

FACULTAD DE COMUNICACIÓN.



TRABAJO FIN DE GRADO.

Reminiscencia. Guion, diseño y prototipado de una aventura gráfica.

Autor: Gabriel Martín Rodríguez.

Tutor: Luis Navarrete Cardero.

Fecha de publicación: Diciembre 2020

Grado en Comunicación Audiovisual.

Índice.

RESUMEN	3
THE TEN PAGER	4
1. Página del título	4
2. Perfilando el juego	5
3. Personajes	11
4. Gameplay	20
5. Universo del juego	22
6. Experiencia de juego	30
7. Mecánicas del juego.....	34
8. Enemigos.....	37
GUIÓN LITERARIO	39
CRÉDITOS	71

Resumen.

Este trabajo consiste en la creación del prototipo de una aventura gráfica independiente perteneciente a los géneros de rol y aventura. *Reminiscencia* es un videojuego con una intensa experiencia narrativa, por lo que gran parte del peso de este trabajo recae en la elaboración de un guion literario adaptado a las necesidades de un videojuego. Tras la creación del guion, he tratado de definir todas las cualidades y características del videojuego bajo la guía del documento *The Ten Pager*. (Rogers, 2014). A lo largo de las páginas que constituyen el tratamiento de *Reminiscencia* se desarrollan todo tipo de detalles acerca de la historia, los personajes y los escenarios. También se define el sistema de progreso, las recompensas, los objetivos y las habilidades del jugador. Del mismo modo se especifican propiedades técnicas y emocionales, desde las mecánicas a la iluminación y la música.

Aplicando todos estos conceptos he desarrollado un prototipo con el motor de videojuegos multiplataforma *Unity*. Esta demo permite al jugador descubrir seis de las veinte escenas que constituyen *Reminiscencia*. De este modo, es posible apreciar la historia, familiarizarse con los personajes y descubrir las mecánicas del juego.

Palabras clave: videojuego 2D, aventura gráfica, mecánicas, experiencia de juego, experiencia narrativa.

THE TEN PAGER.

TRATAMIENTO DE UNA AVENTURA GRÁFICA.

PAGINA 1. PÁGINA DEL TÍTULO

- 1.- Título del juego: **Reminiscencia**.
- 2.- Juego destinado a Microsoft Windows y Macintosh.
- 3.- Target: Adultos de los 18 a los 65 años.
- 4.- ESRB Everyone 10+ | PEGI 12.
- 5.- Fecha de entrega del juego: 03/12/2020.
- 6.- Logo del juego.



PAGINA 2. PERFILANDO EL JUEGO.**1.- Sumario de la historia del juego.**

Ángel, un carismático chico de 9 años, despierta de madrugada en una iglesia desierta. Intenta salir de ella, pero le es imposible: todas las salidas están selladas. Confundido y atemorizado decide investigar cómo ha llegado hasta ese lugar.

Pronto descubre que no es el único atrapado en el edificio. Primero conoce a Dolores, una anciana entrañable que promete ayudarle a conocer toda la verdad. Poco a poco se encuentra con nuevos personajes y a través de sus historias descubre una dolorosa información: todos los que habitan la iglesia están muertos. El espíritu de estas personas ha quedado atrapado y sólo alguien con las habilidades de Ángel puede ayudarlos.

En un viaje a través de los recuerdos, Ángel luchará contra monstruos que tratan de borrar la memoria de sus extraños amigos. Conforme se adentra en nuevas aventuras, comprende mejor sus increíbles talentos.

Al mismo tiempo que Ángel socorre a sus compañeros, también va recordando sus últimos pasos antes de quedar atrapado en la iglesia. A través de flashbacks extremadamente realistas, Ángel recuerda que había acudido junto a su madre a la confesión que precede a la primera comunión.

Tras su última misión, que tiene lugar en los recuerdos de David en el hospital, Ángel descubre qué aún sigue vivo: está en coma desde su desmayo en la confesión. Informa a Dolores de su situación, pero la anciana, dominada por oscuras intenciones, trata de convencerlo para quedarse en el edificio. El chico debe enfrentarse a ella para finalmente ser libre. Una vez de vuelta al hospital, descubrimos a un Ángel anciano con una memoria deteriorada por el Alzheimer. ¿Fue todo un sueño? o en cambio, ¿un último intento de recuperar sus preciados recuerdos?

2.- Flujo del juego.

¿Quién está jugando? Ángel.

¿El ángulo de cámara? Tercera persona. Top Down Camera.

¿Localizaciones del juego? Los Rosales (Sevilla).

Localización principal: Parroquia Nuestra Señora de Fátima.

¿Metas del jugador/personaje? Descubrir cómo ha llegado hasta la iglesia, ayudar al resto de espíritus y escapar del edificio.

¿Género del juego? RPG. Acción y aventura.

3.- Desafíos del jugador y métodos para superarlos.

o Ayuda a otros espíritus a *avanzar*.

Métodos:

1. Encontrar un **objeto valioso** para el personaje.

Dos opciones:

- Ángel debe encontrar este objeto explorando la iglesia e interrogando a los personajes.
- El propio personaje se lo entrega.

2. Acompañar al personaje en un **recuerdo especial**.

Mediante diálogos ayudará a sus amigos a enfrentarse a estos recuerdos.

3. Luchar contra **monstruos** en estas escenas.

Ángel usa como arma una bola de luz que podrá ir evolucionando en diferentes armas para aumentar el daño efectuado en sus enemigos.

o Sal de la iglesia.

Métodos:

1. Recopilar **información** sobre el edificio.

Ángel debe interrogar a los espíritus que habitan la iglesia.

2. Recuperar **recuerdos** perdidos.

Ángel es transportado a escenas de flashback. Durante estas escenas rememora sus últimos pasos antes de

llegar a la iglesia. Conforme avanza la historia estas escenas se verán invadidas por los mismos monstruos que atacan a sus compañeros.

3. Derrotar al **enemigo final**.

Tras su última misión Ángel se enfrenta al enemigo más poderoso. Debe desarrollar nuevas habilidades para acabar con él.

4.- Descripción del sistema de progreso del juego y de las recompensas del jugador.

Se trata de un sistema de progreso lineal: el jugador avanza en la historia accediendo a nuevas partes de esta, nuevos escenarios, personajes y habilidades. Es decir, el progreso de las habilidades y características del protagonista va estrechamente vinculado al progreso en la historia. El jugador no podrá conseguir una nueva arma o interactuar con nuevos personajes hasta que alcance la escena correspondiente a esa evolución.

Nuestro protagonista se enfrenta a una misión individual que debe completar para poder acceder a la siguiente. Si alguno de los objetivos obligatorios de esa misión no ha sido concluido, no existirá progreso en el juego.

Sin embargo, hay posibilidades, misiones y recompensas complementarias a la historia principal. Si el jugador decide llevarlas a cabo, obtendrá recompensas exclusivas.

Uno de los objetivos de las recompensas es fomentar que el jugador interactúe con el escenario y los objetos que lo habitan. Esto le permitirá conocer en profundidad el universo de la historia.

Cuando Ángel guarde en su mochila un objeto inventariable, será recompensado con "*medallas del merodeador*". Este sistema se estructura a través de franjas de puntos.

- **100 medallas:** Misión con Frasquito. Ayuda al encargado de mantenimiento a encontrar una herramienta perdida. Una vez encontrada, podrás viajar a uno de sus recuerdos y descubrir nuevos escenarios.

- **200 medallas:** Misión con David. Desbloquea un recuerdo enterrado y descifra un divertido minijuego con la compañía de David.
- **300 medallas:** Misión con María José. Para poder terminar su última obra, María José debe reunir los materiales necesarios. Ayúdala en su búsqueda por la iglesia.
- **400 medallas:** Desbloquea un personaje: Emilio Sierra. Podrás jugar como Emilio Sierra y disfrutar de habilidades especiales en un nivel exclusivo sobre la historia de este carismático personaje.
- **500 medallas:** Desbloquea un personaje: Patri. Podrás jugar como Patri y disfrutar de habilidades especiales en un nivel exclusivo sobre la historia de este carismático personaje.

Dependiendo de la calidad del objeto coleccionable se obtendrán un determinado número de medallas. Los objetos más visibles pertenecerán a la primera categoría mientras que los más difíciles de encontrar pertenecerán a la tercera categoría.

1. **Antigualla común:** 30 medallas.
2. **Tesoro humilde:** 50 medallas.
3. **Reliquia única:** 80 medallas.

Para motivar al jugador a usar este sistema de coleccionables, se le dará una pista sobre la recompensa del próximo nivel de medallas. El jugador podrá conocer de qué trata la recompensa, pero no en qué personaje está basada. La silueta del personaje servirá como aliciente para la imaginación del jugador.

5.- ¿De qué modo crece el jugador ante la resolución de los diferentes desafíos?

Conforme se van completando las misiones, el jugador recopila piezas esenciales de la historia del protagonista: cinco escenas

narran cómo Ángel acaba atrapado en la iglesia y dan sentido al videojuego.

En cada nuevo recuerdo en el que se adentra, la resistencia y capacidades de sus enemigos aumentan, al igual que las habilidades de Ángel para enfrentarse a ellos. Las habilidades de Ángel deben aumentar a un ritmo mayor que el aguante de los enemigos, para mantener una sensación de evolución y mejora del ataque.

6.- ¿Cómo se conecta la historia con la *gameplay*?

Ángel no conoce la razón que le ha llevado hasta el interior de la iglesia. Interactuar con objetos, muebles y personajes será la única forma que tiene el jugador de adentrarse en la historia.

En una de las primeras escenas del videojuego, Ángel mantiene una conversación con Antonio, personaje que le entrega un orbe luminoso con poderes sobrenaturales. Este orbe evoluciona a lo largo de la historia para tomar la forma de una espada y un libro mágico. La historia nos transporta a batallas con monstruos que pretenden acabar con la memoria de los personajes.

De este modo, la historia define el modo de juego: la interacción con el entorno y los enfrentamientos con enemigos con tres armas diferentes.

7.- ¿El jugador accede a nuevas áreas cuando resuelve un puzle?

En cuatro ocasiones cuando el jugador completa una misión o puzle, consigue desbloquear un nuevo escenario en el que tendrá lugar la continuación de la historia.

Esc. 1: Desbloquear la Sacristía. ¿Qué debe hacer Ángel para desbloquear esta área? Encontrar la llave y resolver un puzle en la puerta.

Esc. 8: Desbloquear un recuerdo de Ángel. ¿Qué debe hacer Ángel para desbloquear esta área? Encontrar trozos de una página en la papelería y resolver un puzle para unirlos.

Esc. 12: Desbloquear el exterior de la iglesia. ¿Qué debe hacer Ángel para desbloquear esta área? Encontrar la llave a través de una misión que se desarrolla en la sala de mantenimiento.

Esc. 16: Desbloquear un recuerdo de Patri. ¿Qué debe hacer Ángel para desbloquear esta área? Encontrar un objeto valioso para Patri y entregárselo a la chica.

Otras áreas serán desbloqueadas gracias a la acción de personajes secundarios y no por mérito de Ángel o el jugador.

8.- ¿Hay enfrentamiento con un jefe final?

Ángel se enfrenta a un jefe final en la escena 18 de la historia. Se trata de un personaje con el que el jugador ya está familiarizado. Fragmento del guion: "La apariencia de la amable anciana sufre una profunda TRANSFORMACIÓN. Su piel se vuelve grisácea y su pelo desaparece completamente. A su alrededor se concentra una poderosa energía que desprende reflejos de color rojo. Su tamaño aumenta hasta triplicar la altura de Ángel".

9.- ¿Cuál es la condición para considerar que el jugador ha conseguido la victoria?

El jugador consigue la victoria al escapar de la iglesia y regresar a su cuerpo. Para escapar de la iglesia deberá completar todas las misiones de personaje, destruir al jefe final y completar la historia.

PÁGINA 3.- PERSONAJES**1.- Descripción de la historia con relación al personaje principal y secundarios.**

La historia comienza en la habitación de Ángel, un niño aparentemente corriente que vive en un pequeño pueblo de Sevilla. Ángel está molesto por tener que ir a la iglesia. En unas semanas tendrá lugar su primera comunión y el chico está harto de los preparativos.

Hace años que acude a catequesis por obligación: su madre es una persona religiosa y no permitirá que abandone esta tradición. Aunque estas lecciones no sean su entretenimiento preferido, estar acompañado de sus amigos y compañeros de clase las hace más llevaderas. Pero lo que no soporta Ángel son las misas, los curas y las largas horas de sermón: tiene claro que no acudirá a actividades complementarias en la iglesia.

Por eso, cuando se ve atrapado en la iglesia, sin saber cómo ha llegado a ese lugar, Ángel entra en pánico y deja de pensar con claridad. Aunque todas las pistas apuntan a la misma realidad, el chico se niega a aceptarlo. Los personajes que conoce en esta nueva aventura serán los encargados de orientar a Ángel hacia la conciliación con su verdadero destino.

El chico sólo tiene claro que para que el resto de los espíritus le ayuden, primero debe ayudarlos él. De esta forma se convierten en parte fundamental de la historia. Él piensa que poder ayudarlos lo hace diferente, ajeno al resto. Sin embargo, a medida que establece relaciones con ellos se da cuenta de qué todos están motivados por intenciones similares.

Es una historia sobre superar las adversidades a través del compañerismo, la generosidad y la perseverancia. Incluso cuando nuestro protagonista descubre que todo su esfuerzo no lo conduce al objetivo que tenía en mente, tiene claro que no ha sido en vano. Es un viaje de autodescubrimiento, aceptación y evolución.

2.- Especificar los atributos de los personajes.**ÁNGEL.**

Ángel es un niño de 9 años muy inquieto y carismático. Es moreno, rechoncho y su rasgo más característico son sus enormes ojos. Se preocupa especialmente por el aspecto de su flequillo, que a veces le tapa la mayoría de la cara. Es ágil, nervioso y extremadamente curioso. Disfruta haciendo preguntas y descubriendo chismes ajenos. Suele vestir camisetas blancas con logos de colores.

MADRE DE ÁNGEL.

Tiene 45 años, es alta y delgada. Suele llevar el pelo suelto y casi siempre viste con ligeros vestidos de verano. Disfruta combinando todo tipo de colores y estampados.

Destaca por su bondad y empatía. Es una mujer extremadamente despistada y risueña. Frecuentemente, cuando mantiene una conversación se desvía del tema principal y acaba discutiendo sobre algo completamente diferente. Cuando lleva a cabo alguna tarea, susurra sus monólogos interiores e ignora cualquier estímulo externo. Es una apasionada de la jardinería y la gastronomía.

Este personaje actúa como contrapunto humorístico en los recuerdos de Ángel. Se ofrece un alivio cómico durante escenas de gran carga emocional para el protagonista.

DOLORES.

Se trata de un personaje principal en la historia, el antagonista: primero actúa como consejera y acaba revelando su verdadera identidad como villana de la historia que trata de truncar los planes del protagonista.

