruida por la sombra de un pasado que, de haber ganado otro bando la guerra, habría sido verdaderamente glorioso.

Él y su familia se caracterizan por ser de bajos recursos económicos, la casa apenas se mantiene en pie, los denigran por sus antepasados. Siempre se imaginó un mundo donde las cosas hubieran sido distintas, donde hubiera una raza superior como Hitler anhelaba y de la cual él formara parte, soñaba con una vida de gloria familiar y reconocimiento, y con poder aplastar a aquellos que alguna vez le faltaron el respeto a su familia o lo humillaron.

¿El amor de su vida? La ciencia. A los catorce años queda huérfano de padre y madre. Proveniente de una familia muy humilde, tuvo que sobrevivir a expensas de lo que le daban sus múltiples tutores. Logra entrar en calidad de becado a un internado carísimo, donde resalta académicamente. Los resultados de estudios universitarios solo confirman lo que el mundo ya sabía: el meticuloso y metódico Balthasar era la mejor opción de inversión para cualquier postor. Si tenía alguna mujer, no lo hacía público, y todos asumían que debía tener alguna diversión secreta, algún placer oculto. Nadie podía ser tan ridículamente frío. Era como un solitario hombre de hierro. El único capaz de atravesarla era August Goldstein, su amable, e igual de genio, amigo de la infancia, lo único bueno que le quedó de ella. Algo si bien natural, casi inhumano tenía Balthasar: trabajaba sin cesar, como una productiva y eficiente máquina. Todo lo que consigue en su vida se lo ha ganado a pulso. Para él no existe un mañana sin cálculos físicos, investigaciones científicas o incógnitas que parezcan dignas de Stephen Hawking.

A pesar de ello, su pasado lo perseguía. Al salir de la universidad e iniciar la búsqueda de un trabajo, cada vez que lo entrevistaban terminaba en el mismo punto "¿Es usted familia de Stein el oficial Nazi?". Sabía que no lo volverían a llamar. Balthasar no concebía una vida sin ciencia. Quitarle eso era como amenazarlo de muerte, insultarlo, ofenderlo, convertirlo en el ser más infeliz y rencoroso del planeta.

De esta forma, se encierra en casa por varios años, sobreviviendo reparando distintos objetos eléctricos dañados, hasta que un día, deprimido, decide vaciar el depósito de la casa donde encuentra un diario antiguo con anotaciones inentendibles y números. El diario de su abuelo. Le muestra a August el documento con quien intenta descifrarlo. Centran todo su tiempo en analizarlo y descubre que en la primera guerra mundial los alemanes habían iniciado unos estudios de viaje en el tiempo, y que en la segunda un grupo de científicos desaparecieron sin dejar rastro... Stein abandona todo lo que hace y se centra en descubrir de qué iban esos experimentos, hasta ver que todo partía de una campana, Die Glocke, la cual tiene años "desaparecida" pero cuyas coordenadas de ubicación se encuentran en algún lugar de ese cuaderno. Muy a su pesar vende objetos de los nazis a un museo consiguiendo dinero para su investigación. Unos meses más tarde consigue crear una máquina cuyo poder podría superar la de cualquier otro objeto existente: una máquina del tiempo.

Sin saber cuándo ni cómo probarla, August y Balthasar se enteran que en una calle cercana a la suya atropellaron a una mujer, jugando a ser dioses, viajan en el tiempo para salvarla. Al volver descubren que al salvar a esa mujer causaron un incidente aún mayor, ya que el carro perdió los frenos y entró a una cafetería causando la muerte de 10 personas. August, dándose cuenta del arma que habían creado, le dijo a Balthasar que debían destruirla. Balthasar enamorado de la ciencia se negó a hacerlo asegurándole a August que lo único que debían hacer es viajar pero no intervenir en la historia. August, creyendo en Balthasar, acepta lo que dice, pero Stein no podía simplemente quedarse tranquilo con tal poder.

De esta forma, Balthasar viaja a 1907 donde conoce a Hitler al ser rechazado en la Escuela de Bellas Artes de Viena y le comenta que "lo veía como un líder militar". Al volver a su tiempo August lo esperaba pidiéndole explicaciones que nunca recibió. De esta forma Balthasar, viéndolo como un obstáculo, decide viajar en el tiempo y decirse a sí mismo que August no debía participar en la creación de la máquina, sin darse cuenta que, al ya estar involucrado, August siempre recordaría y sabría lo que estaba pasando en cualquiera de las líneas paralelas de tiempo.

De aquí en adelante Stein empieza a realizar viajes en el tiempo. Buscando llevar la historia a la línea histórica que él deseaba, se convierte en el consejero secreto de Hitler y le ayuda a ganar la guerra dándole las instrucciones para generar la bomba nuclear que lanzarían contra Rusia en el 42, a cambio de que, en un futuro, le nombre su heredero. A medida que realizaba más viajes Balthasar fue descubriendo el inmenso poder que tenía en sus manos, llegando a entender que dominar el tiempo no llegaría a saciar su sed, sino que debía dominar el mundo.

"El Lobo" Erik Von Paulus

Físico: Alto, rubio, de grandes ojos azul celeste. Pertenece a la población noble del imperio. Tiene 41 años. Es Coronel General de las SS, Oberstgruppenführer (ostenta el rango más alto al que un general podría desear llegar).

Cercano al Reich, aprovechándose de su posición social para llegar a donde otros no pueden, busca la perfección de su propio proyecto personal. Cree firmemente en los principios superiores de la raza aria, y no muestra ni un poco de piedad en las redadas a los rebeldes. Los mata sin dudar y como primera opción. Le dan asco, siente cierto temor ante la posibilidad de que su sangre ensucie la "maravillosa y privilegiada raza aria". Solo

manifiesta respeto y consideración hacia Hitler, lo único que realmente ama y el ideal nacionalista Nazi.

Nace en Berlín como heredero de una familia de larga tradición militar. Su abuelo fue nada más y nada menos que el oficial que dirigió al sexto ejército alemán en la batalla de Stalingrado donde debían hacer tiempo mientras el Führer lanzaba la bomba nuclear a Rusia. Creciendo con ideas de guerras y título, fue entrenado desde su nacimiento como militar. El mayor de una gran cantidad de hermanos, sirve de ejemplo a seguir para todos al haber alcanzado, a tan corta edad, el puesto como la mano derecha del Führer.

Erik se entretiene imaginando que es el obvio sucesor al poder ahora que el Führer está cada vez menos operativo, que su vejez entorpece sus acciones y pensamientos… Erik es el general más fiel y comprometido del lugar, así como el más calculador. Con una habilidad especial, consecuencia de los estudios de la búsqueda del Ario Perfecto, que le permite leer la mente de aquellos con quienes tiene contacto físico, Lobo Von Paulus hará lo posible por mantener la nación que su Führer vislumbró en alto. Con una inmensa familia que espera cosas grandes, despiadado y fanático, no dejará que nada ni nadie se interponga entre él y sus ambiciones.

Las gemelas Frika y Farika

Físico: Son unas gemelas de 29 años, altas y de miradas penetrantes capaces de leer tu alma. Ambas de tez blanca, ojos como rojizos, y cabello casi platinado, Frika lo exhibe con un corte a la altura de la barbilla y Farika en una larga trenza hasta su cintura. De miradas y porte imponente, a su paso las personas exhalan respeto y admiración.

Más que de nacimiento, en el caso de estas mujeres se habla de creación. Son el resultado exitoso de los experimentos realizados por los Nazis para la creación del superhombre y sus estudios sobre la conexión mental entre gemelos y el oscurantismo.

Dedican su vida a servir al régimen usando sus habilidades especiales, su capacidad de regeneración rápida y la comunicación telepática entre ellas. Su existencia es algo así como una leyenda para los militares nazis. Ambas imponentes, demuestran no temerle a nada y se divierten haciendo sufrir a sus enemigos. No hacen nada sin consultarle a la otra y están siempre en contacto. Farika no para de sonreír de forma infantil sin importar la escena que se muestre a sus pies, mientras Frika se dedica a gruñir y a sonreír de medio lado al lograr su cometido con la eficiencia esperada. Son seres que se complementan, la primera aporta la parte emocional de la relación, los instintos sin control, mientras que la segunda es quien le da paso a la razón.

En apariencia llevan la vida normal de cualquier mujer nazi de raza pura, casadas y con hijos, pero realmente dirigen gran parte de las fuerzas nazis, siempre cubiertas por sombras. Mientras el Lobo es especialista en persecución de traidores al régimen y de aquellos que son indeseables a la raza, ellas se encargan de la planificación estratégica de ataques y defensa del régimen, así como de la infiltración y misiones de secuestro y asesinatos. De esta forma, cuando las cosas no salen como ellas planifican, la situación puede tornarse un tanto complicada.

August Goldstein

Físico: un hombre de 54 años golpeado por la vida. Algo excéntrico, de mirada oscura y nostálgica, con el canoso y largo cabello en un justo balance entre lo desaliñado y lo interesante.

August es el bibliotecario de la antigua biblioteca Nacionalista a la que Akeelah siempre ha ido y con quien siempre mantuvo un trato amable. Tiene 56 años aproximadamente, viudo de una hermosa mujer hace varias décadas. Después de tal golpe emocional, trató de llenar su vacío con páginas y letras. Siempre trae el uniforme asignado por el gobierno un poco arrugado -como si se lo hubiera acabado de poner- y de vez en

cuando ha recibido algunas multas por ello (“un ciudadano ejemplar, como todo alemán debe ser, no puede parecer un vagabundo” le decían). August sonreía cálida y misteriosamente, y volvía a sus monótonas labores.

Solía recomendarle libros a Akeelah cuando la veía desorientada en la biblioteca, siempre con oportunos consejos para avanzar más fácilmente en sus estudios. Perceptivo ante la voraz curiosidad de ésta, deslizaba uno o dos textos de dudosa procedencia en sus cortas pero significativas conversaciones de asesoramiento académico informal. Akeelah acostumbraba a ponerse un poco nerviosa, temerosa de lo que la autoridad podría decir al respecto, pero pronto se dio cuenta de que August sabía muy bien cómo hacer un buen camuflaje para dicho material. Y a pesar de ser una “ciudadana ejemplar”, Akeelah no podía dejar de leerlos.

August Goldstein, mientras mostraba aquella cara en la Biblioteca, ocupaba también el cargo de Líder de los Rebeldes. Él fue quien se encargó de reclutar y organizar al grupo de los rebeldes bajo tierra y de mejorar los refugios. August tiene recuerdos de la línea del tiempo que tuvo que haber sido, de aquella donde Hitler perdía la guerra, y sabe que Balthasar está ahí para tomar el poder en cualquier momento. Él era el amigo de infancia de Balthasar, lo adoraba y lo quería como un hermano menor gracias a todas las genialidades que se le ocurrían, es por ello que el día que Balthasar llegó con el diario de su abuelo lo ayudó a descifrarlo.

Desde ese día en adelante ambos se enfocaron en crear aquella máquina y ver que tanto hacía. Cuando supo que la máquina era para viajar en el tiempo ya era demasiado tarde: le había prometido a Balthasar ayudarlo siempre y la máquina estaba lista. El día en que Balthasar inició los cambios en las líneas del tiempo. August tenía tiempo de lo que Balthasar podría hacer por lo que lo siguió a una de sus reuniones con Hitler, en esa reunión decidió darle un oportunidad para ver qué lograba su amigo en el mundo. Con el paso del tiempo notó que las cosas iban cada vez peor y se rebeló, Balthasar volvió en el tiempo y simplemente evitó que August participara en la creación de la máquina, sin saber

que, una vez intervienes el tiempo, te quedas atrapado en la memoria colectiva de recuerdos de todas las líneas de historia paralelas. De forma tal que August nunca olvidó el papel que ocupó en la creación de este mundo, sintiéndose siempre responsable y culpable de lo que ocurría en él, no descansaría hasta lograr que todo volviera a lo que debió ser.

David Mustang

Físico: De cabello castaño claro desordenado, ojos verde esmeralda, alto, apuesto y sonriente, inteligente, con actitud de superioridad y con una excelente capacidad de engaño capaz de permitirle cortejar a jóvenes mujeres de la nobleza nazi, a David Mustang le falta muy poco para ser el ario perfecto, claro, si no fuera judío.

Perteneciente a los rebeldes desde que nació, David crece bajo tierra en el refugio de los "indeseables" y esporádicamente va a la superficie a curiosear y cumplir con sus deberes. Más bien, pasa la mayor parte su tiempo en tierra lo que genera una gran cantidad de problemas con el líder de la rebelión.

En momentos bueno y en otros no tanto, es el hijo único del mejor amigo del tío de Akeelah quien, a los 18 años, huyó de casa para unirse a la revolución al darse cuenta de los terribles actos llevados a cabo por el alto mando nazi y tras haberse enterado de su condición de judío por una confesión de su madre.

Siempre sonriente, positivo y, en apariencia, anti parabólico, David es bueno logrando que la gente confíe rápidamente en él. Se le hace fácil escabullirse en lugares y pasar desapercibido cuando lo desea. Dentro de los rebeldes, cumple el papel de espía. Él es uno de los pocos que sabe quién es verdaderamente Akeelah, su importancia para la revolución y quien se encargará de sembrarle dudas al respecto.

Alexandre Von Haslam

Físico: es un joven adolescente de 13 años, rubio como el sol y con ojos de un intenso azul cielo. Unas leves pequitas le recorren su pálido rostro dándole un tono infantil a lo fatal de su poder. Más alto que un chico normal de su edad y bastante flaco, aparenta tener más años de los que verdaderamente tiene.

La niñez de Alexandre es distinta a la de cualquier otro niño. Creció junto a su hermano gemelo Robert en un laboratorio donde no paraban de experimentar con ellos debido a su condición de gemelos. Mañana, tarde y noche eran sometidos a pruebas de todo tipo por el deseo de aquellos hombres de lograr crear lo que ellos llamaban el Hombre Perfecto, la Raza Superior. Con una serie de experimentos que involucraban electricidad, ondas vibratorias, cirugías, heridas y otra serie de cosas que nunca logró entender en su totalidad, lograron conectar las mentes de ambos niños al punto de que pensaban como uno solo. Al principio todo parecía hasta divertido para los hermanos, con el paso del tiempo, el no hallar silencio en sus mentes, llevó a que Robert huyera, utilizando las habilidades telepáticas que había desarrollado tras las investigaciones, y se arrojara al vacío de la torre en la que se hallaban, quedando malherido pero vivo.

Los científicos al ver que Robert había sobrevivido la caída, decidieron continuar los experimentos en él sin importar su condición. Alexandre, al estar mentalmente conectado a su hermano, podía ver y sentir todo lo que le hacían. En momentos lo llevaban a la sala en la que Robert se encontraba y apenas podía vislumbrar sus restos. A consecuencia de la caída, y del deseo propio de Robert de morir, muchas heridas se habían infectado y, a pesar de la medicina, estas empeoraban, habiendo obligado a los médicos a amputarle algunas de sus extremidades.

Alexandre sabía que además de ellos había muchos niños más en los laboratorios. Los escuchaba llorar, gritar reír a lo largo del día. En un momento tuvo oportunidad de coincidir con una niña de ojos grises cuyo cuerpo vio salir días más tarde por la puerta de atrás de los laboratorios. Pocos sobrevivían y sabía que la única razón por las que los mantenían vivos era porque… Simplemente eran los únicos que habían sobrevivido.

De esta forma, Alexandre, a sus 11 años, solo deseaba que su hermano, y él mismo, dejaran de sufrir. Los experimentos continuaron hasta descubrir las habilidades telepáticas que los hermanos habían desarrollado. Era la primera vez que uno de sus sujetos de estudio mostraba esos avances. En la medida que Robert estaba más enfermo, más poder adquiría Alexandre. Era como si, hasta entonces, hubieran estado compartiendo el poder, pero con la poca capacidad de batalla que le quedaba a Robert, Alexandre había empezado a ganar campo y robarle todo. Una noche cuando los doctores estaban en casa, Robert le pidió a Alexandre que lo dejara ir. El niño viendo a su hermano sufrir, escapó de su cuarto y le asfixió. A la mañana siguiente lo encontraron junto al cuerpo estrangulado de su hermano y una sonrisa nostálgica.

A partir de ese momento el odio contra estos hombres fue en aumento, pero sabía que no podía enfrentarse a ellos sin más. Se ganó su confianza y le permitieron vagar por el Castillo, donde coincidió con un rebelde que había sido capturado por la SS y con quien próximamente experimentarían. El hombre, al verlo, colocó sobre su pecho un símbolo que se le marcó instantáneamente. Él le sirvió de puente para comunicarse con August y así iniciar su trabajo como espía del El Castillo.

Big Papa

Físico: Es un hombre alto, de 27 años y de piel bastante oscura, casi tan negra como la noche. Con ojos grandes y vivaces, una sonrisa enorme, blanca y perfecta, y un divertido ‘tumbao’, alegra a quien lo ve.

Big Papa nació y creció escondido en las alcantarillas de la ciudad junto a muchos de los rebeldes. Vivía viajando de base en base a través de las aguas negras y llevando información de un lado a otro, siempre con una sonrisa, siempre con una anécdota. A través de esas alcantarillas escuchaba lo que podía de la ciudad y se enteraba de cosas que, espías incluso de la superficie, muchas veces no lograban captar. Su color de piel era lo que lo

detenía de salir de su escondite, era más que obvio que su raza había 'desaparecido' años antes, ahora los 'negros' no eran más que personajes de terror en las leyendas y los caníbales de África, o eso dicen las historias.

Tras muchos años de aceptación, Big Papa decidió que su única opción era dedicarse a mantener a los rebeldes contentos. Era el alma de la fiesta a donde llegaba, y tenía una gran obsesión con la música desarrollada gracias a los discos que se habían transmitido generación en generación entre sus familiares. Familia que poco a poco fue desapareciendo, como consecuencia a la vida poco higiénica que llevaban al vivir en los refugios, y de los que ahora solo quedaba él y el pequeño Pi de 7 años.

Aparte de su amor por la música, los chistes y a Pi, Big Papa había descubierto años atrás que si había algo que le gustaba en la vida era el fuego. Lo veía tan colorido, tan lleno de vida y lo sentía tan cálido que, escondido en los subterráneos donde en invierno muchos morían de hipotermia, se había vuelto su verdadera obsesión. De acá en adelante se hizo amigo de algunos espías que en la superficie se dedicaban a ser profesores de química, o simplemente sabían algo de eso, y se dedicó a jugar con el fuego, hasta descubrir que si mezclaba la pólvora con otra serie de elementos podía lograr hacerlos explotar.

De acá en adelante Big Papa se transformó en el terror de la SS. En donde había un atentado rebelde algo explotaba y Big Papa sonreía después de hacerlo. Poco a poco fue adquiriendo más conocimientos y generando sus propias bombas y otros explosivos y, a partir de ese momento, August no podía quitarle la vista de encima por miedo a que su oficina simplemente explotara.

5.5. Tratamiento del Camino Dorado de la historia.

La historia comienza en un controlado y autoritario 2013 dominado por el imperio Nazi. Alemania sigue siendo comandada por Hitler, quien se mantiene vivo gracias a una misteriosa tecnología basada en la renovación de células madre. Sin embargo, cada vez está

más viejo, y todos los generales de la SS saben que pronto tendrá que nombrar un sustituto. Lobo Von Paulus, el general de rango más alto de la organización, llama a una reunión urgente, con motivo al tema de la sucesión del poder y la proclamación del candidato a heredarlo. Todo indica que será Erick el Lobo quien suplantará al actual y vivo Führer. Paralelo a este conflicto, los reclusos de la rebelión hallan una forma de escapar. Se le asigna a Akeelah la misión de devolverlos a sus respectivas celdas.

Después de una ardua persecución, cuando está por atrapar al tercer fugitivo, David Mustang, un joven de alto rango dentro de la rebelión, llega y le hace frente. Tras una fuerte pelea, Mustang logra recuperar la cadena que el tercer fugitivo llevaba. Durante el enfrentamiento Akeelah golpea a Mustang en la cadena y se le marca el símbolo en la mano. Big Papa, un hombre de piel muy oscura, llega en un carro y se lleva a Mustang. Akeelah logra evitar que el tercer fugitivo escape.

Al llegar a la oficina de la SS se encuentra con un gran alboroto. Escucha a oficiales hablar de cosas triviales. Se da cuenta de que dejó su ID Pass en la sala de reuniones antes de perseguir a los fugitivos y le roba a la secretaria el suyo para poder ingresar a las oficinas. Una vez dentro, recupera su ID Pass y va al pasillo de interrogatorios para hablar con los fugitivos que capturó. Al hablar con el tercer fugitivo Akeelah le pregunta por la cadena sin conseguir respuesta. Su padre la visita, le entrega un reconocimiento y le dice que vaya a casa.

En el carro camino a casa Akeelah tiene una visión donde recuerda el día de la muerte de su madre y un baúl que era de ella donde aquel extraño símbolo estaba marcado. Al llegar a casa habla con su hermana a quien le pregunta por el baúl pero afirma no saber dónde está. Busca el baúl en casa y al encontrarlo escondido detrás de un tapete Nazi en la biblioteca, suena el teléfono. Le informan que al día siguiente Hitler anunciará quién será su sucesor.

En la plaza mayor, está todo el mundo formado en sus respectivos puestos. A Akeelah se le asigna un área de protección (el cuadrante c) donde debe evitar incidentes a cualquier costo. Hitler empieza su discurso pero es brutalmente interrumpido, los rebeldes aparecen en escena. Akeelah y sus hombres deben detener el avance en su sección. Lobo Von Paulus se encarga de llevar a Hitler a un búnker junto al padre de Akeelah, las gemelas Frika y Farika y Balthasar Stein, el heredero de Hitler quien se incluye en la matanza y dispara a discreción. En medio de la confusión, personas de la rebelión secuestran a Akeelah en el momento en que presencia como Balthasar asesinaba a un niño a sangre fría delante de los oficiales de la SS y nadie hace nada.

Despierta en una habitación sin puertas y con un espejo gigante y una silla. Para huir del cuarto rompe el espejo con una silla y con un alambre de la cama logra abrir la puerta que está del otro lado. Al llegar a los pasillos va desmayando y escondiendo a los distintos guardias de la rebelión que protegen la base. En un punto entra a un cuarto donde se encuentra con recortes de periódicos que hablan de campos de concentración y brutales asesinatos cometidos por Hitler y su gobierno en sus primeros años. Esto le extraña. Cuando va a salir, se abre la puerta y llega Mustang con quien pelea y mantiene una conversación. Akeelah le pregunta sobre la marca y Mustang le contesta que si quiere respuestas debía quedarse en la base, de otra forma era libre de irse. Akeelah atraviesa la puerta, la golpean y se desmaya.

Akeelah despierta en un cuarto del Hospital Militar. Escucha en la radio que hay profesor especialista en runas en la Biblioteca Nacionalista de Berlín. Decide ir para allá. Cuando va a salir se abre la puerta y entran Lobo Von Paulus, Frika y Farika. Le hacen preguntas con doble intención, le dicen que lo más extraño es que no lograban ubicarla a través de sus Dassys (dispositivo que todos los miembros del imperio germano llevan bajo la piel en las muñecas y que le permite mantenerse en contacto entre ellos, conocer su condición física, mental, ubicación, etc.). Al final se van sin fastidiarla más, pero sospechan de ella y su desaparición por una semana. Cuando va a salir otra vez llega su padre y le pasa una nota donde dice que si la invitan a El Castillo no asista.

Va directo a la biblioteca para buscar al profesor Russel. Al entrar se encuentra con Balthasar Stein saliendo. Él observa curiosamente su mano. Dentro de la biblioteca va a visitar al profesor Russel quien le dice que realmente no sabe nada de ese símbolo. Al salir de la reunión ve que August Goldstein, el bibliotecario, lleva la misma cadena que Mustang robó. Lo persigue por las calles de Berlín hasta que el la descubre y le dice que la siga. Vuelven a la biblioteca y la lleva a una biblioteca secreta donde solo el Alto Mando Militar tiene acceso. Ahí August le habla sobre los Campos M y cómo todas las personas tienen conocimientos y recuerdos compartidos que incluso pueden saltar las barreras del tiempo y los mundos paralelos. Akeelah ve que hay archivos de noticias de ese mundo y de un mundo donde Hitler perdió la llamada Segunda Guerra Mundial y se suicidó. August le dice que el símbolo significa que existe un mundo de posibilidades, como la Teoría del gato de Schrödinger. En ese momento se escucha un ruido y August se va invitándola a visitarlo en una hora. Akeelah se esconde y escucha a Frika y Farika hablar sobre ella y su madre. Dicen que Akeelah terminará igual que su madre y en El Castillo. Akeelah logra salir sin ser vista de la sub-biblioteca y le llega una invitación a la cacería en El Castillo.

Akeelah se dirige a casa de August donde conversa con él sobre sus visiones. Él le dice que esas visiones son los resultados de los campos M, y que esos campos M le muestran a Akeelah el mundo de posibilidades, las opciones de universos y líneas de tiempo alternativas que pudieron haber sido. Akeelah le comenta que la invitaron a la caería en El Castillo pero que su papá le dijo que no vaya. August le dice que si bien su padre le dio un buen consejo, si ella quiere respuestas debe ir pues ahí se esconden los secretos del régimen.

Akeelah llega a El Castillo donde ella y otros Tenientes Coroneles participarían en un juego para ver quien consigue el puesto disponible de Coronel. Lobo les dice que la competencia la gana el que “cace” más objetivos. Akeelah intenta llegar a una entrada escondida para entrar al edificio cuando uno de los “objetivos” choca contra ella. Era un hombre bañado en sangre y aterrado. Akeelah no sabe qué hacer y en eso llega el Teniente

Coronel Wong y va a dispararle al hombre. Cuando Akeelah va a intervenir Alexandre lo mata. Alexandre pone en libertad al hombre y hace flotar el ID Pass y arma de Wong a sus manos para que pudiera ir. Le dice a Akeelah que él es un experimento para lograr al ario perfecto y que puede leer la mente de la personas y elevar cosas. Akeelah le pide que la ayude a encontrar las respuestas en el castillo. Alexandre le da un dispositivo para anular la señal de su Dassys para que no la pudieran ubicar.

Una vez dentro de El Castillo suena la alarma. Lobo y los demás generales saben que Wong ha muerto y que Akeelah está desaparecida. Empiezan a perseguirla por las instalaciones. Akeelah y August entran a una sala de investigación donde consiguen una carpeta con información de su madre: la tuvieron en el centro y la torturaron hasta morir. Akeelah tiene una visión donde ve a su madre haciendo explotar una bomba, inmediatamente después ve a su padre entregándola a las autoridades y siendo ascendido. Akeelah no puede creer lo que ve. Al recuperar la conciencia, se abre la puerta y entra su padre apurado, le dice que debe huir que la están persiguiendo y le revela que es judía. Akeelah no puede creerlo y Alexandre se le lleva. Mientras huyen Akeelah escucha como Balthasar asesina a su padre. Esa misma noche, Balthasar asesina a Hitler y culpan a Akeelah de ambas muertes.

El país está en toque de queda por duelo nacional. Balthasar es el nuevo Führer y Lobo, quien lee la mente, es capaz de darse cuenta que Balthasar fue quien asesinó a Hitler. En la base rebelde todos quieren atacar. Alexandre busca a la hermana de Akeelah y la lleva a la base para ponerla a salvo. Akeelah, frente a todas las revelaciones del día, habla con su hermana y le dice que ayudará a los rebeldes en el ataque. August avisa que el plan está listo y que es hora de acabar con el régimen y volver a la superficie.

Los rebeldes toman el control de la señal de televisión del país y pronuncian un discurso que altera el orden civil y los lleva a las calles. La gente usa el dispositivo que obstruye la señal de su Dassys. Big Papa hace explotar la Cancillería y entran en ella en busca de Balthasar. Alexandre le da la mano a Mustang y a Akeelah para asegurar un mejor

contacto mental con ellos. Se va por su lado a buscar a Balthasar y Akeelah y Mustang van por otro.

Alexandre encuentra a Balthasar y se enfrenta a él sin poder ganarle. Tiene un recuerdo donde sale su hermano gemelo, Robert, quien no era tan bueno como él peleando. En el recuerdo ve como Robert, al saber que era un obstáculo para su hermano, se arroja por la ventana de una torre y sobrevive. Balthasar, al darse cuenta de que a medida que Robert perdía poder Alexandre adquiría más, convenció a su Robert de pedirle a Alex que lo asesinara para convertir así a Alexandre en un ario perfecto.

Inmediatamente después, Akeelah y August se esconden en un cuarto evitando ser vistos por Frika y Farika. Después de escuchar una conversación las emboscan y se meten en una fuerte batalla. Akeelah es apresada por Frika mientras Mustang domina a Farika. Big Papa hace estallar una pared cerca de ellos generando un momento de confusión que llevó a Akeelah clavarle un cuchillo a Frika en la pierna y Mustang le disparó, matándola. Farika no puede creerlo y Mustang, Big Papa y Akeelah huyen dejando a Farika con su hermana.

Llegan al cuarto donde está Balthasar y un herido Alexandre en el piso. Alexandre vuelve a correr hacia Balthasar y todos entran en un recuerdo de Balthasar donde se ve a August ayudándolo a construir la máquina del tiempo y prometerle que lo va a ayudar siempre. Todos están confundidos y en eso llegan oficiales de la SS y los someten. August llega a decirle a Balthasar que es hora de irse.

Una vez en la cárcel no pueden creer la traición de August. Akeelah encuentra una radio y escuchan que la SS ubicó los refugios y asesinaron a todos los que estaban dentro. Perdieron todas sus esperanzas. Big Papa se asoma y ve que sus bombas están cerca así que le pide a Alexandre que se las alcance. Alexandre consigue hacerle llegar las bombas y logran escapar de las celdas. Entre los pasillos se enfrentan a muchos oficiales, toman sus armas, hasta que logran salir y llegar al estacionamiento del búnker. Una vez ahí Lobo Von

Paulus llega a ayudarlos. Les da una llave y les dice que la ubicación de Balthasar está guardada en el GPS de un helicóptero. Big Papa dice que ese no es camino para alguien como él. Akeelah, Mustang y Alexandre van hacia el helicóptero.

Una vez en la fortaleza de Balthasar deben resolver varios enigmas. Akeelah se corta con un exacto y accidentalmente descubren que para abrir una de las puertas debían escribir 11-11 en un tablero con sangre. Al hacerlo se abre una compuerta con unas escaleras que les dan acceso al laboratorio de Balthasar. Al bajar por esas escaleras escuchan un enfrentamiento entre August y Balthasar donde August le dice que todo lo que hizo está mal y que ahora es su momento de reivindicarse. Se escucha una explosión y Farika llega a escena. August se lanza contra Balthasar quien lo esquiva.

Inicia una pelea que culmina con Balthasar viajando en el tiempo, Farika desmayada y un August moribundo. August les pide que sigan a Balthasar y lo detengan antes de que el tiempo cambie. Alexandre empiezan a desaparecer y saben que deben apurarse. Akeelah, Mustang y Alexandre entran a la máquina del tiempo.

Una vez en Berlín de 1942, ven a Balthasar más joven llegar al mismo punto que ellos. Lo empiezan a perseguir pensando que de alcanzarlo podrían atrapar al otro Balthasar. Balthasar joven se acerca Hitler adolescente frente a la Academia de Bellas Artes de Viena y reconfortarlo por no entrar en esa universidad. Es recuerdo se funde con otro donde Balthasar joven le dice cómo construir una bomba nuclear y que debe arrojarla contra Rusia. Akeelah vuelve a la realidad y atrapan a Balthasar joven. Lo llevan a un callejón donde Alexandre anuncia que lo va a asesinar. En ese momento llega Farika e inicia una batalla.

En el furor de la batalla, Farika arroja una onda que lanza a Balthasar joven y Akeelah hacia un lado, Akeelah logra tomar un arma y dispararle a Farika. Cuando va a recuperar a Balthasar joven se encuentra con Balthasar quien se enfrenta a ella. Oficiales de la SS rodean a Mustang y Alexandre quienes deben disminuir el ataque. Balthasar Joven

logra a escapar para encontrarse con un August joven que le muestra lo terrible que sería el futuro si él interviene. En la confusión, Alexandre logra enviar una onda a Balthasar liberando a Akeelah para que pudiera perseguir a Balthasar joven. Akeelah lo alcanza. Los oficiales de la SS amenazan en disparar si Akeelah hace algo. Akeelah sonríe y dispara. August joven se traviesa y muere. Akeelah vuelve a disparar, Balthasar joven muere. Balthasar desaparece. Los oficiales de la SS disparan. Akeelah, Alexandre y Mustang caen.

Una niña de cabello rubio y ojos verdes juega en el jardín de una casa colorida. La niña se lleva la mano al pecho asustada. Alexandre llega riendo y le lanza una cadena. La niña ríe porque sus padres no la van a regañar. Sale Akeelah con un delantal y Alexandre le dice que no se acostumbra a verla así.

Big Papa toca saxofón en la sala de la casa. Marie sufre por no saber qué universidad escoger. Sami, la niña, ríe. El padre de Akeelah y su madre llegan con una torta a la casa. Akeelah se sienta junto a Mustang y conversan sobre las posibilidades. La puerta se abre y llega Lobo con una botella de whiskey.

5.6. Documento de diseño de diez páginas

Ver Anexo 1 donde está la Plantilla del documento de diseño de videojuegos de 10 páginas y un ejemplo de su uso con el juego Guerra de granjas, en inglés, tomado del libro Level Up de Scott Rogers (2010).

Diseñado por Mercedes Hachuel y M. Liliana Magdalena

Para Xbox y PS 4

Clasificación: E17+

Historia del juego: Akeelah Engert es General de Brigada en un mundo dominado por el imperio Nazi y cree fervientemente en la existencia de una raza superior, descubre la existencia de Balthasar Stein, un hombre capaz de asesinar a sangre fría a quien se le cruce en su camino. En el cumplimiento de sus deberes se le ordena defender un acto donde Hitler anunciaría un heredero, pero los rebeldes atacan y la secuestran, llevándola a su refugio donde descubre que no son tan aterradores como aparentan y que sus recurrentes visiones parecen acercarla a ellos más de lo que creía posible. En ese momento se da cuenta de que quizás todo lo que creyó desde pequeña no era tan real como creía y dedica su tiempo a investigar a Balthasar Stein y su intrigante y repentina aparición junto al Führer, quien es capaz de confiarle, sin dudarlo, su legado. ¿Cómo es posible que Hitler le ceda su legado a alguien tan sanguinario como Balthasar Stein?

***Jugabilidad*:** Akeelah, como General de Brigada, debe superar una serie de misiones a lo largo del juego, estas le son asignadas directamente o las encuentra recorriendo el terreno de juego. Hay acciones que deben ser realizadas para que la historia avance. Estas se encuentran divididas en cuatro bloques relacionados con la evolución de la narrativa: Akeelah Teniente Coronel; No todo el que camina errante está perdido; Heil Balthasar; Schrödinger. Dentro de estos bloques están las diferentes misiones que Akeelah debe cumplir, las cuáles van desde proteger un lugar, perseguir rebeldes, llevar un mensaje, encontrar una pista, entrar a un lugar sin ser vista, viajar en el tiempo e incluso asesinar a alguien. Se enfrentará a dos enemigos principales: Frika y Farika y Balthasar Stein.

En algunas misiones, sirviendo como técnica narrativa, el jugador manejará a personajes como Balthasar Stein, August Goldstein o algún otro personaje que pueda ser requerido para explicar algo. En otros momentos, Akeelah será apoyada por personajes que, si bien el jugador no controlará directamente, le podrá asignar roles para enfocarlos en ese tipo de actividades (curar, defender, ofensiva largo alcance...).

Discurso evolutivo: Akeelah se encuentra con los rebeldes quienes la hacen dudar, después se enfrenta a la verdad de su padre y de ella misma, a Frika y Farika, al mentor August, y finalmente a Balthasar Stein.

Fluidez del juego: A lo largo del juego, el personaje, Akeelah Engert, se encuentra en la búsqueda de su identidad. Se enfrenta a situaciones que le hacen cuestionarse quién es ella y la veracidad de los valores que había jurado proteger. De esta forma debe ir adquiriendo, a medida que avanza la historia, los llamados Puntos de Orgullo Nazi. Estos puntos definirán qué opciones de decisión se le pondrán a disposición Akeelah y que posibles caminos podrá tomar en momentos decisivos.

En caso de sumar puntos, significa que Akeelah se encuentra a favor de los valores nazis con los que fue criada y las decisiones se inclinarán hacia ese lado. Mientras que, si empieza a dudar y llevar a cabo acciones contrarias a la ideología nazi, estos puntos empezarán a descontar y podrá empezar a escoger opciones que la llevarán a descubrir la verdad del gobierno que tanto protege.

El juego se encontrará lleno de cut scenes, para reforzar la narrativa. En lo referente a la acción, el jugador deberá contar con rápidos reflejos ya que constantemente se enfrentará a Quick Time Events. Donde tendrá que introducir los comandos que se le indiquen antes de que la barra de tiempo que aparecerá en la parte inferior de la pantalla se llene (Ver fig. 4 y 5). En tal caso, el personaje escogerá automáticamente qué hacer o será herido en caso de ser una pelea.

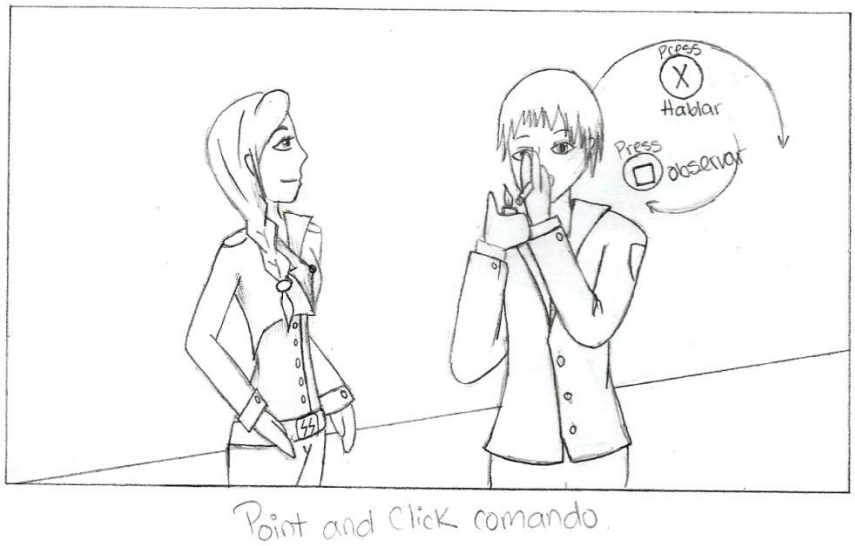


Figura 4. Point and click. El personaje puede escoger entre iniciar conversación u observar.

Figura 5. El jugador debe seleccionar su respuesta con rapidez o el personaje dirá lo que quiera.

Por su parte, también podrá explorar el entorno, apuntar, disparar, conversar, con la opción de Point and Click. Donde el jugador puede seleccionar que hacer, pero sin necesidad de seguir secuencias. Son acciones libres como observar algo, agarrar algo, apuntar y disparar.

Personajes

Akeelah Engert: Teniente Coronel de la SS. Buena en el manejo de armas, pelea cuerpo a cuerpo y estratega. Tiene la habilidad de ver qué ocurre en otras líneas del tiempo.

Alexandre Von Haslam: Es el resultado de experimento Nazis en gemelos. Tiene la habilidad de leer la mente de los demás y telequinesis. Gracias a la lectura de la mente y su alto entrenamiento en las artes militares, es buen luchador, pero es preferible mantenerlo lejos ya que no es tan fuerte. Es el personaje ideal para usar para recuperarle vida a los compañeros.

David Mustang: Es bueno para pasar desapercibido y misiones de espionaje. Es el mejor en las peleas cuerpo a cuerpo y su pensamiento es bastante crítico. Es un líder nato.

Big Papa: Obsesivo de la música y los explosivos es bastante útil cuando no quiere s acercarte a la pelea.

Lobo von Paulus: El mejor de todos tanto en batalla cuerpo a cuerpo como en el manejo de armas. Tiene la habilidad de leer la mente de los demás solo cuando consigue un contacto físico con la persona.

Controles del juego (fig.6)

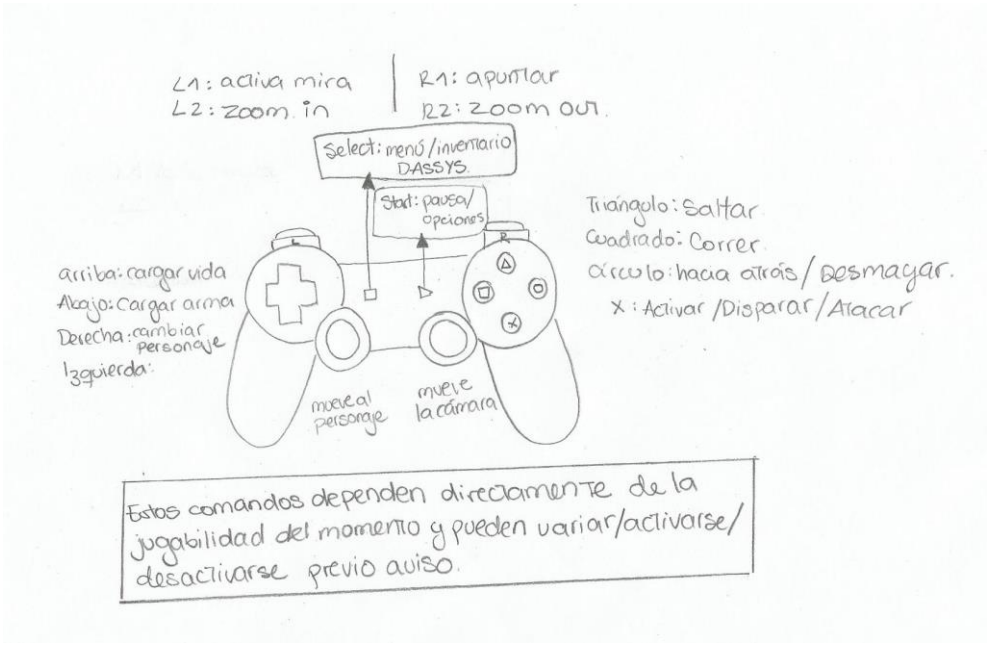


Figura 6. Comandos en control. Diseño propio.

Principales conceptos de jugabilidad y especificaciones de la plataforma

Género: aventura gráfica, drama interactivo.

Secuencia: el juego se encuentra dividido en cuatro grandes capítulos que van directamente relacionados con el arco del héroe. Estos capítulos se dividen a su vez en niveles según las etapas del viaje todas generando una continuidad narrativa. En este género todas las acciones del jugador afectarán directamente la línea de historia del juego.

Escenarios principales del juego: Oficina de la SS, casa de Akeelah, la Plaza Mayor, base de los rebeldes, Hospital Militar, Biblioteca Nacionalista, El Castillo: jardines y Laboratorios, la cárcel, la Fortaleza Steiner, Plaza de Berlín 1942, calles de Berlín de 1942.

Plataformas: Play Station 4, Xbox 360.

Mundo del juego

Cuando Hitler logra ganar la guerra, el partido Nazi inicia su gobierno en gran parte del mundo: Europa, Asia, África. Los japoneses e italianos reinan en las zonas que a los nazis se les dificultó llegar, pero siempre bajo el control del Reich. Las conocidas potencias como Estados Unidos, Rusia, Canadá, si bien no están ocupadas, se encuentran sometidas ante el mandato del Führer. Rusia, tras la caída de la bomba nuclear en el 42, enviada por Alemania, fue considerada zona No habitable y la mantienen deshabitada y controlada ya que la usan como zona de estudios científicos. Los campos de concentración fueron cerrados en 1954 cuando ya no había tantos a quienes exterminar, los pocos sobrevivientes de aquella masacre (judíos, negros, homosexuales, enemigos políticos...) se mantienen escondidos en el subterráneo formando un grupo de rebeldes que después la sociedad vería como terroristas. Unos pocos se mantienen en la superficie sirviendo de espías.

A más de 50 años de haber finalizado la guerra y varios salvoconductos enviados por parte de otras naciones al imperio Ario germano, te encuentras con una sociedad donde existe gran pobreza y una nobleza minoritaria, la clase media es escasa y todo parece desenvolverse con normalidad en un mundo controlado por una burocracia Nazi, capaz de decidir qué puedes hacer y qué no. A pesar de todo, la sociedad funciona bien y muchos, por la costumbre, creen haber alcanzado un mundo más feliz y mejor. Lo único que altera el orden son los rebeldes que aparecen de tiempo en tiempo con ataques terroristas que buscan desestabilizar a la sociedad. La razón por la que dicho gobierno permite que los rebeldes continúen existiendo, es porque les sirve como método de control social ya que, gracias al temor que la sociedad en general siente por los terroristas, los obliga a someterse ante el Führer buscando protección.

Ahora, en el año 2013, la sociedad se encuentra regida bajo el poder de un gobernador autócrata anhelante de una raza superior y cada vez más cerca de lograrlo. Hitler, con las tecnologías que desarrollaron, fue capaz de mantenerse con vida todos estos años, pero viendo que las posibilidades de continuar se hacen cada vez más remotas, anuncia que es hora de cederle el mando a un hombre cuya primera aparición pública fue el día de su nombramiento: Balthasar Stein. Anuncio que los rebeldes toman como el llamado a volver a la superficie y acabar con el régimen.

Experiencia de juego

El juego consta de una cantidad de niveles, cada uno de los cuales se verán superados cuando se logre “ganar” la información necesaria para que la historia avance.

Los niveles están estructurados según las misiones que se le ordenen al jugador principal, y la habilidad del mismo para realizar las acciones precisas o secuencias de comandos que desbloqueen cualquier dato relevante.

Cada misión corresponde a una etapa del modelo del viaje del héroe, de Joseph Campbell, por lo que tiene una carga narrativa e importancia cognitiva para el jugador y las decisiones que tome entre las alternativas que existan en el mundo del juego. Algunas de estas etapas se encuentran fusionadas, pero cumple con la estructura de tres actos de iniciación, separación y regreso que plantea Joseph Campbell.

Interface

El jugador podrá interactuar con aquellos elementos que al acercarse muestren que pueden ser usados: desde abrir una puerta hasta encender una televisión. Al acercarse a estos artefactos se verá en pantalla qué comando (botón apretar, tecla presionar) debe introducir el jugador para que el personaje interactúe con el objeto (fig. 7).

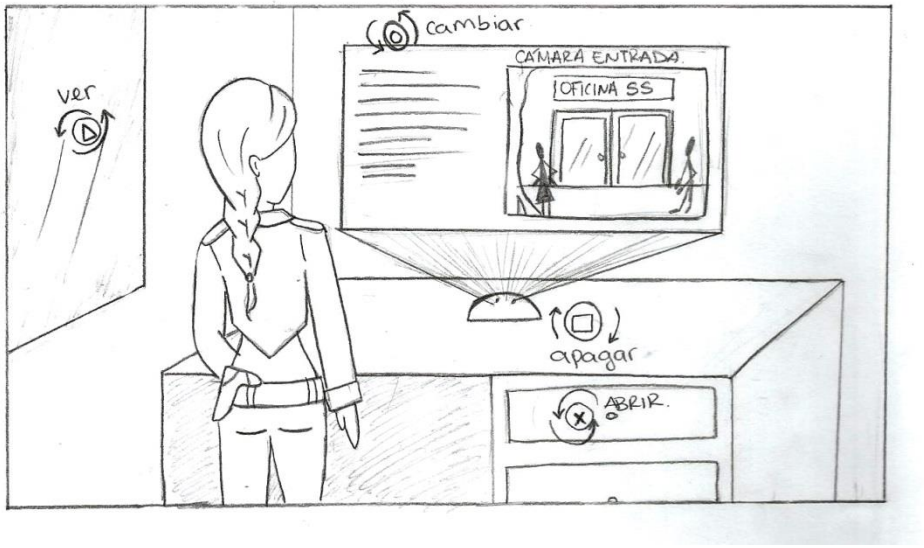


Figura. 7. Point and Click. Personaje interactúa con su entorno. Diseño propio.

