Arcade Final

Documento de juego

Proyectos dos: Métodos de diseño

Hernán Franco Higuita

David Sánchez Báez

Juliana Rojas Álvarez

Seider Muñoz Gómez

Universidad Pontificia Bolivariana

Medellín, Antioquia

2016

**Nombre del equipo**

**Kiwi**

*Corre donde no puedas volar*



Creemos en las ideas que causan escalofríos, ideas tenaces que se convertirán, más adelante, en proyectos reales. Sentimos amor por nuestro trabajo y construimos ese nexo entre la ficción y la realidad; donde no podemos volar, corremos.

Nuestro equipo creativo está conformado por

Juliana Rojas Álvarez

David Sánchez Báez

Seider Muñoz Gómez

**Bitácora digital**

En el siguiente enlace encontrarás el proceso creativo de nuestro primer proyecto, *Oso nazi espía,* aun en curso.

<https://padlet.com/Dont_Hate_Da_Fab/Oso_Nazi_Espia_project>

**Perfil del usuario**

El usuario escogido son los niños de 7 a 9 años, la edad de la razón.

El usuario está entrando en una etapa en la que busca desafíos mayores; este quiere demostrar sus habilidades. El desafío causa revuelo en él, impulsado por la ambición e incremento de la competitividad, proporcionados por la etapa que transcurre, en ella el usuario desea logros y ser reconocido por estos mismos. También, el usuario busca juegos con mayor contenido; empieza a desarrollar un pensamiento lógico para la solución de problemas, la clasificación de elementos y el desarrollo de la empatía. Le son necesarias las tres etapas del lenguaje definidas en la Teoría del desarrollo sociocultural de Vygotsky, que le permitirán reflexionar sobre la información recibida del exterior, implementar auto-verbalizaciones donde interpretara la información, y responder a lo captado, comunicándose con el juego.

Es en esta etapa, en la que el usuario empieza a interiorizar la determinación antes proporcionada por sus padres, con la cual no necesita de un externo que le indique a cada momento que hacer y qué no hacer, sino que, el usuario, se aventura a descubrirlo por su cuenta, motivado por esta auto-determinación. Por tal motivo, es necesario estimularla para que esta provenga, con más naturalidad, del usuario.

Además, el usuario presenta una parte impulsiva, la cual le incita a reaccionar frente a situaciones o sentirse atraído a estas, por medio de la estimulación de sus sentidos. Frente a esta parte impulsiva los colores llamativos jugaran un papel importante. Los usuarios muestran una preferencia por el tono rojo, el azul y el verde, altamente saturados y brillantes, sin embargo, con respecto a los demás colores, centrarán su atención en el objeto donde provengan los colores fuertes y saturados, evidentes en el campo visual. Pero no solo lo meramente ocular les estimulará. Los sonidos son una parte fundamental del fenómeno de acción-reacción; estos le indicaran al usuario que efectivamente esta interactuando con el juego. La música instrumental amena es recomendada ya que estimula al usuario a descubrir e indagar, por el contrario la saturación de la misma podría causar ansiedad y le generará el deseo de alejarse del lugar. Al usuario le gusta saber que interactuó con el juego, que sus acciones implicaron cambios, y los sonidos son un indicativo de ello.

El usuario necesita ser guiado por momentos para conocer lo que le rodea y como puede interactuar con sus alrededores; sin embargo, no necesita ser llevado de la mano en todo instante; el usuario requiere, además, la libertad para poner en práctica lo que le fue presentado con anterioridad.

A partir de esta edad, se da la separación por sexos y tender a cierto tipo de dinámicas en función al género, debido a normas o esquemas sociales; el usuario empieza a ser consciente de ellas, y se somete, la mayoría de las veces, sin darse cuenta de ello. No obstante, desde edad temprana se empiezan a tomar decisiones sobre sus gustos. Es por eso que un juego con mecánicas simples y no centradas en que “solo un tipo de persona lo hará bajo cierta situación” nos permitirá moldear el juego al rango de edad y usuario deseado.

**Oso nazi espía**

**Genero del juego**

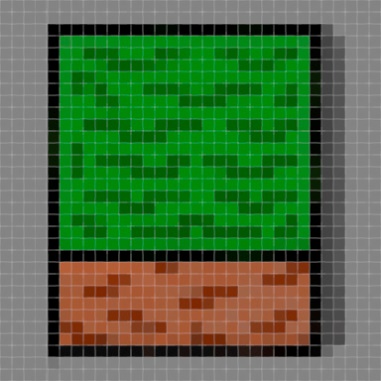
**Scrolling Shooter**

Permite controlar un personaje que dispone de un elemento o arma, con el cual puede disparar o lanzar a voluntad objetos contra enemigos que aparecen en la pantalla.

