



TRABAJO FIN DE GRADO

Cristian Alcoba Rivas

Tutorizado por Juan José Vargas Iglesias

Comunicación Audiovisual



Índice

Introducción.....	1
Marco teórico.....	4
Los plataformas y su evolución a través de las décadas	4
Evolución de las consolas y dispositivos aptos para videojuegos a lo largo de las décadas	10
Las mecánicas de un videojuego (gameplay y batallas contra jefes).....	14
Los guiones en los videojuegos (Storytelling).....	18
La evolución del diseño en los videojuegos (apartado artístico)	20
La implicación de los videojuegos en la actualidad: roles sociales y beneficios físicos y mentales	22
El contenido adicional de pago en los videojuegos	26
El factor nostalgia en la actualidad	28
Metodología.....	30
Bibliografía.....	33
Apartado práctico: <i>El regreso del progreso</i>	35
Ficha técnica, idea y concepto de protagonista.....	35
Menús del juego.....	38
Introducción	42
Mundo 1: Los 80.....	47
Mundo 2: Los 90.....	57
Mundo 3: Los 2000.....	71
Mundo 4: La década del 2010 (Era de la nostalgia)	84
Mundo 5: El futuro de los videojuegos (DLC de VR).....	105
Galería de imágenes	115

Introducción

Desde pequeño mi vida ha estado ligada a los videojuegos. Con muy pocos años de edad cogía la consola de mi hermano y me ponía a jugar a *Super Mario 64* sin entender qué estaba haciendo, pero sabía que me gustaba. También adoraba ver jugar a mi hermano, me entretenía y disfrutaba casi más que él. Así es como muchas personas acceden al mundo de los videojuegos, gracias a un entorno cercano que te introduce en este amplio mundo. Más adelante empecé a jugar con varias consolas portátiles: Game Boy Color, Game Boy Advance y Nintendo DS formaron parte de mi infancia, así como algunas consolas de sobremesa como PlayStation 1 y PlayStation 2. Así, con el paso de los años me fui haciendo seguidor de muchas sagas y compañías, empecé a conocer más gente que le gustaba lo mismo que a mí y, en definitiva, se convirtió en uno de mis hobbies favoritos.

Siempre me ha intrigado el proceso de elaboración de un videojuego. Cuando un individuo está jugando, se está llevando a cabo una interacción con una gran variedad de elementos que, sin que el jugador en cuestión sea consciente de ello, constituye un gran entramado de elaboraciones argumentales, de diseño, de programación, etc. Bajo esa coraza formada por un cartucho o disco se encuentran ocultos numerosos códigos que hacen posible que esa idea creativa funcione correctamente. Infravalorar todo el proceso de creación de un videojuego es un craso error, ya que este entraña una dificultad inmensa e involucra a tantas personas que implica que no sea una tarea al alcance de cualquiera.

La primera vez que me interesó la idea de hacer un videojuego fue viendo *Tube Adventures*, un videojuego interactivo que se jugaba a través de YouTube, mediante el cual tenías que tomar tus propias decisiones al estilo “Elige tu aventura”. La idea de llevar a cabo un juego interactivo me apasionaba, pero nunca llegué a ponerme manos a la obra. Más adelante, también surgió en mí la necesidad de hacer un hack de *Super Mario 64*, el juego de mi infancia. Para ello, hacía falta una ROM del juego y, mediante un programa, modificar los elementos del mismo para crear una variante del mismo. Sin embargo, al final se quedó en nada, ya que no tenía ni el tiempo ni los medios para ello.

A día de hoy, hay diversos medios para iniciarse en el mundo de la elaboración de videojuegos. Existen programas bastante intuitivos como *RPG Maker*, con el cual se pueden realizar juegos que, a pesar de su simpleza, te otorgan una sólida base práctica. Además, compañías como Nintendo se están animando a crear sus propios videojuegos para potenciar la faceta creativa de sus jugadores, como es el caso de *Super Mario Maker*

(donde puedes diseñar y crear tus propios niveles del fontanero) o uno más reciente, *Estudio de videojuegos* (la nueva apuesta de la compañía nipona donde sus jugadores pueden introducirse en el mundo de la programación siguiendo las instrucciones que el videojuego te va impartiendo). Para usuarios más avanzados, existen herramientas como Unity que suponen un mayor desafío, ya que está pensado para proyectos más complejos.

Fue en Comunicación Audiovisual donde, tras tantos años, empecé a tocar programación de videojuegos. Empezamos con cosas sencillitas, como hacer un videojuego en Bitsy, una página bastante intuitiva para crear juegos con unos pocos bits. Fue ahí donde saqué mi necesidad creativa de hacer un juego interactivo. Más adelante empezamos a tocar programación con códigos, hasta dar el paso a la herramienta anteriormente mencionada: Unity. Mi experiencia con Unity fue gratificante a la par que estresante, ya que muchas cosas no salían tal y como yo esperaba, y el ser alguien perfeccionista hizo que no terminara de estar contento del todo con mi trabajo. Aún así, hice proyectos bastante interesantes como un laberinto en el cual hay varias llaves escondidas y hay que encontrarlas antes de que se agote el tiempo límite.

En definitiva, si bien como consumidor me he visto intrigado por el mundo de la programación, mi afán creativo está más enfocado en la fase de preproducción. Programar es una tarea que me impone bastante respeto, por lo que suelo dejarme llevar más por las infinitas posibilidades de diseño y guion que la creación de un videojuego implica. Por tanto, a la hora de plantear la elaboración de un Trabajo Fin de Grado, tenía claro desde un primer momento en llevarlo al ámbito de los videojuegos, uno de los más populares a día de hoy. Concretamente, desarrollar un videojuego por escrito (sin programarlo), desglosando todo su contenido a lo largo de este documento, usando muchas referencias ya existentes. De entre las infinitas posibilidades que este mundo abarca, voy a plantear un videojuego del género de los plataformas, ya que es un género que me ha acompañado durante gran parte de mi experiencia como jugador de videojuegos y puede dar mucho juego desde el punto de vista creativo, ya que al ser un proyecto que no se va a llevar a cabo (no se programará el videojuego), lo ideal es sacar el máximo provecho de las disciplinas de diseño y guion.

A la hora de pensar en la temática de mi videojuego, tuve que reflexionar sobre la siguiente pregunta que constituirá la hipótesis de mi proyecto: ¿cómo hacer un plataformas que llame la atención del público y sea un éxito en pleno 2021? Mi objetivo es hacer un videojuego que me guste y que, como consumidor, despierte en mí la

necesidad de comprarlo. Para indagar en este dilema, me he planteado una serie de preguntas sobre las que investigar para ayudarme a plantear mi videojuego:

En primer lugar, es necesario estudiar la historia para ver qué fórmulas han funcionado y cuáles no. Para ello, estableceré un estudio que hará un repaso por la historia de los videojuegos plataformas, desde su surgimiento en la década de los 80 hasta la actualidad. Analizaremos las claves de los mayores éxitos, la evolución que han tenido a través de los años, tanto de los propios videojuegos (mecánicas, diseño, guion...) como de sus consolas, entre otros elementos que serán de vital importancia para empezar a desarrollar el juego. También analizaremos subgéneros tales como el Metroidvania, así como la diferenciación entre indie y triple A.

También tendremos que plantearnos el impacto que han tenido los videojuegos en nuestra cultura, el cómo han pasado de ser algo asociado a gente rara a ser un fenómeno socialmente aceptado y respetado por la gran mayoría de las personas. Analizaremos los roles del videojuego, no solo como hobby, sino también explorando sus otras muchas ventajas tales como fomentar la creatividad o potenciar la psicomotricidad.

Por último, veremos qué herramientas tienen las empresas para potenciar la vida útil de un videojuego: estrategias de marketing, inclusión de contenido adicional de pago (DLC), remasterizaciones y/o remakes (haciendo énfasis en el factor nostálgico y en cómo nos mueve a comprar), etc.

Marco teórico

Los plataformas y su evolución a través de las décadas

Como explica Toni Minkkinen (2016), los plataformas surgieron como una especie de subgénero de los videojuegos de aventura, de ahí que muchos juegos de este estilo tengan los dos géneros en su ficha técnica. En los videojuegos plataformas, el objetivo es controlar un personaje en una serie de escenarios mientras esquivas obstáculos y derrotas enemigos. Esta idea, que a priori parece muy básica, ha creado uno de los géneros más exitosos que ha ido ganando prestigio con el paso de los años.

Las dos categorías principales de plataformas son, en primer lugar, aquellos juegos que tienen una única pantalla. Es decir, una pantalla estática donde transcurre toda la acción. Estos videojuegos suelen tener más de un nivel y la dificultad va aumentando progresivamente. Esta categoría se asocia a los videojuegos más antiguos o *retro*, debido a sus limitaciones técnicas. Por otro lado, tenemos los videojuegos de desplazamiento, es decir, los *scroll*. En este caso, la pantalla se va desplazando hacia el lado al que el jugador se dirige, por lo que es móvil y no estático como el caso contrario. Este tipo de plataformas también ve su dificultad aumentada según vayas avanzando, incluso con la posibilidad de tener que hacer frente a varios jefes (Minkkinen, 2016).

Tal y como analiza Juan José Vargas Iglesias en su tesis doctoral, podemos clasificar al género de los plataformas en un cuarto cuadrante denominado avance. Este cuadrante lo asociamos con la articulación narración-concreción y con la ofensiva temporal de repercusiones cinéticas reprimidas respecto a otros cuadrantes. Esto provoca que la tendencia narrativa de este género sea leve, avanzando el relato que se nos presenta mediante una sucesión de niveles.