Anciana de carácter amable y adorable apariencia. Suele hablar en un tono dulce y tranquilizador. Es delgada, de estatura media y suele llevar el pelo recogido en un pequeño moño. Lo más importante para ella es la familia.

Cuenta con su propio desarrollo y subtrama. Viste completamente de negro desde la muerte de su hijo menor en un accidente de tráfico. Al llegar a la iglesia se obsesiona por encontrar el espíritu de su hijo, interrogando e intimidando al resto de residentes. Conforme pasa el tiempo se hace con el control del edificio, marginando a todo espíritu que ose enfrentarse a ella. Conoce todos los detalles del mundo de los espíritus y pretende beneficiarse del poder de la iglesia. Necesita deshacerse del resto de espíritus. Su última oportunidad es Ángel, el único con las habilidades necesarias para llevar a cabo dicha tarea.

FRASQUITO.

Este personaje sirve para otorgar profundidad al universo de los espíritus en la iglesia. Para él estar atrapado en el edificio no supone un problema o un trauma resultado de su vida pasada, sino una nueva cotidianidad. Continúa con su profesión como mecánico de la parroquia.

Contrasta con el resto de los personajes a los que se encuentra Ángel: mientras que los demás buscan desesperadamente una salida, él se limita a disfrutar de su nueva realidad. Es un señor de mediana edad, baja estatura, escaso pelo y rostro serio. Viste un traje de lino negro bastante anticuado, con unos pantalones anchos de talle alto, una camisa blanca tan ajustada que parece estar a punto de colapsar y un pequeño sombrero ribeteado.

Frasquito es de carácter colérico y, a veces, dicharachero. Provoca ternura y aporta humor a los diálogos. Fue encargado del mantenimiento de las máquinas de la Azucarera de Los Rosales. Triste tras la muerte de su mujer, su pasión por el trabajo se desvanece y abandona el oficio. Se convierte en un asiduo de la iglesia y ocupa sus días deambulando por el pueblo. Ante su evidente demacración, el cura le ofrece un puesto de manitas en el edificio. Vive sus últimos años en una pequeña casa junto a la iglesia.

ANTONIO.

Es un personaje circunstancial, que sólo aparece en dos escenas pero que sirve para introducir al jugador en la dinámica del juego. Es el interés romántico de David y estará presente en otros puntos de la historia a través de sus palabras.

Antonio es un chico joven y atlético. Es rubio y lleva un peinado corto y moderno. Suele vestir ropa ancha y cómoda, en tonos cálidos. Es sensible, introvertido y se altera ante cualquier imprevisto. Utiliza el sarcasmo para esconder una frágil personalidad, que le lleva al llanto con gran facilidad. No le gusta enfrentarse a situaciones peligrosas y evita enfrentamientos innecesarios.

DAVID.

Sirve como catalizador de la acción. Gracias a su intervención Ángel descubre la naturaleza del universo que ahora habita, provocando una transformación del protagonista. Además, en sus recuerdos por el hospital permitirá que Ángel tropiece con fragmentos de su propia historia.

Hombre atractivo con pelo largo moreno. Siempre lleva una boina. Pantalones de campana y chaqueta de cuero. Murió por una grave enfermedad en el hospital de la ciudad el mismo día que Ángel fue hospitalizado. Tras su traumática llegada a la iglesia, Antonio se encargó de consolarlo y aconsejarlo. Rápidamente desarrollaron una fuerte amistad y pasaban las horas chismiendo por las distintas habitaciones de la iglesia. Es extrovertido, divertido y disfruta incomodando a sus amigos.

PATRI.

Patri aparece en un momento de la historia en el que Ángel se siente derrotado y estancado. Acaba de luchar contra los monstruos en su propio recuerdo, pero no ha conseguido avanzar como antes había hecho Antonio. La perseverancia de Patri ante el fracaso de su misión otorga esperanza al chico, animando al jugador a explorar nuevas rutas.

Chica morena de 19 años. Sus padres la obligan a casarse con un amigo de la familia a los 17 años. Vivía en Carmona, pero se muda a un barrio de Los Rosales para trabajar en las tierras de los primos de su marido. Su pelo largo y moreno suele estar despeinado y alborotado. Tiene manchas de tierra en la cara y las manos. Detesta a todos los que opinan que una mujer debe ser delicada, obediente y dependiente. No cree en dios, odia la iglesia y a todos los que la frecuentan. Le gusta la naturaleza, las biografías de personajes ilustres y la música. De pequeño solía subirse a los árboles para leer. Cuando creció, su afición por la escalada se trasladó a nuevas alturas. Disfrutaba visitando el campanario de la iglesia por las noches hasta que un día perdió el equilibrio y se precipitó al vacío.

MARIA JOSÉ

Actúa como personaje de relleno, ofreciendo pequeñas piezas de información que reconducen a Ángel hacia su objetivo.

Mujer de 58 años. Es corpulenta, enérgica y dulce. Colabora con todas las causas del pueblo. Religiosa, positiva, fuerte y trabajadora. Un poco intensa. Es una persona dispersa, olvidadiza y suele estar confundida. Aunque no recuerde lo que dice, mantiene una actitud positiva y enérgica. Siempre está ocupada con algún recado. No quiere abandonar la iglesia porque le aterra desaparecer.

EMILIO SIERRA.

Complementa la personalidad de Patri, actuando como su archienemigo e intensificando sus cualidades por contraste.

Es un hombre de 45 años, complexión delgada, baja estatura y pelo canoso. Antiguo cura del pueblo que habita la iglesia desde hace décadas. Negacionista de la evolución. Anticuado y sorprendido por los avances de la ciencia. Se enfada con los jóvenes que difunden las ideas de Darwin. Es afeminado, algo que intenta ocultar constantemente. Su enemistad con Patri ocasiona grandes peleas en el vestíbulo de la iglesia. Defiende los valores

tradicionales de la familia, la religión, el trabajo y los roles de género.

LUCÍA

Es la hija de Ángel que descubriremos en el capítulo final el juego. Cuando aparece por primera vez, sirve para dar una pista al jugador de la posible resolución. Su parecido con el protagonista permitirá que los más astutos presenten cómo acaba la historia.

Ha heredado muchos de los rasgos de su padre: grandes ojos, pelo negro y nariz diminuta. Es paciente y positiva. Viste ropa ajustada, normalmente vaqueros y camisetas de algodón lisas. Destacan sus grandes y finas gafas de metal doradas.

MIGUEL

Hombre corpulento e intimidante. Es el cura actual de la parroquia y oficia la ceremonia de confesión de Ángel. Es calvo, con ojos diminutos y grandes orejas. Su expresión de desagrado constante asusta a los niños.

3.- Elaborar un "backstory".

Ángel acaba de cumplir 9 años y se prepara para realizar la Primera Comunión. Durante los últimos años ha acudido a catequesis como parte de su formación en la fe católica. El chico no se considera creyente ni siente ningún tipo de interés por la iglesia, pero se trata de una tradición que generación tras generación se cumple en el pueblo. El único aliciente de este proceso es la celebración que sigue a la ceremonia y que sus padres planifican desde hace semanas. Durante los meses de catequesis, los niños que estuvieran interesados podían acudir a misa para ampliar su formación. Ángel siempre se había negado a malgastar su tiempo de esa forma, y su familia, que no es especialmente religiosa, no había mostrado interés por que el chico lo hiciera. Según los relatos de sus compañeros de clase, el cura que oficia las misas es un hombre serio, intimidante y bastante volátil, además de no sentir especial predilección por

los niños. Ángel, que sólo había coincidido con el sacerdote en un par de ocasiones, se castigaba imaginando escenarios en los que el aterrador cura lo dejaba en ridículo delante de sus amigos.

La familia de Ángel está compuesta por sus padres y su hermano mayor. Tanto su padre como su hermano son personas ordinarias sin ningún tipo de cualidad destacable. Su madre, en cambio, es un sujeto peculiar, lleno de sorpresas e incongruencias. Ella es la única persona que muestra interés por la relación de Ángel con el catolicismo y obliga a su hijo a acudir a catequesis asiduamente.

4.- Definir los atractivos de nuestro personaje. ¿Por qué puede gustar o atrapar al jugador?

Ángel es carismático y energético. Su personalidad transmite positividad, curiosidad e ingenio. Es un chico perspicaz pero su falta de madurez le impide ver con claridad sus objetivos. El jugador será el encargado de aportar ese toque de sabiduría que el protagonista necesita. A pesar de su edad, Ángel está dispuesto a enfrentarse a cualquier peligro: su valor llamará la atención del jugador.

Una parte de los jugadores se sentirán identificados con el rechazo que Ángel siente por la iglesia y el catolicismo. Por otro lado, los jugadores también podrán simpatizar con el contexto de Ángel: todos los acontecimientos que tienen lugar a lo largo del juego desafían las creencias del protagonista. Estos sucesos sobrenaturales pueden interpretarse de distintas formas a medida que avanza la historia. El jugador será el encargado de otorgarle el significado que desee.

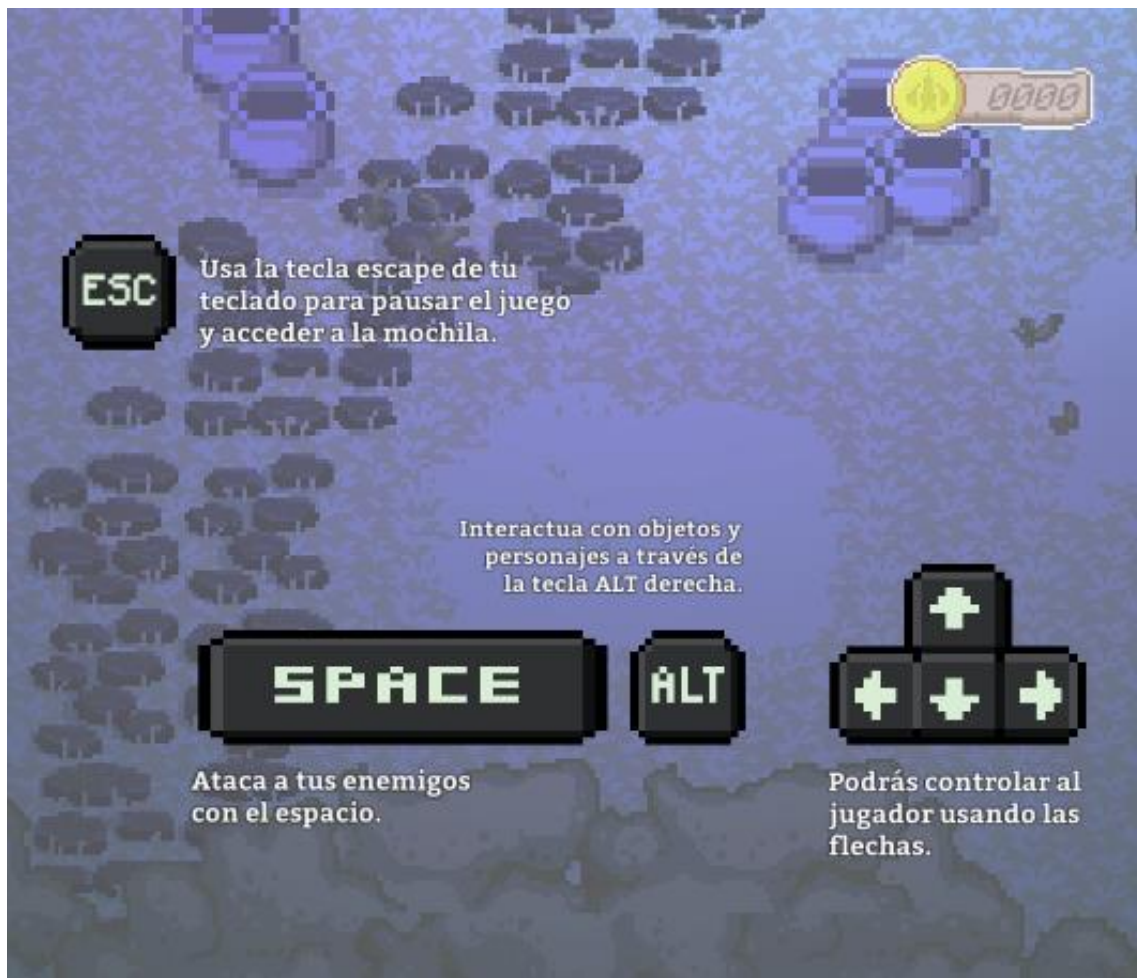
5.- Describir las habilidades, ataques, armas y hábitats del jugador.

El jugador puede andar, subir y bajar escaleras, guardar y desplazar objetos e interactuar con objetos y personajes. Sólo podrá portar y usar armas durante las escenas de combate en las que aparezcan enemigos. En estas escenas no puede deshacerse de

las armas o ignorar a los enemigos. El jugador tendrá acceso a tres tipos diferentes de armas a lo largo del juego:

- Bola de luz: Es la primera arma que obtiene. Una pequeña bola de plástico transparente con luces led en su interior. Cada una de las luces parpadea a un ritmo diferente. Ante la presencia de enemigos las luces brillan de un único color. Al arrojarse contra el enemigo infringe daño en él y automáticamente regresa a las manos de Ángel. El daño que ocasiona es **mínimo** pero suficiente para derrotar a los enemigos más débiles.
- Espada de fuego: Es la segunda arma que obtiene. Surge como evolución de la bola de luz y aparece en un recuerdo de Ángel ante la presencia de enemigos más poderosos. Su hoja es dorada y la empuñadura negra. Ante la presencia de enemigos una lengua de fuego cubre la hoja del arma. Ángel debe empuñarla en todo momento para atacar a sus enemigos. El daño que ocasiona es **moderado**, necesario para acabar con enemigos más poderosos.
- Libro mágico: Es la última arma que obtiene. Se trata del objeto valioso de Patri, que posee una energía especial. Su portada es roja con adornos doradas. Ante la presencia de enemigos el libro se abre y desprende energía a través de un aura morado. Infringe daño desde la distancia, gracias a descargas eléctricas que recorren el espacio hasta encontrar al enemigo más próximo. El daño que ocasiona es **extremo**, suficiente para derrotar a cualquier enemigo.

6.- Mapa básico del control de personaje en función del sistema de juego (PC, consola, etc).



PÁGINA 4.- GAMEPLAY**1.- ¿Cuántos capítulos tiene la historia? ¿Se divide en niveles, rondas, etc.?**

La historia se divide en 20 escenas. Estas escenas se pueden agrupar en 6 capítulos.