Un Scrolling Shooter es un disparador con desplazamiento de pantalla, es decir, que el juego incluye un movimiento vertical u horizontal de la pantalla. Los vertical Scrollers son los más adecuados para las máquinas [Arcade](https://es.wikipedia.org/wiki/Arcade), ya que estos simulan un movimiento en el jugador. La acción se ve desde arriba y la pantalla se desplaza de arriba abajo o viceversa. Además, el jugador tiene un control limitado sobre su movimiento ya que la pantalla se mueve progresivamente hacia adelante, impidiendo al jugador retroceder.

El Scrolling Shooter también tiene la ventaja de permitir la aplicación de mecanismos complejos en los enemigos, y gráficos simples, funcionen de forma convincente a la par.

**Top Down View**



Es una perspectiva que muestra al jugador y sus alrededores desde arriba, permitiendo ver al jugador, los eventos y enemigos que se acercaran a él con claridad y anticipación.

Esta vista, además de proporcionarnos la claridad necesaria para el concepto elegido, es una opción más simple y en concordancia con los parámetros establecidos de un juego 2D.

**Objetivo**

Escapa de las fuerzas enemigas, llevando la información a salvo a la base mientras sigues las ordenes secretas de eliminar a capitanes al mando de tu bando.

**Procedimientos**

En *Oso nazi espía* el jugador deberá llevar a salvo a Barend desde el punto en el que se encuentra recolectando la información, hasta la base. Para hacerlo deberá evadir los obstáculos, enemigos y adversidades que encuentre en el camino con ayuda de sus habilidades, armas y alimentos o esquivándolos en el menor de los casos. En el juego habrá un total de seis enemigos, de los cuales, se conformaran tres pares. Cada par corresponderá a cada uno de los tres niveles. Los pares se basan en soldados genéricos provenientes del bando contrario y un enemigo exclusivo de cada nivel: el Sabueso, el Águila roja y la Enfermera. Los soldados dispararan proyectiles, mientras que los enemigos exclusivos, con ayuda de sus ataques especiales, causaran daño debido al contacto con el jugador. Además, hay diversas trampas situadas a lo largo del campo. El jugador podrá evitar los ataques, proyectiles y trampas esquivándolas, sin embargo, es recomendado que haga uso de los beneficios proporcionados al personaje jugador para pasar victorioso cada nivel.

De acuerdo al nivel el personaje jugador, Barend, se encontrara camuflado como tres diferentes tipos de osos. Dependiendo del camuflaje, aparecerán diferentes tipos de power-up. Barend siempre tendrá disponible un arma consigo que dispara proyectiles, sin embargo, las provisiones son limitadas, al igual que aquellas de las armas exclusivas de cada camuflaje. Tanto las provisiones, armas y alimentos, se pueden adquirir en el camino a la base. Los alimentos curaran la vida, las armas y provisiones solo pueden ser utilizada una a la vez y el score aumentara en la misma proporción en la que el jugador elimine a mas enemigos. El personaje jugador cuenta con una habilidad de defensa en la que da múltiples vueltas frontales para conservar el paso y evitar el daño, el jugador podrá acceder a ella en todo momento.

Además, se encuentran esparcidos en lugares misteriosos los tres objetos fantásticos: la Lanza de Longino, el Arca de la Alianza y el Santo Grial. Cada uno correspondiente a un nivel. Si se encuentra uno de estos objetos y se consigue terminar el nivel, se habrá completado en su totalidad el nivel en cuestión.

El jugador lograra culminar el nivel si logra llegar a la base y derrotar al capitán al mando de esta. El capitán al mando de las bases son enemigos con una salud elevada, el jugador puede hacer uso de las armas que logro recolectar en el camino aun no agotadas y del arma personal que dispara proyectiles. En el transcurso de la pelea se proporcionaran elementos de salud y de combate que beneficiaran al jugador personaje. De esta forma, lograra cumplir su objetivo.

**Reglas**

En cuanto al movimiento, Barend tiene unos movimientos básicos, uno involuntario que es correr hacia adelante, y los demás voluntarios, es decir, causados por el jugador. Los anteriores, constan de correr hacia la derecha, correr hacia la izquierda y saltar. El personaje jugador dará múltiples vueltas frontales como técnica de defensa. Sus movimientos no le pueden sacar de la vista del jugador.

La forma correcta de atacar a los enemigos es herirlos con alguna de las armas disponibles, el primer enemigo que se encontrara Barend serán los soldados del bando contrario, estos solo serán eliminados por medio de las armas y por la técnica de defensa, por el contrario los enemigos especiales de cada nivel, no les afectara la técnica de defensa, en cambio, si entran en contacto directo con Barend, le restaran, a él, salud.

Los mecanismos de ataque de los enemigos finales de cada juego son diferentes a los enemigos genéricos. Cada uno de ellos atacara y dará el chance, mientras se recupera, de que le ataquen. Serán tres fases, cada una más compleja que la anterior, y en el intermedio de las fases se darán elementos de salud y de ataque que Barend podrá coger. Si se quiere salir de la batalla, al volver a hacer el nivel, este se empezara desde cero para volver a acceder a la pelea con el enemigo final del nivel correspondiente. Además al momento del encuentro no se podrá regresar al campo o salir de la sala del enfrentamiento.

