

Memoria artística

A DARK SHADE OF WHITE

Blanca Beceiro Rey
Luis Felipe Llamas Luaces
Raúl Santoveña Gómez

Índice

- 1.1. Antecedentes
 - 1.1.1. Ambientación
 - 1.1.2. Historia
- 1.2. Personajes
- 1.3. Otras características de la ambientación
 - 1.3.1. Objetos destacados
 - 1.3.2. Lugares
- 1.4. Guión

1.1. Antecedentes

1.1.1. Ambientación

Nueva York, año 2030, la crisis política, económica y social que vive la ciudad asola las calles. La población se encuentra subyugada bajo las exigencias de un gobierno estéril y en ruinas. Los delincuentes proliferan a sus anchas y parece que ha habido un retorno a la época de los primeros humanos, donde la ley del más fuerte prevalecía. Destacan por su brutal violencia, su arrogancia y su absoluta estupidez.

Sin embargo, los criminales más peligrosos de la ciudad se encuentran sentados en una silla de despacho planeando al mínimo detalle y con el mínimo coste los robos más inverosímiles, las fugas más improbables y provocando las noticias periodísticas más sorprendentes del momento. Son los llamados ladrones de guante blanco.

Estas circunstancias han obligado a lo que queda del gobierno a actuar, ordenando a las autoridades la decisión de reabrir la antigua cárcel de Alcatraz . Una prisión de máxima seguridad adaptada tecnológicamente a los nuevos tiempos donde la fuga es imposible.