Capítulo 1: Ángel aparece en la iglesia, conoce a Dolores, Frasquito y rememora el comienzo del día anterior. **[Escenas 1-4]**

Capítulo 2: Ángel conoce a Antonio y David, viaja por primera vez a un recuerdo ajeno, lucha contra sus primeros enemigos y descubre por qué está encerrado en el edificio. Pide explicaciones a Dolores y revive un nuevo recuerdo. **[Escenas 5-9]**

Capítulo 3: Ángel conoce a Patri y juntos traman un plan para escapar de la iglesia. Cuando lo consiguen se enfrentan a una dura realidad: alejarse de la iglesia no es la solución, es imposible escapar de ella. **[Escenas 10-12]**

Capítulo 4: Ángel empieza a entender cómo ha llegado a su situación actual. Decide ayudar a Patri a través de sus últimos recuerdos, dónde se enfrentan a nuevos enemigos. David le mendiga ayuda para avanzar. **[Escenas 13-16]**

Capítulo 5: Ángel acepta ayudar a David y juntos viajan al hospital de la ciudad. Allí se enfrentan a extraños sucesos. Tras completar su misión, el chico cuestiona los razonamientos de Dolores, quién resulta ser el enemigo en la sombra. **[Escenas 17-18]**

Capítulo 6: Después de enfrentarse a Dolores, el enemigo final, Ángel revive sus últimos minutos antes de quedar atrapado en la iglesia. Una vez ha descubierto toda la verdad y derrotado a la villana de la historia, Ángel regresa a su cuerpo en el hospital. El jugador descubre el verdadero destino del protagonista. **[Escenas 19-20]**

2.- ¿Hay minijuegos? Descríbelos y justifica su presencia respecto a la historia y la *gameplay* principales.

- El último refugio. Tras conseguir el manojito de llaves, Ángel intenta abrir la puerta de la sacristía, pero la gran cantidad de llaves que colecciona Frasquito le complican la tarea.

El jugador debe repetir el patrón de llaves iluminadas, descartando cinco de ellas en cada ronda, hasta dar con la última llave.

- Atrévete a soñar. Ángel está a punto de quedarse dormido durante el sermón del cura Miguel. En este minijuego debes mantener despierto al chico centrando su mirada en el sacerdote.

- En mil pedazos. El jugador debe recomponer la página del registro que ha sido arrancada y destrozada. Una vez que lo consiga, podrá acceder a la información que esta contiene y dirigirse a la próxima escena. Se trata de un simple puzle.

3.- Formato del juego. Modo multiplayer. División de pantallas. Tecnología necesaria.

El juego se instalará en un disco duro. Está diseñado para un solo jugador a pantalla completa y se desarrollará con Unity como motor de videojuegos principal.

PÁGINA 5.- UNIVERSO DEL JUEGO**1.- Describe y dibuja el universo en el que se desarrolla el juego.**

El juego tiene lugar en un pueblo de Sevilla llamado Los Rosales. La mayor parte de la historia se desarrolla en la Parroquia Nuestra Señora de Fátima, una pequeña iglesia ubicada en el centro de la localidad. Se trata de un universo verosímil que en cuanto a espacios, objetos, ambientes y personajes no difiere de lo que el jugador conoce en la vida real.

Los escenarios quedan delimitados por la historia, es decir, el jugador solo podrá explorar el espacio necesario para el desarrollo de la trama. Por ejemplo, durante una escena en el bosque, el jugador no podrá explorar la totalidad de este, sino un área limitada de esta localización.

Si bien los personajes representan a seres humanos, estos tienen capacidades sobrenaturales, cómo pasar a ser espíritus tras la muerte. Nuestro protagonista Ángel, tiene poderes especiales que le permiten luchar contra sus enemigos. Estos enemigos aparecen como seres antinaturales de limitada inteligencia y grotesca apariencia.

2.- Haz un listado de escenarios y descríbelos detalladamente.Iglesia / Vestíbulo.

Zona más amplia del interior de la iglesia. Se trata de un espacio grande, con techos altos y una planta en forma de cruz. Las paredes son de cerámica en tonos rojizos y marrones mientras que el suelo es de baldosas beige. Una alfombra roja con ribetes amarillos recorre la nave central, hasta llegar al presbiterio. Dos filas de doce bancos de madera llenan la mayor parte de este espacio, a cada lado de la alfombra.

En el ala oeste del transepto encontramos una zona de descanso con sofás y plantas de interior. Tres ventanas de madera iluminan este espacio.

En el ala este se sitúa un piano, un reloj de péndulo alto y una gran vidriera. La vidriera es colorida y representa una especie de ángel vestido de rojo, portando un cetro dorado, con

una aureola en su cabeza. Los tonos púrpuras del cristal iluminan este espacio, que además cuenta con dos lámparas de pie.

El presbiterio se encuentra elevado a dos escalones sobre la nave. Una alfombra roja con motivos florales estampados cubre esta área. En cada esquina hay un candelabro de cinco puntas. En el centro, el altar de madera con un mantel de seda blanco, sobre la que descansan dos jarrones con flores naturales, una biblia y una botella verde de vidrio vacía. Junto al altar se sitúa el ambón, del que cuelga una bandera rojiza con un escudo dorado. Cerca de la esquina superior derecha se sitúan tres sillones de madera que dan la espalda a un mueble de mármol alargado. En la esquina inferior derecha, fuera del presbiterio, encontramos la pila bautismal.

Tres grandes ventanales presiden el vestíbulo. En las esquinas de la nave central encontramos columnas de mármol blanco.

Iglesia / Sala de mantenimiento.

Se accede a este sótano a través de una puerta situada en la zona de la entrada de la iglesia. Es una habitación fría y oscura, con techos bajos y paredes de piedra. El suelo está hecho de tablones de madera oscura estrechos. Antes de llegar a la zona principal, hay que atravesar un pasillo estrecho y curvo en forma de serpiente que a medida que avanza se ensancha. Encontramos un candelabro a cada lado de la puerta. La parte principal de esta planta es amplia y se asemeja a un octógono regular. En su interior encontramos una gran cantidad de muebles y objetos aleatorios. Todos estos muebles forman de manera accidentada un laberinto de madera. Encontramos escritorios, mesas, armarios, baúles, bidones, jaulas, lámparas, cajas, espejos, sacos, carretillas, candelabros, pianos, etc. Este escenario está iluminado gracias a candelabros y lámparas esparcidos por su superficie: no existe ningún tipo de luz natural. En algunas esquinas hay goteras y el ambiente es húmedo. El crujir de la madera, las gotas chocando contra el suelo y el parpadeo eléctrico de las lámparas anticuadas forman la banda sonora de este espacio.

Iglesia / Oficina.

Habitación cuadrada y diminuta que sirve como oficina en la iglesia. Una alfombra idéntica a la del presbiterio ocupa la mayor parte del suelo. Las paredes están pintadas de un tono naranja apagado, con paneles de madera en la parte baja. Cuadros de diferente tamaño ocupan toda la pared: bodegones, retratos, paisajes, escenas bíblicas, etc. En la pared norte encontramos una chimenea de mármol y madera; a ambos lados de la chimenea, varias estanterías repletas de libros. En la pared sur se apilan una gran cantidad de cajas pequeñas. Presidiendo la habitación, un pequeño escritorio de madera con papeles y libros sobre él. A los pies del escritorio, una papelera metálica algo oxidada.

Iglesia / Escaleras.

Las escaleras que llevan hasta el campanario. Es un espacio estrecho y asfixiante. La escalera de caracol parece inestable. Además, la barandilla metálica está descolgada en varios puntos. Ni las paredes ni el suelo han sido pintadas o revestidas.

Iglesia / Sacristía.

Se accede a esta habitación desde una puerta a la izquierda del presbiterio. Está situada en un nivel inferior, por lo que hay que descender una pequeña escalera al entrar. La planta tiene forma de L. Justo al entrar nos encontramos con un mueble bajo de madera. Sobre el hay un joyero, una botella de vidrio roja con un líquido transparente y un saquito cerrado. Colgadas en la pared, junto a las escaleras, vemos dos vestiduras eclesiásticas de apariencia antigua. Un gran armario de madera maciza domina el espacio, aunque parece demasiado antiguo y demacrado comparado con el resto de mobiliario del edificio.

Es una habitación oscura, al sólo haber una ventana al exterior. La madera envuelve la mayoría de las superficies, otorgándole un toque anticuado pero acogedor. Las paredes están decoradas con un papel pintado celeste y revestidas en la parte inferior con paneles de madera. Algunos cuadros decoran las paredes. También encontramos un perchero con los hábitos del

sacerdote, un espejo antiguo y varios muebles de almacenamiento. Bajo la ventana, un enorme baúl cerrado con llave.

Iglesia / Campanario.

Tras subir por las escaleras de caracol nos encontramos con un espacio pequeño sobre que el que reside la campana de la iglesia. Se trata de una campana con un acabado brillante entre el bronce y el dorado. Las paredes de esta zona siguen la misma estética que la fachada de la iglesia.

A ambos lados del campanario, tenemos dos balcones con ningún tipo de protección frente al vacío. En el de la derecha, una estrecha escalera permite a los visitantes alcanzar el punto más alto del edificio, ocupado por una enorme cruz de mármol negro anclada al suelo.

Plaza de la iglesia.

Se trata de una enorme plaza con baldosas irregulares amarillentas rodeada por ocho frondosos naranjos y seis bancos de madera. Dos grandes farolas situadas en el centro de esta son las encargadas de iluminar la plaza durante la noche.

La fachada, de un verde apagado, sigue la misma tendencia moderna que el interior. Un amplio porche protegido por rejas precede al portón de la parroquia. A cada lado del porche, tenemos dos ventanales. Sobre cada ventana, un balcón que deja distinguir la segunda planta de la parroquia. La fachada de esta zona es beige con ladrillos decorativos en tonos cálidos.

Sobre las rejas, tres altos arcos, siendo el segundo un poco más ancho que los otros dos. Encima de los arcos, tres estrechos huecos que corresponden a la segunda planta, desde los que se suelen hacer las ofrendas de flores. En el tercer nivel de la fachada encontramos varias imágenes: en el centro la figura de un ángel en relieve sosteniendo un orbe de cristal verde. A ambos lados, la imagen de un rey.

En lo más alto de la fachada encontramos el campanario. Desde la plaza sólo se puede ver la campana y la cruz negra. Los balcones quedan escondidos por la perspectiva.

Casa de Ángel / Habitación.

Es una habitación amplia y luminosa. Una ventana de dos puertas ilumina todo este espacio. Las paredes son azules y el suelo está formado por baldosas celestes y blancas. Vemos una cama individual, una mesita de noche, un escritorio, una estantería pequeña y un armario doble. Una televisión algo anticuada descansa sobre la estantería, que está repleta de libros infantiles. Frente a la estantería está el escritorio, acompañado de una silla de madera, y sobre él, una radio azul y varios papeles desordenados. Pegados a la pared con cinta adhesiva, sobre la cama de Ángel, podemos observar varios posters de la cantante estadounidense Katy Perry. En una esquina de la habitación hay una pequeña planta que acaba de florecer sobre un jarrón de cerámica azul.

Casa de Ángel / Patio.

Tanto la pared como el suelo están pintadas de color menta. El espacio no es pequeño pero la gran cantidad de plantas que lo habitan lo hacen parecer diminuto. Algunas cuelgan de las paredes y otras rodean toda la superficie del patio. La más llamativa, una alta y voluminosa hiedra, escala por una de las esquinas hasta llegar a la azotea. Dos ventanas y una puerta blanca comunican con el interior de la casa. Alrededor del marco de esta crece una planta trepadora de finas ramas.

Hay macetas de barro oscuras y macetas de cerámica azules. A la derecha del patio encontramos un pequeño grifo que gotea en una maceta vacía. También podemos observar tres cajas de madera llenas de utensilios de jardinería.

Calle.

En esta calle se encuentra la casa de Ángel. Es una zona en la que solo hay viviendas de una o dos plantas, todas con un perímetro similar. Se trata de una calle ancha, con casas a ambos lados. Las aceras están formadas por baldosas blancas y rojas. A lo largo de las aceras se han construido alcorques sobre los que descansan árboles pequeños (de la altura de una primera planta). Cada dos árboles encontramos una farola.

Cada fachada tiene una estética diferente: las hay blancas, marrones, verdes, rojas, recargadas, simples, con techos puntiagudos, rectangulares, con chimenea o sin ella, con balcones individuales o dobles,

Debido al ángulo de la cámara sólo podremos apreciar las casas a un lado de la calle; del otro solo vemos los tejados.

Hospital.

Este escenario está formado por un pasillo de hospital y habitaciones colindantes. Se trata de un pasillo alargado, con suelos blancos y paredes azules. Es un espacio moderno, con un ambiente frío y poco acogedor. Se ha decorado el pasillo con plantas de interior artificiales. El color de las hojas es poco natural, de un tono verdoso casi azulado. Se intercalan las macetas individuales con algunas alargadas que contienen varias plantas adosadas.

Las puertas de las habitaciones son de un material blanco reflectante. En el centro del pasillo hay un mostrador que da paso a habitaciones reservadas para el personal. Al fondo del pasillo hay un gran ventanal que ocupa toda la pared.

Las habitaciones son pequeñas y están construidas para acoger a dos pacientes al mismo tiempo. Por lo tanto, encontramos dos camas individuales, en la misma gama de tonos azules que el resto de la decoración. Entre ellas una cortina cuyo objetivo es otorgar privacidad al paciente. Al lado de cada cama hay un gotero y una mesita de noche alta blanca.

Cada habitación tiene una ventana grande y varios muebles de almacenamiento verdes.

Bosque.

Se trata de un pequeño claro en el bosque rodeado por enormes arboles frondosos. La hierba cubre todo el suelo, con algunos parches de barro aleatorios. Pequeños arbustos y plantas salvajes crecen a los pies de los árboles. El ambiente es cálido y escuchamos los sonidos típicos de la naturaleza: pájaros cantando,

ramas chocando entre sí, la corriente de un río en la lejanía y el viento entre las hojas.

Podemos distinguir escasas setas repartidas por la superficie, algunas son de color rojo con manchas blancas y otras son marrones. Rocas y malas hierbas completan el paisaje.

En la esquina inferior izquierda, se unen las copas de varios árboles obstaculizando nuestra visión del escenario.

3.- ¿Cómo se vinculan los distintos escenarios con la historia? ¿Cómo se conectan las localizaciones en el universo del juego? ¿Y con el jugador?

Todos los escenarios giran, espacial o argumentalmente, en torno a la iglesia. Se trata del espacio principal de la historia del que Ángel no puede salir. La mayor parte de la trama se desarrolla en el vestíbulo y las diferentes habitaciones del edificio.

Los escenarios que no comunican con la iglesia aparecen como resultado de las habilidades sobrenaturales de Ángel. Cuando el chico interactúa con un objeto importante para otro personaje, ambos se transportan a un recuerdo de ese personaje. Dicho recuerdo puede transcurrir en cualquier escenario, independiente a la iglesia. A este tipo de escenarios pertenecen el bosque y el hospital.

Estos recuerdos también pueden tener lugar en la iglesia, como es el caso de Patri y el campanario. Aunque esta área esté conectada espacialmente con la iglesia, Ángel no llega a visitarla hasta que viaja en el recuerdo de Patri.