Por tanto, el género plataformas se podría considerar una disposición escenográfica de distintas alturas de suelo, la cual se recorre mediante el manejo de un personaje o avatar para el cual se establece un objetivo determinado. A la división que se estableció anteriormente se le puede sumar un nuevo condicionante: la dimensionalidad del producto. De esta forma, podríamos estar hablando de un producto en dos dimensiones (2D) o *side-scrolling* (en el cual el personaje avanza horizontalmente en un entorno bidimensional mientras lidia con varios obstáculos que, al sortearlos, aumenta nuestra puntuación), o por otro lado de tres dimensiones (3D) donde el entorno y todos los elementos que lo componen obtienen una apariencia mucho más amplia y abierta, no

limitándose estrictamente a un desplazamiento lateral, sino abriendo un gran abanico de posibilidades de movimiento y jugabilidad (Vargas, 2015).

Continuando con la información que nos proporciona Toni Minkkinen (2016) en su obra, la evolución que han tenido los videojuegos plataformas en su historia es inmensa. Hemos pasado de juegos arcade donde simplemente tenías que ir subiendo por escaleras para ascender por el escenario, a tener los avances tecnológicos y los motores gráficos que tenemos en la actualidad. Todo se remonta a la época de los años 80, donde en 1981 *Donkey Kong* se convirtió en uno de los plataformas más icónicos, además de introducir a la mascota oficial de Nintendo: Mario, conocido por aquel entonces como *Jumpman* (hombre saltarín, traducido literalmente). La mecánica de este videojuego es tan simple como alcanzar la plataforma más elevada, mientras te centras en esquivar los barriles que Donkey Kong va lanzando desde arriba. Con el lanzamiento de *Donkey Kong* podemos introducir el primero de los varios subgéneros que surgieron de los plataformas: el *hop and bop*. El nombre es una alusión al acto de saltar y aplastar enemigos, la mecánica más común en los videojuegos plataformas. Dentro de este género podemos mencionar videojuegos míticos como *Super Mario Bros* y *Sonic the Hedgehog* (Minkkinen, 2016).

A los pocos meses salió al mercado un videojuego digno de destacar debido a la inclusión de mecánicas de disparo en su jugabilidad. Se trata de *Jump Bug*, un videojuego que ve su cámara mejorada (lo cual permite hacer niveles de *scroll* lateral más amplios, algo imprescindible en un videojuego donde el protagonista lanza ataques a distancia). Esto ocasionó el surgimiento de otro subgénero bastante conocido en el mundo de los plataformas: el *run and gun*, traducido literalmente como corre y dispara. Este subgénero inspiró a entregas famosas como *Contra* y *Metal Slug*, e incluso a día de hoy ha inspirado a videojuegos recientes que quieren rescatar esta vena nostálgica, como es el caso de *Cuphead*. Estos videojuegos implementaron en su época la posibilidad de disparar en múltiples direcciones mientras se lidia con los diferentes obstáculos de la zona. Tiene muchos lazos con los videojuegos arcade, ya que son muy lineales, pero pudiendo disponer de varios jefes (normalmente de una dificultad elevada). Otro subgénero a destacar de los que surgieron por esta época fueron los puzzles plataformeros, es decir, el resultado de fusionar un videojuego con las mecánicas típicas de un plataformas, pero con el centro de atención puesto en los puzzles, de los cuales proviene la verdadera dificultad, priorizando los rompecabezas antes que la precisión en los saltos. Este

subgénero ha supuesto un referente para muchos videojuegos, ya que a día de hoy se siguen incluyendo puzzles en la mayoría de ellos. (Minkkinen, 2016).

Corre ya el año 1982 y sale al mercado otro videojuego histórico para los plataformas: *Pitfall*, creado por Activision. El protagonista del videojuego está inspirado en el famoso personaje cinematográfico Indiana Jones, ya que tiene lugar en un entorno natural aislado, tratando de darle más sentido a la narrativa y dándole un toque realista. Fue tal el éxito de este videojuego que dos años después salió la secuela que incluyó por primera vez en el género los *checkpoints* (puntos de guardado) y los mundos abiertos, huyendo un poco de la fórmula lineal vista hasta entonces (Minkkinen, 2016). El hecho de incluir un mundo abierto en un videojuego supuso el nacimiento de uno de los subgéneros más importantes de los plataformas: los *Metroidvania*. Will Wright (2021) nos aporta una aproximación hacia este concepto, el cual surge de la fusión de los títulos *Metroid* (un videojuego 2D donde controlamos a Samus por mapas de *scroll* vertical y lateral) y *Castlevania* (con unas características similares al anterior, pero con más protagonismo para los objetos coleccionables y con matices propios de los RPG), ambos lanzados en 1986 y que ofrecieron una propuesta diferente enfocada en la exploración y recolección de objetos que les permitirían ganar nuevas habilidades.

Estos videojuegos son normalmente en 2D y ofrecieron una experiencia novedosa para la época, de ahí su repercusión en el mundo de los videojuegos. Además de coger elementos característicos de los plataformas, también introduce ciertos componentes en su narrativa propios de un RPG, por lo que no deja de ser una fusión de ingredientes que empastan muy bien. Parte del éxito de este subgénero se debe a su rejugabilidad, ya que muchos objetos están escondidos, fomentando el *backtracking* (un término que hace referencia a regresar a distintos puntos del mapa que ya se han visitado) para aplicar los nuevos movimientos y habilidades adquiridas, para llegar así a áreas a las que antes no se podían acceder, ya fuera porque estaban bloqueadas por elementos naturales del entorno, porque necesitaban de alguna especie de llave para ser desbloqueadas, o porque las limitaciones de salto o desplazamiento impedían al jugador llegar hacia ellas. Este formato funciona tan bien que se sigue aplicando a día de hoy, solo que con una estética más moderna alejada de los píxeles de la década ochentera (Wright, 2021)

A mediados de los 80 llega la conocida como era dorada de los videojuegos, gracias en parte al lanzamiento de uno de los plataformas más exitosos de la historia: *Super Mario Bros* (1985). Esto acabó con las creencias de muchos de que los videojuegos acabarían

extintos y que sería una moda pasajera del inicio de los 80. A finales de la década surge el subgénero de los plataformas cinematográficos, usando como fuente de inspiración las grandes producciones de la industria del cine, aportando más fluidez y realismo en los personajes y sus movimientos, abandonando las físicas consideradas como antinaturales y volviendo a sus personajes relativamente más vulnerables. Además, se usa la técnica llamada rotoscopia para crear las animaciones, las cuales no se pueden interrumpir una vez son ejecutadas. Uno de los primeros videojuegos de este subgénero es *Prince of Persia*, lanzado en 1989 y siendo uno de los lanzamientos más potentes para finalizar la década (Minkkinen, 2016).

Llegan los 90 y con ello la necesidad de buscar una mascota para las distintas compañías, para así usarlas como elemento identificativo de las mismas. Las más destacadas son Mario para Nintendo, Sonic para Sega y Crash Bandicoot para Sony. Además, las mejoras técnicas son reseñables porque se acercó el lanzamiento de Nintendo 64 y de PlayStation, con las cuales llegaría el 3D a los videojuegos. Este 3D tiene su origen en la década anterior, con juegos como *Congo Bongo* o *Sonic 3D Blast*, que ya empezaron a tantear el terreno jugando con plataformas isométricas en 2D que provocaban una sensación de tridimensionalidad en el entorno. Esta técnica se llama proyección isométrica, lo máximo a lo que podían aspirar las consolas de aquella época, las cuales no estaban preparadas para modelos 3D poligonales. Además, también se empleaban técnicas visuales para falsear la cámara y que se creara un pseudo 3D con cámara estática angulada, ayudado de la deformación de los sprites (los modelos de los personajes en 2D) (Minkkinen, 2016).

Según el libro Guinness de los récords, el primer videojuego plataformas en 3D corresponde a *Jumping Flash*, lanzado en 1995. Sin embargo, el que de verdad alcanzó la fama de ser el pionero en este estilo visual, fue *Super Mario 64*, lanzado en 1996 para Nintendo 64. Este videojuego fue aclamado por el público al introducir el 3D en la industria a través de distintos mundos abiertos (accesibles mediante un castillo que actúa como escenario principal) que permitían al jugador adaptarse a esta nueva forma de entender los videojuegos. Los controles analógicos del mando de Nintendo 64 permitían mover al personaje en el entorno 3D de una forma más precisa e intuitiva (Minkkinen, 2016). Además, se podía superar el videojuego sin conseguir todos los objetivos, ya que esta mayor libertad para el jugador hacía que sacar el 100% fuera una tarea aparte, ya que con tener 70 de las 120 estrellas disponibles en el juego era más que suficiente para completarlo (permitiendo al jugador elegir libremente cuáles hacer y cuáles no).