Los elementos de salud, como los alimentos, se encontraran esparcidos en el campo en las zonas relacionadas al mismo ítem. Por ejemplo, si el ítem es una perca de mar, se encontrara con más posibilidades, cerca del agua. Las provisiones y armas especiales de cada camuflaje se encontraran, con ayuda de la técnica de defensa, rompiendo cajas o pequeñas estructuras esparcidas por el recorrido.

Los elementos de salud incrementaran la salud, los de ataque, servirán para enfrentar a los diversos enemigos. Solo se podrá utilizar un arma a la vez y no se podrá hacer uso de estas si no se tienen municiones, no se tiene el arma en cuestión, el personaje jugador está saltando o se está utilizando la técnica de defensa.

Los elementos fantásticos son ítems bonus optativos. Se recolectaran si Barend hace contacto con ellos.

En la interfaz se podrá saber que arma esta seleccionada, como está tu nivel de salud, cuantas municiones tienes del arma mostrada y con cuántas vidas cuentas. Si se pierde una vida, Barend no podrá acceder a las armas durante quince segundos, si se pierden todas las vidas, se deberá volver a empezar el nivel.

Los ataques de los soldados del bando enemigo te restan 10 puntos de vida, mientras que el ataque de los enemigos especiales le quitara el doble al personaje jugador. El podrá saltar todos los objetos, trampas e ítems, pero no podrá evadir de esta forma a los enemigos.

La vista de la pantalla se moverá automáticamente en cuanto empiece el nivel, por lo tanto, no habrá un tiempo límite, sino un recorrido limite, en el cual, el reto a superar del usuario, es lograr llegar al final del recorrido.

**Recursos**

Cada nivel, cuenta con dos habitaciones: Una de 640 x 4800, que es el recorrido del puesto de información hasta la base, y otra de 640 x 480, que es la habitación donde se llevara el enfrentamiento con el enemigo final.

El personaje jugador contara con un nivel de salud, al comenzar el juego, de 100. Contará con tres vidas que se agotaran en cuanto el contador de vida llegue a cero. El máximo de municiones con la que cada arma cuenta es de 50, las cuales se irán agotando y el jugador deberá recolectar en el camino.

**Ítems**

**Ataque**

MP18

Esta es la principal arma de ataque. Este subfusil estará siempre disponible, sin embargo, tras agotarse todas las balas, debe pasar un tiempo de espera (Entre 20 y 30 segundos) para volver a disparar con el arma. Esta arma es una adaptación del subfusil por el cual es nombrada, acogida en el combate y modificada para el uso exclusivo del oso nazi espía. El arma hace parte de un mecanismo que le permite a Barend, con el leve movimiento de su lomo, disparar y volver a guardar el arma. Al principio de cada nivel esta viene con cincuenta balas.

Cuchilla de bambú

Esta es una de las tres armas exclusivas, perteneciente al camuflaje de Oso panda. Esta cuchilla, forjada de acero, tiene un mango de bambú. Se le fue ofrecida al oso nazi espía cuando, paseando por los barrios pobres encontró a un infante robando en una tienda con dicha arma. El niño debía sostener una familia. Barend le ofreció una hogaza de pan a cambio del utensilio de sustento del menor. Si se colecta esta arma, el jugador puede disparar cincuenta cuchillas.

Espada parda

Esta es una de las tres armas exclusivas, perteneciente al aspecto de Oso pardo. Se cuenta en la armada que esta espada fue forjada con fragmentos de meteorito, por lo tanto, la hoja no solo te puede cortar la garganta con un roce, sino que al hacer contacto con su organismo, esta te proporcionara una muerte lenta y dolorosa. Barend hizo que se esparciese el rumor para poder venderla por veinte veces más el precio costado. Si se colecta esta arma, el jugador puede disparar cincuenta espadas.

Tirachinas

Esta es una de las tres armas exclusivas, perteneciente al camuflaje de Oso panda. Hecha 90% de bambú y 10% de pelo. Esta arma fue hecha por Barend al lado de una quebrada. Ensayando con los objetos a su alrededor, lanzo un trozo de bambú a una pescadora a la orilla del rio. La joven nunca salió del agua. El pescado que dejo estaba bueno. Si se colecta esta arma el jugador puede disparar cincuenta trozos de bambú.

Shuriken

Esta es una de las tres armas exclusivas, perteneciente al camuflaje de Oso polar. Es un tipo de daga oculta hecha con 100% hielo. Mas halla de Bernín se encuentra un pueblo atrapado en el invierno, gobernado por una mujer vanidosa, que ha rechazado todo invento del hombre. Barend al socorrerlo regalo a la mujer el arma, quien al ver su reflejo huyo despavorida. Si la mujer huyo al ver su reflejo, el arma le podría servir para ahuyentar a más de la mitad de los humanos. Si se colecta esta arma el jugador puede disparar cincuenta Shurikens.