Por último, de forma similar al caso anterior, nos encontramos con los recuerdos propios de Ángel y los escenarios donde estos tienen lugar. El chico es capaz de transportarse a otros escenarios a través de los sueños, al interactuar con un objeto o al descubrir un nuevo escenario. La casa de Ángel y su calle se descubren durante un sueño del chico.

4.- ¿Qué estado de ánimo se invoca en cada uno de tus escenarios?

ESCENARIO	ESTADO DE ÁNIMO
Vestíbulo	Tensión, tristeza, soledad.
Sala de mantenimiento	Misterio, peligro.
Oficina	Tranquilidad, abandono.
Escaleras	Inseguridad, fatiga, angustia.
Sacristía	Peligro, temor.
Campanario	Tristeza, peligro, inestabilidad.
Plaza de la iglesia	Alegría, dinamismo, vitalidad.
Casa de Ángel / Habitación	Seguridad, alegría, serenidad.
Casa de Ángel / Patio	Caos, aislamiento, vitalidad.
Calle	Inquietud, impaciencia.
Hospital	Tristeza, preocupación, nerviosismo.
Bosque	Peligro, misterio, inquietud.

5.- ¿Cómo es la música de cada escenario? ¿Hay leitmotifs?

En cada escena la música tratará de capturar las emociones que experimenta nuestro protagonista. Además, el sonido de las campanas funcionará como leitmotiv a lo largo del videojuego.

PÁGINA 6.- EXPERIENCIA DE JUEGO**1.- Ambiente del juego.**

El ambiente del juego viene definido por elementos que habitan en el apartado gráfico del juego hasta características propias de las mecánicas y dinámicas de este.

En primer lugar, siguiendo el estilo del *pixel art* se busca la familiaridad del jugador con los recursos gráficos propios de esta estética de baja definición. Este tipo de gráficos transporta a muchos jugadores a su infancia, donde el *pixel art* tenía más relación con las limitaciones técnicas que con el apartado estético del juego. Por tanto, la historia del juego trata de transportar al jugador a la infancia de nuestro protagonista, conectando así el componente narrativo con los escenarios y gráficos.

El diseño de los escenarios, así como la iluminación y sonorización de estos transportará al jugador a una especie de trance. Se opta por los colores apagados, las sombras que toman protagonismo y los sonidos que evocan una sensación de misterio constante. El momento del día en el que transcurren los acontecimientos en las diferentes escenas del juego es especialmente importante. La acción tiene lugar al atardecer o amanecer, en situaciones de luz blanda, con sombras poco contrastadas y varias fuentes de luz. Se busca siempre la ambigüedad, la confusión y la oscuridad.

Incluso cuando la acción transcurre durante el día, se intuye que tiene lugar en un día nublado, una especie de sueño en el que no podemos observar nuestro entorno con total claridad.

En escenarios como el vestíbulo, donde se desarrolla la mayor parte de la historia, conviven ventanas, vidrieras, lámparas, candelabros y enormes ventanales para fomentar la riqueza y variedad de los colores. El cálido resplandor de lámparas y candelabros se mezcla con el frío destello de las ventanas en tonos azulados, así como con el psicodélico efecto de los cristales de la vidriera que dan lugar a un espacio irreal donde reina el morado.

La dinámica del juego contribuye a la estética de delirio o sueño lúcido en la que se ve envuelto el jugador. Los momentos de tensión, dónde el protagonista debe luchar contra unos monstruos sobrenaturales, son escasos comparados con las escenas de diálogo y exploración. Se favorece la calma, lo enigmático y lo que aun queda por descubrir.

2.- ¿Cómo navega el jugador por la concha o superficie de tu juego? Define, describe y dibuja la HUD (Head Up Display).

El Head Up Display del videojuego se basa en un indicador de la vida actual del protagonista y un contador de medallas conocidas como "medallas del merodeador".

En la esquina superior izquierda de la pantalla encontramos el indicador de vida, compuesto por tres corazones rojos con un contorno blanco que se irán vaciando conforme el jugador sufra daño al enfrentarse a sus enemigos. Conforme nuestro protagonista va evolucionando, obtendrá más corazones para contener así mayores niveles de vida y enfrentarse a enemigos más poderosos.

En la esquina superior derecha encontramos el contador de medallas con su correspondiente cifra numérica que indica al jugador la cantidad de medallas que ha conseguido a lo largo del juego. Esas medallas podrán ser usadas para acceder a contenido exclusivo y, por tanto, también podrá disminuir la cifra de medallas al ser consumidas.



**3.- ¿Qué hace el jugador la primera vez que aparece en el juego?
¿Cuál es su estado?**

Durante los primeros segundos del juego se reproduce una pequeña secuencia en la que nuestro protagonista toma conciencia tras despertar. Al principio hay un emborronamiento y oscurecimiento parpadeante de la pantalla. A medida que Ángel se incorpora, la visión de la escena vuelve a la normalidad.

Una vez que esta termina, el jugador podrá mover a su antojo a Ángel. Una serie de indicaciones se sobrepondrán a la escena con los controles del juego. Conforme el jugador explora el escenario e interactúa con elementos por primera vez, diferentes indicaciones le informarán sobre el funcionamiento del videojuego.

4.- ¿Cómo es el humor/emoción que se invocan?

Los primeros minutos del juego evocan intranquilidad, misterio y excitación. El protagonista está confundido y desconoce sus alrededores: se encuentra angustiado, perdido. El jugador debe ayudarlo a situarse y familiarizarse con este nuevo entorno.

5.- ¿Cómo transmite la música y el resto de los efectos sonoros el sentimiento de tu juego?

En primer lugar, cada escenario cuenta con efectos de sonido relacionados con la naturaleza del espacio. En el bosque escucharemos el sonido de los árboles mientras que en la plaza de la iglesia escucharemos el ruido de los coches y el traspase de los vecinos. Estos efectos de sonido tratan de capturar la esencia del espacio que se trata de representar.

Dependiendo de la emoción que se intente evocar en cada escena, favoreceremos el protagonismo de un sonido u otro. Por ejemplo, si el protagonista se encuentra en una situación de peligro en la plaza de la iglesia, sonidos tranquilizadores como el de los pájaros pasarán a un segundo plano. El ruido de las campanas pasaría a un primer plano sonoro para evocar un sentimiento de alerta.

La música siempre tratará de apoyar la emoción que transmite la acción, los diálogos y el entorno del personaje.

6.- ¿Cómo se suministra la información de la historia al jugador?

El jugador descubre la historia a través de los diálogos internos de Ángel, sus conversaciones con otros personajes, las indicaciones que aparecen en pantalla tras interactuar con objetos, los minijuegos que debe completar, las escenas de vídeo, los escenarios, la música y los efectos de sonido.



PÁGINA 7.- MECÁNICAS DEL JUEGO

1.- MECÁNICAS: denominamos mecánica a todo aquello que ayuda al funcionamiento de la *gameplay*: palancas, puertas, plataformas, escaleras, etc. Describe cada uno de estos elementos, cómo interactúan con el jugador y cómo se usan.

Desplazamiento: El jugador puede mover al personaje en un escenario bidimensional a través de las flechas del teclado. Nuestro protagonista se puede mover conforme a los ejes X - Y, interactuando así con el entorno. Se trata de un movimiento a velocidad constante. Ángel sólo puede andar y siempre será a la misma velocidad. No existen mecánicas de salto o carrera en el juego.

Ataque: Al pulsar la barra espaciadora en el teclado, el jugador activa el ataque de Ángel con el arma correspondiente. Dependiendo del punto de la historia en el que se encuentre, el arma cambiará. No es posible intercambiar un arma por otra al antojo del jugador. El daño provocado por el ataque varía en función del arma usada. Ángel sólo podrá atacar en las escenas donde aparezcan enemigos. Durante los niveles de exploración y diálogo, esta opción estará desactivada.

Ataque alternativo: Al pulsar la tecla Alt izquierda, el jugador activa el ataque alternativo del arma en funcionamiento. Se trata de una variante del ataque con cualidades diferentes, aunque con el mismo nivel de daño. Al igual que el ataque normal, sólo estará disponible en las escenas de lucha.

Interacción con objetos: El jugador puede interactuar con determinados objetos en cada escena. Al acercarse a Ángel a uno de estos objetos, una pista visual nos indicará la posibilidad de interactuar con este. Pulsando la tecla Alt derecha, interactuaremos con el objeto. Algunos sólo otorgan información a través de un bocadillo de diálogo y otros ofrecen la posibilidad de ser recogidos y albergados en la mochila/inventario del personaje.

Colección de objetos: Cuando el jugador se acerque a aquellos objetos que pueden ser inventariados y pulse la tecla Alt derecha,

un pequeño botón con el texto "Guardar" aparecerá junto al cuadro de información. Al pulsarlo y guardar el objeto, desprenden en el escenario de juego medallas que podrán ser recogidas por el personaje y se verán reflejadas en el contador.

Interacción con personajes: Al acercarnos a un personaje que ofrezca la posibilidad de dialogar, la misma pista visual que acompaña a los objetos interactuables aparecerá. Pulsando la tecla Alt derecha, activaremos el diálogo y aparecerá el bocadillo con las palabras del personaje. Si se trata de un personaje con más de una intervención de diálogo, pulsando la misma tecla avanzaremos en la conversación. Durante el diálogo y hasta que el personaje no haya otorgado toda la información almacenada, el jugador no podrá abandonar la conversación.

Puertas con llave: A lo largo del juego se presentan puertas que sólo pueden ser abiertas si el protagonista posee una llave en su inventario. Si nos acercamos a este tipo de puertas sin tener la llave, al pulsar la tecla Alt derecha no se abrirá. La puerta con llave es capaz de identificar si el jugador posee una llave en su inventario, por lo que basta con haber recogido la llave anteriormente para poder abrirlas.

Puertas de enemigo: Este tipo de puertas puede presentarse de diferentes formas: desde una puerta de madera regular a un conjunto de rocas que bloquean una salida. Para hacerlas desaparecer, el jugador deberá derrotar a todos los enemigos que habitan la zona. Una vez conseguido, la puerta u obstáculo desaparece automáticamente.

Consumo y uso de objetos inventariados: Al pulsar la tecla escape (Esc) accederemos al menú de pausa. Un botón de este menú nos permite abrir la mochila, dónde el jugador visualiza todos los objetos que ha recogido. Existen objetos únicos o múltiples, así como usables y no usables. Los objetos únicos sólo se presentan una vez a lo largo del juego, por lo que nunca podremos coleccionar más de una unidad de estos. Los objetos múltiples se presentan en numerosas ocasiones y en cada una de ellas podrán ser inventariados. Los objetos usables podrán ser usados al acceder a ellos en la mochila. Dependiendo del tipo tendrán un efecto

determinado en el transcurso del juego. Por ejemplo, una poción que otorga vida o una vela que nos permite alumbrar un espacio oscuro al usarla. Los elementos no usables sólo aportan información.

2.- POWER-UP: son elementos, ítems, coleccionables por el jugador que le ayudan con la *gameplay*.

Durante las batallas de Ángel con los enemigos, irán apareciendo en escena power-ups como resultado de la colisión del arma y el cuerpo del enemigo. Estos elementos aumentan la vida del jugador al ser usados a través del inventario.

Dependiendo del arma que se use en la batalla, los power-ups tomarán una forma u otra.

- Bola de luz: Esferas de luz eléctricas.
- Espada de fuego: Fragmento de mineral.
- Libro mágico: Halo de energía.

3.- COLECCIONABLES: son ítems coleccionables que no tienen un impacto inmediato en la *gameplay*. ¿Para qué sirven estos elementos? ¿Otorgarán nuevas habilidades al jugador? ¿Desbloquean algún elemento futuro del juego? ¿Lo sabe el jugador? ¿Cómo sabe que debe cogerlo?

Cada vez que el jugador guarda un ítem en su mochila, obtendrá puntos que se irán sumando y podrán ser canjeados por misiones desbloqueables. A través de una notificación pop-up se informa al jugador de la necesidad de recoger estos elementos para acceder a contenido exclusivo.

El contenido exclusivo incluye misiones especiales, minijuegos y extensiones de la historia principal.



PÁGINA 8.- ENEMIGOS**1.- HAZARD (AI): establece los perfiles de los distintos enemigos. ¿Cómo son? ¿Cuáles son sus habilidades? ¿Cómo se les supera?**

Fragmento del guion que describe a los enemigos: "Cuerpos alargados, casi redondos en su centro, con varias prolongaciones cortas que se mueven como los tentáculos de un pulpo. El exterior de los MONSTRUOS parece estar hecho de carne putrefacta, a punto de desprenderse. Se mueven lentamente, arrastrando las articulaciones del tronco inferior. En la oscuridad de la noche, su imagen recuerda a las raíces de un árbol milenario".

Estos enemigos se mueven con escasa velocidad. Tienen un radio de visión limitado, al igual que un radio de ataque reducido. Si el jugador se encuentra en su radio de visión, el enemigo se activa y camina hacia el protagonista. Cuando alcanza su radio de ataque efectúa una embestida que daña al jugador. Si el jugador abandona el radio de visión de los enemigos, estos volverán a un estado de hibernación.

El jugador puede eliminarlos usando una de las armas, mediante contacto directo si se trata de la espada o desde a una distancia determinada si se trata de la bola de luz o el libro mágico.

A medida que avanza el juego y el jugador adquiere nuevas habilidades y armas, estos enemigos también evolucionarán. Por ejemplo:

Primer enfrentamiento.

Salud del jugador: 6 puntos.
Salud del enemigo: 2 puntos.
Ataque del jugador: 1 punto.
Ataque del enemigo: 1 punto.

Segundo enfrentamiento.

Salud del jugador: 8 puntos.
Salud del enemigo: 3 puntos.
Ataque del jugador: 2 puntos.
Ataque del enemigo: 1.5 puntos.

Se trata de aumentar las capacidades del protagonista a un ritmo mayor que la evolución de los enemigos para ofrecer una sensación de mejora en el jugador.

2.- JEFE FINAL: ¿Quién es el villano mayor de tu juego? ¿Cuándo se encontrará con el jugador?

Dolores, la amable anciana de inofensiva apariencia, resulta ser el villano del juego. El jugador conoce a este personaje en la primera escena de la historia, pero no descubre su verdadera identidad hasta la escena número 18.

En este nivel la forma en la que Ángel se enfrenta al enemigo cambia de forma drástica. Durante el resto de juego los

enfrentamientos se basan en ataques cuerpo a cuerpo, mientras que en este nivel el jugador deberá recurrir a nuevas técnicas.

Dolores es inmune a los ataques efectuados por las armas de Ángel, pero se ve afectada por la luz solar que entra a través de las ventanas del vestíbulo. Aprovechando que Dolores lo sigue constantemente, debe conducirla hacia las ventanas y así efectuar daño en su nivel de vida.

