

# COVDeogame

Alonso, Iñaki, Javier y Xabier

V1.0 — Otoño 2020

## 1 Desarrollo artístico

En esta primera sección de la memoria vamos a intentar describir, con el mayor nivel de detalle posible, el universo en el que se desenvuelve nuestro videojuego. Así, tendremos una idea clara y consistente del producto final que queremos obtener y podremos estructurar, cuidadosamente, el desarrollo del juego para no caer en la improvisación y el caos absoluto.

### 1.1 Antecedentes

Dentro del contexto actual de la pandemia de la COVID-19, se nos ocurrió desarrollar un videojuego divertido y sencillo con el que hacer un poco de humor sobre la situación actual.

De esta forma, hemos decidido crear un juego de plataformas, inspirado en el clásico *Super Mario Bros*, con un ritmo rápido que desafíe al jugador con una curva de dificultad que varía progresivamente a medida que superamos los distintos niveles.

#### 1.1.1 Sinopsis

La línea dramática del juego empieza con la presentación de nuestro protagonista, que está confinado en casa y cuidando de su abuela Amelia. Debido al caos y al miedo que transmiten los medios de comunicación, nuestro personaje se ve obligado a armarse de valor y salir a la calle con su *skate* para ir al supermercado a por papel higiénico. Sin embargo, cuando sale por la puerta de casa, en ningún momento se espera la aventura a la que tendrá que enfrentarse para volver a casa sano y salvo con sus seres más queridos.

#### 1.1.2 Ambientación

En cuanto a la localización de la historia, nuestro personaje principal recorrerá los rincones más lúgubres y peligrosos de una Madrid sumida en el miedo al coronavirus. Concretamente, nuestro protagonista recorrerá estaciones de metro abarrotadas de personas histéricas, pasillos destrozados de los supermercados más cercanos y las plantas de un hospital sumido en el caos más absoluto.

En general, podemos apreciar cierto nivel de misterio y estrés. Estos parámetros irán en *crescendo* a medida que avanzamos más y más en la aventura de nuestro protagonista.

## 1.2 Personajes

### 1.2.1 Protagonistas

**Chico**, de nombre desconocido. Tiene 22 años y no mide más de 1'65. Disfruta al máximo y tiene los pies muy en la tierra —aunque gran parte de su tiempo lo pasa subido a un *skate*—. Se compromete a cuidar de sus seres queridos por encima de todo. Ama a su gato **Félix**.

**Abuela Amelia**. Con ya 78 años de edad no ha perdido el gusto por la vida. Le encanta disfrutar del tiempo con su nieto y es muy afable.

### 1.2.2 Villanos

**Elon Musk**. Una vez más, este personaje solo lucha por sus intereses más personales. Será capaz de destruir a cualquiera que se ponga por delante de su camino y el de sus compañías. Sorprendentemente es inmortal y ataca con un lanzallamas muy cutre.

**Señora Melissa**. Una abuela con aspecto tierno y encantador que será capaz de atacar con todo lo que lleve encima con tal de conseguir papel higiénico doble capa.

**Putin**. Oculto tras un traje negro y una máscara a prueba de ataques bioquímicos, hará todo lo necesario por desarrollar la vacuna que posicionará a su querida patria como la potencia mundial número uno.

Además, durante los distintos niveles, el **coronavirus** y distintos tipos de **commuters** harán lo posible porque el camino sea lo más engorroso y complicado posible.

## 1.3 Características originales

### 1.3.1 Mecánicas

Las mecánicas principales del juego son: (1) salto, (2) *dash*, (3) *parry*. El *dash* consiste en un avance rápido hacia delante, bloqueando la coordenada Y y acelerando la velocidad de la coordenada X. Este movimiento puede servir para esquivar rápidamente a los enemigos o propulsar un salto hacia delante, por ejemplo. En cuanto al *parry*, este movimiento consiste en una pequeña animación con la que el personaje se pone una mascarilla y podrá rebotar el siguiente ataque enemigo. Es importante que el *timing* sea preciso para que el movimiento sea satisfactorio. Además, será posible utilizar EPIs a modo de escudo. Es decir, podremos equiparnos un EPI que se consumirá al bloquear el próximo ataque de un enemigo.

No hemos querido crear ninguna mecánica de ataque, ya que pensamos que un juego centrado en esquivar supone un mayor reto y proporcionará más diversión a

los jugadores. También, esta característica nos permite crear batallas contra *bosses* mucho más originales. Por ejemplo, podremos crear una batalla a modo “partido de tenis” en la que tendremos que hacer rebotar hacia el enemigo los objetos con los que nos ataque.