Las décadas de los 2000 y del 2010 se pueden analizar casi como una única unidad, ya que comparten mecánicas y fórmulas muy similares, solo que bajo la clara diferenciación técnica y gráfica que separan ambas etapas. A principios de los 2000, podemos hablar del fin de la era dorada de los videojuegos y del boom de los plataformas. Sin embargo, se siguen lanzando videojuegos pertenecientes a este género, manteniéndose vivo a día de hoy. En consolas y PC los plataformas han ido derivando en híbridos que fusionan distintos géneros, además de ver reducida su dificultad considerablemente con el paso de los años. La accesibilidad, sin embargo, se ha visto gratamente ampliada hacia nuevos públicos y esto ha otorgado la posibilidad a compañías más pequeñas de introducirse en este vasto mundo y crear sus propios juegos, además de instaurar los juegos para dispositivos móviles como una alternativa bastante competente. A raíz de los videojuegos característicos de estos dispositivos ha surgido un nuevo subgénero llamado *Endless Runner*, es decir, videojuegos donde el personaje corre sin parar hacia delante a través de un nivel infinito rodeado de obstáculos que hay que esquivar. Algunos de los videojuegos más populares de este subgénero son *Canabalt* y *Temple Run* (Minkkinen, 2016).

Actualmente, podemos diferenciar los videojuegos que salen al mercado en dos grandes categorías: los AAA (conocidos como triple A) y los indies. Colin Charles Mathews y Nia Wearn (2016) nos hablan sobre esta diferenciación en su artículo:

En primer lugar, están los triple A. Este término se refiere a aquellos videojuegos que requieren una gran producción y un mayor presupuesto para promocionarse. Comúnmente, estos videojuegos suelen estar producidos por grandes estudios de videojuegos que ya están instaurados en el mercado y que gozan de mayor prestigio. También es importante el número de componentes del equipo humano envueltos en la producción del videojuego, ya que los triple A requieren de 100 o más desarrolladores. También es una práctica habitual el dividir el desarrollo en varios estudios, para que así cuando en un estudio estén descansando, el otro estudio en cuestión pueda relevar al anterior. Un ejemplo claro es el videojuego *Assassin's Creed Syndicate*, lanzado en 2015 por Ubisoft (Mathews, 2016 – Wearn, 2016).

La otra cara de la moneda son los videojuegos indies, término que surge de la contracción de *independent developer*, es decir, desarrollador independiente. Este término se aplica a aquellos videojuegos que son desarrollados por una única persona o por estudios con un número pequeño de desarrolladores involucrados. Normalmente, estos juegos suelen

tener poco presupuesto, pero cuentan con ventajas como el hecho de no tener que estar bajo la supervisión de una compañía, lo cual otorga más libertad al creador para experimentar, así como la seguridad de no arriesgarse a ser un fracaso financiero. Estas creaciones no tienen por qué ser malas, es más, los videojuegos indies están cada vez más a la orden del día y suponen un importante mercado dentro de los videojuegos, ya que suelen ser originales y tienen un toque más personal y cercano por parte del creador (Mathews, 2016 – Wearn, 2016). Es tal el auge que estos videojuegos ha alcanzado, que incluso Nintendo dedica su propia sección dentro de los *Nintendo Direct* para hablar exclusivamente de videojuegos indies, llamada *Indie World*. Algunos ejemplos de videojuegos indies que han sido un éxito son *No Man's Sky* (publicado por Hello Games, con tan solo 15 personas) o *Undertale* (desarrollado por Toby Fox).

Evolución de las consolas y dispositivos aptos para videojuegos a lo largo de las décadas

En el mundo de los videojuegos, entendemos generación por cada etapa de vida de las consolas, normalmente las de sobremesa, que salen al mercado y compiten entre ellas por acaparar el mayor público posible. Desde las primeras consolas hasta la actualidad, hemos vivido numerosos avances tecnológicos, y cada una de ellas aporta mecánicas diferentes y videojuegos exclusivos, factores que hacen que el consumidor se decante por una o por otra.

Dia Lacina (2020) define la evolución de las consolas empezando por la primera que alcanzó cierta notoriedad: la Atari 2600. Era una consola muy simple, con un joystick acompañado de un botón como medio para jugar a los pocos juegos que fueron lanzados para ella. Sin embargo, tuvo un inmenso éxito en su época, lo cual trajo una sobresaturación de consolas Atari que acabó pasándole factura a la compañía, derrumbándose en 1983. Tras dos generaciones de consolas dominadas por Atari, en esta tercera que daría comienzo, sería donde entraría en juego Nintendo, quien tras su fallida Famicom decidió plantear su siguiente consola desde otra perspectiva, con un nombre más intuitivo. Así, se creó la NES (Nintendo Entertainment System), la cual se vendió al público como una especie de híbrido entre un juguete para niños y una grabadora de vídeo. Esta consola fue un rotundo éxito, y a pesar de que su diseño no era muy elegante, Nintendo logró salvar la industria del videojuego. Fue en esta época cuando Sega entró al mercado con su consola Master System, compañía que ya había hecho su aparición en el mundo de los videojuegos en 1981 con la SG-1000. La Master System supuso el origen de lo que podríamos denominar como guerra de consolas, ya que Nintendo y Sega eran las principales competidoras por aquel entonces. Esta guerra de consolas, por tanto, siempre ha estado presente (desde aquella época entre estas dos compañías hasta la actualidad con la inclusión de Sony y Microsoft)

En los años 90, las videoconsolas irían ya por su cuarta generación, también conocida como la era de los 16 bits. Sega, quien seguía con su particular guerra contra Nintendo en términos de marketing, sacó a la venta la Sega CDX, una especie de discman que podía reproducir juegos de Megadrive. Sin embargo, Nintendo seguía dominando por aquella época, quien optó por avanzar hacia un estilo de videoconsolas más tradicional. Así surgió la SNES (Super Nintendo Entertainment System), la cual tenía un estilo más atractivo visualmente que su predecesora. Muchas compañías intentaron imitar el éxito de Nintendo con sus consolas, pero no tuvieron éxito. Alguna de estas consolas fallidas

fueron la PC Engine (lanzada por NEC en 1987) o la Neo-Geo (lanzada por SNK en 1990) (Lacina, 2020).

Entramos en la quinta generación de consolas, generación marcada por la introducción de Sony en el mercado con la fabricación de su consola de sobremesa PlayStation, lanzada en 1994. Su principal rival fue la nueva consola de sobremesa de Nintendo, la Nintendo 64, lanzada dos años después para competir contra Sony. Sin embargo, no resultó ser una competencia muy dura, ya que el sistema de cartuchos que utilizaba estaba ya obsoleto frente al innovador uso de discos por parte de la consola de Sony. El diseño de los mandos de Nintendo 64, simulando la forma de la garra de Bowser, no fue tan bien recibido como se esperaba. Sega, por su parte, tuvo una presencia bastante decepcionante durante esta generación, donde solo cabe destacar en 1994 su consola Sega Saturn, eclipsada por el lanzamiento de PlayStation ese mismo año (Lacina, 2020).

Sin embargo, Sega atacaría la primera en la recién entrada sexta generación de consolas, con el lanzamiento de Dreamcast en 1998. Su diseño nos recuerda visualmente a la consola de Sony y, si bien fue una consola que tuvo cierto éxito, esta fue el fin de Sega en el mundo de las videoconsolas, quedando Sony y Nintendo como únicas competidoras. Sony dio el siguiente paso con una nueva consola (una vez más, de sobremesa): PlayStation 2, lanzada en el año 2000. Esta consola supuso un éxito rotundo para la compañía al introducir la orientación vertical en sus juegos. Fue la consola que puso de moda las versiones Slim, es decir, versiones más pequeñas y simplificadas de la misma consola. Sin embargo, en 2001, una nueva rival se incorporaría al mercado para ponerle las cosas difíciles a Sony: Microsoft, quien entró por la puerta grande con la consola Xbox, que como su nombre indica, tenía forma de caja con una gran X en su tapa. Nintendo, por su parte, respondió algo tarde con el lanzamiento ese mismo año de GameCube, una consola de sobremesa que, como su nombre dejaba intuir, tenía una forma de cubo que le daba bastante personalidad. La nueva estrategia de la compañía nipona fue, mientras Sony y Microsoft competían por el dominio gráfico, proponer juegos entretenidos de carácter familiar (Lacina, 2020). Además, Nintendo dominaba momentáneamente el mercado portátil que estaba emergente en los últimos años, con las consolas Game Boy y Game Boy Color. En esta generación, siguió confiando en su propuesta portátil para lanzar una nueva versión de Game Boy: Game Boy Advance.

Las siguientes generaciones tenían un carácter más hereditario de lo que hemos visto hasta ahora. En el caso de la séptima generación, Microsoft quitó la distintiva X de su cubierta

para dar paso a una consola más estética: Xbox 360, lanzada en 2005. Sony fue empoderándose y siguió con su apuesta fuerte de sobremesa, lanzando la tercera entrega de su exitosa PlayStation, consola que entró al mercado con grandes expectativas por parte de la audiencia ya que prometía una potencia muy superior a lo visto hasta entonces. Nintendo, en cambio, decidió renovar su ya anticuada GameCube para dar paso a una innovadora Wii, la primera consola que introduciría mandos inalámbricos con detección de movimiento (Lacina, 2020). Además, decidió continuar su estela familiar de hacer juegos entretenidos, sacando en 2004 al mercado su nueva propuesta portátil (abandonando tras varias versiones a Game Boy): Nintendo DS, una consola con doble pantalla desdoblada que introdujo la pantalla táctil en el terreno de las consolas. Sony, por su parte, decidió sumergirse en el mercado portátil para hacer competencia a Nintendo, lanzando la consola PSP, que como su nombre indica, es una especie de PlayStation portátil, aspirando a seguir compitiendo gráficamente bajo las obvias limitaciones técnicas que una consola portátil conlleva.

