



**FACULTAD DE CIENCIAS
SOCIALES Y JURÍDICAS
CAMPUS ELCHE**

**GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
TRABAJO FIN DE GRADO
CURSO ACADÉMICO 2021-2022**

**ELABORACIÓN Y DESARROLLO DE DOS NIVELES PARA UN
VIDEOJUEGO DOCUMENTAL**

AUTOR:

Nacho Micó García-Tapia

TUTOR:

Mario Pablo Martínez Fabre

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN Y ESTRUCTURA.....	5-7
1.1. INTRODUCCIÓN.....	5
1.2. ESTRUCTURA DEL TRABAJO.....	5-7
2. OBJETIVOS A SEGUIR PARA LA CREACIÓN DE AMBOS NIVELES Y FORMA EN LA QUE SE FUNDAMENTE EL TRABAJO.....	8-11
2.1. DIVISIÓN DEL TRABAJO TEÓRICO Y PRÁCTICO.....	8
2.2. OBJETIVOS A SEGUIR.....	9
2.3. ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	10-11
3. METODOLOGÍA A LA HORA DE DISEÑAR DOS NIVELES DE VIDEOJUEGO.....	12-16
4. RESULTADOS DEL PROYECTO.....	17-18
5. CONCLUSIONES.....	19
6. BIBLIOGRAFÍA.....	20-24

RESUMEN

Este trabajo se centra en la creación de dos niveles de videojuego del género aventura gráfica, al tratarse de una aventura gráfica recae una gran importancia en el diseño de los diálogos que se irán presentando a lo largo de la aventura, la creación de personajes vistosos, el planteamiento de situaciones interesantes y el diseño de problemas y sus resoluciones.

El videojuego que estamos creando tiene en gran consideración el origen de los videojuegos, en especial las arcades, las cuales sirvieron como punto de partida para esta industria, por lo que la representación de las figuras que representaron esta época estará presente a lo largo de este trabajo.

Para crear estos dos niveles, utilizaremos dos temáticas habituales en los videojuegos pero que no suelen ir juntas con el objetivo de crear situaciones inverosímiles y divertidas para nuestros jugadores, debido a que la comedia es uno de los factores principales de este trabajo. Todo esto ha dado como resultado un par de niveles autoconclusivos, que tienen como objetivo mantener a nuestros jugadores interesados en este trabajo además de mostrarles algunas de las figuras y momentos más notables de la historia de los videojuegos.

PALABRAS CLAVE

Narrativa, Videojuegos, Arcades, Docugames, Aventura Gráfica, Point And Click, Guion.

ABSTRACT

This work focuses on the creation of two levels of a video game of the graphic adventure genre. As it is a graphic adventure, great importance is placed on the design of the dialogues that will be presented throughout the adventure, the creation of eye-catching characters, the creation of interesting situations and the design of problems and their resolutions.

The video game we are creating takes into account the origin of video games, especially arcades, which served as a starting point for this industry, so the representation of the figures that represented this era will be present throughout this work.

To create these two levels, we will use two common themes in videogames but not usually together with the aim of creating unlikely and funny situations for our players, because comedy is one of the main factors of this work.

All this has resulted in a couple of self-conclusive levels, which aim to keep our players interested in this work as well as showing them some of the most notable figures and moments in the history of videogames.

KEYWORDS

Narrative, Videogames, Arcades, Docugames, Graphic Adventure, Point And Click, Script.

1.INTRODUCCIÓN Y ESTRUCTURA

1.1.INTRODUCCIÓN

Los videojuegos han sido una parte fundamental en la vida de muchas personas, desde las arcades y las primeras consolas de sobremesa, este tipo de contenido ha sido disfrutado por millones de personas alrededor del mundo, y yo mismo me incluyó en este grupo tan heterogéneo.

Desde que tengo uso de razón he tenido un mando entre mis manos, recuerdo jugar el Pokemon Rubí en la GameBoy de mi hermana cuando tenía tan sólo 5 años y desde entonces mi afición por este medio tan sólo ha crecido, hasta ser uno de mis mayores pasatiempos 17 años después de mi primer contacto con un cartucho y una consola.

Y fue 16 años después de este contacto cuando se me presentó la oportunidad de elaborar los siguientes niveles de videojuegos que veremos en el siguiente trabajo debido a la presentación de mi tutor, Mario Pablo Martinez Fabre.

Todo esto se suma a que la creación de guiones multimedia es a lo que quiero enfocar mi futuro, de hecho el máster que estoy cursando actualmente se centra en este tipo de guiones, y a la oportunidad de investigar e informarme sobre la historia del videojuego, la cual ha marcado todo tipo de obras que se consumen en la actualidad y que mucha gente pasa por alto debido a que es un tipo de contenido relativamente nuevo.

1.2. ESTRUCTURA DEL TRABAJO

El presente trabajo es el resultado de una aproximación documental sobre el origen de las arcades y la primera generación de consolas y videojuegos y cómo han afectado a la industria del videojuego actual, tema del que se proporcionará una visión objetiva tras la búsqueda y lectura de la bibliografía elegida, que abarca el tema desde lo más general a las particularidades de los yacimientos que conforman la base empírica.

El propósito último de este trabajo es crear dos niveles de videojuego diferentes y autoconclusivos, ambos niveles se dan lugar en el mismo videojuego por lo que deben compartir mecánicas y objetivos, y al tratarse de un videojuego documental tendrá el objetivo de educar al jugador sobre el origen del videojuego además de hacer que se divierta jugando. Para la realización de estos niveles deberemos diseñar los diferentes escenarios en los que se dará lugar la historia, los personajes que intervendrán a lo largo del juego, escribiremos las conversaciones que se podrán mantener con los personajes y diseñaremos tanto las misiones principales como los objetivos más secundarios.

El primer paso del trabajo fue la elección del tema, “Los docugames, cómo explicar el mundo que nos rodea mediante el videojuego”, con la finalidad de estudiar la forma en la que los videojuegos documentales no sólo tienen un objetivo lúdico, sino que también buscan enseñar e ilustrar al jugador en un ámbito en concreto. Tras la organización de la estructura del trabajo, llevé a cabo la búsqueda y consecución de las fuentes documentales y bibliográficas abarcando el tema desde lo general a lo más particular. A modo de toma de contacto y para crearme una imagen general de los videojuegos documentales, consulté una fuente básica, como es “La ludificación informativa del docugame: estudio de caso de Que tiemble el camino, Bugarach y Detrás del paraíso.” (2017) escrito por Paíno, A., Rodríguez, M.I. y Ruiz, Y. Tras esta primera lectura, profundicé con libros, artículos o capítulos publicados más recientes, sobre los juegos documentales y las arcades, y extraje toda la información que me permitió elaborar los niveles finales del videojuego.



Figura 1: Interfaz del docugame Fort McMurray

Fuentes: Fort McMurray (David Dufresne, 2013)

Para identificar cada apartado a la hora de crear ambos niveles por separado, he identificado ambos niveles en 5 secciones diferentes. Las secciones están formadas por los siguientes puntos: diseño de niveles, creación de misiones y objetivos de nuestro protagonista; diseño de escenarios y establecimiento de los diferentes puntos de interés; delineación de los personajes que se verán a lo largo del videojuego, establecer su apariencia, personalidad, manierismos e interacción con el protagonista y con el resto de personajes; estudio de referencias al mundo

del arcade, búsqueda de objetos originales de otros videojuegos que se puedan implementar en el nuestro.

Tras esta primera redacción, cree un índice definitivo que se ajustaba mejor al propósito del trabajo y realice una segunda redacción en la que desarrollé los contenidos por apartados. Estos apartados son el estudio de las arcades y los docugames según las características que buscamos seguir, donde estudiaremos la importancia de las arcades para el comienzo de esta industria y definiremos los diferentes géneros del videojuego que nosotros mismos crearemos y la creación de estos mismos niveles, en los que trataremos el diseño de misiones, personajes, escenarios y conversaciones. Cuando se hubo finalizado el grueso de la redacción del trabajo, preparé y adjunté el material gráfico junto con la bibliografía y las notas, realizando de esta manera la maquetación final.

2. OBJETIVOS A SEGUIR PARA LA CREACIÓN DE AMBOS NIVELES Y FORMA EN LA QUE SE FUNDAMENTE EL TRABAJO

2.1. DIVISIÓN DEL TRABAJO TEÓRICO Y PRÁCTICO

El trabajo que se presenta a continuación se divide en dos secciones diferentes, la primera es la sección teórica, siendo esta el estudio de la historia del videojuego según unos parámetros establecidos, junto a la memoria de dos niveles de videojuego que veremos más tarde; la segunda sección aborda el apartado práctico de este nivel, mostraremos todo lo relacionado con la creación de dos niveles que pese a tener temáticas muy dispares, utilizan el mismo método para crear una historia.

La primera de estas secciones que abordaremos se centra en el estudio y el análisis de la historia de los videojuegos, hablaremos específicamente en los videojuegos que se originaron en las máquinas recreativas, en las primeras consolas de sobremesa y en los ordenadores personales, debido al impacto que tuvieron en este medio como predecesores de la industria del videojuego actual. Teniendo en cuenta estos parámetros abordaremos en específico los títulos de comedia y aventura que podemos encontrar en estas plataformas, siendo los videojuegos Point and Click una de las principales referencias para nosotros debido a su temática, su estilo narrativo y el uso de puzzles y conversaciones para solventar los problemas que se plantean a lo largo de la historia

La segunda sección de este trabajo, como hemos dicho antes, se trata de la parte práctica del mismo, en esta veremos dos niveles de un mismo juego, ambos niveles mezclan dos temas muy utilizados tanto en los videojuegos como películas, series y todo tipo de contenido multimedia, pero estos temas que se utilizan no suelen utilizarse en un mismo proyecto o por lo menos no al mismo tiempo como es el caso de este videojuego, el primero de estos niveles mezcla los deportes con las historias de zombies, mientras que el segundo trata sobre la fantasía tradicional junto con la ambientación cyberpunk. Con estas características comenzaremos a crear toda la estructura de nuestros niveles, desde el diseño de personajes, tanto la apariencia como la personalidad; la creación de mapas junto a los diferentes puntos de interés que podremos encontrar a lo largo de estos mismos; las misiones principales que tendrá que seguir nuestro personaje para llegar a su objetivo final y la escritura de los diálogos que podemos encontrar cuando hablemos con los personajes que hemos creado previamente.

2.2.OBJETIVOS A SEGUIR

El objetivo final de nuestro trabajo es la creación de un guion de videojuego el cual sea dinámico y mantenga al jugador pendiente del mismo durante el transcurso de este. Para llegar a esto deberemos conseguir los siguientes objetivos.

- Estudio de los videojuegos documentales que van a servir cómo modelo para este trabajo.
- Estudiar la narrativa y el guion dentro del ámbito de los videojuegos de aventuras y comedia. Especialmente en las Aventuras Gráficas y las obras de LucasArts.
- Búsqueda de información sobre las salas arcades y los videojuegos que se encontraban en estas
- Crear una plantilla base para el diseño de niveles y personajes y diseñar estos aspectos en base a la plantilla creada.
- La creación de los diálogos en los que intervienen los personajes a lo largo de los niveles, teniendo en cuenta las diferentes opciones que podemos tomar a lo largo de los mismos.
- Establecer unas conclusiones del trabajo desarrollado.