En caso de que el jugador no esté buscando interactuar con nada, o simplemente esté paseando por la locación, etc. la toma base que se verá es un plano medio del personaje principal de espaldas (fig.8). En pantalla no aparecerá ningún otro elemento más que el espacio que rodea al personaje, buscando que el jugador se concentre en continuar con la historia y se adentre en ella como si estuviera viendo una película. En cuanto a las escenas corte, y las secuencias de comandos, se harán tomas más especializadas buscando darle un

tono más de película a lo que se ve en pantalla. En estos casos se usaran zoom in, zoom out, travel, tilt up, planos detalles, primeros planos, plano general, etc. según sea lo más adecuado.

Figura 8. Pantalla base. Jugabilidad clásica en tercera persona. Diseño propio.

En caso de que el jugador desee ver cuántos puntos de Orgullo Nazi lleva recolectados, su rango, comprobar qué misión tiene activa, su ubicación en el mapa o leer biografías o información que encuentre regadas en distintos lugares, el jugador debe acceder al inventario presionando el control que le envía a tal lugar (fig.9).

Figura 9. Acceso al Dassys/Inventario

Enemigos y Malos finales (Bosses)

Balthasar Steiner (Big Boss): es simplemente el ario perfecto, solo le faltan las habilidades especiales de Alexandre, pero pelea y piensa mejor que nadie. Para vencerlo hay que asesinar a su Yo menor viajando en el tiempo.

Frika y Farika (Boss): Se enfrentarán a ella en tres ocasiones. La primera Frika morirá causando que Farika entre en un estado de shock que elevará sus habilidades al máximo. De acá en adelante para enfrentarse a ella habrá que tener mucho cuidado y atacarla cuando esté de espaldas, de otra forma te hará volar.

Rebeldes: son los enemigos que Akeelah enfrenta en los distintos atentados. Puede dispararles o enfrentarse a ellos cuerpo a cuerpo. En caso de ser Lobo, puedes leerles las mentes.

Bomber: rebeldes un poco más difíciles de vencer porque son los encargados de llevar explosivos y pueden atacarte de lejos.

Guardia rebelde: Deben ser noqueados sin que se den cuenta, de otra forma se activan las alarmas. O, en su defecto, pasar sin que te noten.

Oficiales SS: una vez Akeelah se une a los rebeldes debe enfrentarse a los que antes eran sus compañeros. Puede dispararles o enfrentarse a ellos cuerpo a cuerpo. En caso de ser Alexandre, puede leerles las mentes o arrojarles ondas de energía

Guardias SS: Deben ser noqueados sin que se den cuenta, de otra forma se activan las alarmas. O, en su defecto, pasar sin que te noten.

Militares Arios: Son más resistentes que los oficiales de la SS tradicionales. Hay que pelear mejor para detenerlos.

Cut Scenes y Bonus Material

Cut Scenes: Este videojuego, al ser un drama interactivo, se encuentra lleno de cut scenes ya que busca generar una mayor identificación entre el jugador y la historia al presentarse con un formato mucho más cinematográfico. Estas pueden activarse al terminar un QTE, un capítulo del videojuego o dependiendo de si el jugador hace o no determinada acción.

Mientras el tiro de cama tradicional durante la jugabilidad es tercera persona de plano medio, al haber un Cut Scene o un Scripted event estos utilizarán planos, tomas, ángulos y recursos mucho más cinematográficos como travel, paneos, planos detalle, de situación, etc.

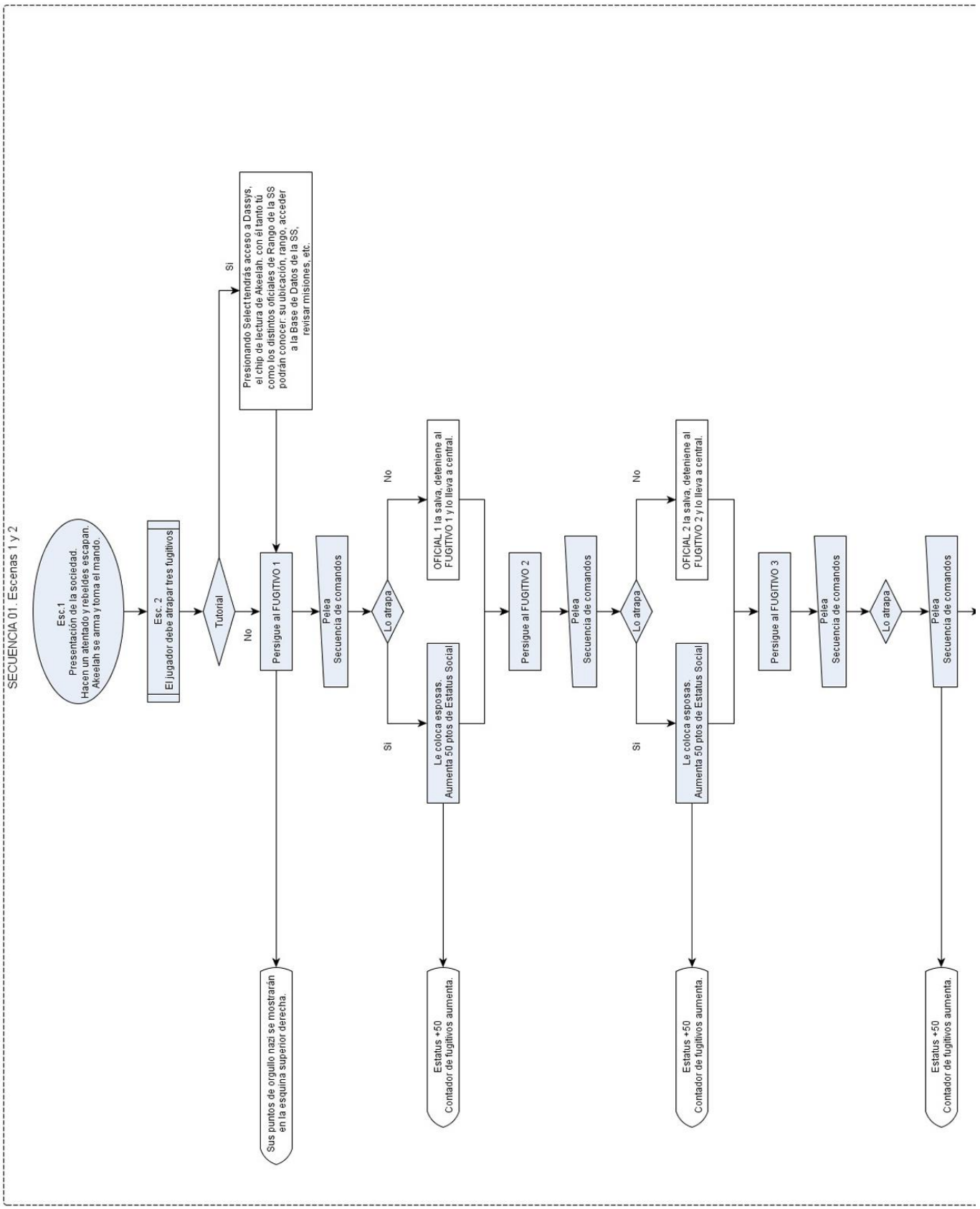
Bonus Material: este videojuego contará, además del final del camino dorado, con 3 posibles finales más que dependerán de los Puntos de Orgullo Nazi que el jugador tenga al momento de llagar a la última etapa del juego.

Por su parte, lo jugador podrá encontrarse a lo largo del juego con diarios, recortes de periódico, fotografías y otros objetos que pueden ayudarle a complementar partes de la historia.

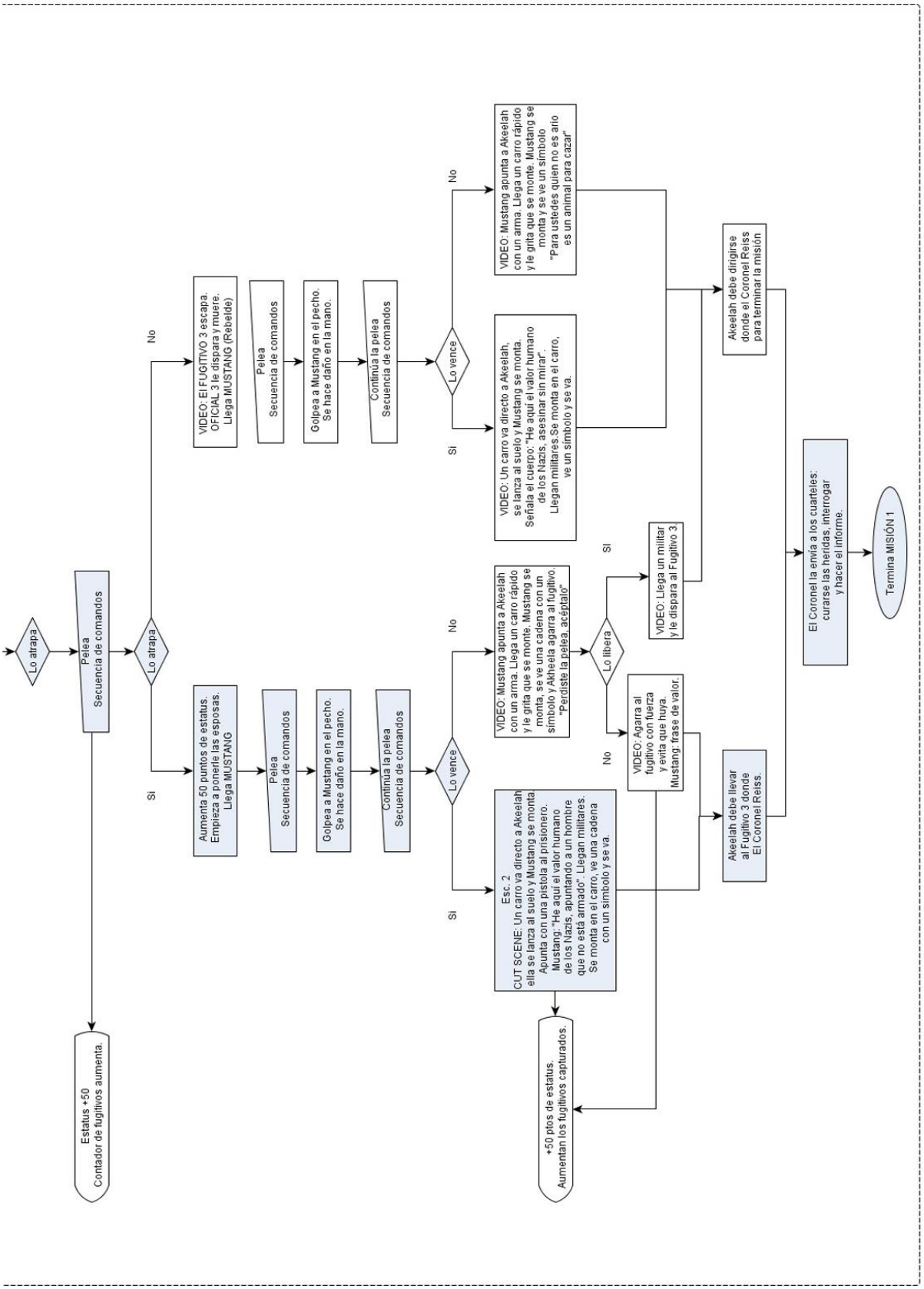
CAPÍTULO VI: EL GUION

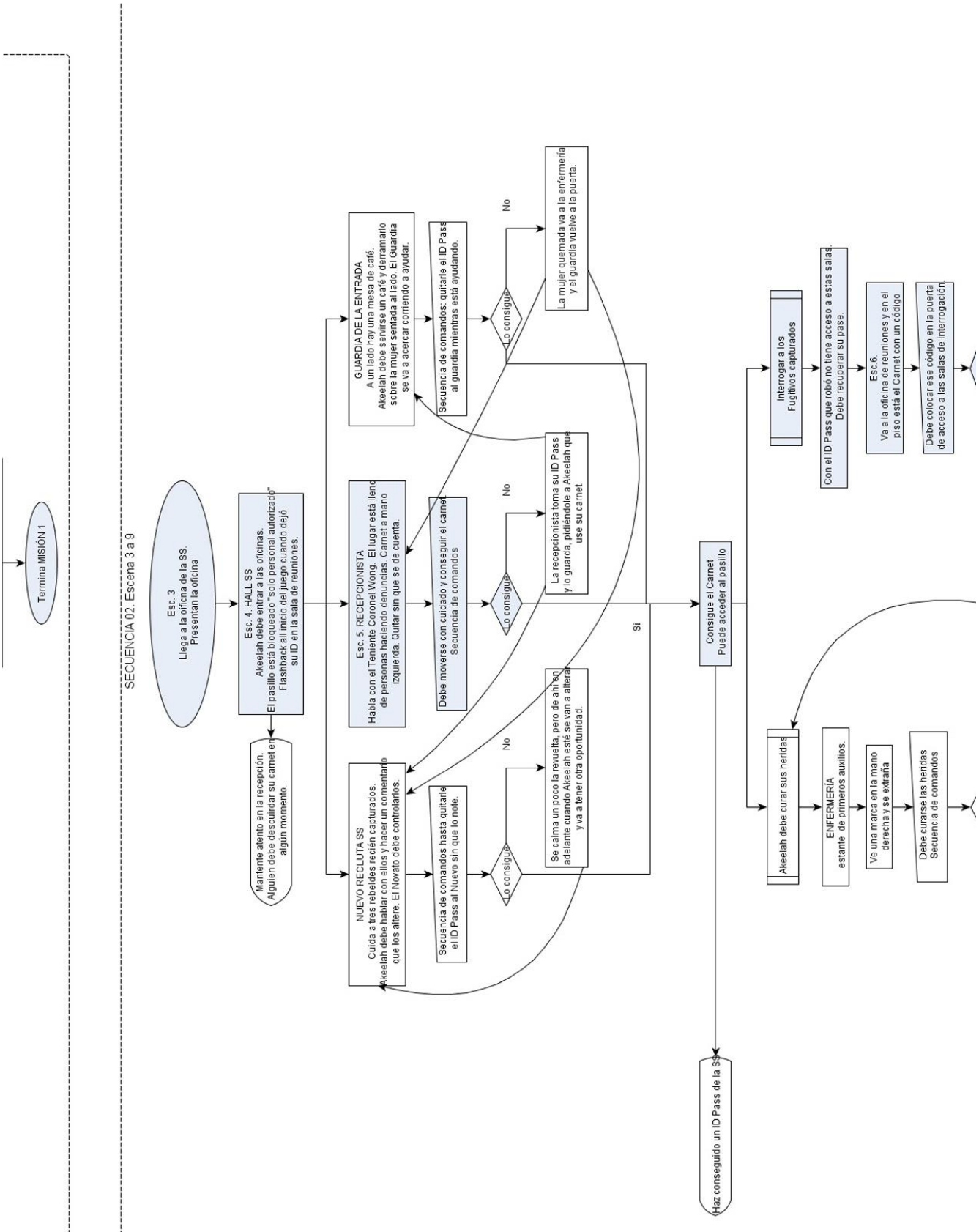
DIAGRAMAS DE FLUJO

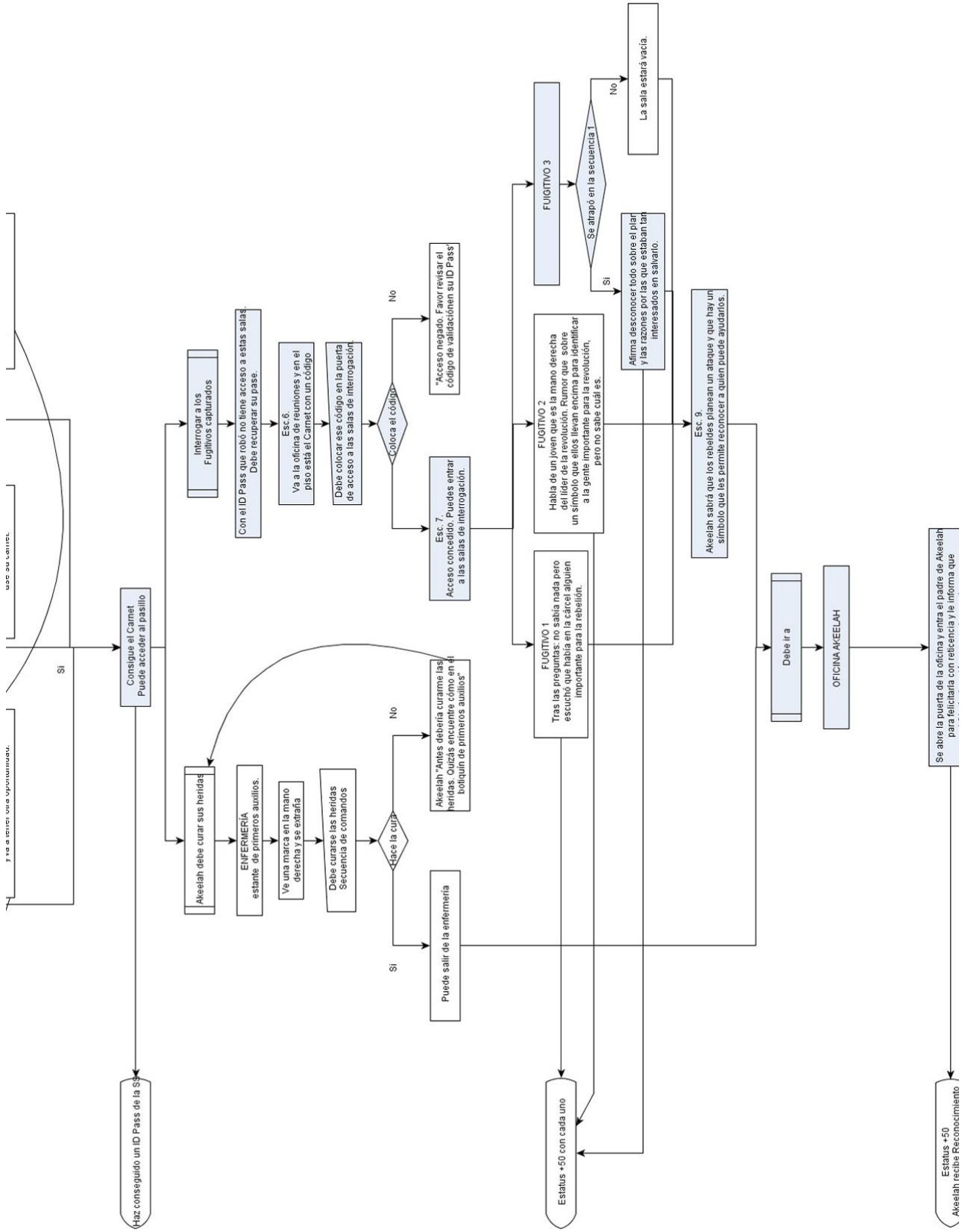
Secuencia 1. Escenas 1 y 2. Parte 1.

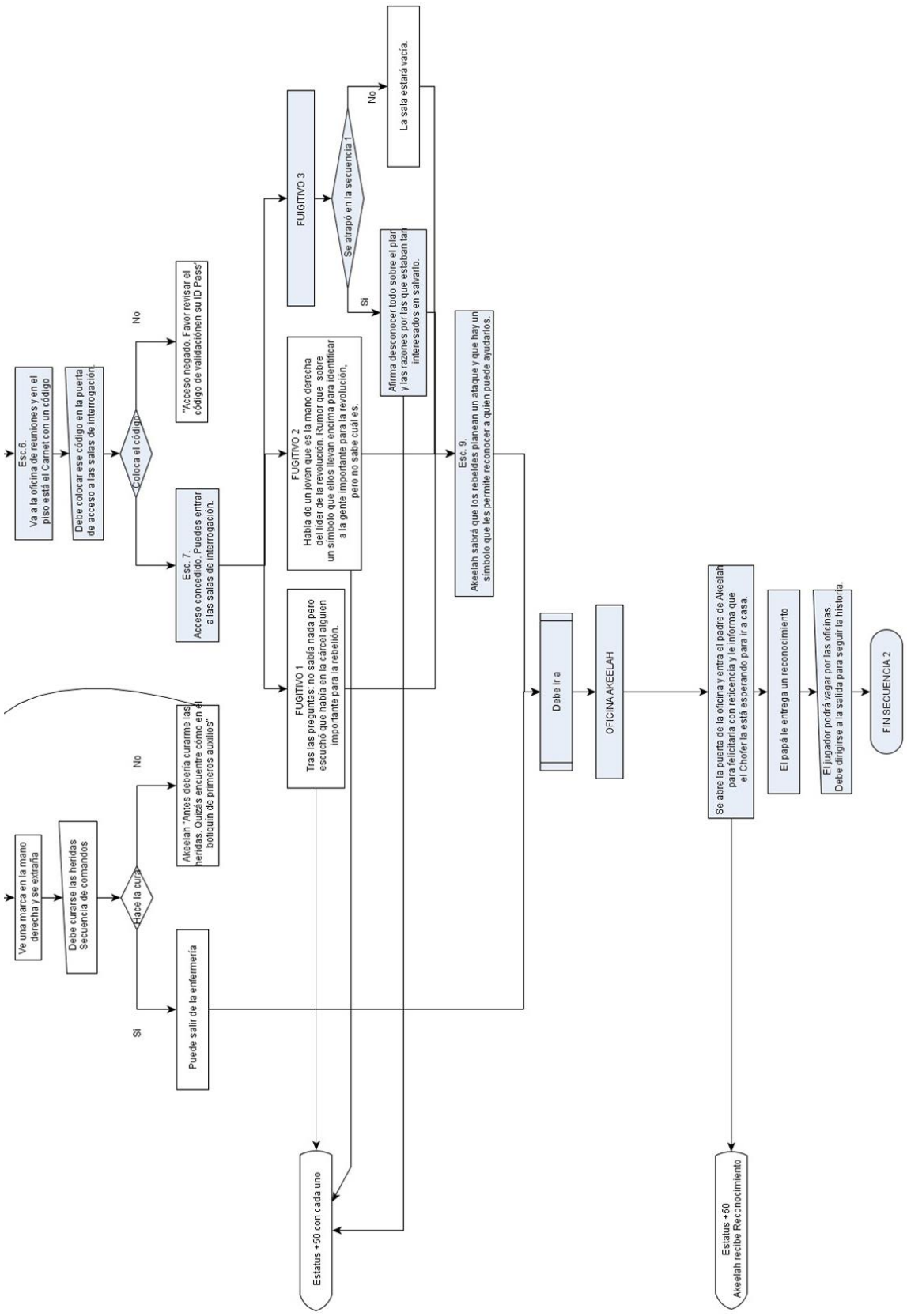


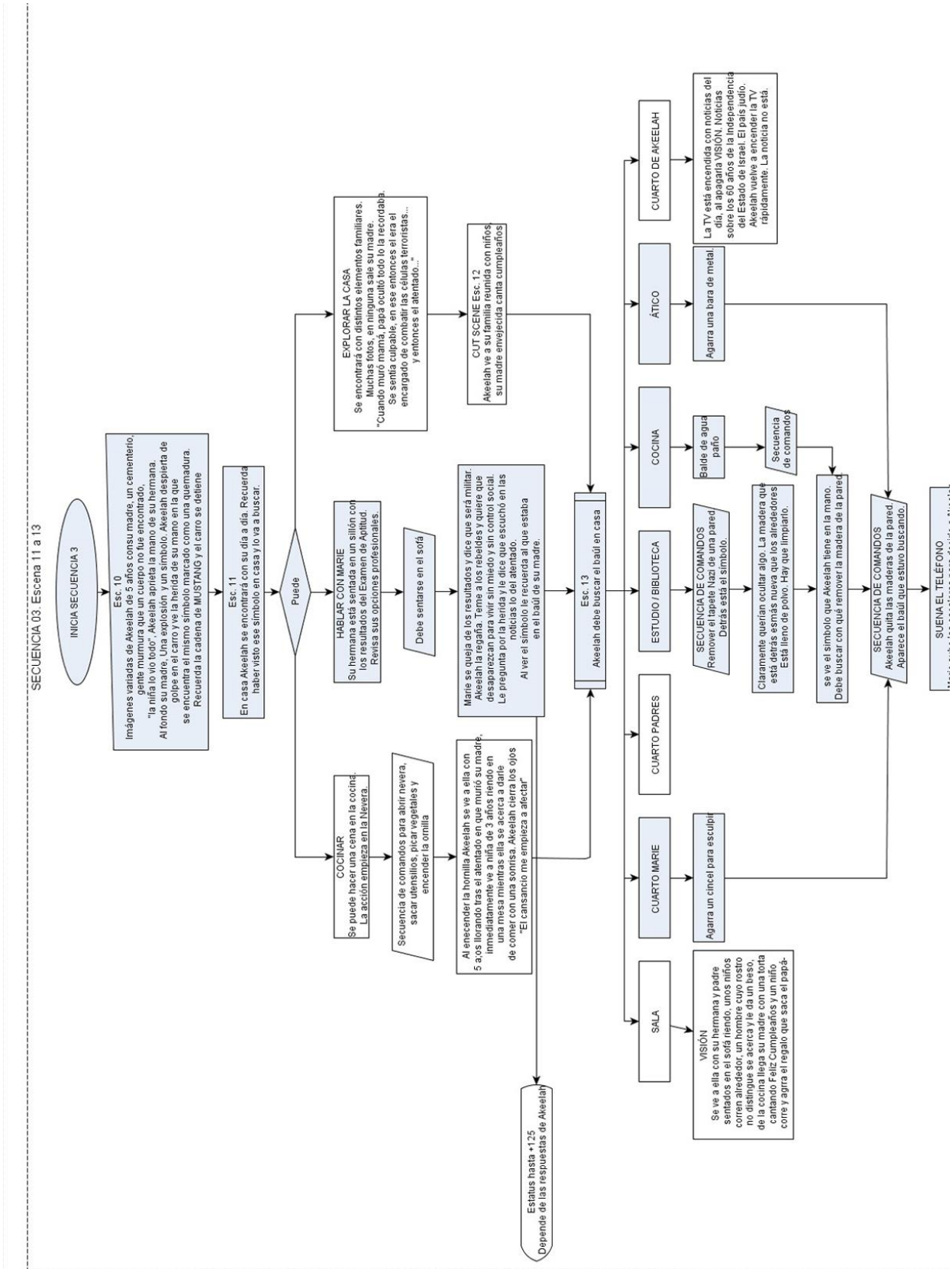
Secuencia 1. Escenas 1 y 2. Parte 2.

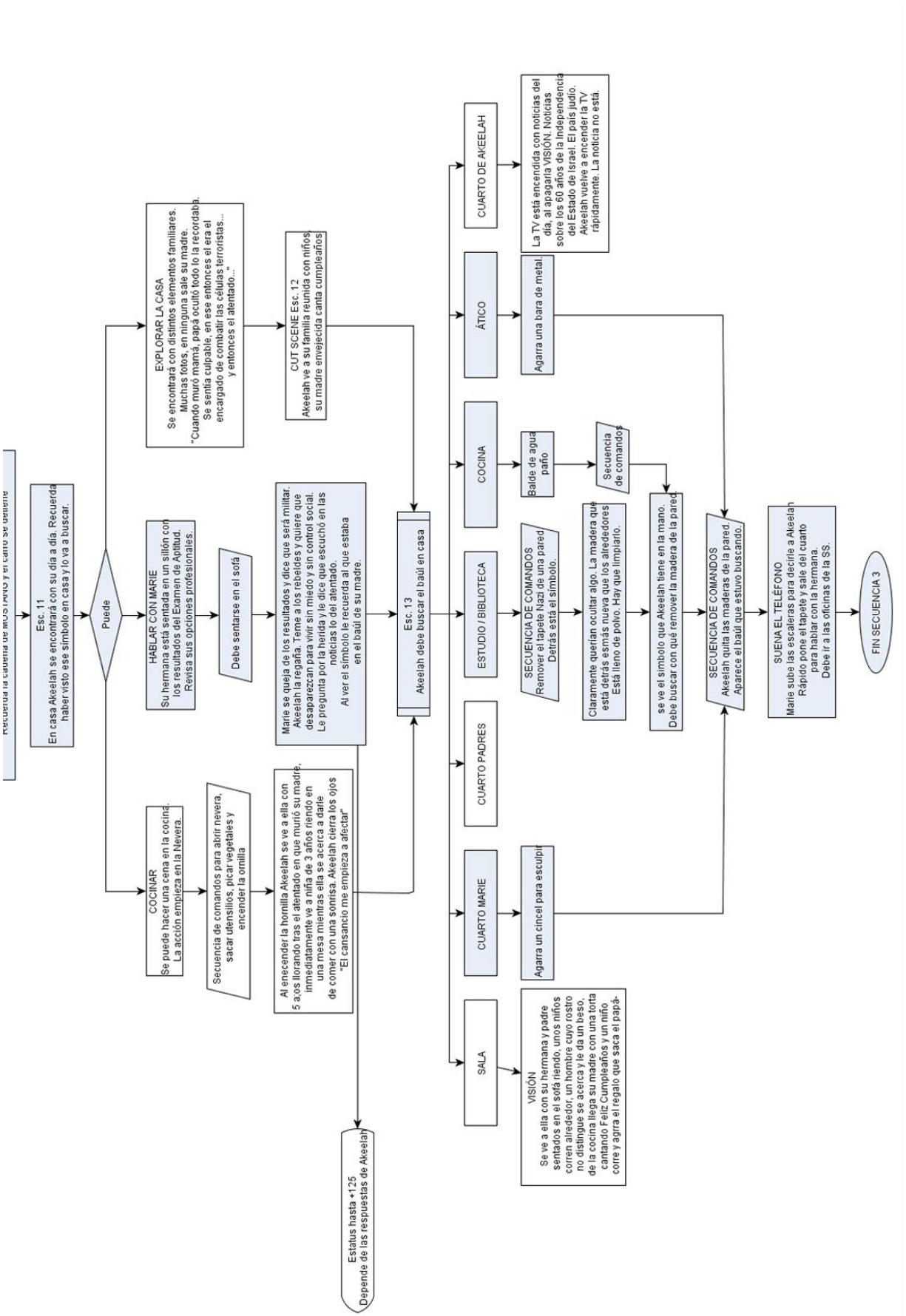


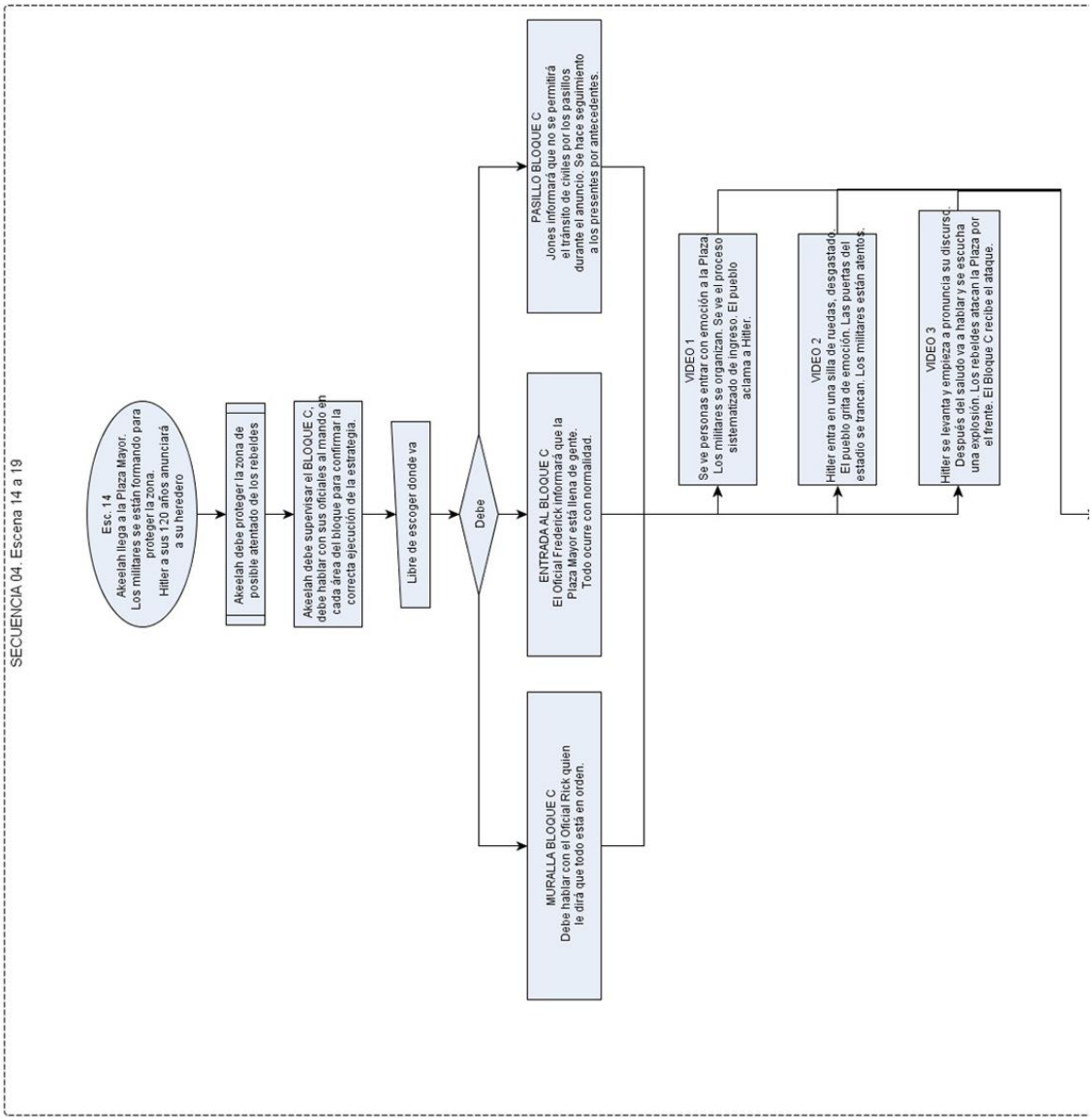

Termina MISIÓN 1
SECUENCIA 02. Escena 3 a 9
Esc. 3
Llega a la oficina de la SS.
Presentan la oficina
Esc. 4. HALL SS
Akeelah debe entrar a las oficinas.
El pasillo está bloqueado "solo personal autorizado"
Flashback all inicio del juego cuando dejó su ID en la sala de reuniones.
Mantente atento en la recepción.
Alguien debe descuidar su carnet en algún momento.
GUARDIA DE LA ENTRADA
A un lado hay una mesa de café.
Akeelah debe servirse un café y derramarlo sobre la mujer sentada al lado. El Guardia se va a acercar corriendo a ayudar.
Secuencia de comandos: quitarle el ID Pass al guardia mientras está ayudando.
Lo consigue
No
La mujer quemada va a la enfermería y el guardia vuelve a la puerta.
Esc. 5. RECEPCIONISTA
Habla con el Teniente Coronel Wong. El lugar está llenc de personas haciendo denuncias. Carnet a mano izquierda. Quitar sin que se de cuenta.
Debe moverse con cuidado y conseguir el carnet.
Secuencia de comandos
Lo consigue
No
La recepcionista toma su ID Pass y lo guarda, pidiéndole a Akeelah que use su carnet.
NUEVO RECLUTA SS
Cuida a tres rebeldes recién capturados.
Akeelah debe hablar con ellos y hacer un comentario que los altere. El Novato debe controlarlos.
Secuencia de comandos hasta quitarle el ID Pass al Nuevo sin que lo note.
Lo consigue
No
Se calma un poco la revuelta, pero de ahí en adelante cuando Akeelah está se van a alterar y va a tener otra oportunidad.
Si
Consigue el Carnet
Puede acceder al pasillo
Haz conseguido un ID Pass de la SS
Interrogar a los Fugitivos capturados
Con el ID Pass que robó no tiene acceso a estas salas.
Debe recuperar su pase.
Esc.6
Va a la oficina de reuniones y en el piso está el Carnet con un código
Debe colocar ese código en la puerta de acceso a las salas de interrogación
Akeelah debe curar sus heridas
ENFERMERÍA
estante de primeros auxilios.
Ve una marca en la mano derecha y se extraña
Debe curarse las heridas
Secuencia de comandos

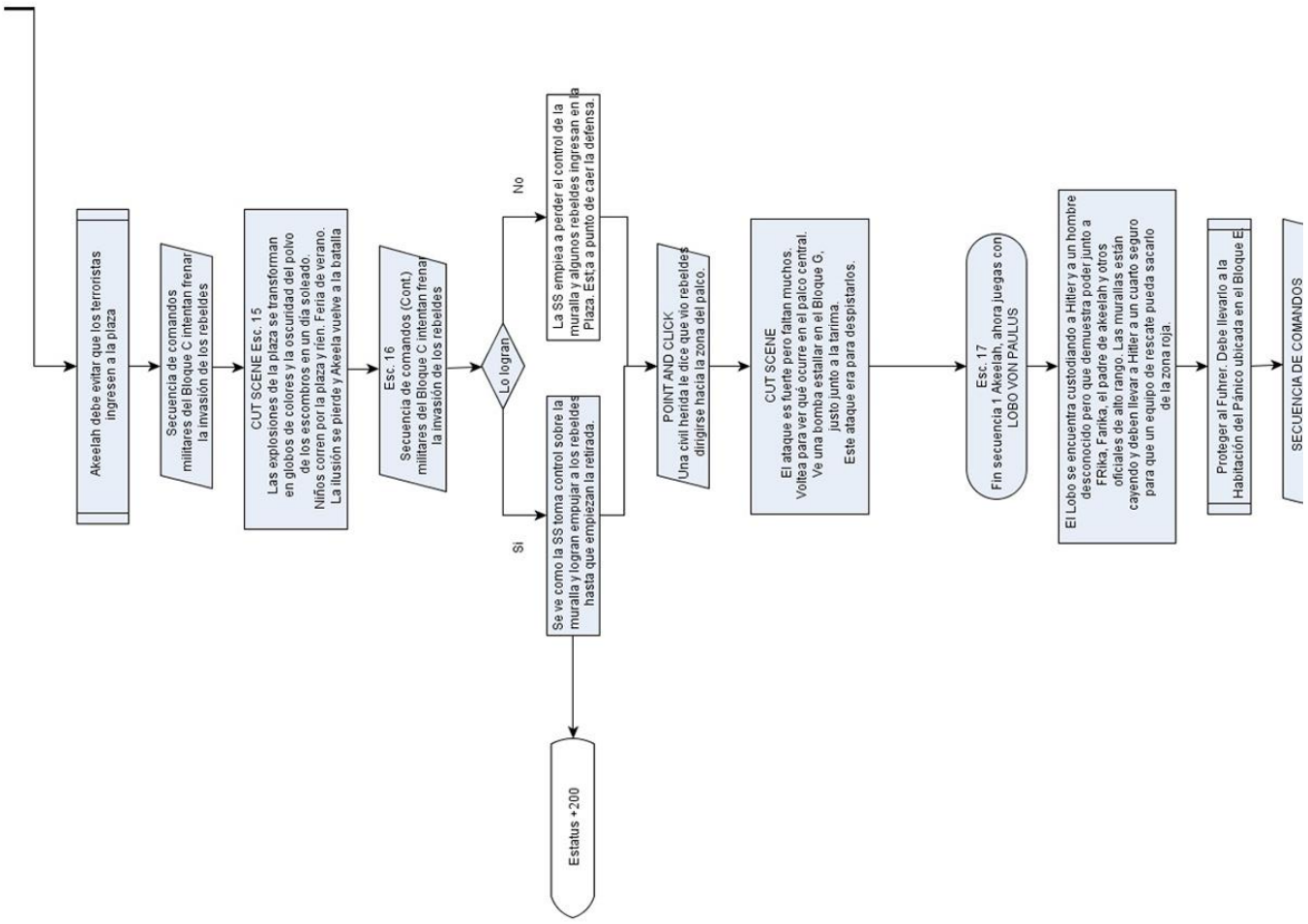

Si
Consigue el Carnet
Puede acceder al pasillo
Haz conseguido un ID Pass de la SS
Interrogar a los
Fugitivos capturados
Con el ID Pass que robó no tiene acceso a estas salas.
Debe recuperar su pase.
Esc. 6.
Va a la oficina de reuniones y en el
piso está el Carnet con un código
Debe colocar ese código en la puerta
de acceso a las salas de interrogación.
Coloca el código
No
"Acceso negado. Favor revisar el
código de validaciónen su ID Pass"
Esc. 7.
Acceso concedido. Puedes entrar
a las salas de interrogación.
Akeelah debe curar sus heridas
ENFERMERÍA
estante de primeros auxilios.
Ve una marca en la mano
derecha y se extraña
Debe curarse las heridas
Secuencia de comandos
Hace la cura
No
Akeelah "Antes debería curarme las
heridas. Quizás encuentre cómo en el
botiquín de primeros auxilios"
Si
Puede salir de la enfermería
FUGITIVO 1
Tras las preguntas: no sabía nada pero
escuchó que había en la cárcel alguien
importante para la rebelión.
FUGITIVO 2
Habla de un joven que es la mano derecha
del líder de la revolución. Rumor que sobre
un símbolo que ellos llevan encima para identificar
a la gente importante para la revolución,
pero no sabe cuál es.
FUGITIVO 3
Se atrapó en la secuencia 1
No
La sala estará vacía.
Si
Afirma desconocer todo sobre el plan
y las razones por las que estaban tan
interesados en salvarlo.
Esc. 9.
Akeelah sabrá que los rebeldes planean un ataque y que hay un
símbolo que les permite reconocer a quien puede ayudarlos.
Debe ir a
OFICINA AKEELAH
Se abre la puerta de la oficina y entra el padre de Akeelah
para felicitarla con reticencia y le informa que
Estatus +50 con cada uno
Estatus +50
Akeelah recibe Reconocimiento


Ve una marca en la mano derecha y se extraña
Debe curarse las heridas Secuencia de comandos
Hace la cura
No
Akeelah "Antes debería curarme las heridas. Quizas encuentre cómo en el botiquín de primeros auxilios"
Si
Puede salir de la enfermería
Esc.6.
Va a la oficina de reuniones y en el piso está el Carnet con un código
Debe colocar ese código en la puerta de acceso a las salas de interrogación
Coloca el código
No
"Acceso negado. Favor revisar el código de validaciónen su ID Pass"
Si
Esc. 7.
Acceso concedido. Puedes entrar a las salas de interrogación.
FUGITIVO 1
Tras las preguntas: no sabia nada pero escuchó que habia en la cárcel alguien importante para la rebelión.
FUGITIVO 2
Habla de un joven que es la mano derecha del líder de la revolución. Rumor que sobre un símbolo que ellos llevan encima para identificar a la gente importante para la revolución, pero no sabe cuál es.
FUGITIVO 3
Se atrapó en la secuencia 1
No
La sala estará vacía.
Si
Afirma desconocer todo sobre el plan y las razones por las que estaban tan interesados en salvarlo.
Esc. 9.
Akeelah sabrá que los rebeldes planean un ataque y que hay un símbolo que les permite reconocer a quien puede ayudarlos.
Debe ir a
OFICINA AKEELAH
Se abre la puerta de la oficina y entra el padre de Akeelah para felicitarla con reticencia y le informa que el Chofer la está esperando para ir a casa.
El papá le entrega un reconocimiento
El jugador podrá vagar por las oficinas. Debe dirigirse a la salida para seguir la historia.
FIN SECUENCIA 2
Estatus +50 con cada uno
Estatus +50
Akeelah recibe Reconocimiento

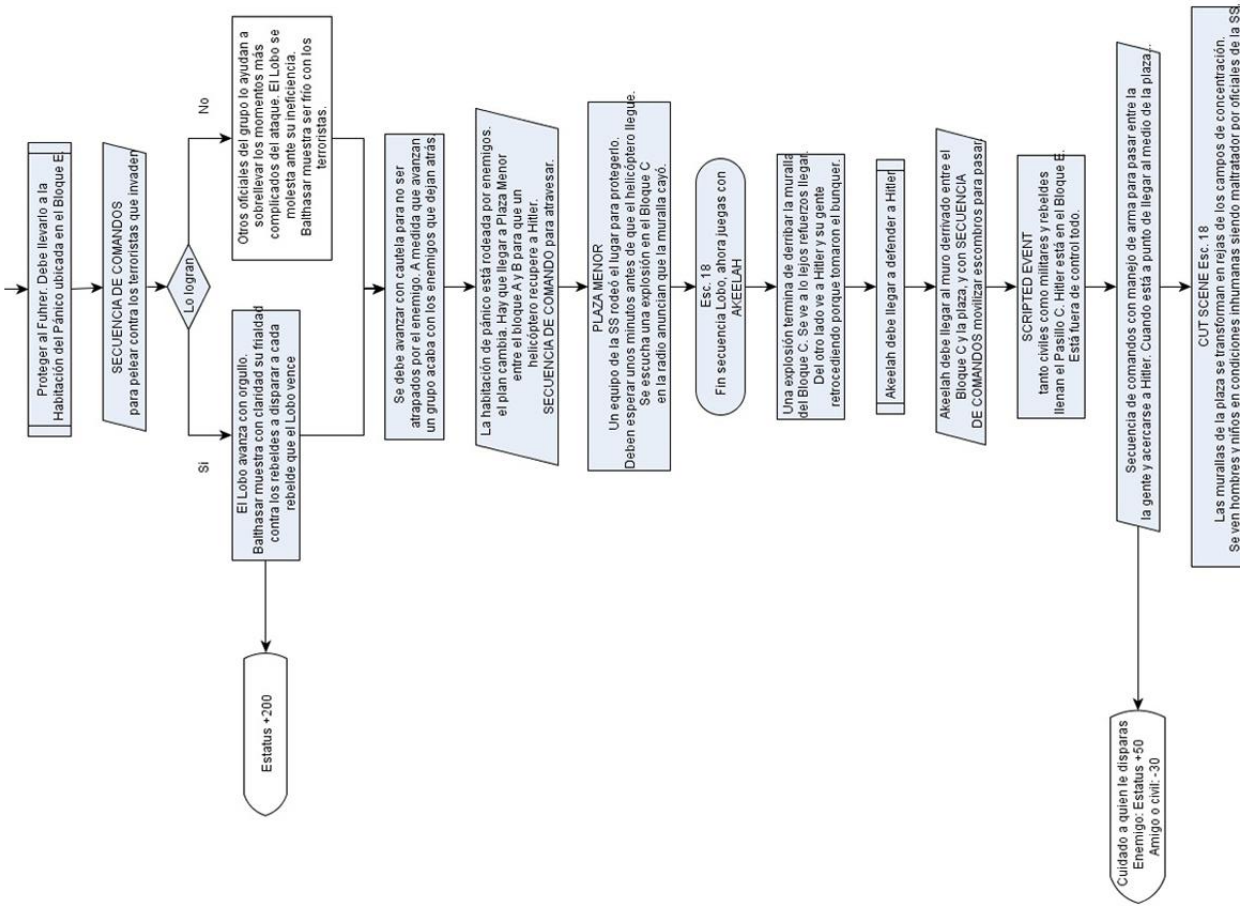

SECUENCIA 03. Escena 11 a 13
INICIA SECUENCIA 3
Esc. 10
Imágenes variadas de Akeelah de 5 años consu madre, un cementerio, gente murmura que un cuerpo no fue encontrado, "la niña lo vio todo", Akeelah aprieta la mano de su hermana. Al fondo su madre. Una explosión y un símbolo. Akeelah despierta de golpe en el carro y ve la herida de su mano en la que se encuentra el mismo símbolo marcado como una quemadura. Recuerda la cadena de MUSTANG y el carro se detiene
Esc. 11
En casa Akeelah se encontrará con su día a día. Recuerda haber visto ese símbolo en casa y lo va a buscar.
Puede
EXPLORAR LA CASA
Se encontrará con distintos elementos familiares. Muchas fotos, en ninguna sale su madre.
"Cuando murió mamá, papá ocultó todo lo la recordaba. Se sentía culpable, en ese entonces el era el encargado de combatir las células terroristas... y entonces el atentado..."
CUT SCENE Esc. 12
Akeelah ve a su familia reunida con niños, su madre envejecida canta cumpleaños
HABLAR CON MARIE
Su hermana está sentada en un sillón con los resultados del Examen de Aptitud. Revisa sus opciones profesionales.
Debe sentarse en el sofá
Marie se queja de los resultados y dice que será militar. Akeelah la regaña. Teme a los rebeldes y quiere que desaparezcan para vivir sin miedo y sin control social. Le pregunta por la herida y le dice que escuchó en las noticias lo del atentado.
Al ver el símbolo le recuerda al que estaba en el baúl de su madre.
COCINAR
Se puede hacer una cena en la cocina. La acción empieza en la Nevera.
Secuencia de comandos para abrir nevera, sacar utensilios, picar vegetales y encender la olmilla
Al enecender la hornilla Akeelah se ve a ella con 5 años llorando tras el atentado en que murió su madre, inmediatamente ve a niña de 3 años riendo en una mesa mientras ella se acerca a darle de comer con una sonrisa. Akeelah cierra los ojos "El cansancio me empieza a afectar"
Esc. 13
Akeelah debe buscar el baúl en casa
Estatus hasta +125
Depende de las respuestas de Akeelah
SALA
VISIÓN
Se ve a ella con su hermana y padre sentados en el sofá riendo, unos niños corren alrededor, un hombre cuyo rostro no distingue se acerca y le da un beso, de la cocina llega su madre con una torta cantando Feliz Cumpleaños y un niño corre y agrra el regalo que saca el papá-
CUARTO MARIE
Agarra un cincel para esculpir
CUARTO PADRES
ESTUDIO / BIBLIOTECA
SECUENCIA DE COMANDOS
Remover el tapete Nazi de una pared
Detrás está el símbolo.
Claramente querían ocultar algo. La madera que está detrás esmás nueva que los alrededores
Está lleno de polvo. Hay que limpiarlo.
se ve el símbolo que Akeelah tiene en la mano.
Debe buscar con qué remover la madera de la pared.
SECUENCIA DE COMANDOS
Akeelah quita las maderas de la pared.
Aparece el baúl que estuvo buscando.
SUENA EL TELÉFONO
COCINA
Balde de agua
paño
Secuencia de comandos
ÁTICO
Agarra una bara de metal.
CUARTO DE AKEELAH
La TV está encendida con noticias del día, al apagarla VISIÓN. Noticias sobre los 60 años de la Independencia del Estado de Israel. El país jubilo. Akeelah vuelve a encender la TV rápidamente. La noticia no está.