La octava generación seguiría la misma senda que la anterior, pero con amplias mejoras gráficas en sus respectivas consolas: en el apartado de sobremesa, Nintendo actuó primero sacando en 2012 la consola Wii U, que plantó los cimientos del concepto de consola híbrida entre sobremesa y portátil, al poder pasar de una a otra libremente (siempre que estuvieras cerca del dispositivo). Sin embargo, esta consola supuso un fracaso para Nintendo. Algunos achacan a que fue un fallo de marketing (muchas personas pensaban que era un complemento para Wii más que una nueva consola), otros culpan a su escaso catálogo. El caso es que Nintendo pasó sin pena ni gloria por esta generación de sobremesa, mientras que sus otras dos competidoras entrarían en acción en 2014. Sony lanzó una PlayStation 4 con forma de tocadiscos y con un peso que asombraba bastante. Microsoft, por su parte, evolucionó su Xbox 360 en su nueva consola: Xbox One (Lacina, 2020). En el apartado portátil, Nintendo evolucionó en 2011 su consola en Nintendo 3DS, una consola portátil que permitía a su jugador ver los juegos en tres dimensiones sin necesidad de gafas. Esta consola fue un rotundo éxito, todo lo contrario que la respuesta de Sony con PS Vita, una especie de PSP mejorada que no vendió todo lo que se esperaba de ella.

Actualmente estamos inmersos en la novena generación de consolas. Nintendo siguió su tendencia de continuar innovando, lanzando a finales de la anterior generación la consola Nintendo Switch, la cual cogió los cimientos de Wii U y los mejoró para crear la primera

consola híbrida en su totalidad, puesto que esta vez podías jugar en portátil sin necesidad de estar cerca del dispositivo, error que cometió su predecesora. El hecho de ser una consola híbrida hizo que Nintendo dejara de lado Nintendo 3DS, quedándose el mercado portátil estancado sin ninguna nueva consola desde hace una década. Microsoft y Sony siguieron en 2020 con sus nuevas propuestas: Microsoft lanzó Xbox Series X/S, la primera de ellas contaría con cuatro veces más potencia que su predecesora, mientras que la segunda contaría con DirectX 12 Ultimate en su componente técnico. Sony continuó sin sorpresas y lanzó al mercado PlayStation 5 (Lacina, 2020).

Como alternativa a todas estas consolas está la opción de jugar en PC, algo que ha estado en auge durante esta década y que cada vez convence a más jugadores, ya que cuenta con uno de los catálogos más amplios existente en la actualidad. Una de las plataformas más exitosas, Steam, planea lanzar en 2022 Steam Deck, una especie de consola portátil donde podrás acceder al catálogo de juegos de PC que tengas en tu cuenta de Steam. De esta forma, se estaría llevando a cabo una aproximación entre PC y consola, además de retomar la faceta portátil de estas últimas.

Actualmente tenemos muchas innovaciones técnicas que han hecho que los videojuegos cambien completamente respecto a lo que ya conocíamos. La realidad virtual entra en escena en esta última década, ya que se trata de una nueva forma de vivir los videojuegos. El usuario utiliza unas gafas VR para sumergirse en el videojuego y así poder navegar e interactuar a tiempo real con un entorno en tres dimensiones generado por ordenador. Los sistemas de realidad virtual más exitosos son Gear VR (Oculus), HTC Vive (HTC y Valve) y PlayStation VR (Pallavicini, 2019 – Pepe, 2019 – Minissi, 2019).

Para que esta tecnología funcione correctamente, tal y como informa la Virtual Reality Society (s.f.), hay una serie de componentes que sustentan la detección del movimiento que llevamos a cabo en la vida real. Se puede dividir en dos categorías: rastreo óptico y no óptico. El primero es donde se usa un dispositivo de imágenes para rastrear el movimiento que lleva a cabo el cuerpo. El segundo utiliza una serie de sensores, normalmente adheridos al cuerpo, para rastrear el movimiento, involucrando en ocasiones campos magnéticos y ondas sonoras. Se suelen combinar estos dos métodos para mayor precisión.

Las mecánicas de un videojuego (gameplay y batallas contra jefes)

Según Carlo Fabricatore (2007), podemos entender el gameplay como un conjunto de actividades que pueden llevarse a cabo por el jugador durante una experiencia lúdica y por otras entidades pertenecientes al mundo virtual del juego, tanto como respuesta a las acciones del jugador como las acciones autónomas que contribuyen a darle vida al escenario. Aún así, es un concepto difícil de definir. Lo que sí está demostrado es que la mayoría de jugadores consideran que el gameplay es el elemento primordial a la hora de definir la calidad de un videojuego. Según los jugadores, esto involucra todo lo que un jugador puede hacer dentro del juego, así como otras entidades y en cómo responden estas a las decisiones del jugador. Además, también es importante todo lo que está sucediendo en ese mundo virtual más allá de las decisiones que tome el jugador.

Dos conceptos clave para definir el gameplay son la interactividad y la actividad. El jugador interactúa con el entorno del juego esperando una determinada respuesta (como si de un juguete se tratara). Las mecánicas del juego establecerán para la mayoría de analistas la calidad de un gameplay. Estos mecanismos, sean o no sean visibles, deben estar correctamente definidos y programados para el correcto funcionamiento del juego y para una experiencia lúdica óptima. Para ello, debe llevarse a cabo una cadena de sucesos donde el jugador tenga que hacer una determinada acción para que se desencadene una respuesta natural dentro del contexto del juego (Fabricatore, 2007).

Todas estas mecánicas tienen como objetivo que el jugador se divierta jugando el juego. El concepto de diversión es fundamental porque no debemos olvidar en ningún momento que, por muy bien que el juego esté técnicamente elaborado, si no divierte al jugador estará incumpliendo su objetivo. Para ello, lo primero es causar una buena primera impresión al jugador (lo que viene a ser el campo semántico en el que se clasifica el juego). Esto es algo difícil de controlar por los diseñadores de videojuegos, más allá de elegir unas mecánicas que se adapten al target para el que está destinado el videojuego y de hacer que dichas mecánicas tengan sentido dentro del contexto en el que se desarrolla el juego (Fabricatore, 2007).

Aún así, podemos establecer algunos factores a tener en cuenta para determinar si las mecánicas son válidas o no. El videojuego le tiene que dar al jugador sensación de omnipotencia, de poder controlar todo lo que le rodea. A los jugadores les gusta ser desafiados, ya que el juego es un desafío en sí mismo, con un objetivo establecido que

debe ser alcanzado. Además, se espera ser recompensado por lograr dicho objetivo. Estas recompensas pueden recibirse al aprender las mecánicas del juego, usar dichas mecánicas aprendidas como herramientas dentro del *gameplay* en determinadas situaciones, o incluso usar estas mecánicas en situaciones donde se presenten factores externos para alterar el funcionamiento ordinario de las mecánicas (Fabricatore, 2007).

Estas interacciones del jugador con el mundo virtual están mediadas por un elemento fundamental: una representación del jugador dentro del juego. Esta representación puede ser un avatar que represente físicamente al jugador dentro del entorno en el que se desarrolla el juego, como sería el caso de videojuegos como *Tomb Raider*. También se puede producir esta representación sin necesidad de usar un avatar, como puede ser la conocida como “mano invisible”, manifestada en títulos como *Tetris*. Las reglas establecidas para cualquiera de los dos casos dictaminarán qué puede y qué no puede hacer el jugador dentro del juego. Esto se relaciona con el concepto de *core gameplay*, que, dicho en pocas palabras, define las acciones que tendrá que hacer el jugador dentro del juego para ganar. Esto puede involucrar desde derrotar enemigos y evitar ser derrotado a cosas más simples como colocar bloques de forma que encajen en los huecos (Fabricatore, 2007).

Es importante que todos los elementos dentro del juego tengan sentido y aporten algo nuevo al mismo. Esto se aplica también a las *Boss Battles* (batallas contra jefes), un ámbito en el que profundiza Theodore Agriogianis (2018). Los jefes tienen que cumplir una determinada función dentro del juego: poner a prueba las habilidades del jugador. Dicho jugador vendrá de enfrentarse a desafíos más normales, así que al comenzar una batalla contra jefe se presupone que la dificultad va a subir considerablemente, ya que estos jefes tardan más en ser derrotados y suelen ejecutar ataques devastadores. La dificultad de las batallas contra jefes suele ir aumentando progresivamente según el jugador va avanzando por el juego, siendo los últimos jefes usualmente los más complicados, para así poner a prueba todo lo que el jugador ha aprendido a lo largo del juego.