Al reducir la vida del jefe final a la mitad, la dinámica del enfrentamiento cambiará. El enemigo se adapta al entorno: ya no se ve dañado por la luz solar. El objetivo ahora es conducir a Dolores hasta el presbiterio y volcar los cuatro candelabros de los extremos antes de que abandone esta área. Si el jugador lo consigue, el fuego provocado por los candelabros reducirá la vida de Dolores al 25%. Si no lo consigue a tiempo, los candelabros se restablecen en su posición original para otorgar una nueva oportunidad.

Dolores queda desorientada y acaba chocando con el altar mayor. Este choque provoca la caída de una cruz de bronce. Esta servirá de arma en un último enfrentamiento cuerpo a cuerpo con el jefe final.

A medida que Ángel encuentra nuevas formas de dañar a su enemigo, este también producirá ataques diferentes, cada vez más complejos. Desde la emisión de proyectiles a la creación de campos en el escenario que el protagonista debe evitar sino quiere resultar herido.

GUION LITERARIO.

ESC. 1. INTERIOR. IGLESIA / VESTÍBULO. NOCHE.

Solo escuchamos el CRUJIR de la madera. ÁNGEL se despierta confundido. Bajo él, una superficie dura y fría. Unos segundos más tarde su visión consigue acostumbrarse a la penumbra y distinguir las siluetas que le rodean. Bancos alargados. Una formación dividida en dos filas. El SONIDO DE UN GRILLO termina de despertarlo.

Durante los primeros segundos de la secuencia hay un emborronamiento y oscurecimiento parpadeante de la pantalla. A medida que Ángel se incorpora, la visión de la escena vuelve a la normalidad.

ÁNGEL

¿Esto que es? ¿Do... dónde estoy?

Tres grandes ventanales dejan pasar algo de luz al interior. Lo suficiente como para no tropezar con los pies de los bancos, pero no tanta como para reconocer el espacio que le rodea. Ángel decide explorar sus alrededores.

El jugador podrá moverse por el espacio hasta interactuar con el personaje que dará paso al resto de la historia.

OBJETOS INTERACTUABLES:

PIANO: Se parece al piano que tienen los abuelos en casa. Aunque ese no funciona. Me pregunto si este funcionará. Parece muy viejo... [TOCAR]: Estruendo que rebota contra las paredes durante unos segundos.

VIDRIERA: Creo que ya he visto esto antes. / Tiene que ser guay durante el día.

RELOJ: Las 2 de la mañana. Tengo que llegar a casa antes de que amanezca o mamá se va a asustar.

SOFÁ: [SENTARSE] Parece cómodo. No me importaría dormir aquí, ese banco era muy duro.

BUSTO: Qué tío más raro. ¿Qué habrá pasado con el resto del cuerpo?

BIBLIA: Ugh. Ni mis libros de Harry Potter son tan gordos. Nadie va a leer esto.

PIEDRA TALLADA: "Multi autem sunt vocati pauci vero electi". ¿Por qué habrán escrito esto al revés? Itcele orev... Será italiano.

VELA: [GUARDAR] Puedes recoger determinados objetos para utilizarlos más tarde. El espacio es limitado.

ÁNGEL

¿Es una broma?! ¿Por qué me habéis dejado aquí? ¡Mamá!

La puerta que se encuentra junto al BUSTO DE MÁRMOL se abre y da paso a DOLORES, una anciana de pelo canoso y rostro lúgubre. Esta avanza sin percatarse de la presencia de Ángel y se sienta en el primer banco frente al altar. Pasan unos segundos hasta que levanta la mirada y ve a Ángel.

DOLORES

¡Coño! Digo... cariño, ¿tú de dónde sales?

ÁNGEL

No sé... cómo he llegado aquí. No me he colado, ¡de verdad!

DOLORES

Qué susto me has dado hijo de mi vida. Tan blanquito y feo ahí parado, casi me da un infarto.

ÁNGEL

- ¿Cómo que feo? ¿y tú qué haces aquí? ¿quién eres?
- Oye señora que no es mi culpa lo vieja que es. Yo no soy feo.

DOLORES

No cariño feo no, rarito pero muy gracioso. Yo... vivo aquí desde hace unos años. Me llamo Dolores.

ÁNGEL

- ¿En la iglesia? ¿Eres la madre del cura?
- ¿Eres una monja? No sabía que teníamos esas cosas en el pueblo.

DOLORES

Eres muy fisgón. ¿Tu madre no te ha enseñado a ser más discreto? Ay, pero eres muy gracioso, no te preocupes cariño, tú pregunta lo que quieras que ya veré yo si te contesto.

ÁNGEL

- ¿Sabes por dónde puedo salir? La puerta principal está cerrada con llave.
- Perdón, no quería ser cotilla. ¿Me ayudas a salir?

DOLORES

Ay pobrecito. No se puede salir. Pero no te asustes cariño,
que no te va a pasar nada.

ÁNGEL

- ¿CÓ-co mo? ¿tengo que esperar a que abran?
- ¡A mí no me da miedo eh! Pero mis padres se van a asustar.

DOLORES

Sí, mejor esperamos a mañana. ¿Por qué no buscas un sitio cómodo para dormir? En la sacristía tiene que haber alguna mantita, no vayas a coger frío.

Encuentra una manta y explora la iglesia en busca de un lugar para descansar.

PUERTA SACRISTÍA: Está cerrada con llave.

Mientras explora el edificio en busca de la llave, Ángel se percata de la presencia de un misterioso hombre junto al RELOJ. Se trata de FRASQUITO, un señor de mediana edad de baja estatura, pelo canoso y rostro serio. Viste un traje de lino negro bastante anticuado, con unos pantalones anchos de talle alto, una camisa blanca tan ajustada que parece estar a punto de colapsar y un pequeño sombrero ribeteado.

FRASQUITO

¿Quién sería el inútil que montó este cacharro?

ÁNGEL

- Pe-pe-perdona... ¿Ha visto una llave?
- *¿Quién eres?*

FRASQUITO

- Esto es lo nunca visto chavalín. ¿Una pieza de radio? ¡Qué chapuza!
- *Soy Francisco, Frasco para los amigos y Frasquito para la familia. Me encargo del mantenimiento de la iglesia. Si no fuera por mí ya se habría caído a pedazos.*

ÁNGEL

- ¿Por qué estás arreglando un reloj a estas horas?
- *¿Puedes abrirme la puerta de la sacristía? No encuentro la llave.*

FRASQUITO

- Me encargo del mantenimiento de la iglesia. Si no fuera por mí ya se habría caído a pedazos. Soy Francisco, Frasco para los amigos y Frasquito para la familia.
- **No tengo tiempo para tonterías chavalín. Toma mis llaves. Más te vale devolvérmela. (Fin de la conversación)**

ÁNGEL

Entonces... Frasco, ¿has visto la llave de la sacristía?

FRASQUITO

Para ti soy Francisco... o mejor no me vuelvas a hablar.

ÁNGEL

¿Francisco?

FRASQUITO

No tengo tiempo para tonterías chavalín. Toma mis llaves. Más te vale devolvérmela. Pero sin hablar.

Tras este extraño encuentro frente a la VIDRIERA, Ángel se dirige a la sacristía, cada vez más cansado y confundido. Ya en la puerta de la sacristía, debe elegir entre las veinte llaves que conforman el manojito de Frasquito. Cuando ya casi ha probado con todas, prueba con la correcta y accede a la habitación.

Minijuego en el que debe ir descartando llaves hasta encontrar la indicada. Puede ser un juego de repetir patrones, en series de 5 que vayan descartando si se se acierta.

Esc. 2. INTERIOR. IGLESIA / SACRISTÍA. NOCHE.

El chico se adentra en la sacristía, una habitación diminuta y oscura con una única ventana al exterior. La madera envuelve la mayoría de las superficies, otorgándole un toque anticuado pero acogedor. Junto a la puerta, un PERCHERO horizontal del que cuelgan estolas y sotanas. Varios CUADROS decoran las paredes. Un gran armario de madera maciza domina el espacio, aunque parece demasiado antiguo y demacrado comparado con el resto de mobiliario del edificio.

Dispuesto a encontrar las mantas que mencionó Dolores, Ángel disfruta husmeando en cada rincón de la habitación. El BAÚL bajo la ventana es el lugar idóneo para guardar ese

tipo de objetos y Ángel lo intuye, pero ir directo a él significaría perder una gran oportunidad.

OBJETOS INTERACTUABLES:

GRAN ARMARIO DE MADERA: Está cerrado. ¿Qué estarán escondiendo? ¿Algún monaguillo momificado? (...) Mejor dejarlo.

BAÚL: Deben estar aquí. No parece que se haya abierto en años. [ABRIR]

MANTA ROJA: ¡Aquí está! ¡Ugh prefiero congelarme! Que mal huele, esto lleva aquí desde que construyeron la iglesia. A ver si encuentro otra cosa que me sirva...

ROPAJES (PERCHERO): [GUARDAR] El cura da miedo, pero no parece un tío guarro. Y no huele mal... usaré esto para dormir.

Encuentra un lugar cómodo para pasar la noche.

CUADRO: Este canijo será Jesús. Sí que tenía amigos para lo pesado que era.

Ángel se dirige al ala oeste de la iglesia, en busca de un SOFÁ que le permita descansar durante unas pocas horas antes de volver a casa. Una vez tumbado, se duerme al instante.

Esc. 3. INTERIOR. CASA DE ÁNGEL / HABITACIÓN. DÍA.

Ángel está tumbado en su cama. La RADIO de su escritorio está encendida y escuchamos una CANCIÓN POP en inglés.

Cansado, consigue mantener los ojos abiertos.

ÁNGEL (V.O.)

No quiero ir. Vaya pérdida de tiempo.

Gira varias veces en la cama y se queda dormido. El volumen de la radio disminuye.

Unos minutos más tarde suena la ALARMA del móvil. Ángel se despierta sobresaltado. Coge el móvil y apaga la alarma. Se sienta en el borde de la cama, mirando al suelo.

ÁNGEL (V.O.)

¿Y sí...? Necesito una excusa.

Se pone de pie y mira a su alrededor. Busca algo, pero no sabe el qué.

En la habitación vemos dos camas, un escritorio, un armario, una mesita de noche, una estantería pequeña y una ventana. Encima del escritorio, un TABLÓN de corcho repleto de posters, fotos y llaveros. En la estantería hay una televisión, una consola y libros infantiles. En la mesita de noche, una LÁMPARA.

OBJETOS INTERACTUABLES:

LÁMPARA: "Esto es más viejo que yo, casi nunca la uso".

TELEVISIÓN: "No tengo tiempo para jugar, a lo mejor más tarde".

LIBROS: "La mayoría son de mi hermano, tampoco creo que un libro me ayude ahora".

RADIO: "Na nana na na na na".

CAJÓN ESCRITORIO: "¡Aquí tengo de todo! A ver qué encuentro... Cromos... Revistas... Un... ¡termómetro!".

ÁNGEL (V.O.)

Puedo decirle a Mamá que tengo fiebre. La lámpara nunca falla.

Con el TERMÓMETRO en la mano se dirige a la mesita de noche. Enciende la LÁMPARA y acerca lentamente el termómetro. El pequeño marcador lee 36° -- 39° -- 45°. Ángel separa el aparato y lo agita. Espera unos segundos antes de intentarlo de nuevo... 36°... unos centímetros más... 36'5°... un poco más... 37'5° -- 38°.

Esc. 4. EXTERIOR. CASA DE ÁNGEL / PATIO. DÍA.

El espacio no es pequeño pero la gran cantidad de PLANTAS que lo habitan lo hacen parecer diminuto. Hay plantas a lo largo de la ESCALERA, algunas cuelgan de las paredes y otras rodean toda la superficie del patio. La más llamativa, una alta y voluminosa HIEDRA, escala por una de las esquinas hasta llegar a la azotea.

La MADRE de Ángel está regando con una manguera que cae de la azotea. Murmurando, concentrada en su monólogo interior, se dirige a nueva maceta como si hablara con cada una de ellas.

Aparece Ángel con el termómetro en la mano y se acerca a su madre.

ÁNGEL

Mamá... Estoy...

MADRE

¡AH! ¡QUE SUSTO! Creía que eras una planta carnívora a punto de devorarme.

ÁNGEL

Estoy malo.

MADRE

Bueno eso no tendría mucho sentido... No tengo ninguna planta carnívora. O eso creo.

ÁNGEL

¡Mamá!

MADRE

Tienes que comer más, no te he escuchado entrar. ¿Qué decías?

ÁNGEL

No me encuentro bien y... y tengo fiebre.

Ángel le enseña el TERMÓMETRO a su madre. Ella lo observa y se lo guarda en el bolsillo de la bata.

MADRE

Sí que estás un poco pálido. Te tomas un ibuprofeno y nos vamos.

La madre de Ángel se aleja y entra en la casa. Ángel, decepcionado ante el fracaso de su plan, se queda inmóvil. Camina en círculos por el patio, observando las plantas.

HIEDRA: Este bicho es enorme. Algún día se apoderará de la casa.

MACETA PEQUEÑA: Planté una semilla hace poco. Todavía no ha crecido nada.

MACETA CON PINCHOS: No la toques, no la toques, ¡no la toques... OUCH!

BOTELLA DE CRISTAL: ¿Qué será este líquido?

Esc. 5. INTERIOR. IGLESIA / VESTÍBULO. DÍA.

Ángel trata de encontrar una posición cómoda con la que continuar su plácido sueño. Las costuras del hábito que usa como manta comienzan a molestarle. Se niega a abrir los ojos, pero el sol de la mañana inunda la habitación. ¿Quién ha tocado las cortinas?

ÁNGEL

Hmmmm. Un poquito más...

Consigue girar en la reducida superficie que le ofrece el sofá.

ÁNGEL

¿Dónde está mi almohada?

Con la intención de dar una última cabezada alarga el brazo hacia el suelo en busca de su almohada. Al no encontrarla, abre los ojos para explorar sus alrededores.

ÁNGEL

Ugh... Se me había olvidado. Aún sigo aquí.

Ángel se incorpora, dejando caer las vestiduras sagradas.

ÁNGEL

Madrugar en la iglesia. ¿Qué tipo de tortura es esta?

En busca de algún visitante matutino, el chico explora la iglesia. De nuevo intenta abrir la puerta principal, pero sigue estando cerrada con llave. Es capaz de observar este espacio a la luz del día por primera vez. Los techos son altos y las paredes blancas con paneles amarillos. Una gran cantidad de lámparas colgantes iluminan el interior con un brillante y cegador resplandor.

Puerta principal: Aún es muy temprano. ¿Habrá misas por la mañana? / Madrugar para escuchar el monólogo de ese hombre tan raro... no lo veo.

Un SOLLOZO lejano llama la atención de Ángel, que decide seguirlo hasta el fondo de la nave central. A la derecha del presbiterio, dos chicos mantienen una conversación en voz baja. Uno de ellos está visiblemente afectado, balbucea y se tapa la cara con ambas manos. El otro trata de consolarlo mientras le toca el hombro en señal de apoyo.

ANTONIO

¡Es-es-toy cansado!