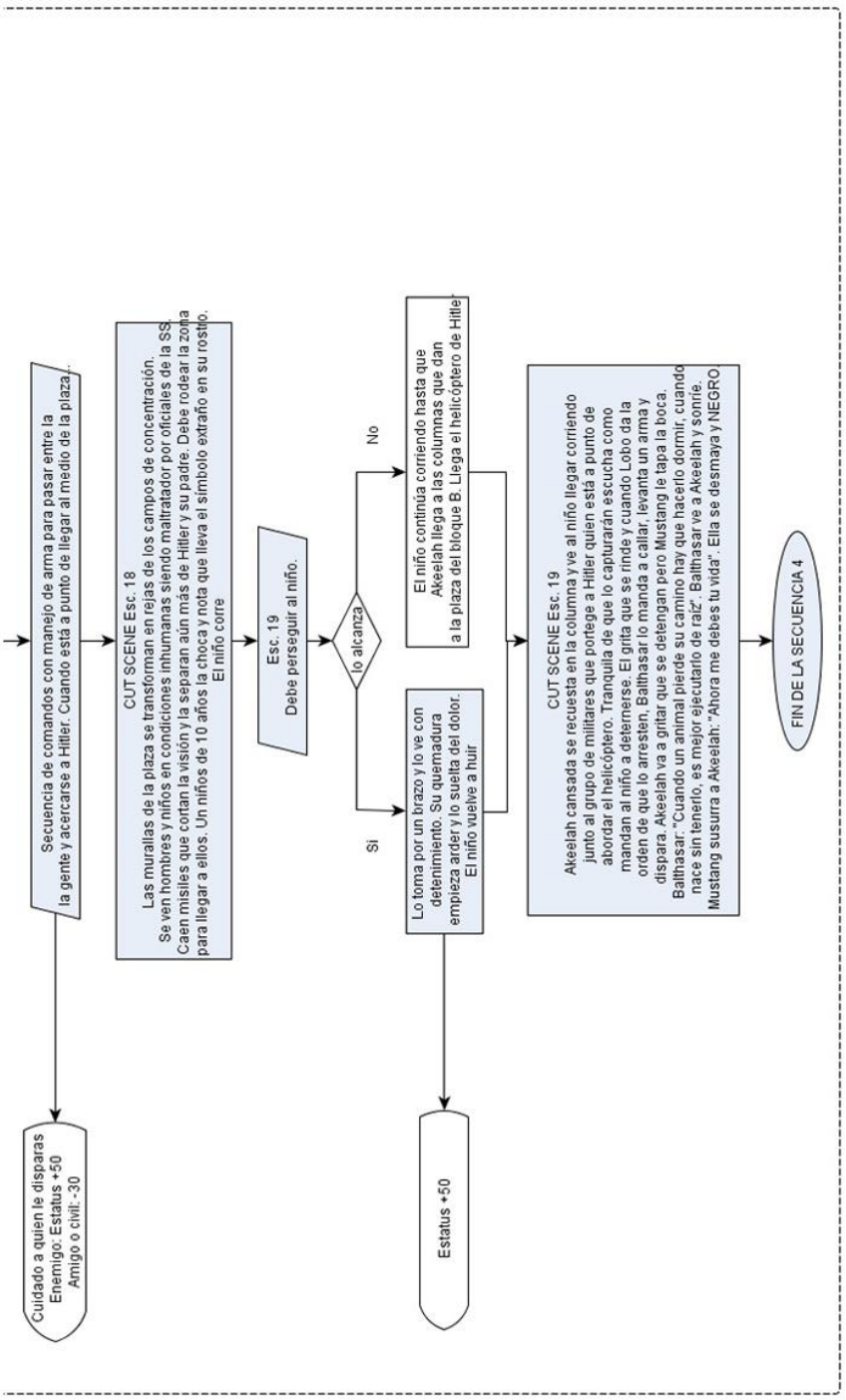

Recuerda la cadena de movimiento y el carro se detiene
Esc. 11
En casa Akeelah se encontrará con su día a día. Recuerda haber visto ese símbolo en casa y lo va a buscar.
Puede
COCINAR
Se puede hacer una cena en la cocina.
La acción empieza en la Nevera.
Secuencia de comandos para abrir nevera, sacar utensilios, picar vegetales y encender la olmilla
Al encender la hornilla Akeelah se ve a ella con 5 a;os llorando tras el atentado en que murió su madre, inmediatamente ve a niña de 3 años riendo en una mesa mientras ella se acerca a darle de comer con una sonrisa. Akeelah cierra los ojos "El cansancio me empieza a afectar"
HABLAR CON MARIE
Su hermana está sentada en un sillón con los resultados del Examen de Aptitud.
Revisa sus opciones profesionales.
Debe sentarse en el sofá
Marie se queja de los resultados y dice que será militar. Akeelah la regaña. Teme a los rebeldes y quiere que desaparezcan para vivir sin miedo y sin control social.
Le pregunta por la herida y le dice que escuchó en las noticias lo del atentado.
Al ver el símbolo le recuerda al que estaba en el baúl de su madre.
EXPLORAR LA CASA
Se encontrará con distintos elementos familiares.
Muchas fotos, en ninguna sale su madre.
"Cuando murió mamá, papá ocultó todo lo la recordaba.
Se sentía culpable, en ese entonces el era el encargado de combatir las células terroristas...
y entonces el atentado..."
CUT SCENE Esc. 12
Akeelah ve a su familia reunida con niños su madre envejecida canta cumpleaños
Esc. 13
Akeelah debe buscar el baúl en casa
Estatus hasta +125
Depende de las respuestas de Akeelah
SALA
VISIÓN
Se ve a ella con su hermana y padre sentados en el sofá riendo, unos niños corren alrededor, un hombre cuyo rostro no distingue se acerca y le da un beso, de la cocina llega su madre con una torta cantando Feliz Cumpleaños y un niño corre y agrra el regalo que saca el papá-
CUARTO MARIE
Agarra un cincel para esculpir
CUARTO PADRES
ESTUDIO / BIBLIOTECA
SECUENCIA DE COMANDOS
Remover el tapete Nazi de una pared
Detrás está el símbolo.
Claramente querían ocultar algo. La madera que está detrás esmás nueva que los alrededores
Está lleno de polvo. Hay que limpiarlo.
Se ve el símbolo que Akeelah tiene en la mano.
Debe buscar con qué remover la madera de la pared
SECUENCIA DE COMANDOS
Akeelah quita las maderas de la pared.
Aparece el baúl que estuvo buscando.
SUENA EL TELÉFONO
Marie sube las escaleras para decirle a Akeelah
Rápido pone el tapete y sale del cuarto
para hablar con la hermana.
Debe ir a las oficinas de la SS.
FIN SECUENCIA 3
COCINA
Balde de agua paño
Secuencia de comandos
ÁTICO
Agarra una bara de metal
CUARTO DE AKEELAH
La TV está encendida con noticias del día, al apagarla VISIÓN. Noticias sobre los 60 años de la Independencia del Estado de Israel. El país judío.
Akeelah vuelve a encender la TV rápidamente. La noticia no está.

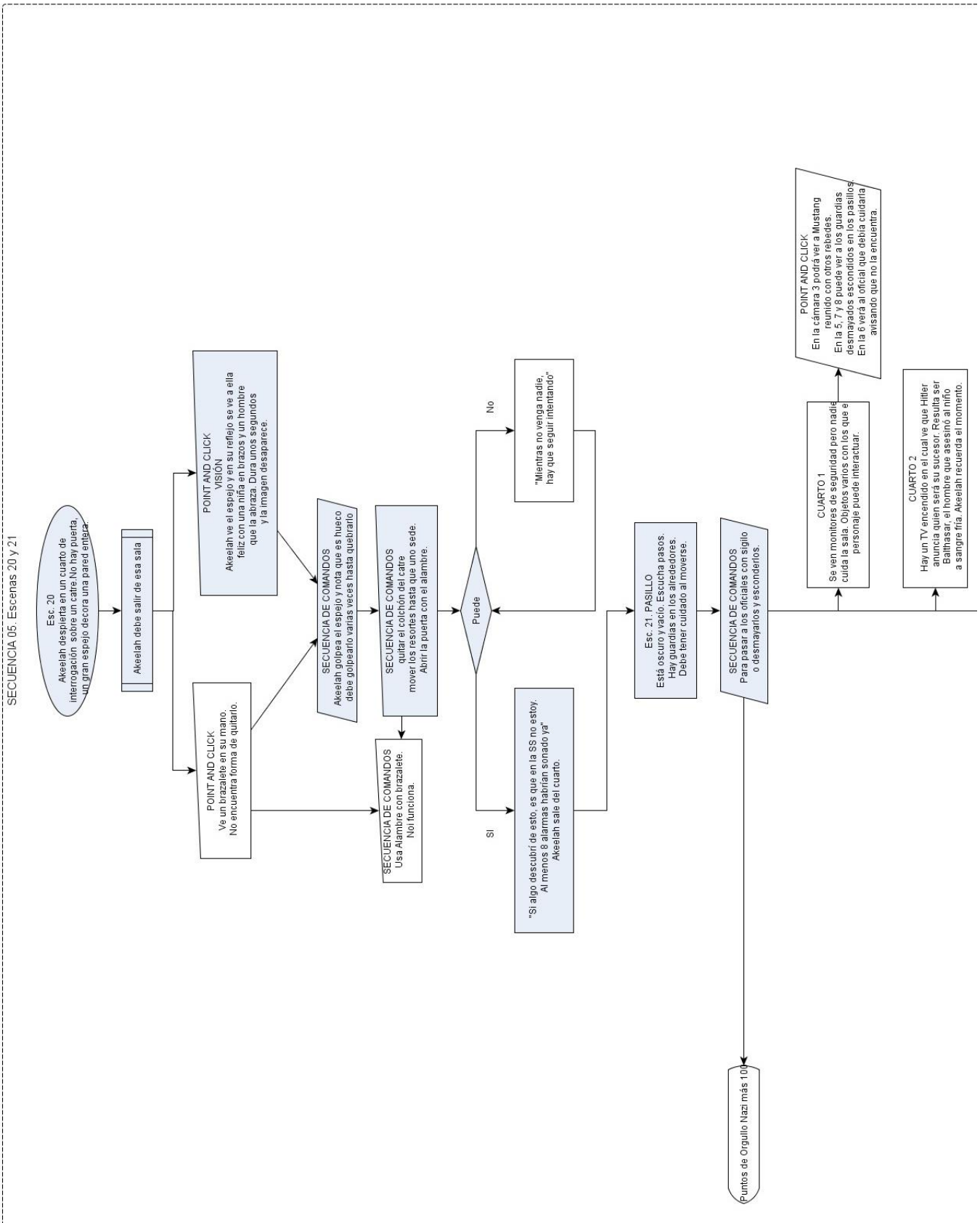

SECUENCIA 04. Escena 14 a 19
Esc. 14
Akeelah llega a la Plaza Mayor.
Los militares se están formando para proteger la zona.
Hitler a sus 120 años anunciará a su heredero
Akeelah debe proteger la zona de posible atentado de los rebeldes
Akeelah debe supervisar el BLOQUE C, debe hablar con sus oficiales al mando en cada área del bloque para confirmar la correcta ejecución de la estrategia.
Libre de escoger donde va
Debe
PASILLO BLOQUE C
Jones informará que no se permitirá el tránsito de civiles por los pasillos durante el anuncio. Se hace seguimiento a los presentes por antecedentes.
ENTRADA AL BLOQUE C
El Oficial Frederick informará que la Plaza Mayor está llena de gente. Todo ocurre con normalidad.
MURALLA BLOQUE C
Debe hablar con el Oficial Rick quien le dirá que todo está en orden.
VIDEO 1
Se ve personas entrar con emoción a la Plaza
Los militares se organizan. Se ve el proceso sistematizado de ingreso. El pueblo aclama a Hitler.
VIDEO 2
Hitler entra en una silla de ruedas, desgastado
El pueblo grita de emoción. Las puertas del estadio se trancan. Los militares están atentos.
VIDEO 3
Hitler se levanta y empieza a pronuncia su discurso
Después del saludo va a hablar y se escucha una explosión. Los rebeldes atacan la Plaza por el frente. El Bloque C recibe el ataque.

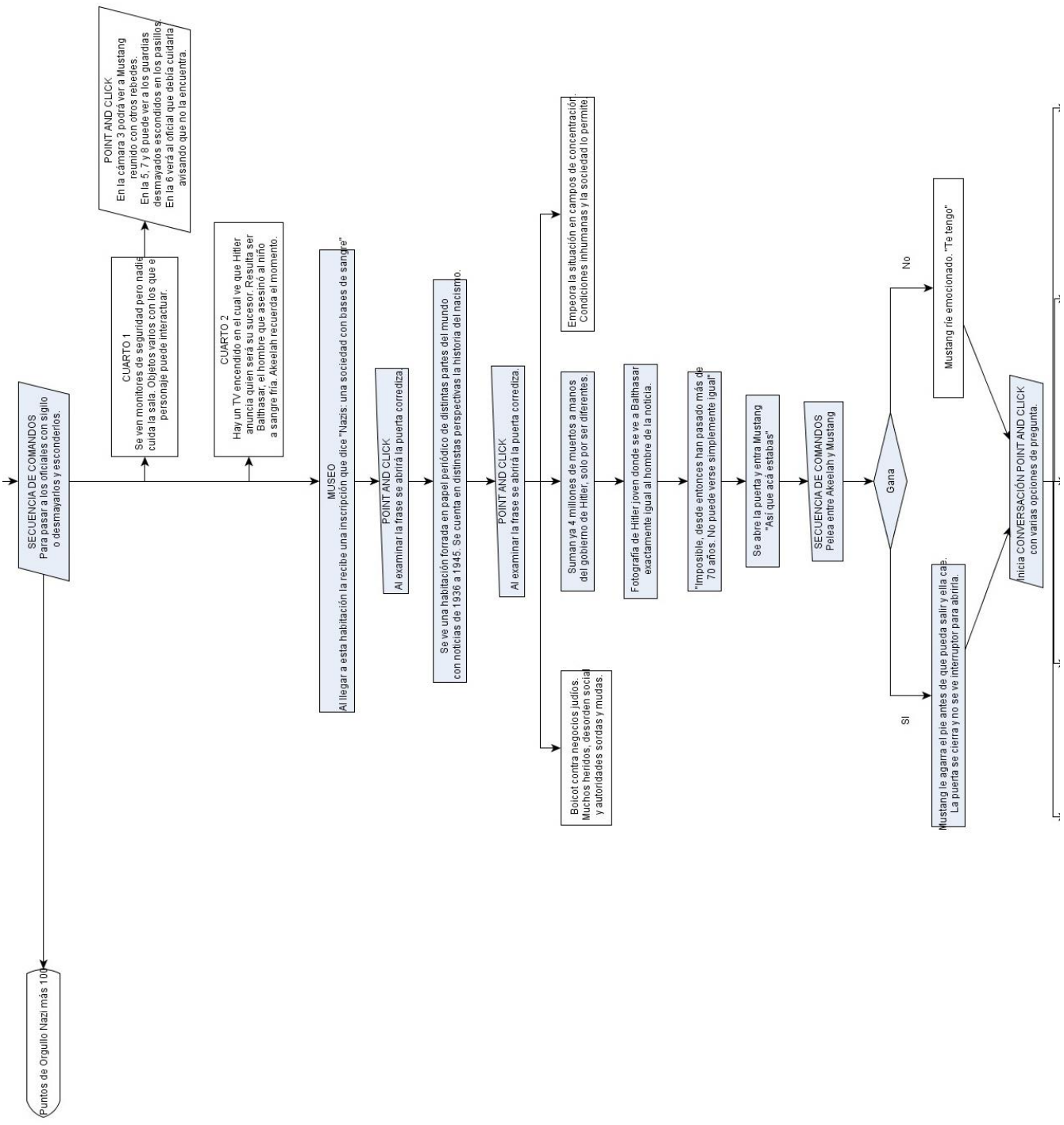

Akeelah debe evitar que los terroristas ingresen a la plaza
Secuencia de comandos militares del Bloque C intentan frenar la invasión de los rebeldes
CUT SCENE Esc. 15
Las explosiones de la plaza se transforman en globos de colores y la oscuridad del polvo de los escombros en un día soleado.
Niños corren por la plaza y ríen. Feria de verano.
La ilusión se pierde y Akeela vuelve a la batalla
Esc. 16
Secuencia de comandos (Cont.)
militares del Bloque C intentan frenar la invasión de los rebeldes
Lo logran
No
La SS empiea a perder el control de la muralla y algunos rebeldes ingresan en la Plaza. Está a punto de caer la defensa.
Si
Se ve como la SS toma control sobre la muralla y logran empujar a los rebeldes hasta que empiezan la retirada.
Estatus +200
POINT AND CLICK
Una civil herida le dice que vio rebeldes dirigirse hacia la zona del palco.
CUT SCENE
El ataque es fuerte pero faltan muchos
Voltea para ver qué ocurre en el palco central.
Ve una bomba estallar en el Bloque G,
justo junto a la tarima.
Este ataque era para despistarlos.
Esc. 17
Fin secuencia 1 Akeelah, ahora juegas con LOBO VON PAULUS
El Lobo se encuentra custodiando a Hitler y a un hombre desconocido pero que demuestra poder junto a FRika, Farika, el padre de akeelah y otros oficiales de alto rango. Las murallas están cayendo y deben llevar a Hitler a un cuarto seguro para que un equipo de rescate pueda sacarlo de la zona roja.
Proteger al Fuhrer. Debe llevarlo a la Habitación del Pánico ubicada en el Bloque E
SECUENCIA DE COMANDOS

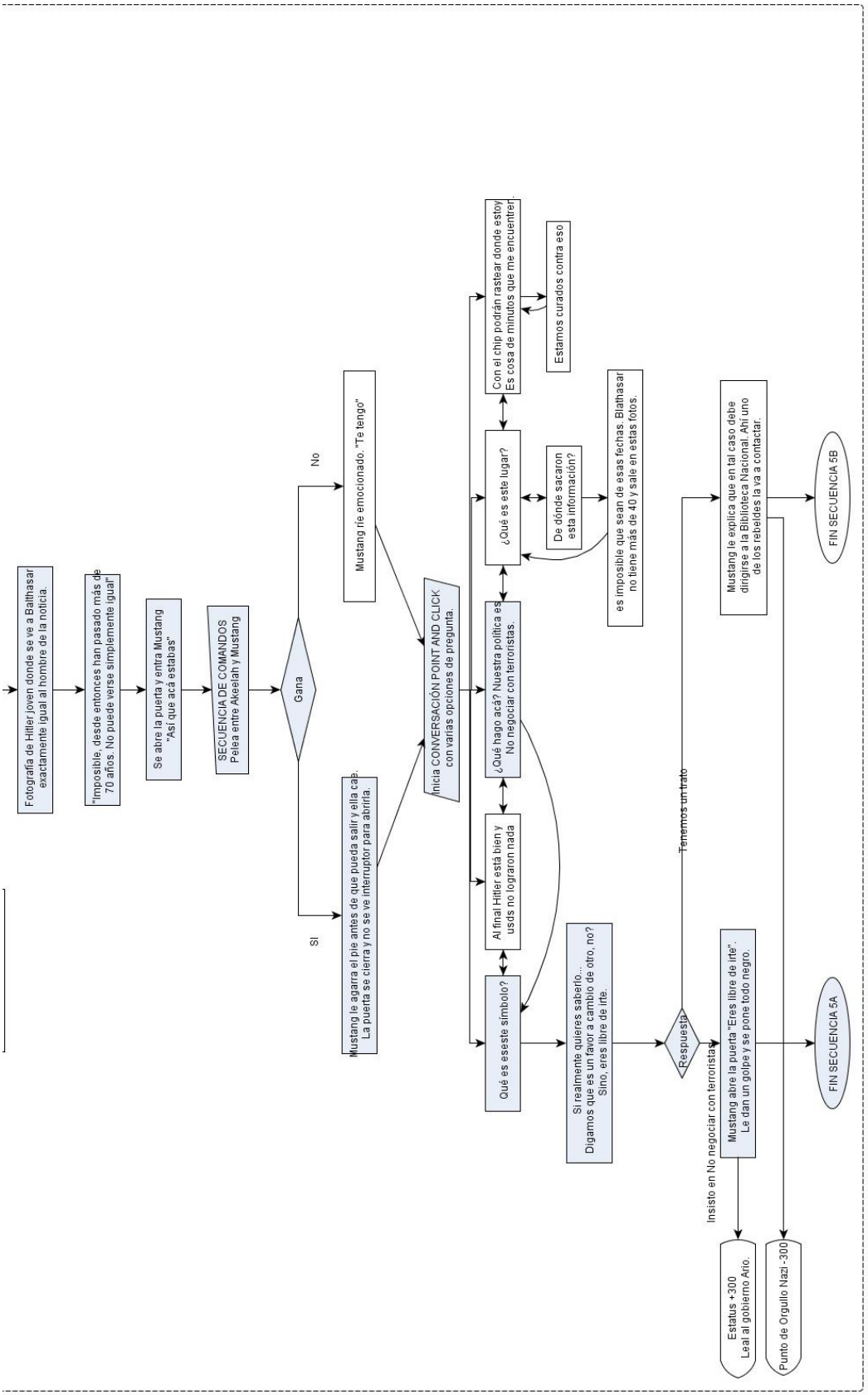
Secuencia 4. Escenas 14 a 19. Parte 3.

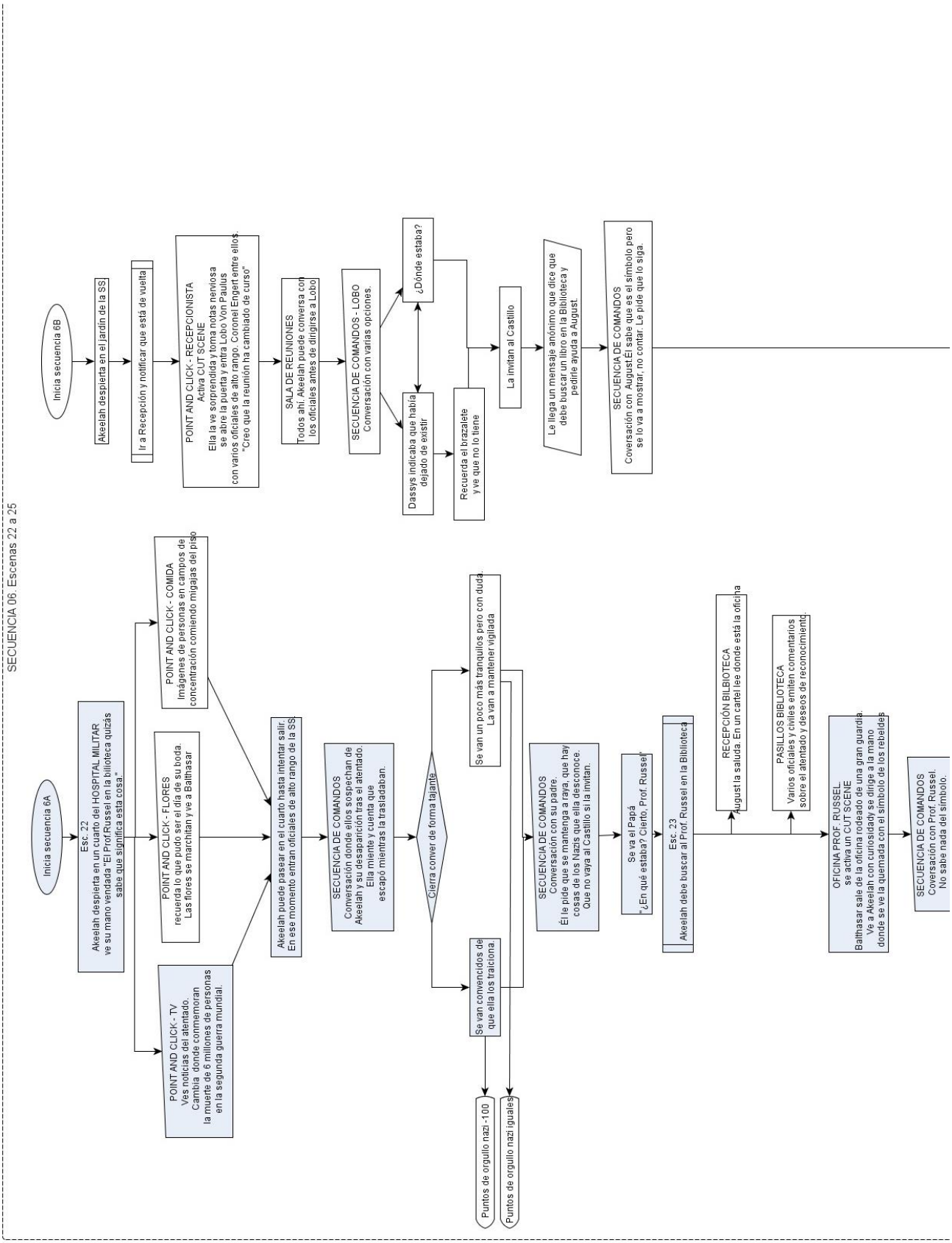


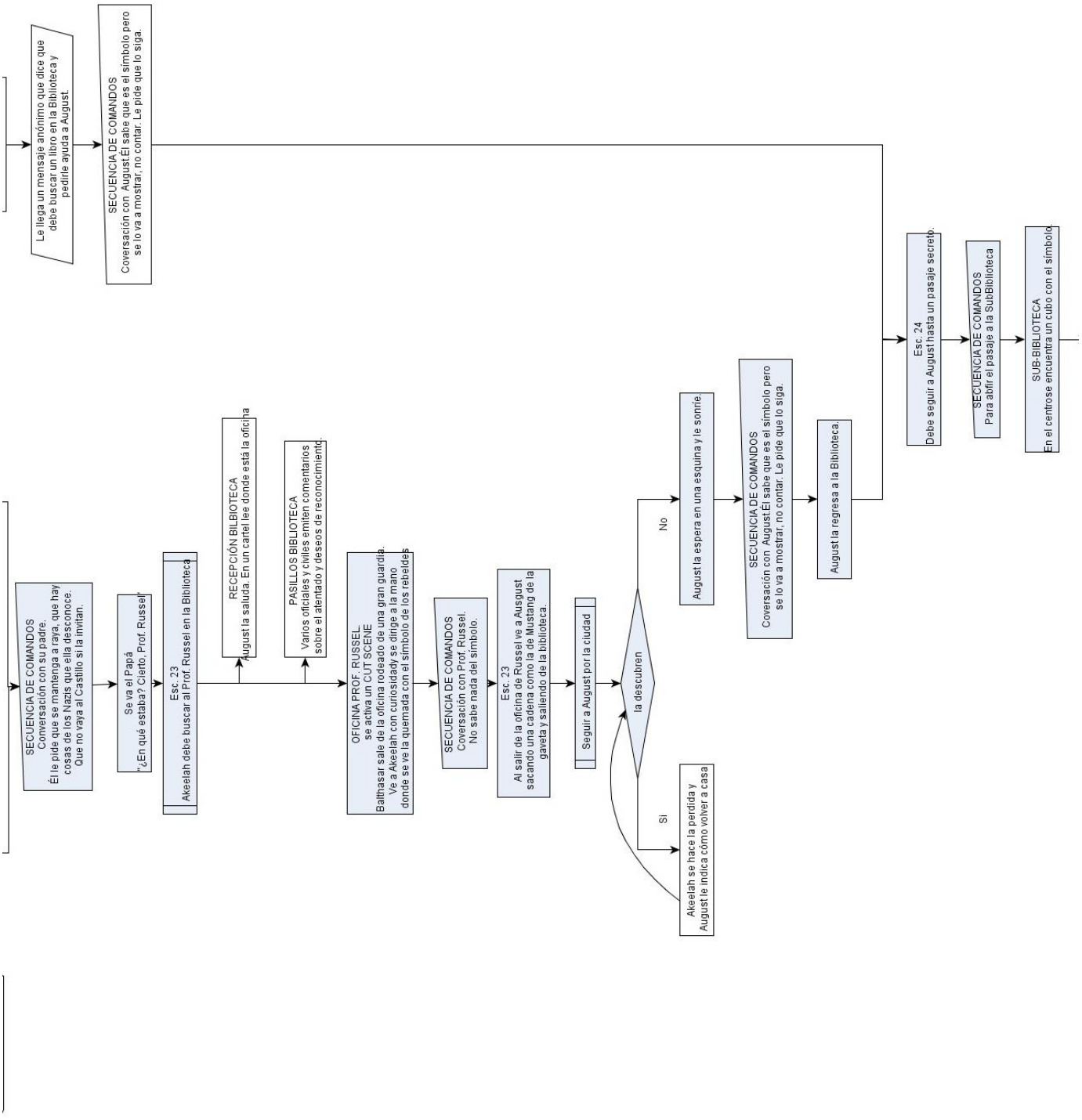

Secuencia de comandos con manejo de arma para pasar entre la gente y acercarse a Hitler. Cuando está a punto de llegar al medio de la plaza.
Cuidado a quien le disparas
Enemigo: Estatus +50
Amigo o civil: -30
CUT SCENE Esc. 18
Las murallas de la plaza se transforman en rejas de los campos de concentración.
Se ven hombres y niños en condiciones inhumanas siendo maltratador por oficiales de la SS.
Caen misiles que cortan la visión y la separan aún más de Hitler y su padre. Debe rodear la zona para llegar a ellos. Un niños de 10 años la choca y nota que lleva el símbolo extraño en su rostro.
El niño corre
Esc. 19
Debe perseguir al niño.
Lo alcanza
Si
No
Lo toma por un brazo y lo ve con detenimiento. Su quemadura empieza arder y lo suelta del dolor.
El niño vuelve a huir
El niño continúa corriendo hasta que Akeelah llega a las columnas que dan a la plaza del bloque B. Llega el helicóptero de Hitler
Estatus +50
CUT SCENE Esc. 19
Akeelah cansada se recuesta en la columna y ve al niño llegar corriendo junto al grupo de militares que portege a Hitler quien está a punto de abordar el helicóptero. Tranquila de que lo capturarán escucha como mandan al niño a detenerse. El grita que se rinde y cuando Lobo da la orden de que lo arresten, Balthasar lo manda a callar, levanta un arma y dispara. Akeelah va a gritar que se detengan pero Mustang le tapa la boca.
Balthasar: "Cuando un animal pierde su camino hay que hacerlo dormir, cuando nace sin tenerlo, es mejor ejecutarlo de raíz". Balthasar ve a Akeelah y sonríe.
Mustang susurra a Akeelah: "Ahora me debes tu vida". Ella se desmaya y NEGRO
FIN DE LA SECUENCIA 4


SECUENCIA 05. Escenas 20 y 21
Esc. 20
Akeelah despierta en un cuarto de interrogación sobre un catre.No hay puerta, un gran espejo decora una pared enfrente.
Akeelah debe salir de esa sala
POINT AND CLICK
Ve un brazalete en su mano.
No encuentra forma de quitarlo.
POINT AND CLICK
VISIÓN
Akeelah ve el espejo y en su reflejo se ve a ella feliz con una niña en brazos y un hombre que la abraza. Dura unos segundos y la imagen desaparece.
SECUENCIA DE COMANDOS
Akeelah golpea el espejo y nota que es hueco debe golpearlo varias veces hasta quebrarlo
SECUENCIA DE COMANDOS
quitar el colchón del catre
mover los resortes hasta que uno sede.
Abrir la puerta con el alambre.
SECUENCIA DE COMANDOS
Usa Alambre con brazalete.
No funciona.
Puede
No
"Mientras no venga nadie, hay que seguir intentando"
SI
"Si algo descubrí de esto, es que en la SS no estoy. Al menos 8 alarmas habrían sonado ya"
Akeelah sale del cuarto.
Esc. 21. PASILLO
Está oscuro y vacío. Escucha pasos.
Hay guardias en los alrededores.
Debe tener cuidado al moverse.
SECUENCIA DE COMANDOS
Para pasar a los oficiales con sigilo o desmayarlos y esconderlos.
CUARTO 1
Se ven monitores de seguridad pero nadie cuida la sala. Objetos varios con los que el personaje puede interactuar.
POINT AND CLICK
En la cámara 3 podrá ver a Mustang reunido con otros rebeldes.
En la 5, 7 y 8 puede ver a los guardias desmayados escondidos en los pasillos
En la 6 verá al oficial que debía cuidarla avisando que no la encuentra.
CUARTO 2
Hay un TV encendido en el cual ve que Hitler anuncia quien será su sucesor. Resulta ser Balthasar, el hombre que asesinó al niño a sangre fría. Akeelah recuerda el momento.
Puntos de Orgullo Nazi más 100

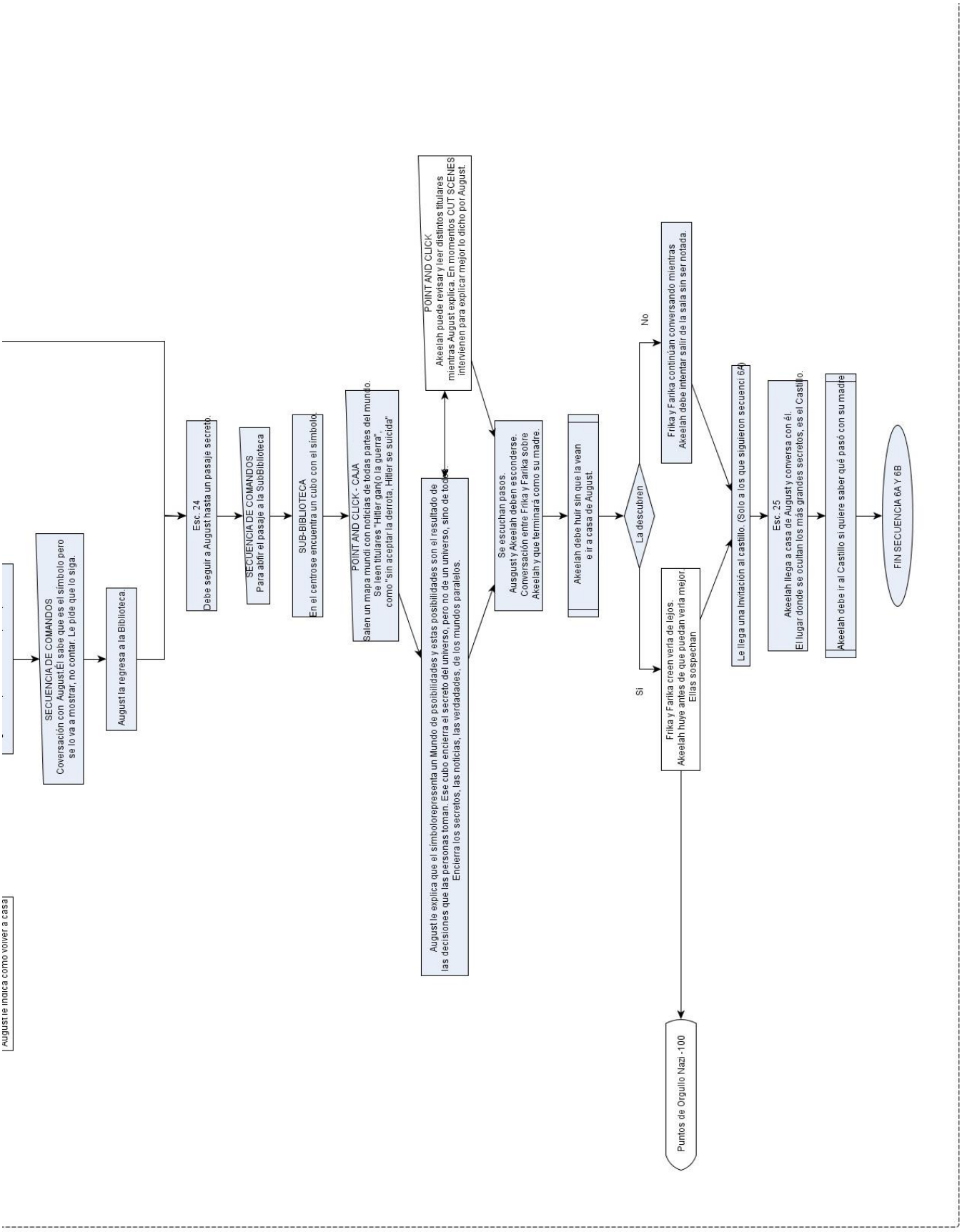

SECUENCIA DE COMANDOS
Para pasar a los oficiales con sigilo o desmayarlos y esconderlos.
Puntos de Orgullo Nazi más 100
CUARTO 1
Se ven monitores de seguridad pero nadie cuida la sala. Objetos varios con los que e personaje puede interactuar.
POINT AND CLICK
En la cámara 3 podrá ver a Mustang reunido con otros rebeldes.
En la 5, 7 y 8 puede ver a los guardias desmayados escondidos en los pasillos.
En la 6 verá al oficial que debía cuidarla avisando que no la encuentra.
CUARTO 2
Hay un TV encendido en el cual ve que Hitler anuncia quien será su sucesor. Resulta ser Balthasar, el hombre que asesinó al niño a sangre fría. Akeelah recuerda el momento.
MUSEO
Al llegar a esta habitación la recibe una inscripción que dice "Nazis: una sociedad con bases de sangre"
POINT AND CLICK
Al examinar la frase se abrirá la puerta corrediza.
Se ve una habitación forrada en papel periódico de distintas partes del mundo con noticias de 1936 a 1945. Se cuenta en distintas perspectivas la historia del nacismo.
POINT AND CLICK
Al examinar la frase se abrirá la puerta corrediza.
Empeora la situación en campos de concentración. Condiciones inhumanas y la sociedad lo permite.
Suman ya 4 millones de muertos a manos del gobierno de Hitler, sólo por ser diferentes.
Boicot contra negocios judíos. Muchos heridos, desorden social y autoridades sordas y mudas.
Fotografía de Hitler joven donde se ve a Balthasar exactamente igual al hombre de la noticia.
"Imposible, desde entonces han pasado más de 70 años. No puede verse simplemente igual"
Se abre la puerta y entra Mustang "Así que acá estabas"
SECUENCIA DE COMANDOS
Pelea entre Akeelah y Mustang
Gana
No
Mustang ríe emocionado. "Te tengo"
SI
Mustang le agarra el pie antes de que pueda salir y ella cae. La puerta se cierra y no se ve interruptor para abrirla.
Inicia CONVERSACIÓN POINT AND CLICK con varias opciones de pregunta.

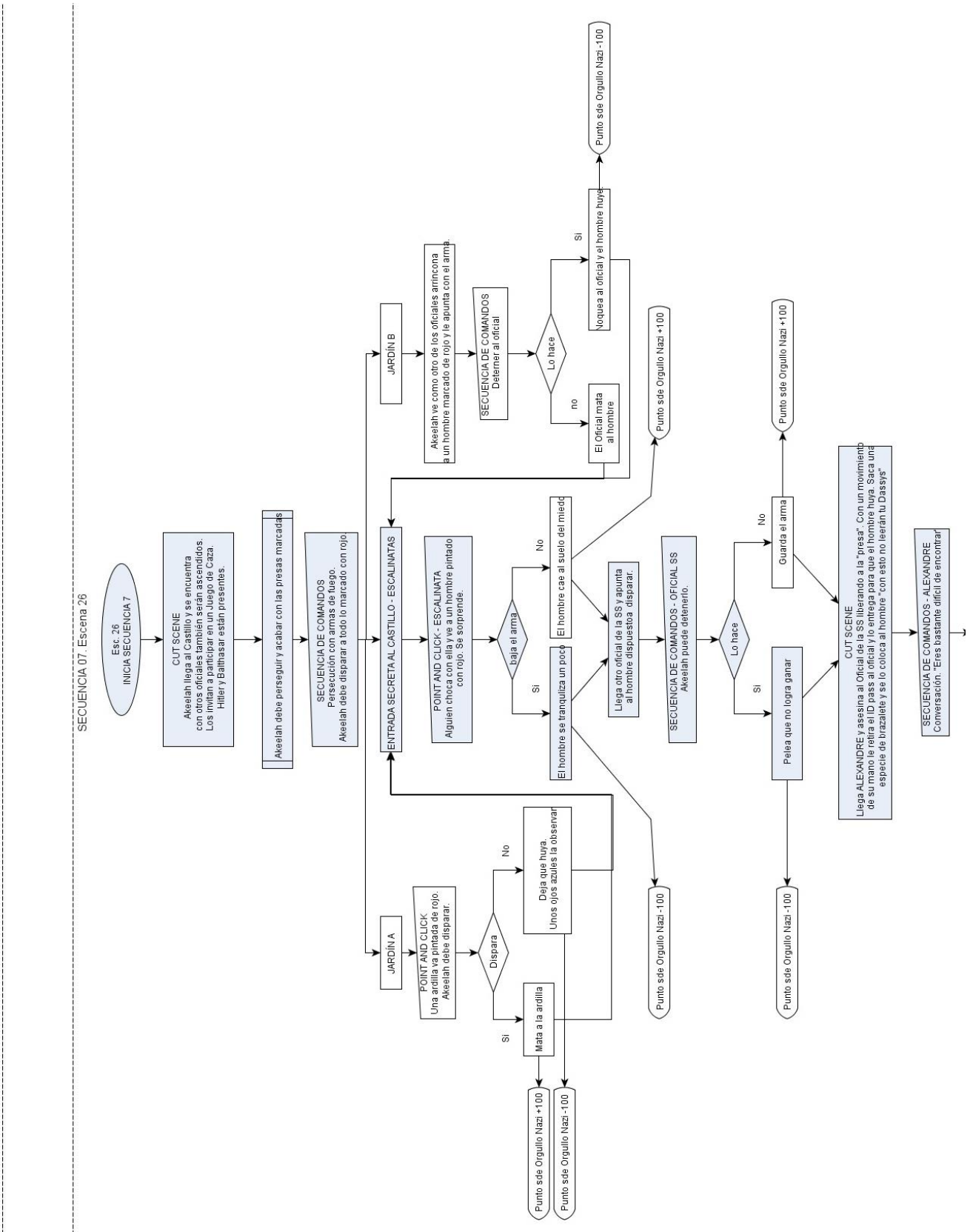

Fotografía de Hitler joven donde se ve a Balthasar exactamente igual al hombre de la noticia.
"Imposible, desde entonces han pasado más de 70 años. No puede verse simplemente igual"
Se abre la puerta y entra Mustang "Así que acá estabas"
SECUENCIA DE COMANDOS Pelea entre Akeelah y Mustang
Gana
No
Mustang rie emocionado: "Te tengo"
SI
Mustang le agarra el pie antes de que pueda salir y ella cae. La puerta se cierra y no se ve interruptor para abrirla.
Inicia CONVERSACIÓN POINT AND CLICK con varias opciones de pregunta.
Con el chip podrán rastear donde estoy Es cosa de minutos que me encuentren
Estamos curados contra eso
¿Qué es este lugar?
De dónde sacaron esta información?
es imposible que sean de esas fechas. Blathasar no tiene más de 40 y sale en estas fotos.
¿Qué hago acá? Nuestra política es No negociar con terroristas.
Al final Hitler está bien y usds no lograron nada
Qué es eseste símbolo?
Si realmente quieres saberlo... Digamos que es un favor a cambio de otro, no? Sino, eres libre de irte.
Respuesta
Tenemos un trato
Insisto en No negociar con terroristas
Mustang le explica que en tal caso debe dirigirse a la Biblioteca Nacional. Ahí uno de los rebeldes la va a contactar.
FIN SECUENCIA 5B
Mustang abre la puerta "Eres libre de irte". Le dan un golpe y se pone todo negro.
FIN SECUENCIA 5A
Estatus +300 Leal al gobierno Ario.
Punto de Orgullo Nazi -300

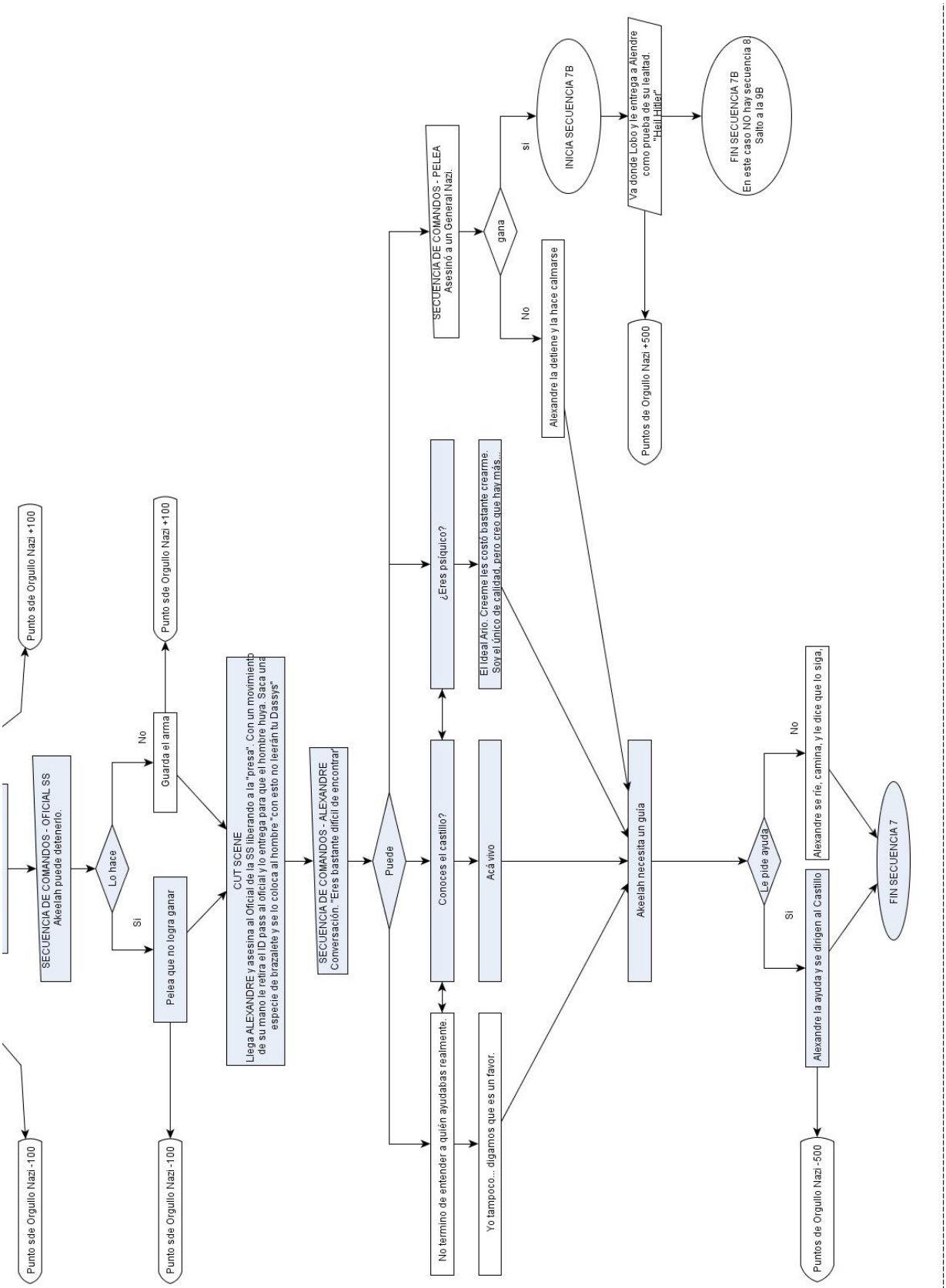

SECUENCIA 06. Escenas 22 a 25
Inicia secuencia 6A
Esc. 22
Akeelah despierta en un cuarto del HOSPITAL MILITAR
ve su mano vendada "El Prof.Russel en la biblioteca quizás
sabe que significa esta cosa."
POINT AND CLICK: - TV
Ves noticias del atentado.
Cambia donde conmemoran
la muerte de 6 millones de personas
en la segunda guerra mundial.
POINT AND CLICK: - FLORES
recuerda lo que pudo ser el día de su boda.
Las flores se marchitan y ve a Balthasar
POINT AND CLICK: - COMIDA
Imágenes de personas en campos de
concentración comiendo migajas del piso
Akeelah puede pasaar en el cuarto hasta intentar salir.
En ese momento entran oficiales de alto rango de la SS.
SECUENCIA DE COMANDOS
Conversación donde ellos sospechan de
Akeelah y su desaparición tras el atentado.
Ella miente y cuenta que
escapó mientras la trasladaban.
Cierra conver de forma tajante
Se van convencidos de
que ella los traiciona.
Se van un poco más tranquilos pero con duda.
La van a mantener vigilada
Puntos de orgullo nazi -100
Puntos de orgullo nazi iguales
SECUENCIA DE COMANDOS
Conversación con su padre.
Él le pide que se mantenga a raya, que hay
cosas de los Nazis que ella desconoce.
Que no vaya al Castillo si la invitan.
Se va al Papá
¿En qué estaba? Cierto, Prof. Russel
Esc. 23
Akeelah debe buscar al Prof. Russel en la Biblioteca
RECEPCIÓN BILBIOTECA
August la saluda. En un cartel lee donde está la oficina
PASILLOS BIBLIOTECA
Varios oficiales y civiles emiten comentarios
sobre el atentado y deseos de reconocimiento.
OFICINA PROF. RUSSEL
se activa un CUT SCENE
Balthasar sale de la oficina rodeado de una gran guardia.
Ve a Akeelah con curiosidady se dirige a la mano
donde se ve la quemada con el símbolo de los rebeldes
SECUENCIA DE COMANDOS
Coversación con Prof. Russel.
No sabe nada del símbolo.
Inicia secuencia 6B
Akeelah despierta en el jardín de la SS
Ir a Recepción y notificar que está de vuelta
POINT AND CLICK: - RECEPCIONISTA
Activa CUT SCENE
Ella la ve sorprendida y toma notas nerviosa
se abre la puerta y entra Lobo Von Paulus
con varios oficiales de alto rango. Coronel Engert entre ellos.
"Creo que la reunión ha cambiado de curso"
SALA DE REUNIONES
Todos ahí. Akeelah puede conversa con
los oficiales antes de dirigirse a Lobo
SECUENCIA DE COMANDOS - LOBO
Conversación con varias opciones.
¿Dónde estaba?
Dassys indicaba que había
dejado de existir
Recuerda el brazalete
y ve que no lo tiene
La invitan al Castillo
Le llega un mensaje anónimo que dice que
debe buscar un libro en la Biblioteca y
pedirle ayuda a August.
SECUENCIA DE COMANDOS
Coversación con August:Él sabe que es el símbolo pero
se lo va a mostrar, no contar. Le pide que lo siga.