Sin embargo, hay que procurar que esta dificultad no implique ser un obstáculo para la progresión del jugador en el juego, sino que tras varios intentos donde el jugador memorice los patrones de ataque y entienda de forma aproximada cómo funciona la batalla, sea capaz de derrotarlo. Este es el motivo por el que algunos de los jefes más extremos suelen ser opcionales, para que así aquellas personas que busquen un mayor

desafío opten a intentar derrotarlos. Para construir estas batallas opcionales, no basta con añadirles a los jefes un par de ataques más o aumentarles la vida de forma exagerada, sino que también hay que establecer nuevas mecánicas que intimiden al jugador y les haga percatarse de que se aproxima un desafío que difiere mucho de un jefe habitual. Una de las principales razones para añadir estas batallas de extrema dificultad, más allá de hacer sentir inferiores a los jugadores, es para alargar el tiempo de vida de un videojuego, fomentando el farmeo y la exploración dentro del juego, para que así el jugador suba de nivel y gane nuevas habilidades, armas, etc. En definitiva, es una excusa para que el jugador exprima el juego y le saque el máximo partido posible (Agriogianis, 2018). Un claro ejemplo de ello es la saga *Kingdom Hearts*, caracterizada por tener jefes opcionales de una dificultad inmensa en cada uno de sus juegos, pero con la opción de centrarse en la historia principal e ignorar estas batallas si no estás interesado en ello. Algunas de estas batallas opcionales son versiones de datos de enemigos que ya has derrotado en la historia principal, y se diferencia de los primeros encuentros contra ellos en que, además del hecho de tener más vida, disponen de nuevas mecánicas, haciendo que la forma de derrotarlos sea distinta a la original, mucho más complicada y desafiante.

Además de las batallas contra jefes usuales y de las batallas contra jefes opcionales, hay un tercer grupo enfocado en las batallas contra jefes finales (Final Boss). Estas batallas suelen ser más espectaculares que las normales al suponer el fin de la aventura, por lo que se generan altas expectativas en ellas. Esto provoca que, en ocasiones, estas batallas finales decepcionen al jugador. Por tanto, para evitar dejar esa sensación de vacío, se suele recurrir a mecánicas no vistas en las batallas anteriores, así como dividir el enemigo final en varias fases, para que así el jugador se enfrente a cada una de ellas como si fuera la última, generando incertidumbre en el ambiente.

Volviendo al rol de los jefes en un videojuego, sus mecánicas pueden servir para innovar y diferenciarse de todo el gameplay visto previamente a su llegada, pudiendo darse un giro inesperado durante estos combates. Estos cambios pueden ser sutiles, o por el contrario bastante drásticos. Este hecho corre el riesgo de arruinar la diversión del jugador. Esto también sucede cuando el diseñador del juego incluye forzosamente batallas contra jefes en géneros de videojuegos que no cuentan con este tipo de combates normalmente, tales como juegos de puzzles (*Zuma's revenge*) o juegos de ritmo (*Kingdom Hearts: Melody of Memory*) (Agriogianis, 2018).

Los requisitos para que una batalla contra jefe sea exitosa, implica tener en consideración varios factores. En primer lugar, es necesario diferenciarlos de los enemigos normales, algo aparentemente evidente por la dificultad, la duración de la pelea, y la presentación de la batalla. No hay que dejar al jugador cuestionándose si lo que acaba de derrotar es un jefe o no. Es importante también recompensar a los jugadores tras derrotar a un jefe, ya sea con nuevas habilidades, objetos, o con alguna cinemática. Las batallas contra jefes están pensadas para que sean grandes eventos dentro del juego, si el jugador se olvida de lo que acaba de experimentar a los pocos minutos es que algo ha fallado. También es importante buscar un balance entre dificultad y diversión (pudiendo excederse más en la dificultad en los opcionales). Cuando el jugador se aproxime a una batalla contra jefe es importante que se percate de que está a punto de adentrarse en una, mediante indicadores visuales o sonoros. Los ejemplos más manidos a destacar son las salas circulares o los puntos de guardado en lugares convenientes. Cuando la batalla va a comenzar, normalmente se reproduce algún efecto de sonido o la música cambia drásticamente por una más tensa y elevada (Agriogianis, 2018).

Otro factor importante es hacer que el jefe se pueda derrotar gracias a las habilidades del jugador, sin tener que recurrir a la suerte. Por cada ataque del jefe debería haber alguna forma de contrarrestarlo (lo cual es conocido como *counter* en la jerga gamer). Si no existe ese *counter*, debería existir alguna forma de predecir el ataque y que haya suficiente tiempo para que el jugador reaccione. Es típico que el jefe haga determinados gestos y movimientos antes de ejecutar un ataque, de esa forma, el jugador puede memorizarlos para identificarlos a tiempo y así esquivarlos satisfactoriamente. Esto llevado a un extremo puede ser malo, porque se puede convertir en un jefe bastante predecible. Por ello, incluir distintas fases dentro de una misma batalla donde en cada una existan distintos ataques y patrones puede ser una buena solución para que el jugador no se relaje y le pille desprevenido (Agriogianis, 2018).

Los guiones en los videojuegos (Storytelling)

En sus orígenes, según explica Dylan Warman (2018), los videojuegos no eran más que una simple plataforma de entretenimiento donde el gameplay era muy básico. Sin embargo, con el paso del tiempo la ambición de los desarrolladores fue aumentando, derivando en la mejora de los componentes de un videojuego. En concreto, el que más ha evolucionado a través de todos estos años es el uso de la narrativa dentro del mismo, especialmente el desarrollo de personajes a lo largo de la trama, el cual constituye uno de los elementos que más dictaminan el éxito de un título *single player* (un jugador).

Sin embargo, las limitaciones técnicas de las primeras consolas hicieron que esto no fuera posible. Fue a raíz del surgimiento de PlayStation y Nintendo 64 cuando se le empezó a dar más importancia a la narrativa, en lugar de poner el centro de atención únicamente en el objetivo principal del juego. Esto ayudó a que los personajes se sintieran menos planos, para que así cobraran algo de vida y tuvieran más personalidad. Tenemos pioneros como *Star Fox 64*, el cual nos ofrece una línea argumental básica de salvar la galaxia que era más que suficiente para diferenciar las personalidades de sus cuatro personajes principales. Otras entregas como *Sarge's Heroes* o *Metal Gear* hicieron que la trama fuera la protagonista de sus videojuegos, teniendo como fuente de inspiración la literatura e incluso juegos de rol como *Dungeons & Dragons*. Una gran evolución se sintió en entregas como *The Elder Scrolls* o *Assassin's Creed*, donde la tensión en las emociones de sus personajes provocó nuevos sentimientos en los jugadores (Warman, 2018).

El género es importante al fin y al cabo, porque no puede existir el mismo peso narrativo en un juego RPG (donde sus personajes y la trama juegan un papel fundamental) que en un juego deportivo o un plataformas de una mecánica similar a la que presenciamos en videojuegos como *Super Mario Bros*. Hay géneros que ahondan especialmente en la narrativa, como las novelas gráficas, donde el jugador se siente como si estuviera leyendo un libro mientras juega. Además, surgen los videojuegos donde las decisiones del jugador afectan al transcurso de la historia, como *Beyond: Two Souls* o *Detroit: Become Human*. Esto da pie a la posibilidad de incluir más de un final y así fomentar la rejugabilidad del título, creando la necesidad en el jugador de descubrir todos los finales. Estas aventuras interactivas no solo aportan al jugador una narrativa atractiva, sino que además hace que se sientan más involucrados en la historia al tener el poder de desencadenar los sucesos en la historia de una manera u otra. Esto genera una serie de subtramas donde puedes desarrollar distintos vínculos de amistad o romance con el resto de personajes, alterando

totalmente las relaciones entre ellos según los diálogos que decidas ejecutar. La importancia de una buena historia recae en las sensaciones que transmitimos a los jugadores mientras están viviéndola. Estas historias interactivas provocan que el jugador se vea representado digitalmente dentro del juego, viviendo la narrativa desde un punto de vista menos pasivo (Warman, 2018).

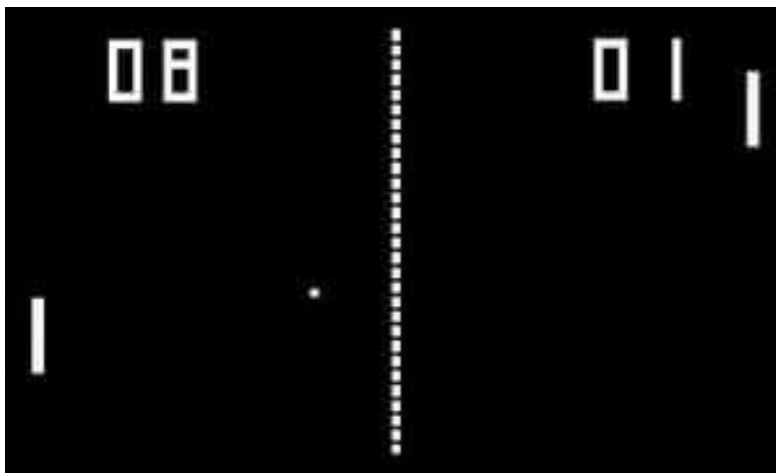
En la actualidad, el subgénero indie ha ayudado mucho al *storytelling* en los videojuegos. El hecho de ser juegos independientes hace que se eliminen muchos miedos a la hora de contar una historia. Además, los avances tecnológicos facilitan que esto sea posible para un público más amplio que hace décadas. Muchos más elementos pueden incluirse en un escenario para fomentar la narrativa, tales como grabaciones de audio, libros o anotaciones. Esto hace que se cree una especie de subgénero donde el *gameplay* consiste en caminar por los distintos escenarios interactuando con los distintos objetos que se encuentran para ir adquiriendo información sobre la historia y aquello que nos rodea (Byrne, 2016).