**Defensa**

Barend cuenta con una habilidad que reduce el daño recibido. Si se hace uso de ella, Barend podrá dar múltiples vueltas frontales a una gran velocidad, permitiéndole avanzar y recibir con más libertad los ataques enemigos.

**De información**

El comunicador

Este dispositivo es una radio que permite la comunicación directa entre la base y Barend. Ella brindará información clave al iniciar y terminar el nivel. La mayoría de las veces, es el culpable de que acaben descubriéndole y deba volver a la base con una cantidad exuberante de enemigos a su espalda. Solo tiene dos razones para portarla: Que esta es de uso obligatorio y que puede escuchar su programa matutino *Peces y tazas* cuando esta de misión.

Placa Soddu

Son un grupo de placas situadas en lugares evidentes a lo largo de toda Europa. Estas brindaran información sobre los alrededores. Ubaldo Soddu fue el oficial militar quien creyó conveniente esparcir por todo el mundo sus placas de información para evitar que la gente cayera en la desgracia de perderse y si lo hacía, podría entretenerse. Su cargo fue arrebatado, no solo por ser derrotado en el campo de batalla en menos de un mes, si no por revelar muchos puntos estratégicos por medio de sus placas. Ubaldo Soddu se encuentra trabajando como oficinista para uno de los gemelos Hitler.

**Bonus**

**Salud**

Calamar

Este es uno de los seis ítems exclusivos, perteneciente al camuflaje de Oso polar. El calamar subirá los niveles de salud de Barend. La tinta de calamar es menospreciada. Esta enriquece los platos de la cocina, más que un cubo pre cocinado con especias. Delicioso con el pescado.

Bacalao ártico

Este es uno de los seis ítems exclusivos, perteneciente al camuflaje de Oso polar. El Bacalao ártico subirá los niveles de salud de Barend. El Bacalao ártico es un pez, el pescado es comida, Barend ama la comida. No hay nada más que decir.

Perca

Este es uno de los seis ítems exclusivos, perteneciente al aspecto de Oso pardo. La perca sube los niveles de salud de Barend. La perca es un pez de rio, que puede ser encontrado fácilmente. Antes de que el cemento inundara Bernín, la perca era el alimento principal de Barend. Ahora se alimenta de plomo y de cubos sin sabor.

Madera

Este es uno de los seis ítems exclusivos, perteneciente al aspecto de Oso pardo. La madera sube los niveles de salud de Barend. El olor de la madera te puede llevar a casa. El olor de la madera quemada te puede avisar que algo está mal con tu casa. Es por eso que Barend sigue con vida.

Bambú

Este es uno de los seis ítems exclusivos, perteneciente al camuflaje de Oso panda. El bambú sube los niveles de salud de Barend. En un entorno donde algo es visto con extrañeza, agregarle a su alrededor objetos de la misma procedencia hará que el primero se acople más a sus alrededores. Con cada oso panda, estará su bambú.

Eucalipto

Este es uno de los seis ítems exclusivos, perteneciente al camuflaje de Oso panda. Este género de árboles o arbustos sube los niveles de salud de Barend. El general Rodi fue el encargado de enseñar a todos y cada uno de sus aprendices el arte del camuflaje. Donde no solo tener un aspecto convincente cuenta, sino que este debe estar a la par con su entorno y situación. Barend se encontraba comiendo perca en el rio mientras se daba la clase.

**Puntaje**

La Lanza de Longino, el Arca de la Alianza y el Santo Grial

Los tres ítems de Bonus se encuentran en el juego una sola vez. A cada uno de ellos le corresponde un nivel. Su origen en el juego se explica a la obsesión de Adolph Hitler por los objetos fantásticos, siendo estos tres en particular. Los Gemelos Hitler, en busca de ganarse el favor del líder supremo buscaron hasta el cansancio estos tres objetos. Sin embargo ¿De verdad aparecerán estos ítems o su existencia en el juego es solo mítica?

Atacar enemigos

Atacar enemigos con los ítems de ataque hará que el puntaje se incremente, en la medida de importancia del enemigo.

**Conflicto**

Los enemigos buscaran acabar con el personaje jugador en cuanto este se encuentre cerca de ellos. Sin embargo, el jugador debe de conducir a Barend sano y salvo hasta la base, suceso que los enemigos tienen la misión de evitar. Los enemigos finales intentaran que el jugador no complete el nivel, y el jugador deberá implementar todos los ítems a su alcance para lograr su objetivo. Se recomienda que el jugador evite las trampas en el campo, las cuales no podrá destruir, solo reducir su efecto en él si pasa sobre ellas con la habilidad de defensa. Los soldados de cada nivel dispararan al personaje jugador, este podrá dispararles o utilizar la habilidad de defensa para acabarlos. Con los enemigos especiales solo se pueden utilizar las armas a disposición del jugador y con respecto al enemigo final de cada nivel, este solo se podrá eliminar con las armas, cubriéndose cuando él se encuentra en ataque y disparando en aquellos momentos donde se recupera para su próximo ataque.