2.3.ESTADO DE LA CUESTIÓN

Debo destacar que una de las principales limitaciones que he encontrado ha sido la falta de material a la hora de estudiar los videojuegos documentales, debido a que son un género muy minoritario dentro de la industria del videojuego ya que se dieron inicio hace poco tiempo, muchos de los documentos que he analizado engloban videojuegos que se dan lugar en un periodo de tiempo concreto de la historia universal en este género, pero realmente la falta de carácter educativo los separaría de este género, por lo que no sólo hay una gran falta de información sobre este género sino que mucha de la información que se plantea cómo cierta es realmente errónea. Además de esto, encontrar y poder jugar este tipo de juegos es bastante complicado, por lo que a la hora de jugar y analizar los docugames, la información directa que he obtenido ha sido bastante limitada.

Las aventuras gráficas son un caso completamente diferente, debido a que llevan tanto tiempo entre nosotros y a su importancia en este medio, es mucho más simple conseguir juegos de este tipo ya sea en plataformas digitales especializadas en videojuegos, cómo Steam o Epic Games, o mediante emuladores que consigan traer de vuelta las consolas y videojuegos ya descatalogados. Además hay que tener en cuenta la gran cantidad de entrevistas y documentación referente a este tipo de juegos, especialmente venidas por parte de LucasArts, por esta misma razón.



Figura 2: Escena del videojuego

Day of the Tentacle

Fuentes: Day of the Tentacle

(LucasArts/ Dave Grossman y Tim

Schafer, 1993)

La referencialidad en los videojuegos a otros videojuegos es una práctica que se ha dado lugar desde el comienzo de la industria con los llamados Easter Eggs, pequeños guiños a otras obras que han marcado la industria antes que ellos. Pero estos guiños eran simples detalles que muchas veces se pierden en la jugabilidad. Hay pocos juegos que busquen viajar

a través del tiempo para mostrar los videojuegos que les ha precedido, aún así podemos ver algún ejemplo de esto, cómo el videojuego de plataformas “Life of Pixel” donde nos ponemos en la piel de un pequeño pixel verde que viaja a través de las diferentes consolas y ordenadores personales que marcaron los primeros años de esta industria, a lo largo de los niveles se puede notar en gran medida la mejora del aspecto gráfico y diseño de niveles de los plataformas.

Los trabajos que se centran en el estudio de los tipos de videojuegos previamente mencionados son escasos, aún así debido a la gran variedad de fuentes y juegos que podemos tomar prestados, la ausencia de trabajos que hablen sobre estos ámbitos es tan sólo un pequeño contratiempo.

3. METODOLOGÍA A LA HORA DE DISEÑAR DOS NIVELES DE VIDEOJUEGO

Para la creación de estos niveles del docugame que estamos tratando, han habido un gran número de ideas en las que me he basado. Desde videojuegos que yo mismo he jugado o que he visto jugar a terceros, lecturas de diseñadores y guionistas del mundo del videojuego que me han servido para entender mejor la diferencia entre el diseño de videojuegos con el resto de obras audiovisuales, páginas web que giran en torno al videojuego y que me han facilitado mucho la información con la que he trabajado, además de libros y artículos que me han permitido estudiar mejor este medio.

A la hora del uso de páginas web, en su mayoría me han servido para descubrir los trabajos, videojuegos y personas que estudiaremos a lo largo de este apartado, debido a esto la principal figura que ha influenciado este trabajo han sido los videojuegos de LucasArts los cuales abordaremos en mayor medida en los siguientes puntos, también nos servirá para descubrir videojuegos que nos aporten no sólo en el apartado argumental, también a la hora del diseño de escenarios, personajes y niveles.

Pero también han servido para aprender sobre las épocas que abordamos cómo temática principal en nuestro docugame, estudiando las grandes figuras de las épocas arcades y cómo el videojuego ha ido evolucionando y desarrollándose sobre unas bases que se formaron en las salas de recreativas.

Las principales aportaciones por parte de páginas web que he utilizado para este trabajo proceden de GamingHistory para la documentación relacionada con el progreso del videojuego y MobyGames para la búsqueda de información centrada en LucasArts y las aventuras gráficas. Para la búsqueda de videojuegos más concretos y de los géneros que tratamos en los niveles bastó con una búsqueda superficial, HobbyConsolas o Vandal nos han servido para esto mismo propósito.

También he jugado aventuras gráficas para la investigación de este trabajo, antes de realizar este nunca había jugado este género, por eso mismo era necesario entender mejor las mecánicas y formatos que caracterizan a este tipo de videojuego. Los trabajos de LucasArts han sido mi principal foco de atención, he buscado dos de sus trabajos más importantes, Day of the Tentacle, una de sus obras más famosas, cargada de imaginación e ideas innovadoras y Thimbleweed Park, un videojuego que pese a no ser de LucasArts, fue diseñado por antiguos miembros de este estudio hace tan sólo 5 años, por eso mismo este último trabajo, pese a no ser tan innovador cómo sus trabajos originales, trata de traer de vuelta este tipo de aventuras

y trata todos los temas y fórmulas que definieron este género, siendo por tanto un objeto de estudio muy significativo para nuestro trabajo.



Figura 3: *Thimbleweed Park*, ejemplo de una aventura gráfica actual

Fuentes: *Thimbleweed Park* (Ron Gilbert y Gary Winnik, 2017)

Muchas entrevistas en las que han formado parte el equipo de LucasArts han sido de ayuda para la elaboración de este trabajo, "*I actually was hunting Ewoks.*" *The Original Lucasfilm Games Team Talk About Life at Skywalker Ranch.* o la entrevista de Onaretrotip a Mark Ferrari y a Ron Gilbert, estas dos últimas entrevistas me sirvieron para entender lo que sucedía detrás de las cámaras en el equipo que dio a luz a obras como *Monkey Island* o *Maniac Mansion* a la hora de la creación de estos trabajos, mientras que el primer documento que hemos comentado habla principalmente de la relación entre los miembros del equipo con George Lucas y entre ellos.

Tras comentar todos los puntos anteriores, los artículos de investigación y los libros especializados han sido mi principal fuente a la hora de recabar datos para estos niveles, en concreto, me han servido para trabajar el guión del videojuego desde dentro del mismo tanto por la parte de aventura gráfica como por la parte de videojuego documental, artículos como *Renovarse o morir. Los 'docugames', una nueva estrategia transmedia que reinventa las formas de transmitir la realidad*, o *La ludificación informativa del docugame: estudio de caso de Que tiemble el camino, Bugarach y Detrás del paraíso*, ambos trabajos me han servido para entender la importancia de los docugames, poniendo por delante el hecho de enseñar a nuestros jugadores pero sin olvidarnos de el apartado lúdico de los niveles que tratamos.

Esto es un aspecto muy importante dentro del videojuego, no sólo en el docugame, mucha gente piensa que el objetivo de todo videojuego es entretener y escribir algo que divierta al

jugador, pero muchos de los grandes guionistas de videojuegos han ganado su fama gracias a la forma que le dan a la historia y no a la propia historia en sí. Un ejemplo de esto sería Marianne Krawczyk, la guionista de God Of War, un videojuego que se centra en la acción y el combate y donde nos ponemos en la piel de Kratos, un dios que busca asesinar al resto de los dioses del panteón griego, pese a este objetivo tan visceral y lleno de ira, uno de los aspectos principales que destaca la guionista de la obra a la hora de escribir la historia se encuentra en los momentos donde el silencio es el protagonista, “Creo que mi trabajo consiste en encontrar las partes tranquilas de la historia. Trabajo con personas de gran talento que son brillantes a la hora de crear dioses, monstruos y explosiones de todo tipo, así que se lo dejo a ellos. Mi trabajo consiste en averiguar qué es lo que hace vibrar a los personajes y, al mismo tiempo, encontrar el punto emocional óptimo para la experiencia del jugador.”, Marianne deja claro en este fragmento que su objetivo como guionista no es crear la historia y los personajes, sino darle la forma que ha llevado a la fama a la saga God Of War, al igual que ella el objetivo con este trabajo no es sólo divertir al espectador, es muy fácil crear una historia que pueda entretener, nuestro objetivo detrás de esto es enseñarle sobre la historia del videojuego.



Figura 4: Retrato de la guionista Marianne Krawczyk

Pero no sólo los videojuegos y sus historias han servido de ayuda a la hora de crear este guion, debemos recordar nuestro bagaje y el hecho de que antes de ambos niveles de videojuego, nuestro trabajo ha sido crear historias para el cine y el resto de medios audiovisuales, no debemos desechar todas estas bases que hemos conseguido a lo largo de los años, debemos adaptarlas a este nuevo trabajo que se nos plantea, por eso mismo a lo largo de nuestra historia podemos notar aspectos que nacieron mucho antes del nacimiento del

videojuego, fundamentos que nacieron en el cine, especialmente en la comedia, debido a que este es uno de los aspectos principales que pueden afectar a nuestra obra y cabe destacar movimientos como el slapstick, debido a que es necesario que el videojuego entre por los ojos a nuestros jugadores y este tipo de comedia puede resultar de fácil entendimiento y disfrute para la mayoría de ellos; también se pueden notar las bases de la comedia dual, donde dos personajes de personalidad diferentes tienen conversaciones donde demuestran sus diferencias y causan reacciones y situaciones divertidas, debido a que este videojuego se trata de una aventura conversacional veremos en gran medida este tipo de comedia, y esto es gracias a la personalidad, en muchas ocasiones sarcástica, de nuestro protagonista.

Muchos de los grandes guionistas de videojuegos comenzaron en el cine, puede que no presentaran sus obras en la gran pantalla, pero si que se formaron para trabajar en ella, al igual que nosotros, ellos también buscan utilizar estos conocimientos para el mundo del videojuego, "Todo lo que aprendí como estudiante de literatura inglesa y en la escuela de cine sobre el montaje y los planos y el lenguaje cinematográfico ha entrado en juego, pero de una manera que no podría haber planeado". Estas palabras, las cuales describen a la perfección el punto que tratamos de abordar, fueron dichas por Amy Hennig, guionista de la serie Uncharted, de Naughty Dog.

Una vez hayamos acabado con la fase de investigación, comenzamos a escribir los dos niveles de videojuego tomando como referencia los artículos y videojuegos previamente mencionados.

Pese a la fructífera investigación, lo cierto es que la creación de ambos niveles comenzó con mal pie, y es que debido a la naturaleza de este tipo de niveles, donde el jugador puede tomar las misiones en cualquier momento, no se puede plantear como una historia lineal. Al comienzo de este trabajo traté de enfocar ambos escenarios de forma lineal, al igual que una película y no como una experiencia multimedia, busque alguna forma de abordar este problema, tratando de encontrar la manera en la que afrontan algunos de los guionistas de videojuegos este tipo de niveles descubrí la forma de trabajar de Chris Avellone, escritor de Fallout 2 o Planescape: Torment, "no siempre escribo de forma lineal. Escribo momentos, escenas y descripciones que realmente quiero escribir y que creo que serían geniales para el jugador y/o el lector, y luego trabajo hacia atrás a partir de ahí para ver cómo puedo construir esos momentos a la inversa."

Debido a esto deje de pensar en la forma de crear una historia y comencé a pensar en los momentos que puede vivir el jugador, gracias a esta forma de trabajar se me comenzaron a

ocurrir diferentes ideas que llevar a cabo en estos niveles, una lluvia de ideas que fomentó la creación de un nivel y no de un trabajo lineal.

Gracias a esta forma de trabajar, en poco tiempo tuve varias ideas que se podrían llevar a cabo, pero este tipo de niveles no se deben hacer pesados para el jugador, el caminar de un lado para otro, en las mismas calles que ya han pisado previamente y hablando con los mismos personajes puede resultar muy cansado para aquellos que controlan a nuestro protagonista, por eso mismo el número de misiones en estos escenarios es tan limitado, debido a esto tuve que seleccionar las ideas que se podrían llevar a cabo de mejor manera, teniendo en cuenta aspectos como: la facilidad de llevar a cabo por parte del apartado gráfico; facilidad de conexión entre personajes y lugares, ya que mucho de cualquiera de estos aspectos puede abrumar al jugador; tratar de no repetir el lugar en el que se llevan a cabo estas misiones; y divertir y entretener a los jugadores.