### 1.3.2 Física

Para mejorar el *gameplay*, relajaremos las leyes de la física a la hora de controlar a nuestro personaje —de la misma forma que lo hacen prácticamente todos los videojuegos de plataformas—. Así, permitimos que: (1) se pueda modificar el momento horizontal en caída libre, (2) el momento no se para por completo cuando tocamos el suelo, es decir, se produce un pequeño “resbalón” al tocar el suelo; y (3) saltaremos con MRUD y descenderemos de acuerdo a un MRUA con velocidad terminal baja (El personaje no acelerará indefinidamente si cae durante mucho tiempo. Sin embargo, rápidamente alcanzará una velocidad de caída máxima).

### 1.3.3 Puntuación

Implementaremos un sistema de puntuación basado en rangos (D, C, B, A, S, S+)—como el que usa el *Rayman*—. Así, podremos hacer una suma ponderada de parámetros como la velocidad, el daño recibido o el número de *parries* satisfactorios; para obtener el rango final con el que superamos un nivel.

Además, implementando un sistema de puntuación como éste, podemos premiar al jugador en las rondas más difíciles otorgándole mejoras de acuerdo con el rango medio que haya obtenido hasta el momento. Por ejemplo, podemos hacer que el *dash* pase a ser un *dash* más grande o que podamos realizar saltos dobles.

### 1.3.4 Banda sonora

Compondremos una banda sonora original al estilo *Doom*, con distorsión, ruidos y mucho volumen. Intentaremos crear la sensación de que estamos dentro del juego. Transmitiendo el estrés de nuestro protagonista y la velocidad con la que esquivamos todo lo que se le pone por delante.

## 1.4 Guión

### 1.4.1 Prefacio

El chico es un estudiante de 20 años que vive con su abuela Amelia en la calle de la madera (Malasaña, Madrid) durante el confinamiento. Tras una indisposición de ella, se verá obligado a abandonar la seguridad de su hogar y atravesar una ciudad devastada por la pandemia, el desabastecimiento y pulseras con la bandera de España.

### 1.4.2 Misión 1: Tutorial

- **Localización:** piso del chico, calle de la madera y boca del metro.

- **Personajes:** abuela Amelia, Félix, Renton y otros.
- **Enemigos:** coronavirus (básico).
- **Boss:** N/A.

En el interior del piso Amelia habla con su nieto en el salón. El piso parece de barrio obrero pero es muy acogedor —paleta de colores cálidos, muchos remiendos y cuadros de la familia del chico con Amelia y Félix, un gato que descansa en el sofá—.

---

**Amelia:** ¡Chico! Ven un momento... Voy a salir, cuida de Félix.

**Chico:** (Ríe) No abuela, ya sabes que no puedes salir.

**Amelia:** Hijo, no aguanto más, me va a dar un soponcio si no salgo de casa.

**Chico:** Solo dime que necesitas y ya voy yo. Además, en media hora empieza Puente Viejo.

**Abuela:** (Sonríe) Vale, pero a ver si puedes volver antes de que termine. Necesito papel higiénico.

**Chico:** (Ríe) El super está a dos paradas de aquí. Nos vemos en 10 minutos como mucho.

---

El chico cierra de un portazo y se acaba la escena. A continuación, el chico aparece en la calle y se actualiza su objetivo: comprar papel higiénico para la abuela Amalia. Empieza el segmento jugable del tutorial.

Durante el tutorial el chico se cruzará con varias personas que le ayudarán a conocer los controles del juego. Estas conversaciones no son bloqueantes, por lo que si ya hemos jugado no tenemos que repetirlas.

Por último, cuando llegamos a la boca del metro, nos interrumpe un personaje preguntandonos si estamos seguros de que queremos abandonar la seguridad de nuestro barrio.

---

**Sick Boy:** Ahí abajo hay de todo chico. ¿Estás seguro de que quieres entrar?

**Sick Boy:** (Sí) Buena suerte chico, si ves a Renton dile que aún me debe 100 libras.

**Sick Boy:** (No) Sabia elección, entrena un poco más y vuelve por aquí.

---

### 1.4.3 Misión 2: Metro

- **Localización:** andén de entrada, metro, vías inundadas y andén de salida.
- **Personajes:** señora que espera al tren, conductor y cocodrilo.
- **Enemigos:** coronavirus (básico), lanzaderas, *commuters* y cocodrilos.
- **Boss:** Elon Musk.

