Asylum Break

Público Objetivo

A partir de cinco años.

Historia

Charlie es un anciano que vive en un asilo desde la muerte de su mujer. Sus hijos y nietos le visitan con frecuencia y sus compañeros de geriátrico son más que buena compañía. Aunque Charlie tiene acceso a todo tipo de actividades, no puede parar de pensar en los acontecimientos de su vida. Reviviendo su pasado se hace consciente de que siempre ha vivido como el resto ha querido y perdiendo grandes oportunidades. Charlie no tiene remordimientos de las decisiones de su vida. Ha tenido una mujer maravillosa y unos hijos a los que quiere. Pero Charlie sabe que ha habido momentos de su vida en los que ha rechazado cosas tan tontas como aquel viaje a la montaña con unos amigos, o esa fiesta universitaria a la que no quiso ir porque tenía que estudiar.

Todas esas oportunidades perdidas hacen que Charlie forme un plan en su cabeza, un plan que le dará esa libertad que tanto ansía para vivir aquello no vivido. ¿Por qué quién dice que a la tercera edad no se pueden vivir aventuras?

El objetivo de Charlie es reunir las piezas necesarias para llevar a cabo su plan de escape. Como no le van a dejar irse sin más y sus hijos no se lo permitirán pensando que se ha vuelto loco, Charlie ha decidido montar una silla de ruedas voladora para escapar del asilo e ir a ver mundo. Esta vez, Charlie va a realizar lo que solo quedó en deseos y vivir hasta su último momento. Y para ello está dispuesto a recorrer el edificio entero evadiendo y enfrentándose a los enfermeros y a los ancianos chillones con los que se encuentre. Y así, una vez haya reunido todas las piezas, llegar a la azotea del edificio y escapar en su recién construida máquina.

Mecánicas

Charlie se mueve a la izquierda y a la derecha con las teclas A y D respectivamente. Tiene un salto con W que le permite saltar a plataformas móviles o a otras que le impulsen hacia arriba puesto que tiene un salto muy limitado por su avanzada edad.

Su ataque consiste en aplastar y lanzar dentaduras postizas para inmovilizar a los enfermeros, que son el enemigo. Este enemigo intentará inmovilizar a Charlie para evitar que realice su plan.

En el juego Charlie deberá ir recolectando las piezas para su máquina teniendo que recoger todas las piezas de cada nivel. Estas se recogerán automáticamente al pasar sobre ellas. Una vez que haya recogido todas las piezas podrá dirigirse al ascensor del final para pasar al siguiente piso/nivel.

¿Por qué jugar a este juego?

Es un juego con mecánicas características de los plataformas 2D con una curiosa historia sobre cómo hay que disfrutar por la vida misma. Este juego no transmite un mensaje de “carpe diem” sino de que nunca es tarde para hacer aquello que deseamos, y que muchas veces somos nosotros mismos el obstáculo. Aparte, se espera que sea un juego entretenido y animado. Un buen pasatiempo para el cliente cuando quiere jugar a un juego no especialmente difícil pero desafiante.

Referencias

* Up (película de pixars)
* Dan the Man