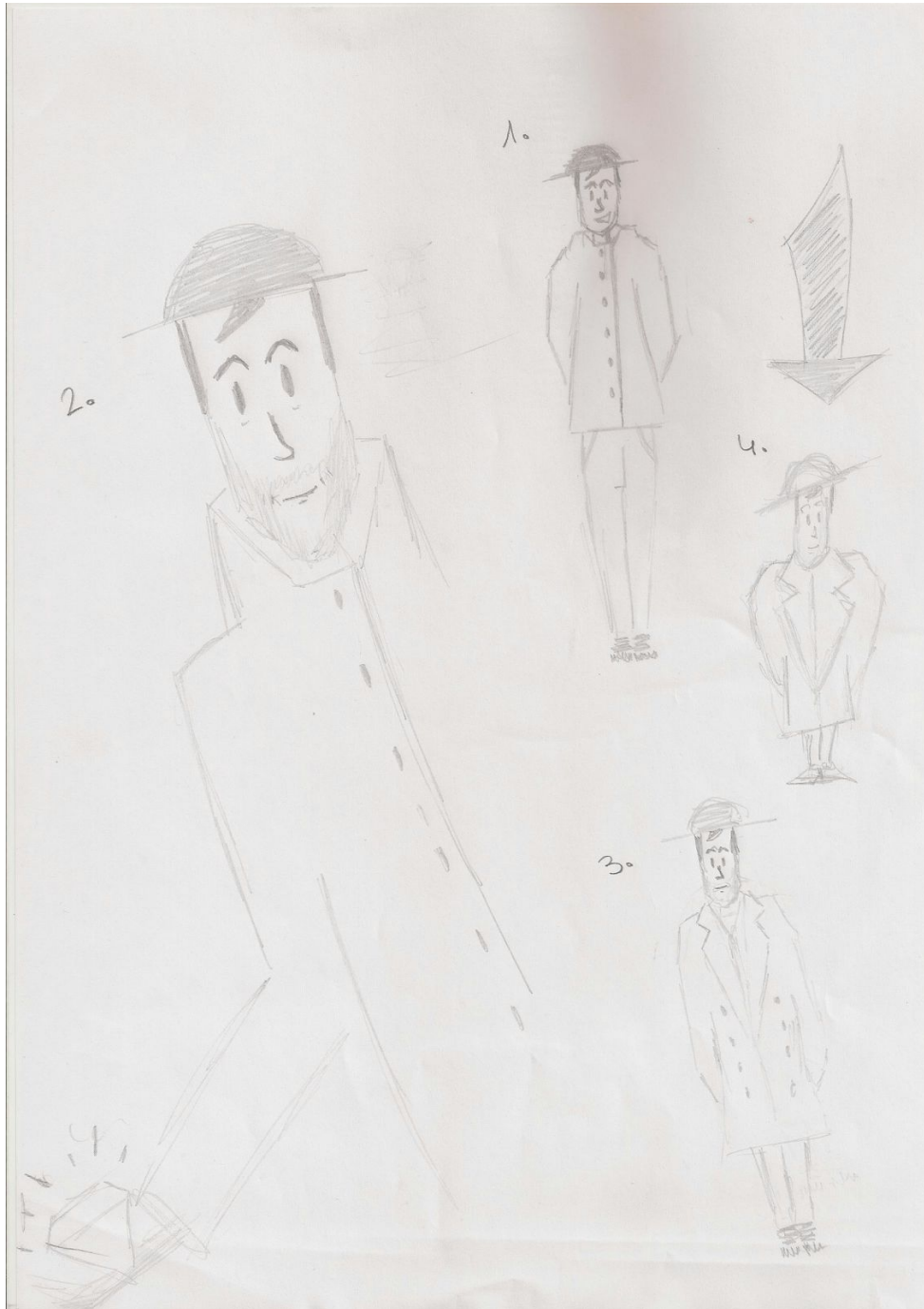
1.1.2. Historia

Ralph L. White es un profesor de informática aparentemente corriente. Pasa los días entre la facultad y su pequeño apartamento en un barrio humilde de la ciudad. Por las noches, su vida es otra. El señor White recorre los centros culturales y económicos en busca de vulnerabilidades aprovechables para su trabajo secreto, los robos.

En uno de sus trabajos, el señor White intenta robar un banco y es detenido y enviado a la prisión de “Nuevo Alcatraz”. Allí, idea un plan para escapar con la ayuda de su antiguo alumno Adrian, su hijo secreto, circunstancia que este último desconoce.

1.2. Personajes

Ralph Lewis White: Protagonista principal. Gran profesor, mejor ladrón. Su trabajo en la universidad no da para pagar las facturas, por lo que decide emprender un camino repleto de robos y delitos.



Bocetos de Ralph L. White

Adrian White: Alumno del señor White en la universidad. No comparten apellido por casualidad. Adrian es el hijo secreto de Ralph, el cual ha heredado la afición de su padre por la informática. Vive gracias a pequeños timos informáticos. No tiene aparición física en la historia. Sus intervenciones se realizan desde la lejanía, más concretamente desde su ordenador.

John DeBeak: Compañero de crímenes de Ralph, de personalidad cambiante. Decide traicionar a White tras una discusión sobre qué hacer con el cuadro una vez robado.

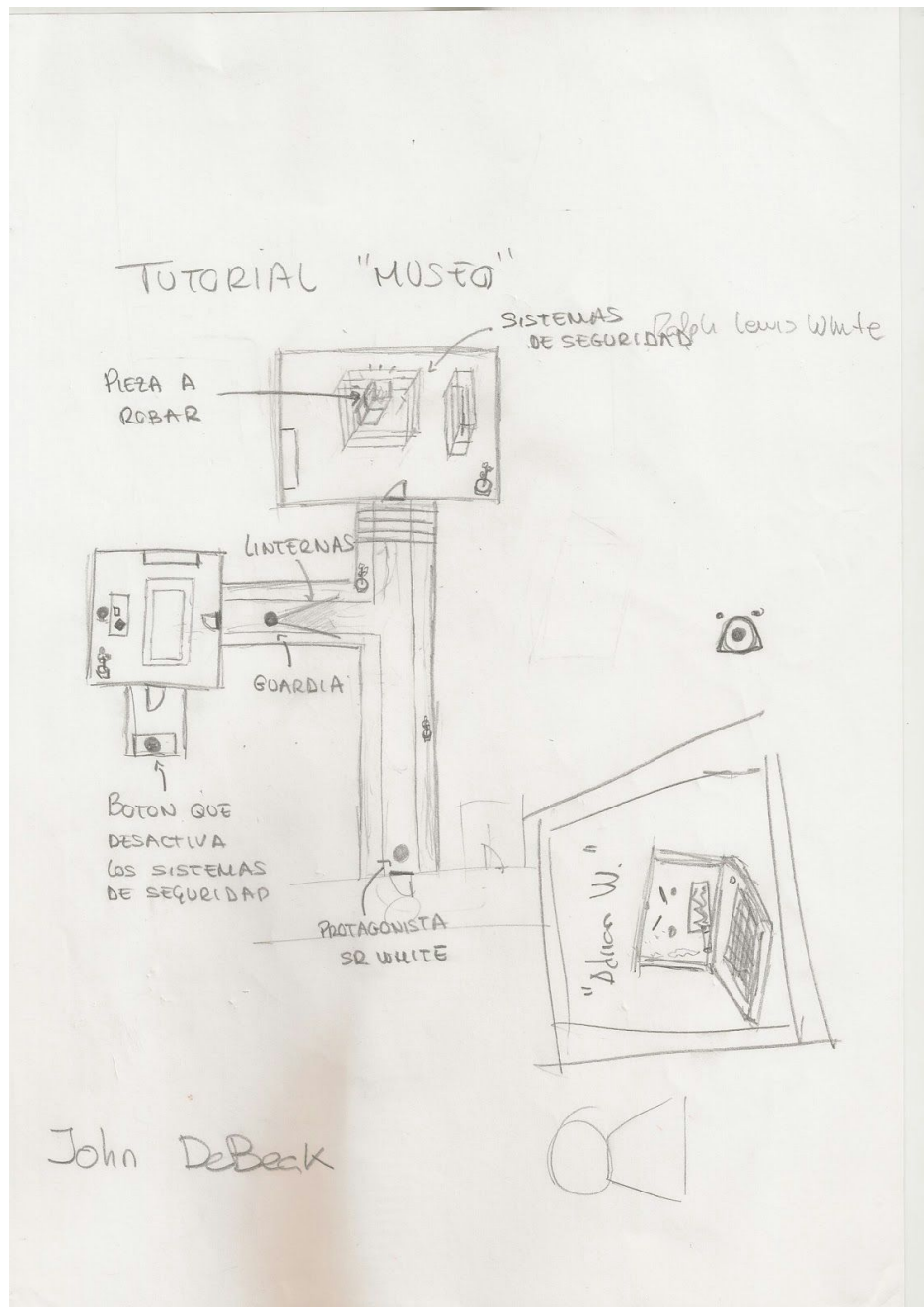
1.3. Otras características de la ambientación