El jugador puede no eliminar a todos los enemigos en el recorrido a la base, sin embargo, estos le seguirán disparando en todo momento en el cual este enemigo se vea en la pantalla. Se recomienda hacerlo ya que se evitara el daño causado y se aumentara el puntaje.

Para acceder a los alimentos, armas optativas y municiones, el objeto jugador solo debe tocarlos.

**Límites**

El nivel consta de dos habitaciones, el recorrido de campo de 640 x 4800 y la sala del enemigo final de 320 x 240. En cada nivel el jugador estará limitado horizontalmente, como es usual en los vertical Scrollers. Verticalmente habrá una distancia definida, sin embargo, la vista se reducirá a 640 x 480, para mejorar el análisis de la situación por parte del jugador y generar intriga por lo que sucederá después.

El recorrido en la primera habitación de cada nivel se generara automáticamente, por tal motivo, no está al control del jugador.

En la interfaz solo se cuenta con una pantalla de inicio que conducirá a una pantalla de selección, por donde se podrá acceder a la historia, las instrucciones, selección de niveles y créditos.

En cuanto a los controles, el jugador contará con una palanca, dos botones de juego y dos botones de manejo de la interfaz. Con la palanca podrá controlar, el movimiento del personaje jugador permitido para el usuario, es decir, moverle de izquierda a derecha en el límite establecido del nivel. El jugador podrá disparar presionando la palanca hacia adelante y cambiar el arma seleccionada presionándola hacia atrás. Con los dos botones de juego, ubicados a la derecha, se controlaran las habilidades de saltar y de defensa. Por último, con los dos botones ubicados a la izquierda, el usuario podrá avanzar y retroceder en la interfaz, además, presionando el botón de retroceder, ubicado al extremo izquierdo, cuando se encuentre en los niveles, se podrá pausar el juego, y una vez allí, reanudarlo o regresar a la pantalla de inicio.

El personaje jugador se encuentra en un mundo reinterpretado, en los tiempos y situaciones acogidas por la segunda guerra mundial. Se comenzara el juego en pleno inicio de la guerra y se terminara días antes de la culminación oficial. Entre niveles habrá saltos temporales que permitirán abarcar y mostrar al jugador lo requerido y necesario.

**Resultado**

Solo hay dos resultados posibles en el juego *Oso nazi espía*, fallar, implicando la muerte del personaje jugador, o ganar, cumpliendo el objetivo del juego. Se podrá fallar, si se pierden las tres vidas y el contador de salud llegase a cero y se podrá ganar si se completa el nivel, se obtendrá la victoria si se terminan los tres niveles en su totalidad.

La incertidumbre es generada por el desconocimiento del jugador sobre lo que está sucediendo en la historia, por los enemigos o situaciones que se le presentaran en cuanto se desplace la vista por el nivel establecido y por lo que acontecerá si sale victorioso de cada situación. Por otro lado, los factores sorpresa serán otorgados por esos mismos elementos esperados con incertidumbre. Las habilidades de Barend, las distintas ambientaciones en cada nivel, la diferencia en cada enemigo y el inesperado final, son un ejemplo de ello. Lo anterior motivará al jugador, y creará una experiencia memorable en él, objetivo del equipo creativo.

**Reto**

Se generara el equilibrio entre el estado de frustración y satisfacción por medio de enemigos que impongan un desafío pero a la vez se deba ser audaz y perspicaz para eliminarlos o evitarlos. La tensión será generada por la constante atención que debe prestar el jugador por las situaciones venideras, por el daño, causado al personaje jugador, el cual podrá ser rectificado en todo momento en la interfaz y por el anhelo de salir victorioso.

El grado de dificultad en los niveles incrementara gradualmente, sin llegar a ser un cambio brusco ni uno imperceptible. Sera posible, pero requerirá de la atención e implemento de los recursos ofrecidos al jugador.

Llegar a cada uno de los enfrentamientos con los enemigos finales y salir victorioso de ellos. Salir victorioso, ese es el reto.

**Premisa**

Barend debe recorrer todo el camino desde el punto de información hasta las bases, para así derrotar a cada uno de los líderes de base sin ser interceptado, siguiendo órdenes secretas.

Además de enseñar al jugador a ser persistente sin importar las dificultades, no tener miedo a lo impredecible por medio de la exploración de nuevos lugares y siempre apuntar a lo más alto, se desea dejar la visión de que hasta el asunto más inquietante, visto con inocencia, es accesible y de fácil comprensión, es decir, en el juego representamos de forma no muy directa el dolor que puede causar una guerra y que la respuesta a la violencia, tarde o temprano, será más violencia.

**Historia**

Barend es un oso nacido en Bernín, más allá de las altas montañas, en los más profundos y frondosos bosques. Él y toda su familia vivían allí, hasta el día del exterminio del bosque. No quedo nada, solo escombros y máquinas listas para implantar el cemento en la tierra madre y fértil. Su familia, como los árboles y ríos, desaparecieron sin dejar rastro. Fue necesaria una semana entera para llegar del centro del bosque que antes fue su hogar a la ciudad causante de sus problemas, y solo un día para descubrir quiénes lo hicieron: *“Los Trillizos Hitler, primos del líder supremo.”* o para Barend: Humanos.