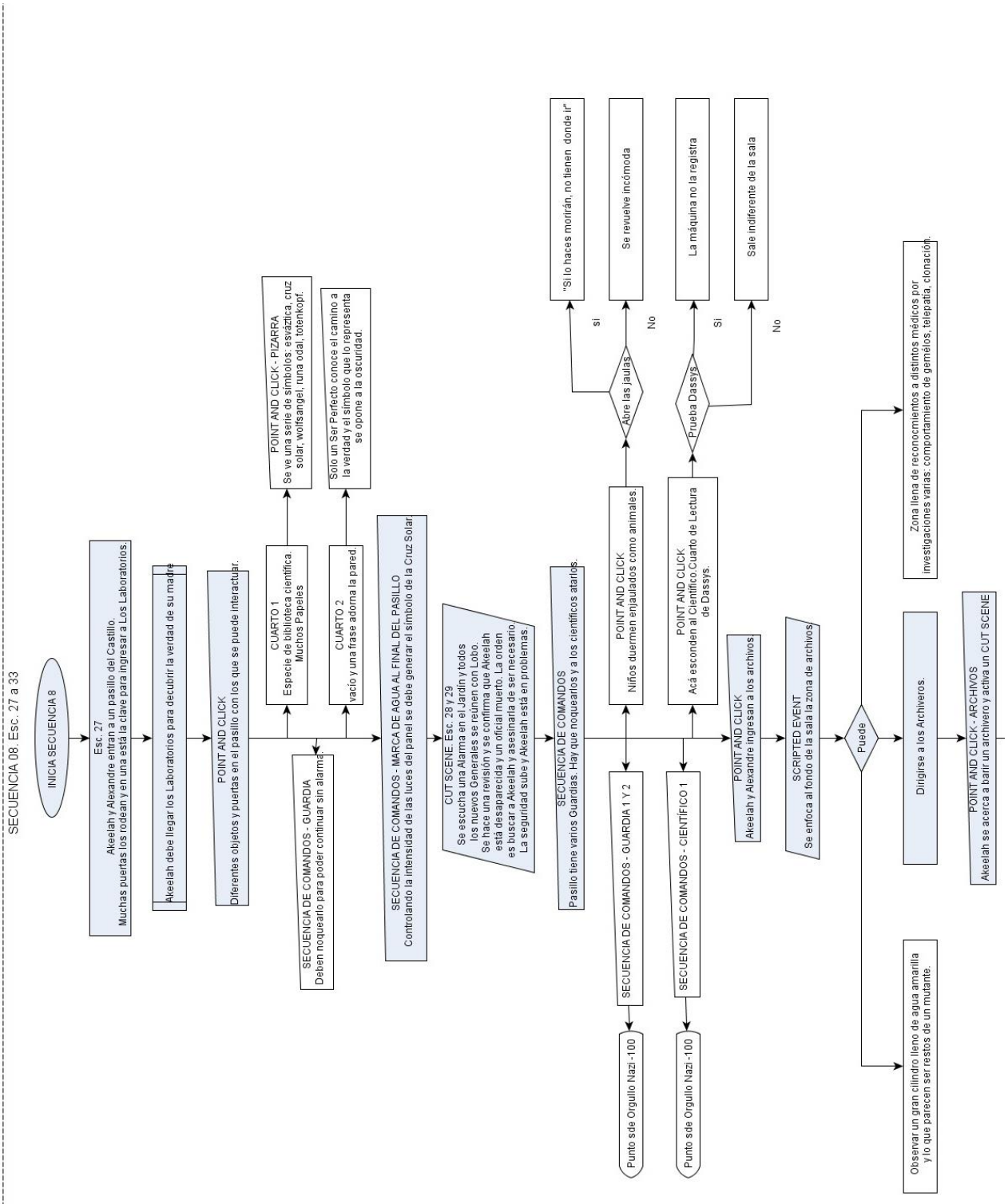

SECUENCIA DE COMANDOS
Conversación con su padre.
Él le pide que se mantenga a raya, que hay cosas de los Nazis que ella desconoce. Que no vaya al Castillo si la invitan.
Se va el Papá
"¿En qué estaba? Cierto, Prof. Russel!
Esc. 23
Akeelah debe buscar al Prof. Russel en la Biblioteca
RECEPCIÓN BILBIOTECA
August la saluda. En un cartel lee dónde está la oficina
PASILLOS BIBLIOTECA
Varios oficiales y civiles emiten comentarios sobre el atentado y deseos de reconocimiento.
OFICINA PROF. RUSSEL
se activa un CUT SCENE
Balthasar sale de la oficina rodeado de una gran guardia. Ve a Akeelah con curiosidady se dirige a la mano donde se ve la quemada con el símbolo de los rebeldes
SECUENCIA DE COMANDOS
Coversación con Prof. Russel.
No sabe nada del símbolo.
Esc. 23
Al salir de la oficina de Russel ve a August sacando una cadena como la de Mustang de la gaveta y saliendo de la biblioteca.
Seguir a August por la ciudad
la descubren
No
Si
August la espera en una esquina y le sonríe.
Akeelah se hace la perdida y August le indica cómo volver a casa
SECUENCIA DE COMANDOS
Coversación con August:El sabe que es el símbolo pero se lo va a mostrar, no contar. Le pide que lo siga.
August la regresa a la Biblioteca.
Le llega un mensaje anónimo que dice que debe buscar un libro en la Biblioteca y pedirle ayuda a August.
SECUENCIA DE COMANDOS
Coversación con August:El sabe que es el símbolo pero se lo va a mostrar, no contar. Le pide que lo siga.
Esc. 24
Debe seguir a August hasta un pasaje secreto.
SECUENCIA DE COMANDOS
Para abrir el pasaje a la SubBiblioteca
SUB-BIBLIOTECA
En el centrose encuentra un cubo con el símbolo

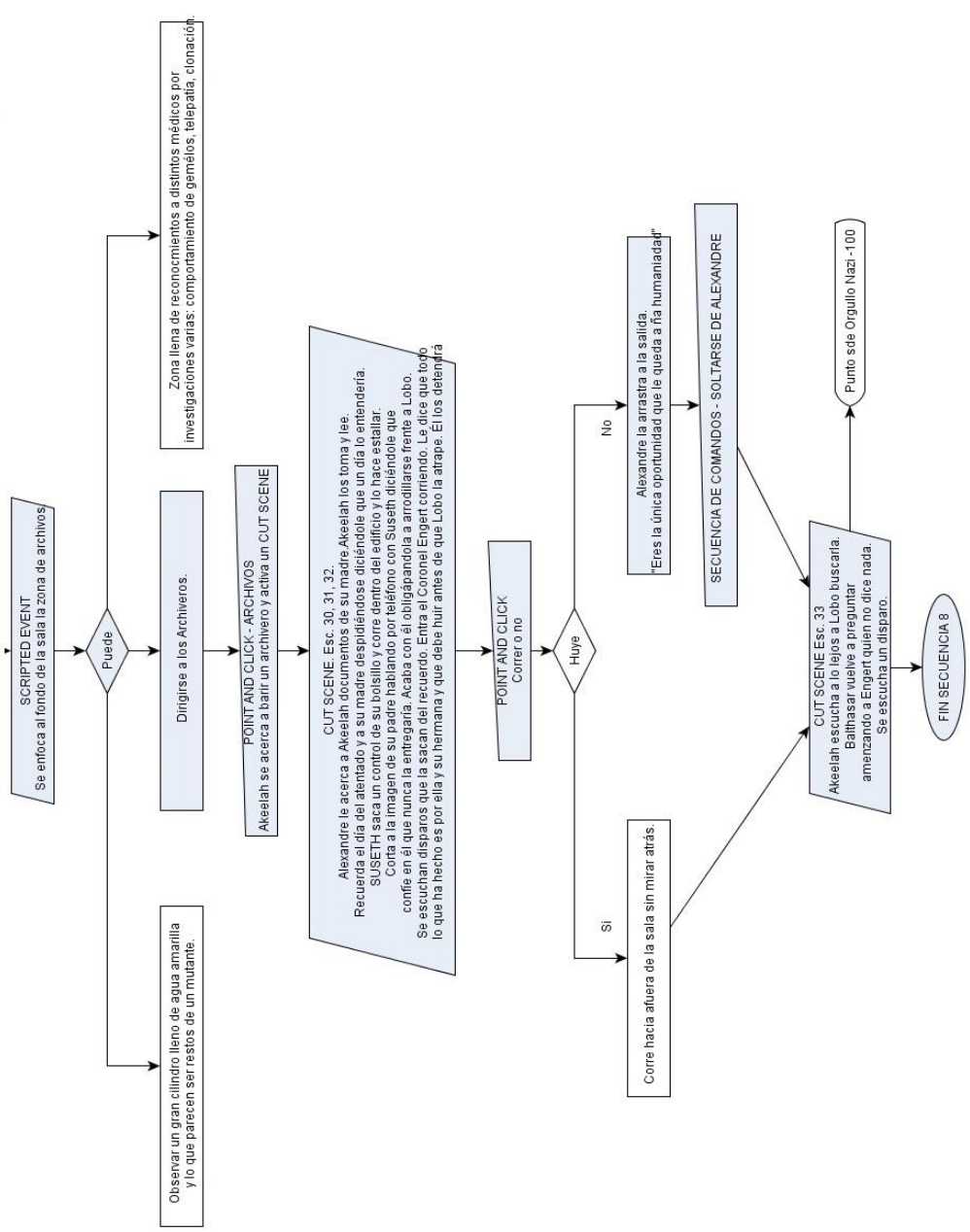
Secuencia 6. Escenas 22 a 25. Parte 3.

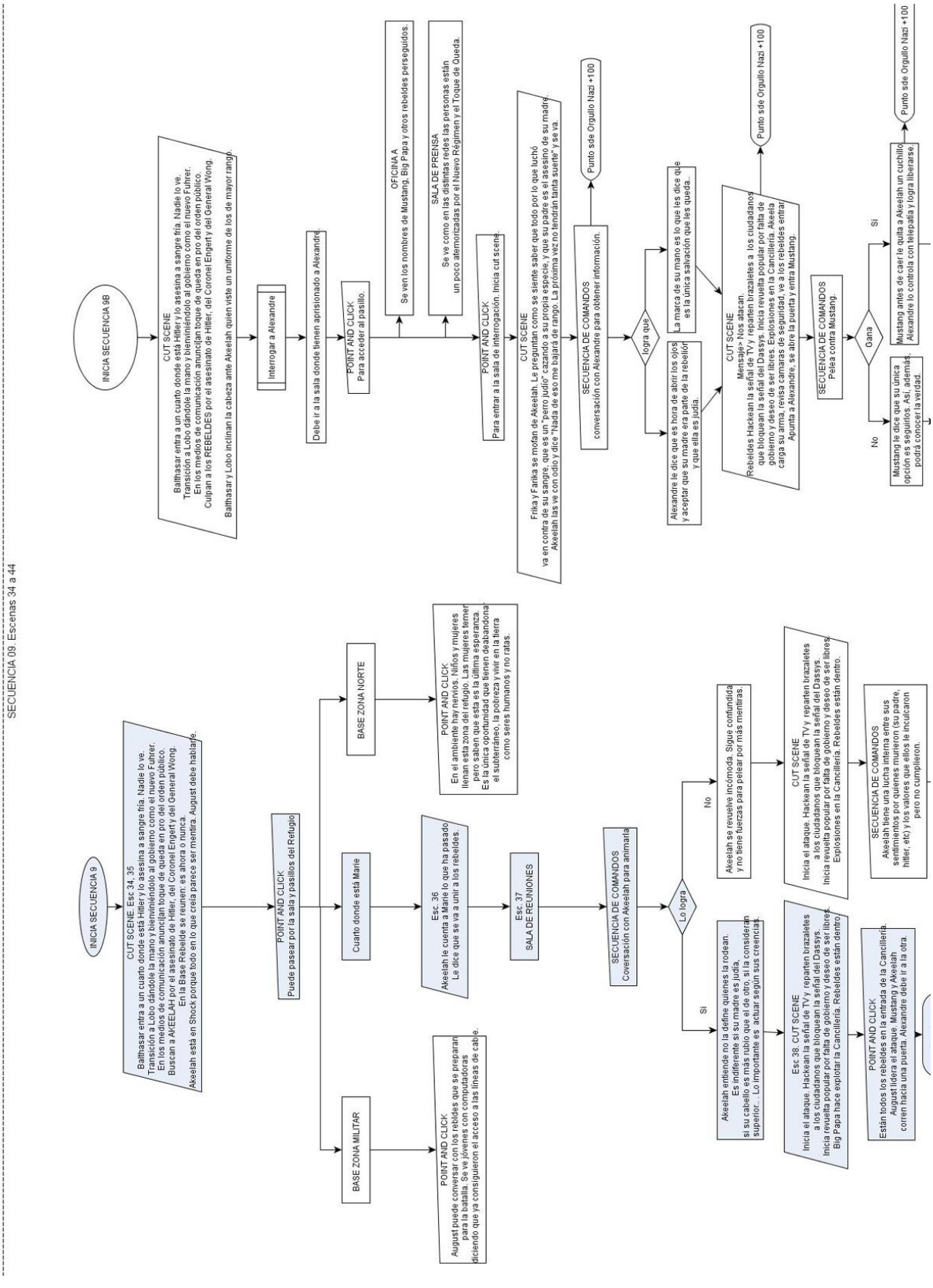


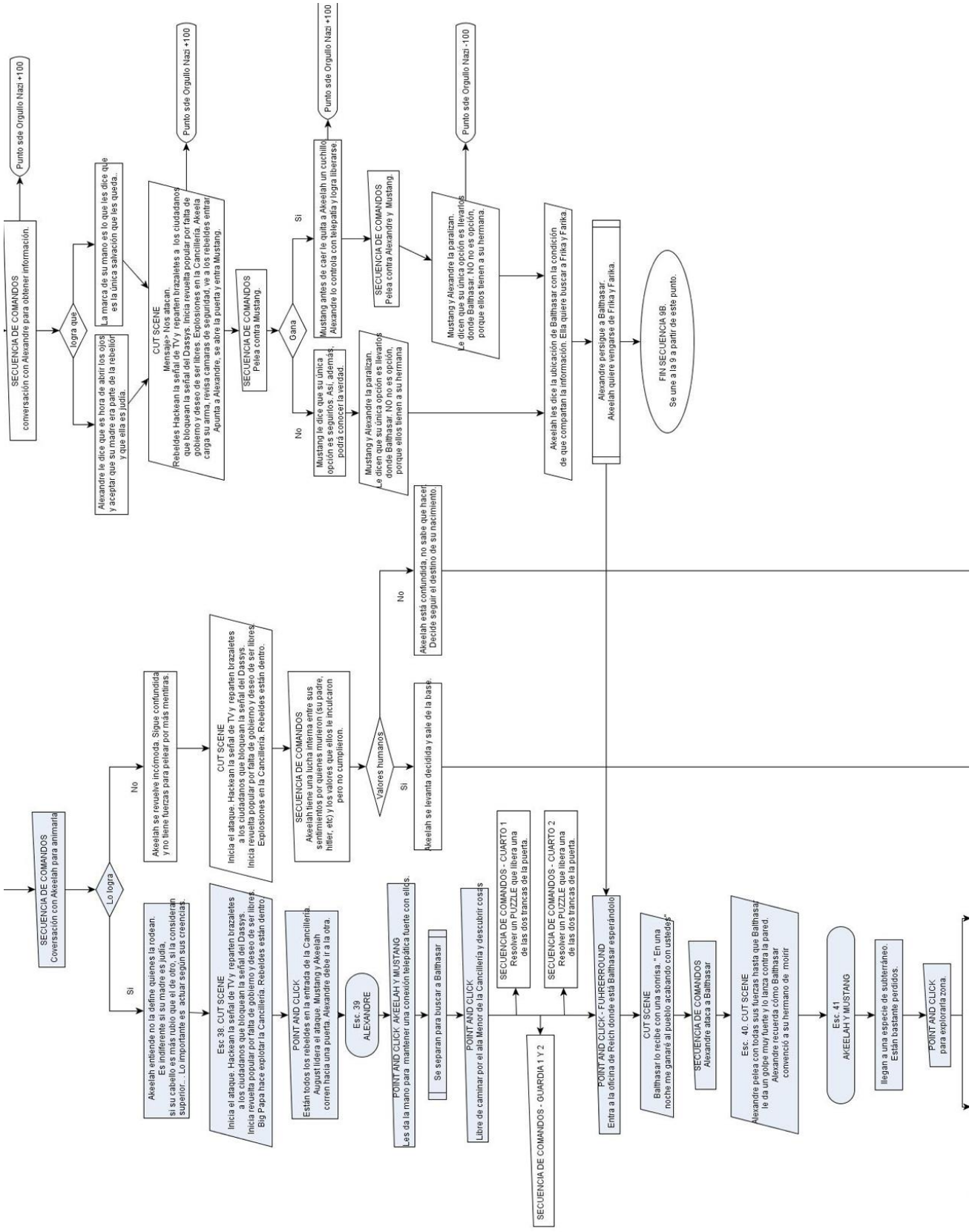

SECUENCIA 07. Escena 26
Esc. 26
INICIA SECUENCIA 7
CUT SCENE
Akeelah llega al Castillo y se encuentra con otros oficiales también serán ascendidos. Los invitan a participar en un Juego de Caza. Hitler y Balthasar están presentes.
Akeelah debe perseguir y acabar con las presas marcadas
SECUENCIA DE COMANDOS
Persecución con armas de fuego.
Akeelah debe disparar a todo lo marcado con rojo.
ENTRADA SECRETA AL CASTILLO - ESCALINATAS
JARDÍN A
POINT AND CLICK
Una ardilla va pintada de rojo.
Akeelah debe disparar.
Dispara
Si
Mata a la ardilla
No
Deja que huya.
Unos ojos azules la observan
Punto sde Orgullo Nazi +100
Punto sde Orgullo Nazi -100
Punto sde Orgullo Nazi -100
POINT AND CLICK - ESCALINATA
Alguien choca con ella y ve a un hombre pintado con rojo. Se sorprende.
baja el arma
Si
El hombre se tranquiliza un poco
No
El hombre cae al suelo del miedo
JARDÍN B
Akeelah ve como otro de los oficiales arrincona a un hombre marcado de rojo y le apunta con el arma.
SECUENCIA DE COMANDOS
Detener al oficial
Lo hace
no
El Oficial mata al hombre
Si
Noquea al oficial y el hombre huye
Punto sde Orgullo Nazi -100
Llega otro oficial de la SS y apunta al hombre dispuestoa disparar.
Punto sde Orgullo Nazi +100
SECUENCIA DE COMANDOS - OFICIAL SS
Akeelah puede detenerlo.
Lo hace
Si
Pelea que no logra ganar
Punto sde Orgullo Nazi -100
No
Guarda el arma
Punto sde Orgullo Nazi +100
CUT SCENE
Llega ALEXANDRE y asesina al Oficial de la SS liberando a la "presa". Con un movimiento de su mano le retira el ID pass al oficial y lo entrega para que el hombre huya. Saca una especie de brazalete y se lo coloca al hombre "con esto no llegarán tu Dassys"
SECUENCIA DE COMANDOS - ALEXANDRE
Conversación: "Eres bastante difícil de encontrar

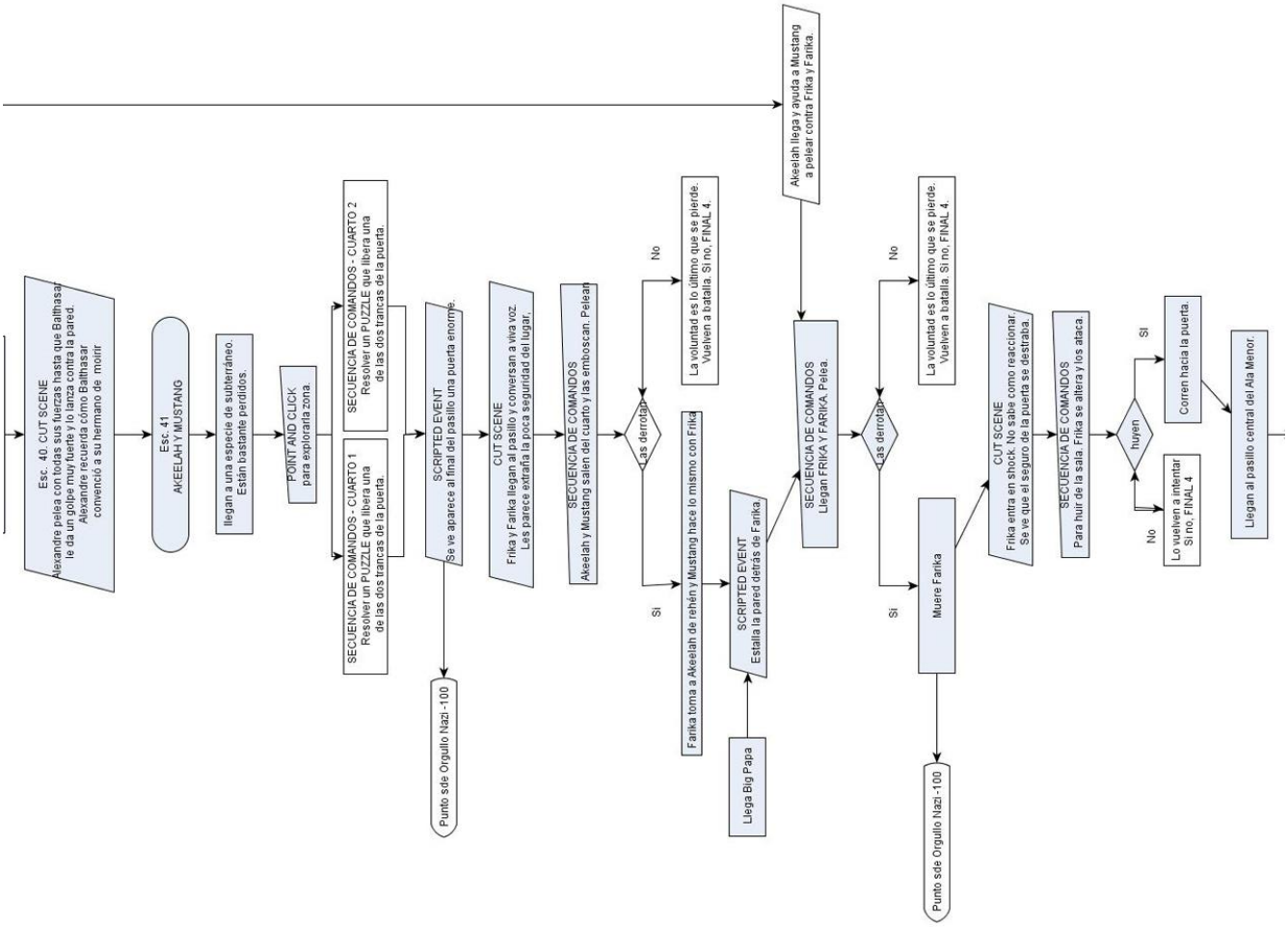

Punto sde Orgullo Nazi +100
SECUENCIA DE COMANDOS - OFICIAL SS
Akeelah puede detenerlo.
Lo hace
No
Guarda el arma
Punto sde Orgullo Nazi +100
Si
Pelea que no logra ganar
Punto sde Orgullo Nazi -100
CUT SCENE
Llega ALEXANDRE y asesina al Oficial de la SS liberando a la "presa". Con un movimiento de su mano le retira el ID pass al oficial y lo entrega para que el hombre huya. Saca una especie de brazalete y se lo coloca al hombre "con esto no leerán tu Dassys"
SECUENCIA DE COMANDOS - ALEXANDRE
Conversación. "Eres bastante difícil de encontrar
Puede
SECUENCIA DE COMANDOS - PELEA
Asesino a un General Nazi.
gana
si
INICIA SECUENCIA 7B
Va donde Lobo y le entrega a Alendre como prueba de su lealtad. "Hail Hitler"
FIN SECUENCIA 7B
En este caso NO hay secuencia 8
Salto a la 9B
No
Alexandre la detiene y la hace calmarse
Puntos de Orgullo Nazi +500
¿Eres psíquico?
El Ideal Ario. Creeme les costó bastante crearme. Soy el único de calidad, pero creo que hay más..
Conoces el castillo?
Acá vivo
No termino de entender a quién ayudabas realmente.
Yo tampoco... digamos que es un favor.
Akeelah necesita un guía
Le pide ayuda
No
Alexandre se ríe, camina, y le dice que lo siga.
Si
Alexandre la ayuda y se dirigen al Castillo
FIN SECUENCIA 7
Puntos de Orgullo Nazi -500

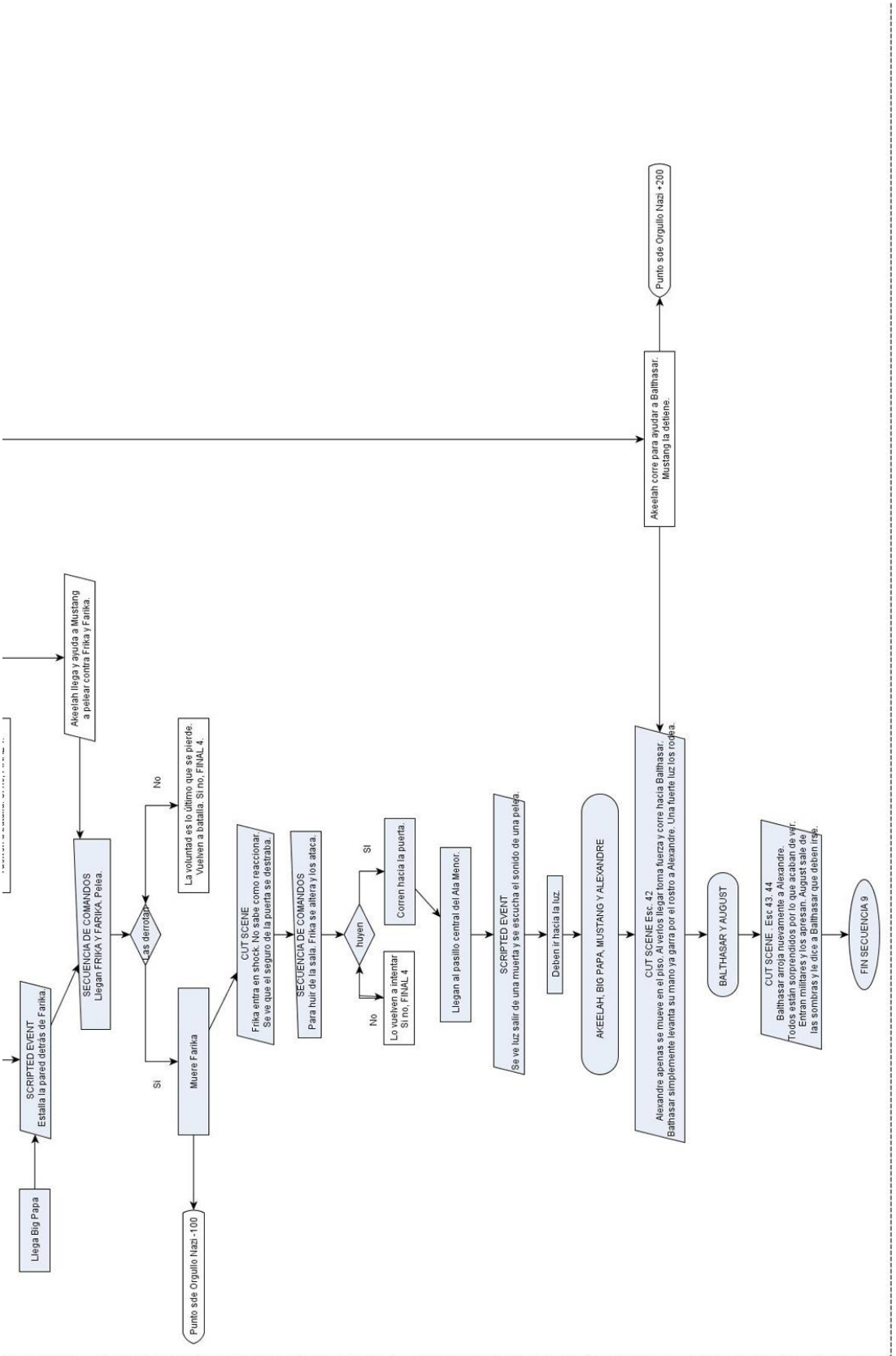

SECUENCIA 08. Esc. 27 a 33
INICIA SECUENCIA 8
Esc. 27
Akeelah y Alexandre entran a un pasillo del Castillo.
Muchas puertas los rodean y en una está la clave para ingresar a Los Laboratorios.
Akeelah debe llegar los Laboratorios para decubrir la verdad de su madre
POINT AND CLICK
Diferentes objetos y puertas en el pasillo con los que se puede interactuar.
CUARTO 1
Especie de biblioteca científica.
Muchos Papeles
POINT AND CLICK - PIZARRA
Se ve una serie de símbolos: esvástica, cruz solar, wolfsangel, runa odal, totenkopf.
SECUENCIA DE COMANDOS - GUARDIA
Deben noquearlo para poder continuar sin alarma
CUARTO 2
Vacío y una frase adorna la pared.
Solo un Ser Perfecto conoce el camino a la verdad y el símbolo que lo representa se opone a la oscuridad.
SECUENCIA DE COMANDOS - MARCA DE AGUA AL FINAL DEL PASILLO
Controlando la intensidad de las luces del panel se debe generar el símbolo de la Cruz Solar
CUT SCENE Esc. 28 y 29
Se escucha una Alarma en el Jardín y todos los nuevos Generales se reúnen con Lobo.
Se hace una revisión y se confirma que Akeelah está desaparecida y un oficial muerto. La orden es buscar a Akeelah y asesinarla de ser necesario.
La seguridad sube y Akeelah está en problemas.
SECUENCIA DE COMANDOS
Pasillo tiene varios Guardias. Hay que noquearlos y a los científicos atarlos.
POINT AND CLICK
Niños duermen enjaulados como animales.
"Si lo haces morirán, no tienen donde ir"
Se revuelve incómoda
si
No
Abre las jaulas
SECUENCIA DE COMANDOS - GUARDIA 1 Y 2
Punto sde Orgullo Nazi -100
POINT AND CLICK
Acá esconden al Científico Cuarto de Lectura de Dassys.
La máquina no la registra
Sale indiferente de la sala
Si
No
Prueba Dassys
SECUENCIA DE COMANDOS - CIENTÍFICO 1
Punto sde Orgullo Nazi -100
POINT AND CLICK
Akeelah y Alexandre ingresan a los archivos.
SCRIPTED EVENT
Se enfoca al fondo de la sala la zona de archivos
Puede
Zona llena de reconocrmientos a distintos médicos por investigaciones varias: comportamiento de gemelos, telepatía, clonación
Dirigirse a los Archiveros.
Observar un gran cilindro lleno de agua amarilla y lo que parecen ser restos de un mutante.
POINT AND CLICK - ARCHIVOS
Akeelah se acerca a tratir un archivero y activa un CUT SCENE

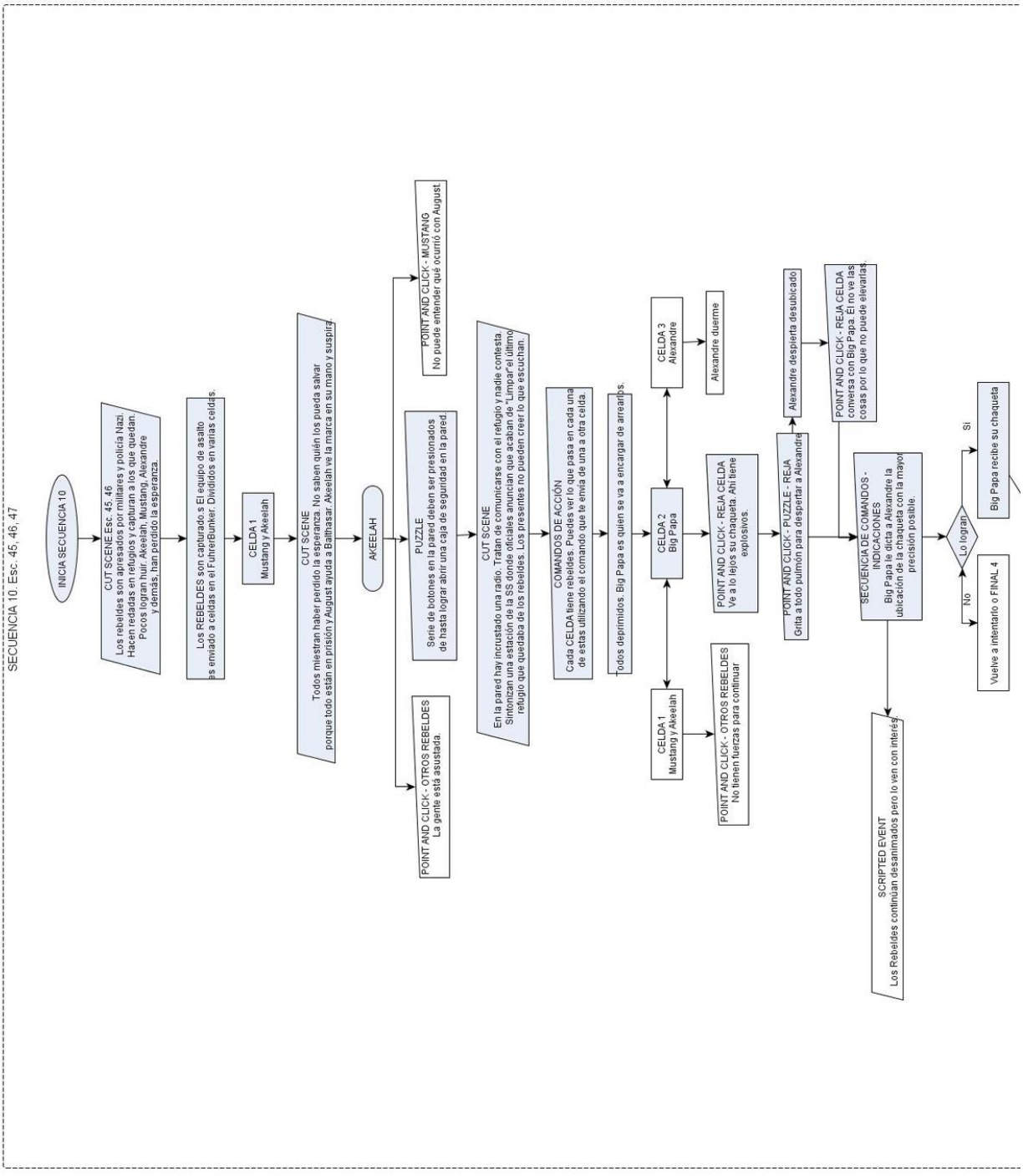

SCRIPTED EVENT
Se enfoca al fondo de la sala la zona de archivos
Puede
Observar un gran cilindro lleno de agua amarilla y lo que parecen ser restos de un mutante.
Dirigirse a los Archiveros.
Zona llena de reconocmientos a distintos médicos por investigaciones varias: comportamiento de gemélos, telepatía, clonación.
POINT AND CLICK - ARCHIVOS
Akeelah se acerca a batir un archivero y activa un CUT SCENE
CUT SCENE. Esc. 30, 31, 32.
Alexandre le acerca a Akeelah documentos de su madre.Akeelah los toma y lee.
Recuerda el día del atentado y a su madre despidiéndose diciéndole que un día lo entendería.
SUSETH saca un control de su bolsillo y corre dentro del edificio y lo hace estallar.
Corta a la imagen de su padre hablando por teléfono con Suseth diciéndole que confíe en él que nunca la entregaría. Acaba con él obligándandola a arrodillarse frente a Lobo.
Se escuchan disparos que la sacan del recuerdo. Entra el Coronel Engert corriendo. Le dice que todo lo que ha hecho es por ella y su hermana y que debe huir antes de que Lobo la atrape. Él los detendrá
POINT AND CLICK
Correr o no
Huye
No
Alexandre la arrastra a la salida.
"Eres la única oportunidad que le queda a ña humaniadad"
SECUENCIA DE COMANDOS - SOLTARSE DE ALEXANDRE
Punto sde Orgullo Nazi -100
Si
Corre hacia afuera de la sala sin mirar atrás.
CUT SCENE Esc. 33
Akeelah escucha a lo lejos a Lobo buscarla.
Balthasar vuelve a preguntar amenzando a Engert quien no dice nada.
Se escucha un disparo.
FIN SECUENCIA 8

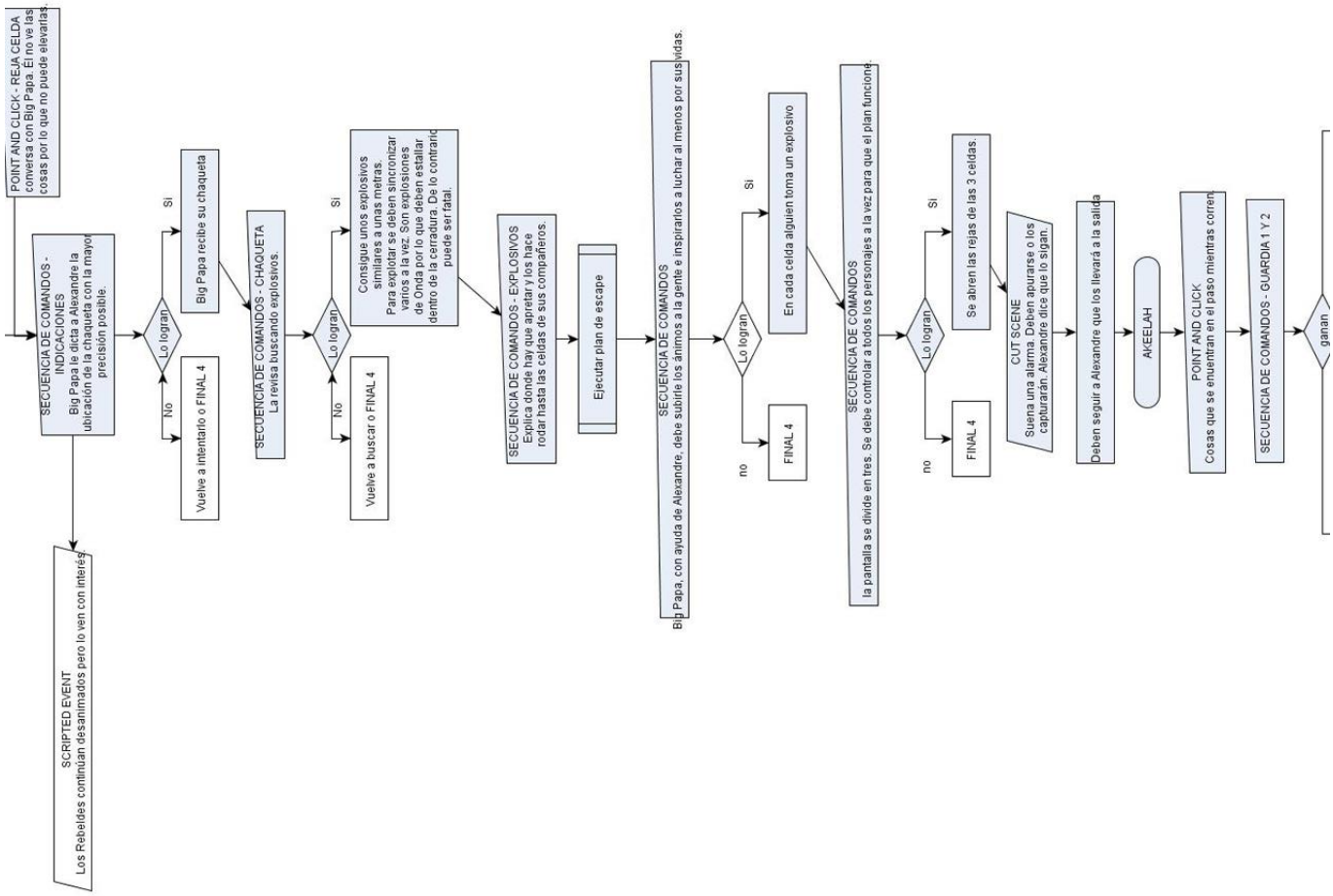

SECUENCIA 09. Escenas 34 a 44
INICIA SECUENCIA 9
CUT SCENE. Esc. 34, 35
Balthasar entra a un cuarto donde está Hitler y lo asesina a sangre fría. Nadie lo ve.
Transición a Lobo dándole la mano y bienviniéndolo al gobierno como el nuevo Führer.
En los medios de comunicación anuncian toque de queda en pro del orden público.
Buscan a AKEELAH por el asesinato de Hitler, del Coronel Engert y del General Wong.
En la Base Rebelde se reunen: es ahora o nunca.
Akeelah está en Shock porque todo en lo que creía parece ser mentira. August debe hablarle.
POINT AND CLICK
Puede pasear por la sala y pasillos del Refugio
BASE ZONA MILITAR
POINT AND CLICK
August puede conversar con los rebldes que se preparan para la batalla. Se ve jóvenes con computadoras diciendo que ya consiguieron el acceso a las líneas de cable.
Cuarto donde está Marie
Esc. 36
Akeelah le cuenta a Marie lo que ha pasado
Le dice que se va a unir a los rebeldes.
Esc. 37
SALA DE REUNIONES
BASE ZONA NORTE
POINT AND CLICK
En el ambiente hay nervios. Niños y mujeres llenan esta zona del refugio. Las mujeres temen pero saben que esta es la última esperanza. Es la unica oportunidad que tienen deabandonar el subterráneo, la pobreza y vivir en la tierra como seres humanos y no ratas.
SECUENCIA DE COMANDOS
Coversación con Akeelah para animarla
Lo logra
Si
Akeelah entiende no la define quienes la rodean. Es indiferente si su madre es judía si su cabello es más rubio que el de otro, si la consideran superior... Lo importante es actuar según sus creencias
No
Akeelah se revuelve incómoda. Sigue confundida y no tiene fuerzas para pelear por más mentiras.
Esc. 38. CUT SCENE
Inicia el ataque. Hackean la señal de TV y reparten brazaletes a los ciudadanos que bloquean la señal del Dassys.
Inicia revuelta popular por falta de gobierno y deseo de ser libres.
Big Papa hace explotar la Cancillería. Rebeldes están dentro.
CUT SCENE
Inicia el ataque. Hackean la señal de TV y reparten brazaletes a los ciudadanos que bloquean la señal del Dassys.
Inicia revuelta popular por falta de gobierno y deseo de ser libres.
Explosiones en la Cancillería. Rebeldes están dentro.
POINT AND CLICK
Están todos los rebeldes en la entrada de la Cancillería. August lidera el ataque. Mustang y Akeelah corren hacia una puerta. Alexandre debe ir a la otra
SECUENCIA DE COMANDOS
Akeelah tiene una lucha interna entre sus sentimientos por quienes murieron (su padre, hitler, etc) y los valores que ellos le inculcaron pero no cumplieron.
INICIA SECUENCIA 9B
CUT SCENE
Balthasar entra a un cuarto donde está Hitler y lo asesina a sangre fría. Nadie lo ve.
Transición a Lobo dándole la mano y bienviniéndolo al gobierno como el nuevo Führer.
En los medios de comunicación anuncian toque de queda en pro del orden público.
Culpan a los REBELDES por el asesinato de Hitler, del Coronel Engert y del General Wong.
Balthasar y Lobo inclinan la cabeza ante Akeelah quien viste un uniforme de los de mayor rango.
Interrogar a Alexandre
Debe ir a la sala donde tienen aprisionado a Alexandre.
POINT AND CLICK
Para acceder al pasillo.
OFICINA A
Se ven los nombres de Mustang, Big Papa y otros rebeldes perseguidos.
SALA DE PRENSA
Se ve como en las distintas redes las personas están un poco atemorizadas por el Nuevo Régimen y el Toque de Queda.
POINT AND CLICK
Para entrar a la sala de interrogación. Inicia cut scene.
CUT SCENE
Frika y Farika se mofan de Akeelah. Le preguntan como se siente saber que todo por lo que luchó va en contra de su sangre, que es un Perro Judío cazando a su propia especie, que su padre es el asesino de su madre. Akeelah las ve con odio y dice "Hasta de eso me llegaría de rango. La próxima vez no tendrán tanta suerte" y se va.
SECUENCIA DE COMANDOS
conversación con Alexandre para obtener información.
Punto sde Orgullo Nazi +100
logra que
Alexandre le dice que es hora de abrir los ojos y aceptar que su madre era parte de la rebelión y que ella es judía.
La marca de su mano es lo que les dice que es la única salvación que les queda.
CUT SCENE
Mensaje> Nos atacan.
Rebeldes Hackean la señal de TV y reparten brazaletes a los ciudadanos que bloquean la señal del Dassys. Inicia revuelta popular por falta de gobierno y deseo de ser libres. Explosiones en la Cancillería. Akeela carga su arma, revisa camaras de seguridad, ve a los rebeldes entrar. Apunta a Alexandre, se abre la puerta y entra Mustang.
Punto sde Orgullo Nazi +100
SECUENCIA DE COMANDOS
Pelea contra Mustang.
Gana
Si
Mustang antes de caer le quita a Akeelah un cuchillo
Alexandre lo controla con telepatía y logra liberarse.
No
Mustang le dice que su única opción es seguirlos. Así, además, podrá conocer la verdad.
Punto sde Orgullo Nazi +100