Sin embargo, existen videojuegos actuales que evitan esta fórmula y dejan la narrativa en un segundo plano. Es el caso de los videojuegos multijugador en línea, juegos que, por encima de una buena historia, priman mayoritariamente el *gameplay* y la interacción entre jugadores para conseguir rangos más altos (Warman, 2018). Esto no es necesariamente malo, ya que amplía el rango del público de los videojuegos y hace que cada uno elija lo que más le apetezca jugar en ese momento, ya que, dependiendo de las circunstancias, el jugador puede estar más o menos predispuesto a determinados géneros. De todos modos, juegos como *League of Legends* intentan mezclar ambos elementos, puesto que, aunque sea un videojuego en línea carente de trama, cada personaje jugable tiene su historia. El jugador puede acceder voluntariamente a las fichas de estos personajes para conocer más de su origen y de sus objetivos en la vida, para que así conecten con ellos y no sean meros avatares utilizados para derrotar enemigos, sino que también tengan sus propias personalidades que los haga diferentes entre ellos. Esto ha derivado a otros medios como Netflix, con el reciente lanzamiento de *Arcane*, una serie que se produce en el universo *League of Legends*. Desde el punto de vista del marketing, esta estrategia beneficia a ambas partes, puesto que los jugadores de *League of Legends* que no suelen ver series, se pueden interesar por este ámbito y viceversa, produciéndose una cohesión de público.

La evolución del diseño en los videojuegos (apartado artístico)

El diseño en los videojuegos siempre ha sido un aspecto fundamental, puesto que entrar por los ojos es primordial para que un consumidor se decante por un videojuego. La estética tiene que estar firmemente cuidada, utilizando una paleta de colores que se adapte al juego en cuestión, así como escenarios vivos y atractivos para el público. A través de las décadas, la estética ha ido variando mucho, adquiriendo importancia a medida que los avances tecnológicos iban llegando a nuestra cultura.

Remontándonos a los orígenes que Anmol Agrawal (2020) narra en su artículo, encontramos juegos muy minimalistas con diseños que utilizaban primordialmente el blanco y el negro para definir el escenario y separar el fondo de los elementos que había en pantalla. Un claro ejemplo es *Pong*, desarrollado por Atari en 1970. Juegos en blanco y negro de este estilo solían llevarse a cabo combinando diferentes herramientas de hardware, sin tener medios para indagar en otros aspectos como la narrativa debido a sus limitaciones.



Pong (1970), desarrollado por Atari

Después del éxito de *Pong*, el cual dio lugar a la era arcade, pasaron varios años hasta la llegada de Mario, uno de los personajes más icónicos de la historia de los videojuegos y que empezó a instaurar el concepto de diseño de juego. *Super Mario Bros* fue uno de los primeros juegos donde el guion, los diseños y los colores fueron establecidos antes de su desarrollo. Shigeru Miyamoto, su creador, fue uno de los pioneros en este tipo de diseños centrados en el usuario, en lugar de tener solo el hardware en mente. Su metodología era clara y concisa: diseñar primero el videojuego y luego incluirlo en el ciclo de desarrollo, mejorando así la calidad y la inmersión del juego (Agrawal, 2020).

Super Mario Bros utilizó de forma muy inteligente los elementos dispuestos en pantalla para hacer que el jugador actúe de una forma concreta. Al ver un camino espacioso hacia la derecha, sentíamos la necesidad de movernos hacia delante para seguir avanzando por el nivel. El uso de bloques de interrogación está idealmente pensado, puesto que la curiosidad del jugador hará que inmediatamente quiera saltar sobre él para ver qué se esconde dentro. En el interior de estos bloques, el jugador entra en contacto con el champiñón, lo cual introduce el concepto de *power-up*, objetos que te aportan una nueva habilidad para facilitarte tu estancia en el nivel. El jugador asimila toda esta información sin necesidad de ningún texto explicativo, simplemente con la información visual que nos aporta el diseño de nivel (Agrawal, 2020).



Evolución del personaje de Mario desde 1985 a 2017

El personaje de Mario ha evolucionado tanto a lo largo de estas décadas que, desde *Super Mario Bros* a *Super Mario Odyssey*, vemos un salto descomunal de calidad. Empezó siendo un conjunto de bits, pero con los años fue adquiriendo forma. Con los avances de la estética pixel, su rostro se iba volviendo más visible progresivamente. Con su primer modelo 3D, Mario ya tenía una forma reconocible para los seguidores del fontanero. Su modelo poligonal fue abandonado en la década de los 2000 con un diseño 3D más definido, el cual fue evolucionando gráficamente hasta la actualidad, con un acabado gráfico que permite gozar más de pequeños detalles como la tela de su ropa o su pelo más realista. Mario fue todo un referente, y esta evolución que está aquí plasmada se ha llevado a cabo con infinidad de franquicias y personajes. Las texturas, los gráficos y el modelado de personajes ha sufrido numerosos cambios, y el paso del 2D al 3D abrió un nuevo universo de posibilidades artística para los diseñadores.

La implicación de los videojuegos en la actualidad: roles sociales y beneficios físicos y mentales

Los videojuegos son mucho más que un hobby. Aunque algunas personas infravaloren el papel de ellos en nuestra sociedad, cumplen un rol más que valioso para el desarrollo social, físico y mental. Y es que, bajo esa coraza compuesta por personajes, escenarios y música (entre otros elementos), se encuentra un fenómeno que trae consigo una gran cantidad de beneficios para el ser humano.

Podemos entender el concepto de videojuego como un juego electrónico con finalidad lúdica, suponiendo algo de dificultad, y con un serie de interacciones y retroalimentaciones entre jugador y máquina, normalmente mediante un soporte audiovisual. Los videojuegos se caracterizan por su integración multimedia, su interactividad y por tener un gran potencial educativo, además de suponer un gran impacto para nuestro ocio. Cuando nos paramos a pensar en los beneficios que nos otorgan los videojuegos, quizás se nos estén escapando muchos de ellos, ya que la lista es casi interminable (Grande de Prado, 2018).

María Teresa Gómez del Castillo Segurado (2007) nos detalla los distintos aspectos que los videojuegos potencian en nosotros. Partimos del hecho de que un videojuego trae por definición una serie de características. En primer lugar, es una actividad libre (es decir, el jugador accede a él de forma voluntaria). También se puede considerar un elemento improductivo, el entretenimiento deriva del propio juego en sí, sin esperar nada más de él más allá de divertirnos, ponernos de buen humor y satisfacernos. Cabe destacar su capacidad de evadirnos de la realidad, ya que nos sumerge en realidades ficticias lejanas a nuestro día a día, transportándonos a otros mundos donde nuestros problemas no existen. Están limitados en el espacio-tiempo, es decir, tiene un lugar de realización, un inicio y un final. Por último, cabe destacar que siguen una serie de normas, aceptadas y consensuadas por todos los que deciden adentrarse en el juego.

Todos estos valores que definen al videojuego los podemos englobar en una serie de ámbitos que potencian dentro de ellos una serie de habilidades: el ámbito motor (aquellas capacidades físicas como el movimiento, la fuerza, la precisión o la velocidad), el ámbito intelectual (tenemos que comprender cada videojuego, entender su funcionamiento, elaborar estrategias para solucionar determinadas situaciones... en definitiva, activar nuestra mente), el ámbito afectivo (potenciando la confianza mediante la identificación

de determinadas situaciones) y el ámbito social (ya que se trata de una forma más de relacionarse, respetar, transmitir valores y fomentar la creatividad). Todo esto se puede extender en cuatro vertientes que resumen todas las cualidades que los videojuegos aportan a nuestras vidas (Gómez del Castillo, 2007):

En primer lugar, están los aspectos cognitivos, aquellos relacionados con el conocimiento. Lo primero a destacar es la capacidad que tienen para potenciar la memoria, puesto que muchos videojuegos requieren tener todos los sentidos puestos en lo que está sucediendo en pantalla. Esto no solo se aplica a los juegos de puzles, sino también al resto: desde peleas contra jefes donde hay que memorizar los patrones hasta exploración de cuevas donde hay que tener presente en todo momento las zonas ya visitadas, dónde están esas zonas inexploradas que hay que dejar para más adelante, etc. Todo esto está relacionado con la observación de detalles y la mejora de la percepción y el reconocimiento espacial, puesto que jugar implica quedarnos con todos los elementos que captan nuestros ojos y procesarlos, razonarlos y analizarlos. El descubrimiento inductivo se ve altamente beneficiado, así como las capacidades lógicas y de razonamiento, fomentando la resolución de problemas y la planificación de estrategias. Todo esto se debe a que un videojuego nos está planteando constantemente conflictos, situaciones que tenemos que solucionar aplicando nuestro conocimiento. Dicho conocimiento se va adquiriendo con la experiencia como jugador de videojuegos, o simplemente dedicándole tiempo al videojuego en cuestión para aprender su funcionamiento. La comprensión lectora y el vocabulario también se ve inmensamente beneficiado, tanto en nuestro propio idioma como en algunos extranjeros, puesto que se han dado muchos casos de personas que han aprendido idiomas por jugar videojuegos (especialmente el inglés, ya que en juegos en línea este es el idioma universal que se utiliza para comunicarse con los demás jugadores). Dependiendo del juego, también se pueden adquirir distintos conocimientos: geográficos, históricos, matemáticos... todo depende del género, de la época en la que se ambienta, de sus personajes y de su lenguaje utilizado (Gómez del Castillo, 2007).