Unos jóvenes humanos le vieron en los bordes de la ciudad y lo capturaron para usarlo como objeto de entrenamiento. Barend no sabe si fue la forma en la que esquivo los proyectiles o la manera en la que audazmente destrozo los objetos que planeaban herirle, pero consiguió llamar la atención de más de uno de los humanos. Con el tiempo aprendió que esos proyectiles eran balas, que esos objetos hirientes eran pistolas, y que los humanos cuya atención llamo no solo eran simples soldados, sino capitanes.

El tiempo fue pasando y Barend era un soldado oso entrenado. Por sus grandes capacidades en camuflaje, defensa con diferentes armas y sumisión, le fue concebido un puesto en inteligencia, especializándose en el trabajo de campo.

Sus habilidades y desempeño en el campo le brindaron frutos y un buen nombre. Barend se ganó la confianza del mayor de los Trillizos Hitler. Confianza traducida en un salmón fresco cada día cuando el sol empezaba a ocultarse tras la montaña de Bernín.

El septiembre de 1939 no tardó en llegar y con el día 3, el estallido de la segunda guerra mundial humana. Así, su primera misión solicitada por el alto rango llego también.

En un telegrama gruñido por su oficial al mando venía relatado: El mayor de los Trillizos Hitler encontraba la existencia de sus dos hermanos molesta en la guerra, la entorpecían abrumadoramente, por consiguiente, esta situación le robaba la paz. Tal y como le informaron, el Mayor de los trillizos ya les había pedido anteriormente con cortesía a sus dos hermanos: *“Les pido el favor retirarse de mi jardín y no llenar de peste mis plantas.”* pero al no haber una respuesta positiva, el problema debería ser *aniquilado de raíz*.

Barend, seria visto como un obsequio, para mejorar la precisión, del hermano Mayor hacia los otros dos hermanos. Él debe ir como un regalo para el mejoramiento de la situación actual y ser visto como la ofrenda de paz entregada por el Mayor de los trillizos. Barend les ofrecería información fresca de sus puntos de interés enemigos y una vez termine la misión dada en ese lugar, ganándose la confianza de los dos Trillizos menores, destruirlos.

Así se ordenó, y así será.

Primera misión

Augen Hitler: El faro marítimo.

Barend se encontraba en Polonia, días antes del ultimátum de Alemania a Polonia. Se le dio la misión de llevar información, para debilitar aún más a Polonia en el momento del ataque, al trillizo menor: Augen, líder de la marina. Al momento de sonar su comunicador para avisarle que su misión fue dada por terminada, consiguió con el sonido estridente, llamar la atención de más de un enemigo y así comenzó su tortuoso regreso a la base. Tras llegar a la base se encontró a solas con el menor de los Trillizos, Augen, quien venía a felicitarle. Él era un hombre bronceado y rubio con afro, con su uniforme *“abrumadoramente fabuloso”* portado, según el hombre. Además lucia el bigote del líder supremo del mismo color rubio de su cabello. Barend recibió las gracias y acto seguido, sacó su arma. De esa forma comenzó su combate con Augen y con este su primera misión.

Tras volver al puesto de información, nuevamente el pescado y el sol estaban en su sitio.

El misterio sobre el asesinato de un comandante de la marina fue atribuido al bando contrario y conservado estratégicamente de esa forma para justificar acciones que alegraron de sobre manera al líder supremo y a su primo Mayor.

Segunda misión

Adler Hitler: El águila roja.

Era el año 1941. El telegrama avisando su nueva misión arribo en abril y el primero de junio se puso en marcha. Barend se encontraba en Leningrado, actual San Petersburgo. Era en aquel entonces días antes de la acción militar *Sitio de Leningrado* llevada a cabo el 8 de septiembre, en busca de apoderarse con el lugar.

Barend se encontraba bajo el servicio del Trillizo *“No”* del medio, quien alegaba en su presentación, una y otra vez, que dos segundos y medio no significaban nada. Adler Hitler era pelirrojo, con el mismo estilo de bigote que su hermano menor, con cada cabello de su cabellera y barba meticulosamente cuidado y su uniforme *“recatadamente pulcro”* portado. Él era uno de los líderes de las fuerzas aéreas, y para cumplir con el bombardeo requerido para debilitar Leningrado, era necesaria la información.

Barend se encontraba nuevamente escondido. Adler cometió el mismo error que su hermanomenor, llamando la atención del enemigo por el sonido del comunicador de Barend, avisándole que ya podía regresar a la base. Solo que esta vez fue Ubaldo Soddu cuya voz se escuchó, él era uno de los subordinados de Adler. El puesto de aquel subordinado fue descendido semanas atrás por no poder mantenerse en pie en el campo de batalla. Barend tuvo que correr nuevamente a la base aliada sin ser interceptado.