Una vez seleccionadas las misiones que se darán lugar en ambos niveles, diseñé un boceto de cómo serán los escenarios en los que se dan lugar ambas historias, mi preocupación principal a la hora de diseñar estos escenarios era que estuvieran fácilmente conectados entre sí para la fácil orientación de los jugadores.

Tras esto, el siguiente paso fue diseñar a los personajes con los que tratará nuestro protagonista a lo largo de nuestra aventura, para estos pintorescos personajes no dibujé ningún boceto, pero sí que traté de describirlos lo más claramente posible, en muchos de estos casos mi principal inspiración fueron otros famosos personajes del mundo del videojuego, mientras que otros diseños simplemente buscan ser divertidos y vistosos además de casar bien con la ambientación del nivel en el que se encuentren.

El último factor a tener en cuenta para la creación de estos niveles de videojuego fueron los diálogos, traté de que fueran diálogos rápidos, con diversas opciones que no llegaran a abrumar a nuestros jugadores y bebiendo lo máximo posible de las aventuras gráficas de LucasArts y de las aventuras conversacionales. Por eso mismo la comedia, la ironía y las referencias a la cultura pop y al videojuego son algunos de los aspectos que más se hacen notar en las conversaciones y los diálogos que se presentan a lo largo de la historia.

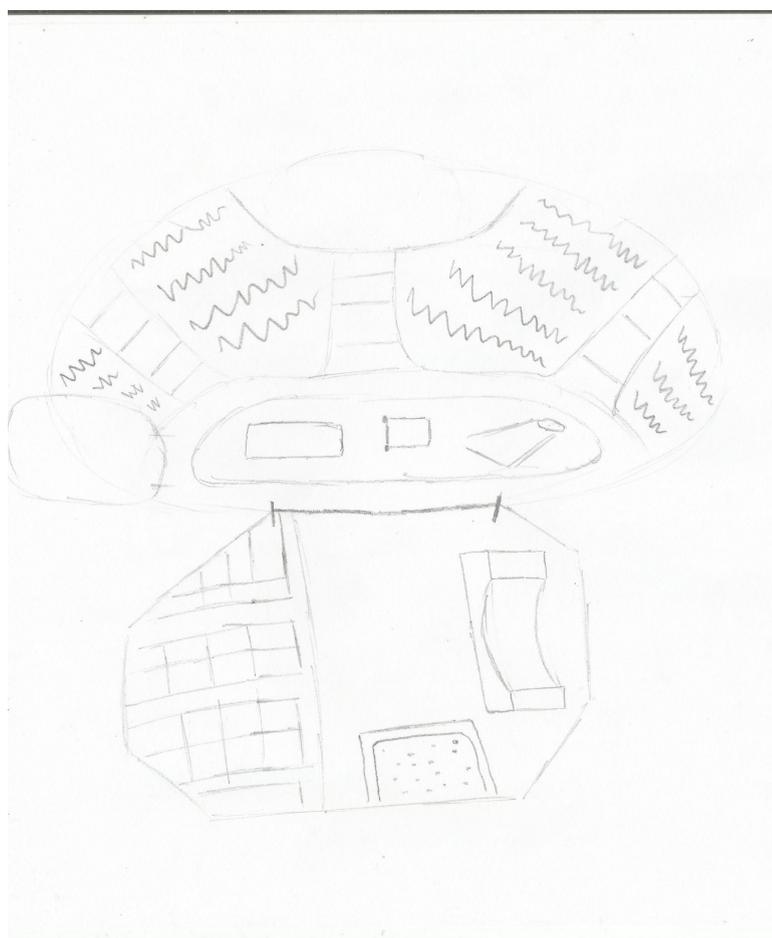
4. RESULTADOS DEL PROYECTO

Tras haber establecido esta forma de trabajo y haber llevado a cabo todos los pasos que hemos mencionado el resultado debería ser dos niveles de una aventura gráfica conversacional que se cimienta en la comedia, las referencias al origen de los videojuegos y a las máquinas arcade, y todo ello llevado con la intención de enseñar al jugador sobre esta etapa que marcó a tantos jugadores.

Desde el punto de vista de una aventura gráfica, lo cierto es que este trabajo puede resultar muy sólido para la aventura que vive nuestro protagonista, el hecho de que sean mundos que no están conectados entre sí facilita mucho la unión con el resto de niveles que no se presentan en este proyecto.

Las conversaciones toman un papel principal en ambos niveles y a lo largo de estos se encuentran diversos personajes con personalidades muy marcadas y que suelen ser arquetipos de los géneros protagonistas de cada nivel, esto puede resultar mucho más fácil de digerir para nuestros jugadores.

Aún así las conversaciones no son el único aspecto que se ha tratado de pulir, a falta de una descripción más detallada para los escenarios, el apartado visual de los niveles está



prácticamente completo, tanto la descripción de personajes y ambientación, recursos para el avance con la trama, como los diferentes objetos y acciones a los que debe recurrir Tiki para avanzar con la aventura; y la organización de las salas y puntos de interés en ambos niveles.

Figura 5: Boceto del escenario para el nivel de deportes y zombies
Fuentes: Creación propia

Por lo tanto ambos niveles cumplen su función, principalmente cómo niveles intermedios, se tratan de niveles que buscan mostrar el pasado del videojuego sin centrarse en el objetivo final de nuestro protagonista, a lo largo de estos niveles no se verá la evolución de Tiki cómo personaje, ni eventos que afecten en gran medida a la historia, por lo tanto son niveles que pueden resultar muy útiles para dar un descanso al jugador y centrarse en uno de los puntos centrales de esta aventura, la referencialidad y el valor del videojuego.

Por desgracia no se puede decir lo mismo de estos niveles cómo videojuegos documentales, si que es cierto que a lo largo de estos niveles podemos encontrar un gran número de referencias a otros juegos y figuras de este ámbito, pero por desgracia hay una gran falta de docugames y documentación referente a estas obras, no he podido trabajar todo lo que habría deseado este aspecto y aunque si que se muestra el pasado del videojuego, es cierto que depende del jugador entender estas referencias o hacer una búsqueda para lograr entenderlas. Muchos de los aspectos documentales que se muestran en ambos niveles van a requerir del esfuerzo de nuestros jugadores para ver más allá, por lo que a los jugadores menos avisados puede que les resulte solamente cómo una aventura gráfica divertida y no vean más allá de este aspecto.

5. CONCLUSIONES

Finalizado el trabajo podemos afirmar que los videojuegos documentales son una gran manera de transmitir información y conocimientos. El hecho de incluir al receptor en el relato, dándole un papel protagonista puede fomentar en gran medida la transmisión de información. Además los videojuegos cuentan con una gran cantidad de géneros muy diferentes entre sí, dejándonos una gran libertad a la hora de decidir la forma en la que queremos transmitir la historia.

Tomando el ejemplo de las aventuras gráficas, gracias a su estilo muy dependiente del ámbito narrativo y de las conversaciones que tenemos a lo largo de la misma, podemos mostrar los conceptos y temáticas más importantes de nuestro videojuego tanto de una forma directa y sencilla, cómo de una forma sutil.

La importancia de las arcades y las primeras generaciones de consolas es algo indiscutible para la forma que han ido tomando los videojuegos a lo largo de los años y una aventura gráfica en la que ahondaremos en diferentes títulos y géneros alrededor de una hilo conductor que une todos estos mundos es una forma muy adecuada para ilustrar estas figuras que se popularizaron tanto a finales del siglo XX.

Crear una historia clara y sencilla para hacer que los jugadores no se pierdan ni se vayan por las ramas y al mismo tiempo diseñar mundos, escenarios y personajes que despierten la curiosidad de aquellas personas que jueguen nuestro juego es el objetivo final de estos niveles.

Dos niveles que, mediante un buen humor y un mundo original y dinámico, es capaz de atraer tanto nuevas miradas a las aventuras gráficas que tanto se pusieron de moda hace años, y al mismo tiempo enseñar universos que han marcado el pasado de muchas personas a lo largo del mundo.

Cómo reflexión final me gustaría dejar claro que este trabajo tiene la función principal de acabar siendo un videojuego y por tanto su apartado lúdico es algo fundamental para el diseño de esta obra. En un futuro me gustaría completar las conversaciones del nivel de fantasía y cyberpunk, creando las diferentes rutas que podemos seguir en esta zona de manera más concreta y solventando los cambios que puedan surgir durante este proyecto.

6. BIBLIOGRAFÍA

Arcade. (2022, 26 mayo). Wikipedia, la enciclopedia libre. Recuperado 10 de agosto de 2022, de <https://es.wikipedia.org/wiki/Arcade>

Aventura gráfica. (2022, 5 febrero). Wikipedia, la enciclopedia libre. Recuperado 11 de agosto de 2022, de https://es.wikipedia.org/wiki/Aventura_gr%C3%A1fica

Bautista García, A. (2016b, mayo 5). Book Review Análisis narrativo del guion de videojuego. *El Guiniguada. Revista de investigaciones y experiencias en Ciencias de la Educación*.

Belli, Simone y López, Cristian (2008). Breve historia de los videojuegos. Athenea Digital, 14, 159179. Disponible en <http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/570>

colaboradores de Wikipedia. (2022, 30 agosto). Cyberpunk 2077. Wikipedia, la enciclopedia libre. Recuperado 2 de septiembre de 2022, de https://es.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk_2077

Dansky, R. (2014, August 1). *Shockingly short interview: Marianne Krawczyk*. Game Developer. <https://www.gamedeveloper.com/design/shockingly-short-interview-marianne-krawczyk>

Darnath. (2014, febrero 8). *The man who travels the planes – an interview with Chris Avellone*. Grimuar Sferowca. <https://grimuar.pl/interview/chris-avellone-man-who-travels-the-planes>

Deponia (video game). (2022, 22 agosto). Wikipedia. Recuperado 2 de septiembre de 2022, de [https://en.wikipedia.org/wiki/Deponia_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Deponia_(video_game))

Documentary Games. (2015, 15 abril). MIT - Docubase. Recuperado 10 de agosto de 2022, de <https://docubase.mit.edu/playlist/documentary-games/>

Donkey Kong (videojuego). (2022, 30 agosto). Wikipedia, la enciclopedia libre. Recuperado 1 de septiembre de 2022, de [https://es.wikipedia.org/wiki/Donkey_Kong_\(videojuego\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Donkey_Kong_(videojuego))

Fort McMoney. (2022, 28 julio). Wikipedia. Recuperado 18 de agosto de 2022, de https://en.wikipedia.org/wiki/Fort_McMoney

Franzese, T. (2019, August 13). *Quantic dream interview - David cage discusses breaking away from PlayStation, PC ports, cloud play, and epic games store*. DualShockers. <https://www.dualshockers.com/quantic-dream-david-cage-interview/>

Fritz, B. (2010, February 7). How I Made It: Amy Hennig. *The Los Angeles Times*. <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2010-feb-07-la-fi-himi7-2010feb07-story.html>

Fullerton, T. (s. f.). *Documentary Games: Putting the Player in the Path of History*. Vanderbilt University Press.

