



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL LITORAL

Facultad de Ingeniería y Ciencias Hídricas

Tecnicatura en Diseño y Programación de Videojuegos

PROYECTO FINAL de CARRERA

GAME DESIGN DOCUMENT

Nombre del alumno

Zárate Leandro

Nombre del juego

Jailbreak

Introducción al proyecto:

El objetivo es desarrollar un juego “Action/Stealth”, es decir un juego de acción y sigilo en 2D con perspectiva topdown. Se intentará conseguir un juego indie diseñado, programado y musicalizado por una sola persona. Sin embargo se espera que el trabajo posea un fuerte sabor a juego AAA.

Descripción del juego

El juego a desarrollar es un juego de acción y sigilo en perspectiva topdown, en el que el objetivo final es escapar de una prisión. El protagonista debe ir reuniendo las llaves sin llamar la atención y planear su fuga. En ocasiones, el protagonista debe pelear cuerpo a cuerpo contra un jefe de fase.

Elementos del juego

- *El punto de vista de la cámara es en perspectiva topdown, con un personaje de tamaño mediano y lo suficientemente detallado. El mismo debe ser manejado con cautela y cierto ritmo con el fin de esquivar trampas mortales y objetos que hacen ruido y alertan a enemigos que están durmiendo o distraídos. También deberá evitar la vista de los guardias que vigilan. El jugador se mueve en las 4 direcciones con las teclas de flecha o direccional del joystick o control de pantalla táctil, según la versión, y fabrica y equipa herramientas caseras desde un inventario.*
- *El escenario del juego es una serie de laberintos que representan los pasillos, celdas, depósitos, oficinas, cuartos de baño y cuarto de calderas de la prisión, así como los pasajes secretos que comunican todos los ambientes. Los cuartos en los que no hay personas están plagados de trampas, entre los que se destacan fugas de gas tóxico, huecos con cables en cortocircuito y pozos con compuertas que se abren y se cierran periódicamente a intervalos de tiempos diferentes. Los enemigos poseen conos que cambian de color y representan su campo de visión.*
- *El juego posee además dos jefes de fase, contra los que tendremos que pelear como si se tratase de un juego de lucha 1 a 1, con la diferencia de que la implementación de sus movimientos requiere menos sprites debido a su simplicidad, y se asemeja más a una pelea contra un jefe de fase de un juego beat ‘em up. Durante este tipo de luchas, la vista del juego cambia a lateral.*
- *Aunque en los primeros prototipos no se incluyó esta característica, el personaje cuenta con un medidor de energía que disminuye ante ciertas trampas, como el gas tóxico, pero de caer el protagonista en otras, como los pozos, perderá su vida y deberá recargar desde el último punto de control, igual que en el prototipo. La máscara antigás es un ítem que protege contra las fugas de gas tóxico.*
- *Hay algunos episodios dentro de la narrativa en los que se ven leves toques de humor, por ejemplo uno en el que el protagonista roba el uniforme de un guardia que está bañándose mientras canta la famosa aria de la ópera Rigoletto de Giuseppe Verdi, “La donna è mobile”.*

Reglas

- *El jugador puede mover al personaje en las 8 direcciones: arriba, abajo, izquierda y derecha y las cuatro diagonales. Los movimientos están limitados por las paredes y las puertas de áreas inexploradas cuyas llaves el protagonista no posee e irá obteniendo progresivamente.*
- *El jugador comienza su partida en la celda del protagonista, quien se encuentra solo en la cama. El jugador debe guiar al protagonista para que explore la zona buscando una posible salida.*
- *Existen distintos tipos de trampas, algunas de ellas sólo restan energía al personaje, otras acaban con su vida con sólo tocarlas.*
- *En la primera fase no es obligatorio el ingreso del personaje a las celdas de sus compañeros de pabellón, pero el jugador puede optar por explorarlas en busca de ítems especiales, como comida o medicinas, e incluso mapas de accesos a zonas secretas. Debe en tal caso tener cuidado de no tropezar con objetos que hagan ruido.*
- *Si el personaje accidentalmente toca un objeto ruidoso, esto despertará al preso que duerme. El jugador deberá mover al personaje rápidamente para evadir el campo de visión del convicto que despierta. Si el campo de visión del otro prisionero impacta contra el protagonista, el jugador tendrá una fracción de segundo para sacarlo de allí antes de que dicho campo de visión de color celeste cambie a amarillo y luego a rojo, con lo cual el protagonista será detectado y el presidiario de la celda llamará al guardia. En tal caso, el jugador debe sacar rápidamente de la celda al protagonista antes de que llegue el guardia.*
- *El guardia rutinariamente patrulla la zona de la celda del protagonista, pero a diferencia de cuando está en estado de alerta, no presta atención a la ausencia del protagonista, ya que no dirige su vista hacia allí.*
- *A partir de la segunda fase, el protagonista empieza a seguir pistas dejadas allí por el agente Walton, aliado de él junto a la agente Mellinger, posible futuro interés romántico del personaje. Es así como recupera llaves y mapas de la prisión, los cuales oculta en su inventario.*