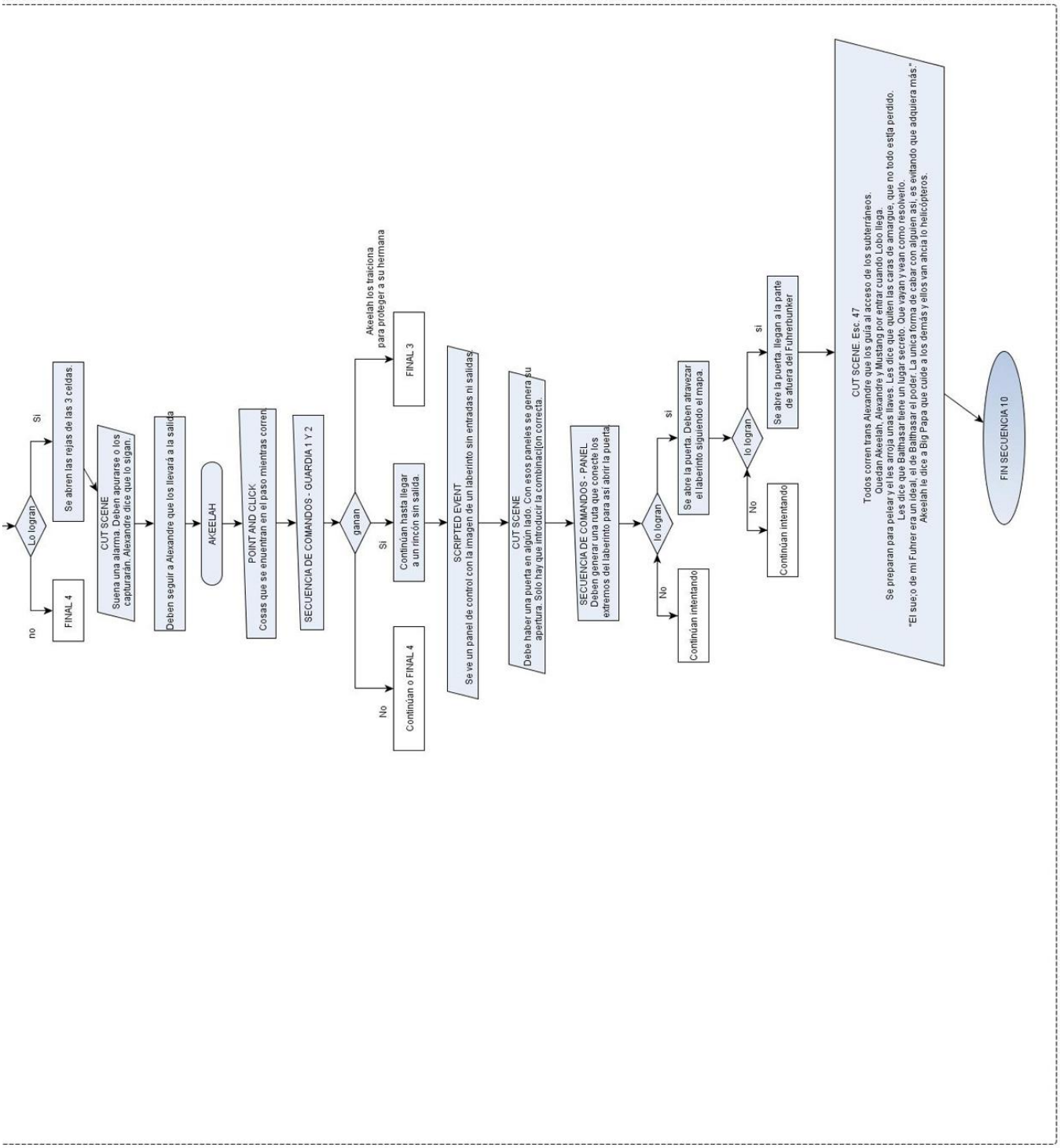

SECUENCIA DE COMANDOS
Coversación con Akeelah para animarla
Lo logra
Si
Akeelah entiende no la define quienes la rodean:
Es indiferente si su madre es judía,
Si su cabello es más rubio que el de otro, si la consideran superior... Lo importante es actuar según sus creencias.
No
Akeelah se revuelve incómoda. Sigue confundida y no tiene fuerzas para pelear por más mentiras.
Esc 38. CUT SCENE
Inicia el ataque. Hackean la señal de TV y reparten brazaletes a los ciudadanos que bloquean la señal del Dassys.
Inicia revuelta popular por falta de gobierno y deseo de ser libres.
Big Papa hace explotar la Cancillería. Rebeldes están dentro.
CUT SCENE
Inicia el ataque. Hackean la señal de TV y reparten brazaletes a los ciudadanos que bloquean la señal del Dassys.
Inicia revuelta popular por falta de gobierno y deseo de ser libres.
Explosiones en la Cancillería. Rebeldes están dentro.
POINT AND CLICK
Están todos los rebeldes en la entrada de la Cancillería.
August lidera el ataque. Mustang y Akeelah corren hacia una puerta. Alexandre debe ir a la otra.
SECUENCIA DE COMANDOS
Akeelah tiene una lucha interna entre sus sentimientos por quienes murieron (su padre, hitler, etc) y los valores que ellos le inculcaron pero no cumplieron.
Esc. 39
ALEXANDRE
POINT AND CLICK: AKEELAH Y MUSTANG
Les da la mano para mantener una conexión telepática fuerte con ellos.
Se separan para buscar a Balthasar
POINT AND CLICK
Libre de caminar por el ala Menor de la Cancillería y descubrir cosas
SECUENCIA DE COMANDOS - GUARDIA 1 Y 2
SECUENCIA DE COMANDOS - CUARTO 1
Resolver un PUZZLE que libera una de las dos trancas de la puerta.
SECUENCIA DE COMANDOS - CUARTO 2
Resolver un PUZZLE que libera una de las dos trancas de la puerta.
¿Valores humanos
Si
Akeelah se levanta decidida y sale de la base.
No
Akeelah está confundida, no sabe que hacer. Decide seguir el destino de su nacimiento.
POINT AND CLICK - FUHRERROUND
Entra a la oficina de Reich donde está Balthasar esperándolo
CUT SCENE
Balthasar lo recibe con una sonrisa." En una noche me ganaré al pueblo acabando con ustedes"
SECUENCIA DE COMANDOS
Alexandre ataca a Balthasar
Esc. 40. CUT SCENE
Alexandre pelea con todas sus fuerzas hasta que Balthasar le da un golpe muy fuerte y lo lanza contra la pared.
Alexandre recuerda cómo Balthasar convenció a su hermano de morir
Esc. 41
AKEELAH Y MUSTANG
llegan a una especie de subterráneo.
Están bastante perdidos.
POINT AND CLICK
para explorarla zona.
SECUENCIA DE COMANDOS
conversación con Alexandre para obtener información.
logra que
Punto sde Orgullo Nazi +100
Alexandre le dice que es hora de abrir los ojos y aceptar que su madre era parte de la rebelión y que ella es judía.
La marca de su mano es lo que les dice que es la única salvación que les queda.
CUT SCENE
Mensaje> Nos atacan.
Rebeldes Hackean la señal de TV y reparten brazaletes a los ciudadanos que bloquean la señal del Dassys. Inicia revuelta popular por falta de gobierno y deseo de ser libres. Explosiones en la Cancillería. Akeela carga su arma, revisa camaras de seguridad, ve a los rebeldes entrar
Apunta a Alexandre, se abre la puerta y entra Mustang.
Punto sde Orgullo Nazi +100
SECUENCIA DE COMANDOS
Pelea contra Mustang.
Gana
No
Si
Mustang le dice que su única opción es seguirlos. Así, además, podrá conocer la verdad.
Mustang antes de caer le quita a Akeelah un cuchillo. Alexandre lo controla con telepatía y logra liberarse.
Punto sde Orgullo Nazi +100
Mustang y Alexandre la paralizan.
Le dicen que su única opción es llevarlos donde Balthasar. NO no es opción, porque ellos tienen a su hermana
SECUENCIA DE COMANDOS
Pelea contra Alexandre y Mustang
Mustang y Alexandre la paralizan.
Le dicen que su única opción es llevarlos donde Balthasar. NO no es opción, porque ellos tienen a su hermana
Punto sde Orgullo Nazi -100
Akeelah les dice la ubicación de Balthasar con la condición de que compartan la información. Ella quiere buscar a Frika y Farika.
Alexandre persigue a Balthasar.
Akeelah quiere vengarse de Frika y Farika.
FIN SECUENCIA 9B.
Se une a la 9 a partir de este punto.

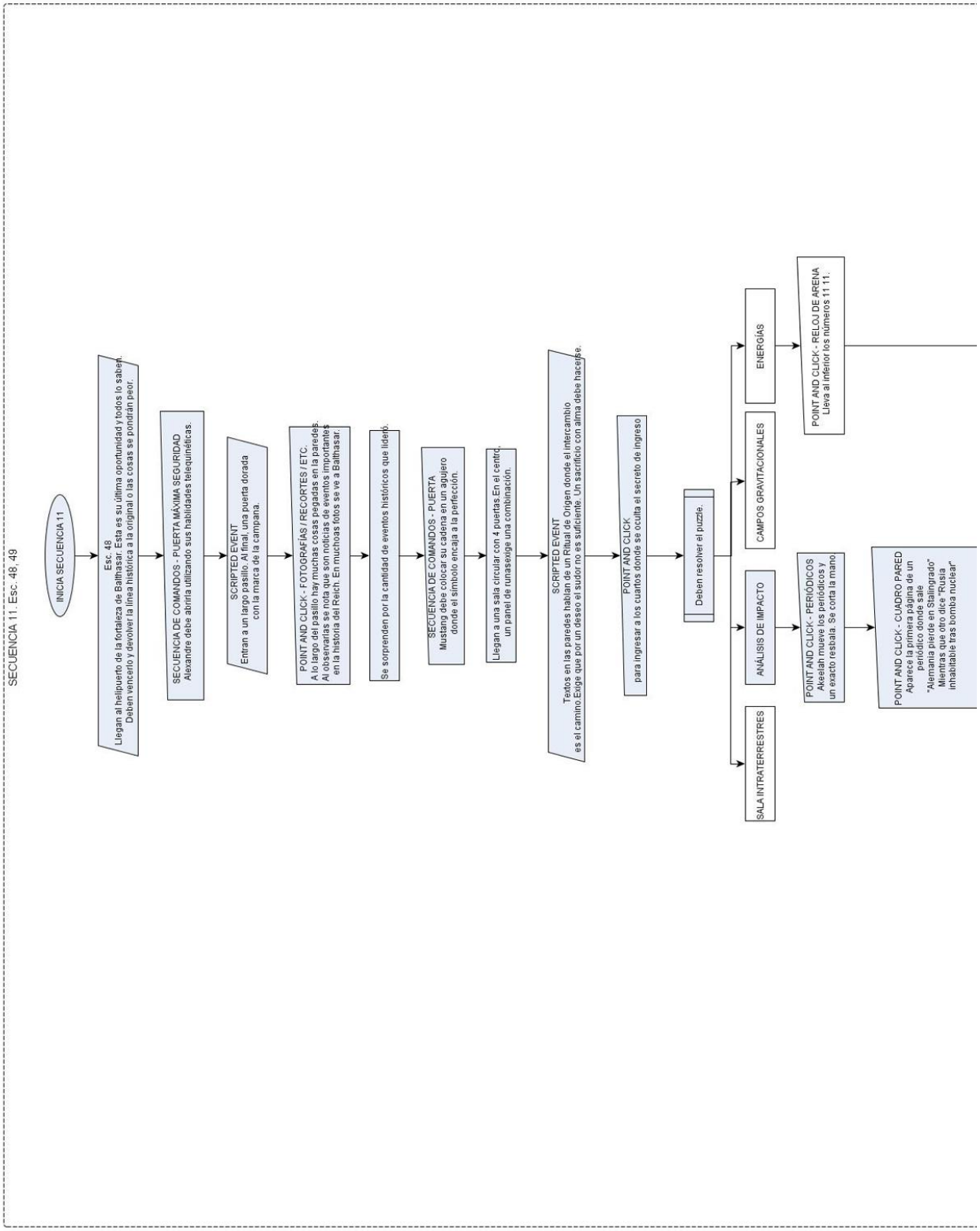

Esc. 40. CUT SCENE
Alexandre pelea con todas sus fuerzas hasta que Balthasar le da un golpe muy fuerte y lo lanza contra la pared. Alexandre recuerda cómo Balthasar convenció a su hermano de morir
Esc. 41
AKEELAH Y MUSTANG
llegan a una especie de subterráneo. Están bastante perdidos.
POINT AND CLICK
para explorarla zona.
SECUENCIA DE COMANDOS - CUARTO 1
Resolver un PUZZLE que libera una de las dos trancas de la puerta.
SECUENCIA DE COMANDOS - CUARTO 2
Resolver un PUZZLE que libera una de las dos trancas de la puerta.
SCRIPTED EVENT
Se ve aparece al final del pasillo una puerta enorme.
Punto sde Orgullo Nazi -100
CUT SCENE
Frika y Farika llegan al pasillo y conversan a viva voz. Les parece extraña la poca seguridad del lugar.
SECUENCIA DE COMANDOS
Akeelah y Mustang salen del cuarto y las emboscan. Pelean
Las derrotan
No
La voluntad es lo último que se pierde. Vuelven a batalla. Si no, FINAL 4.
Si
Farika toma a Akeelah de rehén y Mustang hace lo mismo con Frika
Llega Big Papa
SCRIPTED EVENT
Estalla la pared detrás de Farika.
Akeelah llega y ayuda a Mustang a pelear contra Frika y Farika.
SECUENCIA DE COMANDOS
Llegan FRIKA Y FARIKA. Pelea.
Las derrotan
No
La voluntad es lo último que se pierde. Vuelven a batalla. Si no, FINAL 4.
Si
Muere Farika
Punto sde Orgullo Nazi -100
CUT SCENE
Frika entra en shock. No sabe como reaccionar. Se ve que el seguro de la puerta se destraba.
SECUENCIA DE COMANDOS
Para huir de la sala. Frika se altera y los ataca.
huyen
Si
Corren hacia la puerta.
No
Lo vuelven a intentar
Si no, FINAL 4
Llegan al pasillo central del Ala Menor.

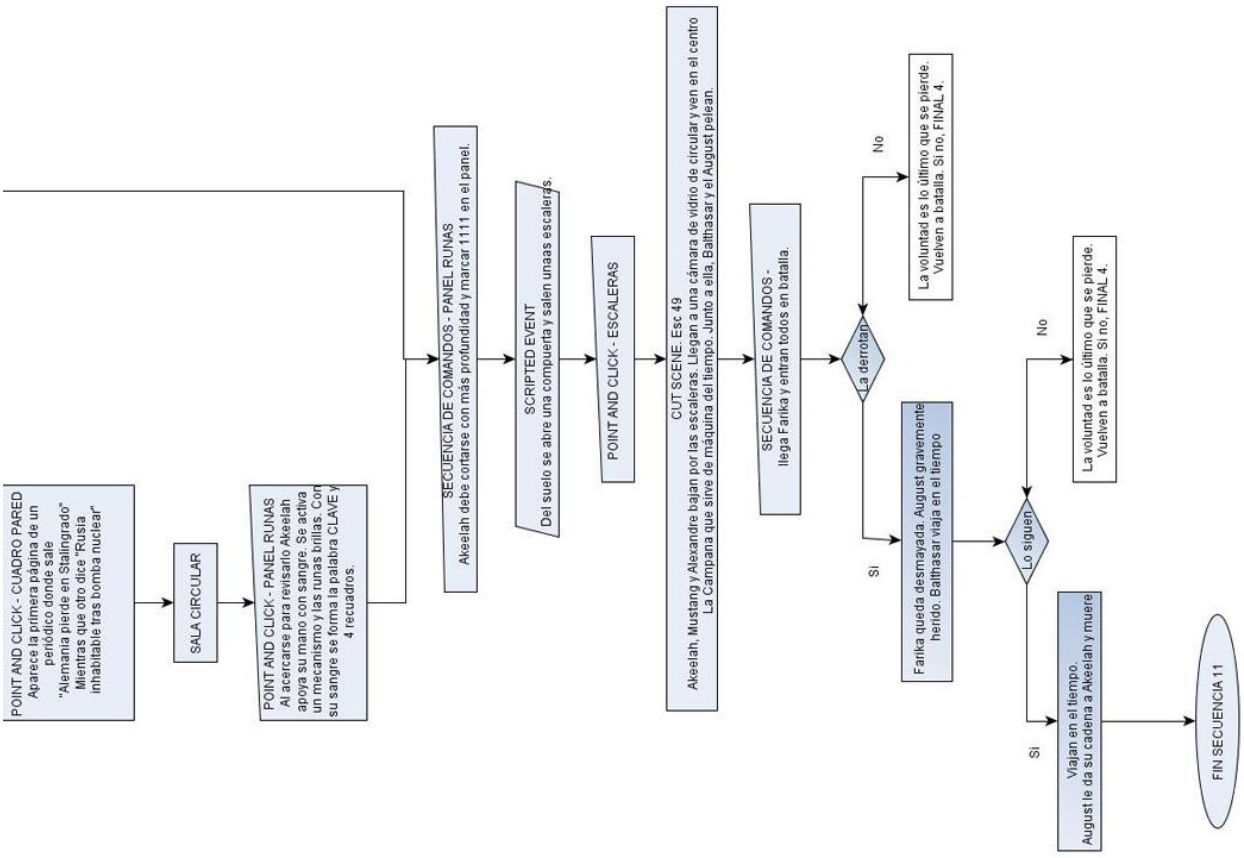

Llega Big Papa
SCRIPTED EVENT
Estalla la pared detrás de Farika
SECUENCIA DE COMANDOS
Llegan FRIKA Y FARIKA. Pelea.
Akeelah llega y ayuda a Mustang a pelear contra Frika y Farika.
Las derrota
Si
No
Muere Farika
La voluntad es lo último que se pierde. Vuelven a batalla. Si no, FINAL 4.
Punto sde Orgullo Nazi -100
CUT SCENE
Frika entra en shock. No sabe como reaccionar. Se ve que el seguro de la puerta se destraba.
SECUENCIA DE COMANDOS
Para huir de la sala. Frika se altera y los ataca.
huyen
Si
No
Corren hacia la puerta.
Lo vuelven a intentar Si no, FINAL 4
Llegan al pasillo central del Ala Menor.
SCRIPTED EVENT
Se ve luz salir de una muerta y se escucha el sonido de una pelea.
Deben ir hacia la luz.
AKEELAH, BIG PAPA, MUSTANG Y ALEXANDRE
CUT SCENE Esc. 42
Alexandre apenas se mueve en el piso. Al verlos llegar toma fuerza y corre hacia Balthasar. Balthasar simplemente levanta su mano ya garra por el rostro a Alexandre. Una fuerte luz los rodea.
Akeelah corre para ayudar a Balthasar. Mustang la detiene.
Punto sde Orgullo Nazi +200
BALTHASAR Y AUGUST
CUT SCENE . Esc 43, 44
Balthasar arroja nuevamente a Alexandre. Todos están sorprendidos por lo que acaban de ver. Entran militares y los apresan. August sale de las sombras y le dice a Balthasar que deben irse.
FIN SECUENCIA 9


SECUENCIA 10. Esc. 45, 46, 47
INICIA SECUENCIA 10
CUT SCENE Esc. 45, 46
Los rebeldes son apresados por militares y policía Nazi.
Hacen redadas en refugios y capturan a los que quedan.
Pocos logran huir. Akeelah, Mustang, Alexandre
y demás, han perdido la esperanza.
Los REBELDES son capturado.s El equipo de asalto
s enviado a celdas en el FührerBunker. Divididos en varias celdas.
CELDA 1
Mustang y Akeelah
CUT SCENE
Todos miestran haber perdido la esperanza. No saben quién los pueda salvar
porque todo están en prisión y August ayuda a Balthasar. Akeelah ve la marca en su mano y suspira.
AKEELAH
POINT AND CLICK - OTROS REBELDES
La gente está asustada.
PUZZLE
Serie de botones en la pared deben ser presionados
de hasta lograr abrir una caja de seguridad en la pared.
POINT AND CLICK - MUSTANG
No puede entender qué ocurrió con August.
CUT SCENE
En la pared hay incrustado una radio. Tratan de comunicarse con el refugio y nadie contesta.
Sintonizan una estación de la SS donde oficiales anuncian que acaban de "Limpiar el último
refugio que quedaba de los rebeldes. Los presentes no pueden creer lo que escuchan.
COMANDOS DE ACCIÓN
Cada CELDA tiene rebeldes. Puedes ver lo que pasa en cada una
de estas utilizando el comando que le envía de una a otra celda.
Todos deprimidos. Big Papa es quien se va a encargar de arreglarlo.
CELDA 2
Big Papa
CELDA 3
Alexandre
Alexandre duerme
CELDA 1
Mustang y Akeelah
POINT AND CLICK - OTROS REBELDES
No tienen fuerzas para continuar
POINT AND CLICK - REJA CELDA
Ve a lo lejos su chaqueta. Ahí tiene
explosivos.
POINT AND CLICK - PUZZLE - REJA
Grita a todo pulmón para despertar a Alexandre
Alexandre despierta desubicado
POINT AND CLICK - REJA CELDA
conversa con Big Papa. Él no ve las
cosas por lo que no puede elevarlas.
SECUENCIA DE COMANDOS -
INDICACIONES
Big Papa le dicta a Alexandre la
ubicación de la chaqueta con la mayor
precisión posible.
SCRIPTED EVENT
Los Rebeldes continúan desanimados pero lo ven con interés
Lo logran
Si
No
Big Papa recibe su chaqueta
Vuelve a intentarlo o FINAL 4


POINT AND CLICK - REJA CELDA
conversa con Big Papa. Ei no ve las cosas por lo que no puede elevarlas.
SECUENCIA DE COMANDOS - INDICACIONES
Big Papa le dicta a Alexandre la ubicación de la chaqueta con la mayor precisión posible.
SCRIPTED EVENT
Los Rebeldes continúan desanimados pero lo ven con interés
Lo logran
Si
Big Papa recibe su chaqueta
No
Vuelve a intentarlo o FINAL 4
SECUENCIA DE COMANDOS - CHAQUETA
La revisa buscando explosivos.
Lo logran
Si
Consigue unos explosivos similares a unas metras. Para explotar se deben sincronizar varios a la vez. Son explosiones de Onda por lo que deben estallar dentro de la cerradura. De lo contrario puede ser fatal.
No
Vuelve a buscar o FINAL 4
SECUENCIA DE COMANDOS - EXPLOSIVOS
Explica donde hay que apretar y los hace rodar hasta las celdas de sus compañeros.
Ejecutar plan de escape
SECUENCIA DE COMANDOS
Big Papa, con ayuda de Alexandre, debe subirle los animos a la gente e inspirarlos a luchar al menos por sus vidas.
Lo logran
Si
En cada celda alguien toma un explosivo
no
FINAL 4
SECUENCIA DE COMANDOS
la pantalla se divide en tres. Se debe controlar a todos los personajes a la vez para que el plan funcione
Lo logran
Si
Se abren las rejas de las 3 celdas
no
FINAL 4
CUT SCENE
Suena una alarma. Deben apurarse o los capturarán. Alexandre dice que lo sigan.
Deben seguir a Alexandre que los llevará a la salida
AKEELAH
POINT AND CLICK
Cosas que se enuentran en el paso mientras corren
SECUENCIA DE COMANDOS - GUARDIA 1 Y 2
ganan

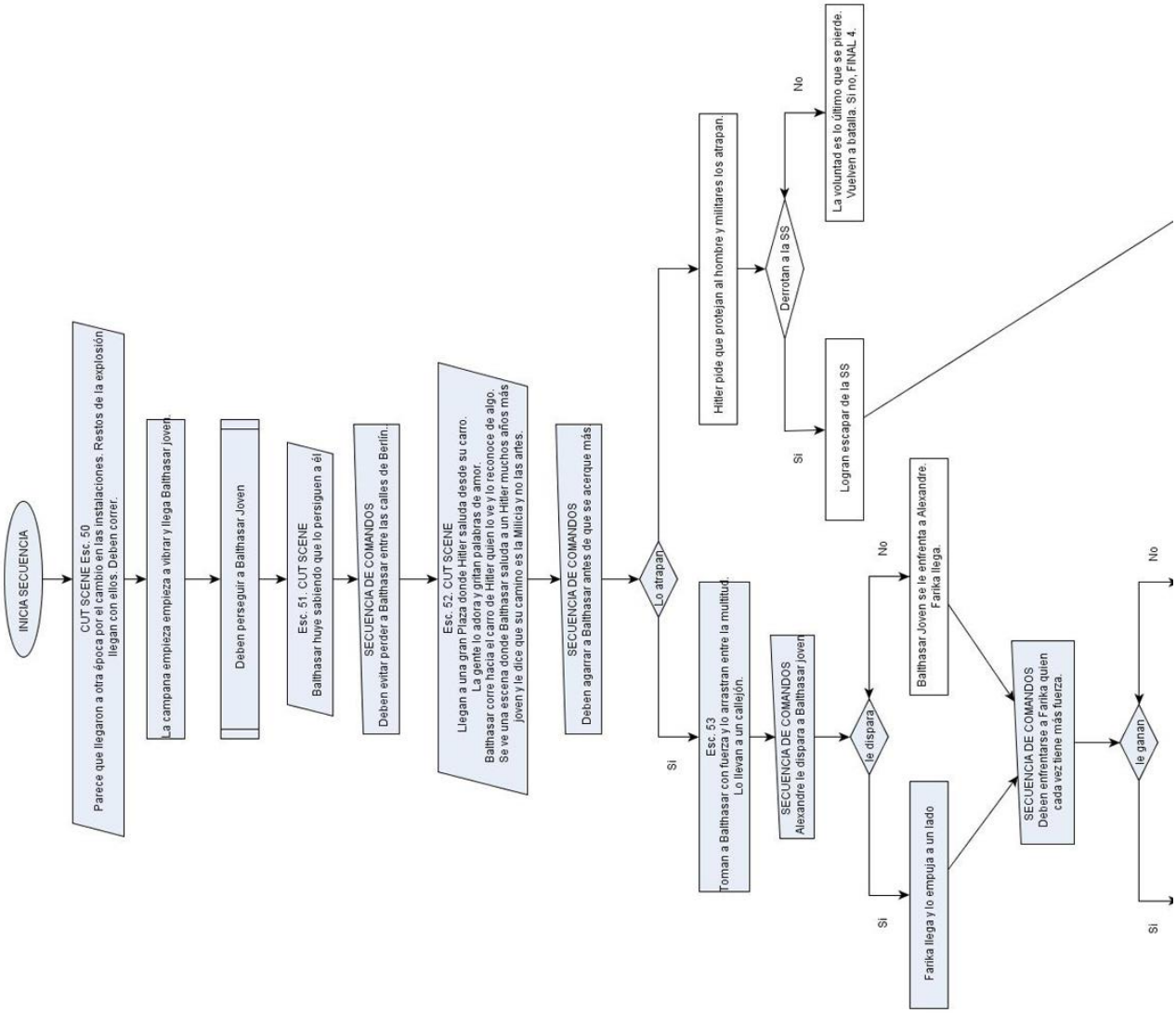

Lo logran
no
FINAL 4
Si
Se abren las rejas de las 3 celdas
CUT SCENE
Suena una alarma. Deben apurarse o los capturarán. Alexandre dice que lo sigan.
Deben seguir a Alexandre que los llevará a la salida
AKEELAH
POINT AND CLICK
Cosas que se enuentran en el paso mientras corren
SECUENCIA DE COMANDOS - GUARDIA 1 Y 2
ganan
No
Continúan o FINAL 4
Si
Continúan hasta llegar a un rincón sin salida.
Akeelah los traiciona para proteger a su hermana
FINAL 3
SCRIPTED EVENT
Se ve un panel de control con la imagen de un laberinto sin entradas ni salidas
CUT SCENE
Debe haber una puerta en algún lado. Con esos paneles se genera su apertura. Solo hay que introducir la combinación correcta.
SECUENCIA DE COMANDOS - PANEL
Deben generar una ruta que conecte los extremos del laberinto para así abrir la puerta.
lo logran
No
Continúan intentando
si
Se abre la puerta. Deben atravezar el laberinto siguiendo el mapa.
lo logran
No
Continúan intentando
si
Se abre la puerta. llegan a la parte de afuera del Fuhrerbunker
CUT SCENE. Esc. 47
Todos corren trans Alexandre que los guía al acceso de los subterráneos.
Quedan Akeelah, Alexandre y Mustang por entrar cuando Lobo llega.
Se preparan para pelear y el les arroja unas llaves. Les dice que quiten las caras de amargue, que no todo está perdido.
Les dice que Balthasar tiene un lugar secreto. Que vayan y vean como resolverlo.
"El sueño de mi Fuhrer era un ideal, el de Balthasar el poder. La unica forma de cabar con alguien así, es evitando que adquiera más."
Akeelah le dice a Big Papa que cuide a los demás y ellos van ahcia lo helicópteros.
FIN SECUENCIA 10


SECUENCIA 11. Esc. 48, 49
INICIA SECUENCIA 11
Esc. 48
Llegan al helipuerto de la fortaleza de Balthasar. Esta es su última oportunidad y todos lo saben.
Deben vencerlo y devolver la línea histórica a la original o las cosas se pondrán peor.
SECUENCIA DE COMANDOS - PUERTA MÁXIMA SEGURIDAD
Alexandre debe abrirla utilizando sus habilidades telequinéticas.
SCRIPTED EVENT
Entran a un largo pasillo. Al final, una puerta dorada
con la marca de la campana.
POINT AND CLICK - FOTOGRAFÍAS / RECORTES / ETC.
A lo largo del pasillo hay muchas cosas pegadas en la paredes.
Al observarlas se nota que son noticias de eventos importantes
en la historia del Reich. En muchas fotos se ve a Balthasar.
Se sorprenden por la cantidad de eventos históricos que lideró.
SECUENCIA DE COMANDOS - PUERTA
Mustang debe colocar su cadena en un agujero
donde el símbolo encaja a la perfección.
Llegan a una sala circular con 4 puertas.En el centro,
un panel de runasexige una combinación.
SCRIPTED EVENT
Textos en las paredes hablan de un Ritual de Origen donde el intercambio
es el camino.Exige que por un deseo el sudor no es suficiente. Un sacrificio con alma debe hacerse.
POINT AND CLICK
para ingresar a los cuantos donde se oculta el secreto de ingreso
Deben resolver el puzzle.
SALA INTRATERRESTRES
ANÁLISIS DE IMPACTO
CAMPOS GRAVITACIONALES
ENERGÍAS
POINT AND CLICK - PERIÓDICOS
Akealah mueve los periódicos y
un exacto restrala. Se corta la mano
POINT AND CLICK - RELOJ DE ARENA
Lleva al inferior los números 11 11.
POINT AND CLICK - CUADRO PARED
Aparece la primera página de un
periódico donde sale
"Alemania pierde en Stalingrado"
Mientras que otro dice "Rusia
inhabitable tras bomba nuclear"

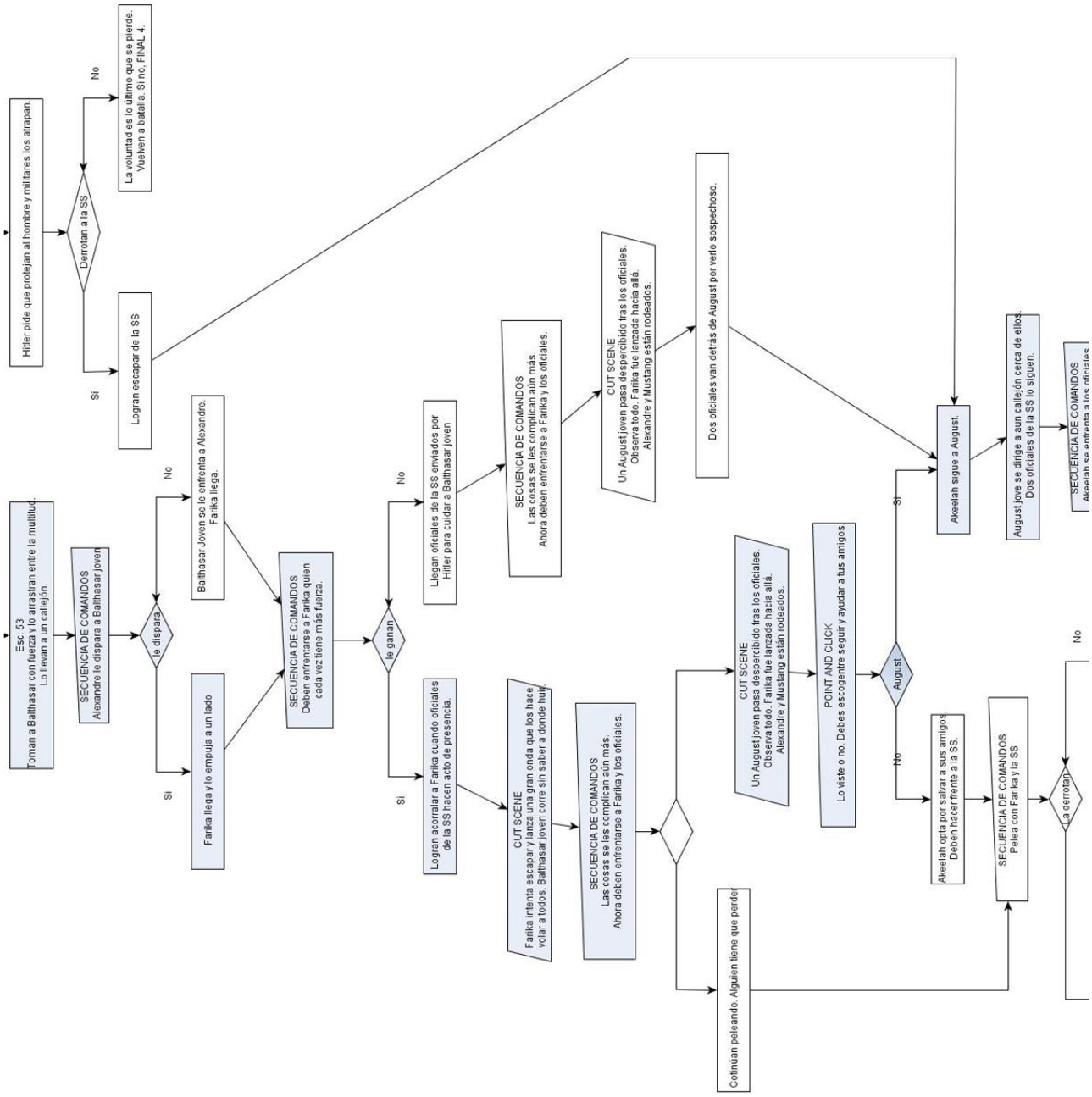

POINT AND CLICK - CUADRO PARED
Aparece la primera página de un periódico donde sale "Alemania pierde en Stalingrado" Mientras que otro dice "Rusia inhabitable tras bomba nuclear"
SALA CIRCULAR
POINT AND CLICK - PANEL RUNAS
Al acercarse para revisarlo Akeelah apoya su mano con sangre. Se activa un mecanismo y las runas brillas. Con su sangre se forma la palabra CLAVE y 4 recuadros.
SECUENCIA DE COMANDOS - PANEL RUNAS
Akeelah debe cortarse con más profundidad y marcar 1111 en el panel.
SCRIPTED EVENT
Del suelo se abre una compuerta y salen unaas escaleras.
POINT AND CLICK - ESCALERAS
CUT SCENE. Esc 49
Akeelah, Mustang y Alexandre bajan por las escaleras. Llegan a una cámara de vidrio de circular y ven en el centro La Campana que sirve de maquina del tiempo. Junto a ella, Balthasar y el August pelean.
SECUENCIA DE COMANDOS -
llega Farika y entran todos en batalla.
La derrotan
No
La voluntad es lo último que se pierde. Vuelven a batalla. Si no, FINAL 4.
Si
Farika queda desmayada. August gravemente herido. Balthasar viaja en el tiempo
Lo siguen
No
La voluntad es lo último que se pierde. Vuelven a batalla. Si no, FINAL 4.
Si
Viajan en el tiempo.
August le da su cadena a Akeelah y muere
FIN SECUENCIA 11

Secuencia 12. Escenas 50 y 56. Parte 1.

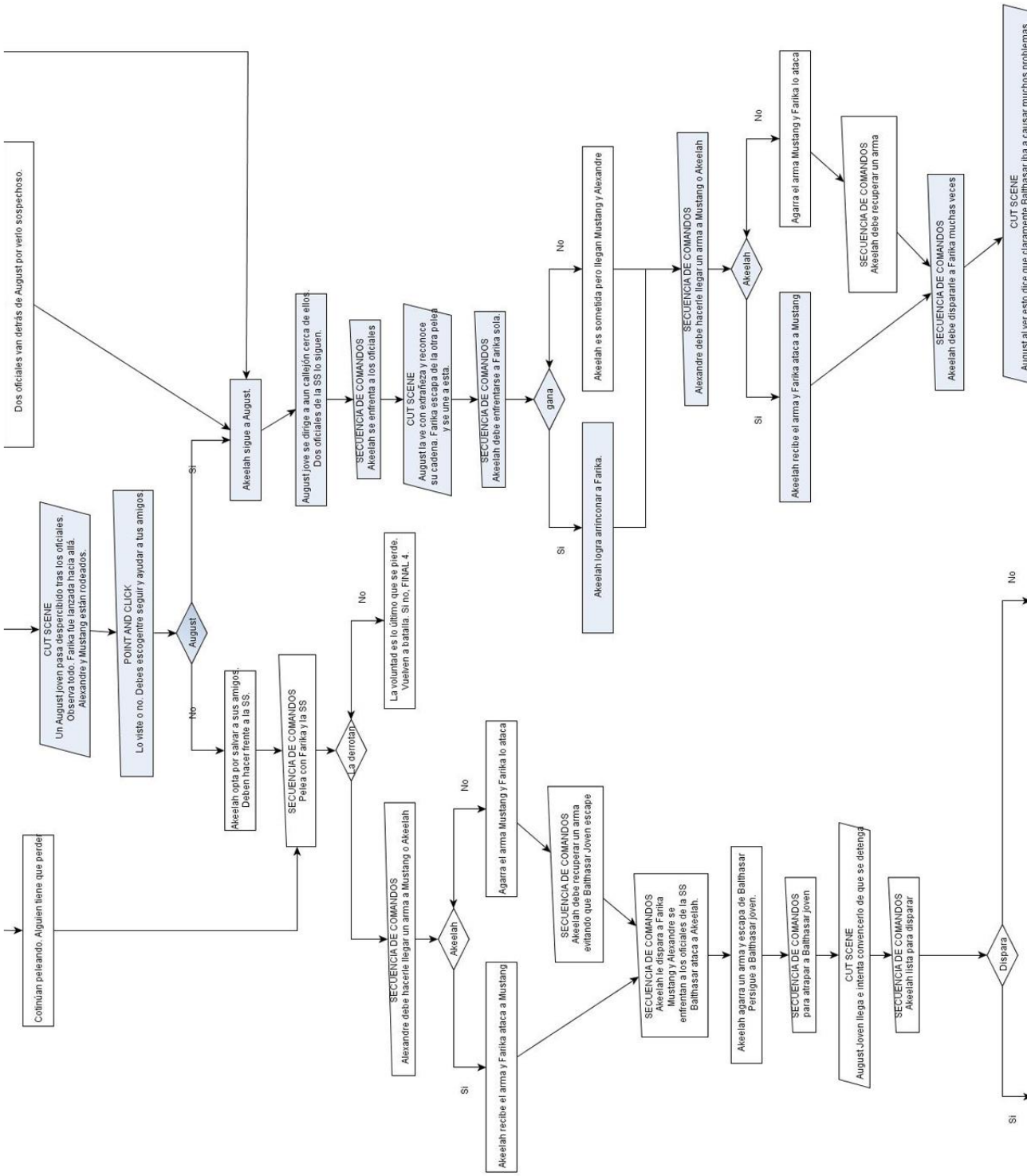
SECUENCIA 12. Escenas 50 a 56

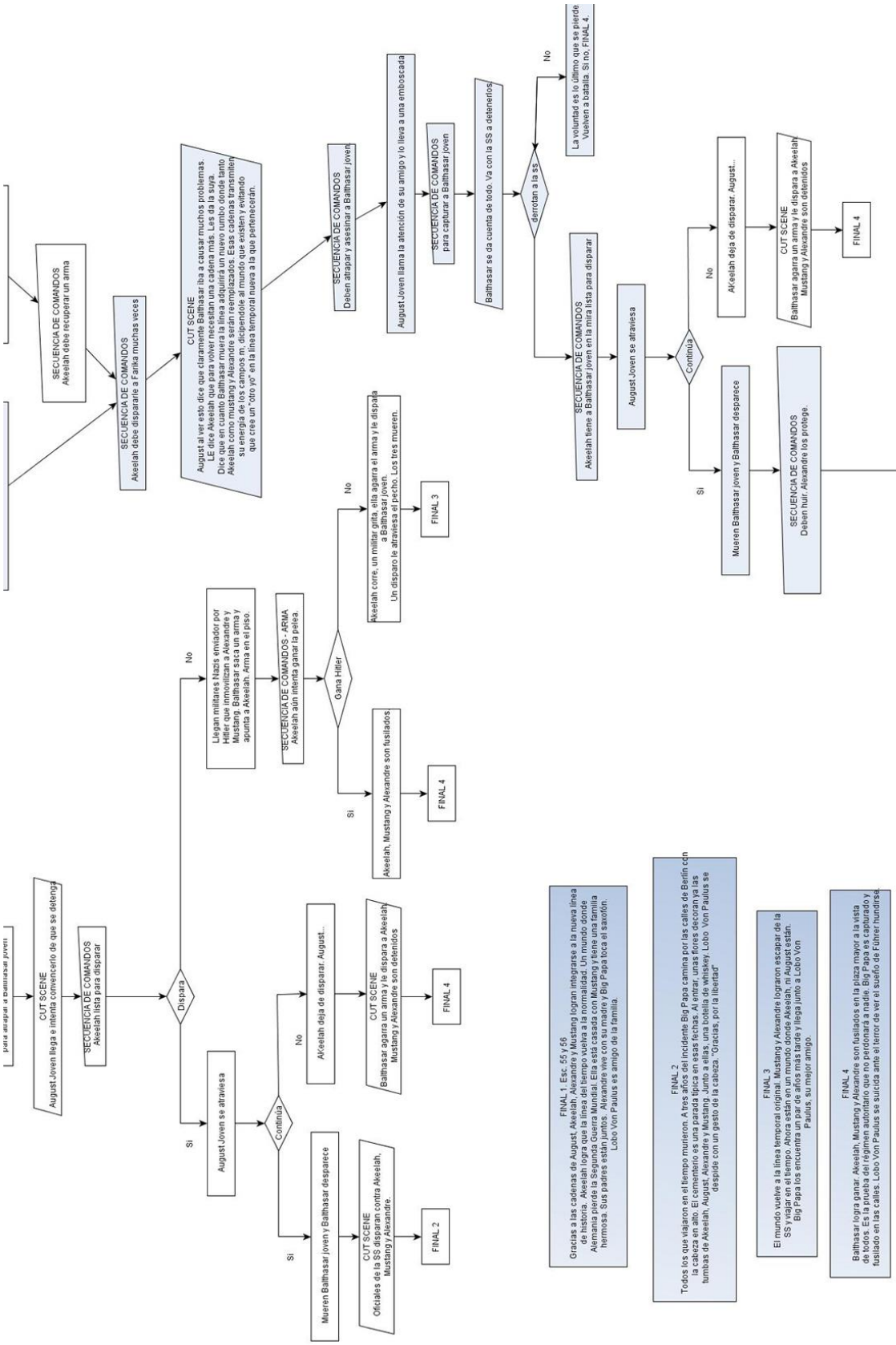


Secuencia 12. Escenas 50 y 56. Parte 2.



Secuencia 12. Escenas 50 y 56. Parte 3.




Para atrapar a Balthasar joven
CUT SCENE
August Joven llega e intenta convencerlo de que se detenga
SECUENCIA DE COMANDOS
Akeelah lista para disparar
Dispara
Si
August Joven se atraviesa
Continúa
Si
Mueren Balthasar joven y Balthasar desparece
CUT SCENE
Oficiales de la SS disparan contra Akeelah, Mustang y Alexandre.
FINAL 2
No
Akeelah deja de disparar. August...
CUT SCENE
Balthasar agarra un arma y le dispara a Akeelah y Mustang y Alexandre son detenidos
FINAL 4
No
Llegan militares Nazis enviador por Hitler que inmovilizan a Alexandre y Mustang. Balthasar saca un arma y apunta a Akeelah. Arma en el piso.
"SECUENCIA DE COMANDOS - ARMA
Akeelah aún intenta ganar la pelea.
Gana Hitler
Si
Akeelah, Mustang y Alexandre son fusilados
FINAL 4
No
Akeelah corre, un militar gana, ella agarra el arma y le dispara a Balthasar joven
Un disparo le atraviesa el pecho. Los tres mueren.
FINAL 3
SECUENCIA DE COMANDOS
Akeelah debe disparale a Farika muchas veces
SECUENCIA DE COMANDOS
Akeelah debe recuperar un arma
CUT SCENE
August al ver esto dice que claramente Balthasar iba a causar muchos problemas.
LE dice Akeelah que para volver necesitan una cadena más. Les da la suya.
Dice que en cuanto Balthasar muera la línea adquirirá un nuevo rumbo donde tanto Akeelah como mustang y Alexandre serán reemplazados. Esas cadenas transmiten su energía de los campos m; dicipendole al mundo que existen y evitando que cree un "otro yo" en la línea temporal nueva a la que pertenecerán.
SECUENCIA DE COMANDOS
Deben atrapar y asesinar a Balthasar joven
August Joven llama la atención de su amigo y lo lleva a una emboscada
SECUENCIA DE COMANDOS
para capturar a Balthasar joven
Balthasar se da cuenta de todo. Va con la SS a detenerlos
derrotan a la ss
No
La voluntad es lo último que se pierde
Vuelven a batalla. Si no, FINAL 4.
SECUENCIA DE COMANDOS
Akeelah tiene a Balthasar joven en la mira lista para disparar
August Joven se atraviesa
Continúa
Si
Mueren Balthasar joven y Balthasar desparece
SECUENCIA DE COMANDOS
Deben huir. Alexandre los protege.
FIN1
No
Akeelah deja de disparar. August...
CUT SCENE
Balthasar agarra un arma y le dispara a Akeelah y Mustang y Alexandre son detenidos
FINAL 4
FINAL 1. Esc. 55 y 56
Gracias a las cadenas de August, Akeelah, Alexandre y Mustang logran integrarse a la nueva línea de historia. Akeelah logra que la línea del tiempo vuelva a la normalidad. Un mundo donde Alemania pierde la Segunda Guerra Mundial. Ella está casada con Mustang y tiene una familia hermosa. Sus padres están juntos. Alexandre vive con su madre y Big Papa toca el saxofón. Lobo Von Paulus es amigo de la familia.
FINAL 2
Todos los que viajaron en el tiempo murieron. A tres años del Incidente Big Papa camina por las calles de Berlín con la cabeza en alto. El cementerio es una parada típica en esas fechas. Al entrar, unas flores decoran ya las tumbas de Akeelah, August, Alexandre y Mustang. Junto a ellas, una botella de whiskey. Lobo Von Paulus se despide con un gesto de la cabeza. "Gracias, por la libertad"
FINAL 3
El mundo vuelve a la línea temporal original. Mustang y Alexandre logran escapar de la SS y viajar en el tiempo. Ahora están en un mundo donde Akeelah, ni August están. Big Papa los encuentra un par de años más tarde y llega junto a Lobo Von Paulus, su mejor amigo.
FINAL 4
Balthasar logra ganar. Akeelah, Mustang y Alexandre son fusilados en la plaza mayor a la vista de todos. Es la prueba del régimen autoritario que no perdonará a nadie. Big Papa es capturado y fusilado en las calles. Lobo Von Paulus se suicida ante el terror de ver el sueño de Führer hundirse.