Galán, M. C. (s. f.). Docugames: el periodismo tiene una vida extra. *LABlogatorio*. Recuperado 10 de agosto de 2022, de <https://blog.rtve.es/lablogatorio/2014/11/docugame-el-periodismo-tiene-una-vida-extra.html>

Golden Axe , Arcade Video game by SEGA Enterprises (1989). (s. f.). Recuperado 10 de agosto de 2022, de <https://www.arcade-history.com/?n=golden-axe&page=detail&id=978>

Gwaltney, J. (2017, 14 agosto). *The Top 10 Cyberpunk Games Of All Time*. Game Informer. Recuperado 15 de agosto de 2022, de <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2017/08/14/the-top-10-cyberpunk-games-of-all-time.aspx>

Lucasfilm Games. (s. f.). MobyGames. Recuperado 10 de agosto de 2022, de <https://www.mobygames.com/company/lucasarts>

Martínez Fabre, M.-P., & Mateu, F. (2018). Días de tentáculos. Humor, Serie B y fantasía cinéfila en las aventuras gráficas de Lucasarts. *rumal. revista e investigación sobre o Fantástico*, 6(1), 163–183. <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.468>

Paíno Ambrosio, A. y Rodríguez Fidalgo, M.I. (2016): Renovarse o morir. Los ‘docugames’, una nueva estrategia transmedia que reinventa las formas de transmitir la realidad, *Icono 14*, volumen (14), pp. 155-180. doi: 10.7195/ri14.v14i1.908

Paíno, A., Rodríguez, M.I. y Ruiz, Y. (2017). La ludificación informativa del docugame: estudio de caso de *Que tiemble el camino*, *Bugarach* y *Detrás del paraíso*, *Sphera Publica*, 2, (17), 29-52.

Pong-Story: Main page. (s. f.). Recuperado 14 de agosto de 2022, de <http://www.pong-story.com/intro.htm>

Ruberg, B. (2009, 20 febrero). *The Gamasutra 20: Top Game Writers*. Game Developer. <https://www.gamedeveloper.com/design/the-gamasutra-20-top-game-writers>

Shaw, P. (2010, 1 octubre). *A History of Zombies in Video Games*. PCWorld. Recuperado 12 de agosto de 2022, de https://www.pcworld.com/article/503620/history_zombies_video_games.html

Space Invaders. (2022, 5 agosto). Wikipedia. Recuperado 13 de agosto de 2022, de https://en.wikipedia.org/wiki/Space_Invaders

Street Fighter. (2022, 30 agosto). Wikipedia. Recuperado 2 de septiembre de 2022, de https://en.wikipedia.org/wiki/Street_Fighter

Tejado Morilla, M. (s. f.). *MEMORIA Y GUIÓN COMPLETO DEL VIDEOJUEGO <<DESPIERTA>>* [Trabajo de fin de máster]. Universidad de Sevilla.

Todos los juegos de Deus Ex - Saga completa. (s. f.). Vandal. Recuperado 17 de agosto de 2022, de <https://vandal.elespanol.com/sagas/deus-ex>

The 11 best Dungeons & Dragons video games. (2022, 14 mayo). Tom's Guide. Recuperado 15 de agosto de 2022, de <https://www.tomsguide.com/round-up/best-dungeons-and-dragons-games>

The House of the Dead (videojuego). (2022, 5 marzo). Wikipedia, la enciclopedia libre. Recuperado 13 de agosto de 2022, de [https://es.wikipedia.org/wiki/The_House_of_the_Dead_\(videojuego\)](https://es.wikipedia.org/wiki/The_House_of_the_Dead_(videojuego))

The King of Fighters. (2022, 21 agosto). Wikipedia. Recuperado 25 de agosto de 2022, de https://en.wikipedia.org/wiki/The_King_of_Fighters

The Secret of Monkey Island. (2022, 30 agosto). Wikipedia. Recuperado 1 de septiembre de 2022, de https://en.wikipedia.org/wiki/The_Secret_of_Monkey_Island

Track & Field. (2022, 2 julio). Wikipedia, la enciclopedia libre. Recuperado 13 de agosto de 2022, de https://es.wikipedia.org/wiki/Track_%26_Field

Tron (video game). (2022, 26 agosto). Wikipedia. Recuperado 31 de agosto de 2022, de [https://en.wikipedia.org/wiki/Tron_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Tron_(video_game))

Tony Hawk's Pro Skater. (2022, 14 junio). Wikipedia, la enciclopedia libre. Recuperado 19 de agosto de 2022, de https://es.wikipedia.org/wiki/Tony_Hawk%27s_Pro_Skater

Update 28: Release Date Locked In!! Á· Thimbleweed Park: A New Classic Point & Click Adventure! (2021, 17 agosto). Kickstarter. Recuperado 13 de agosto de 2022, de <https://www.kickstarter.com/projects/thimbleweedpark/thimbleweed-park-a-new-classic-point-and-click-adv/posts/1817770>

Videoconsola. (2022, 20 agosto). Wikipedia, la enciclopedia libre. Recuperado 30 de agosto de 2022, de <https://es.wikipedia.org/wiki/Videoconsola>

Videojuego. (2022, 5 agosto). Wikipedia, la enciclopedia libre. Recuperado 10 de agosto de 2022, de <https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego>

TRABAJO PRÁCTICO: CREACIÓN Y DISEÑO DE NIVELES

MISIONES EN PROFUNDIDAD EN LAS NO MUERTOLIMPIADAS

El portal que conecta los diferentes juegos que visita Tiki se abre, esta vez en una cancha de atletismo de arena anaranjada con líneas blancas.

Viendo que el chico está aturdido dos figuras trajeadas y con gafas de sol se acercan a Tiki, estos son los organizadores del evento, las dos figuras tienen un gran parecido con ambos protagonistas del shooter House of the Dead.

Ambos personajes irán rápidamente a hablar con el chico para discutir con Tiki los siguientes puntos:

1. Se interesarán en saber que hace un niño en mitad de su competición.
2. La forma en la que ha llegado a estar en mitad de la carrera.
3. El lugar de donde viene Tiki.

Los organizadores, al no saber de dónde viene Tiki, piensan que puede ser algún participante de algún país muy nuevo (introducir nombres de países de videojuegos), y le dicen que si lo que está buscando es un lugar donde prepararse para su competición, sea cual sea, tiene total acceso a los vestuarios que se encuentran a la izquierda.

En los vestuarios se encuentran algunos deportistas tanto zombies y no muertos, cómo personas vivas. Tiki puede hablar con ellos, discutir sobre los diferentes participantes de las olimpiadas y los deportes que se dan lugar, en esta conversación uno de los no muertos comenta que el competidor principal en salto con pértiga está completamente traspuesto por el miedo, cuando Tiki pregunta por este participante, el no muerto le dice que se encuentra en la taquilla de ahí atrás, la que tiembla de vez en cuando.

Al final de la sala se encuentra un zombie aterrado y encerrado en una taquilla, se niega a salir debido a su miedo escénico, le encanta competir pero en todas las competiciones se tomaba un batido que le daba la confianza en salir, no sabe de que está hecho pero dice que los sabores son terrosos y salados y le ayuda a meterse en el campo.

Para realizar la receta necesitas completar varios puntos diferentes:

1. En una de las taquillas de esa misma sala hay un grupo de setas.
2. Agarrar la saliva del charco de saliva que deja uno de los organizadores al hablar.
3. Perseguir a los corredores de atletismo para conseguir su sudor, le da el toque salado.

Una vez se toma su batido el zombie se ve completamente lleno de confianza y se marcha al campo llevándose consigo la taquilla y dejando un boquete en la pared. Si entras por el boquete hay un señor anciano vestido de atleta que te dice que es peligroso hacer deporte sin los preparativos adecuados que tomes esto, y te otorga uno de los chips.

Si vuelves a salir al campo puedes ver a una taquilla con patas preparada para saltar a la pértiga y metida completamente en el juego.

Desde el centro del estadio se pueden llegar a cualquiera de las otras zonas del mapa, si vas hacia el sur puedes salir del estadio, lugar en el que se encuentra el parque de skaters, el cual cuenta con un medio tubo muy grande donde se encuentran los skaters profesionales, y uno en miniatura para los niños.

En el parque en miniatura se encuentra uno de los niños tirado en la arena, para conseguir las gafas de broma tienes que intentar convencerle, metiéndole una gran patada que le manda volando.

Los skaters profesionales están hablando con uno de los organizadores del evento, este intenta echarles del recinto pero ellos mantienen que el skate debería ser un deporte olímpico, durante esta conversación puedes señalar que lleva siendo un deporte desde el año 2020, pero por desgracia este juego fue lanzado en 1997.

Al final el organizador termina desistiendo y se marcha de vuelta al recinto mientras que los skaters te dicen que molas y que podrías hacerles un favor, cómo tienen prohibida la entrada no pueden convencer al resto del mundo de convertir el skate en deporte olímpico, necesitan que hagas graffitis en el interior del estadio.

1. En la taquilla del hombre que tiene miedo escénico una vez lo sacas al estadio.
2. Uno de los coches de lujo que hay en el parking, esto hace que uno de los organizadores salga y te prohíba la entrada en el recinto, para volver a entrar tienes que usar unas gafas de broma que puedes conseguir de uno de los niños.
3. En el interior del recinto en una de las paredes al fondo de las escaleras.
4. En la pista de Skate, cuando lo hagas los skaters te dirán que eres radical y que no se les había ocurrido.

En el estadio se encuentra un atleta que está muy emocionado hablando con sus compañeros, les dice que entre los espectadores se encuentra su novia, y que tiene pensado pedirle matrimonio justo antes de competir, le gustaría llamarla mediante los megáfonos pero no sabe cómo entrar a la sala de megafonía.

Si intentas entrar en la sala de megafonía te pedirán una contraseña, le dirán a Tiki que es super secreta pero se puede encontrar en un enorme cartel en el estadio.

Una vez entras puedes hablar por megafonía para decir el nombre de la novia, el nombre del atleta y el mote cariñoso que tienen entre ellos, todos estos datos se consiguen escuchando al atleta.

Una vez salgas podrás encontrar un enorme corro en el estadio, el atleta le está pidiendo la mano en matrimonio al monstruo de Frankenstein, usando cómo anillo uno de los microchips que Tiki busca, para obtener este microchip deberemos convencerle de que su verdadero anillo ha sido robado y ese es tan sólo una copia.

TIKI EN LA CIUDAD CYBER-MEDIEVAL

Tiki aparece esta vez en una carretera de 4 carriles en la que no pasa ningún coche, cuando pasa a cualquiera de las zonas se le acercará un paladín para decirle que tenga cuidado con la carretera ya que puede pasar un vehículo en cualquier momento, le pregunta a Tiki que de dónde viene y rápidamente dice que da igual ya que debe ser un aventurero de muy lejos y de donde venga no es importante, lo importante es que su corazón sea puro. Asumiendo que Tiki es un defensor del bien le pide que libre a esta ciudad de la suciedad y la inmundicia y que para ello le dará una lanza y un bolsón, es tan solo un pincho y una bolsa de basura para recoger desechos. Por supuesto a cambio de ayudarlo a recoger la suciedad habrá un pago, una extraña moneda que encontró en una mazmorra.

La suciedad que se puede recoger es la siguiente:

1. Una vez hablas con el hombre que te pide matar al dragón puedes recoger la caja de pizza que hay tirada al lado de la basura.
2. Cuando el paladín se choca con la moto una de las partes se cae, puedes agarrar esta parte.
3. La lata de atún que le puedes dar al gato para que se largue y así le caigan las macetas a la gente en la cabeza se puede encontrar como basura, cuando se la das al gato sólo coge lo que hay en su interior, un enorme pez. Después de eso la puedes agarrar definitivamente.
4. Hay un basilisco de goma en una de las mesas, cuando lo coges un señor te dice que es basura así que te lo guardas.
5. Hay un par de latas y pieles de plátano en el escenario que no tienen importancia.

Si vas hacia las calles de Cyberpunk te puedes encontrar con un paladín completamente perdido, te pide que le ayudes a encontrar un nuevo corcel, negro cómo el carbón ya que no ha podido encontrar ninguno, te pide que vayas hacia la otra punta de la ciudad a ver si puedes encontrar, ya que por tus pintas de aventurero parece saber de estas cosas.