Descripción de una sesión de juego

Presentación del juego:

Ni bien el usuario inicie el programa, se encontrará con un logotipo y luego comenzará la secuencia introductoria de la historia (Véase historia: la escena introductoria).

Acto seguido, se verá una animación que introduce una imagen de cada uno de los personajes y a continuación, el menú de título, el cual presenta tres opciones al usuario: “iniciar”, “opciones” y “salir”. La ilustración de dicha pantalla mostrará a Geoffrey Collins, el protagonista, en el plano frontal, escapando de la prisión al amanecer por los terrenos de la misma, con el edificio principal de fondo, mientras suena el tema central del juego, el cual ya ha sido presentado en un primer video del prototipo inicial publicado en el foro de la materia.

Gameplay:

El juego comienza con otra secuencia introductoria (véase historia, Introducción al gameplay).

Escena 1:

- Al comenzar el juego, Collins se encuentra en la cama, solo, mientras tres guardias patrullan la zona. Collins debe comenzar a inspeccionar la zona. En el libro que le ha dado Walton, hay una herramienta que le permite romper las rejillas de los pasajes de aire cercano. Pronto descubre que un pasaje por encima de su inodoro lo lleva a un conducto que linda con la celda de otro preso, un cuarto vacío, una oficina y el pasillo principal del piso. El cuarto vacío limita también con un pasillo, en el que sale gas tóxico de unos caños en las paredes a ambos lados. Tanto la celda del preso dormido como la oficina contienen ítems especiales. En las últimas páginas del libro puede leerse una frase garabateada: “párrafo ilegible, limpiar con ácido cítrico”, que es justamente la sustancia que Collins ha encontrado en la oficina. Collins aplica la sustancia al libro y descubre un mapa del piso en el que se encuentra. La puerta de salida final está en el ala Este.*
- Si se dirige a la celda donde duerme el otro presidiario, Collins encontrará una caja que posee una máscara antigás. Collins va al cuarto vacío y toma otro pasaje hacia el pasillo del gas tóxico. Deberá esquivar las fugas de gas en dirección Norte (a no ser que posea y equipe la máscara) hasta llegar a un cuarto plagado de huecos con cables en cortocircuito pero con un camino crítico claramente visible. Uno de los hoyos protege la primera puerta, de color azul, mientras la llave está a un costado de ésta. La pared Sur posee además un pasaje a otra celda. En dicha celda, cerca de la cama, Collins encontrará un botiquín de primeros auxilios. Al cruzar la puerta azul, Collins entrará en un pasillo limitado por una puerta amarilla en la parte Sur. Hacia el este, se encuentra una habitación con compuertas que se abren y cierran en el suelo. Deberá aprender la secuencia de abrir y cerrar de las compuertas para pasar y acceder a la llave amarilla. La primera habitación con pozos antes de llegar a la llave amarilla posee un pasaje Sur hacia otra celda. Él no debe entrar allí por ningún motivo, ya que es una trampa.*
- Collins volverá hasta el pasillo anterior, esquivando nuevamente las*