El segundo grupo de variantes está enfocado en las destrezas y habilidades adquiridas jugando. El primero de ellos es el autocontrol y la autoevaluación, el razonar nuestras acciones dentro del juego y considerar si son las adecuadas para el propósito del mismo. La implicación y la motivación también se fomentan jugando videojuegos, ya que nos mantienen activos y nos anima a seguir haciendo cosas, subiendo nuestro instinto de superación. Además, se produce una inversión de esfuerzo reconocible inmediatamente

(cuanto más te esfuerces en superar una determinada fase del juego más posibilidades tienes de lograr pasártela, lo cual se puede aplicar a situaciones cotidianas de la vida real). Los videojuegos también potencian habilidades matriciales, mejorando nuestros reflejos para que respondamos más rápido ante determinados estímulos. Esto se potencia en cualquier tipo de juegos, las plataformas por ejemplo suponen un gran potenciador de estas habilidades, así como las batallas contra jefes donde hay que estar totalmente concentrado en sus ataques para esquivarlos a tiempo. La percepción visual trabaja sin descanso con los videojuegos, ya que tenemos que estar pendiente de cada elemento que hay en la pantalla. Esto se relaciona con la coordinación óculo-manual (percibimos algo y ejecutamos determinados actos como respuesta) y la percepción espacial (nos ayuda a ubicarnos, a orientarnos por una determinada localización). Finalmente, cabe destacar cómo la curiosidad se ve incrementada cuando jugamos videojuegos, ya que saca nuestro lado más explorador, creando en nosotros la necesidad de investigar más cosas del videojuego en cuestión para desentrañar todo su contenido y saciar nuestra curiosidad (Gómez del Castillo, 2007).

También tenemos un tercer grupo de vertientes conocidas como los aspectos socializadores. Jugar videojuegos aumenta considerablemente nuestra autoestima, lo cual está ligado estrechamente con su capacidad evasiva mencionada con anterioridad. Muchas personas juegan videojuegos para ser felices, ya que en ellos sienten un dominio y una capacidad de control y cumplimiento que a veces escasea en nuestra vida, por lo que sirve como herramienta para desestresarse y pasar un rato divertido. Además, las recompensas personalizadas existentes en estos juegos incentivan a seguir jugando, ya que el jugador se siente premiado por cumplir determinados objetivos dentro del juego, lo cual motiva a no abandonarlo. Otro rol social fundamental es la interacción con amigos de manera no jerárquica. Los videojuegos son un medio para unir a personas, ya que muchos grupos de amigos se han forjado por compartir el mismo hobby entre ellos. Además, los videojuegos en línea incitan a conocer gente y entablar nuevas amistades, así como las distintas comunidades o fandom en redes sociales. Además, la versatilidad de los videojuegos unido a las nuevas tecnologías, hacen que podamos disfrutar de esta actividad tanto presencialmente (fomentando la socialización, el quedar con tus amigos y pasar un buen rato como alternativa a otras actividades de ocio como salir de fiesta o beber, que no son del agrado de todo el mundo) como a distancia (jugando juegos multijugador mientras estás en llamada en servicios como Skype o Discord, lo cual

facilita la interacción con personas que están alejadas geográficamente) (Gómez del Castillo, 2007).

Por último, hay que mencionar la alfabetización digital que se fomenta con los videojuegos, la cual suele ser la herramienta utilizada para introducir a un niño en el mundo de la informática, algo altamente necesario en pleno siglo XXI. Esto involucra una serie de aprendizajes, tales como el manejo de ventanas, la comprensión de iconos, la velocidad con el manejo del ratón, entre otras cosas. Debido a que los videojuegos se llevan a cabo en un entorno informatizado con una gran cantidad de menús, iconos y comandos, los más jóvenes suelen adquirir competencias informáticas jugándolos, lo cual ayuda a que se desarrollen en el entorno de las TIC (Gómez del Castillo, 2007).

En definitiva, los videojuegos atraen a una gran cantidad de público, gracias en gran parte a su capacidad de individualización (Gómez del Castillo, 2007). Hay mercado en el mundo de los videojuegos para todo el mundo, incluso para aquellas personas que están menos acostumbradas a ellos, ya que la mayoría de títulos tienen la opción de elegir la dificultad según las capacidades de cada uno (fácil, normal, difícil...). Además, la gran variedad de géneros permite que exista el juego perfecto para cada personalidad: aventura, acción y plataformas para los que busquen un desafío que requiera de mucha actividad por parte del jugador, RPGs y novelas gráficas para aquellas personas que deseen una buena narrativa, deportivos para los más aficionados a las distintas actividades físicas existentes, rítmicos y musicales para los más melómanos, MMOs y juegos en línea para las personas competitivas que deseen compararse con otros jugadores y alcanzar los rangos más altos, de lógica para los que deseen estimular su cerebro con puzzles y ejercicios educativos, etc.

Además, los videojuegos han evolucionado tanto que cualquier persona puede utilizarlos para actividades más allá del propio juego en sí. Por ejemplo, hay muchos videojuegos para hacer ejercicio y ponerse en forma como es el caso de *Ring Fit Adventure*, siendo una buena alternativa para aquellas personas que no pueden permitirse un gimnasio o salir de casa por falta de tiempo o motivación. También existen juegos que ayudan a las personas mayores a mantener el cerebro activo, como *Brain Training*, y así combatir muchas enfermedades provocadas por el paso de los años. Es más, hay más formas de disfrutar del contenido de los videojuegos sin tener obligatoriamente que adquirirlos, como el escuchar sus bandas sonoras en las plataformas digitales o entretenerse viendo las reacciones de youtubers o streamers jugando.

El contenido adicional de pago en los videojuegos

Una de las prácticas más frecuentes para alargar la vida de un producto, a la par que se obtienen más beneficios económicos, es la inclusión de contenido adicional de pago en los mismos. Mediante esta funcionalidad, el jugador puede gastar más dinero en contenido que el juego base no incluye, pudiendo ampliar el mismo de forma voluntaria. Lo ideal es que este contenido adicional no sea indispensable para disfrutar del producto, sino que actúe más bien como un complemento.

Este contenido adicional de pago se puede manifestar de varias formas, muchas de ellas explicadas por Alena Khonych (2019). Una de las más populares son las microtransacciones, definidas como una pequeña transacción financiera mediante la cual el jugador adquiere ciertos bienes dentro del juego. Algunos de estos bienes tienen que ver con la customización, es decir, diferentes aspectos o *skins* para los personajes (atuendos, complementos...), armas, etc. Además, se pueden adquirir ciertos beneficios para facilitar el gameplay, como ventajas temporales para el jugador o ciertas armas que no se pueden adquirir mediante el juego base. La mayoría de estas microtransacciones se manifiestan en los juegos *free to play*, es decir, videojuegos gratuitos (generalmente en línea). Así, el creador ofrece un servicio gratuito esperando a cambio que la audiencia le gratifique con la adquisición de estas microtransacciones dentro del juego. Sin embargo, hay situaciones donde el juego es completamente injugable sin adquirirlas, estando así planeado para que la gente se gaste el dinero. Este tipo de prácticas suelen ser mal recibidas por el consumidor, por lo que conviene no abusar de ellas.

Una de las variantes de estas microtransacciones las encontramos en las conocidas *loot boxes*, unas cajas misteriosas cuyo contenido es un enigma para el jugador que las compra. En este tipo de cajas suele haber trajes, skins, objetos del juego, entre otros elementos. Es una alternativa más rápida para conseguir aquellos objetos difíciles de desbloquear por otros medios, pero es una práctica que implica mucho azar y que normalmente suele ofrecer productos de baja calidad que el jugador no desea (Khonych, 2019).

Otro tipo de contenido adicional de pago lo encontramos en los pases (normalmente conocidos bajo el término pase de temporada, aunque cada juego ofrece su propia denominación) (Khonych, 2019). Estos pases suelen estar presente en los juegos en línea que presentan varias temporadas que duran un número determinado de días. Durante ese

periodo, el juego ofrece una serie de recompensas por ir jugando con frecuencia (objetos, monedas, skins, cofres...). Sin embargo, parte de este tipo de pases suele ser de pago, siendo solo la mitad del mismo ofrecido gratuitamente al usuario. Para adquirir la otra mitad, es necesario pagar con dinero real. Normalmente las recompensas gratuitas suelen ser más simples, mientras que las de pago acostumbran a ser más raras y atractivas para el consumidor. Algunos ejemplos son el Pass Royale de *Clash Royale* o el Gold Pass de *Super Mario Kart Tour*.

Por otro lado, tenemos el término por el que se conoce mayoritariamente a estos contenidos adicionales de pago: DLC (*DownLoaded Content*). El término DLC suele emplearse para contenidos más amplios que requieren de una descarga por su envergadura, aunque eso depende de las características del juego en cuestión. Comúnmente suele ser una expansión de la historia principal de un videojuego, aportando una especie de continuación de lo que hemos visto en el juego base. Un ejemplo sería *Re:Mind* (el DLC de *Kingdom Hearts 3*). A veces estas expansiones son tan extensas e incluyen tanto contenido nuevo que se podría denominar como una especie de secuela dentro del propio juego, como es el caso de *Donkey Kong Adventure* (el DLC de *Mario + Rabbids: Kingdom Battle*).