Si vas a la zona de fantasía podrás ver carteles que dicen que al final del barrio se encuentra el establo más grande de la ciudad, cuando vas al establo preguntas por algún caballo negro pero no tienen ninguno.

Si vas por el barrio de cyberpunk hay una taberna a la que no puedes pasar debido a unos maleantes que bloquean el paso, justo al lado de estos se encuentra un gato hambriento, si le das una lata de atún (se puede encontrar cerca del establo) puedes hacer que se marche y de camino tira unas macetas justo encima de la cabeza de los bandidos, cuando pasa esto, el paladín se acerca y te dice que si ha pasado algo, rápidamente pierde el hilo y ve las motos de los bandidos, agarra una muy contento pensando que ha conseguido al corcel perfecto y se marcha a probarla.

En la carretera principal te puedes encontrar al paladín te dice que te dará el pago una vez pruebe al caballo, cuando lo prueba sale de pantalla y se pueden encontrar una serie de golpes, gritos y explosiones, cuando te acercas a ver que pasa la moto no está tan solo habiendo dejado una marca negra en el suelo de ruedas contra el asfalto, una pequeña pieza metálica, una mancha de aceite y al paladín temblando en calzoncillos detrás de una farola, te dice que los bandidos le han robado todo, desde la moto hasta la ropa y el pago.

Cuando vas a la taberna a ver que ha pasado no están los bandidos, pero el tabernero, un beholder metálico, parece saber algo pero no va a decir nada gratis, para que te diga algo le tienes que dar lo más preciado para un beholder aceite de motor, que viene a ser colirio. (Puedes conseguir el aceite desde la mancha de aceite), una vez se lo das te dice que se han ido a la casa de uno de los bandidos al otro lado de la ciudad, en el mismo bloque de edificios que el dragón, lo puedes saber por las motos aparcadas fuera.

Dentro del edificio te puedes encontrar con los bandidos, el líder está en el sofá con dos motos en sus brazos. Para recuperar todo te dice que le tienes que ganar en una partida de dados, puedes intentarlo todas las veces que quieras, pero los dados del líder están amañados, puedes intentar cambiarlos pero te dirá que no intentes cosas raras, para poder cambiarlos tienes que engañarle diciendole que sus motos son preciosas, entonces se perderá mirando a sus motos durante unos segundos y tendrás tiempo para cambiar los dados.

Cuando cambies de dados ganarás fácilmente y te dirá que has hecho claramente trampas, que el único que hace trampas es él y que no te va a permitir llevarte nada, cuando grita a sus

secuaces que te peguen una paliza, el gato aparecerá y tirará de una cuerda que está amarrada a un montón de macetas las cuales caerán en la cabeza de todo el mundo menos de Tiki. Entonces caerán tanto la ropa del paladín cómo el chip.

En el barrio de la fantasía hay un señor encapuchado que no para de gritar cómo un chalado, al ver a Tiki le dirá que es el elegido para matar al dragón que se esconde en la oscura caberna al norte del pueblo.

Al norte del pueblo se encuentra un bloque de edificios cochambrosos muy oscuros, cuando subes una de las puertas está bloqueada, mientras que la otra al tocar te preguntará que quien es. Si le dices el pizzero te dirá que ya era hora pero que antes de dejarte pasar tienes que decirle de que es la pizza para saber que no es una trampa. (Fuera del bloque hay una caja de pizza que te dice exactamente de que es la pizza por el fuerte olor que desprende).

Cuando te deja pasar puedes ver a un enorme dragón rojo sobre una pila de tesoros, puedes comenzar a preguntarle cosas, cuanto más persistente es Tiki más le saca de sus casillas al dragón quien no sabe que responder a la mayoría de preguntas. Hasta que llega un punto en que el dragón se cansa y deja caer su disfraz, era un holograma hecho por un hobbit gafotas todo este tiempo que quiere que le dejen tranquilo, todo el rato está viniendo gente a decirle que lo van a matar pero cuando ven que sólo es un friki se marchan a decirle al señor encapuchado que es sólo un mediano pero el encapuchado no entiende a razones.

Cuando vas a explicarle al señor que es sólo un friki te dice que sólo un hombre de fé le puede explicar esta situación y no creará en tí.

Si vienes con tu amigo paladín recoge basura te dirá que nadie le hace caso y se empezará a enfadar, cuanto más le intentes calmar y explicarle la situación más se enfadará hasta que se transforma en un enorme diablo que amenaza destruir el mundo, ese mediano es lo único que se interpone en su camino pero nadie atiende a razones, ahora le tocará hacerlo a él mismo.

Cuando te preguntes que tiene de especial ese hobbit entonces aparecerá y cuando se quite la camiseta dejará ver el cuerpo más musculoso que hayas visto, entonces se comenzarán a pegar entre ellos, el hobbit estará perdiendo y caerá al suelo, en el suelo dirá que sólo un arma sagrada puede acabar con esta alma impura, cuando le das tu recoge basura rápidamente acaba con el demonio devolviendolo al infierno y dándote el chip antes de marcharse con él para sellarlo bajo tierra.

DISEÑO DE PERSONAJES:

- ZombieOlimpiadas

1. Roger Thompson y H: Los organizadores de las olimpiadas son una clara referencia a dos de los matazombies más importantes de las arcades, Thomas Rogan y G. Su apariencia es la de dos hombres trajeados con gafas de sol que son extremadamente serios con su trabajo y que tienen como objetivo principal el disfrute de los visitantes al estadio y acabar con cualquier escándalo. H es muy callado tan sólo hablando lo justo mientras que Roger habla a gritos y suele escupir mientras habla.
2. Peter Facto: El zombie que se esconde dentro de una taquilla, ya que no sale de la taquilla su apariencia es la de una taquilla un poco mugrienta y oxidada, aunque cuando le entregas la bebida saca una mano muy musculosa y monstruosa. Pese a esto su actitud es muy miedosa, siente mucha inseguridad si no ha tomado su bebida así que puede ser muy supersticioso, tiene varias fobias.
3. Hay un par de deportistas culturistas cerca de las taquillas, están hablando sobre otros deportistas que compiten en las olimpiadas y sobre los distintos ejercicios y músculos que tiene el cuerpo, estos dos culturistas son exactamente iguales sólo que uno es un zombie y el otro no.
4. Scott: El líder de los skaters y el principal defensor del skateboarding como deporte. Es un prototipo de skater lo mires por donde lo mires, gorra hacia atrás, pantalones anchos, deportivas mugrientas y una simple camiseta. Tiene una actitud pasota y tranquila pero no duda en defender el skate por todos los medios, mantiene la calma incluso cuando Roger le llama la atención por estar patinando en frente de sus olimpiadas. Es quien te da el spray para que dibujes por todo el estadio.
5. Junto a Scott hay tres skaters más, un zombie que patina usando otro zombie como tabla, una chica con un gorro que le tapa los ojos y un patinador que está sentado escuchando música encima del doble tubo.
6. Niño: Cerca del skatepark hay un parque para niños donde hay varios niños jugando, uno de ellos está en un cubo de arena con unas gafas de broma, se las puedes pedir todas las veces que quieras, a la sexta vez que le preguntas le metes una patada que le mandas volando dejando sólo las gafas.
7. En el interior del estadio, en las gradas hay un grupo de fantasmas, espectros y ghouls que intentan entrar en las no-muerto Olimpiadas, reivindicando sus derechos para que

los acepten participar, aunque sean una turba enfurecida, son bastante amables y tan sólo quieren que se les tenga en cuenta.

8. En las gradas también podemos encontrar a Sir Mortimer, el fantasma de un noble inglés que está disfrutando del espectáculo, es pomposo y muy presuntuoso, y no hay quien lo aguante, aun así es uno de los mayores patrocinadores de las Olimpiadas y podemos ver a H hablando con él al comienzo de la aventura.
9. Jenn y Claire: Dos amigas, una zombie y una humana están en las gradas ya que han venido a apoyar a sus novios, no tienen mucho más que decir aparte de esto. Tan sólo habla Jenn ya que Claire es un zombie bastante básico.
10. Eddy: Una cabeza mal afeitada y con sombrero que controla toda la sala con diferentes cuerdas y artilugios es el principal comentarista de las olimpiadas, su cabeza está conectada a un patín para poder moverse por los railes de la sala. Es un poco borde pero se toma muy en serio su trabajo y es extremadamente sensible.
11. Steven: Uno de los deportistas en el estadio; está realmente nervioso, no por la competición, sino porque ese mismo día va a pedirle matrimonio a su novia Claire que está en el público y necesita que le ayuden para hacerla bajar al estadio.
12. Los otros deportistas que están en el estadio.

- Cyberfantasy

1. Johnny Mano de Plata: El paladín que te encuentras nada más llegar a este mundo, es un obseso de la limpieza y pide tu ayuda para crear un mundo más pulcro, lo que quiere es que limpies la ciudad por él. Pese a su obsesión por la limpieza es el típico paladín que busca el bien de su pueblo y sigue todas las leyes.
2. Globlob: El goblin que se encuentra en el gremio de aventureros, está ojeando una revista y mascando chicle, pese a estar allí no quiere trabajar y puedes preguntarle por misiones pero todas tendrán un pero que te impedirán tomarlas.
3. Arthur: Un caballero que busca un caballo con el que viajar, está tremendamente obcecado con algunos detalles de este cómo el hecho de que sea negro, cuando consigues la moto no dudará en cogerla y se irá a probarla, siempre está pidiendo ayuda y es un cretino.

4. Lucille: La líder de los bandidos es una mujer pelirroja obsesionada con las motocicletas, todos en su banda tienen que tener motos, es muy borde pero le brillan los ojos cuando habla de algo que tenga motor, es una tramposa y no acepta la derrota.
5. Leonard y Kyle: Son unos bandidos muy torpes que tienen los peores trabajos, cómo guardar la puerta o pedir pizzas. Son bastante idiotas y se dejan llevar fácilmente por las mentiras.
6. Xan: El contemplador metálico, es muy misterioso y no da nada de información de sus clientes, sólo se la daría a un amigo y un amigo haría un favor a otro amigo. Le pican los ojos desde hace años, pero cómo está conectado a toda la habitación no puede hacer nada.
7. Shawn: Un orco que se encuentra en el bar, está muy cansado de todos los estereotipos que tienen contra los orcos, no son nada bárbaros, de hecho Shawn tiene una ingeniería.
8. Billiam: Un enano dedicado a los piercings, tatuajes y modificaciones corporales, de apariencia es todo pelo y anillos. Pese a su aspecto y a que no pare de gritar lo cierto es que Billiam tiene un corazón de oro y le pierden los niños, para ganárselo Tiki puede actuar cómo un niño, Billiam se lo puede creer ya que Tiki no tiene ni un pelo en la barbilla así que debe tener cómo 4 años para un enano.
9. Carlein: El dueño de los establos es un calvo con más cejas que ojos, para él toda su vida son los caballos y hacer negocio, intentará venderte cada uno de sus caballos y sino te dirá que puedes apostar por ellos en las carreras, son más rápidos que cualquier nave.
10. El Encapuchado: Una figura que se dedica a buscar al elegido que acabe con el dragón que descansa en la ciudad, está obsesionado con esto y te dice que te pagará con una piedra preciosa si acabas con el dragón. Lo cierto es que el encapuchado es Satán quien busca acabar con la principal amenaza de su vida, el ángel que se esconde cómo un friki.
11. Clarence: Un nerd que se hace pasar por un dragón para que los bandidos no le molesten, está alojado en los apartamentos oscuros de la fantasía debido a que son más baratos pero sólo quiere grabar videos y jugar videojuegos tranquilos. Realmente es un ángel enviado para encontrar a Satanás y devolverlo al infierno, le dará a Tiki una piedra por su ayuda.
12. Sherill: Una vieja autómatas que lleva los apartamentos oscuros, su parte inferior es una rueda pero debido a su edad no parece enterarse de nada, los bandidos la dejan

tranquila ya que ella piensa que son sólo adolescentes haciendo cosas de la edad, es extremadamente dulce pero no sabe muy bien lo que hace, te ofrecerá dulces pero realmente te dará tornillos.