trampas, y abrirá la puerta amarilla, con cuidado de no ser alcanzado por la vista del guardia del pasillo medio. Seguirá al guardia de espaldas en dirección sur hasta que éste gire por un segundo y dé la vuelta de nuevo en dirección norte, con lo cual bajará hacia el sur, donde accederá a un espacio vacío en el que hay una puerta amarilla hacia el este y una puerta roja falso al norte. Esta puerta lleva a Collins a una oficina en la que hay un policía dormido sobre un escritorio, mientras que la puerta amarilla lleva a un baño donde hay un guardia en la ducha, el cual ha dejado su uniforme y la llave roja que abre la puerta norte. La oficina al norte tiene un suelo nivelado de tablas de madera, salvo unos segmentos de cemento por los que Collins debe caminar sin hacer ruido para no despertar al guardia. Debe dar la vuelta sin salirse por el estrecho camino de concreto hasta llegar a una puerta al este, la cual lleva a un cuarto vacío en el que está la llave blanca que abre la puerta final del nivel. Al costado de la oficina, hay un cuarto para lustrar zapatos, en el que se encuentra una pomada negra. Si Collins la toma, podrá ponerse el traje de policía y pasar por uno de los policías nativos, maquillado con la pomada. Esto le permitirá pasar por delante de los guardias sin ser reconocido por unos segundos.

- *Al abrir la puerta blanca que lo lleva al pasillo principal, Collins debe esquivar al guardia que patrulla, anticipando sus movimientos antes de salir de la oficina, al tiempo que evita hacer ruido para despertar al guardia dormido.*
- *Al pasar por la puerta final, al Este del pasillo horizontal, habrá completado el primer nivel.*
- *Existe un curso alternativo para esquivar las trampas, pero el jugador deberá esquivar al guardia que patrulla el ala Oeste y salir corriendo por detrás de él, para llegar a una oficina con un escritorio donde se encuentra otra llave amarilla, igual a la que está tras los pozos, con lo que se ahorrará pasar por las trampas.*
- *En cualquier caso, si Collins es alcanzado por la vista de los guardias, deberá correr hacia la puerta amarilla y rápidamente hacia el sur, en dirección a la puerta del baño antes de que los guardias lo vean llegar allí, alejándose lo suficiente para salir de la vista de los guardias, con lo cual éstos volverán a sus puestos de vigilancia.*

Escena 2:

- *Collins se encuentra ahora en un pasillo al que ha accedido por medio de una escalera en el ala Sudoeste y teme que de un momento a otro aparezca un guardia. El suelo está plagado de rejillas de ventilación y si Collins camina sobre éstas, despertará a los convictos de las celdas a ambos lados del pasillo y perderá el juego, ya que aquí no hay posibilidad de evadir a los guardias. Collins avanza con cautela por dicho pasillo, procurando oír los pasos de cualquier guardia que se aproxime. Pronto ve que de momento no hay personal policial allí, pero sí un par cámaras de vigilancia que rotan de un lado a otro. La forma de sortearlas es la siguiente: existe un ángulo con una de las rejillas al costado de la primera cámara al que él deberá pegarse sin tocar las rejillas. Las cámaras se quedarán fijas por unos segundos, durante los que él debe pasar por debajo de éstas y avanzar hacia el Norte, hasta un cuarto con la puerta entreabierta. Deberá pegarse a la puerta para esquivar la cámara más cercana y luego colocarse a un paso de ella para interactuar y abrirla.*
- *El cuarto está vacío y sólo hay un sobre en el piso que contiene una carta*

(véase historia: primera carta de Walton).

La postdata de la carta le informa a Collins que debe volver al pasillo principal, esquivar las cámaras y las rejillas y —entre estas últimas—, buscar una que —según Walton— él debería reconocer, a la cual podrá acercarse sin tener miedo de hacer ruido. Collins puede reconocer la rejilla porque la misma muestra el botón de interactuar al pararse delante de ella. La rejilla es removible y lleva a un conducto por el que Collins puede moverse seguro. Collins avanza por el pasillo en dirección Este hasta llegar a una escotilla que lo lleva a un pasillo al costado de las celdas del piso anterior. Collins puede entrar rompiendo los conductos al costado de las celdas y tomar los ítems de los presidiarios dormidos. Collins regresa al conducto para seguir investigando, y llega así a la celda de otro presidiario que posee otro pasaje. De repente, el otro convicto se levanta de la cama, se abalanza sobre él y le cubre la boca con la mano. Estaba despierto (véase historia: Collins conoce a Rahiri).

Jefe de Fase: Mbeki Sharaka

Tras hablar con Rahiri, Collins ingresa en la lavandería, observa a los guardias e internos desde un lugar seguro y en pocos minutos aprende la rutina de patrullaje de los guardias. Collins deberá alternar entre esquivar a los guardias y a los internos para tomar una medicina que se encuentra detrás de un tender.