El chico se encuentra en el andén del metro y es interrumpido por una señora.

---

**Señora:** ¡Chico! ¿Sabes a qué hora llegará el tren? Los avisadores no funcionan.

**Señora:** (Ruido de metro) Ahí viene, no te acerques al bordillo.

**Señora:** (Aparece el coronavirus) ¡Cuidado chico! Acaba de llegar el coronavirus.

**Señora:** Ten, toma esto. (La señora nos entrega una mascarilla) Te ayudará a resistir hasta que llegue el tren.

Se actualiza el objetivo del chico: sobrevive hasta que llegue el tren. Empieza un segmento jugable.

Llega el tren y la señora y el chico se suben en vagones distintos. La señora grita desde el otro vagón:

**Señora:** ¡Chico! Cuidado con el metro, está lleno de COVID.

**Señora:** (Avanza) Nos vemos en la cabina del conductor, es el sitio más seguro.

Se actualiza el objetivo: llega hasta la cabina del conductor. Empieza otro segmento jugable.

Una vez el chico llega a la cabina del conductor, intercambian palabras:

**Conductor:** ¡No! Estamos atascados. El metro no puede seguir por las inundaciones.

**Señora:** Chico, yo esperaré aquí a que nos rescaten.

**Conductor:** ¡¿Vas a salir?!

**Chico:** (Asiente)

**Conductor:** Ve con cuidado... Y ten cuidado con los cocodrilos.

El chico sale del tren y se encuentra en las vías, que están inundadas de agua verde y sucia. Al fondo, un cocodrilo sale del agua y exclama: "Hace tiempo que no como... A ver si hoy me dejan de rugir las tripas.". El cocodrilo se sumerge y se actualiza el objetivo: escapa de las vías como puedas. Empieza un segmento jugable.

Una vez el chico llega al andén de salida, un coche rojo aparece de entre la oscuridad y se acerca peligrosamente a su posición. El chico se ve obligado a saltar rápidamente al andén desde las vías. A continuación, una figura emerge desde la puerta del coche: Elon Musk portando un lanzallamas sorprendentemente cutre.

**Elon Musk:** Chico. Has usado el metro y has sobrevivido. ¿Cómo es posible?

**Elon Musk:** Todo el mundo sabe que el metro es una trampa mortal en la que mueren al año millones de seres humanos.

**Elon Musk:** Por eso he creado la MehCompany, para mejorar la seguridad de todos. Que hayas sobrevivido al metro te convierte en la prueba viviente de que el metro no es tan inseguro.

**Elon Musk:** Has de desaparecer. Prepárate chico.

Comienza una batalla con Elon Musk. Elon Musk es un enemigo immortal y, para ganarle, solo es necesario abandonar la plataforma. De hecho, se puede abandonar mientras habla, activando así un diálogo especial del chico en el que dice: "Pfff...

Menudo peñazo".

El chico sale del metro y empieza un segmento jugable en la calle. La idea de este segmento es desestresar al jugador con un nivel sencillo y relajado que permita disfrutar durante un par de minutos.

#### 1.4.4 Misión 3: Supermercado

- **Localización:** *parking* supermercado, interior del supermercado, sala de megafonía y sección 3.
- **Personajes:** chico que corre, cajera y Renton.
- **Enemigos:** coronavirus (básico), *commuters* con carritos y lanzaderas.
- **Boss:** Señora Melissa.

Una vez acabado el segmento de calle, el chico está en el *parking* del supermecado. En este momento le interrumpe un señor que hace la compra: "¡Corre chico! ¡¡Corre!! ¡Sal de aquí! ¡Esto es una locura!". Se actualiza el objetivo: entra en el supermercado. Empieza un segmento jugable a través del aparcamiento.

Una vez el chico entra en el supermercado, una cajera se dirige a él:

---

**Cajera:** Por favor, para entrar échate el gel hidroalcohólico.

**Cajera:** El gel repele el virus y te hace invulnerable durante 15 segundos.

**Cajera:** Por cierto, la señora Melissa entró hace una hora a por el último rollo de papel higiénico... Si la ves dímelo.

**Cajera:** Será mejor que te muevas, todos esos que vienen por ahí también quieren el último rollo de papel higiénico...

---

Se actualiza el objetivo: llega hasta el papel antes de que se termine. Comienza un segmento jugable contrarreloj.