Schrödinger

Escrito Por:

Mercedes Hachuel
M. Liliana Magdalena

Tutor:
Sebastián Cova

mhachuelb@gmail.com
lilimagda7@gmail.com

1. INT. OFICINA SS. SALA DE REUNIONES. INTRODUCCIÓN - DÍA.

- CUT SCENE -

Texto en pantalla: Año 2013 D.C, 80 del orgullo nazi, Oficinas de la SS. Heil Hitler.

Pantallas wireless inteligentes, gigantes; le dan color a la gris pared de oficina con imágenes alusivas a la raza aria y runas nazis.

El Capitán General Lobo Von Paulus usa su respectiva identificación en el impecable uniforme, con la jerarquía de Reichsführer-SS / Capitán General (cuello y hombros).

AKEELAH, Teniente Coronel de la SS, de 24 años, rasgos arios y mirada profunda, se recuesta en una pared al final.

FRIKA Y FARIKA, las gemelas arias y oficiales superiores, están a los lados de Lobo.

EL TENIENTE GENERAL ENGERT está sentado en la mesa revisando datos en su Dassys: computadora holográfica que se despliega de la muñeca derecha de todos.

Parado frente a otros oficiales de la SS, Lobo espera que terminen de entrar a la oficina.

Lobo los observa con un gesto de superioridad.

Entra el último oficial y se sienta.

Silencio.

LOBO VON PAULUS
(Postura perfecta, una rígida sonrisa de orador aparece repentinamente)
¡Enhorabuena! ¡Qué alegría siento al ver tantos hermanos reunidos en mi oficina!

Los oficiales se mueven incómodamente en sus sillas, pero sonríen con miradas frías.

SECUENCIA DE IMÁGENES:

IMAGEN A: Una ciudad gris, perfectamente sincronizada. Los carros solares pasan justo en un momento determinado, nadie se atrasa ni adelanta. Todos a la misma velocidad. Quienes caminan por las aceras lucen uniformes según ocupación, rostros neutros, nadie resalta. Una valla muestra el incremento de productividad del imperio con respecto a los países dominados. Llueve.

LOBO VON PAULUS VOZ OFF (CONT'D)
Sin duda, hay muchas cosas de las que debemos estar orgullosos. Pertenecemos al imperio que nuestros abuelos construyeron hace exactamente 80 años, ¡Heil Hitler!

El coro de oficiales responde (voz off).

IMAGEN B: Un hombre joven, de rasgos arios, se sienta en el borde de su cama. Pasa la muñeca por un sensor encontrado en la mesita de noche. Una pantalla holográfica aparece en el aire (Dassys). Muestra el estado físico, mental y emocional en que se encuentra el hombre. Anuncia las acciones que debe hacer para solventar dicha situación.

INSERT de la pantalla, letras acompañadas de imágenes alusivas, se puede leer: "Le corresponde el menú N-1 de nutrición con 500 calorías base. Después, irá al gimnasio media hora y se le asigna la rutina E-3.10. Tome vitaminas y diríjase a su jornada laboral completa en el cubículo 5."

LOBO VON PAULUS VOZ OFF (CONT'D)
Quien lidera y nos ama, cuidando a cada alemán; llevó la patria al nuevo amanecer en el que maravillosamente vivimos.

IMAGEN C: Personas negras, andróginas y de rasgos judíos se esconden tras una pared y vigilan un área. Instalan un artefacto explosivo cerca del muro de contención de rehenes del ejército germano. Más arriba se lee "OFICINA CENTRAL DE LA SS"

LOBO VON PAULUS VOZ OFF (CONT'D)
Los constantes atentados terroristas han debilitado su ya delicada salud. Los mandé a llamar hoy porque nuestro venerado padre, Hitler, nos ha pedido que preparemos a la población para posibles cambios. Que los (piensa la palabra) consolemos cuando nombre a su sucesor.

Suena una gran explosión cerca de la oficina de Lobo Von Paulus.

LOBO VON PAULUS (CONT'D)
(Alza una ceja)
Predecible. Asumo que ya saben todos que hacer.

Akeelah deja de recostarse sobre la pared y sale.

AKEELAH
¡A sus puestos!

2. EXT. PERSECUCIÓN DE PRÓFUGOS. CALLES DE LA CIUDAD - EXT

- JUGABLE. QTE, P&C -

Akeelah toma las armas que necesita.

Empieza el recorrido por la pared explotada.

La rodea, ve atentamente a su alrededor.

Una de las celdas de prisioneros está abierta, vacía.

AKEELAH
Los prisioneros escaparon.

Akeelah puede pasear libremente por las distintas calles de la ciudad, acceder a lugares y hablar con otros oficiales.

Texto en pantalla: ATRAPAR LA MAYOR CANTIDAD DE FUGITIVOS POSIBLES.

Se escucha la transmisión de un discurso de Hitler en una pantalla inteligente, ubicada en la esquina de la calle. "Hemos conseguido que nuestra raza sea pura, superior...".

Al pasar junto a la pantalla, se escucha un ruido de pisadas.

El FUGITIVO 1 sobresale de una esquina del lugar y se cruza Akeelah.

HITLER VOZ EN OFF
...Eso que llaman "movimiento rebelde" es una leyenda urbana que trata de desestabilizar nuestra patria...

Akeelah debe perseguir al Fugitivo 1 quien corre desaforadamente.

FUGITIVO 2 aparece.

Akeelah los persigue.

Saltan muros, carros y atraviesan casas.

Fugitivo 1 ayuda al otro a cruzar un portón.

Fugitivo 2 intenta abrir la puerta para dejar al primero entrar.

Akeelah y otros Oficiales de la SS llegan.

Fugitivo 2 corre.

Akeelah pelea con el Fugitivo 1, hasta apresarlo.

HITLER VOZ EN OFF
...Todos somos libres en este nuevo amanecer...

Fugitivo 1 queda al cuidado de oficiales de la SS.

AKEELAH
Perseguiré al otro. Cuidado si aparece otro. No se mata sin un juicio justo. No podemos rebajarnos a ellos.

Akeelah persigue al Fugitivo 2.

Escala la reja.

Lo alcanza, inmoviliza.

Le hace señas al escuadrón.

Una bala perdida la roza.

Akeelah debe observar su alrededor para descubrir de donde vino la bala.

Ve al FUGITIVO 3 correr por las calles sentido noreste.

Persigue al Fugitivo 3.

Lo alcanza y pelean.

Cuando lo somete, recibe un golpe inesperado que la obliga a soltarlo.

- CUT SCENE -

MUSTANG, rebelde prófugo hace años, aparece en escena.

Fugitivo 3 le arroja una cadena que se coloca.

- JUGABLE. QTE -

Mustang pelea con Akeelah.

El Fugitivo 3 intenta huir pero cae y se dobla la pierna.

Un golpe a Mustang marca en la mano de Akeelah el Símbolo de la Rebelión, la marca de la cadena.

- CUT SCENE -

Se ve refuerzos nazis a punto d llegar al lugar.

- JUGABLE. QTE. -

Ella toma al FUGITIVO 3 y lo apunta con una pistola en la sien.

- CUT SCENE -

MUSTANG
He aquí el valor humano de los nazis... Apuntando a un hombre que no está armado

Una sonrisa cruza su rostro.

Akeelah está inmóvil.

Un carro, con BIG PAPA, un hombre de piel oscura, al volante, recoge a Mustang.

Los oficiales de la SS llegan para ver huir al carro.

Los oficiales disparan al carro en movimiento.

Akeelah apresa al Fugitivo 3.

- JUGABLE. QTE. P&C. -

Akeelah puede recorrer las calles de la ciudad libremente. Debe llevar al FUGITIVO 3 con el CORONEL REISS.

Texto en pantalla: LLEVAR AL FUIGITIVO CON EL CORONEL REISS.

Al llegar con el Coronel Reiss.

CORONEL REISS
Teniente Coronel Engert, buen trabajo. Que desastre de día. Diríjase a la SS a curarse las heridas y hacer el informe. Cuidado con los nuevos que muchos quieren interrogar a los fugitivos y no lo hacen de la mejor manera.

3. INT. OFICINA SS. RECEPCIÓN. ID PASS - DIA

- JUGABLE. QTE. P&C. -

Akeelah intenta entrar al Pasillo de Oficinas.

Texto en pantalla "Acceso denegado. Por favor, presente su ID PASS"

4. INT. OFICINA SS. SALA DE REUNIONES. FLASHBACK- DÍA.

- CUT SCENE -

Se escucha una explosión y alarma de la SS.

Akeelah se reincorpora.

AKEELAH
¡A sus puestos!

Saca su arma del forro.

El ID PASS se cae de su bolsillo.

5. INT. OFICINA SS. RECEPCIÓN. ID PASS - DIA

- JUGABLE. QTE. P&C. -

TENIENTE CORONEL WONG, un oficial de la SS japonés de 30 años, está apoyado en el escritorio hablando con la recepcionista.

La RECEPCIONISTA la ve.

AKEELA
(Para ella misma)
Necesito robar, digo... pedir prestado un ID Pass.

Akeelah ve el ID Pass de la recepcionista sobre el escritorio.

Se acerca lentamente para tomarlo.

TENIENTE CORONEL WONG
... El Castillo no está lejos en mi radar. El General de División me aseguró que mi nombre está entre los preferidos para el ascenso...

Akeelah retira el ID Pass sin que lo noten.

La recepcionista y el Teniente Coronel Wong continúan conversando.

Se acerca a la puerta y entra a la SS.

6. INT. OFICINA SS. SALA DE REUNIONES - DÍA.

- JUGABLE. P&C -

Akeelah llega a la sala de reuniones, está revuelta por la forma en la que salieron.

Revisa la sala.

Encuentra una serie de documentos sobre la SS.

Encuentra su ID Pass en el piso.

AKEELAH
Ahora sí tengo acceso a las salas de interrogación.

7. INT. OFICINA SS. PASILLO INTERROGATORIOS/SALA INTERROGATORIOS 3 - DÍA

- CUT SCENE -

Akeelah escucha gritos al final del pasillo.

- JUGABLE. P&C -

Akeelah debe seguir las voces hasta encontrar la sala donde salen los gritos.

2 SUB-OFICIALES maltratan al Fugitivo 3 quien está sentado en una silla en el medio de la sala con las manos atadas.

AKEELAH
Señores creo que su trabajo acá ha terminado.

Los oficiales salen del cuarto-.

Akeelah se sienta frente al Fugitivo 3.

Inicia la conversación.

AKEELAH
¿Sabe usted que está detenido por la reticencia a aportar sus conocimientos científicos al padre de la nación?

Mark mira hacia un punto indefinido junto a la ventana.

MARK
Lo sé, Teniente Coronel

- CUT SCENE -

Una pequeña ventana llena de barrotes se encuentra en la parte superior a mano derecha de Akeelah.

Un mosquito se golpea insistentemente con ella.

- JUGABLE. P&C -

AKEELAH
¿Sabe usted que si colaborara con nosotros, su libertad estaría garantizada?

El mosquito sigue chocando contra la ventana. Mark desvía su mirada hacia allí

MARK
¿"Todos somos libres en este nuevo amanecer", Teniente Coronel?

- CUT SCENE -

Akeelah lo mira duramente. Sigue la mirada de Mark hacia la ventana.

8. INT. COCINA DE CASA. VISIÓN 1. - DIA

- CUT SCENE -

Una ventana da hacia el patio de una casa familiar.

Akeelah está sentada en lo que parece la cocina, tomando una taza y vistiendo un femenino vestido de flores.

SAMANTA, Una mujer mayor que ella, hermosa, le besa la frente y le pone un plato de comida en la mesa.

Un BEBÉ, de aproximadamente uno o dos años, entra en la cocina. Dice "ma-má" y, sonriente, corre hacia las rodillas de Akeelah y las abraza.

9. INT. OFICINA SS. SALA INTERROGATORIOS 3 - DÍA

- CUT SCENE -

Mark sigue viendo al mosquito en la ventana.

- JUGABLE. P&C-

Akeelah pestañea varias veces, entorna los ojos

AKEELAH
¿Quién es el hombre que escapó? ¿Por qué se llevó su cadena?

Mark la ve. Su rostro está demacrado y aruñado.

MARK
Supongo que era una linda cadena, Teniente Coronel de Brigada Engert

- CUT SCENE -

Mark compone una sonrisa de suficiencia.

Alguien toca la puerta

VOZ FEMENINA EN MICRÓFONOS (OFF)
El tiempo de interrogatorio ha concluido

AKEELAH
Adelante

DOS OFICIALES agarran a Mark y lo sacan de la oficina, pasan su muñeca por un lector.

Un tercer oficial entra a la habitación. Tiene reconocimientos pegados al cuello del uniforme.

AKEELAH
Padre

ENGERT
¿Cómo te ha ido con este?

Akeelah hace un mohín con la boca. Abre los brazos pero su padre se queda dónde está.

ENGERT (CONT'D)
Te he dicho que no tienes que esforzarte tanto por esto

Saca de su bolsillo una placa de honor. La ve con cara de asco.

Akeelah se revuelve en el asiento. Ve al piso.

Las imágenes de las pantallas inteligentes muestran ahora cinco sonrientes niños de raza aria con las manos unidas, cada uno glorificado con iluminación artificial.

Runas adornan la imagen de las pantallas.

ENGERT (CONT'D)
(Tono institucional)
Por la presente consto que el Teniente Coronel Akeelah Engert gana puntos de Orgullo Nazi

Pone la placa en el escritorio, como si quemara.

AKEELAH
Sabes que lo hago por mi hermana

Lo ve a los ojos

AKEELAH (CONT'D)
Y por ti

El padre de Akeelah, Engert, suspira.

ENGERT
Te veo en casa. Termina lo que tengas que hacer que el chofer te espera en la Recepción.

- JUGABLE. P&C -

Akeelah puede pasear por las Oficinas de la SS e interactuar con objetos y otros oficiales libremente, hasta hablar con EL CHOFER en la Recepción.

CABO MAYOR HARRY
Un día complicado Teniente Coronel Engert, pero atrapé a muchos. Dicen que puedo conseguir subir de rango... a este paso podré llegar a El Castillo en unos años.

CORONEL REISS
Veo que se curó las heridas Teniente Coronel. Disculpe la confianza, pero no soporto la confianza que los japoneses se toman. Si no fuera por lo lejos de la zona oriental, estoy seguro que mi Führer habría prescindido de ellos hace años.

Encuentra documentos que hablan del estatus del Régimen: qué países son aliados, cuáles no tanto, etc.

Akeelah se acerca El CHOFER y se van.

10. INT. CARRO. FLASHBACK - TARDE-NOCHE

- CUT SCENE -

Akeelah reposa la cabeza en la parte de atrás del carro.

SECUENCIA DE IMÁGENES:

A) Akeelah tiene cinco años y va corriendo hacia su madre para abrazarla. La madre de Akeelah le da un beso mientras le hace cosquillas

B) Akeelah acompaña a su madre a buscar un libro en la biblioteca, AUGUST le entrega un libro titulado "Todos somos iguales". Le sonríe a Akeelah.

C) Un cementerio, sonido de personas murmurando "No apareció el cuerpo", "la niña lo vio todo". Akeelah ve el féretro sin mostrar emoción, aprieta la mano de su hermana quien no para de llorar, una lágrima cae por su rostro.

D) El símbolo de Mustang en un baúl que su padre guarda en un closet tras volver del funeral.

E) Akeelah ve a su madre a lo lejos, una explosión y todo negro.

Akeelah despierta de golpe. Se había quedado dormida.

Ve la quemadura de su mano, resultado de la pelea con Mustang. Forma un símbolo, el mismo del baúl y de la cadena de Mustang.

11, INT. CASA DE AKEELAH, SALA. - NOCHE

- JUGABLE. QTE. P&C -

Akeelah explora la casa.

La cocina está conectada con la sala.

Puede prepararse una comida.

Por todo el lugar hay fotos familiares, documentos, elementos con los que Akeelah puede interactuar.

En ninguna foto aparece su mamá.

MARIE está sentada en el mullido sillón. Garabatea sobre hojas blancas y tiene la mirada perdida.

INSERT/ Hojas en la mesita de la sala dicen: "Examen de Aptitud" y muchos resultados.

AKEELAH
¿Revisando opciones?

Marie, más joven que Akeelah, escucha una canción en su reproductor.

Tiene un neurotransmisor con forma de cintillo que sujeta sus platinados rizos suaves.

Mueve la cabeza, asintiendo, y empieza a sonar una canción de tono animado.

MARIE
Te vi en las noticias

Akeelah desvía la mirada y señala uno de los resultados.

AKEELAH
Mmmm... ¿Serás traductora? Escribes muy bien.

Marie niega con la cabeza.

MARIE
Me asusté cuando vi que estabas en esa persecución...

Akeelah le ofrece un dulce.

AKEELAH
¿Qué te han dicho que estudies?

Marie toma un pedazo grande de dulce y lo introduce en su boca.

Vuelve a negar con la cabeza.

MARIE
¿Papá no asciende porque el tío desapareció cuando mami murió? ¿Sospechan de él?

Akeelah suspira.

Apunta con el dedo índice a su hermana.

AKEELAH
Marie... Sabes que no puedo darte información que solo maneja Padre.

Una canción cuya letra habla de las equivocaciones empieza a sonar. Marie habla con la boca llena de dulce

MARIE
Hermana, quiero ser militar como tú.
Estoy harta de temerle a la rebelión

Akeelah la abraza

AKEELAH
Déjamelo a mí, ¡tú sé feliz!

MARIE
Es que... ¡estoy harta del terror a los rebeldes! Del control del gobierno, de...

Akeelah le hace un gesto para que deje de hablar.

Marie se acurruca en los brazos de su hermana.

MARIE (CONT'D)
¿Y tú herida?

Akeelah se ve la quemadura.

AKEELAH
Deberías apurarte y tomar tu decisión que las planillas se envían a final de mes.

Marie vuelve a sus cosas. Akeelah puede explorar la casa libremente. Sobre la mesa hay una foto familiar donde el rostro de su madre lo tapa la sombra.

AKEELAH
Creí que no quedaban fotos de ella...
No es que esta sea muy útil.

12. INT. MUNDO PARALELO DE LA CASA DE AKEELAH. VISIÓN 2- DÍA

- CUT SCENE -

Akeelah, Marie y el Teniente General Engert (su padre) están sentados en un sofá de su casa. Todos lucen ropas casuales, civiles.

La decoración es menos moderna y más victoriana. No hay pantallas con imágenes nazis.

Niños corren alrededor.

Un hombre que Akeelah no reconoce llega y le da un beso.

De la cocina sale su madre, Samanta, más envejecida que en sus recuerdos, con una torta.

Todos cantan "Feliz Cumpleaños".

Marie toca la guitarra para darle pista a la canción.

Un niño corre hacia el hombre del beso, quien le ofrece un regalo.

Hay un cuadro con el símbolo de la quemadura en la pared.

13. INT. CASA DE AKEELAH. SALA/ESTUDIO/COCINA/CUARTO MARIE/ÁTICO INTERIOR - NOCHE

- CUT SCENE -

El neurotransmisor de Marie cae. Solo queda el silencio.

MARIE
Keela, ¿estás bien?

Akeelah abre mucho los párpados y toma aire.

- JUGABLE. P&C -

AKEELAH
Sí. ¿Dónde está el baúl de mamá?

MARIE
Desapareció después de su muerte...

Marie se aparta de su hermana.

ENGERT (OFF)
Marie, ven por favor

Marie se aleja de Akeelah y se dirige hacia el cuarto de su padre de donde sale la voz.

Akeelah es libre para explorar.

Texto en pantalla: BUSCAR EL BAÚL

Akeelah se dirige al estudio.

Retira un tapete nazi de la pared, hay mucho polvo.

AKEELAH
Debería buscar cómo limpiar esto. En la cocina debe haber un paño.

Va a la cocina y busca un balde de agua y paños.

Vuelve al estudio y limpia la pared.

Está dibujado en la madera el símbolo que lleva en la mano.

AKEELAH
La madera del medio se ve más nueva que los alrededores. Algo debe haber acá.

En el cuarto de Marie encuentra un Cincel.

En el Ático una vara de metal.

Vuelve al Estudio y con la vara y el cincel remueve la madera.

Encuentra el baúl.

En la tapa está el mismo símbolo.

RING... RING

MARIE
¡Akeelaaaah! ¡Teléfono!

Se escuchan los pasos de su hermana.

Akeelah regresa el baúl al lugar y coloca el tapete encima.

Esconde la madera debajo del escritorio.

Se abre la puerta.

MARIE (CONT'D)
Que tienes que ir urgente a las oficinas de la SS

14. EXT. PLAZA MAYOR. BLOQUE C - DÍA.

- CUT SCENE -

Se ve la Plaza Mayor de lejos imponente.

Muchos militares se mueven entre los pasillos y columnas de la plaza.

Civiles caminan de un lado a otro. Niños con globos, madres comprando dulces, padres haciendo cola para comprar algo de comer.

Todos se acomodan poco a poco viendo hacia la tarima.

Militares mantienen el orden de cada bloque cercano a la tarima de la Plaza.

- JUGABLE. P&C. QTE. -

Texto en pantalla: AKEELAH DEBE COMPROBAR QUE LAS 3 ÁREAS DEL BLOQUE C SE ENCUENTREN BAJO CONTROL. DEBE DIRIGIRSE A LOS OFICIALES AL MANDO EN CADA ÁREA.

Akeelah se acerca al OFICIAL FREDERICK en el Área Entrada al Bloque C.

AKEELAH
Informe sobre el control del área, Oficial

Un grupo de adolescentes en la multitud cercana juega a representar el acto que verían en minutos. Se pelean por ser Hitler, o Lobo en su defecto.

OFICIAL FREDERICK
Hay mucha gente en el bloque C, Teniente Coronel, y no paran de llegar. Pero todo está bajo control

AKEELAH
Dé el comando de entrada positivo, oficial

- CUT SCENE -

Hordas emocionadas aclaman a Hitler.

Entran sistemáticamente, según los va guiando la orden que reciben desde el chip de sus muñecas. Por lo que caminan con una muñeca extendida.

AKEELAH
Aún quedan dos áreas más por comprobar.

- JUGABLE. P&C. -

Akeelah se dirige al Pasillo del Bloque C.

Debe hablar con el OFICIAL JONES quien al verla hace el saludo militar y no lo retira.

OFICIAL JONES
¡Teniente Coronel Engert! Las medidas de seguridad señalan que no se permitirá el tránsito de civiles por los pasillos durante el discurso del Führer.

AKEELAH
Descanse oficial.

Oficial Jones retira la mano.

AKEELAH (CONT'D)
Procedan a cerrar los accesos. En minutos el Führer estará en el palco.

- CUT SCENE -

Akeelah le habla a su muñeca izquierda

AKEELAH
Capitán General Von Paulus, proceda.

HITLER entra en silla de ruedas. Está desgastado.

A su lado derecho está Lobo Von Paulus, de porte impecable.

A su lado izquierdo, BALTHASAR STEIN, un hombre vestido con una capa negra a quien no se le distinguen las facciones.

- JUGABLE. P&C -

Akeelah se dirige a la Muralla del Bloque C.

Debe hablar con el OFICIAL RICK

AKEELAH
¿Todo en orden oficial?

OFICIAL RICK
¡Teniente Coronel! Sí, todo perfecto. En su sitio. Heil Hitler.

- CUT SCENE -

El rostro de Balthasar apenas se distingue por la capucha que lo llena de sombra.

El pueblo aclama con fervor a Hitler.

El tradicional saludo nazi se escucha más fuerte que nunca.

HITLER
Hijos e hijas de este nuevo amanecer, mi corazón está con ustedes. Late, y latirá mientras me honren obedeciendo a mi sucesor

La horda enardecida levanta las muñecas en símbolo de apoyo

HITLER (CONT'D)
Sin él no seríamos lo que somos:
¡Balthasar Stein! ¡Un paso adelante!

Balthasar corre su capucha hacia atrás. Tiene rasgos arios.

Se escucha una fuerte explosión.

Un ataque dirigido al frente de la plaza afecta el bloque C.

Lobo Von Paulus toma posición frente a Hitler: Hay que proteger al Führer.

Akeelah ve esto y toma posición de alerta en dirección a la muralla.

Están bajo ataque, ve una horda de rebeldes traspasar parte de la primera muralla y entrar corriendo con armas en mano.

DISOLVENCIA A:

15. EXT. PLAZA MAYOR/FERIA VISIÓN 3: CONFUSIÓN

- CUT SCENE -

Las explosiones de la plaza se transforman en globos de colores.

La oscuridad del polvo de los escombros se convierte en el vapor de un día soleado.

Los rebeldes se transforman en niños, adultos y familias felices ingresando a lo que parece una suerte de feria.

Se lee "Feria de Verano" en un cartel.

Dos niños corren por la plaza.

Akeelah se sorprende a sí misma con uno de ellos en brazos.

Una explosión fuerte.

CORTE A:

16. EXT. PLAZA MAYOR. BLOQUE C - DÍA.

Akeelah recupera el control y ve a los rebeldes tomar fuerza junto a la Muralla del Bloque C.

- JUGABLE. P&C. QTE -

Las explosiones son continuas.

Akeelah explora el lugar.

Al dirigirse hacia la Muralla del Bloque C suena su Chip.

LOBO VON PAULUS (VOZ OFF)
(Desde el chip de la muñeca de Akeelah)
Teniente Coronel Engert, ¡Busque la fuente de las explosiones! vamos camino al búnker.

AKEELAH
¡Copiado, Capitán Von Paulus!

Camina a hurtadillas, consigue dispositivos automáticos ya explotados en el piso.

Recoge uno de ellos y lo observa de cerca.

Puede usarlos contra terroristas.

Continúa su camino hacia la Muralla del Bloque C.

Al llegar el Oficial Rick la recibe.

OFICIAL RICK
¡Teniente Coronel! Los rebeldes toman control, tienen explosivos extraños, no sabemos cómo detenerlos...

AKEELAH
Sigan mis instrucciones.

Akeelah se acerca a la Muralla y da órdenes para que la reconstruyan con objetos que están a los lados y organiza a los oficiales de forma tal que los Rebeldes no pueden pasar sobre ellos. Debe dar las órdenes rápido.

Una vez retoma el orden del lugar puede explorar.

Hay civiles heridos.

KAREM (CIVIL)
(Desde el piso, sufre una herida poco profunda en la pierna)
Teniente Coronel, los terroristas se fueron hacia allá

Señala el bloque más alejado, titulado con un moderno y gris cartel: Bloque E.

- CUT SCENE -

AKEELAH
(Para sí misma)
La habitación del pánico

Akeelah ordena a dos oficiales a mantener el orden restablecido de la zona.

17. EXT. PLAZA MAYOR. BLOQUE G/F/E - DÍA

- CUT SCENE -

Lobo Von Paulus, Frika y Farika y el Coronel Engert mantienen a los rebeldes a raya.

Sus equipos de trabajo, llenos de oficiales, los ayudan a combatir.

- JUGABLE CON LOBO VON PAULUS. P&C. QTE. -

Texto en pantalla: DEBEN DIRIGIRSE HACIA EL BÚNKER DEL Führer UBICADO EN EL BLOQUE E. REVISAR MAPA EN DASSYS.

Están aún sobre la tarima en el Bloque G.

Los terroristas están armados.

Lobo recorre libremente los alrededores del lugar de ataque.

Se enfrenta a algunos rebeldes que encuentra en el camino.

Al hacerlo se le permite "leer la mente" mientras pelea con ellos: ve momentos previos al ataque.

Balthasar y Hitler están cerca, escondidos y protegidos con un escudo transparente.

Lobo le habla a FRIKA Y FARIKA.

FRIKA
(Mientras doblega a un rebelde
con una mano)
¿Cuánto tiempo le queda al escudo?

Un terrorista ataca a Lobo quien pelea para protegerse.

- CUT SCENE -

Engert esposa al terrorista que Lobo acaba de derribar.

ENGERT
(Esquivando un golpe y asestando otro)
Menos de un minuto

Balthasar saca un arma de su capa. Sigue dentro del escudo.

Sale de él y mata de tiros fulminantes a los terroristas que están en el área.

Apunta a los rebeldes que habían sido esposados por los oficiales y los asesina a sangre fría.

Ante la mirada de todos, Balthasar se encoge de hombros con la mínima cantidad de movimientos necesarios.

Una brisa agita el cabello de los cadáveres del lugar.

BALTHASAR
¿Ahora qué?

Lobo lo mira atentamente a los ojos.

LOBO VON PAULUS
Solo síganme. Vamos al Búnker en el Bloque E, es seguro allá.

- JUGABLE. QTE. -

Lobo se dirige al Bloque E, debe pasar por el F para llegar.

En el camino se enfrenta a terroristas y entre todo el equipo los derriban.

Al llegar al Bloque E se encuentran con que los rebeldes tomaron el Búnker.

- CUT SCENE -

Lobo se detiene antes de que los descubran

LOBO VON PAULUS
Creo que el Búnker ya no es opción. Si llegamos a la Plaza Menor, entre los Bloques A y B, quizás un helicóptero puede aterrizar. Hay que atravesar la Plaza.

Texto en pantalla: DEBEN DIRIGIRSE HACIA PLAZA MENOR.

- JUGABLE. QTE -

Lobo debe llevar al equipo hasta la Plaza Menor a través de los rebeldes y esquivando los explosivos plantados.

Un equipo de la SS rodea la Plaza Menor para protegerla.

Rebeldes los persiguen en su camino de salir de las zonas de los pasillos de los Bloques.

Al llegar a la zona de la Plaza como tal la SS empieza a disparar a los rebeldes.

- CUT SCENE -

Lobo, Frika y Farika, quien lleva a Hitler, Balthasar, Engert y otros oficiales corren hacia la Plaza Menor mientras otros oficiales de la SS cubren sus cabezas.

Una explosión y se escucha un grito

OFICIAL SS
¡EL bloque C ha caído! Hay que avanzar.

ENGERT
Akeelah...

18. EXT. PLAZA MAYOR. BLOQUE C - DÍA.

- CUT SCENE -

Akeelah ve a lo lejos a Hitler, su padre y todo el grupo tratar de cruzar la Plaza hacia la Plaza Menor con Terroristas pisándoles los talones.

Oficiales de la SS disparan contra quienes persiguen.

Texto en pantalla: AKEELAH DEBE LLEGAR A PROTEGERLOS.

- JUGABLE. QTE. P&C-

Akeelah no puede salir del Bloque C. Los muros han caído por la explosión.

Debe mover los escombros para acceder a la Plaza.

Al hacerlo corre hacia la plaza atravesando entre terroristas y civiles.

Tropieza con un niño de piel morena.

- CUT SCENE -

El niño levanta la mirada, Akeelah le ve el símbolo de la cadena, el baúl y su quemadura, en la frente.

Le empieza a arder la quemadura de su mano y cierra los ojos.

Cuando los abre la plaza ya no está. A su alrededor hay una especie de campo de concentración.

Las personas con una estrella de David en el uniforme se ven desnutridas y maltratadas. Con o sin camisa.

Todos sucios y rajados.

Nazis los mantenían encarcelados.

Akeelah vuelve a ver al niño, que se suelta y corre por la plaza.

19. EXT. PLAZA MAYOR. PLAZA/PLAZA MENOR - DÍA.

- JUGABLE. QTE. P&C -

Akeelah persigue al niño de piel morena.

Llega al edificio identificado con un cartel como "PLAZA MENOR" y sube escaleras.

Llegan a la terraza.

- CUT SCENE -

Akeelah no puede correr más y se recuesta en una columna.

En la terraza están los oficiales, Balthasar y Hitler. Un helicóptero se acerca y el niño corre hacia ellos.

Una valla diagonal al edificio dice "Por la patria, todo" junto a la imagen de la esvástica.

El niño sigue corriendo, va hacia Hitler.

LOBO VON PAULUS
¡Detente!

El niño ve hacia todos lados, asustado.

ENGERT
¡Frika, Farika! arréstenlo por desacato de la orden.

Akeelah abre y cierra la boca, se lleva una mano al estómago y se dobla sobre las rodillas.

Respira con fuerza. Está muy roja.

Frika se acerca y Farika le pone esposas al niño.

NIÑO
(Voz llorosa, arrodillado y frente en el piso)
No consigo a mi mamá, ¡por favor ayúdenme! ¡Solo pido su ayuda!

Balthasar saca su arma de la capa y apunta al niño.

NIÑO
¡Por favor!

Akeelah pone un pie frente a otro y abre la boca, pero alguien la retiene y se la tapa desde atrás.

MUSTANG
(Reteniendo a Akeelah)
Shhhhhh

Balthasar dispara al niño en la frente.

BALTHASAR
(A los oficiales)
Cuando un animal pierde su camino hay que hacerlo dormir...

HITLER
(Completando la frase)
...cuando nace sin tenerlo hay que ejecutarlo sin compasión

Balthasar sonríe hacia donde está Akeelah.

MUSTANG
(Susurra a Akeelah)
Ahora me debes tu vida

Akeelah cae desmayada.

NEGRO

20. INT. BASE REBELDE. CUARTO - NOCHE

Akeelah despierta en un cuarto de interrogación sobre un catre.

No hay puerta, un gran espejo decora una pared entera.

- JUGABLE. QTE. P&C -

Akeelah nota un brazalete en su muñeca sobre el Dassys.

Akeelah ve el espejo y en su reflejo se ve a ella feliz con una niña en brazos y un hombre que la abraza.

Dura unos segundos y la imagen desaparece.

Akeelah se acerca al espejo y lo golpea.

AKEELAH
No parece que tuviera algo del otro lado. Debe ser una sala de interrogación y ahí habrá una puerta.

Akeelah debe romper el espejo, lo golpea con fuerza.

Toma la silla junto al catre y golpea repetidamente el espejo con la silla hasta quebrarlo.

Del otro lado hay una puerta, unas sillas y una mesa.

La puerta está cerrada.

AKEELAH
Con un alambre podría abrir la cerradura. Esta no parece una puerta de máxima seguridad...

En el catre Akeelah consigue sacar un alambre para utilizarlo con la puerta y escapar.

Logra abrir la cerradura.

21. INT. BASE REBELDE. PASILLO - NOCHE

- JUGABLE. P&C. QTE -

El pasillo está ampliamente desgastado (paredes y pisos).

Akeelah camina con cuidado encendiéndose de los guardias de la Base Rebelde.

Desmaya silenciosamente a los guardias que se le cruzan y los esconde en cuartos cercanos

Hay una puerta abierta a la derecha. Da hacia un cuarto con monitores viejos.

INSERT monitores: En uno se ve a Mustang y otros rebeldes hablando, en otro monitor a los guardias y en el otro a un guardia alterado, dando una noticia.

Akeelah sale del cuarto y camina hasta el final del pasillo.

Encuentra una habitación con un cartel escrito a mano.

INSERT cartel cerca de la puerta: Nazis, una sociedad con bases de sangre.

Akeelah entra.

La habitación tiene las paredes forradas en noticias de papel periódico, de fechas entre 1935 a 1945.

Se leen titulares como:

"Boicot contra negocios judíos. Muchos heridos, desorden social y autoridades sordas y mudas",

"Suman ya 4 los millones de muertos a manos del gobierno de Hitler, solo por ser diferentes",

"empeora la situación en campos de concentración. Condiciones inhumanas y el gobierno lo permite".

Akeelah ve una fotografía de Hitler joven, junto a Balthasar. Balthasar luce exactamente igual a la actualidad.

- CUT SCENE -

AKEELAH
Es imposible... Balthasar... Desde esto han pasado al menos 60 años...

Se escucha la puerta abrirse. Akeelah se gira.

MUSTANG
(Desde la puerta, a espaldas de Akeelah)
Así que aquí estabas...

- JUGABLE. QTE -

Akeelah inicia una pelea cuerpo a cuerpo con Mustang.

Ella lo inmoviliza con relativa facilidad.

Lo deja en el piso y se dirige a la puerta, pero Mustang le toma el tobillo.

La puerta de la habitación se cierra.

Mustang se levanta.

AKEELAH
Sabes que nuestra política es no negociar con terroristas ¿Qué hago acá?

MUSTANG
(Mustang le ve la marca en la mano)
Digamos que has adquirido una suerte de valor para nosotros.

AKEELAH
¿Qué es este símbolo?

MUSTANG
Si realmente quieres saberlo, digamos que es un favor en cambio de otro, ¿no?

AKEELAH
Insisto. La política es no negociar con terroristas.

MUSTANG
También es no matar a inocentes y recuerdo haber visto a ese hombre...

Akeelah lo ve con odio y él calla.

MUSTANG
Está bien, tú te lo pierdes... Eres libre de irte.

Akeelah avanza un paso. Alguien la golpea en la cabeza.

Se desmaya.

NEGRO

22. INT. HOSPITAL MILITAR. VISIÓN 4 - DÍA

- JUGABLE. P&C-

Akeelah abre los ojos en una habitación blanca y tecnológica.

La radio suena de fondo.

RADIO
Así que en Moscú, 70 años después de la explosión nuclear, por fin pueden iniciar las investigaciones, nos dice el Prof. Rufus Russel, especialista en Runas de la Biblioteca Nacionalista de Berlín. Cuéntenos profesor...

Se ve la quemadura de la mano y da un respingo.

AKEELAH
Profesor de runas... supongo que allá debo ir.

Akeelah puede explorar el cuarto.

Enciende la TV: Ve noticias del atentado se transforman en una imagen donde Israel, el país de los judíos, conmemora la muerte de 6 millones de personas a manos de Hitler en la segunda guerra mundial.

AKEELAH
¿Israel? ¿6 millones de muertos? Esto no tiene sentido... Mi Führer ¡nunca!

Akeelah puede continuar explorando.

Se dirige hacia la puerta y justo cuando va a tocar el picaporte, este gira.

Entran a la habitación Lobo, Frika y Farika.

LOBO VON PAULUS
¿Iba a algún sitio, Teniente?

Akeelah niega con la cabeza.

FARIKA
Hónrenos cinco minutos con su valiosa presencia, "majestad"

Frika hace una pomposa reverencia.

Lobo y Farika ríen.

FRIKA
(Tono institucional)
Usted ha estado desaparecida desde el día del atentado

Frika habla mientras la rodea, caminando en un círculo imaginario alrededor de Akeelah.

FARIKA
(Mismo tono)
Hace ya una semana

Akeelah ve un punto muerto en la ventana.

LOBO VON PAULUS
(Escupiendo las palabras)
Y aparece hoy, sin más que un rasguño
y mucho cansancio corporal... causado,
quizá, por una mala nutrición

Lobo le da otra vuelta a Akeelah. Observando.

Akeelah niega con la cabeza otra vez.

AKEELAH
(Inexpresiva)
He perdido la memoria de estos días,
Teniente Coronel. No lo recuerdo

Farika suelta una risita descontrolada, cínica.

LOBO VON PAULUS
Su chip se ha mantenido desactivado
hasta esta madrugada, cuando la hemos
conseguido frente a este hospital

AKEELAH
Solicito que me sea realizado un
estudio 10-10 de memoria. Lo último
que recuerdo es el atentado...

Frika hinca su codo en el torso de Farika, que se vuelve a reír.

LOBO VON PAULUS
No será necesario. Hay ciertas...

Lobo pasea la mirada por el cuerpo de Akeelah hasta la mano de la quemadura, se detiene en el símbolo.

LOBO VON PAULUS (CONT'D)
Ciertos indicios de que usted
simplemente fue víctima de un
secuestro.

Frika y Farika portan un gesto sarcástico.

FARIKA
Descansa, por hoy.

Salen uno a uno de la habitación.

La última en salir es Frika, quien se acerca mucho a Akeelah, intimidante. La arrincona contra la pared y le habla muy de cerca jugando con el cabello de Akeelah de forma amenazante.

FRIKA (CON'T D)
(Susurrante)
Confiando en nosotros siempre te irá mejor...

Akeelah se escapa de la situación y Frika se va, riendo.

Akeelah puede volver a explorar la habitación. Cuando va a salir vuelve otra vez a girar la manilla, entra su padre.

ENGERT
No tenía autorización para entrar

El general Engert habla mientras le desliza discretamente un papel doblado y un yesquero en el bolsillo del uniforme a su hija.

ENGERT (CONT'D)
(Tono institucional)
Teniente Coronel, cubriré sus responsabilidades del día de hoy.

Se va de inmediato.

Akeelah regresa al cuarto y se acerca al baño.

Lee la nota.

INSERT HOJA DE PAPEL: "Si te invitan al Castillo, di que NO. Es una orden. P.D.: Espérame en casa".

La quema y bota las cenizas.

23. INT. BIBLIOTECA -DÍA

- CUT SCENE -

Akeelah entra a la Biblioteca y Balthasar sale.

Al cruzarse, él detiene su mirada en el símbolo causado por la quemadura en la mano de Akeelah.

- JUGABLE. P&C. QTE -

Una vez en la biblioteca, Akeelah puede explorarla.

En un cartel se lee "Prof. Russel. 1er piso".

El bibliotecario AUGUST GOLSTEIN, la ve con curiosidad y la saluda al pasar la recepción.

AUGUST GOLDSTEIN
Buenos días General Engert. Me alegra ver que se encuentra bien.

Akeelah debe llegar a la oficina del profesor.

Puede explorar la biblioteca, hay oficiales y civiles hablando del atentado.

SARGENTO CHRIS
Mientras la gente de las Colonias esté tranquila no hay de que preocuparse. No hay forma de que los italianos lleguen al Alto Mando Militar, pero los japoneses...

ROSMARIE
Si el profesor pregunta sobre las condiciones de la capitulación de Inglaterra y Estados Unidos no existe que pase...

MARK
Simple: sin condiciones... no es que pudieran negociar.

Va al primer piso.

Lee un cartel que dice "Prof. Rufus Russel".

Akeelah entra a la oficina.

AKEELAH
Buenos días, profesor.

Akeelah pasa su muñeca por un dispositivo en el escritorio.

Rufus lee, concentrado, mientras hace cálculos con los dedos y murmura en voz baja.

Torres de libros viejos están apilados por doquier.

PROFESOR RUFUS
(Ve la pantalla wireless que le avisa la "presencia ilegal" de Akeelah)
Al parecer no avisaste que vendrías hoy. El sistema no te da permiso, ni a mí de atenderte

Akeelah se encoje de hombros.

PROFESOR RUFUS (CONT'D)
Puede que al sistema sí, pero...

Se inclina hacia adelante

PROFESOR RUFUS (CONT'D)
(Tono confidencial)
...A mí no me importa si comiste toda tu ración de calorías programada para hoy. Dime

AKEELAH
Solo quería saber qué significa este símbolo, profesor

Akeelah le acerca la mano de la quemadura al profesor.

Rufus niega con la cabeza.

PROFESOR RUFUS
¿Símbolo? ¿No es una cicatriz? Ni te angusties, puede ser un garabato bien hecho. No está en nuestro lenguaje.

Devuelve su atención al libro.

Akeelah sale de la habitación. La biblioteca está vacía.

Se apoya de un estante y suspira.

De pronto ve al bibliotecario, August Goldstein, cerca de un estante.

SCRIPTED EVENT: La cadena de August tiene el símbolo que Akeelah luce en su mano.

TEXTO EN PANTALLA: seguir sigilosamente a August.

Akeelah se dirige hacia August. Él no se sorprende al verla.

AUGUST GOLDSTEIN
(Institucional)
Está bien, tenemos a un visitante que no solo no se anuncia, si no que me vigila. Dos delitos para el sistema

August la ve de hito en hito.

AKEELAH
Solo quiero saber qué significa...

AUGUST GOLDSTEIN
(Interrumpe)
La quemadura, naturalmente

Akeelah abre mucho los ojos.

August le guiña un ojo y la insta a seguirlo con la cabeza.

24. INT. SUBBIBLIOTECA. DÍA

-JUGABLE P&C. QTE-

La sub biblioteca consta de un cuarto oscuro, casi vacío.

Hay una mesita paralelepípeda, alargada, en el centro. Encima, un cubo de titanio.

Akeelah puede explorar el cuarto.

Estantes lleno de libros extraños.

Consigue documentos biográficos de algunos oficiales de la SS.

Al acercarse a la mesa August le habla.

AUGUST GOLDSTEIN
Debes saber que, como este cuarto, es la vida.

Akeelah está inmóvil en la oscuridad.

AKEELAH
No estoy para abstracciones, August

Del cubo salen luces que dibujan líneas, mapas, en el aire

AUGUST GOLDSTEIN
Lo sé, mira atentamente.

Los mapas se dividen exactamente a la mitad del cuarto. Mapa mundo.

Se dibujan inscripciones sobre los mapas.

De un lado, el título del mapa dice "Hitler gana la Segunda Guerra Mundial". Italia y Japón son resaltados como aliados naturales, y los otros países dominados por el imperio nazi.

Del otro lado, el título dice "Hitler se suicida". USA es una potencia mayor, Italia forma parte de una "Unión Europea"...

En el centro, sobre la cajita de titanio, se dibuja con luz el símbolo que Akeelah tiene en la mano.

AUGUST GOLDSTEIN
El símbolo significa "un mundo de posibilidades". Une las puertas del universo con ondas que permiten que todo lo que está en él se mantenga en constante comunicación, Keelah. Los Campos M, para ser específico.

Se dibuja en los mapas las características sociológicas de las personas, sus deseos y miedos comunes, según área.

AKEELAH
(Sarcástica)
¿Campos M? Eso es cosa de los cuentos infantiles. Niños que pueden ver lo que su otro yo, en otro mundo, hace o deja de hacer. (Mofando). "El conocimiento está en tí!". Ja.

De la cajita salen dos finas flechas de luz, indicando cada lado de la historia.

AUGUST GOLDSTEIN
(Ignorando el sarcasmo)
Pues sí Keelah. Tenemos un banco de memoria en nuestras células que nos permite compartir con otros conocimientos base. ¿Por qué crees que las nuevas generaciones tienen más facilidad con la tecnología?

AKEELAH
Porque con el tiempo, la raza mejora. Nos vamos perfeccionando.

AUGUST GOLDSTEIN
Jajaja. Digamos que el hecho de que otro lo haya entendido antes nos facilita todo. A través de ondas la sociedad en general se conecta mentalmente.

AKEELAH
¿Y si uno recuerda o aprende algo, el otro también? Una cadena. Como "la princesita y su reino escondido"...

AUGUST GOLDSTEIN
Una cadena donde el espacio-tiempo no es limitante... Schrödinger decía: no puedes saber si el gato está vivo o muerto hasta abrir la caja, pero las dos opciones son igualmente válidas. Si en este mundo está muerto, quizás habrá uno donde no lo esté.

El símbolo del centro brilla intensamente.

Akeelah hace un gesto de dolor y se toca la mano.

AUGUST GOLDSTEIN
(Mirando la mano de Akeelah)
Quienes tienen el poder de cambiar las cosas, son marcados fácilmente. Hace años que esto no pasaba...

Se oye un ruido de pisadas y el timbre desde el piso superior.

August mira hacia arriba asustado.

AUGUST GOLDSTEIN (CONT'D)
Ven a mi casa en una hora. Que no te vean acá, digamos que son pocos los que pueden acceder a esta sala.

August se marcha rápido de la habitación.

Akeelah lee el lado del mapa titulado "Hitler se suicida".

Sale de la habitación y se detiene detrás de un estante.

TEXTO EN PANTALLA: AKEELAH DEBE TENER CUIDADO DE NO SER ESCUCHADA.

Al frente están Frika y Farika.

FRIKA
(Susurrante)
¿Viste el símbolo que se le marcó?

Farika se ríe como una niña.