Collins se verá obligado a tomar ese botiquín, ya que contiene un ítem que es necesario para la historia, y luego entrar por un pasaje que lo llevará a un cuarto repleto de electrodomésticos averiados, claramente el lugar de trabajo de uno o varios internos. Se trata del taller de electrónica de Mbeki Sharaka, donde Collins tendrá un encuentro con él, tras una breve escena introductoria (véase historia: encuentro con Sharaka). Luego de la escena, comienza la pelea.

Sharaka se acerca con un cuchillo que le quita a Collins una décima de su energía. Es mejor atacarlo con patadas voladoras. El juego muestra ayuda de cómo ejecutarlas. Conviene esquivar a Sharaka con un doble toque en dirección hacia atrás, con lo que Collins hará una voltereta al estilo del ninja español Vega, de Street Fighter. Si llegamos cerca de él, podemos atacarlo con golpes repetidos antes de que saque el cuchillo, con lo que lo derrotaremos fácilmente (véase historia: encuentro con Sharaka).

Jefe de Fase: Benjamin Kaluga

Collins descubre entre los ítems que obtuvo en la lavandería un poderoso sedante inyectable con el que droga al semi-inconsciente Sharaka, y se dispone a partir. Está preocupado porque a estas alturas los guardias ya podrían haber notado su ausencia, pero la falta de alarmas indica lo contrario. El uniforme de policía no es muy útil en esta fase, en la que deberá atravesar un pasillo estrecho con tres guardias, escondiéndose de ellos en espacios laterales. Cuando finalmente alcance el cuarto de la caldera, se encontrará con el jefe de pabellón, Benjamin Kaluga (véase historia, encuentro con Kaluga).

La zona donde Collins peleará con Kaluga estará limitada por un caño conectado a la caldera en el borde Oeste del cuarto. En la esquina superior derecha (ala Nordeste), habrá una manija que dejará salir aire caliente del caño por unos segundos al accionarla. Kaluga lanzará puños rectos usando todo el peso de su cuerpo contra Collins. Kaluga es lento pero muy fuerte, por lo que la mejor estrategia es hacerlo llegar cerca del caño, hacia el ala Noroeste, esquivarlo moviéndose hacia abajo y luego hacer el doble toque, correr hacia la llave y activarla con un puñetazo. Kaluga será paralizado por unos segundos, en los que le asestaremos tres o cuatro golpes. Los saltos de Collins son considerablemente altos, por lo que con ellos se puede darle una patada o usarlos para huir de él. Debemos repetir esta estrategia hasta que Kaluga finalmente caiga noqueado.

Luego de la pelea contra Kaluga, vendrá la escena cinemática final (véase historia, escena final).

Estética

Se espera que el jugador se sienta el protagonista de una película de suspenso, al tiempo que experimente lo más cercano posible a la tensión e incertidumbre del protagonista. De todas formas, este es un juego indie y seguramente no va a lograr el mismo éxito que los grandes juegos del género.

Arte

A diferencia de lo visto en el prototipo, el diseño final de los ambientes de la prisión es oscuro y favorece el sigilo. Los personajes son de mayor tamaño y fácilmente reconocibles. Existen ambientes menos peligrosos y que se ven más coloridos e iluminados.

La música es electrónica, llena de percusión artificial, pero algunas melodías como el tema principal simulan (y de hecho podrían) ser interpretadas por una orquesta. El resto de la banda es minimalista, con excepción del tema de combate contra Kaluga, el cual está levemente inspirado en un tema del juego Streets of Rage y en otro de la banda sonora de la película Mortal Kombat de 1995.

Motivación del Jugador

El principal atractivo de este juego es su historia. Se espera que el diseño de personajes y escenarios, así como la música, puedan potenciarla incluso más.

Genero

Action/Stealth con perspectiva topdown en 2D.

Puntos Fuertes

- *Es un juego Indie, casual y gratuito.*
- *Es corto y relativamente jugable.*
- *Posee secretos que tal vez no veamos la primera vez que lo juguemos.*
- *A diferencia de otros juegos del género, busca hacer énfasis en un mensaje*

positivo.