LUGARES Y ESCENARIOS

ZOMBIES Y DEPORTES.

La sede de las Zombie Olimpiadas tiene la apariencia de un Estadio Olímpico, es donde se da lugar todo este nivel, cuenta con diferentes partes.

- El propio estadio de forma ovalada, cuenta con un campo de atletismo, un salto de pértiga, un salto de longitud, un campo de lanzamiento de jabalina y otro de lanzamiento de peso.
- Desde aquí se pueden subir a las gradas en diferentes puntos de la pista.
- En las gradas hay una puerta cerrada que lleva hasta la zona de los comentaristas.
- Hay una enorme puerta en el estadio que lleva hasta el exterior donde encontramos una pista de skate además de un parking. (Gente diciendo que el skate debería ser deporte olímpico, otros contestan que lo es desde las olimpiadas de 2020, el otro contesta que bueno este videojuego es de 2008).
- Hay un parque donde niños juegan cerca de la pista de skate.

LUGARES FANTASÍA Y CYBERPUNK

Son dos barrios que se ven divididos por una calle principal, no se gustan mucho entre sí pero se ven obligados a convivir.

- La carretera principal, no suelen pasar coches y es lo que divide ambos barrios. Hay un punto en el que tienes que esquivar coches cómo en el Frogger.
- Fantasía:
 1. En la zona de fantasía hay un establo con diferentes caballos y monturas que se pueden conseguir, por desgracia Tiki no tiene licencia de conducir así que no puede comprar ninguna.
 2. También hay una especie de casa para alquilar donde viven tanto el hombre que se hace pasar por dragón cómo los malhechores robamotos.
 3. Hay un gremio de aventureros donde nadie quiere trabajar.
- Cyberpunk:
 1. En la zona Cyberpunk hay una taberna llevada por un Beholder mecánico, aquí descansan una banda de maleantes que no paran de joder, al comienzo no se puede entrar aquí ya que.
 2. Podremos hablar con el paladín que busca una montura.

3. Hay una sala de tatuajes, piercings y modificaciones corporales.

ZONAS EXTRAS:

- En la zona cyberpunk hay una tienda de prótesis y tatuajes, aquí se puede conseguir el vial para guardar el aceite que darle al Contemplador, esta tienda es llevada por un enano que es todo pelo y piercings, es muy amable y adora a los niños, si Tiki le dice que quiere ser tatuador o algo así este le regalará la botella de tinta que se puede vaciar tranquilamente para luego usarla en el aceite.
- En la zona de fantasía hay un pequeño puesto muy maltrecho que trata de buscar aventureros, tiene una serie de misiones que puedes aceptar pero todas tienen un pero, el puesto es llevado por un goblin que no quiere trabajar pero que no le queda otra.

REFERENCIAS A OTROS VIDEOJUEGOS DE LAS NO-MUERTO OLIMPIADAS

- Entre los visitantes dentro del estadio puedes encontrar a un grupo de fantasmas y esqueletos que están reivindicando sus derechos para participar en las no-muerto olimpiadas.
- Encima de la mesa de los comentaristas, hay una maquina de escribir igual a la de Resident Evil.
- Si abres una de las taquillas hay una motosierra martillo igual que las de Dead Rising.
- Algunos de los deportistas están hablando de que para recuperarse después de entrenar hay unas plantas medicinales que vienen de Ciudad Mapache.
- En los vestuarios hay también un cartel igual a la portada del Mike Tyson Punch Out.
- Entre los skaters hay uno que dice que va a hacer un 360 ollie to backside boardslide, Fakie heelflip varial line y un Frontside G twist madonna, todos trucos inventados por Tony Hawk. Cuando diga esto le dirán que él no es un Pro Skater, ni siquiera un Pro Skater 2.
- El coche que te piden que graffites es muy parecido al coche que hay que destruir en street fighter.
- La patada al niño para conseguir las gafas de broma se consiguen pateandolo, al igual que la margarita en Hollywood Monsters.
- Hay un cartel con varios de los patrocinadores que van rotando constantemente, entre estas marcas se encuentra la corporación paraguas (umbrella) de RE, AE Sports o El Valle del Silencio (Silent Hill).

REFERENCIAS A VIDEOJUEGOS DE LA CIUDAD CYBER-MEDIEVAL

- El nombre del paladín hace referencia a los Caballeros Mano de Plata del Wow y a Johnny SilverHand del Cyberpunk.
- El contemplador es uno de los enemigos más emblemáticos de D&D.
- El caballero que te pide ayuda para conseguir un caballo se queda en calzoncillos al igual que el caballero del Super Ghouls and Goblins.
- El gato puede hacer referencia a algún personaje con forma de gato de los videojuegos cómo la pantera trémula de D&D, puede tener una moneda en la cabeza referenciando a Meowth de Pokemon o puede ser de muy parecido al gato de Sam and Max.
- Se pueden ver correteando a los gnomos del Golden Axe. De hecho hay un cacho de basura que no puedes coger a menos que pilles a este duende, ya que no para de agarrarlo antes de que tu puedas hacer nada.

- El basilisco de goma hace referencia a Day Of the Tentacle.

DIÁLOGOS:

NoMuertOlimpiadas

Tiki aparece en una cancha de atletismo, en ese momento dos personas se le acercan rápidamente. (Roger Thompson y H)

Roger: Hey no puedes estar aquí, este no es lugar para un niño, estamos en medio de una competición.

(Comienzo de conversación)

Tiki:

A1-¿Y donde se supone que es “aquí”?

A2-¿Qué clase de competición si se puede saber?

A1)

Roger: ¿Cómo que dónde es aquí? Te encuentras en la mayor competición deportiva de todo el mundo, las Olimpiadas... Bueno desde que los Zombies y No Muertos aparecieron, se les permitió entrar en las Olimpiadas gracias a algunos representantes del sector, así que se tratan de las primeras No MuertOlimpiadas de la historia. APARTAAA.

Un grupo de humanos están corriendo muy rápido en la cancha de atletismo

Tiki: Pues yo no veo a ningún No Muerto.

Un grupo de zombies corren más lentamente detrás de este grupo

Roger: ¿Decías?

(Vuelta al inicio con nuevas opciones)

Tiki:

A2-

B1- ¿Pues para estar en las Olimpiadas no tenéis mucha pinta de hacer deporte?

B2- Guau si que ha progresado el mundo del deporte en estos tiempos.

A2)

Roger: *Se aparta para dejar pasar a un corredor* Bueno tenemos muchas competiciones: natación, salto de pértiga, baloncesto, ciclismo, fútbol, lanzamiento de peso y muchos otros, pero si preguntas ahora mismo, jajaja, ¡¡¡ESTAMOS EN EL MALDITO MEDIO DE LA COMPETICIÓN DE ATLETISMO!!!

Los tres se tienen que apartar para dejar pasar a los corredores.

Roger:*Sigh* Tú no eres de por aquí ¿verdad? Pues si no tienes entrada te va a tocar irte del estadio.

(En respuesta a esto)

Tiki:

C1- Soy un viajero de dimensiones que está buscando chips con los que salvar el multiverso.

C2- Esperad, la verdad es que soy un deportista, de muy lejos...de...de Seattle.

C3- Me he perdido, estaba de camino al baño.

RESPUESTAS:

C1)

Roger: Menos mal que has venido, mi ordenador está lleno de esos chips, espero ser de ayuda, ahora llamo a alguien para que te acompañe. H llama a seguridad a que echen al crío.

C2)

Roger: Los baños no están en mitad de la pista de atletismo.

Tiki: En mi pueblo sí.

Roger: Ahora te llamamos a un taxi para que vuelvas a las pistas de tu pueblo.

C3)

Roger: Umm, conozco a todos los representantes humanos de esta competición, de los zombies se me escapa alguno, la verdad es que no tienes mucha pinta de zombie.

CONTRARESPUESTAS:

Tiki:

D1- Soy claramente un zombie, veréis, Uuugh Aaagh Ugh Bleh

D2- Es un poco hiriente que nos llamen Zombies, preferimos que nos llaméis No Muertos.

D3- Soy un zombie muy reciente, conforme caí me levanté y seguí con mi pasión, el Ping-Pong, el deporte que siempre me ha acompañado desde que era pequeño, de hecho Ping-Pong fue la primera palabra que dije, así de unido estoy con este deporte.

RESPUESTAS:

D1)

Roger: No sé que decirte, ¿tú que crees H?

H: Muy convincente.

Roger: *Sigh* Tu percepción nunca nos ha fallado H, de acuerdo te creeré, pero mantendré un ojo sobre tu muerta cabezota, bueno, los vestuarios están a la izquierda por si te quieres poner cómodo. Buena suerte en la competición.

D2)

Roger: Nadie que no sea zomb *ejem* No Muerto sabría esas cosas, además no queremos que los de recursos humanos se nos pongan otra vez en el culo, de acuerdo, los vestuarios están en la izquierda por si te quieres poner cómodo. Señor No-Muerto.

D3)

Roger: *sniff sniff* Ya veo... Una persona que ama tanto el deporte tanto en la vida cómo en la muerte no puede mentir, los vestuarios están a la izquierda, te estaremos animando desde las gradas.

B1)

Roger: Para el mantenimiento de una competición cómo esta se necesita gente que mantenga el orden y la paz, y más en un entorno hostil cómo son las olimpiadas, nosotros

somos los encargados de mantener esa paz y que nada se salga de control. Mi nombre es Roger Thompson y este es mi compañero H.

H: *Ejem*

Roger: Ah, es cierto, además H se ha encargado de la decoración de interiores del recinto.

H: Gracias.

B2)

Roger: Sí, y más con las nuevas leyes que giran en torno a los NoMuertos. Lo único que espero es que la directiva no haga caso a las quejas de esos malditos skaters, montan bulla incluso en la puerta del recinto.

Tiki entra a los vestuarios y ve a dos hombres fornidos hablar sobre los deportes. Llamemos a estos señores Tom será el zombie y Tod será el humano.

(Conversando entre ellos)

Tom: Los cuádriceps son los mejores músculos.

Tod: Los deltoides son los mejores músculos con diferencia.

Tiki:

A1) Yo creo que los isquiotibiales los superan.

A2) Me siento cómo si estuviera en la antigua Grecia, una típica charla Socrática.

A3) Siento interrumpirlos señores, ha habido un problema en la ventilación, voy a tener que pedirles que se larguen de aquí echando leches.

(Respuesta A1)

Tom: Los isquiotibiales están bien pero su principal problema es su facilidad para lesionarse.

Tod: Eso se debe a que son músculos biarticulares, es decir, son músculos que unen y articulan dos articulaciones diferentes.

Tom: Por eso es importante estirar las articulaciones previamente y posteriormente a un entrenamiento.

Tod: Además isquintiales es muy difícil de pronunciar.

(Respuesta A2)

Tom: El hecho de que la temática de nuestra discusión se base en algo tan banal cómo nuestras preferencias en la estructura corporal no significa que no podamos discutir sobre temas más profundos.

Tod: Sí, preferimos evitar las grandes preguntas universales justo antes de salir a competir, nos saca de nuestra zona de confort.