FARIKA
¡Va a terminar como la mamá!

Frika toma un libro con la tapa completamente blanca de la estantería y apunta con él a Farika.

FRIKA
¡Y donde la mamá!

Farika se ríe más agudamente.

FARIKA
¡En el Castillo!

FRIKA
¡Eres terrible!

FARIKA
(Le golpea en la cabeza con el libro)
Shhh... ¡Gracias!

Akeelah logra evitar ser vista al esconderse entre los estantes mientras las gemelas caminan y charla.

AKEELAH
¿Mi madre en el Castillo? Ella murió en un atentado...

Al irse las gemelas, Akeelah puede abrir la puerta pasar salir.

Akeelah sale de la sala y suena su Dassys.

- CUT SCENE -

Akeelah revisa sus mensajes.

INSERT de pantalla, mensaje nuevo: "En vista a la muerte del Coronel Reiss, se llevará a cabo "La Cacería", reconocido evento con el que se escogerá qué Teniente Coronel es más apto para ocupar su puesto. Te esperamos en el castillo a las 6. Atte. Oficina General de la SS. Firma Erik Von Paulus.

25. INT. CASA DE AUGUST. DÍA

-JUGABILIDAD P&C.-

La casa de August está llena de cachivaches y objetos pasados de moda.

No tiene pantallas wireless. En las paredes solo hay cuadros de colores.

Akeelah los observa. Toca un candelabro ubicado en la mesita de la sala.

- CUT SCENE -

AUGUST GOLDSTEIN
Oh, sí. Me han encarcelado varias veces por no tener pantallitas con imágenes de Hitler

Le pone una taza de té al frente de Akeelah.

AUGUST GOLDSTEIN (CONT'D)
Prefiero el color... Uno ve un mundo de posibilidades en él

Se lleva su té a la boca.

AKEELAH
Veo cosas...

August le echa azúcar al té de Akeelah.

AUGUST GOLDSTEIN
Es por los Campos M. Es lo que te tocaría vivir si la historia no se hubiera ramificado intencionalmente.

Akeelah toma de su té.

AKEELAH
(Levanta una ceja)
Volvemos a los Campos M... ¿No tomas tu té con azúcar?

AUGUST GOLDSTEIN
No. ¿Por qué crees que Balthasar y Hitler están tan obsesionados con el control?

August guarda el tarrito de azúcar, sin echarse.

AUGUST GOLDSTEIN (CONT'D)
Por el poder de las decisiones, Keelah.

Akeelah remueve su té con la cucharilla.

AKEELAH
Me han invitado a una cacería en el Castillo. Pero mi padre me pidió que no fuera.

AUGUST GOLDSTEIN
Sabio consejo de tu padre.

AKEELAH
Pero Frika y Farika...

AUGUST GOLDSTEIN
Si quieres información confidencial, debes entrar al castillo.

Akeelah ve uno de los antiguos relojes de cuerda que adornan la mesa del comedor. Da las cinco de la tarde.

AKEELAH
Debo irme ya, entonces

August ve la taza

AUGUST GOLDSTEIN
(Con una sonrisa ladeada)
¿No terminarás el té dulce? ¡Qué pensará el sistema!

AKEELAH
"El poder de las decisiones", August...

August ve los relojes.

26. EXT. CACERÍA. CASTILLO. TARDE

- CUT SCENE -

El jardín del castillo es más inmenso que él. Árboles altos, flores variadas, arbustos finamente cortados.

Todos los oficiales de altos rangos, esperan frente al jardín del ala A: un laberinto.

Balthasar llega al lugar y es recibido con un leve aplauso.

Lobo Von Paulus carraspea

LOBO VON PAULUS
¡Bienvenidos! estamos aquí, en el evento anual de cacería, porque, como todos sabrán, falleció en el atentado nuestro Coronel Reiss y necesitamos sustituirlo, así que... jugaremos un rato a ver quién consigue el ascenso.

Los oficiales nuevos se miran las caras. Cuatro, además de Akeelah.

El padre de Akeelah la mira con tristeza.

BALTHASAR
¡Acondicionen sus armas! ¡Escojan su entrada favorita!

Akeelah escoge la entrada estratégicamente más cercana al ala C del castillo.

LOBO VON PAULUS
Deben cazar a las presas identificadas. Llevan un triángulo invertido encima, o una estrella de seis picos... en fin, se darán cuenta porque les hemos pintado de rojo.

Farika se ríe histéricamente.

Balthasar echa un tiro al aire, empieza el juego.

BALTHASAR
¡Qué empiece el juego!

-JUGABILIDAD P&C. QTE-

Texto en pantalla: Akeelah debe entrar al Castillo para investigar.

Akeelah entra al laberinto botánico. Akeelah puede explorarlo libremente.

A lo largo del laberinto se encuentran con animales con la marca respectiva y puede dispararles.

Se cruza con sus compañeros que también están cazando.

Al acercarse a las escalinatas del Castillo algo la tropieza en un costado. Voltea.

- CUT SCENE -

SAMUEL, un hombre blanco, de nariz prominente, cabello oscuro y con una gran estrella amarilla en su pecho, la ve.

Usa solo shorts, y todo pedazo de piel descubierto luce heridas. Algunas viejas y otras nuevas, destilan sangre.

Akeelah baja el arma. Se ven a los ojos.

Del lado derecho de Akeelah sale el Teniente Coronel Wong.

El rostro de Wong luce una expresión de locura, sonríe demasiado. Samuel cae al piso sin quitarles la mirada de encima.

-JUGABILIDAD P&C. QTE-

Akeelah debe decidir qué hacer.

Wong apunta a Samuel, cuando Akeelah reacciona, Wong cae de golpe. Muerto.

ALEXANDRE VON HASLAM, un niño perfectamente ario, se sitúa al lado de Akeelah con una voltereta aérea perfecta.

Akeelah ve al chico sorprendida pensando "¿En qué momento...?"

ALEXANDRE
(Al hombre que sangra)
Sí, lo he matado. Huye a la base, Samuel. ¡Por las mazmorras!

Señala el castillo.

ALEXANDRE (CONT'D)
¡Toma!

El arma e ID del teniente muerto flotan hacia el hombre herido, que los agarra y corre hacia el castillo.

Akeelah piensa "¡Acaba de hacer flotar cosas...!"

ALEXANDRE (CONT'D)
(Voz cansada)
Sí, Akeelah, leo y controlo cosas con la mente... Y ese general era tan débil que he podido matarlo de un derrame cerebral.

AKEELAH
Pero...

ALEXANDRE
En resumen: soy el Ideal Ario. Les costó bastante crearme. Creo que hay más, pero al parecer soy el único de calidad...

AKEELAH
¿Entonces por qué mataste...?

ALEXANDRE
En fin, tú deberías huir. Después de lo del hospital, un cuerpo de la SS y un rebelde huyendo... Sí, tú eres una buena culpable.

AKEELAH
¿Conoces el Castillo?

ALEXANDRE
Aquí vivo.

AKEELAH
Perfecto. Andando.

27. INT. EL CASTILLO. PASILLO - TARDE/NOCHE

- JUGABLE. P&C. QTE -

Akeelah y Alexandre entran al Castillo por las escaleras de atrás.

Alexandre le da Akeelah un brazalete igual al que le pusieron en la base rebelde.

ALEXANDRE
Con esto bloqueas la señal de tu Dassys y no podrán encontrarte.

Akeelah debe seguir a Alexandre porque él es quien sabe las direcciones, la lleva a los Laboratorios.

En el camino hay GUARDIAS que Akeelah debe desmayar y cuartos a los que puede acceder.

Debe resolver un PUZZLE para abrir la puerta que los lleva a los Laboratorios.

AKEELAH
Dependiendo de los botones que presione varían las luces. Debo controlarlos hasta generar el símbolo que abrirá la compuerta.

Akeelah sabrá que símbolos necesita gracias a lo visto en los cuartos: Cruz Solar.

Al activarlo se abre una puerta y suena una alarma.

28. EXT. ALARMA EN EL CASTILLO - TARDE/NOCHE

- CUT SCENE -

Alarmas suenan en el castillo.

Las pantallas holográficas que salen de Dassys (los chips en las muñecas) anuncian que el Teniente Coronel Wong Lee ha muerto.

Los oficiales se reúnen en las afueras del laberinto. Frika, Farika y el padre de Akeelah están presentes.

LOBO VON PAULUS
Todos, junten sus Dassys.

Un juego de luces confirma su número.

VOZ FEMENINA EN MICRÓFONOS
No se registran signos vitales del Teniente Coronel Lee Wong. La Teniente Coronel Akeelah Engert no se encuentra en el grupo. Imposible verificar su ubicación ni condición física. Fue vista por última vez junto a Wong.

LOBO VON PAULUS
Suzuhara, Smith, Karpea ¡Paren el juego, llamen a los organizadores!

Los oficiales se retiran y queda el Alto Mando.

LOBO VON PAULUS (CONT'D)
Frika, Farika y yo localizaremos a Akeelah. Podemos encontrarnos frente a un acto de alta traición.

Las gemelas asienten.

El Teniente General Engert mira hacia El Castillo con preocupación.

29. INT. EL CASTILLO. LABORATORIOS - TARDE/NOCHE

- JUGABLE. P&C. QTE -

Un pasadizo secreto los conduce a los Laboratorios. Un lugar impecable, donde todo es blanco.

Akeelah debe seguir a Alexandre, pero a la vez puede explorar el lugar ya que él la espera.

ALEXANDRE
¡No te quedes atrás! Apúrate que nos atrapan.

Hay GUARDIAS y CIENTÍFICOS en la zona.

Deben pasar sin que los noten así que noquean a algunos y los esconden en cuartos.

Varios tubos transparentes, gigantes, en hileras; contienen masas corpóreas adentro.

No se distinguen por el color oscuro del líquido del tubo.

Akeelah sigue a Alexandre por el Laboratorio.

Al entrar se ve un detalle de los estantes al fondo: son archiveros donde está la información de los pacientes y experimentos realizados en El Castillo.

Al Akeelah acercarse a los archiveros Alexandre se le adelanta.

ALEXANDRE
Tú te tardarás un siglo.

Alexandre se acerca a un archivo, introduce una clave y le da una carpeta blanca a Akeelah.

AKEELAH
¿La clave...?

ALEXANDRE
Leo mentes ¿recuerdas?

INSERT carpeta: Samanta Engert

AKEELAH
¿Mi mamá...?

Abre la carpeta.

- CUT SCENE -

Hay fotos de su madre siendo torturada con una cadena.

Luce el símbolo de las posibilidades en toda la piel.

ALEXANDRE
La tuvieron aquí después del atentado en el que supuestamente murió. Los científicos nazis.

Akeelah se sienta en una silla y mira la ventana.

30. EXT. PLAZA DE BERLÍN. FLASHBACK - DÍA

- JUGABLE. P&C. QTE -

Akeelah recuerda el día del atentado,

Akeelah de 7 años está en la Plaza de Berlín junto a su madre SAMANTA.

SAMANTA
Akeelah ven un segundo.

Debe seguirla, pero antes Akeelah puede explorar el lugar e interactuar con las personas.

Su madre se detiene junto a un gran árbol a los lados de la Plaza.

SAMANTA
Hija, quédate acá y no te muevas. Quiero que sepas desde ya que lo lamento, pero algún día lo entenderás. Cuida a tu hermana.

AKEELAH
Mami pero...

El CAPITAN GENERAL de la SS acaba de llegar a la Plaza y la gente lo saluda con emoción.

SAMANTA
Insisto. No te vayas a mover de acá.

Samanta se aleja rápidamente de Akeelah acercándose a los oficiales.

Saca algo de su bolsillo y lo aprieta.

Hay una gran explosión y Akeelah es tumbada hacia atrás.

NEGRO:

31. INT. CASA DE AKEELAH, SALA **VISIÓN** 5- NOCHE

- CUT SCENE -

El Teniente General Engert habla por teléfono.

ENGERT
Samanta, debes confiar en mí. Soy el único que puede sacarte de esta situación... Sé que esto es un malentendido... No te voy a entregar... Piensa en las niñas...

CORTA A

32. INT. OFICINA SS. VON PAULUS. VISIÓN 5 CONT'D - NOCHE

- CUT SCENE -

Imagen de Engert obligando a Samanta a arrodillarse frente a Lobo muchos años más joven.

LOBO VON PAULUS
Supongo que hasta al mejor hombre lo engañan Engert. Buen trabajo encontrándola. Nuestro Führer valora estas muestras de amor, espero que usted haga lo mismo con su título de Teniente General.

Lobo Von Paulus toma del cabello a Samanta y le echa la cabeza hacia atrás.

LOBO VON PAULUS (CONT'D)
Será mejor que nos digas pronto qué significa ese símbolo...

Se escuchan disparos que la sacan del recuerdo.

33. INT. EL CASTILLO. LABORATORIOS - TARDE/NOCHE

- JUGABLE. P&C. QTE -

Akeelah se levanta con rapidez, deben salir de Los Laboratorios.

Encuentra archivos sobre distintos experimentos realizados en esos laboratorios.

Puede continuar explorando, cuando va a salir de la sala.

- CUT SCENE -

Entra el Coronel Engert corriendo, Akeelah lo ve con asco y le arroja la carpeta.

ENGERT
Keelah no hay tiempo ahora. Debes huir, Von Paulus te está buscando. Te advertí que te mantuvieras lejos de este lugar...

AKEELAH
Para que no descubriera...

ENGERT
Si no hubiera entregado a tu madre nos habríamos unido a ella cuando la atraparan...

AKEELAH
Todo es una mentira... Los valores arios, la rebelión que lo que hace es luchar por su vida, ¡tú!... La entregaste para salvarte..

ENGERT
Habrían investigado más y no habrían perdonado tu ascendencia judía.

Akeelah se queda perpleja, se escuchan pasos cada vez más cerca.

ENGERT
Busca a tu hermana y protégela, es la primera a quien perseguirán para atraparte a ti. Vete.

- JUGABLE. QTE. P&C -

Alexandre hala a Akeelah, deben huir.

Salen por una ventana y corren por los jardines.

- EC -

Se escucha a lo lejos la conversación entre Balthasar y el padre de Akeelah.

BALTHASAR
¿Dónde está tu hija, Engert?

Se oye un disparo y un alarido de dolor.

BALTHASAR
¿Dónde?

Otro disparo. Otro alarido, más fuerte.

BALTHASAR
¡Basura!

Balthasar vacía la pistola en el Teniente General Engert.

Akeelah voltea y grita.

Alexandre la detiene con fuerza.

ALEXANDRE
Akeelah ¡No! Escúchame, el dueño de esa voz no deja sobrevivientes. Tu padre está muerto y punto.

Akeelah se deja arrastrar.

34. INT. EL CASTILLO. SALÓN COMEDOR/SALA PRINCIAPL DE LA CANCILLERÍA - NOCHE

- CUT SCENE -

La habitación está parcialmente iluminada con los últimos haces de luz del día.

Es enorme, cada elemento decorativo es una reliquia histórica.

Hitler se encuentra sentado cerca del balcón, ve el jardín.

Está concentrado en arreglar una cajita de música.

La puerta se abre y entra Balthasar, agitado.

Tiene la capa llena de sangre fresca.

HITLER
(Lo mira de reojo)
¿Ha sido una buena caza? Normalmente no dañas tu capa, Y la alarma nos despertó a todos...

BALTHASAR
Akeelah es más problemática de lo que habíamos pensado

La cajita de música hace un clic y reproduce un segundo de canción.

Se desploma, otra vez.

HITLER
Pensar que he estado solo todo este tiempo, y ella ha estado vagando por el Castillo.

Aprieta una tuerca pequeña de la cajita.

BALTHASAR
Sin guardaespaldas, oficiales. Sin tu amado pupilo, Von Paulus

La antigua cajita es un pequeño desastre de piezas en las piernas de Hitler.

HITLER
Ella podría haberme asesinado

Balthasar levanta el arma hacia la cabeza de Hitler.

BALTHASAR
Pues sí, Akeelah ha venido por ti

TRANSICIÓN de tiempo (1 día):

El arma que tiene Balthasar se transforma en una estrechada de manos con Lobo Von Paulus, quien le da la llave de la ciudad.

Balthasar viste el uniforme del Reich.

Lobo Von Paulus esboza una fría sonrisa.

Balthasar porta una sonrisa más carismática.

Lobo ve a los ojos a Balthasar.

En cuestión de nanosegundos, se reflejan dos escenas en los ojos de Balthasar: Balthasar vaciando el arma al cuerpo de Engert, y matando a Hitler.

Una oscuridad se apodera de la mirada de Lobo.

Sus claros ojos azules cambian a un color azul eléctrico.

35. INT. BASE REBELDE. TV/SALA DE REUNIONES - NOCHE

- CUT SCENE -

Se ve a una reportera de TV dando noticias.

REPORTERA
El toque de queda se extenderá en todas las zonas del país durante una semana por duelo nacional tras la muerte de nuestro querido Führer...

Se ven imágenes de personas llorando en las plazas, y muchas flores junto a la Cancillería, casa de Hitler. Se ven imágenes de las calles vacías en la noche y militares haciendo guardia.

REPORTERA (CONT'D)
Por su parte, Akeelah Engert continúa desaparecida tras el asesinato de nuestro Führer y su propio padre...

Se ven fotos de Akeelah y videos de la cámara de seguridad de El Castillo donde huía junto a Alexandre.

REPORTERA (CONT'D)
En estos momentos el nuevo Führer hace un llamado a mantenerse en sus casas buscando que vuelva la tranquilidad al país y nuestros corazones. Heil Hitler.

Imágenes de Hitler en sus últimos días de gobierno, dándole la mano a niños y ancianas.

Una foto de Akeelah llena la pantalla y se lee TRAICIÓN A LA PATRIA.

La toma se abre y se ve a un grupo de rebeldes reunidos, entre los cuales están August, Mustang, Big Papa y Akeelah.

Akeelah está sentada un poco más lejos del grupo.

Mustang emite un resoplido.

MUSTANG
¡No puede ser!

Golpea la mesa. August suspira.

La sala de la base rebelde tiene una chimenea en la esquina.

Algunos sillones, todos diferentes.

Una mesa amplia y rectangular, con sillas de madera.

August y Mustang, junto a están en la esquina opuesta a la que está sentada Akeelah.

Akeelah solo mira el fuego.

Mustang mira a Akeelah y suspira.

ALEXANDRE
(Entra a la habitación y enciende la luz)
Ya la traje... la hermana de Akeelah duerme, segura, en la habitación de al lado.

Akeelah lo ve como agradeciéndole.

Mustang carraspea.

Alexandre y August se sientan en la mesa.

Alexandre le pone una mano sobre la suya, en un gesto de apoyo.

AKEELAH
Pero el sistema... todo lo que me han dicho, mis valores, todo...

AUGUST GOLDSTEIN
El sistema no es lo que creías, hija...

Alexandre ve a August, entrecerrando los ojos.

MUSTANG
(A Akeelah)
¿Los vas a defender? Lo que has vivido es una mentira. Debemos actuar antes que ellos ¡Ir por Balthasar! Llamaré a los rebeldes más fuertes...

Los otros rebeldes presentes gritan en apoyo a lo dicho por Mustang "Nos han perseguido por ser diferentes", "tanto sistema

y ni un juicio, nos matan sin dudarlo", "El color de piel vale más que su conciencia"...

AUGUST GOLDSTEIN
¡Tranquilos! ¡Ya todo está planeado!

ALEXANDRE
Yo iré

AKEELAH
Oh, no... Tú te quedas. Esto no es cosa de niños.

Alexandre la ve fijamente.

ALEXANDRE
Creo que he demostrado ser igual de adulto que ustedes

Todos asienten.

AUGUST GOLDSTEIN
Bueno chicos, les recomiendo a todos que vayan a prepararse. Pronto los llamaré para iniciar lo que debe ser nuestro último ataque.

Cada uno se levanta y sale.

Quedan Akeelah y August en la habitación.

AUGUST GOLDSTEIN
Tu avisa cuando estés bien para poner en práctica el plan.

- JUGABLE. QTE. P&C -

Quedan Akeelah y August en la habitación.

Akeelah es libre explorar la base rebelde.

AKEELAH
Debo buscar a mi hermana. No debe entender nada de lo que está pasando.

En la habitación Akeelah encuentra una serie de documentos que muestran datos de la historia de los rebeldes y sus refugios.

Sale del cuarto.

36. INT. BASE REBELDE. PASILLOS/CUARTO MARIE -NOCHE

- JUGABLE. P&C -

Akeelah sale de la sala de reuniones, puede explorar la base rebelde.

Ve las malas condiciones en las que viven, cuartos improvisados a los lados de los pasillos, mujeres llorando por miedo a lo que le podrá pasar a sus esposos e hijos.

Puede conversar e interactuar con ellos.

UNA MUJER
Sé que esta es nuestra última oportunidad... son ya demasiados años de encierro.

UN NIÑO
Entonces ¿podré ver el mar?

Akeelah entra al cuarto donde está su hermana.

- CUT SCENE -

Marie corre hacia Akeelah confundida.

MARIE
¿Qué se supone que pasa? Dicen que papá está muerto, qué...

AKEELAH
¡Calma, Marie! Digamos que las cosas no son como hemos creído. El sistema, los valores humanos, los rebeldes como terroristas... todo es una gran mentira.

Marie la ve sin entender.

AKEELAH
Lo que quiero decir es que los rebeldes no son terroristas, ellos simplemente se están defendiendo de lo que el gobierno les hace. Mira las condiciones en las que viven.

MARIE
¿Los estas defendiendo? Por ellos mamá...

AKEELAH
Mamá era parte de ellos. ¡Somos judías! No sé nada bien, pero el punto

es que el día del atentado ella sobrevivió y huyó... Von Paulus la capturó y la torturaron durante no sé cuánto tiempo...

MARIE
Papá no lo hubiera permitido...

AKEELAH
El punto es que ellos la tenían. ¿Humanidad? ¿Todos iguales? ¿Captúrenlos vivos? Todo era para usarlos como ratas de laboratorio. Marie hoy los rebeldes van a atacar al régimen y voy a ayudarlos.

Marie y Akeelah intercambian miradas.

- JUGABLE. P&C -

Akeelah puede explorar nuevamente el refugio.

Si se dirige a la zona Norte podrá ver la zona de la Base rebelde militar donde organizan el atentado, en la zona Sur verá a las familias despedirse.

Akeelah vuelve a la sala de reuniones.

37. INT. BASE REBELDE. SALA DE REUNIONES - NOCHE

- JUGABLE. P&C -

Akeelah vuelve a la sala.

Puede explorarla y hablar con August.

AUGUST GOLDSTEIN
Akeelah, ¿hay algo que quieras hablar?

Akeelah baja la mirada. Carraspea.

AKEELAH
No entiendo ¿cómo que somos judías? Mi abuela se casó con alguien del Alto Mando y mi madre no se quedó atrás...

August suspira.

AUGUST GOLDSTEIN
Tu abuela era judía, Keelah. La dieron en adopción con apenas años de nacida para que pudiera vivir

AKEELAH
Y mi padre...

AUGUST GOLDSTEIN
Entregó a Samanta y con eso dijo cobardemente a sus hijas que las amaba. Él no supo nada hasta el atentado de tu madre.

Akeelah niega con la cabeza.

AKEELAH
Balthasar fue el que cambió las cosas, ¿cierto? Hitler no había ganado la guerra, y...

August toma la mano de Akeelah y le señala el símbolo.

AUGUST GOLDSTEIN
Eso que se marcó en tu piel, significa que tienes la posibilidad de cambiar las cosas... Entiendo que sientes que no tienes rumbo... Pero si lo que te importan son los valores humanos, no estás dejando de hacer el bien, al contrario.

Akeelah mira fijamente el símbolo de su mano.

AKEELAH
Iré al atentado

August le palmea la espalda a Akeelah.

AUGUST GOLDSTEIN
Iremos ¿Lista entonces?

Akeelah asiente con la cabeza.

38. INT. CANCILLERÍA DEL REICH - NOCHE

- CUT SCENE -

Pantalla en negro, se enciende un televisor en estática, la toma se va alejando, aparece BIG PAPA en pantalla.}

Big Papa carraspea.

BIG PAPA
¿Hace cuánto no decides cuánto comer, cuánto dormir, cuántos hijos tener? ¿Hace cuánto que no luchas por lo que deseas? ¿Hace cuánto que no ves a alguien de mi color? Claro, si es que alguna vez lo has hecho.

SECUENCIA DE IMÁGENES

BIG PAPA (OFF CONT'D)
Nos llaman terroristas porque hemos sido los únicos capaces de decir Basta, basta de órdenes, basta de valores inexistentes y basta de discursos que ni los mismos oradores se creen.

A) La toma de la pantalla se aleja. Se ven rostros de familias arias en sus salas sentadas alrededor del televisor.

B) Un chico come cereal con la pantalla de Dassys diciéndole la cantidad, aparta el plato.

C) Un hombre vestido de oficina ve con nostalgia el piano de la sala.

BIG PAPA (OFF CONT'D)
¿Dónde quedó la libertad de este país perfecto lleno de gente perfecta? ¿Realmente estás de acuerdo en que gobierne Balthasar Stein, un completo desconocido? ¿Hace cuánto no decides algo? ¡Hoy es el día!

D) Se ven oficiales de la SS persiguiendo a los rebeldes y torturándolos.

E) Balthasar Stein matando a un niño.

F) Un par de pisadas marcan el ritmo al silencio de la cancillería, Big Papa entra bailando a la Cancillería.

BIG PAPA (OFF CONT'D)
¿Miedo a que te registren por el Dassys? Quizás no estás en la cárcel, pero eres prisionero de tu propia nación. Hoy es el día de no tener miedo... En tu buzón encontrarás la forma de desactivarlo y reencontrarte con la libertad.

G) En las oficinas de los militares lucen asombrados.

H) Una mujer aria toma un brazalete y se lo pone en la muñeca, sobre el Dassys. Un hombre, un niño y un joven hacen lo mismo.

I) Las pisadas continúan pero adquieren un tono más de baile. Rostros de los GUARDIAS DE LA CANCILLERÍA en shock.

BIG PAPA (OFF CONT'D)
Hoy es el día en el que el pueblo entero le exigirá a Alemania la verdadera felicidad.

J) Civiles empiezan a salir a la calle a vociferar por la libertad.

BIG PAPA (OFF CONT'D)
Hoy seremos verdaderamente libres.

K) Big Papa llega al centro de la cancillería, saca dos detonadores. Entre complicados pasos de baile, los aprieta.

Sonido de muchas explosiones.

Se ve la cancillería estallar al tono de la música clásica.

IMAGEN: Los civiles salen a la calle en masa. Todos con los brazaletes que cubren su Dassys frenando la señal.

Los rebeldes entran a la Cancillería.

August lidera el ataque.

Organiza todo desde distintas entradas y salidas de información.

- JUGABLE. P&C -

Se lee en pantalla "Buscar a Balthasar"

Alexandre se acerca a Mustang y Akeelah y les estrecha la mano.

ALEXANDRE
Con contacto previo puedo mantener mejor conexión telepática. Cosas mías. Si encuentran a Balthasar avisen

Alexandre corre hacia una puerta y Mustang y Akeelah se dirigen al otro lado.

39. INT. CANCILLERÍA DEL REICH. ALA MENOR - NOCHE

- JUGABLE. P&C. QTE -

Alexandre recorre los pasillos del Ala Menor de la Cancillería en búsqueda de Balthasar.

En el proceso se encuentra con oficiales de distintos rangos de la SS. Los vence.

En momentos ve rebeldes enfrentándose a militares y los ayuda.

Debe resolver unos puzles que liberan las trancas de la puertas que permiten el acceso a la sala donde se encuentra Balthasar.

Alexandre entra en una habitación blanca.

Al lado de una ventana se encuentra Balthasar.

BALTHASAR
Nuestro querido niño perfecto, Alexandre Von Haslam. ¿Has venido a ayudarme?

Alexandre escupe hacia los pies de Balthasar.

BALTHASAR
(Viendo de reojo)
Ya veo...

Dos sillas de la habitación vuelan hacia Balthasar. Las esquiva, se acerca a Alexandre y lo lanza al piso.

ALEXANDRE
Usted... ¡un monstruo!

BALTHASAR
Seguramente... pero tu hermano no pensó lo mismo cuando le sugerí que te pidiera, ejem, ayuda.

40. INT. EL CASTILLO. LABORATORIOS. SALA 3. FLASHBACK. - DÍA

- CUT SCENE -

Alexandre y ROBERT, su hermano gemelo, se encuentran en una habitación vacía, completamente blanca.

Solo hay un espejo-ventana en la pared, cerca de la puerta.

Alexandre se le acerca a Robert.

Robert tiene una venda en los ojos.

ALEXANDRE
(Susurra)
Sé que te sientes mal, que no ves, que tus capacidades físicas se han reducido... Pero por favor, trata de...

La voz de Balthasar se oye por el altavoz

BALTHASAR (VOZ EN OFF)
Experimento 223 en gemelos Alexandre y Robert. Ya llevan dos días de lograr una excelente conexión mental.

ALEXANDRE
(Susurra)
Trata de desconectarte de mí, por favor

ROBERT
(Susurra)
Tú estás tan fuerte... Veo a través de tus ojos...

La voz de August suena por el altavoz

AUGUST (VOZ EN OFF)
Probaremos sus habilidades de batalla.

-JUGABLE P&C. QTE-

La habitación se llena de proyecciones holográficas.

Se ambienta una especie de selva y soldados ficticios.

Alexandre pelea con eficiencia.

Robert solo deja que lo lastimen.

Alexandre lo protege, los derrota a todos.

La selva desaparece. Las proyecciones se van y solo queda la habitación blanca.

- CUT SCENE -

Alexandre toma a su hermano por los brazos, Robert está desmayado.

ALEXANDRE
No, Robert por favor... Intenta desconectarte. No quiero robar tu fuerza, no...

VOZ MASCULINA (OFF)
Alexandre, vaya a su habitación. Nos encargaremos de él.

Alexandre sale de la habitación y unos oficiales lo guían a su cuarto. En el camino escucha la conversación de su hermano.

BALTHASAR (VOZ EN OFF)
Has perdido la vista, la fuerza, todo te duele, quieres morir... Tu hermano, en cambio, se ha vuelto más fuerte. Sabes que este mundo no es fácil... Tanto dolor... Si tu...

ROBERT (OFF)
Si yo muriera, todo esto se acabaría... él sería casi invencible. Pero lo intento, y me sigue transfiriendo energía... Me vuelve loco, ya no quiero seguir así...

BALTHASAR (OFF)
Pídele ayuda...

SECUENCIA DE IMÁGENES:

A) Robert se lanza del techo de los laboratorios.

B) Alexandre llora sobre su cuerpo en el hospital.

C) Robert le pide que lo deje ir.

D) Las manos de Alexandre se acercan a Robert.

E) El electrocardiograma anuncia que ya no hay vida en Robert.

Ese sonido llena el ambiente.

NEGRO.

41. INT. CANCILLERÍA DEL REICH. ALA MENOR - NOCHE

-JUGABLE. P&C. QTE-

Akeelah y Mustang corren por un pasillo oscuro.

MUSTANG
No tengo la menor idea de donde estamos. Debe haber una salida.

Pueden interactuar con los elementos en él.

Hay Guardias y oficiales de la SS protegiendo el lugar, deben enfrentarse a ellos.

Hay dos salas en las que deben resolver un Puzle. Cada uno desactiva un seguro de una puerta al final del pasillo.

Al desactivar el segundo puzle se escucha un ruido de pisadas, se esconden en la habitación a esperar que pasen.

FARIKA
Es increíble, ¿Bajo ataque y ningún soldado?

Frika voltea los ojos.

Akeelah y Mustang salen del cuarto y las emboscan.

FRIKA
Bueno, bueno... Mira lo que tenemos aquí.

Empiezan a pelear.

Una risa histérica se escucha a sus espaldas.

FARIKA
(Cantando como niña)
Papá y mamá están lejos de casa, en territorio enemigo

Frika inmoviliza a Akeelah y la apunta con el arma.

Al mismo tiempo, Mustang inmoviliza a Farika y la apunta.

Frika y Akeelah se encuentran de espaldas a una puerta.

La puerta explota.

Akeelah le clava un puñal en el muslo a Frika, y Mustang dispara.

Farika cae destrozada, de rodillas. Akeelah y Mustang corren a la puerta.

Big Papa corre tras ellos y cierra la puerta.

BIG PAPA
Si quieres hacer tiempo huyendo ¡Cierra la puerta!

Farika mira la puerta. Aprieta el puño.

42. INT. CANCILLERÍA DEL REICH OFICINA DE BALTHASAR - NOCHE

- CUT SCENE -

Mustang, Big Papa y Akeelah entran a la habitación donde están Alexandre y Balthasar.

Balthasar bosteza mientras evita el golpe de Alexandre.

Alexandre está lleno de sangre. Cae cerca de Akeelah. Respira con dificultad.

BALTHASAR
Así que... tenemos visitas

Alexandre vuelve a atacar a Balthasar con más rabia y Balthasar lo agarra por el rostro, sonríe y lo vuelve a lanzar a los pies de Akeelah.

Alexandre estira su mano con dificultad y toca a Akeelah.

43. INT. LABORATORIO 2007. LÍNEA REAL DE TIEMPO. FLASHBACK -DÍA

August (más joven) se encuentra en un laboratorio, trabaja en una tarima rodeada de cables.

Viste una bata blanca.

Luz morada llena todo el cuarto.

Parece muy ocupado, afanado con los cables.

La luz morada se hace cada vez más intensa.

Sobre el escritorio vulgar, de madera, se apoya un calendario que marca 4 de agosto 2011, al lado, un periódico lee INSERT "Mubarak es derrocado".

Tocan la puerta. Deslizan una carta.

En la calle, un mendigo se para frente a la ventana. Pide limosna.

INSERT de dos líneas de la carta: ...Se les informa que, a partir del mes siguiente, no obtendrán nuestro subsidio...

August mira expectante la luz morada intensa.

Balthasar (joven) se materializa en el suelo, respira con dificultad.

BALTHASAR JOVEN
¡El puente espacio temporal funciona!

August lo ayuda a levantarse y le da una bebida verde eléctrico.

AUGUST GOLDSTEIN JOVEN
¿A dónde llegaste?

BALTHASAR JOVEN
Encontré la Campana, ¿recuerdas? ¡Die Glocke! De la que hablaba Sporrenberg, de la SS, en la Segunda Guerra Mundial. No era un artefacto volador... Ella emite las vibraciones que se necesitan para aperturar los túneles gusano... Llegué a 1912. Parece que trabajaban en ella desde la primera guerra...

AUGUST GOLDSTEIN JOVEN
¡Podemos viajar incluso hasta la Primera Guerra Mundial! Solo necesitamos hacer unos ajustes...

Balthasar le pone una mano en el hombro.

BALTHASAR JOVEN
En un mes podremos hacer de esto un proyecto millonario, amigo.

AUGUST GOLDSTEIN JOVEN
Espera. No tenemos un mes. Tenemos que desalojar. Nos mandaron el tercer aviso

Balthasar golpea el escritorio.

El mendigo de la calle llora por unos centavos a un oficial. El oficial lo golpea y lo saca de allí

BALTHASAR JOVEN
¡Cambiaré el pasado! ¡Mis antepasados tendrán tanto dinero, y yo tanto poder, que cuando llegue el día de hoy todos se arrodillarán ante mí!

August desconecta algunos cables. Con lentitud.

AUGUST GOLDSTEIN JOVEN
Balthasar, si te digo que lo mejor es que dejes las cosas así es por algo... ¡Pasarán años antes de que logres el cambio que ajuste la línea temporal a lo que deseas!

BALTHASAR JOVEN
Pero cuando todos esos años pasen,
habré logrado lo que siempre quise.

AUGUST GOLDSTEIN JOVEN
Un hombre pasional nunca es capaz de
saciar sus deseo porque siempre quiere
más... Yo siempre estaré de tu lado.

FIN FLASHBACK.

44. INT. CANCILLERÍA DEL REICH OFICINA DE BALTHASAR - NOCHE

- CUT SCENE -

En la habitación principal de la cancillería, entran varios guardias que rodean a Akeelah, Mustang, Alexandre y Big Papa.

Todos sueltan las armas y suben las manos.

August Goldstein entra en la habitación y se sitúa al lado de Balthasar, quien le palmea la espalda.

Los guardias se llevan a los rebeldes.

BALTHASAR
(A August)
Mañana los ejecutaremos.

45. INT. OFICINA SS. LOBO. -NOCHE

- CUT SCENE -

Lobo mira los monitores de seguridad donde se ve lo que ocurre con los rebeldes dentro de la Cancillería.

Enfoca en el que está Balthasar, en el de al lado se ve cómo apresan a Akeelah y a los demás.

Toma un trago de whiskey puro y arroja el resto sobre el monitor en el que se ve a Balthasar sonreír.

46. INT. FÜHRERBUNKER. CÁRCELES. - NOCHE

- JUGABLE. P&C. QTE -

Akeelah y Mustang comparten una celda.

Alexandre está en la de al lado.

Big Papa frente a ellos.

Akeelah puede explorar su celda. Hay dos rebeldes más junto a ellos con quienes puede conversar.

En la pared hay incrustada una radio, Akeelah la manipula tratando de sintonizar la señal del refugio.

Akeelah apaga la señal.

AKEELAH
Creo que no hay nadie ahí

MUSTANG
Imposible. Trata con la SS, quizás dicen algo.

Akeelah vuelve a buscar señal, se escucha una voz con mucho ruido.

VOZ MASCULINA (OFF)
Lista la sección D. En lo que a nuestra división respecta la plaga de Indeseables ha llegado a su extinción.

Todos se ven con sorpresa.

AKEELAH
Espera, voy a sintonizar otra cosa.

Vuelve a probar.

- CUT SCENE -

OTRA VOZ MASCULINA (OFF)
Todos exterminados ¡Tenemos a la chica Engert! ¿Qué...?

Sale una chispa del radio y deja de funcionar.

Akeelah cae sobre sus rodillas.

AKEELAH
Tienen a Marie.

MUSTANG
¿Marie? ¡Acabaron con todos!

REBELDES 1 Y 2
Nuestras familias... Qué se supone que está pasando

AKEELAH
August nos traicionó. ¿Qué más puede pasar?

BIG PAPA (OFF)
¡Calmaos toitos! 'sto s'guro tiene una splicación. Puede ser pa´ echarnos un susto, antes debemos salir de acá, porque acá acá no hacemos ná.

Akeelah mira a Mustang.

MUSTANG
En el video usó "Modo conquista" o algo así... Déjalo ser. (Imitando de Big Papa)Podque 'ste 'ste ej el modo nolmal.

- JUGABLE. QTE. P&C -

Big Papa puede explorar su celda.

Hay un rebelde más con él.

Big Papa toca una canción con los barrotes de su celda

Al acercarse a las rejas puede asomarse, ve que las armas fueron depositadas lejos de las celdas.

BIG PAPA
Si pudiera llegal a los ejsplosivos que me quitaron.

Big Papa ve hacia el otro lado, la celda en la que debería estar Alexandre está totalmente sellada.

BIG PAPA
(grito)
¡Alesandruuuuu! ¡Despertáte niño albino!

Akeelah da un respingo.

Mustang toca la pared que los divide

MUSTANG
(Grito)
¡Alexandre!

AKEELAH
(Grito)
¡Alexandre! ¿Estás bien?

Los barrotes suenan, todos gritan.

ALEXANDRE
¡Basta! Harán explotar mi perfecta cabeza aria.

BIGPAPA
De 'so ya se encargó el encapuchao'ese , mijo. Páseme los esjplosivos.

Alexandre se asoma.

ALEXANDRE
¿Por qué los explosivos y no las llaves?

Silencio.

BIG PAPA
Pos... pos... ¿Porque no las veo?

ALEXANDRE
Ok... Te toca decirme dónde están. Si no las veo no puedo levantarlas. Dime y trato.

Big Papa debe indicarle a Alexandre dónde está su chaqueta con la mayor precisión posible.

BIG PAPA
Mirá, mis esjplosivos están a cinco metros pa'llá, hacia 'delante, en mi chaqueta ¡la morá'a! NO ¡la negra tá fea! pegaita a la paré... Ma' a la derecha... No.. 'So no... Ahí mesmito. Eso, eso... ahora traéla pacá con esa mentesita que Dio', digo los científicos eso' te dieron... pacá, pacá y aquí ´sta. Nunca ná más preciso en esta tierra. 's que soy graaaande.

La chaqueta vuela hacia la reja de Big Papa.

Big Papa revisa la chaqueta por explosivos, encuentra unas especie de metras y sonríe.

BIG PAPA
Atentos que se los lanzo

Big Papa le lanza un explosivo a Akeelah y hace rodar otro por debajo de la puerta de Alexandre.

BIG PAPA
Esto e' fácil. Usted agarra esta pelotita y la introduce con cuidaito en la abertura y yo hago ¡BUM! Con cuidaito que si algo queda afuera, Ayayai, caput, usté me entiende.

Cada personaje debe introducir con cuidado la metra en su cerradura.

Big Papa debe seguir una secuencia para activar los explosivos.

Hace explotar cada una de las celdas y barrotes.

Suena la alarma.

MUSTANG
Creo que se nos olvidó ese detalle.

ALEXANDRE
Síganme. Memoricé las áreas por oficial que nos trajo.

Akeelah y los demás deben perseguir a Alexandre hasta la salida.

Corren por el pasillo.

Deben enfrentarse a los guardias y otros oficiales que se van encontrando.

De ellos toman armas y otros artefactos que les serán de utilidad.

Al cruzar por quinta vez llegan a un pasillo que al fondo tiene una computadora. Tres guardias los atacan.

Un guardia lo noquea Akeelah, otro Mustang y otro Alexandre.

Llegan a una computadora donde se ve un laberinto sin entrada ni salida. Deben movilizar las barras hasta lograr un camino que una los dos extremos.

Al lograrlo se abre una puerta a su lado.

Entran al laberinto, deben seguir el mapa que obtuvieron con la computadora para poder salir.

Llegan a la salida y salen.

47. EXT. FÜHRERBUNKER. ESTACIONAMIENTO. - NOCHE

- CUT SCENE -

Salen del edificio y se encuentran en UN estacionamiento militar. Algunas luces están encendidas pero la mayoría a oscuras.

BIG PAPA
¿Y ahora qué?

AKEELA
Escóndete, debe haber guardias en todos lados. Hay que buscar cómo salir.

- JUGABLE. P&C. QTE-

Deben buscar una abertura en las rejas que rodean la zona militar y cuidarse de que las luces no los alumbren o serán descubiertos.

Al cruzar la primera esquina del edificio ven una abertura en la reja, deben pasar con cuidado de no ser vistos.

Avanzan por orden de Akeelah. Primero los otros rebeldes, Big Papa, Alexandre, Mustang y Akeelah quedan para el final.

Cuando es el turno de Big Papa de cruzar alguien se arrodilla junto a ellos

LOBO VON PAULUS
Entonces, ¿a qué jugamos?

Akeelah reacciona y ataca a Lobo quien se deja someter con facilidad, siempre cuidando su vaso de whiskey.

- CUT SCENE -

LOBO VON PAULUS
Tranquila Engert. Si quisiera acabar con ustedes ya lo habría hecho, con llamar a Farika estaría más que resuelto... les tiene ganas.

Big Papa aplaude.

BIG PAPA
Qué mujer...

Akeelah suelta a Lobo quien toma un sorbo de su trago de Whiskey.

LOBO VON PAULUS
En fin, Balthasar cuida mucho una fortaleza que mandó a construir en cuanto llegó. Él dice que el secreto de su gloria está ahí... Algo sobre 11-11.

Lobo saca unas llaves.

LOBO VON PAULUS (CONT'D)
Tiene el piloto automático hacia la fortaleza.

Mustang agarra las llaves.

AKEELAH
¿Por qué lo haces?

LOBO VON PAULUS
El sueño de mi Führer era un ideal, el de Balthasar el poder. ¿La raza aria? ¿Nacionalismo? Tal es su deseo que asesinó al único que lo entendía, aquel que podía darle lo que deseaba, el dominio del mundo, claro, si estaba muerto. Mi ideal es el mismo del Führer y, estoy seguro, que él habría preferido no lograr su sueño a verlo destruirse.

Lobo se va.

AKEELAH
Big Papa, vienes o...

BIG PAPA
Mi trabajo aquí ha termina'o. Si todos tán muertos, como dice la radio ´sa, pues, supongo que no hay ma' futuro acá... Suerte. Yo prefiero el positivismo, así que veré si hay vida. De igual folma, prefiero no metedme en el rollo 'se. Los negros mueren de primero...

Big Papa sigue a los rebeldes que huyeron primero.

MUSTANG
Cuando las cosas se salen de control debes volver al origen del problema para entender cómo solucionarlo. Akeelah, en este mundo ya han sido muchos los muertos...

AKEELAH
Demasiados dirás. Debemos acabar con Balthasar, la máquina con la que viaja en el tiempo, sus trucos de magia... Este mundo no debe seguir así. Prefiero que mi hermana muera a que continúe en este lugar.

Akeelah, Mustang y Alexandre se dirigen hacia el helicóptero y lo hacen funcionar.

Texto en pantalla: Acabar con Balthasar Stein.

48. INT. FORTALEZA. PASILLO/HALL- DÍA

La fortaleza de Balthasar es un edificio circular muy amplio, de piedra.

- JUGABLE. QTE. P&C -

Alexandre lee la runa, le pasa el dedo y el piso vibra.

ALEXANDRE
Todos toquen mi mano, pongan su mente en blanco.

Alexandre debe concentrarse hasta lograr desencajar las cerraduras.

La pared vibra y se abre.

Pasan. Caminan un largo pasillo. Pueden interactuar con los objetos a los lados.

Al final, una puerta con una abertura.

Mustang debe colocar su cadena en un agujero donde el símbolo encaja a la perfección.

Llegan a una sala circular, hall, un panel en el centro exige una combinación, runas lo rodean.

Hay cuatro puertas, aparte de la entrada, en el cuarto.

Textos en las paredes hablan "Ritual de Origen donde el intercambio es el camino. Por un deseo el sudor no es suficiente. Un sacrificio con alma debe hacerse."

Akeelah entra en la primera puerta "Energía que habita" y los demás la siguen.

Allí hay una puerta de piedra en el medio con la inscripción 1111 tallada en rojo.

Un reloj de arena gigante está al lado, y los números 11-11 están tallados en la base de madera.

Salen de la sala y entran en la tercera cámara.

Está toda cubierta de recortes de periódicos.

Akeelah mueve los periódicos y un exacto resbala. Se corta la mano.

AKEELAH
Auch.

MUSTANG
¿Estás bien?

AKEELAH
Una tontería.

Akeelah revisa las noticias y ve una enmarcada.

INSERT: Tiene dos recortes del mismo periódico reseñado el mismo día pero con distintos titulares: "Rusia desértica: Bomba nuclear arrasa con Moscú. Alemania toma el poder" y "Alemania a la defensiva, pierde en Stalingrado y el ánimo".

Salen de esa cámara y ven el panel del centro con atención.

Alexandre lo toca tratando de encontrar algo.

Akeelah la toca. La cámara se ilumina.

MUSTANG
La sangre es la clave. ¡Claro! como los rituales de hace cientos de años, sangre de un animal o algo a cambio de la bendición de los dioses...

Con la sangre de Akeelah se forma la palabra CLAVE y 4 recuadros.

Akeelah marca 1111.

- CUT SCENE -

El panel se hunde y se abre una compuerta en el piso. Aparecen unas escaleras que los invitan a bajar.

Se escuchan las voces de August y Balthasar.

Bajan por las escaleras. Se ven fotos de Balthasar y August muchos años más jóvenes y vestidos como de otra época.

49. INT. FORTALEZA. CÁMARA SECRETA - DÍA

- JUGABLE. QTE. P&C -

Akeelah, August y Alexandre terminan de bajar las escaleras.

En la sala todo se ilumina con una luz morada intensa.

Hay una campana gigante en el centro que no deja de vibrar.

Ven a August trabajando en una computadora cerca de la campana.

Se esconden por miedo a ser descubiertos.

August los ve de lejos y Balthasar entra a la sala.

- CUT SCENE -

BALTHASAR
Años más tarde lo logré August. Te dije que algún día conseguiría el poder...

AUGUST GOLDSTEIN
¿A costa de qué? Balthasar ahora no te queda nada...