Boceto

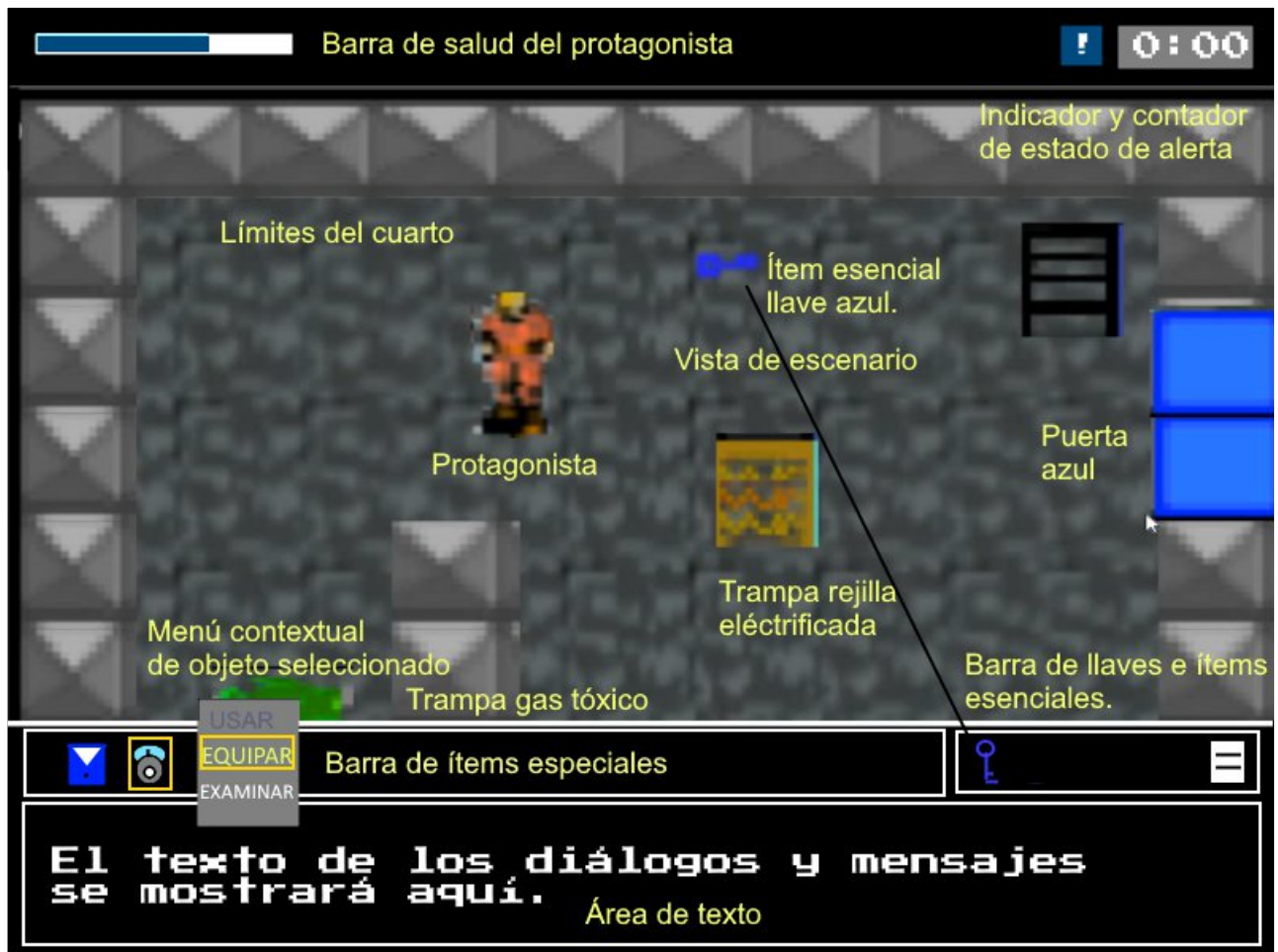


Figura 1: Collins en el primer escenario del juego (diseño tentativo con gráficos simplificados del primer prototipo).



Figura 2: Collins contra Kaluga en el cuarto de la caldera. En las peleas contra jefes de fase, la vista cambia a lateral y desaparecen algunos de los elementos. La barra de ítems esenciales no está, y el marcador y contador de estado de alerta son reemplazados por la barra del enemigo o rival.

Usuarios Objetivo

Este juego está dirigido a jugadores casuales de entre 13 y 25 años que gusten de las series y películas de acción y suspenso de los años '90, pero también a quienes sean jugadores duros y les gusten los juegos de las sagas Metal Gear Solid y Splinter Cell.