Misión cumplida, las felicitaciones dadas y su arma nuevamente sacada, se llevó a cabo el nuevo enfrentamiento con uno de los Hitler. Adler fue exitosamente ejecutado.

Nuevamente la muerte sin culpable de un elemento clave, esta vez de las fuerzas aéreas, fue atribuida a los contrincantes, cuyo delito pronto pagarían con bombardeos en su honor.

Su encargo fue cumplido, el mismo salmón le esperaba en el plato, pero su puesta de sol estaba manchada de rojo. Sin embargo, así lo había estado desde el día en que la montaña dejo de tener árboles y adquirió columnas.

Misión Final

Adulph Hitler: El líder militar

El fin de la segunda guerra mundial humana estaba cerca. Era 1945, 30 de abril, horas antes de la toma de Berlín. Barend se encontraba esta vez dentro de Alemania espiando a las tropas soviéticas que se alistaban para acabar con las personas que le entrenaron. Las tropas soviéticas se encontraban acorralando a los que con recelo le pidieron ir por información, pero él no culpa a los de su bando, visto que ha observado como desconfiadamente, e incluso podría decir con el mismo recelo, le piden un café a Margaret de la habitación de fuego y salmones o *“Cocina”.*

Barend no es descubierto, sin embargo, los suyos, sus aliados, los mismos que le pidieron información, empiezan a perseguir e intentar dispararle, era nuevamente un objeto de entrenamiento. Barend recorre desde Bernín, su antiguo hogar, hasta la Última Defensa custodiada por el Mayor de los trillizos. Esta protegía el Bunker e impedía el paso a él. En ese bunker se encontraba el líder supremo.

Barend, logrando descubrir una forma de entrar a la Ultima Defensa, se encuentra con el defensor de la última barrera al bunker: El mayor de los Trillizos, Adulph Hitler.

Su cabello era negro, su bigote del mismo tono azabache y su uniforme estaba *“Exageradamente malvado”* portado.

La razón por la que los humanos aliados intentaron herirlo, la razón por la que evito el salmón envenenado el atardecer a su última misión solicitada por el Mayor de los trillizos, y, sobre todo, la razón por la que se entrenó y se hizo más fuerte todos estos años, fue para llevar a cabo una venganza. El oso nazi espía debía acabar con su última misión. Barend daría descanso a su familia una vez por todas.

Adulph lo sabía, la desconfianza no viene gratis, excepto si es en un café demasiado bueno para tu condición.

El enfrentamiento fue difícil y tortuoso, pero una vez más Barend logro derrocar la adversidad. Tras respirar con cansancio sobre el área de combate y admirar que todo finalmente acabo, rugió:

“…logre hacerme con los trillizos humanos… ¡Ahora a por el resto!”

Datos extra

* La forma en la que la historia se reflejará en el juego será distinta a la relatada. El inicio de la historia se verá como, en efecto, por culpa de los Trillizos, Bernín se queda sin vegetación y vida alguna, la familia de Barend desaparece y el queda solo. Después cada nivel el recibirá las ordenes, de una fuente anónima para el espectador, de aniquilar a los comandantes, y así lo ira haciendo uno por uno. (El espectador podría formar la idea de que Barend se encuentra aliado con el enemigo por lo que el final le tomara por sorpresa). Al llegar el momento del tercer nivel y el enfrentamiento con el mayor de los Trillizos, se le revelara la información al espectador de que era el mayor de los Trillizos quien ordenaba a Barend y que Barend todo este tiempo estaba construyendo su venganza.
* El nombre de Augen significa faro, el nombre de Adler significa águila y el nombre de Adulph es una mera sátira.
* A través de los niveles se va dando una pérdida de saturación en el color en los alrededores, que avisa el avance de la segunda guerra mundial. (En los inicios la devastación no ha sido tan tenaz como al final de la guerra, por eso se va adquiriendo un color grisáceo).
* El personaje mantiene su misma saturación y tono a través del juego representando la inocencia y estado del usuario como jugador, quien entra en el mundo a descubrir lo acontecido.
* El final, a pesar de presentir que se tornará más sombrío, toma un giro donde los colores brillantes, la música agitada y vivida, y la frase de ¡Ahora a por el resto!” crearan un gran impacto en el usuario, además que le generara adrenalina y no pesadez y amargura.
* El final puede ser interpretado a gusto, sin embargo, en la visión de los creadores, Barend esta cautivo en un deseo de venganza que nunca saciara la pérdida, he ahí la razón de su decisión final.
* La condición del bien y del mal, en el juego, es subjetiva. Cada personaje en el juego tiene una historia y unas motivaciones. Por lo tanto, se consideraría buenos a aquellos que hacen el bien y malos a los que no. Para el jugador, se considerarían buenos aquellos quienes benefician su misión, y malos los que no lo hacen.
* El punto de relación entre los personajes es la guerra.
* El papel de Barend puede ser tomado como el héroe para el jugador. Para el equipo creativo es la simbología del odio y deseos de venganza dejados en la guerra a aquello que era inocente.