Una vez el chico llega a la zona del papel higiénico, la cuál está desierta, un joven con aspecto demacrado se acerca y espera pacientemente. Cuando el chico se acerca, empieza un diálogo:

---

**Renton:** Soy Renton, estaba por aquí buscando algo de picar... Pero no he encontrado nada.

**Renton:** ¿Cómo? ¿Qué has visto a mi hermano?

**Renton:** Que alivio... Pensé que estaba jugando en casa y no intentando buscarme... ¡Ahora mismo voy junto a él!

**Renton:** Por cierto, toma esto. (Le entrega un rollo de papel higienico doble capa)

**Renton:** Escóndelo con tu vida. A mi ya no me va a servir.

---

La señora Melissa se asoma por le fondo de la escena. La señora Melissa olfatea y grita: "¡Por aquí huele a papel higienico doble capa!". Renton aconseja al chico que distraiga a los clientes yendo a la sala de megafonía. Se actualiza el objetivo: distrae a los clientes. Empieza un segmento jugable hasta la sala de megafonía.

Una vez en la sala de megafonía, el chico crea una distracción diciendo por el micrófono: "ATENCIÓN COMPRADORES, NUEVA REMESA DE PAPEL HIGIÉNICO EN LA SECCIÓN 9.". El chico aprovecha la confusión para dirigirse a las cajas a pagar el papel higiénico y se actualiza su objetivo.

Cuando el chico llega a la caja, aparece delante suya la señora Melissa.

---

**Melissa:** (Olfatea) Chico... No tendré el mejor oído... Ni la mejor vista... ¡Pero sí el mejor olfato!

**Melissa:** Y... Mi olfato me dice que ahí llevas ¡¡PAPEL HIGIÉNICO DOBLE CAPA!!

**Melissa:** ¿Por qué no eres bueno y se lo das a una pobre viejecita?

---

Se actualiza el objetivo: derrota a Melissa. El chico tiene que luchar ahora con la señora para poder salir sano y salvo.

Una vez el chico derrota a Melissa, esta balbucea: "Maldito seas chico... Por ese papel me hubiesen dado una pasta en Harapán.com". El nivel termina con un segmento de calle como el del metro, con la intención de que el jugador se relaje y disfrute. El objetivo se actualiza: vuelve a casa con el papel higiénico.

#### 1.4.5 Misión 4: Inmunidad

- **Localización:** calle.
- **Personajes:** Félix.
- **Enemigos:** *commuters*, soldados y hombre de negro.
- **Boss:** N/A.

El chico está corriendo hacia su casa cuando un grupo de *commuters* le corta el paso. Está rodeado. Se actualiza el objetivo: F\*\*\*\*.

Los *commuters* avanzan hacia el chico. En el último segundo, salta Félix desde un tejado. Un infectado tose sobre él pero no le pasa nada.

Se empiezan a escuchar sirenas y varias ambulancias llegan, espantando así a los *commuters*. De las ambulancias salen soldados y un hombre vestido completamente de negro. El hombre de negro coge a Félix y lo sube a la ambulancia.

---

**Chico:** ¡Eh! ¡Suelta a Félix!

**Hombre de negro:** Este gato es inmune. Con él elaboraremos la primera vacuna contra la COVID.

**Chico:** ¡Aléjate de mi gato!

**Hombre de negro:** No te preocupes... Podrás ir a visitarlo a Gregorio Moratón si se recupera de las pruebas que le vamos a hacer. (Ríe)

---

Las ambulancias se alejan y dejan al chico solo. La cámara asciende y muestra el hospital un par de calles más abajo. Se actualiza el objetivo: salvar a Félix.

### 1.4.6 Misión 5: Hospital

- **Localización:** recepción, plantas de ingreso, consulta del médico, escalera de incendios y helipuerto.
- **Personajes:** recepcionista, doctora, enfermera y científico.
- **Enemigos:** coronavirus (básico), *commuters* con camillas, lanzaderas y soldados.
- **Boss:** hombre de negro (Putin).

El chico aparece en el interior del hospital. El chico avanza hacia la recepcionista e intercambian palabras:

---

**Recepcionista:** Hola. Hoy estamos a tope. ¿Has venido a visitar a alguien?

**Recepcionista:** (Si el chico miente) El ordenador no me funciona. Mejor que preguntes en ingresos sobre tu abuela.

---

El chico sube a ingresos y se encuentra con una enfermera.