Hardware Objetivo

Este juego será desarrollado en Godot para PCs IBM compatibles equipadas con Windows, teléfonos celulares con Android y también habrá una versión online gratuita para navegadores de Internet.

Plan de Distribución y Comercialización

La idea de este alumno es intentar monetizar el juego durante algún tiempo como entretenimiento gratuito que añada publicidad en las pantallas de menús y de carga, pero transcurrido este tiempo, el alumno se propone escribir un manual de

desarrollo que incluya la base del código fuente del juego como tutorial en el último capítulo.

Análisis de la competencia

A estas alturas, ya es más que famosa la saga Metal Gear, creada por el diseñador de videojuegos japonés Hideo Kojima. Otros juegos conocidos del género son Assassin's Creed y Splinter Cell. Dentro del género topdown, existe Hotline Miami, una suerte de sátira y a la vez homenaje a este tipo de juegos, aparentemente inspirada en Metal Gear Solid, según ha investigado este alumno.

Historia

Resumen: un joven médico voluntario en un país de África Central, llamado Zalimbwe, es incriminado y encarcelado bajo cargos de robo. Hay una razón relacionada con su profesión y la forma en que la ejerce allí. Para evitar que hable, se lo lleva a una prisión de máxima seguridad, donde se encuentran los peores criminales del país, y donde reina el desprecio y el resentimiento hacia las personas de bien, acusadas de haber elegido ser buenas por poseer recursos para hacerlo, recursos que los internos no han tenido a su disposición. Dos agentes internacionales toman la iniciativa de ir contra sus superiores para sacar al joven con vida de allí. Saben que nadie va a acompañarlos, por lo tanto su única oportunidad es dar apoyo al muchacho y que sea él quien se libere por sus medios y la ayuda que ellos le proporcionen. El protagonista es ingresado al penal por la noche, previo acuerdo con las autoridades llevado a cabo por el agente más veterano, que asume el rol de su abogado como fachada, mientras intenta hacerlo salir. El personaje tendrá la misión de escapar de la prisión en menos de 8 horas.

La escena introductoria

Se ve al protagonista, el Dr. Geoffrey Collins, un joven médico de 29 años de edad, proveniente de Nueva Zelanda, que se encuentra residiendo en un país tercermundista de África, llamado Zalimbwe. Este país tiene características en común con varios países sudamericanos, incluyendo el nuestro. Puede apreciarse el grado de dedicación del protagonista a los niños y familias de la aldea donde se encuentra el hospital regional, en el cual él trabaja. A lo lejos, la agente Julia Mellinger, miembro de una organización antiterrorista internacional similar a Interpol, llamada Interpax, observa con admiración la labor del joven médico. Comienza a anochecer y Collins toma su bolso, y se propone volver a su hotel. Collins es interceptado por dos policías locales que demandan revisar su bolso, aduciendo que se trata de una inspección policial de rutina, a lo que Collins no se opone. Él empieza a vaciar su bolso y descubre con asombro en el fondo del mismo una docena de diamantes en bruto provenientes de una mina cercana. Collins no sabe cómo explicar que él no tomó esos diamantes y que seguramente alguien los puso en su bolso con la intención de incriminarlo, y aunque lo intenta inútilmente es arrestado y esposado por los policías. Mellinger, quien ha visto la escena, lleva ya observando demasiados casos como el de Collins, siendo éste la gota que derramó el vaso. Como tiene órdenes de no interferir en los asuntos internos del país, toma con resignación la decisión de renunciar a su cargo para dejar ese submundo y volver a la pacífica granja de cabras de su padre en los Alpes de su país natal, Alemania. Mellinger se encuentra con su superior inmediato, el agente Walton, un veterano de origen británico. Walton está harto de

recibir condecoraciones por supuestas hazañas menores y desea hacer algo realmente útil antes de retirarse, incluso si eso ensucia su carrera a la vista de sus superiores. Además, se ilusiona con tener una hazaña real para contarles a sus nietos.

—¿Quieres hacerlo? —, le dice Walton a Mellinger, —¿quieres ayudar al muchacho? Tengo un plan para sacarlo de allí, pero deberá colaborar y hacerme caso.

—Sí —, contesta Mellinger, —pase lo que pase, hagámoslo.

La escena introductoria concluye.