**Personajes**

Barend

Barend es el personaje principal del video juego. Barend, inspirado por un deseo de venganza, desea aniquilar a las personas que destruyeron su hogar y su familia. Fue entrenado por las mismas personas que le causaron daño al ver su potencial. Al iniciar el juego, es un agente entrenado y en acción. Es calculador y frio, personalidad que expresa por sus acciones.

Augen

Augen es el menor de los Trillizos Hitler. Es moreno, de complexión atlética, rubio y de ojos rojizos. Cuida mucho su apariencia y es extremadamente melodramático. Cree que sus acciones son necesarias para la armonía y paz del futuro. Al ser el menor, recibió más mimos de su madre, quien incentivo la vanidad inmortal en él. Es uno de los Capitanes líderes de la marina.

Adler

Adler es el hijo intermedio de los Trillizos Hitler, asunto que le gusta negar. Adler es pelirrojo, de piel clara, ojos verdosos y complexión refinada. Le encanta la simetría, por eso desaprueba enormemente ser considerado el segundo trillizo visto que el número dos, no es precisamente simétrico. Es uno de los Capitanes líderes de las fuerzas aéreas, dueño de *la avioneta más simétrica que te puedas encontrar,* su orgullo.

Adulph

Adulph es el mayor de los Trillizos Hitler. Desde pequeño le gustaba estar al mando de la situación, y siempre estuvo celoso de su primo a quien no se paraba de mencionarle una y otra vez en casa. Es el más importante Capitán líder de batallas a campo abierto. Es estricto y obtuso, considerando un estorbo a todo aquel que no es producente o un inútil.

Los sabuesos

Este tipo de canes, al igual que Barend, son parte del proyecto de animales amaestrados. Es veloz y posee una gran fuerza en su mordida. Es fiel a su amo a tal punto en el que destrozaría al asesino si este llegase a morir, o bien, autodestruirse si se da la orden. Los sabuesos entrenados son la especialidad de Augen.

Águilas rojas

Al igual que Barend, son parte del proyecto de animales amaestrados. Especializadas en los ataques aéreos y recolección de información. Llega a abarcar un amplio territorio a través de los campos atacando por instinto a aquel con intensiones dudosas por su bando. Estas aves son el segundo orgullo de Adler.

Las Enfermeras

Perfección deseada por los nazis. Viva representación de la raza aria surgida de los experimentos. Es fría y contundente, posee habilidades atléticas por encima de la humana. Fue diseñada para custodiar los campos de concentración debido a su alta resistencia por la contaminación radio activa. Gracias a su resistencia, se pudo especializar también en el enfrentamiento de campo. Los resultados de los experimentos para Adulph le resultaron sumamente satisfactorios.

Soldados

Los soldados son la fuerza de un ejército. Listos y dispuestos, llevando su uniforme correspondiente al ámbito que pertenece. Estos, motivados por sus ideales, protegerán la base, intentando detener a Barend de alejarse con la información.

Ubaldo Soddu

Nacido en 1883, Ubaldo Soddu fue un oficial militar italiano en la segunda guerra mundial. A favor de Alemania, Ubaldo Soddu se ganó la confianza de la alta sociedad por sus comentarios elocuentes y mesurados sobre la guerra, como cualquier persona en su posición merecería hablar; sin embargo, de la forma en la que pocos lo hacían.

En noviembre de 1940 se le mando por primera vez al campo de batalla como un elemento determinante, y no duro ni un mes en pie, demostrando su poca experiencia y sabiduría en la guerra, a la vez que ser un diplomado con honores en encuentros sociales, bienes y demás baratijas.

Ubaldo Soddu además de su fracaso en el campo de batalla fue el creador de las Placas Soddu. Estas son un grupo de placas situadas en lugares evidentes a lo largo de toda Europa. Estas brindarían información sobre los alrededores. Ubaldo Soddu fue el único oficial militar que creyó conveniente esparcir por todo el mundo sus placas de información para evitar que la gente cayera en la desgracia de perderse y si lo hacía, podría entretenerse.

Su idea fue muy bien recibida a la hora de la merienda, pero no en el alto rango.

Su cargo fue arrebatado, no solo por ser derrotado en el campo de batalla en menos de un mes, si no por revelar muchos puntos estratégicos por medio de sus placas. Ubaldo Soddu se encuentra trabajando como oficinista para uno de los primos del líder supremo actualmente.

Ubaldo Soddu siempre ha sido alguien refinado y de buen gusto, que goza del brillo e historias fantásticas. Tiene unas facciones refinadas y una *muy buena* sonrisa, en lo que al respecta. Tiene la nobleza de un gato con su amo en lugar de la de un perro y, a pesar de su repentino descenso, su actitud sigue siendo la misma, después de todo *“Los grandes empresarios empezaron con poco menos de lo que tengo ahora.”*

Datos extras:

* Trabaja en los puestos de información
* Su edad, actual, sobrepasa los cuarenta.
* Degusta de los más refinados platillos a la hora del almuerzo para llamar la atención de sus iguales.
* Se sienta solo a almorzar.