DAVID

Lo sé. Pero ¿qué podemos hacer? Yo acabo de llegar y tú sigues igual de perdido que cuando llegaste.

ANTONIO

Pe-pe-pero ¿po-po-por qué aquí?

DAVID

No me seas llorica.

ANTONIO

No soy llorica, e-e-es que no lo entiendo.

Ángel decide acercarse a ellos.

ÁNGEL (V.O.)

¿No son un poco viejos para ser monaguillos? A lo mejor me ayudan a salir.

ÁNGEL

¡Hola! ¿Sabéis si hay otra puer...

DAVID

¿Tú quién eres?

ANGEL

- ¿Yo? Qué más da.
- Me llamo Ángel.

DAVID

- Otro novato, como si no tuviéramos suficientes inútiles juntos.
- Bien Angelito, ya podemos formar el trío musical con sotana.

ANTONIO

No seas tan bo-bo-borde.

ÁNGEL

- Yo sólo busco una puerta trasera, la principal está cerrada.
- ¿Cómo puedo salir de aquí?

DAVID

- No hay puerta trasera. ¿Por qué crees que llora este?
- Lo siento chaval, pero de aquí no se sale. ¿Por qué crees que llora este?

ANTONIO

¡EH! No te pases, si no fuera por mi estarías tan perdido como él.

ÁNGEL

¿Perdido? Pero... ¿cómo habéis entrado? ¿Cuánto tiempo lleváis aquí?

DAVID

Pues mira yo la palmé ayer y la llorona lleva meses lavándose en la pila bautismal. Supongo que acabarás de morir, no te preocupes. Te acostumbras.

ÁNGEL

Déjate de tonterías, no me hace gracia.

ANTONIO

Lo siento cha-cha-chaval, es verdad. Todos estamos muertos. Al morir nos quedamos en un lugar especial, puede ser el último sitio que visitaste, un espacio que significa mucho para ti o simplemente una estancia aleatoria que hayas visitado. Dicen que cuando estás preparado, desapareces completamente.

DAVID

Antonio ha visto avanzar a muchos muertos, pero él es incapaz de hacerlo. Todos tenemos traumas por resolver, la llorona es una fábrica de traumas.

ANTONIO

De-de-deja de llamarme así.

ÁNGEL

Entonces... he muerto en la iglesia. Vaya forma más deprimente y aburrida de palmarla.

ANTONIO

Es raro al principio. Cuando llegué aquí un amigo me dio esto. Cógelo, te ayudará a pensar que no estás solo.

ANTONIO te entrega BOLA DE LUZ. Una pequeña bola de plástico transparente con luces led en su interior. Cada una de las luces parpadea a un ritmo diferente. Algunas veces los colores coinciden.

Ángel coge el regalo de Antonio. Al tocarlo, la electricidad recorre cada uno de sus dedos. De la mano al brazo. Segundos después, la siente en todo su cuerpo. Una LUZ le obliga a cerrar los ojos. Cuando los abre, ya no está en la iglesia.

Esc. 6. EXT. BOSQUE. NOCHE

Está anocheciendo y el bosque se oscurece. El ambiente es cálido. Sólo escuchamos el SONIDO DE LOS PÁJAROS. Ángel está confundido, pero se consuela al ver que Antonio le acompaña. Se encuentran en un claro del bosque, rodeados de grandes árboles que parecen ocultar aún más grandes misterios.

ÁNGEL

¿Qué ha pasado? ¿Es un truco de fantasma?

ANTONIO

¡Has sido tú! La has tocado y ha empezado a brillar, cada vez más fuerte. No sé qué has hecho pero este sitio me suena...

Ángel decide explorar sus alrededores. Cuando está a punto de atravesar el círculo de árboles que les rodea, un CRUJIDO llama su atención. Cinco extraños seres entran en escena. Cuerpos alargados, casi redondos en su centro, con varias prolongaciones cortas que se mueven como los tentáculos de un pulpo. El exterior de los MONSTRUOS parece estar hecho de carne putrefacta, a punto de desprenderse. Se mueven lentamente, arrastrando las articulaciones del tronco inferior. En la oscuridad de la noche, su imagen recuerda a las raíces de un árbol milenario.

¡RÁPIDO! Encuentra un objeto con el que ahuyentar a estos seres.

Tendida a escasos metros de Ángel, una RAMA gruesa y alargada puede servir como arma. El chico intenta golpear a uno de los monstruos con ella, pero no causa ningún tipo de daño. En ese momento, la BOLA DE LUZ que Antonio le había regalado comienza a brillar en un único color. Ángel decide cogerla y arrojarla contra el ser putrefacto, que automáticamente se desintegra en una nube de polvo y luz. Sorprendido por el resultado, repite el proceso con el resto de los monstruos. Uno a uno desaparecen.

ANTONIO

¿Te has asustado no? Jeje, sabía que no nos pasaría nada.

ÁNGEL

Estabas llorando detrás del árbol, creo que el que se ha asustado eres tú.

ANTONIO

No hombre, estaba investigando el perímetro.

ÁNGEL

...

ANTONIO

¿Sabes qué? Ya he estado en este bosque antes. Solía venir de pequeño con mi familia.

Poco a poco el bosque se ilumina y deja atrás la noche. En el centro del círculo, una familia disfruta de un picnic sobre un enorme mantel de cuadros rojos y blancos. Una MUJER de 35 años y dos NIÑOS de 8 y 10 años están sentados manteniendo una conversación.

ÁNGEL

¿Otro truco de fantasma?

ANTONIO

Estoy tan perdido como tú. Bueno quizás un poco menos. Ese soy yo. Y mi hermano. Y mi madre. Supongo que mi padre está de excursión en los alrededores.

ÁNGEL

Un recuerdo.

ANTONIO

Eso parece. Un recuerdo enterrado.

Antonio camina hacia la familia. Al pararse junto a su madre, la misma LUZ que había inundado la iglesia hace unos minutos, se apodera del bosque y expulsa a Ángel de este recuerdo.

Esc. 7. INT. IGLESIA / VESTÍBULO. DÍA.

Ángel regresa a la iglesia, de nuevo junto al presbiterio. En esta ocasión Antonio no le acompaña. Tampoco David, que aparece unos segundos más tarde a toda prisa.

DAVID

¿Dónde estabais?

ÁNGEL

De excursión en el campo.

DAVID

Sí claro, cogiendo bellotas. ¿Cómo has hecho eso?

ÁNGEL

Creo que ha sido el regalo de Antonio. Tiene una energía especial.

DAVID

¿Dónde está la llorona? ¿Lo has dejado solo?

FADE TO BLACK.

DAVID

Entonces... ¿Viajasteis a un recuerdo, luchasteis contra monstruos y ahora él ha avanzado? Si no os hubiera visto desaparecer entre fuegos artificiales no me lo creería.

“Habla con Dolores, quizás ella puede explicar lo sucedido”.

El protagonista recorre la iglesia en busca de Dolores. La encuentra en una pequeña oficina del ala este del edificio.

Esc. 8. INT. IGLESIA / OFICINA. DÍA.

Ángel entra en una habitación pequeña y oscura, iluminada por un par de CANDELABROS y una lámpara situada en una esquina de la oficina. A su izquierda, una pared repleta de ESTANTERÍAS de diferentes alturas. En el centro de esta, una antigua CHIMENEA de mármol que no parece haber sido usada últimamente. Cuadros con diferentes personajes históricos y bíblicos decoran el perímetro de la oficina. A su derecha, cajas apiladas de madera parecen estar a punto de desmoronarse sobre el primero que ose acercarse a ellas. Este espacio barroco está presidido por un pequeño escritorio, con algunos PAPELES y libros sobre él. Dolores se encuentra junto al escritorio, de espaldas a una papelera metálica.

DOLORES

¿Qué estás haciendo aquí? Está prohibido fisgonear por estas habitaciones... ¡Pero no te preocupes cariño! Contigo haré una excepción.

ÁNGEL

- ¿Me vas a contar ya que está pasando?
- No puedo estar muerto, tiene que ser un error.

DOLORES

Así que ya te has enterado. Es muy difícil decirle a alguien que ha fallecido... No quería asustarte.

ÁNGEL

- Yo no soy como el resto. Ayúdame a salir de este sitio.
- ¿Me lo has ocultado todo este tiempo? ¿Puedes ayudarme?

DOLORES

Por lo que he escuchado, creo que eres tú el que puede ayudar a la gente a salir de aquí. Pero quién sabe... quizás cuando hayas terminado con todos alguien podría hacer lo mismo por ti.

Dolores sale de la oficina. Ángel decide husmear en la habitación en busca de información.

ESTANTERÍA: "La confianza en Dios", "Sin miedo, porque Él está ahí", "La confesión frecuente" ... Imagina tener que leerte esto. Prefiero el infierno.

CHIMENEA: Me recuerda a la de casa... no parece que la hayan usado nunca. Hay algo raro en ella.

LIBRO Y PAPELES: "Calendario y registro de eventos". Podría buscar información de los últimos días. Quizás haya algo útil. (...) Hay una página arrancada. El resto no tiene nada interesante.

RETRATO DE MUJER: Que ojos más raros. Si la miras desde la izquierda está un poco bizca. Y desde la derecha... más bizca.

PAPELERA: Estos papeles tienen el mismo color que las páginas del registro. [RECOGER]

El jugador debe recomponer la página del registro que ha sido arrancada y destrozada a través de un minijuego. Una vez que lo consiga, podrá acceder a la información que esta contiene y le dirige a la próxima escena.

Esc. 9. EXT. CALLE. DÍA.

Hace buen tiempo y la gente pasea por las aceras. Son las 17:30 de la tarde, hora en los que los vecinos suelen dirigirse a las cafeterías. Ángel y su madre salen de CASA, él está enfadado y su madre lo ignora.

De camino a la iglesia Ángel se distrae observando cada FACHADA, intentando recordar quién vive en cada una de esas

monótonas casas. El pueblo no tiene una estética uniforme, aunque abundan las paredes blancas y los tonos cálidos.

Su madre avanza sin esperar a Ángel. El jugador puede interactuar con las casas para conocer quién vive en cada una de ellas. "El arquitecto debía estar pasando por un mal momento", "No sé quién vive aquí, la vendieron hace poco".

ÁNGEL (V.O.)

Odio este sitio, es tan aburrido...

Junto a la puerta de una casa de fachada blanca se encuentra un CHICO algo mayor que Ángel. Mira a su alrededor con nerviosismo. Ángel se acerca a él, pero el chico no se percata de su presencia.

CHICO MISTERIOSO: No puede verme. O me ignora completamente. Prefiero pensar que no me ve. Se parece a David, pero mucho más... vivo, a lo mejor es su hermano pequeño.

MADRE: ¡Vamos! ¡Aligera que llegamos tarde!

Cuando la madre de Ángel desaparece de escena, un RUIDO llama su atención. Varios metros atrás se encuentran los mismos monstruos del recuerdo de Antonio. Avanzan lentamente, oscureciendo la calle a su paso. Ángel debe acabar con ellos una vez más. Cuando lo consigue, aparecen refuerzos: seres más grandes y peligrosos. La bola de luz que había usado hasta ahora para desintegrar a los monstruos se convierte en una ESPADA. Esta le permitirá enfrentarse a los nuevos enemigos. Tras el enfrentamiento, el chico misterioso se desplaza al balcón de la casa y parece observar detenidamente al protagonista. Segundos más tarde, una LUZ cegadora ocupa toda la pantalla.

Esc. 10. INT. IGLESIA / OFICINA - VESTÍBULO. DÍA.

Aunque Ángel acaba de derrotar a los monstruos de su recuerdo, no ha conseguido avanzar como Antonio. Deberá recabar más información sobre estos fenómenos ayudando al resto de habitantes de la iglesia.

"Recaba información sobre los monstruos mientras haces nuevos amigos".

Ángel abandona la oficina para explorar el edificio en busca de nuevos datos. En el vestíbulo de la iglesia encuentra a una mujer tratando de abrir la puerta principal. Es PATRI, una chica morena con el pelo

alborotado y sucio. Pequeñas manchas de barro cubren tanto su cara como sus manos.

PATRI

¿Qué quieres mocoso? Vete a jugar a otro sitio.

PATRI

Gracias Sherlock, ya sé que está cerrada con llave. Intento forzar la cerradura.

PATRI

¿Quieres ayudar? No creo que me sirvas de mucho, pero vale.

ÁNGEL

- Podemos poner una bomba.
- Tiene que haber una llave por algún sitio.

PATRI

- Esa ha sido mi primera idea. Pero no suele haber dinamita en la casa de Dios.
- No la encuentro por ningún sitio. Pero tu... con esa cara de tonto, seguro que alguien te cuenta dónde la guardan.

“Investiga el paradero de la llave principal”.

Ángel se pasea por la iglesia preguntando sobre el paradero del conserje.

DOLORES

Dime cariño... ¿Frasquito? No lo he visto hoy. Estará haciendo alguna chapuza en la torre.

DAVID

¿Un hombre de negro con sombrero? Antonio estaba muy guapo de negro. Pero me dejó aquí... ¿Qué decías?

Ángel explora el resto de la iglesia sin éxito. En la torre encuentra a MARÍA JOSÉ, una devota mujer de mediana edad.

MARIA JOSÉ

Hola majo. ¿Qué haces sólo por aquí?

ÁNGEL

- Busco a Frasquito. Necesito una llave.
- Sólo estoy paseando. ¿Has visto a un hombre de negro cerca?

MARIA JOSÉ

- ¿Una llave? A Frasquito no le gusta prestar su material, olvídale.
- Ahora que lo dices... hace un rato vi a un hombre de negro entrando en la sacristía.

MARIA JOSÉ

- Bueno, sí es importante deberías buscarlo en la sacristía, me ha parecido verlo entrar hace un rato.

MARIA JOSÉ

¿Sabes que yo arreglo la ropa de los curas? Si entras en la sacristía deberías admirar mi obra.

Ángel se dirige a la sacristía en busca de Frasquito. Allí encuentra a un nuevo personaje: EMILIO SIERRA.

EMILIO SIERRA

¡Hooooo! Qué bien ver a la juventud por misa. Aceptamos monaguillos durante esta semana.

EMILIO SIERRA

¿Y que si estamos muertos? El señor no se ha olvidado de ti, ¿por qué íbamos a olvidarnos nosotros de él?

ÁNGEL

- Yo diría que sí se ha olvidado de nosotros.
- No soy creyente. Me va más la ciencia ficción juvenil.

EMILIO SIERRA

Que poca vergüenza muchacho. Vete a molestar a otro, pero... si cambias de opinión aquí te espero.

"Informa a Patri de tus hazañas".

Ángel sale de la sacristía en busca de Patri. Esta se encuentra bajo la VIDRIERA del ala este.

PATRI

¿Por qué has tardado tanto?

PATRI

Vaya fracaso. No tenía muchas esperanzas en ti, pero aun así me has decepcionado.

ÁNGEL

- Ya sé quién tiene la llave.
- Tú tampoco has aportado mucho.