---

**Enfermera:** Chico, por aquí. (Pasa un *commuter* portando una camilla)

**Enfermera:** La máquina de agua se ha atascado, así que el Dr. Marrón ha decidido servir café a toda la planta. Por desgracia no era descafeinado y los internos se han vuelto agresivos.

**Enfermera:** Los hemos encerrado aquí para que no suban y tomen más café. Tu abuela debe de estar ahí. Para subir habla con el Dr. Marrón, él te dará la llave de la escalera de incendios.

**Enfermera:** Si consigues llegar hasta el Dr. Marrón... Trata de confortarlo... Lleva trabajando cuatro rotaciones seguidas.

**Enfermera:** Por cierto, no te olvides de esto. (Le da un EPI al chico) Estás en el lugar más peligroso de toda la ciudad.

---

Empieza un segmento jugable y se actualiza el objetivo: encuentra al Dr. Marrón.

Una vez en la consulta del Dr. Marrón, el chico consigue tranquilizarlo agradeciéndole su gran labor. Así que el doctor decide darle la llave de la escalera de incendios para que pueda ir a rescatar a su gato.

El chico entra en la escalera de incendios y ve al hombre de negro con sus soldados subiendo un saco desde el que salen maullidos de sufrimiento. El hombre de negro se gira y grita: "¡Chico! ¡Déjalo estar! No vas a recuperar a tu gato... Es demasiado importante para la madre patria. (Se le iluminan los ojos)". El hombre de negro lanza una granada con el símbolo de *biohazard* y empieza a emanar coronavirus del suelo.

La cámara se gira noventa grados y el chico tiene que saltar entre los trozos que han quedado de la escalera para poder alcanzar al hombre de negro. Empieza un segmento jugable y se actualiza el objetivo: alcanzar al hombre de negro.

Cuando el chico llega a lo más alto del hospital, abre una trampilla y se encuentra al hombre subiendo a Félix a un helicóptero. El hombre le da un ultimátum al



chico: "Último aviso. Si no te marchas, tendré que utilizar armas biológicas contra ti". El hombre lanza una granada biológica y el chico la hace rebotar con su EPI (Salta un *quick time event* para que el jugador pueda hacer el *parry* e interactuar con la cinemática).

El hombre empieza a toser y se quita la máscara revelando su identidad. El hombre de negro es Putin.

---

**Putin:** Chico. Se acabó. Un pringado como tú no evitará que Rusia sea el primer país en obtener la vacuna contra el virus.

---

Putin saca una jeringuilla, en la que se puede leer Chernobyl, y se la inyecta. Putin aumenta de tamaño y empieza a levitar. Además, empieza a poblar el aire de coronavirus.

Justo cuando el chico está a punto de morir, la enfermera, el doctor, la cajera y el resto de personajes que le han ayudado durante su aventura; aparecen para ayudarlo con un EPI y le transmiten los ánimos que necesita.

Empieza una batalla contra Putin mientras nuestro aliados nos ayudan lanzándonos objetos. El objetivo se actualiza: derrota a Putin.

Tras una larga batalla, el chico consigue derrotar a Putin.

---

**Putin:** (Derrotado) ¿Cómo me habeis podido vencer? Sois unos sanitarios de segunda, obreros y una vieja.

**Enfermera:** ¿No te das cuenta?

**Todos:** Porque nos hemos unido para acabar contigo.

---

Félix salta del helicóptero con un maullido mientras Putin sube a duras penas. El helicóptero despega y desaparece en el cielo.

---

**Chico:** Gracias a todos... A todo esto, ¿qué hora es?

**Enfermera:** Las {tiempo de juego}.

**Chico:** Puente Viejo está a punto de terminar. Tengo que irme.

**Dr. Marrón:** Espera. Con permiso. (El doctor le saca sangre con sumo cuidado a Félix) Muchas gracias, es un gato muy bueno.

---

El chico se marcha con Félix y se actualiza el objetivo: vuelve a casa.

#### 1.4.7 Desenlace

Félix entra por la ventana de casa mientras el chico abre la puerta. Amelia se gira para ver a su nieto y Félix se acurruca a su lado como si nada hubiera pasado.

---

**Chico:** Abuela, traigo la compra.

**Amelia:** Gracias hijo. Tienes tortilla en la cocina. (El chico se va a la cocina)

**Amelia:** (Sonríe y muy segura dice) Tus padres estarían orgullosos de ti.

---

La escena se funde en negro y una música de victoria empieza a sonar.