Tom: Además no deberías juzgar a la gente sin conocerla, que hayamos entrenado intensivamente nuestro cuerpo no quiere decir que no hayamos hecho lo mismo con nuestra mente.

Tod: *Mente sana in corpore sano.*

(Respuesta A3)

Tom: Yo no siento ningún problema en el sistema de ventilación, además las alarmas habrían saltado antes de que nos vinieran a avisar.

Tod: Si estás buscando desconcentrarnos antes del partido te va a resultar imposible, estamos metidos completamente en el juego.

Tom: Ya no hay quien nos pueda parar a la hora del patinaje artístico.

Tod: Es una lástima que Peter no pueda vernos.

Tiki consigue la siguiente pregunta:

A4) ¿Quién es ese tal Peter?

(Respuesta A4)

Tom: Peter Facto, campeón mundial de salto con pértiga durante 3 años consecutivos, es el grandullón que está dentro de la taquilla.

Tod: Es un buen amigo nuestro, entrena con nosotros a menudo, pero no quiere salir de la taquilla.

Tiki: Se ha debido de quedar atascado si es tan grande cómo decís.

Tod: No es que no pueda salir, es que no quiere salir.

Tom: Peter es muy supersticioso, si no sigue sus rituales no va a salir de esa taquilla.

Tod: No entiendo cómo es capaz de caber en esa taquilla con su masa corporal.

Tom: Podríamos hacer los cálculos, veamos, una taquilla estándar mide 2,10 metros de alto, 60 de ancho...

Tiki: Bueno, será mejor que los deje, no creo que tarden mucho pero no pienso quedarme para descubrirlo.

Tiki habla con el hombre dentro de la taquilla.

Taquilla: *Se agita*

Tiki:

A1) FBI, abre la puerta lentamente.

A2) Disculpa, estás en mi taquilla, ¿has visto un sandwich de mermelada de frambuesa?

A3) Conque esta es la cápsula soyuz que será enviada al espacio.

Da igual lo que diga Tiki, tan sólo dirá la primera palabra ya que será cortada por Peter:

Peter: ¡¡¡AAAAAAAHHHHH!!! *Respiraciones agitadas* ¿Quién...quién está ahí?

Tiki:

B1) ¡¡¡AAAAAAAHHHHH!!!

B2) Tan sólo estoy buscando alguna bebida que tomar con mi sándwich de mermelada de frambuesa.

B3) Peter, tengo una refrescante limonada en algún bolsillo, tienes que salir ahí fuera para ganar la competición.

(Respuesta B1)

Peter: ¡¡¡AAAAAHHHH!!!

Tiki: ¡¡¡AAAAAHHHHH!!!

Peter: ¡¡¡AAAAAHHHH!!!

Tiki: ¡¡¡AAAAAHHHHH!!!

Peter: ¡¡¡AAAAAHHHH!!!

Tiki: Bueno esto ha dejado de tener gracia.

Peter: ¡¡¡AAAAAHHHH!!!

(Respuesta B2)

Peter: A.. A.. Aquí no hay ningún sándwich, ni ninguna bebida, márchate y déjame sólo.

(Respuesta B3)

Peter: No quiero ninguna asquerosa limonada, es.. es demasiado ácida para mí, me da picor en la lengua.

En respuesta a la B3

Tiki:

C1: Pues sólo tenemos limonada, bueno también nos queda un poco de Noka Cola o Nika Cola o algo así.

C2: Continúa, describeme en detalle esa tal “bebida” de la que hablas.

C3: Escucha, tienes que salir ahí fuera, la gente te está esperando, está gritando tu nombre, tú no los puedes oír porque ahora mismo te están inundando los pensamientos negativos, pero lo cierto es que no necesitas ninguna bebida, el valor de tu corazón es suficiente para ganar esta competición. Ahora sal ahí fuera y demuestra de lo que vales.

(Respuesta C1)

Peter: No quiero nada de eso, quiero mi bebida, sólo puedo salir con si me tomo mi bebida especial, sin ella no soy nada, sólo soy un hombre patético con la boca reseca.

(Respuesta C2)

Peter: ¿Crees.. crees que la podrías conseguir para mí si te digo cómo sabe?

(Respuesta C3)

Peter:No.

En respuesta a la C2

Tiki:

D1: Sí.

D2: Claro.

D3: Desde luego.

D4: Sin duda.

D5: No veo porqué no.

(Respuesta para todas las anteriores)

Peter: ¡¡Genial!! Verás es una bebida tremendamente deliciosa, tiene un sabor muy suave y terráneo, casi cómo de origen vegetal, además tiene un regusto salado y su densidad es algo densa, casi se puede mezclar con tu saliva. Se me hace la boca agua sólo de pensarlo. Toma, puedes quedarte con mi botella para traermela, es mi botella de la suerte así que ten cuidado.

Tiki: Suena... nutritiva. *Ejem* Yo me encargo Peter, no creo que tarde mucho en conseguir una bebida así.

Conversación con el skater.

Te encuentras con Roger hablando con un grupo de skaters delante de la puerta del estadio.

Roger: ¡No podéis estar aquí más tiempo! ¡Os tenéis que largar, estáis molestando a todo el público!

Scott: Hey, hermano, relaja un poco, estás dejando el suelo encharcado con tanto grito.

Roger: ¡Marchaos de una vez, el skate no es un deporte real, tan sólo sois una panda de vagos, que sólo saben jugar videojuegos!

Scott: Tranqui tronco, puede que todavía no estemos en las Olimpiadas pero sólo es cuestión de tiempo para que estemos representando. Hasta entonces aquí nos tienes dándole a la tabla.

Roger: ¡QUE OS MARCHÉIS, PANDA DE VAGOS! ¡AAAGH!

Roger se marcha.

Scott: Nos vemos colega.

Scott se da cuenta de que está Tiki.

Scott: Hey, ¿qué pasa coleguita? ¿a ti también te mola patinar?

Tiki:

A1) Sabéis que el skateboarding lleva siendo deporte olímpico desde las Olimpiadas de Japón en 2020 ¿verdad?

A2) Ni que lo digas colega, darle a la tabla es algo radical hermano.

A3) Nah, sólo me gusta ver a la gente patinando, especialmente cuando se caen de bien alto.

(Respuesta A1)

Scott: Jajaja, muy gracioso hermanito, pero este juego está ambientado en las Olimpiadas de Atenas de 2004, así que 2020 nos queda un poco lejos todavía.

(Respuesta A2)

Scott: Wow, no sabía que todavía quedaban chicos tan molones como tú hermanito, ¿qué te parece si hacemos un pequeño trato mi bro?

(Respuesta A3)

Scott: Jajaja, sí. Parte de la gracia del skate es encontrar nuevos huesos que romperte, el año pasado Jake se rompió la nariz, no teníamos ni idea de que la nariz tuviera huesos jajaja.

En respuesta a la respuesta A2.

Tiki:

B1) ¿En que consiste el trato?

B2) No gracias, no me gusta juntarme con skaters, su olor corporal es demasiado fuerte.

(Respuesta B1)

Scott: Pues verás, debido a nuestras pintas nos tienen prohibida la entrada a las Olimpiadas, se piensan que vamos a acabar con el orden de ahí dentro o algo así. Así que necesitamos a alguien que defienda los derechos del Skate por nosotros. Hermanito, ¿qué te parece si te enseño a hacer un kickflip a cambio de que hagas todos los graffitis que puedas? También puedo añadir esta pieza que se cayó de mi tabla el otro día.

Tiki: Me has comprado con la pieza esa hermano, pasame el spray y te haré todos los graffitis que quieras.

Scott: Totalmente radical hermanito, aquí tienes el spray, con que me hagas unos 5 graffitis o así iremos bien, tanto fuera cómo dentro del recinto.

(Respuesta B2)

Tiki: Vengaaa, no seas así, puede que nos cante un poco el alerón, pero eso es por nuestro amor por el skate, además, no te cuesta nada escuchar el trato.

Tiki intenta convencer a un niño para que le dé sus gafas.

Tiki:

A1) Hey chico, ¿te puedo pedir un favor? ¿Me puedes prestar tus gafas un rato?

A2) Dame esas gafas en nombre de la federación intergaláctica.

(Respuestas a la A1 la opción sigue posible cuando te responde, esto se debe a que se repite varias veces hasta que te da la opción B1)

Niño:

- Aparta piojoso, no te pienso prestar nada.
- A los piojosos cómo tú no les deberían dejar salir de casa.
- Lárgate apestoso, apestas todo el parque.
- ¿Es qué no puedes comprarte unas? Si que debes ser pobre.
- Vete ya piojoso, o se lo diré a mi padre.
- No puedes tener mis gafas, si te las doy tendría que tirarlas más tarde por tus gérmenes de piojoso.

(Respuesta A2)

Niño: Calla piojoso, no soy ningún crío, la federación intergaláctica es de niños pequeños.

Cuando acabas las opciones de la 1A aparecen surge la siguiente opción.

Tiki:

B1) Bueno, disculpa las molestias, espero que te diviertas en este bonito parque.

(Respuesta B1)

Tiki le mete un patadón al niño y sus gafas caen al suelo.

Cuando le haces un graffiti al coche del tipo rico.

Ves a H aparecer y venir hacia ti.

H: ...

Tiki:

A1) Esto no es lo que parece, el tuning se ha puesto de moda últimamente.

A2) ...

A3) Vaya, que coche más pintoresco ¿no crees?

(Respuesta a todas las interacciones por parte de H)

H: ...Entrada prohibida.

Entonces H se dará la vuelta y se marchará.

Conversación con el grupo que defiende los derechos de los No Muertos.

Fantasma: ¡NoMuertOlimpiadas NoMuertOlimpaidas, no sólo para zombies también para fantasmas!

Roger: Por favor, os podéis quedar pero no podéis estar montando escándalo.

Ghoul: Conocemos nuestros derechos, podemos gritar lo que nos dé la gana.

Tiki:

A1) ¡Ghouls y Fantasmas! ¡NoMuertos y Espectros! ¡Todos deberían tener su puesto!

A2) ¡Ghouls y Fantasmas! ¡Tartas y Empanadas! ¡Lo último que quiero es una ensalada!

A3) Pim, pam, pum, bocadillo de atún.

(Respuesta A1)

Fantasma: ¡SÍ! ¡EXACTO! ¡LOS GHOULS Y LOS NO MUERTOS, TENEMOS NUESTROS DERECHOS!

Roger: ¡Callaos de una vez! (Empieza a escupir en el suelo)

(Respuesta A2)

Fantasma: ...¿Qué?

Ghoul: No lo he entendido muy bien.

Tiki: Pues que no quiero una ensalada.

Espectro: ...Ah, vale ya lo entiendo, las ensaladas son una metáfora de la discriminación que tenemos los NoMuertos encima de nuestros hombros.

Ghoul: Oh, que bueno.

Roger: ¡NO TIENE NINGÚN SENTIDO!

Fantasma: ¡NO MÁS ENSALADAS! ¡NO MÁS ENSALADAS!

Todos: ¡NO MÁS ENSALADAS! ¡NO MÁS ENSALADAS!

Roger: ¡Largaos de mi estadio ya! (Escupe en el suelo)

(Respuesta A3)

Ghoul: ¡ESO ES!

Fantasma: ¡TODOS JUNTOS!

Todos: ¡PIM, PAM, PUM, BOCADILLO DE ATÚN! ¡PIM, PAM, PUM, BOCADILLO DE ATÚN!

Roger: Al fin unos cánticos mínimamente normales.

Todos: ¡PIM, PAM, PUM, BOCADILLO DE ATÚN! ¡ZOMBIES Y FANTASMAS EN EL MISMO CLUB!

Roger: ¡BASTA YA! (Escupe más)

Una vez eliges todas las opciones Roger pega un último grito y se marcha dejando un charco en el suelo.