1.3.1. Objetos destacados

- Black Dot: Pieza de arte valorada en millones de dólares expuesta en el museo de Nueva York. Es literalmente un punto en un folio en blanco.
- La estrella de oriente: Diamante gigante que se encuentra protegido en la cámara más profunda del banco central de la ciudad.

1.3.2. Lugares

- Museo: Un museo de arte, el arte, al contrario que sus sistemas de seguridad es moderno. La gente no sabe si las sillas son para sentarse o si son parte de la exposición. En una de sus salas se encuentra actualmente en exposición el "Black Dot" un cuadro valorado en 5 millones de dólares, a pesar de ser un folio blanco con un punto negro en medio. Parece el blanco perfecto para nuestro protagonista, ya que los sistemas de seguridad distan de ser perfectos, sin embargo el museo cuenta con un pequeño circuito cerrado de cámaras y una cuadrilla de vigilantes.
- Banco: El banco central de Nueva York es una sucursal de máxima seguridad, que alberga grandes cantidades de dinero, joyas, y objetos personales valiosos de los peces gordos de la ciudad.



Bocetos del museo y Adrian White

- Cárcel: Reconstruida a partir de la original, "Nuevo Alcatraz" es la cárcel que ningún maleante quiere visitar. Situada en una pequeña isla cercana a la ciudad, se encuentra totalmente aislada, la seguridad goza de grandes recursos tecnológicos y los guardias están preparados y entrenados para golpear y después preguntar.



Concepto de Nuevo Alcatraz

1.4. Guión

- 2D

- Primera fase (El Museo)

- Ralph L. White descubre un fallo en la seguridad del museo de la ciudad, donde se encuentra expuesto el "Black Dot", por lo que decide robarlo.
 - Ya en el museo, se encuentra con varios pasillos y salas, vigiladas por un guardia de seguridad que recorre el museo. Además, el Black Dot está custodiado por un sensor de movimiento que sólo puede desactivarse desde el cuarto del vigilante de seguridad.

- Segunda fase (El Banco)

- Ante el éxito de la misión, el señor White decide asaltar el banco central de Nueva York, donde ha oído que se encuentra el diamante más grande y valioso del mundo, aparte de grandes cantidades de dinero con las que podría vivir cómodamente el resto de su vida.
 - El banco cuenta con una gran sala central, vigilada por varios miembros de seguridad, cámaras que se activan cuando detectan el movimiento y una gran puerta acorazada que protege la habitación donde se encuentra el preciado diamante.

- Durante la misión, cuando el señor White ya está en poder del diamante, es emboscado por los guardias que fueron avisados por deBeak y detenido. Ante los graves delitos cometidos y sobre todo por el ridículo público al que ha sometido a la seguridad y gobernantes de la ciudad, es condenado a cadena perpetua en la prisión de máxima seguridad de Nuevo Alcatraz.

○ Tercera fase (La Cárcel)

- Con el señor White entre rejas, Adrian se siente frustrado, era su profesor predilecto en la Universidad, y ahora ya no podrá seguir aprendiendo de aquel al que tanto admira. Enfadado ante la situación, Adrian pretende ayudar al señor White a salir de Nuevo Alcatraz. Una noche, mientras el señor White descansa en su celda, la puerta se abre, las alarmas no han saltado, por lo que Ralph decide aprovechar para intentar escapar.
- Las seguridad en la cárcel es muy alta, hay guardias en cada esquina equipados con linternas y también cámaras. El diseño no es menos, celdas y más celdas, pasillos pequeños y sinuosos, numerosas habitaciones... y una gran muralla custodiada por francotiradores que hace casi imposible escapar. La única opción es aprovechar el alcantarillado que comunica la cárcel con la ciudad. Pero acceder a él es muy complicado. A sabiendas de que las cloacas son el talón de aquiles de Nuevo Alcatraz, su acceso está fuertemente vigilado y para llegar a ellas es necesario burlar numerosos guardias.
- Para esta fase, se cuenta con la ayuda de Adrian, que será capaz de abrir puertas, desactivar cámaras, sistemas de seguridad...

● 3D

Minijuego de control de un robot de infiltración por conductos de ventilación para desactivar los sistemas de seguridad del banco.