Introducción al gameplay:

Walton visita a Collins en prisión y en una conversación en privado le explica la situación. Walton ha aprovechado el hecho de que posee un título en Derecho Internacional para constituirse como abogado de Collins. Le cuenta que en realidad su rol de abogado es una fachada y que él está allí para ayudarlo a salir de prisión lo antes posible. Le cuenta que hay una buena razón para que alguien haya conspirado contra él, pero que no puede revelársela aún porque eso podría afectar su estado de ánimo al encarar la peligrosa misión de salir de allí. No obstante, no se abstiene de decirle que alguien planea matarlo. Walton también le explica por qué, a pesar de ser abogado, no ha intentado defenderlo a él de manera legal: el juicio llevaría mucho tiempo, y él se encuentra ahora en una situación crítica en la que su vida corre peligro a cada minuto. Le advierte también que si quiere escapar con vida, bajo ninguna circunstancia debe tratar de dilucidar por sí mismo la razón de lo que ha pasado, sino que por el contrario, debe mantener la mente en frío y lo más inmutable que le sea posible. Le desea suerte, le entrega un libro que ya ha sido inspeccionado por los guardias, y que es en apariencia una novela policial negra para su tiempo libre, sin embargo contiene anotaciones que Collins asume como pistas. Así concluye la última escena introductoria, antes de que comience el juego.

Primera carta de Walton:

Walton le revela a Collins que él ha sido incriminado y enviado a prisión debido a que su presencia en el país no es conveniente para cierta compañía farmacéutica. Él se encuentra allí proveyendo servicios sanitarios de manera gratuita, ya que los mismos son financiados con donaciones (la familia del propio Collins es contribuyente).

Como los gobernantes tienen convenios con una poderosa prestadora de servicios de salud, están echando a los médicos voluntarios, ya que dicha empresa no desea competir con sus servicios gratuitos. Hasta ahora, Collins había encontrado la forma de quedarse mediante acuerdos legales, a diferencia de sus compañeros, que tuvieron que dejar el país. Ésa fue la razón por la que fue incriminado. El penal donde está alojado se encuentra repleto de sujetos que admiran a sus opresores y —por el contrario— desprecian a las personas de bien, en especial a la gente como él, quien ha escogido una profesión en la que ayuda a sus semejantes de la mejor manera posible. La mayoría de los internos justifica su actitud aduciendo que la gente que elige ser como el protagonista lo hace porque ha tenido oportunidades a las que ellos mismos no tuvieron acceso, y que combatir a la gente como él es una forma de equilibrar la balanza. Walton concluye su carta diciendo que si Collins ha llegado hasta allí, esto significa que tiene lo que se necesita para salir y que le ha

revelado la historia porque ya está en condiciones de soportarla y luchar contra ella motivado.

Collins conoce a Rahiri:

El hombre de la celda le dice a Collins que es un aliado, un hombre de confianza en el interior de la prisión que trabaja con Walton. Collins no sabe si confiar en él, pero pronto el hombre le entrega la segunda carta de Walton. Collins reconoce la letra. Acto seguido, el hombre se presenta, su nombre es Amir Rahiri, oriundo de Madagascar, y está allí por delitos menores.

En su carta, Walton advierte a Collins que tenga especial cuidado con el jefe de pabellón, Benjamin Kaluga, un gigantesco exboxeador, y con su mano derecha, Mbeki Sharaka, una verdadera alimaña que sin duda estará dispuesto a todo para quitarle la vida a nuestro protagonista. Ellos ya están informados de que Collins se encuentra allí.

Rahiri informa a Collins que el pasaje por el que se proponía salir de la celda lleva al área de lavandería, y que hay internos y guardias en la zona. Collins deberá evitar ser visto. El jugador tardará un tiempo en aprender los patrones de movimiento de los guardias allí presentes, pero una vez que lo haya hecho, podrá hacerse con numerosos ítems útiles.

Encuentro con Sharaka:

Collins trata de pasar por detrás de Sharaka sin que éste lo vea y aunque no hace ruido, todo es inútil, ya que Sharaka ya sabe que él se encuentra allí. Sharaka confronta a Collins, amenazándolo con un cuchillo casero bien afilado. Le dice que no debe intentar hacer de este mundo un lugar mejor, que las cosas ya están bien así como son y que gracias a eso sus cuatro hijos pueden comer. Collins le responde que entiende las desventajas de la diferencia de oportunidades, pero que él trabaja para buscar reducir esa brecha que separa los recursos de ambos pueblos. Sharaka lo fulmina con una mirada asesina, lo insulta y le dice que aunque parezca que no, él tiene sus razones para odiarlo. Collins no entiende por qué tanto resentimiento. Él sabe que los presos se comportan así con cualquier interno nuevo, pero logra advertir que Sharaka tiene algo personal contra él, o por lo menos contra los que eligen el bien.

