

White-O-Matic

Martín Ariza García

Adrián Vaquero Portillo

Iván Sanandrés Gutiérrez

Pedro Casas Martínez

Índice

- **Introducción:** Página 3.
- **Capítulo 1 – “En el filo”:** Páginas 4.
- **Capítulo 2 – “En llamas”:** Páginas 4.
- **Capítulo 3 – “Un asunto de gravedad”:** Páginas 4-5.
- **Capítulo 4 – “En el punto de mira”:** Página 5.
- **Capítulo 5 – “Ahora caigo”:** Página 5.
- **Capítulo 6 – “Asalto al poder”:** Página 5.
- **Black-O-Matic:** Página 6.
- **Final:** Página 6.

Introducción

Ciudad de Whitopia

White-O-Matic --> Comienza una cinemática que muestra cómo es la ciudad de Whitopia y cómo vive la gente en ella. Se ven comparaciones entre dos clases sociales: los cubos blancos y los cubos negros.

Se muestra cómo los cubos blancos son la clase alta de la sociedad, mientras que los cubos negros son la clase baja: las casas de los blancos son lujosas, y tienen coches, mientras que los negros viven en hogares para pobres, y las carreteras están destartadas y vacías de coches. Hay graffitis que muestran el enfado de los negros ante la publicidad de los blancos debido a su pobreza, y se puede ver a uno suicidándose a través de una ventana. Se muestran dos fotografías, una de una familia blanca en un sofá, rodeada de cosas costosas, como videojuegos y adornos; y otra de una familia negra, sin sofá, con los niños jugando en una caja de cartón y su padre llorando la pérdida de su esposa. En una plaza, niños blancos juegan con juguetes caros como scooters eléctricos y MP3 con música, pero se aburren, mientras que los niños negros están jugando con cajas de cartón y se divierten. En la plaza hay una pancarta que habla sobre el concurso White-O-Matic, en el que se convierte a negros en blancos y por ende se les da la oportunidad de vivir una vida mejor, sin pobreza. Una familia blanca come en una cocina lujosa, en una mesa larga y bien decorada, con cubiertos, mientras que una familia negra come en mesas separadas hechas con cajas de cartón, hay insectos y su comida son latas de conservas.

Otro cartel muestra un anuncio de White-O-Matic, por el cual el protagonista (cuyo nombre se desconoce) se ve seducido, ya que el premio por ganar el concurso es convertirse en un cubo blanco, con todos los privilegios que esto conlleva. Todo el mundo tiene una gran expectación por el programa, y se muestra cómo tanto los cubos negros como los cubos blancos lo ven en familia.

Aparece una pantalla en negro en la que aparece el título del capítulo 1.

FIN INTRODUCCIÓN

Capítulo 1 (En el filo):

Escenario del concurso White-O-Matic

Vemos al protagonista en el escenario de la primera prueba del concurso, dispuesto a comenzar. Entonces el jugador toma el control del personaje.

Objetivo: Evitar los obstáculos para alcanzar los banderines.

Tras lograr superar la primera prueba (formada por 8 niveles de juego), el protagonista se verá recompensado con un descanso.

Backstage de White-O-Matic

El protagonista atraviesa la sala del backstage del programa, en la cual se puede ver dos cubos blancos adorando una estatua que representa la supremacía blanca. La estatua le trae nostalgia de días pasados.

COMIENZA UN FLASHBACK

Se puede observar cómo el protagonista está trabajando en la construcción. Al llegar el fin de su jornada laboral, de camino a su hogar, entra en una calle llena de tiendas lujosas (habitada, evidentemente, por cubos blancos), quedando enormemente fascinado.

FIN DEL FLASHBACK

Objetivo: Llegar al final de la sala.

Aparece una pantalla en negro en la que se muestra el título del capítulo 2.

Capítulo 2 (En llamas):

Escenario del concurso White-O-Matic

Vemos al protagonista en el escenario de la segunda prueba del concurso, de nuevo dispuesto a enfrentarse a ella.

Objetivo: Evitar los obstáculos para alcanzar los banderines.

Después de alcanzar el último banderín, el protagonista tendrá un descanso de nuevo.

Backstage del concurso White-O-Matic

El protagonista vuelve a recorrer la sala del backstage, esta vez habitada por cubos negros. Se puede observar la tristeza de estos.

Objetivo: Llegar al final de la sala.

Aparece una pantalla en negro en la que se muestra el título del capítulo 3.

Capítulo 3 (Un asunto de gravedad):

Escenario del concurso White-O-Matic

Una vez más, el protagonista se prepara para enfrentarse a la siguiente prueba.

Objetivo: Evitar los obstáculos para alcanzar los banderines.

Nuevamente, al finalizar la prueba, el protagonista tiene un descanso.

Backstage del concurso White-O-Matic

El protagonista recorre otra vez el backstage. En esta ocasión se pueden observar cubos negros tanto tristes como enfadados, mirando la estatua.

Objetivo: Llegar al final de la sala.

Aparece una pantalla en negro en la que se muestra el título del capítulo 4.

Capítulo 4 (En el punto de mira):

Escenario del concurso White-O-Matic

El protagonista está preparado para enfrentarse a la última prueba del concurso.

Objetivo: Evitar los obstáculos para alcanzar los banderines.

Backstage del concurso White-O-Matic

Por última vez, el protagonista recorre la sala del backstage, y en esta ocasión se puede ver que los cubos negros están enfadados, han pintado graffitis en las paredes, e incluso han derribado la estatua.

Objetivo: Llegar al final de la sala.

Aparece una pantalla en negro en la que se muestra el título del capítulo 5.

Capítulo 5 (Ahora caigo):

Sala del premio

Tras esto comienza una cinemática en la que el protagonista se acerca a recoger el trofeo por haber ganado el concurso. En el momento en el que toca el trofeo, se abre una trampilla bajo él, terminando la cinemática y dando comienzo al siguiente nivel.

Objetivo: Esquivar los obstáculos en caída.

Finalmente, el protagonista cae dentro de una celda llena de cubos negros.

Aparece una pantalla en negro en la que se muestra el título del capítulo 6.

Capítulo 6 (Asalto al poder):

Comienza una cinemática en la cual el protagonista libera a los antiguos ganadores encerrados y, utilizando las cámaras del concurso, manda un mensaje de revolución al resto de cubos negros. Tras esto comienza el siguiente nivel.

Plaza del Palacio Blanco

Objetivo: Asaltar el Palacio Blanco. (Nivel largo horizontal basado en esquivar peligros mientras se avanza hacia la derecha).

Después de tomar el Palacio Blanco, comienza una cinemática final en la cual el protagonista se sienta en el trono, derrocando la supremacía blanca e instaurando una nueva dictadura.

El jugador vuelve al menú principal, aunque esta vez el título ya no es White-O-Matic, sino Black-O-Matic.

Black-O-Matic:

El menú muestra como título Black-O-Matic y ahora el juego cuenta la historia inversa a la expuesta en White-O-Matic, es decir, los cubos blancos son la clase baja y los cubos negros la clase alta.

El protagonista (ahora blanco) tomará el Palacio Negro con la ayuda del resto de cubos blancos para después volver a instaurar la dictadura blanca.

En este momento el jugador vuelve al menú de White-O-Matic, formando así un bucle con ambas historias.

Final

Una vez el jugador supere White-O-Matic y Black-O-Matic al menos una vez podrá ver la cinemática final cuando salga del juego. En esta se ve al protagonista (tanto blanco como negro) suicidarse, arrepentido por instaurar la nueva dictadura y disgustado por los valores racistas de esta.