Conversación con las mujeres de las gradas. (Jeanne y Claire)

Conversación con el comentarista.

Tiki llega a la puerta del comentarista.

Tiki:

A1) *Knock, knock* Tengo un mensaje de uno de los jugadores.

A2) *Knock, knock* Señor Comentarista, puede que no me recuerde, pero mi nombre es Tiki, tú mataste a mi padre, prepárate a morir.

A3) *Knock, knock, knock, knock, knock, knock, knock, knock, knock, knock*

(Respuesta A1)

Comentarista: (Abre una rejilla en la puerta dejando ver unos ojos) Sí sí, estupendo chaval, pero si no tienes la contraseña supersecreta de aquí no pasas. (Se cierra la rejilla)

(Respuesta A2)

Comentarista: (Abre una rejilla en la puerta dejando ver unos ojos) Sabía que este día llegaría, me he estado preparando durante años para este momento, prepárate chico porque voy a..(Se cierra la rejilla).

(Respuesta A3)

Comentarista: (Abre una rejilla en la puerta dejando ver unos ojos) Bien, sabes cual es el golpe de puertas secreto ahora te toca la contraseña.

En respuesta a A3.

Tiki:

A1) A B A C A B B.

A2) I D D Q D.

A3) Arriba Arriba Abajo Abajo Izquierda Derecha Izquierda Derecha B A Start.

A4) ROCKETMAN.

A5) *Knock, knock, knock, knock, knock, knock, knock, knock, knock, knock*

A6) Justin Bailey.

A7) Moon Physics.

A8) Rosebud.

La única contraseña válida es Moon Physics, la cual se puede ver bien grande en un letrero fuera del estadio. Si pones cualquiera de las otras opciones el comentarista cierra la rejilla.

(Respuesta A7)

Comentarista: Oh, conocías la contraseña, haber empezado por ahí, anda pasa.

Una vez dentro de la sala de comentaristas.

Comentarista: Y bueno, ¿qué es lo que te trae por aquí? Si quieres un autógrafo vas a tener que esperar al final del partido, además te va a resultar algo caro.

Tiki:

A1) Sólo he venido a descansar un rato, ahí fuera es un peligro, está todo lleno de zombies.

A2) Me encantaría tener tu autógrafo pero se me ha olvidado el bolígrafo...y el papel...y tu nombre...y cualquier tipo de interés por tu trabajo.

A3) Estoy aquí para enviar un mensaje por megafonía en nombre de un jugador.

A4) Me encantaría verte intentar firmar un papel.

(Respuesta A1)

Comentarista: ¿¿CÓMO?? ¿¿ZOMBIES?? Desde luego, en que se ha convertido el mundo que nos rodea, es todo un peligro constante. Es una locura que existan los muertos vivientes, ¡¡Es prácticamente imposible!! Por favor cierra la puerta al salir.

(Respuesta A2)

Comentarista: ...Sniff sniff. Este trabajo es realmente duro ¿sabes? No hay nadie que te aplauda por tu trabajo, la mayoría de esa gente ni siquiera conoce mi cara.

(Respuesta A3)

Comentarista: ¿Y en que consiste ese mensaje?¿Es de amor? Me encantan las historias de amor, soy un hombre realmente romántico por si no lo sabías, de hecho tengo mi propia colección de novelas de romance.

(Respuesta A4)

Comentarista: Bueno, es más sencillo de lo que parece, lo único que tienes que hacer es apoyar el bolígrafo entre el párpado y el ojo bien firme y después...¿Por que has dicho que estabas aquí?

En respuesta a la A3.

Tiki:

B1) Oh, a mi también me encantan las novelas de amor, ¿de qué tratan las tuyas?

B2) Exacto, uno de los jugadores quiere pedirle matrimonio a su novia que está en las gradas, una pareja muy bonita, se me saltan las lágrimas de verles.

B3) Sí algo así, a uno de los corredores le ha empezado a salir una especie de bicho a través del estómago, sólo quería preguntar si había un médico en el estadio.

(Respuesta B1)

Comentarista: Oh, pues verás, son 18 novelas y todas giran entorno a una apuesta cabeza que hace todo lo posible para revivir a su difunta esposa, lo que él no sabe es que su esposa realmente siempre ha estado muerta pues es la reina de los vampiros y domina todo el mundo de las tinieblas y gira entorno a su fogosa vida amorosa y a los problemas que tiene que pasar una cabeza sin su cuerpo, se titula “Con la cabeza en las nubes de tormenta”.

(Respuesta B2)

Comentarista: *Sniff sniff* Hasta con los relatos cortos me emociono, adelante chico cumple el sueño de esa bonita pareja.

(Respuesta B3)

Comentarista: Ah sí, tan sólo es Kyle, no te tienes por qué preocupar es tan sólo su parásito mascota, Dientecines.

Conversación con el deportista.

Este deportista se encuentra en frente de la entrada a las gradas, está buscando a alguien, justo cuando pasas a su lado te habla.

Deportista: Psst, hey chico, ven aquí un segundo anda. Tienes que hacerme un favor.

(Opciones de respuesta)

Tiki:

A1) Un señor extraño escondiéndose del resto de miradas pidiéndole ayuda a un niño solitario, no veo qué puede salir mal.

A2) Sí claro, pero te puede salir caro.

A3) Lo siento, sólo tengo 12 años, cualquier problema que tengas será mejor que se lo pidas a un adulto, o a un organizador, o literalmente a cualquier otra persona.

(Respuesta A1)

Deportista: Por favor, no lo pongas así, tan sólo quiero que alguien me ayude a declararme a mi novia, ha venido a verme y quiero que sea algo especial.

(Respuesta A2)

Deportista: El dinero no es un problema, lo daría todo por mi chucurrumin.

(Respuesta A3)

Deportista: Vamos, todos aquí me conocen y no quiero parecer un idiota, además es un trabajo fácil y tu pareces un chavalín listo.

Contrarespuestas A1.

Tiki:

B1) Me encantan las historias de amor, ¿qué es lo que necesitas?

(Puedes tomar cualquiera de las opciones anteriores)

(Respuesta B1)

Deportista: Cómo te he dicho antes, le quiero pedir matrimonio a mi novia, y se me ha ocurrido llamarla a la pista justo antes de mi competición, así que necesitaría que alguien se lo explicara a los comentaristas. Honestamente lo haría yo, pero hay un hombre en la puerta que te pide una contraseña y no tengo ni idea.

Tiki: De acuerdo, yo me encargo, a ver donde encuentro esa contraseña.

Contrarespuesta A2.

Tiki:

B2) Un mote cariñoso muy adorable, ¿de cuantos millones estamos hablando?

(Respuesta B2)

Deportista: 0 millones.

Contrarespuesta B2.

Tiki:

C1) Ponle 2 ceros detrás y tenemos un trato.

C2) ¿Qué te parecen 2 mil trillones de millones?

C3) Suena rentable.

(La respuesta a todas las opciones C es un “De acuerdo, tenemos un trato” por parte del deportista, seguido por la respuesta B1).

Contrarespuesta A3.

Tiki:

B3) De acuerdo, tu si que sabes dorarle la píldora a un chico de 12 años completamente sólo.

(La respuesta B3 consiste en el deportista diciendo “¿Puedes parar ya con lo de 12 años? suena muy raro que te esté pidiendo un favor, ugh, está bien...” seguido por la respuesta B1.)

Contrarespuesta B1.

Tiki:

D1) ¿Y que se supone que quieres que diga ante cientos de miles de personas de todo el mundo?

D2) Tienes suerte de que tenga una voz cómo la de un ángel, ¿quieres que cante? puedo cantar si quieres.

(Respuesta D1)

Deportista: Quiero que le digas a mi cuchurrumin que su bubibu la ama mucho y que quiere que vaya a la pista de tiro con arco. Un mensaje de Stephen Lilliard. Ah y también di que entre la banda de mariachis.

(Respuesta D2)

Deportista: No va a ser necesario que cantes, tan sólo quiero que le digas a mi cuchurrumin que su bubibu la ama mucho y que quiere que vaya a la pista de tiro con arco. Un mensaje de Stephen Lilliard. Ah y también di que entre la banda de mariachis.

Conversación con los prometidos. El deportista está despertando al monstruo de Frankenstein para pedirle matrimonio.

Deportista: *Se le ve de rodillas frente al monstruo de Frankenstein* Y con esto mi chucurrumin, he traído a tu banda favorita para dedicarte nuestra canción y pedir tu mano en matrimonio.

Frankenstein: Uuuugh, aaaarg.

Deportista: No tienes que decir nada cariño mío, tan sólo acepta este anillo cómo símbolo de mi amor eterno.

(El deportista se saca un microchip del bolsillo)

Deportista: He buscado una piedra preciosa que brille cómo lo hacen tus ojos.

Tiki:

A1) ¡ESPERAD! Esa gema es falsa, la verdadera la han robado, esta es sólo una baratija.

A2) No tienes ni idea, ese color es aguamarina, los ojos de tu novia son del color zafiro, mientras que esa gema es más cerúlea.

A3) Nadie va a decir que se va a casar con el monstruo de Frankenstein ¿verdad?

(Respuesta A1)

Todo el mundo: *Gasp*

Deportista: ¿Cómo sabes eso?¿Acaso sabes quien es el ladrón?

(Respuesta A2)

Deportista: Por favor, te crees que no conozco los ojos de mi querido chucurrumin, bajo esta luz puede parecer que tienen un tono zafiro, pero lo cierto es que sus ojos tienen un brillo cerúleo cuando está devorando ciudadanos aterrorizados, su comida favorita.

Frankenstein: Bluogh, Ugh.

Deportista: Yo también te amo cariño.

(Respuesta A3)

Todo el mundo: *Gasp*

Deportista: ¿Cómo te atreves a llamar monstruo a mi chucurrumin?

Frankenstein: Bleg.

Deportista: No por favor, no llores cariño, este es nuestro momento, sólo estamos tu y yo. Mira lo que has conseguido niño.

(Contrarespuesta A1)

Tiki:

B1) Así es, soy el detective Max Valkyr, estoy aquí para resolver este robo, según mis investigaciones el ladrón se encuentra en esta misma sala.

B2) Eem...sí, se encuentra debajo de las gradas, rápido buscarlo.

(Respuesta B1)

Todo el mundo: *Gasp*

Deportista: Pero detective Valkyr, ¿quién ha sido el ladrón de mi precioso anillo?

(Respuesta B2)

Deportista: ¡RÁPIDO! Todo el mundo buscar a ese malvado.

(Un hombre disfrazado de ladrón sale de debajo de las gradas y un mariachi lo atrapa)

Deportista: Bien hecho Héctor, ¿cómo te lo puedo pagar niño?

(Contrarespuesta B1)

Tiki:

C1) El ladrón se encuentra escondido debajo de las gradas.

C2) Buscado en 87 países diferentes, no es otro que el fantasma de Sir Mortimer.

(La respuesta C1 es la misma que la B2)

(Respuesta C2)

Mortimer: Ah, ¿cómo fuiste capaz de darte cuenta? No me encontraréis con no-vida mendrugos. JAJAJAJA. (Mortimer comienza a desaparecer, pero Scott cae sobre su cabeza)

Scott: Wow, ese truco ha sido radical, vaya he caído encima de alguien, perdona tronco.

Roger: H, llévate a ese malvado, buen trabajo agente Valkyr.

Deportista: ¿Cómo te lo puedo pagar agente?

(En contrarespuesta a la C2, C1 y B2)

Tiki: No tienes porque agradecerme, sólo cumplo con mi deber, lo único que voy a necesitar el anillo falso cómo prueba.

Deportista: Desde luego, no hay ningún problema.