Después de la pelea, Collins cree comprender el porqué del odio de Sharaka, y asume que él es un criminal de pura cepa que ama lucrar con el estado actual de las cosas. Odia a los que son como Collins porque los ve como una amenaza a sus ingresos en un futuro a largo plazo, y pone a su familia como excusa para sus actividades criminales. El protagonista decide entonces hacer a un lado por un breve instante su dignidad y cargado de ira le asesta una fuerte patada a Sharaka en su cadera derecha. Collins sabe que está haciendo lo contrario de lo que Walton le pidió, pero irónicamente esta patada le salvará la vida, ya que el cobarde de Sharaka ocultará por vergüenza su enfrentamiento con Collins y el machucón de la patada.

Encuentro con Kaluga

En el cuarto de la caldera, Collins es alcanzado por la vista de Kaluga. La escena introductoria de la pelea es muy breve. Se miran el uno al otro, esperando la reacción del contrario. Finalmente, Kaluga toma la iniciativa, realiza algunos

comentarios acerca de Collins y exclama “no te preocupes, no voy a llamar a los guardias ni a nadie, este trabajo lo termino yo solo”.

Final de segunda fase:

Tras vencer a Kaluga, éste mira a Collins con nuevos ojos, admirándolo, ya que nadie le había dado una pelea así en mucho tiempo.

Kaluga le cuenta a Collins el motivo por el que Sharaka lo odia tanto: el vice-CEO de Aluminum Pharma, la compañía antes mencionada, lo convenció de que Collins tenía un amorío con su esposa, Anabelle, quien es la enfermera de Collins, y que Sharaka le pidió a ella que pusiera los diamantes en su bolso, como prueba de lealtad. Sharaka y Anabelle fueron peones de Aluminum Pharma, siendo Sharaka el elegido para matar a Collins.

Kaluga entonces se pone del lado de Collins y sobrecarga la caldera, que está conectada al muro exterior, para que ésta explote y haga un agujero en la pared. Kaluga le ordena a Collins que escape, a lo que Collins agradece. Collins aprovecha la confusión y una vez afuera del edificio, huye con sigilo, hasta que, en medio de la noche, avista un helicóptero.

La secuencia animada final:

Collins se encuentra ahora en el helicóptero, junto a Walton y Mellinger. Él le ofrece un café caliente y ella le coloca una cobija.

Collins es llevado a una dependencia de las Naciones Aliadas, donde se reencuentra con sus padres y habla por videoconferencia con su hermana. La familia Collins es escoltada de regreso a su país por Walton y Mellinger (en realidad, Mellinger está acompañando a Geoffrey por voluntad propia). Ya de regreso en casa, Mellinger se despide de Collins y éste le cuenta que lamenta no poder seguir trabajando en lo que tanto le gustaba, pero que les está sumamente agradecido a ella, a Walton y a Rahiri, por seguir con vida. Ella le dice a Collins que, al igual que ella, él es todavía muy joven y no le va a faltar oportunidad para recuperar lo perdido, incluso con más fuerza que antes, pero que por ahora lo más importante es que salió vivo de ese infierno. Mellinger abraza a Collins y le dice que debe ausentarse para formalizar su baja de Interpax, el organismo similar a Interpol en la ficción de este juego. Ella le dice que renuncia para comenzar una nueva vida, junto a él.

Tiempo después, en Alemania, Collins aparece ante Mellinger para regalarle una cadena dorada con las iniciales de ambos: G&J. Ambos se besan, y Julia Mellinger se coloca la cadena. El padre de Mellinger le da entonces la bienvenida a su familia a Geoffrey Collins, y Julia afirma que juntos harán la diferencia, como Geoffrey siempre quiso.

Los créditos finales empiezan a correr, imitando a una película, mientras suena un tema épico orquestado y se suceden imágenes de las cinemáticas.

Como este juego es hecho íntegramente por una sola persona, lo que los créditos enunciarán son los distintos tipos de software con los que se hizo cada parte y las referencias a las fuentes de los archivos de terceros.

[Fin del Documento]