PATRI

Llegas tarde. Mis contactos me han informado del paradero de la llave. Está en la sala de mantenimiento. Un tal Frascote merodea por allí.

PATRI

Frasquito, Frascote, qué más da. Vamos, si te tiro por la escalera podremos distraerlo.

Patri se aleja y sale del vestíbulo por una PUERTA hasta ahora bloqueada junto a la puerta principal. Ángel debe seguirla hasta la SALA DE MANTENIMIENTO. Una vez allí, ambos deberán evadir a Frascote para robar la llave que este guarda en su cofre.

Esc. 11. INT. IGLESIA / SALA DE MANTENIMIENTO. DÍA.

La ESCALERA, que parece sacada de una mazmorra, da paso a una enorme habitación oscura y algo descuidada. Está repleta de muebles antiguos, objetos aleatorios y humedad. Frascote guarda aquí todas sus herramientas y proyectos sin terminar. Numerosas estanterías y muebles crean pasillos a lo largo y ancho de la habitación, formando un LABERINTO de madera. El suelo, también de madera, produce una cacofonía de CRUJIDOS que advierten de la visita de todo forastero.

PATRI

Aquí está Frascote. Tenemos que encontrar la llave sin que nos vea.

Al norte de la sala, un antiguo ÓRGANO está siendo analizado por Frascote y su caja de herramientas. En el extremo contrario, un BAÚL de madera sin tapa guarda todo tipo de piezas y artefactos. El hombre se desplaza de un lado a otro del sótano intentando encontrar el fragmento que encaje en las entrañas del instrumento. Patri y Ángel deben atravesar el laberinto de trastos sin que Frascote los descubra. En lo más profundo de la habitación, un diminuto COFRE plateado guarda la llave de la puerta principal. Una vez que Ángel lo alcanza, deberán salir sin dejar rastro.

PATRI

Parece que no eres tan inútil como pensaba. ¡Vamos! ¡Nos espera la libertad!

La pareja de ladrones abandona el sótano a toda prisa.

Esc. 12. INT-EXT. VESTÍBULO-PLAZA DE LA IGLESIA. DÍA.

Patri se dispone a abrir la puerta principal de la iglesia mientras que Ángel la observa impacientemente.

ÁNGEL

¿Por qué tardas tanto? ¿Nunca has usado una llave?

PATRI

Estoy nerviosa. Me tiembla todo, ¡déjame!

Tras varios intentos fallidos, Patri inserta la llave en la cerradura y desbloquea el mecanismo.

Los chicos consiguen salir y descubren por primera vez el exterior de la iglesia. Se trata de una enorme plaza con baldosas irregulares amarillentas rodeada por frondosos NARANJOS y algunos BANCOS de madera. Dos grandes FAROLAS situadas en el centro de esta son las encargadas de iluminar la plaza durante la noche. La fachada, de un verde apagado, sigue la misma tendencia moderna que el interior. En lo más alto de esta, el campanario es gobernado por una enorme CRUZ negra.

PATRI

¿Así de fácil? ¿Somos libres? La verdad es que no pensaba que funcionara...

PATRI

Ni siquiera sé cuánto tiempo he pasado encerrada en ese sitio. Si te hubiera conocido antes...

Ángel explora la plaza e intenta cruzar los límites de esta. Al llegar al BORDE de la plaza, una descarga eléctrica recorre su cuerpo. Vemos cómo vibra la pantalla y unas ONDAS AZULES cubren toda la superficie.

FADE TO BLACK.

Esc. 14. EXT. PLAZA DE LA IGLESIA. DÍA.

Ángel y su madre llegan a la plaza de la Iglesia. Vemos a varios GRUPOS DE PADRES. Varios niños de la edad de Ángel juegan con una PELOTA en el lateral izquierdo de la plaza. Dos niñas de unos 5 años corren alrededor de los adultos, visiblemente molestos por el revuelo.

Ángel parece haber olvidado su enfado y los nervios reemplazan ahora al rencor.

ÁNGEL

¿Mamá?

MADRE

Dime.

ÁNGEL

¿De qué va esto?

Sin responder, su madre lo mira atentamente, esperando una pregunta más específica. (GIRO DE 90°)

ÁNGEL

La confesión... ¿Tenemos que entrar al sitio ese?

MADRE

¿Al cielo?

ÁNGEL

Al confe-se-si-sio... confesionario!

MADRE

No creo que quepáis todos.

ÁNGEL

¡Claro que no! Digo de uno en uno.

MADRE

Ah... entonces creo que sí cabéis. Antoñito ha engordado, pero aun así.

Una MUJER de unos 45 años se separa del GRUPO DE PADRES y se acerca rápidamente a ellos.

VICTORIA

¿Qué taaaaal?

MADRE

¡Hola! Aquí hablando de Antoñito.

VICTORIA

¿Qué le dan de comer esos padres?

Ángel se mantiene en silencio y escanea la plaza en busca de una escapatoria (SE GIRA VARIAS VECES). Decide ir a jugar con el GRUPO DE NIÑOS que golpean el balón contra la pared de la Iglesia.

ÁNGEL

¡Voy a jugar con mis...!

Corre en busca de los niños sin terminar la frase (Alejarlo automáticamente varios pasos, después el jugador tiene que acercarse a los niños). Vemos a TRES NIÑOS y DOS NIÑAS en un corro bajo la sombra de un árbol. A unos metros del corro, sin prestar atención al resto, otro niño golpea una pelota roja contra la pared de la Iglesia.

Cada vez que pulsamos en el grupo de niños aparecen algunas interacciones de la siguiente conversación. Para avanzar en la conversación el jugador tiene que hacer click, así mantenemos el interés en la historia. El jugador puede desplazarse por la escena e interactuar con otros objetos.

NIÑA 1

Tenemos que decir de qué nos arrepentimos. En plan... cosas malas.

NIÑO 1

Yo me arrepiento de venir.

NIÑO 1

Me da miedo el cura, yo paso de hablar.

NIÑO 2

Algo tendrás que decir.

NIÑA 2

Podemos decir todos lo mismo.

ÁNGEL

¿El qué?

NIÑA 2

¡Hola Ángel! No sabemos qué decir en la confesión.

NIÑO 1

Yo espero no ser el primero en hablar.

ÁNGEL

Yo voy a decir... mmm... Me arrepiento de pelearme... ¿con mis hermanos?

NIÑO 1

¡Pero si no tienes hermanos!

ÁNGEL

Bueno eso el monje no lo sabe.

NIÑO JUGANDO CON LA PELOTA: No juego con niñas. Déjame en paz. / Seguro que eres malísimo. Vete a saltar a la comba.

La plaza está casi vacía y ya solo quedan los niños y algunas madres que se dirigen a la puerta de la Iglesia. El niño que jugaba con la pelota la coge y corre hacia el interior. El resto de los niños lo siguen. Ángel permanece inmóvil. Segundos más tarde, los monstruos aparecen. Rodean al chico, que será incapaz de acabar con ellos uno a uno. Cada vez que lo intenta, los seres acaban con él y la escena vuelve a comenzar. Ángel debe refugiarse bajo el pórtico, lugar al que los monstruos no pueden acceder. En ese momento, la estatua de una mujer con alas que ocupa el centro de la fachada hace un movimiento. Sus manos dejan caer un orbe de color verde brillante. La esfera rueda hasta los pies de Ángel, que observa como esta se transforma en una nueva arma con el que hacer frente a los monstruos. Finalmente consigue eliminarlos a todos.

Echa un vistazo a su alrededor, barajando sus posibilidades. Su madre sale de la Iglesia y antes de darse cuenta está siendo arrastrado. Ambos entran rápidamente en la Iglesia.

Esc. 15. INT. IGLESIA / VESTÍBULO. NOCHE.

Ángel abandona el recuerdo en el que estaba sumergido. Se encuentra de nuevo en el interior de la iglesia, mudo pero inquieto, iluminado por CANDELABROS repartidos a través del vestíbulo. Ángel debe encontrar a Patri. ¿Es el destino de todos los que habitan la iglesia permanecer en ella? ¿Fue la chica capaz de escapar?

A medida que avanza por la galería un extraño sonido crece a su alrededor. Los altos techos hacen rebotar el eco de lo que parece una PIEDRA siendo arrastrada. Nuestro protagonista llega al presbiterio y encuentra a Patri frente al altar. Dando la espalda a Ángel, la chica forcejea con un enemigo invisible. Cuando se percata de la presencia del chico, se gira y camina hacia él.

PATRI

¡Mocoso! Creía que era la única tonta que no podía salir de aquí.

ÁNGEL

- No hay escapatoria. Me voy a morir otra vez, pero de aburrimiento.
- No basta con abrir puertas para salir de este antro.

PATRI

Acabas de envejecer 50 años, ¡deja ese dramatismo! Aún no me he dado por vencida.

PATRI

Ayúdame a mover ese pedrusco. Si no puedo salir por la puerta, saldré por la ventana.

ÁNGEL

- ¿Rompiéndola? Podemos intentarlo con esa vidriera tan fea.
- Puedo ayudarte a salir de otra forma menos agresiva.

PATRI

Esa vidriera es lo único que me gusta de este sitio. Además... no creo que funcione.

PATRI

No tengo nada importante. Déjame pensarlo.

Encuentra un objeto valioso para Patri.

Ángel recorre la iglesia en busca de un objeto valioso para Patri. Interrogará al resto de habitantes sobre el pasado de Patri y los detalles de su llegada. En la sacristía hablará con Emilio, en la torre con María José y en el sótano con David.

EMILIO SIERRA

Claro que conozco a esa malcriada. Siempre tan sucia y descuidada... No es propio de una mujer prudente.

ÁNGEL

- ¿Recuerdas cómo llegó aquí?
- ¿Sabes dónde puedo encontrar algo valioso para Patri?

EMILIO SIERRA

Sólo recuerdo sus charlas sobre ese tal Dargüin. ¿Cómo podría un apuesto caballero como yo venir de un mono?

EMILIO SIERRA

Aunque cada vez que la veo me convence un poco más esa teoría. Oran... gu... tán.

EMILIO SIERRA

¡Por favor no le cuentes eso! No le tengo miedo, pero... quién sabe de lo que es capaz esa mujer.

DAVID

¿Sabes algo de Antonio? Me cuesta creer que se fuera sin despedirse.

ÁNGEL

- No fue decisión suya. Simplemente desapareció.
 - ¿Conoces a Patri?

DAVID

- Supongo que tienes razón. ¿Querías algo?
- La he visto merodeando por la iglesia. Siempre está tramando algo en el campanario.

MARIA JOSÉ

Has vuelto majete. Sabía que estarías impresionado por mi obra.

ÁNGEL

¿Qué obra? Vengo para hablar de Patri.

MARIA JOSÉ

Las túnicas, los mantos de la virgen... ¡Todo lo hago yo!

MARIA JOSÉ

Siempre tengo que recoger detrás de ella. Si no fuera por mí esta iglesia sería un desastre. Toma, dale esto antes de que me tropiece con él.

Has obtenido "Gran libro de la naturaleza". Devuélveselo a Patri.

Esc. 16. EXT. PLAZA DE LA IGLESIA. NOCHE.

El chico encuentra a Patri en la plaza de la iglesia, admirando una de las farolas. Allí le entrega el libro que acaba de recuperar gracias a María José.

PATRI

¡No recordaba haber viajado con esto! Pero... ¿por qué brilla?

El LIBRO emite una luz blanca cegadora, que poco a poco invade la escena. Cuando Ángel es capaz de abrir los ojos, nada parece haber cambiado. De pie, inmóviles en la misma baldosa de la plaza, tratan de procesar lo que acaba de ocurrir. Unos segundos más tarde, el libro vuelve a brillar, esta vez de forma repentina.

Esc. 17. INT. IGLESIA / CAMPANARIO. NOCHE.

Ángel y Patri están en una esquina del campanario. Al otro lado, una CHICA está sentada en el muro con vistas a la plaza. Con la mirada baja, está sumergida en el libro que sostiene entre sus manos.

PATRI

He intentado olvidar esta parte. Cada vez que lo pienso...
vaya manera más tonta de morir.

Patri se aleja de Ángel y se sienta junto a su recuerdo. Mientras tanto el chico decide explorar los alrededores del campanario. A ambos lados de este, dos balcones con ningún tipo de protección frente al vacío. En el de la derecha, una estrecha ESCALERA permite a los visitantes alcanzar el punto más alto del edificio, ocupado por una enorme CRUZ de mármol negro anclada al suelo. Cuando el personaje se encuentre junto a la cruz, una gran cantidad de monstruos aparecerán en los balcones del campanario. Ángel debe bajar y acabar con ellos usando una nueva habilidad que le proporciona el libro de Patri.

PATRI

"Niño-extermiador". Qué callado te lo tenías. Gracias por traerme hasta aquí, pero... necesito ver el resto sola.

Patri camina de nuevo hacia el muro donde su recuerdo sigue congelado. Al acercarse, la chica se sumerge en una luz resplandeciente. Ángel se queda sólo en lo alto del campanario. Inmediatamente después, David entra en escena. Rápidamente se acerca al protagonista.

DAVID

¡Te he estado buscando por todas partes! ¡Creo que lo tengo!

DAVID

Quiero que me ayudes como has hecho con los demás. Por favor, no aguanto más aquí. Toma, es lo único que traje conmigo cuando llegué.

Acabas de recibir "Pulsera identificativa para hospital".

ÁNGEL

No es tan fácil. No sé cómo controlarlo.

Mientras Ángel habla, la pulsera que sostiene comienza a brillar. La historia se repite una vez más y ambos chicos cambian de localización.

Esc. 17. INT. HOSPITAL. DÍA.

Nos encontramos en un pasillo de hospital. Se trata de un corredor frío y moderno que comunica con pequeñas HABITACIONES a cada lado. La mayoría de las puertas están cerradas, pero otras permiten ver a los pacientes en su interior. Enfermos, familiares, doctores y enfermeros recorren el pasillo continuamente. Una ALEGRE BANDA SONORA rebota contra las paredes. El MURMULLO del personal se mezcla con el sonido de las MÁQUINAS que monitorean el estado de los pacientes.

David y Ángel deben explorar este espacio hasta dar con la habitación que pertenece a David. Allí, enfermo y dolorido, descansa el recuerdo del chico junto a su familia.

DAVID

¿Qué estarán pensando? ¿Lo sabían? Espero que no.

Ángel sale de la habitación y la puerta se cierra de un golpe. Queda encerrado en el pasillo mientras una hilera de monstruos sale de otra de las habitaciones. No será capaz de enfrentarse a ellos directamente, por lo que debe esconderse en las habitaciones y luchar con ellos poco a poco. Una vez que consigue eliminarlos a todos, David sale de la habitación.

DAVID

¿Dónde has ido? Por un momento pensaba que me habías dejado solo. Bueno no importa, vamos a dar un paseo. No estoy preparado.