BALTHASAR
¿Nada? Ahora tengo poder. Nadie podrá reprimirme más nunca. Ni si quiera Hitler... Podremos controlarlo todo, como siempre quisimos...

AUGUST GOLDSTEIN
Quisiste. En contra de lo que te dije y las terribles consecuencias. En su momento te di una oportunidad y ahora... ¡Mira el mundo en el que estamos! Prometiste el cielo y creaste un infierno. En su momento te dije que haría lo mejor por ti, hoy no será diferente...

Una fuerte explosión hace que parte del techo caiga.

Farika llega a la sala rodeada de energía.

FARIKA
(Cantando)
Mustang, te estoy buscando... me dijeron que estas acá.

BALTHASAR
Qué demonios...

August saca una navaja y se lanza sobre Balthasar quien lo esquiva.

- JUGABLE. QTE. P&C-

Akeelah y Alexandre deben ayudar a August.

Mustang trata de huir de Farika quien le apunta con una bazuca.

Alexandre le arrebata el arma a Farika y la deja desarmada.

Farika se lanza cuerpo a cuerpo contra Mustang.

AUGUST GOLDSTEIN
¡Ustedes, están locos! ¡Venir!

Akeelah ayuda a August quien cae de espalda tras un golpe de Balthasar.

Balthasar corre e introduce datos en la máquina del tiempo.

La campana empieza a vibrar con fuerza.

AUGUST GOLDSTEIN
No dejes que huya.

Mustang y Farika pelean cuerpo a cuerpo.

Balthasar presiona un botón que inicia el conteo de autodestrucción del lugar.

Paredes empiezan a temblar y el lugar a hacerse pedazos.

Farika concentra todo su poder en sus manos y genera una gran onda que dispara directamente contra Mustang.

Alexandre levanta a Mustang con telepatía ayudándolo a esquivar el proyectil.

August aparta a Akeelah y recibe él el impacto, golpeando una columna que, con el impacto, se rompe y es prácticamente lapidado.

Mustang se lanza a pelear contra Farika quien genera una onda aún más fuerte que la anterior e impacta a Mustang.

Mustang se golpea contra una pared, Farika es impulsada hacia atrás por la fuerza de su poder y se desmaya.

Balthasar ve con pesar a August.

BALTHASAR
Esto no debía pasar.

Balthasar entra en la campana y se va.

Akeelah se acerca al malherido August, intenta salvarlo.

AUGUST GOLDSTEIN
Akeelah... Hay cosas que tienen que pasar y la muerte está en el camino de todos. No dejen que el portal se cierre o lo perderán...

Alexandre se ve las manos, empieza a desaparecer.

AUGUST GOLDSTEIN
Apúrense que el tiempo empieza a cambiar... Yo solo quería que Balthasar estuviera bien...

August deja de respirar.

Akeelah se levanta.

AKEELAH
Es hora de acabar con esto. Balthasar Stein debe morir.

Akeelah, Mustang y Alexandre se dirigen hacia la campana antes de que la luz morada deje de titilar.

La luz ilumina todo el cuarto.

50. INT. CÁMARA DE INVESTIGACIONES. CAMPANA - DÍA

- JUGABLE. P&C. QTE -

Texto en pantalla: noviembre, 1942.

Llegan a una sala con tecnología mucho más antigua. La Campana reposa imponente en el medio del lugar. No hay nadie ahí. Todo está desierto.

Pueden explorar el lugar.

Al salir de la habitación la campana empieza a vibrar y emitir luz morada.

Deben esconderse.

Aparece Balthasar unos años más joven.

Balthasar los ve y corre.

AKEELAH
Debemos perseguirlo. Si acabamos con el origen, se acaba el problema...

Texto en pantalla: Atrapar a Balthasar joven.

51. EXT. CALLES DE BERLÍN 1942 - DÍA

- JUGABLE. P&C. QTE -

Deben perseguir a Balthasar entre las calles, cada vez está más lejos.

Muchas personas se atraviesan.

Llegan a una calle que está mucho más poblada que las demás, la gente se para en la acera viendo una serie de carros pasar adornados con la esvástica.

Hitler saluda desde una ventana.

Balthasar se acerca corriendo a donde está.

Akeelah los ve y tiene una visión.

52. EXT. ACADEMIA DE BELLAS ARTES DE VIENA 1907/ PLAZA DE BERLÍN 1942. VISIÓN 6 - DÍA

- CUT SCENE -

Texto en Pantalla: Academia de Bellas Artes de Viena 1907

Akeelah ve a Balthasar joven acercarse a un Hitler adolescente sentado en la entrada de la academia con mala cara.

BALTHASAR JOVEN
Cuando las cosas no son para uno hay que aceptarlo, quizás otro camino fue marcado para ti. El ejército va contigo, se nota.

Hitler lo ve sin entender pero hace ademán de continuar la conversación.

La imagen se funde con Hitler adulto hablando con Balthasar joven en una plaza de Berlín.

Texto en Pantalla: Plaza de Berlín 1942.

HITLER
Creí que estaría al tanto de todo lo que iba a ocurrir... Te desapareciste un año entero y... ¡Pearl Harbor! Ahora Estados Unidos está encima de nosotros.

BALTHASAR JOVEN
Tuve problemas Adolf, y créeme: Pearl Harbor es una tontería, debes centrarte en Rusia. Hoy te traigo el secreto de Estados Unidos: la bomba nuclear.

Se ve a August joven observar de lejos esta conversación, cierra el puño.

AUGUST JOVEN
Veamos en qué conviertes este mundo...

53. EXT. CALLES DE BERLÍN/CALLEJÓN 1942 - DÍA

- CUT SCENE-

Akeelah vuelve a la realidad.

AKEELAH
Debemos atraparlo ¡ya!

- JUGABLE. P&C. QTE -

Continúan pasando entre personas.

Alcanzan a Balthasar joven antes de que llegue al carro de Hitler.

Balthasar joven intenta escapar sin lograrlo.

Lo llevan a un callejón.

MUSTANG
Esto debería atraer al otro. Debe saber ya que estamos acá, al fin y al cabo están conectados.

ALEXANDRE
Si lo matamos antes se acabó.

Alexandre saca un arma para dispararle Balthasar joven y llega Farika que hace volar las armas de todos.

FARIKA
¡No se escaparan!

MUSTANG
¿no estaba muerta?

Deben enfrentarse a Farika y acabar con ella antes de que sea demasiado tarde.

Balthasar joven intenta escapar.

Akeelah lo atrapa.

Farika lanza una onda que lanza a Akeelah y Balthasar joven hacia un lado.

Mustang se arroja contra Farika y la arrastra a la calle.

La gente empieza a correr.

Alexandre agarra un arma y se la hace llegar a Mustang.

Farika empuja a Mustang lejos.

Akeelah se levanta, saca su arma y dispara una vez, dos, tres... 6 veces y Farika cae.

FARIKA
Frika... (sonríe)

Un gran equipo de la SS llega a perseguirlos.

Akeelah, Mustang y Alexandre pelean contra el ejército de la SS. Los superan en número.

Akeelah termina de luchar cuerpo a cuerpo con un oficial y voltea a su alrededor. Mustang y Alexandre pelean contra diez oficiales.

Akeelah voltea hacia otro lado.

Una versión de August más joven cruza el campo de batalla y se dirige hacia un callejón.

Dos oficiales se percatan y lo persiguen.

Akeelah va hacia August joven y lo libra de los dos oficiales con una lucha cuerpo a cuerpo.

August joven no sabe pelear.

Cuando los dos oficiales están inconscientes, en el piso, Akeelah le ofrece una mano al August joven para ponerlo de pie.

Este la ve y se levanta. Toca la cadena que le guinda del cuello a Akeelah, luce el símbolo que ella lleva en la mano.

AUGUST JOVEN
No… Esta es mi cadena. Me conoces del futuro. Y a juzgar por tu vestimenta…

August joven examina a Akeelah de arriba abajo.

AUGUST JOVEN (CONT'D)
Balthasar cumplió su promesa y ha hecho un desastre en otra línea de tiempo… Y… (Se asoma tras Akeelah) solo tienen dos cadenas del tiempo… ¡Ok, escucha!, yo sabía que esto iba a pasar. Toma mi cadena para que puedan viajar los tres

Se saca una cadena idéntica a la de Akeelah. Las dos emiten una luz violeta.

AUGUST JOVEN
Las hice con el mismo material de la campana. Yo me haré cargo de Balthasar. Ustedes deben viajar a las ondas energéticas que llame a las cadenas. Se harán parte de los Campos M, permitiendo que, una vez acaben con el Baltasar de acá, puedan formar parte del futuro ideal sin caer en paradojas.

Akeelah lo ve de hito en hito

AUGUST JOVEN
Ya me salvaste la vida… Vete ya o perderán la luz del portal Morfogenético…

54. EXT. CALLES DE BERLÍN 1942 - DÍA

Alexandre empuja lejos a Balthasar.

Akeelah llega corriendo y agarra un arma.

Llega a donde está Balthasar joven.

OFICIAL SS
Suelten a ese hombre en el nombre del Reich.

BALTHASAR
(aterrado)
¡Morirás si lo haces!

AKEELAH
(sonríe de lado)

Si en este mundo muero, debe haber uno
donde no lo haga... ¿no August?

Flashback muerte del padre a manos de Balthasar

Akeelah hace el primer disparo, August joven se atraviesa ante la bala y muere.

Akeelah frunce el ceño y continúa la descarga del arma en el cuerpo de Balthasar joven.

- CUT SCENE -

Balthasar abre los ojos y desaparece.

Alexandre crea una barrera que los protege de las balas.

Mustang empuja a Akeelah y corren hacia la campana.

Texto en pantalla: Misión completada.

55. EXT. JARDÍN DE LA CASA 2013 REAL - DÍA

- CUT SCENE -

Una niña de 4 años juega felizmente con una pelota en el parque.

Se lleva la mano al pecho y pone cara de susto.

ALEXANDRE
Sami... ¿Perdiste algo?

Alexandre saca la cadena de su bolsillo.

ALEXANDRE
Si tu papá ve que le robaste otra vez
la cadena se va a molestar...

Samanta sonríe aliviada.

SAMANTA
Que susto... Pero peor es mamá.

AKEELAH (OFF)
¡Samanta Mustang Engert! Tus abuelos
están por llegar ¡métete a bañar!

Aparece Akeelah con la nariz manchada de harina y un delantal.

ALEXANDRE
(Cara de asco)

Realmente no me acostumbro a verte así.

Akeelah le voltea los ojos y vuelve a la casa.

56. INT. CASA DE AKEELAH 2013. - DÍA

- CUT SCENE -

Big Papa toca el saxofón en la sala.

Samanta niña, arreglada, aplaude mientras Marie revisa libros de universidades.

MARIE
No entiendo esto... cada vez aparecen más universidades que me gustan. Moriré.

Akeelah la ve y se ríe.

Alexandre carga muchas sillas y se nota que le pesa.

ALEXANDRE
Mis hermosas manos arias...

Big Papa le lanza un libro de la biblioteca.

Engert y Samanta (padres) llegan a la casa con una gran torta.

Mustang trae un libro de dibujos y se lo da a Sami.

MUSTANG
Un regalo para mi princesa favorita.

Akeelah se acerca y se sienta junto a él.

MUSTANG
Otro aniversario de la desaparición de August... Supongo que sí pudo cumplir su promesa de acompañar por siempre a Balthasar. Al final de la historia, ambos fueron liberados...

AKEELAH
David, August me dijo una vez: las decisiones que tomas son las que te definen, no lo que ocurre alrededor de ellas. Él había tomado hace demasiado tiempo la decisión estar junto a Balthasar, ayudarlo. Vivir en un mundo

donde esa promesa hubiera sido
incumplida habría sido un verdadero
martirio. August no podría haber
existido en un mundo sin Balthasar
porque en el momento que August hizo
esa promesa sus destinos se unieron,
ellos estaban ahí para complementarse.

Suena el timbre de la casa y Samanta madre va a abrir la puerta.

Entra Lobo Von Paulus con una botella de Whiskey.

LOBO VON PAULUS
Somos los que somos y estamos los que
estamos... ¿Alguien dijo algo de
pirotecnia?

Lobo saca una caja de fuegos artificiales y Big Papa carga a Sami como un saco de papas y corre hacia él.

FIN

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

"La función de la historia es proporcionar conflicto y presión para que el personaje muestre, a través de sus elecciones, su yo más profundo". Robert McKee, reconocido profesor en el área de redacción de guiones cinematográficos.

Se ha incluido dicha cita porque es una síntesis de argumentos teóricos tratados en repetidas ocasiones a lo largo de este proyecto. Sobre todo, porque gracias a la realización de este trabajo se ha comprendido que redactar un guion para videojuego de historia no lineal, no es tan fácil como parece.

En la elaboración de este guion, que ha tomado como pilar fundamental el viaje del héroe, se ha pensado cada estadio del mismo como un nivel del videojuego. Ha brindado una compresión más amplia y definida de lo que podría pasar si, en una historia convencional, se presentaran módulos de elección.

Los diagramas de flujo, como resultado visual (y, sobre todo, aplicación estratégica aliada a la teoría modular de Lee Sheldon) fueron una herramienta indispensable para el desarrollo del guion para videojuego, en el que uno de los retos más grandes fue su naturaleza no lineal. Caracterizado por cuatro finales posibles, y solo un camino dorado (que representa las elecciones éticas del juego) el producto de este trabajo cumple, como fue planteado desde un principio, los objetivos esenciales del mismo.

Sin embargo, empezar con la cita de Mckee significa mencionar tácitamente al héroe, Akeelah Engert, a quien se le ha construido un mundo de posibilidades diseñado para el entretenimiento de un hipotético jugador. Se le hace pasar por todo un proceso determinado: por las etapas del monomito. Se le presiona con situaciones sociopolíticas y emocionales, conflictivas, y el héroe de la historia toma decisiones. Puede salvar, morir, matar, resignarse… Lo que hace del presente trabajo una relativa innovación es que no es solo un producto cinematográfico lo que resultaría del guion de videojuego, ya que: el

espectador deja de ser pasivo, interactúa. Hace juicios de valor e interviene cuando puede. Y lo más curioso: se define a sí mismo. Jugando dicho producto audiovisual interactivo, el espectador se convierte en el Héroe.

Por otro lado, y enfocándose más en la historia, bien sabemos que la redacción de un guion, más bien, todo lo que este proceso creativo sugiere, tiene tantos vértices, matices y ángulos, que requiere de una larga y concienzuda meditación. Necesita madurar y crecer, formarse. Un guionista solo se sentirá satisfecho después de, tal vez, años de este proceso. Y en la realización de este ambicioso trabajo, se ha tenido muy poco tiempo, por lo que se considera que la historia puede funcionar como un punto de partida a futuros planteamientos.

FUENTES DE INFORMACIÓN Y BIBLIOGRAFÍA

Fuentes bibliográficas

- Bateman, C. (Comp.) (2007).*Game Writing narrative skills for videogames*. Estados Unidos: Thomson Course Technology.
- Bou Bauzá, G. (1997) *El guion multimedia.* Madrid: Anzos S.L.
- Campbell, J. (1949) *El héroe de las mil caras*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Diccionario Enciclopédico Ilustrado Gran Omeba (1966). *tomo 5*. Bibliografía Omega.
- Dille, F. y Zuur Platten, J. (2007) *The ultimate guide to videogame writing and design.* Nueva York
- Gil Juaréz, A. y Vida Mombiela,T. (2007) *Los Videojuegos.* Barcelona: UOC.
- Gran Enciclopedia Salvat. (2000). *Tomo 19*. Barcelona S.A.
- Huet, A. (2006) *El guion.* Barcelona: Paidós.
- Ince, S. (2006) *Writting for videogames.* Londres: A&C Black.
- Plans, J. (1975). *La literatura de ciencia-ficción*. Madrid: Prensa Española.
- Rogers, S. (2010) *Level Up.* Reino Unido: Wiley.
- Sánchez-Escalonilla, A. (2001). Estrategias de guion cinematográfico. Barcelona: Ariel Cine
- Sánchez-Escalonilla, A. (2009). Fantasía de aventuras. Barcelona: Ariel Humanidades.
- Sánchez-Escalonilla, A. (2002). Guion de aventura y forja del héroe. Barcelona: Ariel Cine.
- Sheldon, L. (2004). *Character development and storytelling for games*. Estados Unidos: Thomson Course Tecnology.
- Talbot, M. (1995). *Más allá de la teoría cuántica.* Barcelona: Gedisa

- Vanoye, F. (1996) *Guiones modelo y modelos de guión*. Barcelona: Paidós.
- Vogler, C. (2002) *El viaje del escritor.* Barcelona: Ma non Troppo.

Fuentes electrónicas

- Cage, D. *Indigo Prophecy(2005). Diario del desarrollador.* Información consultada el 14 de marzo de 2013, en la dirección http://www.1up.com/features/indigo-prophecy_2?pager.offset=0).
- Historia de las Relaciones Internacionales durante el siglo XX (2002). *La batalla de Stalingrado* [Página web en línea], Disponible: http://www.historiasiglo20.org/GLOS/stalingrado.htm. [Consulta: 2012, noviembre 15].
- Hitler, A. (1924) Mi Lucha [Libro en línea]. Radio Islam. Disponible http://www.radioislam.org/historia/hitler/mkampf/pdf/spa.pdf. [Consulta: 2012, diciembre 10].
- J. L. González Sánchez, N. Padilla Zea, F. L. Gutiérrez, F. Montero (2009). Jugabilidad como Calidad de la Experiencia del Jugador en Videojuegos. [Documento en línea]. Consultada el 22 de febrero de 2013 y disponible en: http://lsi.ugr.es/juegos/articulos/interaccion09-jugabilidad.pdf.
- Mark LeBlank (s.f.) *8kindsoffun.com.* Consultada el 4 de noviembre de 2012, en http://8kindsoffun.com/.
- Martínez, E. (2007) Descubren un modelo teórico de viaje al pasado. *Tendencias Científicas* [Revista en línea] Disponible: http://www.tendencias21.net/Descubren-un-modelo-teorico-de-viaje-al-pasado_a1742.html [consulta 2012, octubre 8].
- Microsoft Corporation (s.f.). XboxLive Indie Game. [Documento en línea] Visto el 03 de marzo de 2013 en http://xbox.create.msdn.com/en-US/education/tutorial/2dgame/design.
- Moreno, F. y López Pellisa, T. (2008). *La Ficción prospectiva: propuesta para una delimitación del género de la ciencia ficción.* [Ensayo en línea] Consultado en

marzo de 2013 y disponible online en: http://www.academia.edu/4103938/Ensayos_de_literatura_fantastica_y_ciencia_ficcion

- Otero, César. (2013). *Yu Suzuki, David Cage y la narrativa de Shenmue – PC* Meristation. [Documento en línea] Consultado el 13 de julio de 2013 en la dirección: http://www.meristation.com/pc/noticias/yu-suzuki-david-cage-y-la-narrativa-de-shenmue/58/1877352.
- Payton, R. (2013). *David Cage Talks Storytelling with Ryan Payton and Yu Suzuki.* [Documento en línea] Consultado el 10 de julio de 2007, disponible en: http://www.youtube.com/watch?v=y8gxwGIDPFs.
- Proyecto Clío, Pelegrín, J. (2010). *La historia alternativa como herramienta didáctica: una revisión historiográfica.* Portal consultado el 5 de mayo de 2012. Disponible en: http://clio.rediris.es/n36/articulos/pelegrin.pdf
- Raph Koster (2012). *Más sobre hacer videojuegos de forma económica*. Raph's Koster website [Página web en línea]. Recuperado el 4 de noviembre de 2012 en http://www.raphkoster.com/2012/01/06/more-on-making-games-cheaply/
- Raph Koster (2012). *X' isn't a game.* Raph's Koster website [Página web en línea]. Recuperado el 4 de noviembre de 2012 en http://www.raphkoster.com/2012/03/13/x-isnt-a-game/.
- United States Holocaust Memorial Museum. *Sección Enciclopedia del holocausto, Las víctimas* [Documento en línea] Disponible en http://www.ushmm.org/wlc/es/article.php?ModuleId=10005769 [consultado el febrero, 20 de 2013]
- Will Kalif (s.f.). *Escribiendo un guion para un videojuego*. Make-video-games [Revista en línea] Extraído el 10 de marzo de 2013 del link: http://www.make-video-games.com/how-to-write-for-video-games.htm.

Fuentes audiovisuales

- Discovery Channel (2013) *Nazi UFO Conspiracy*. [Documental en línea] Disponible: http://www.youtube.com/watch?v=tM_Uj73kD_g [Consultado en febrero, 20 de 2013].
- Hawking, S. (2012) *El universo: Viaje en el tiempo.* [Documental en línea] Disponible: http://www.youtube.com/watch?v=jyS8d6dL9uw [consulta 10 noviembre de 2012].
- History Channel (2013) *Josef Mengele, los experimentos.* [Documental en Línea] Disponible: http://www.youtube.com/watch?v=7SWZddzeL74 [consultado el 3 de marzo de 2013]
- National Geographic (2012) *Segunda Guerra Mundial- Batalla de Stalingrado.* [Documental en línea] Consultado: abril 201. Disponible en: http://www.youtube.com/watch?v=nsEM76Ikxtc
- TED (2008) *Brian Greene habla sobre la teoría de cuerdas*. [Grabación en video de la conferencia] Disponible en: http://www.ted.com/talks/lang/es/brian_greene_on_string_theory.html [consultado en octubre 9 de 2012].
- The History Channel (2013). *Nazis: Adolf Hitler, el hombre y el mito.* [Documental en línea] Consultado el 30 de marzo de 2013, Disponible en el link: http://www.youtube.com/watch?v=GS27qp2w8TE

Anexo 1: Documento de concepto de videojuegos por José Eduardo Terán

Análisis del Videojuego

Descripción del videojuego	**Consultar Apéndice A**
Género	Describe el género.
Elementos de juego	Es la actividad básica que estará haciendo el jugador.
Contenido del juego	
Tema	
Estilo	
Secuencia	Linear, no linear o simulación
Jugadores	Cantidad de jugadores que podrán jugar al mismo tiempo.

Referencias	
Inmersión del jugador	Qué tipo de diversión el jugador va a recibir. Puede ser táctica, estrategia, narrativa, física, emocional o mental.
Referencia	Las referencias pueden venir de cualquier lugar. Puedes escribir la historia, el modo de juego y el estilo con referencias.

Análisis técnico	
Técnica utilizada	Básicamente es 2D, 2.5D o 3D.
Vista	Tipos de vista de cámara (1ra persona, 3ra persona).
Plataforma	Lenguaje en donde será desarrollado (Java, AS, C++).
Dispositivo	Para PC, celulares, consolas.

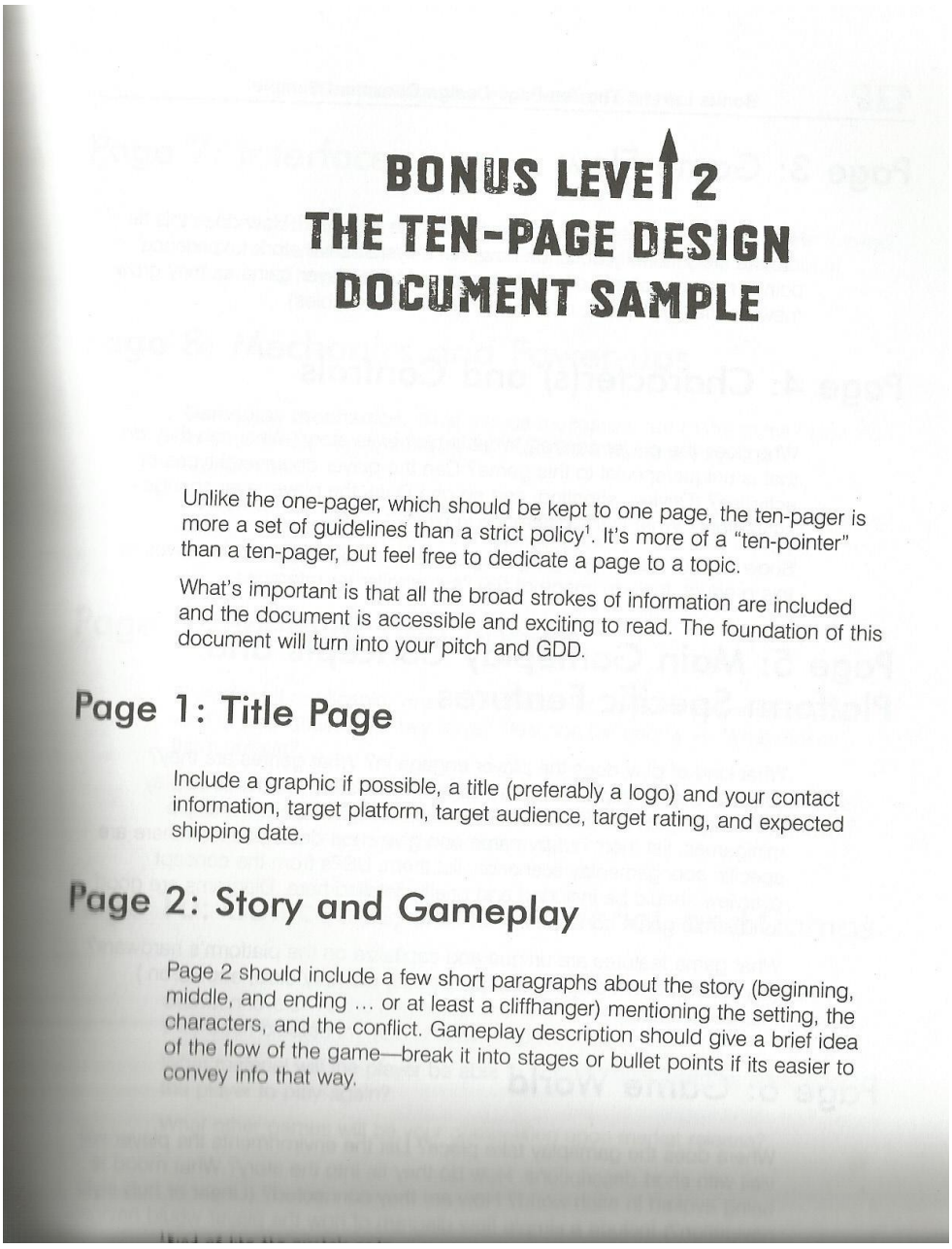
Apéndice A

- *Géneros*
  - **Básicos**
    - Aventura
    - Arcadia
    - Construcción y administración
    - Estrategia
    - Rol
    - Rompecabezas
    - Simulador
  - **Más específicos**
    - Abstracto (por ejemplo Arcanoid)

        - Aventura
        - Arcadia (categoría muy generalizada)
        - Beat-em-up
        - Simulador de vuelo
        - Primera Persona
        - MEM (Multi-jugador en-línea masivo)
            - MEMR (de rol)
            - MEMETR (estrategia tiempo real)
            - MEMEDT (estrategia de tiempos)
        - Plataforma
        - Rompecabezas
        - Carreras
        - JDR (juego de rol)
        - ETR (estrategia en tiempo real)
        - EDT (estrategia de tiempos)
        - Cartas
- ***Elementos de juego***
    - Combate
    - Cooperación
    - Coleccionar
    - Persecución
    - Atrapar
    - Escapar
    - Esconderse
    - Saltar
    - Actos prohibidos
    - Comprensión de historia
    - Reacción
    - Rompecabezas
    - Suerte
    - Obstáculos
    - Búsqueda
    - Disparos
    - Intercambio
    - Objetivos
    - Pelea
    - Trivia
    - Tiempo
- ***Contenido del juego***
    - Acción

    - Drama
    - Erótica
    - Horror
    - Humor
    - Realismo
    - Thriller
- ***Tema***
    - Abstracto
    - Crimen
    - Fantasía
    - Pornográfico
    - Ciencia Ficción
    - Espía
    - Guerra
- ***Estilo***
    - Abstracto
    - Caricatura
    - Manga
    - Antiguo
    - Realismo

Anexo 2: Modelo de documento de 10 páginas de diseño de videojuegos de Scott Rogers en el libro Level Up.



BONUS LEVEL 2
THE TEN-PAGE DESIGN DOCUMENT SAMPLE

Unlike the one-pager, which should be kept to one page, the ten-pager is more a set of guidelines than a strict policy[1]. It's more of a "ten-pointer" than a ten-pager, but feel free to dedicate a page to a topic.

What's important is that all the broad strokes of information are included and the document is accessible and exciting to read. The foundation of this document will turn into your pitch and GDD.

Page 1: Title Page

Include a graphic if possible, a title (preferably a logo) and your contact information, target platform, target audience, target rating, and expected shipping date.

Page 2: Story and Gameplay

Page 2 should include a few short paragraphs about the story (beginning, middle, and ending … or at least a cliffhanger) mentioning the setting, the characters, and the conflict. Gameplay description should give a brief idea of the flow of the game—break it into stages or bullet points if its easier to convey info that way.

Page 3: Game Flow

How does the player grow as the challenges increase? How does this tie into the story? Briefly describe how these systems will work (experience points, money, score, collectibles) and what the player gains as they grow (new abilities, weapons, additional moves, unlockables).

Page 4: Character(s) and Controls

Who does the player control? What is his/her/its story? What can they do that is unique/special to this game? Can the player do several types of activities? (Driving, shooting, and so on.) Does the player ever change characters? What is the difference in play?

Show control mapping highlighting some of the special/unique moves to this product. Include image of SKU's controller for reference.

Page 5: Main Gameplay Concepts and Platform Specific Features

What kind of play does the player engage in? What genres are they? (Driving, shooting, platform, and so on.) How is the sequence of play broken up? (Levels? Rounds? Story chapters?) If there are multiple minigames, list them out by name and give short descriptions. If there are specific cool gameplay scenarios, list them. USPs from the concept overview should be included and briefly detailed here. Diagrams are good to illustrate game concepts.

What game features are unique and capitalize on the platform's hardware? (Hard drive, touch screen, multiple screen, memory card, and so on.) Provide examples.

Page 6: Game World

Where does the gameplay take place? List the environments the player will visit with short descriptions. How do they tie into the story? What mood is being evoked in each world? How are they connected? (Linear or hub-style navigation?) Include a simple flow diagram of how the player would navigate the world.

Page 7: Interface

How does the player navigate the shell of the game? What mood is evoked with the interface screens? What music is used? Include a simple flow diagram of how the player will navigate the interface.

Page 8: Mechanics and Power-ups

Gameplay mechanics. What unique mechanics are in the game? How do they relate to the player's actions? How will they be used in the environment?

Power-ups. If applicable, what kind of power-ups/collectibles can the player collect? What are the benefits of collecting them? Can they be used to buy items, abilities, and so on?

Page 9: Enemies and Bosses

Enemies. If applicable, what kind of enemies does the player face? What kind of cool attacks do they have? Describe the enemy AI. What makes them unique?

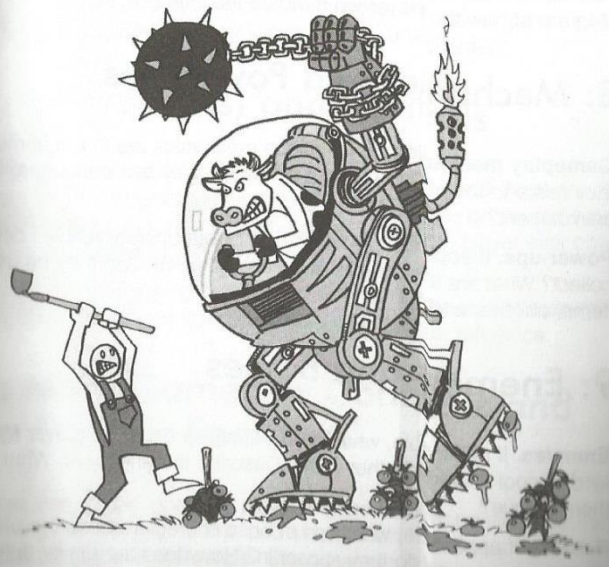
Bosses. If applicable, what kind of boss characters does the player face? What environments do they appear in? How does the player defeat them? What does the player get for defeating them?

Page 10: Cutscenes, Bonus Material, and Comps

How are the cutscenes going to be presented? When do they appear; in between levels? At the beginning and end of the game? What format have they been created in? (CG? Flash? Puppet show?)

What material will the player be able to unlock? What incentive is there for the player to play again?

What other games will be your competition upon market release?



FARM WARS

Design by Scott Rogers
For XBOX Live Arcade, PSN and WiiWare
Rating: E10+
Ship Date: TBD

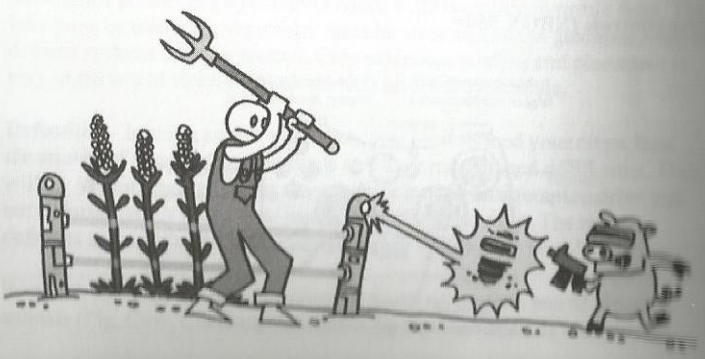
FARM WARS

Name and Contact Info

Game story:
Farmer MacDonald has a farm… and that farm is under attack! Tired of being exploited for their milk and eggs, the farm animals join forces to mail-order giant mechanical Deth-tech suits and invade! Farmer MacDonald must battle off waves of killer cows, sinister sheep and crazed chickens who threaten to stomp his crops under grinding mechanical feet! As the war escalates and spreads across the county, each side adds new technology and allies to the fight. Who will win the **Farm Wars**? Can Farmer MacDonald defend the homestead or will he "buy the farm"?

Game play:
In **Farm Wars**, the player is Farmer MacDonald defending his farm from death-dealing cows, sheep and chickens. The game play is separated into five distinct phases each with a limited time of play. Players plant and raise crops on their farm for sale to purchase defense and weapon upgrades. Players defend their customized farm from waves of enemies, sell the surviving crops at their roadside produce stand, buy and plant some new ones and upgrade the farm's defenses in preparation for the next wave… or save up to build or buy Deth-tech of their very own! Each game play round lasts fifteen to thirty minutes - with six environment maps, six weather conditions and six boss rounds to offer over ten hours of game play.

Elevator pitch:
Farmville meets Tower Defense meets MechWarrior

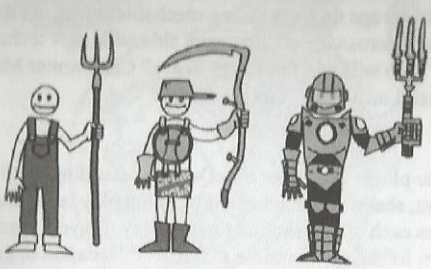


FARM WARS

Name and Contact Info

Player Character:

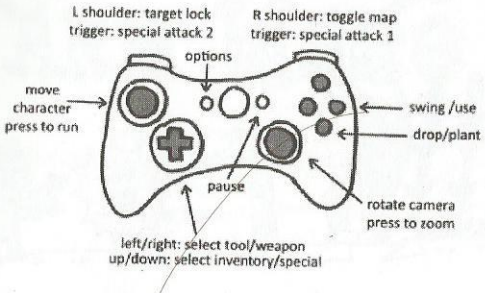
Farmer MacDonald: A starting **Farm Wars** player can customize their character's face, hair and clothes and sex. As the player upgrades their character over the course of the game, they can purchase new headgear, clothing and armor as well as upgrade tools, weapons, defenses and mecha.



Over the course of the game, the player can elect to spend cash to research down tech trees. Technology advances visually as well as functionally from traditional rural farm equipment to steam-punk themed gear to chrome and steel technological equipment.

Each advancement in technology offers its' own advantages and disadvantages. A high-tech piece of armor will offer more protection, but makes the player move more slowly than its' low-tech analog equivalent.

Player controls (XBOX 360):



FARM WARS

Name and Contact Info

Date

Game World:
The world of **Farm Wars** is inspired by the charming farming world of Harvest Moon, the stoic animals of "The Far Side" and the steam-punk meets mecha Deth-tech by way of Brian Despain and MechWarrior.

Farms are created to be extremely customizable but of manageable sizes to allow players to travel from one end to the other within the game play session. Players can customize crops, buildings, defenses.

Randomly generated world elements on six different farm maps and six weather conditions (Summer, Winter, Spring, Fall, Tornado and Rain) create a depth not seen on any other action strategy game.

Game Experience:
A "Round" of game play is broken up into five "Phases." **Buying, Planting, Defending, Boss** and **Selling.**

Buying - Using their ACME mail order catalog, the player can purchase seed and farming equipment for use in the Planting phase. New vegetables, farming equipment, fertilizer, irrigation, defense systems (fences from wooden to laser beam) and even weapons and "special" items can be bought as the game progresses. You can even eventually build and upgrade your own robotic-death suit! (which can double as a tractor/combine)

Planting - A farmer must tend to his crops and the player is no different. During this phase the player moves about a 3D isometric dynamic farm. The land must be tilled, the vegetables must be watered and the guidance missile defense systems must be erected. Crop selection, tending and placement is very important to victory. Crops are also affected by seasons.

Defending - Initially armed with a hoe, you must defend your crops from the attacks of vengeful farm animals and their mechanized death-suits. They will try to ruin your crops and destroy your land in an attempt to drive you out of business. Or they might just try to kill you outright. The right defenses and a little skill will keep you from "buying the farm."

Boss - Every four "rounds" the player squares off against one of the main animals (Pig, Cow, Chicken, etc…) in a fight to the finish. If MacDonald

FARM WARS

Name and Contact Info

loses, he's mulch, but if he wins… well, let's just say there will be fresh bacon or beef for the selling phase…

Selling - In addition to farming, the player runs a little stand at the side of the road where he sells fresh vegetables. Customers give advice from the best way to manage resources and defeat enemies to what the upcoming season will be like or what crop will be "hot" next season…

How to win - Survive and defeat all of the animal bosses.
How to lose - Go broke, have your farm devastated or even get killed in combat. Who said being a farmer is easy?!

Game Mechanics:
Play in **Farm Wars** in an isometric view of 3D characters, elements and terrain. The camera can be zoomed and rotated 360 degrees to allow for either a close or far view of the farm battlefield. The player runs over the map in real time, farming, building and fighting advancing enemies. A HUD mini-map helps the player navigate, locate enemies and check the status of defenses during the battle.

Farm Wars players perform simple actions - build defense, use tools, plant crops and wield weapons. Over the course of the game, controls remain contextual - advanced technology and weapon upgrades utilize the same basic control scheme. After the battle, any surviving crops are harvested automatically and added to the player's inventory to be sold during the selling phase. The selling phase takes place on a simple static screen that also utilizes in-game assets.

Farm Wars players can research, buy and build defenses and tools over the course of the game. Every item will have several levels of improvement each with a distinct visual and effect. Unlike most games, the technology doesn't supplant the previous one, it just adds to the player's arsenal - the only limiting factor is the player's choice and finances on any given round.

A sample defensive technology progression would look like:

Fence < Barbed Wire < Electric Fence < Force Field < Laser System

FARM WARS Name and Contact Info Date

Enemies:
Each Boss animal not only has its own devastating attacks and Deih-Tech mecha, but is usually accompanied by minions that escalate in power as each game season progresses. Below is a small sample of animal enemy's attacks and minions

Chicken:

- Kamikaze Egg-men minions egg-splode on impact
- Chicken's scratch attack rip up crops

Sheep:

- Woolie minions fry farmers with static electricity discharge
- Sheep's Battering ram attack smashes down structures

Duck:

- Duck Hunter minion can emerge from bodies of water to blast at player
- Duck's Rotten egg attack explodes into a cloud of poison gas

Rooster:

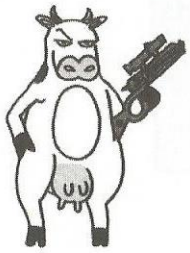
- Cock Fighter minion's powerful peck can shatter the toughest armor
- Rooster's Cock-A-Doodle-Destroy! sonic attack stuns players and overloads sensitive electronics

Pig:

- Battle Boar minions charge players to gore them with tusks
- Pig's Muckmaker 3000 turns fertile land into useless mud fields

Cow:

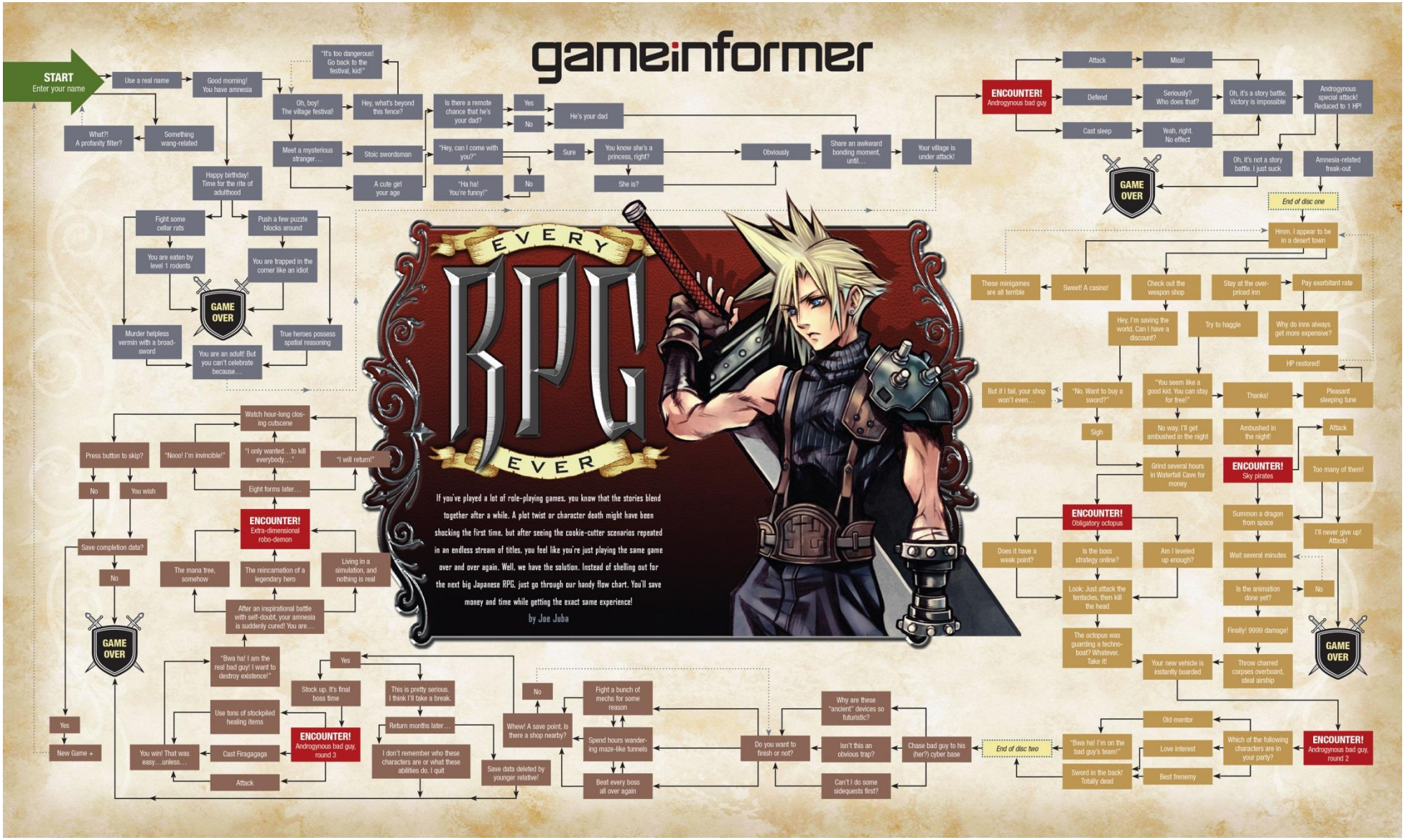
- Heifer Hellion minion sprays sour milk that wilts crops
- Cow's cud cannon launches a powerful and gooey projectile



FARM WARS

Name and Contact Info

Anexo 3: ejemplo básico de un diagrama de flujo extraído del portal gamasutra.com.


gameinformer
EVERY RPG EVER
If you've played a lot of role-playing games, you know that the stories blend together after a while. A plot twist or character death might have been shocking the first time, but after seeing the cookie-cutter scenarios repeated in an endless stream of titles, you feel like you're just playing the same game over and over again. Well, we have the solution. Instead of shelling out for the next big Japanese RPG, just go through our handy flow chart. You'll save money and time while getting the exact same experience!
by Joe Juba
START
Enter your name
Use a real name
What?! A profanity filter?
Something wang-related
Good morning! You have amnesia
Happy birthday! Time for the rite of adulthood
Fight some cellar rats
You are eaten by level 1 rodents
Murder helpless vermin with a broad-sword
Push a few puzzle blocks around
You are trapped in the corner like an idiot
True heroes possess spatial reasoning
You are an adult! But you can't celebrate because…
GAME OVER
Oh, boy! The village festival!
"It's too dangerous! Go back to the festival, kid!"
Hey, what's beyond this fence?
Meet a mysterious stranger…
Stoic swordsman
A cute girl your age
Is there a remote chance that he's your dad?
Yes
No
He's your dad
"Hey, can I come with you?"
"Ha ha! You're funny!"
No
Sure
You know she's a princess, right?
She is?
Obviously
Share an awkward bonding moment, until…
Your village is under attack!
ENCOUNTER!
Androgynous bad guy
Attack
Miss!
Defend
Seriously? Who does that?
Cast sleep
Yeah, right. No effect
Oh, it's a story battle. Victory is impossible
Androgynous special attack! Reduced to 1 HP!
Oh, it's not a story battle. I just suck
Amnesia-related freak-out
GAME OVER
End of disc one
Hmm. I appear to be in a desert town
These minigames are all terrible
Sweet! A casino!
Check out the weapon shop
Stay at the over-priced inn
Pay exorbitant rate
Hey, I'm saving the world. Can I have a discount?
Try to haggle
Why do inns always get more expensive?
HP restored!
But if I fail, your shop won't even…
"No. Want to buy a sword?"
Sigh
"You seem like a good kid. You can stay for free!"
No way, I'll get ambushed in the night
Grind several hours in Waterfall Cave for money
Thanks!
Pleasant sleeping tune
Ambushed in the night!
ENCOUNTER!
Sky pirates
Attack
Too many of them!
I'll never give up! Attack!
Summon a dragon from space
Wait several minutes
Is the animation done yet?
No
Finally! 9999 damage!
Throw charred corpses overboard, steal airship
GAME OVER
ENCOUNTER!
Obligatory octopus
Does it have a weak point?
Is the boss strategy online?
Am I leveled up enough?
Look: Just attack the tentacles, then kill the head
The octopus was guarding a techno-boat? Whatever. Take it!
Your new vehicle is instantly boarded
Watch hour-long closing cutscene
Press button to skip?
No
You wish
"Nooo! I'm invincible!"
"I only wanted…to kill everybody…"
"I will return!"
Eight forms later…
ENCOUNTER!
Extra-dimensional robo-demon
The mana tree, somehow
The reincarnation of a legendary hero
Living in a simulation, and nothing is real
After an inspirational battle with self-doubt, your amnesia is suddenly cured! You are…
"Bwa ha! I am the real bad guy! I want to destroy existence!"
Save completion data?
No
GAME OVER
Yes
New Game +
Yes
Stock up. It's final boss time
Use tons of stockpiled healing items
You win! That was easy…unless…
Cast Firagagaga
Attack
ENCOUNTER!
Androgynous bad guy, round 3
This is pretty serious. I think I'll take a break.
Return months later…
I don't remember who these characters are or what these abilities do. I quit
No
Whew! A save point. Is there a shop nearby?
Save data deleted by younger relative!
Fight a bunch of mechs for some reason
Spend hours wandering maze-like tunnels
Beat every boss all over again
Do you want to finish or not?
Why are these "ancient" devices so futuristic?
Isn't this an obvious trap?
Can't I do some sidequests first?
Chase bad guy to his (her?) cyber base
End of disc two
"Bwa ha! I'm on the bad guy's team!"
Sword in the back! Totally dead
Old mentor
Love interest
Best frenemy
Which of the following characters are in your party?
ENCOUNTER!
Androgynous bad guy, round 2