David y Ángel caminan por el pasillo hasta que el RUIDO que surge de una de las habitaciones les hace parar. Deciden investigar qué está pasando. Dentro de la habitación, un anciano discute con una mujer de mediana edad. En el suelo hay una bandeja de comida que parece haber sido arrojada por el anciano.

ANCIANO

¡Vete de aquí! ¡No sé quién eres! ¡Quiero que vengan mis padres!

LUCÍA

Han tenido que salir a hacer un recado... ¿No te acuerdas de mí? Soy Lucía, tu hija.

ANCIANO

¿Cómo voy a tener una hija? Estás loca, ¡vete!

ÁNGEL

- Deberíamos irnos, parecen asuntos privados.
- Pobre hombre, ¿crees que podríamos ayudarlo?

DAVID

- Sí, será mejor que volvamos a mi habitación.
- Esto no es el presente, es un fragmento de mi memoria. Debí escuchar los gritos desde mi habitación. Volvamos.

David y Ángel regresan a la habitación. David se adelanta y entra mientras que Ángel espera en la puerta. Segundos más tarde, la luz cegadora vuelve a inundar la pantalla. David y su familia desaparecen, pero Ángel sigue en el hospital.

ÁNGEL

¿Por qué sigo aquí?

Ángel explora el resto de las habitaciones hasta encontrar una ocupada por un niño. Se trata de él mismo, dormido en la cama y conectado a un monitor. En una silla junto a él descansa su madre.

ÁNGEL

Esto es... ¿un recuerdo? Pero nunca he estado en un hospital.

La luz cegadora regresa una vez más, esta vez cumpliendo su función y expulsando al chico del recuerdo.

Esc. 18. INT. IGLESIA / VESTÍBULO. DÍA.

Desconcertado por lo que acaba de presenciar, recorre el vestíbulo en busca de Dolores. Trata de encontrar una explicación con alguien que conozca el funcionamiento de ese mundo.

DOLORES

Hola cariño, he escuchado que sigues ayudando a los vecinos.

ÁNGEL

- ¿Crees que puedo seguir vivo? He visto algo en un recuerdo...
- Ya no puedo seguir haciéndolo, me está afectando.

DOLORES

- Eso es imposible. Lo siento cariño, pero si estás aquí, estás igual de muerto que el resto de nosotros.
- Es tu obligación. Nadie más puede hacerlo. Aún quedan personas a las que ayudar.

ÁNGEL

- Puedo hacer cosas que el resto no, debe significar algo.
- Algunas personas quieren quedarse aquí, son felices.

DOLORES

¿Qué parte no entiendes? ¡Estás muerto y tienes que eliminar a todos los demás!

ÁNGEL

¿E-e-eliminar?

DOLORES

Quiero decir ayudar. Tienes que ayudarlos a todos y después podrás irte.

ÁNGEL

¿Y tú? ¿No quieres que te ayude?

DOLORES

Este es mi hogar. Es un lugar especial, mientras esté en él no me desvaneceré...

ÁNGEL

¿Qué quieres decir? Desvanecerse.

DOLORES

Esta iglesia tiene una energía muy poderosa. Necesito esa energía para persistir, y la necesito toda.

ÁNGEL

Entonces... quieres que elimine al resto. Necesitas estar sola para consumir esa energía.

DOLORES

No solo es por eso cariño, también ayudarías a personas que están sufriendo.

ÁNGEL

Pero no sabemos a dónde van. ¿Y si su próximo destino es cruel? Tienen derecho a decidir.

DOLORES

Escucha niñato. ¡No te estoy pidiendo que lo hagas! ¡Te lo ordeno!

La apariencia de la amable anciana sufre una profunda TRANSFORMACIÓN. Su piel se vuelve grisácea y su pelo desaparece completamente. A su alrededor se concentra una poderosa energía que desprende reflejos de color rojo. Su tamaño aumenta hasta triplicar la altura de Ángel. La luz que entra por las VENTANAS del vestíbulo se tiñe de morado.

Ángel debe luchar contra Dolores, que ataca al chico y lo acorrala moviendo los BANCOS a su antojo. Ángel puede atacar a su enemiga, pero sólo conseguirá acabar con ella atrayéndola hacia las ventanas donde la luz es blanca. Dolores se verá afectada por la luz blanca y poco a poco perderá su energía. Tras una larga batalla, el edificio vuelve a la normalidad y Dolores desaparece.

FADE TO BLACK

ESC. 19. INTERIOR. IGLESIA / VESTÍBULO. DÍA.

Los niños han ocupado la primera y segunda fila, y esperan inquietos la aparición del cura. Esparcidas por el resto de los bancos están las madres y algún que otro padre.

Ángel y su madre recorren el pasillo central en dirección al altar. Ella se sienta junto a Victoria, en una de las últimas filas ocupadas mientras que Ángel escanea los primeros bancos. Finalmente, encuentra un hueco en el lateral derecho de la primera fila entre dos chicos.

ÁNGEL

¿Cuánto dura esto?

Antonio no contesta. Ángel lo mira fijamente, esperando su respuesta.

ANTONIO

Sí.

ÁNGEL

No te has enterado, ¿verdad?

ANTONIO

Sí.

ÁNGEL

Tú que eres medio monaguillo, ¿sabes cuánto dura esto?

ANTONIO

No soy monaguillo, mi madre es... fan de Jesús.

El cura sale de la sacristía y el silencio se apodera de la habitación.

MIGUEL

Buenas tardes, perdón por el retraso. Vamos a empezar así que silencio.

Ángel está cansado y la monótona voz del cura lo sumerge en un ligero sueño. Lucha por mantenerse despierto, pero sus ojos se cierran y no es capaz de enderezar la cabeza, que se balancea de izquierda a derecha.

Minijuego en el que Ángel deberá luchar por permanecer despierto.

MIGUEL

Poneros en pie. Vamos a pasar a la confesión, podéis contarme que os atormenta. El señor es misericordioso.

Todos los niños se ponen de pie al instante, excepto Ángel.

NIÑO 1

Yo me arrepiento de no hacer caso a mis padres y portarme mal... algunas veces.

Uno a uno, de izquierda a derecha los niños cuentan sus pequeños pecados, ninguno especialmente emocionante. Mientras tanto Ángel trata de mantenerse en pie. Cierra los ojos y entra en un estado de letargo durante varios segundos.

Cuando vuelve a abrirlos, es su turno.

Todos lo miran fijamente, esperando su respuesta tras varios segundos de silencio. Cuando Ángel se percata de la mirada fulminante de Miguel, responde sin pensar.

ÁNGEL

Yo me arrepiento de venir.

Los murmullos del resto de niños cesan repentinamente. Un SILENCIO sepulcral se apodera de la Iglesia. Todos los niños giran sus cabezas hacia él.

MIGUEL

¿Te arrepientes de qué?

Los niños comienzan a murmurar y se escuchan algunas RISAS. La energía que se acababa de crear en la habitación le devuelve la cordura a Ángel.

ÁNGEL

- De venir... discutiendo con mi madre, iba a decir.
 - De venir... porque me encuentro mal.
 - De mentir, no está bien mentir.

De nuevo completo silencio. Se escucha una carcajada. Una hora más tarde los niños siguen en pie, escuchando el discurso del cura sobre la ceremonia de la comunión.

Ángel lucha contra su deseo de sentarse para echar una cabezada. Cada vez se siente peor y cambia de posición constantemente. Su incomodidad es visible, no para de moverse. Se le nubla la vista. (Efecto de desenfoque o emborronamiento en la escena para mostrar lo que siente Ángel).

Su cuerpo se balancea y su mirada se nubla completamente. Es incapaz de mantener el equilibrio y se precipita contra el suelo. Empuja el suelo durante un par de segundos, pero finalmente se rinde y decide sucumbir al sueño.

Esc. 20. INT. HOSPITAL. DÍA.

Nos encontramos en una pequeña habitación de hospital idéntica a las que Ángel y David habían visitado anteriormente. Un gran VENTANAL ocupa toda la pared e ilumina una estancia fría y claustrofóbica. La habitan dos camas con sábanas blancas, una mesita con ruedas y un gotero conectado al paciente. La CORTINA que separa las camas nos impide ver a la persona que está tumbada.

ÁNGEL

¡Lo sabía! ¡No estaba muerto! Esa bruja me estaba engañando.

Una enfermera entra en la habitación y se dirige a la cama que ocupa Ángel. La otra está vacía.

ENFERMERA

¿Cómo estás guapo? Llevas toda la tarde durmiendo.

ÁNGEL

¿Cuánto tiempo llevo aquí?

ENFERMERA

Desde el miércoles, así que tres días.

ÁNGEL

¿Y mis padres?

ENFERMERA

Tus padres... han tenido que salir a hacer un recado. Pero Lucía está en la cafetería, ahora sube.

ÁNGEL

¿Lucía? No recuerdo a ninguna Lucía.

ENFERMERA

Te has levantado despistado de la siesta. ¡Luego te veo guapo!

La enfermera sale de la habitación y unos segundos más tarde entra una mujer de mediana edad. Se acerca para correr la cortina, desvelando la figura de Ángel, tumbado en la cama atento a sus movimientos. Descubrimos a un Ángel totalmente diferente: más alto, con pelo canoso y envejecido. Su cara arrugada aún nos recuerda al chico infantil que conocemos.

LUCÍA

¡Hombre ya era hora!

ÁNGEL

¿Quién eres?

LUCÍA

Ya veo que esos monstruos te han vuelto a atacar. Bueno, ¡verás cómo acabamos con ellos! ¿Cómo era esa historia de la confesión? Siempre te vas por las ramas y no la terminas.

La cámara hace zoom en Lucía y Ángel, pero poco a poco se desvía hacia una lámpara de aspecto futurista que hay sobre la mesita. Se parece a la bola de luces led que Antonio había entregado a Ángel en su primer viaje por los recuerdos, pero esta se sustenta sobre un pie metálico sin ningún tipo de cableado. Mientras que Ángel recuerda sus aventuras por la iglesia, la escena se oscurece hasta acabar completamente apagada.

CRÉDITOS.

Sprites, assets y gráficos.

El prototipo del videojuego ha sido desarrollado combinando y alterando sets de sprites de numerosos artistas.

"[LPC] Upholstery" por bluecarrot16, Lanea Zimmerman. Recuperado de <https://opengameart.org/content/lpc-upholstery> y <https://opengameart.org/content/lpc-interior-castle-tiles>

"[LPC] Containers" por bluecarrot16, Lanea Zimmerman, William Thompson, Tuomo Untinen, Evert, Buch, Blarumyrran, n2liquid, Jetrel, Guido Bos, Hyptosis, Bonsaiheldin, NaRNeRZz, PriorBlue, Jerom y 7Soul. Recuperado de <https://opengameart.org/content/lpc-containers>

"LPC grave markers rework" por Barbara Rivera, Casper Nilsson, Carlo Enrico Victoria, Tuomo Untinen, ak-blanc, Johann C. y Jordan Irwin. Recuperado de <https://opengameart.org/content/lpc-grave-markers-rework>

"LPC Windows & Doors" por bluecarrot16, Lanea Zimmerman and Daniel Armstrong, Casper Nilsson, Anamaris y Krusmira. Recuperado de <https://opengameart.org/content/lpc-windows-doors>

"LPC Base Assets" por Lanea Zimmerman y Daniel Armstrong. Recuperado de <http://opengameart.org/content/liberated-pixel-cup-lpc-base-assets-sprites-map-tiles>

"LPC art entry" por Casper Nilsson. Recuperado de <http://opengameart.org/content/lpc-cnillson>

"Steampun-a-fy (with concept art)" por Anamaris y Krusmira. Recuperado de <http://opengameart.org/content/steampun-a-fy-with-concept-art>

"Skorpio's Sprite Pack" por Skorpio. Recuperado de <https://opengameart.org/content/lpc-skorprios-scifi-sprite-pack>

"LPC Wooden Furniture" por bluecarrot16, Lanea Zimmerman, William Thompson, Tuomo Untinen y Janna/Lilius/Jannax. Recuperado de <https://opengameart.org/content/lpc-wooden-furniture>

"Bulletin board and items" por bleutailfly. Recuperado de <https://opengameart.org/content/bulletin-board-and-items>

"[LPC] Roofs" por bluecarrot16, Lanea Zimmerman, Michele Bucelli, Xenodora, keith karnage, NaRNeRZz,ç y Talon. Recuperado de <https://opengameart.org/content/lpc-roofs>

"PixUI Asset Pack 1 [CTATZ]" por CTatz. Recuperado de <https://opengameart.org/content/pixui-asset-pack-1-ctatz>

"Orb collection" por Cethiel. Recuperado de <https://opengameart.org/content/orbs-collection>

"Espada de fuego" por Kyrise. Recuperado de <https://kyrise.itch.io/kyrises-free-16x16-rpg-icon-pack>

"Whispers of Avalon grassland tileset" por Leonard Pabin. Recuperado de <https://opengameart.org/content/whispers-of-avalon-grassland-tileset>

"Hyptosis tileart batch" por Daniel Harris. Recuperado de <https://hyptosis.newgrounds.com/news/post/793230> y http://www.lorestrome.com/pixel_archive/main.htm

"LPC Tileset Atlas" por Casper Nilsson, Daniel Eddeland, Johann Charlot, Skyler Robert, Lanea Zimmerman, Stephen Challener, Charles Sanchez, Manuel Riecke y Daniel Armstrong. Recuperado de <https://opengameart.org/content/lpc-tile-atlas>

"[LPC] Colonial Buildings" por bluecarrot16, Lanea Zimmerman, Wolthera van Hövell tot Westerflier, and Guido Bos. Recuperado de <https://opengameart.org/content/lpc-colonial-buildings>

"Stone home interior tileset" por Tyler Olsen y Jetrel. Recuperado de <https://opengameart.org/content/stone-home-interior-tileset>

"LPC shelves rework" por Lanea Zimmerman y Tuomo Untinen. Recuperado de <https://opengameart.org/content/lpc-shelves-rework>

"LPC Interior castle tiles" por Lanea Zimmerman. Recuperado de <https://opengameart.org/content/lpc-interior-castle-tiles>

"LPC house interior and decorations" por Lanea Zimmerman, Tuomo Untinen, Daniel Eddeland, Manuel Riecke, William Thompson, Matthew Krohn y Johannes Sjölund. Recuperado de <https://opengameart.org/content/lpc-house-interior-and-decorations>

"[LPC] Misc tile atlas" por ak-blanc, Lanea Zimmerman, Janna, Tuomo Untinen, Casper Nilsson, Barbara Rivera y Daneeklu. Recuperado de <https://opengameart.org/content/lpc-misc-tile-atlas-interior-exterior-trees-bridges-furniture>

The Ten Pager.

Plantilla original de Rogers, S. (2014). Extraída de: Level Up! the Guide to Great Video Game Design (2nd ed.). Wiley. Traducción de Luis Navarrete Cardero.

Música.

TheoJT. (2020). Fantasy Classical Themes [Tema musical.]. Recuperado de <https://freesound.org/people/theojt/sounds/511311/>