Existe mucha controversia con el tema DLC porque el público está dividido a favor y en contra de la inclusión de los mismos. Los principales detractores abogan a su excesivo precio, siendo en ocasiones casi tan caro como el propio juego. Además, se critica el hecho de que estos DLCs son una herramienta para arreglar algunas carencias del juego base o para explicar determinados sucesos de la historia que deberían estar explicados en el propio juego sin necesidad de pagar aparte. Estas críticas contribuyen a que cada vez más compañías opten por lanzar DLCs gratuitos para sus jugadores, como es el caso de *Animal Crossing: New Horizons*.

Por el otro lado, los que abogan a favor de los DLCs, y esto es lo que les interesa a las compañías, establecen una serie de argumentos clave. El primero de ellos es su voluntariedad, puesto que nadie está obligando a los usuarios a consumir este DLC, sino que está ahí disponible para quien pueda y quiera permitírselo. Además, el dinero generado con este contenido adicional puede ayudar a las distintas compañías a financiar las próximas entregas que estén en desarrollo. Por último, hay que recordar que los DLCs también aumentan el periodo de vida de un juego, pudiendo así el consumidor exprimirlo más sin tener que comprar otro videojuego nuevo (Burks, 2016).

El factor nostalgia en la actualidad

Actualmente vivimos en la era de la nostalgia. Esto se aplica a todos aquellos elementos que han compuesto nuestra infancia y con los que hemos crecido: películas, series y, por supuesto, los videojuegos. Esto ha derivado en que vivamos la época de los regresos. En el mundo audiovisual, muchas series antiguas están volviendo a ser producidas con nuevas temporadas o, en su defecto, capítulos especiales. De esta forma, se vuelve a confiar en productos que tuvieron éxito en su momento y que, debido al factor nostalgia, se recuperan confiando en que el público que tuvieron antiguamente vuelva a apostar por ellos. Esto no solo se aplica a las series, sino también a los videojuegos. Aquí entran en juego una serie de términos como son las recopilaciones, las remasterizaciones, los remakes o los reboots, todos ellos detallados por Isra Fernández (2019).

En primer lugar, tenemos las recopilaciones, entregas que selecciona varios juegos de una franquicia y las unifica en un pack especial. En este caso, los juegos recopilados se vuelven a vender en la nueva plataforma tal y como se lanzaron al mercado originalmente. Es decir, no se aplica ningún tipo de mejora gráfica ni se modifica su contenido. El caso más reciente es el de *Super Mario 3D All-Stars*, el recopilatorio del fontanero que Nintendo lanzó en 2020. Este tipo de recopilaciones pueden llegar a ser criticadas por el público, acusando a las compañías de coger las ROMs de los distintos juegos recopilados y venderlos por un precio desorbitado. También adquieren el nombre de *ports* (Fernández, 2019)

El segundo fenómeno es el de las remasterizaciones. Se diferencia de las recopilaciones en dos factores: en primer lugar, aquí sí se produce una mejora técnica. Normalmente las remasterizaciones suelen cambiar el motor gráfico y aplicar una serie de mejoras en sus texturas, modelados, iluminación, sonido, etc. De esta forma, se logra reconvertir un juego antiguo en uno en alta definición (HD). El otro factor a tener en cuenta es que las remasterizaciones no tienen por qué ser de varios juegos, sino que en ocasiones se venden como un único juego, como es el caso de *Dark Souls Remastered*. Sin embargo, también existe la opción de mezclar recopilatorios con remasterizaciones, sacando al mercado varios juegos en un pack remasterizados en HD. Algunos ejemplos son las recopilaciones en HD de *Kingdom Hearts* o el caso más reciente: *Grand Theft Auto: The Trilogy – The Definitive Edition*. Estas remasterizaciones pueden ser una obra maestra o por el contrario salir un resultado decepcionante como este último, ya sea porque la remasterización en sí

es insuficiente o bien porque el juego no funciona correctamente (lag, crasheos, texturas fallidas...) (Fernández, 2019).

En tercer lugar, tenemos los remakes. Como su nombre indica, se trata de volver a hacer el mismo juego, pero con una gran variedad de modificaciones técnicas. Además, se puede reconceptualizar el mismo para cambiar algunos elementos del gameplay o de la propia historia, dándole así un toque fresco que lo haga parecer un juego totalmente novedoso y distinto del original. El caso más conocido es el de *Final Fantasy VII Remake*. Si el cambio del contenido del juego es muy drástico estaríamos hablando más bien de un reboot, videojuegos que suponen un reinicio para la franquicia: cogen elementos clave del juego, pero con una vuelta de tuerca, creando un producto totalmente nuevo, pero conservando elementos identificativos del original (Fernández, 2019).

Este tipo de productos suelen generar bastante controversia en el público, ya que mucha gente acusa a las compañías de comercializar con la infancia de las personas, utilizando la nostalgia para volver a vender productos ya explotados con anterioridad en el mercado. Una de las franquicias más criticadas por ello es *Pokémon*, una de las sagas que más remasterizaciones ha sacado de juegos antiguos. Además, también se critica la práctica de volver a comercializar consolas antiguas con precios desorbitados. Algunos casos son el *PlayStation Classics* o *Nintendo Classic Mini*. En algunos casos no se vende ni la consola, como el sistema online de Nintendo Switch, que recientemente ha optado por ofrecer los servicios de Nintendo 64 y Sega MegaDrive como un paquete de expansión del online, el cual ya requería de un pago previo. En definitiva, se critica la falta de ideas, la necesidad de recurrir al pasado constantemente para seguir vendiendo y a la política de precios que establecen las compañías para este tipo de productos.

Las personas que están a favor de estos productos, por su parte, utilizan como principal argumento el carácter voluntario de este tipo de comercialización. Quien quiera es libre de adquirirlo, nadie está obligado a comprarlos. De hecho, se han convertido en unos objetos codiciados por los coleccionistas, destacando productos como las Game & Watch de *Super Mario Bros* y de *The Legend of Zelda*. Además, hay otras formas de recurrir a la nostalgia sin necesidad de traer productos del pasado en nuevos medios. Los juegos indies y el resurgimiento de los videojuegos en 2D (los cuales están experimentando una especie de segunda vida), son un claro ejemplo de ello.

Metodología

Para llevar a cabo la parte práctica de mi proyecto (diseñar un videojuego por escrito), he empleado una serie de procedimientos que se pueden resumir en investigar sobre el mundo de las plataformas, hacer una lluvia de ideas, y utilizar una gran selección de referentes que tomar como fuente de inspiración.

El primer paso es estudiar el panorama de los videojuegos en la actualidad. Retomando mi hipótesis, mi objetivo es plantear un videojuego plataformas que llame la atención del público y pueda triunfar en pleno 2021. En una época donde escasea la originalidad y hay un montón de fórmulas ya quemadas, es difícil originar una idea que pueda destacar entre tanto mercado. Sin embargo, el factor nostálgico del que he hablado en el marco teórico me ha hecho reflexionar y pensar en una forma de cohesionar nostalgia y modernidad. Por tanto, tras llevar a cabo una lluvia de ideas, pensé en traer un producto nuevo, fresco y diferente, que atraiga a los más nostálgicos sin dejar de lado la innovación y los elementos más modernos de la industria.

Con esta idea base establecida, el siguiente paso es establecer una premisa y un objetivo dentro del mundo del juego. En el caso de mi juego, me he decantado por hacer un homenaje al género mediante un viaje a través de las distintas décadas de vida del mismo. El protagonista de la aventura viajaría a través de las distintas décadas (80, 90, 2000 y 2010). En cada una (es decir, en cada mundo del juego) habría una serie de niveles inspirados en las fórmulas características de la década: técnicas, visuales, sonoras, etc. Para poder hacer esto posible, es necesario diseñar un antagonista que cree un conflicto que provoque este viaje temporal. En mi caso, se trata de Dark Hand, un personaje obsesionado con el pasado y que quiere desesperadamente volver a los orígenes bajo el lema de “cualquier tiempo pasado fue mejor”. Este antagonista lo he creado como reflejo de parte de los jugadores actuales que están constantemente criticando el progreso y las nuevas formas de entender los videojuegos, haciendo alusión constante al pasado. Para su creación me he inspirado en obras fílmicas como *Shin-chan: Los adultos contraatacan*, cuyos antagonistas pretenden convertir a los adultos en niños para devolverlos a la niñez y recrear la esencia de las décadas anteriores. En mi videojuego, Dark Hand transportará al protagonista, cuyo nombre es Emit (Time al revés), al pasado, ya que quiere imponer su forma de pensar sobre los demás. Esto desencadenará la aventura del jugador por las distintas décadas, haciendo todo un viaje por la historia de las plataformas desde los orígenes hasta la actualidad. De esta forma, trataré de captar el éxito de juegos como

Cuphead, el cual, utilizando medios tradicionales, logró hacer un juego perfectamente comercializable en la actualidad.

El siguiente paso es desarrollar los distintos mundos que conformarán el juego (cuatro en total, representando cada uno de ellos una década), utilizando una gran variedad de referentes y distinguiéndolos los unos de los otros para que logren transmitir la esencia de la época que tratan de representar. Partiendo del hecho de que cada mundo tiene sus distintas mecánicas y su propio estilo visual, hay que dividir los distintos apartados a desarrollar dentro de cada uno de ellos: argumento (la premisa narrativa que nos ofrece el mundo), avatar (las características físicas del protagonista adaptadas al mundo en cuestión), selección de niveles (el estilo visual mediante el cual el jugador podrá navegar entre los distintos niveles del mundo), diseño de niveles (lo cual involucra la idea creativa de todos los niveles del mundo, con sus respectivos referentes dentro del mundo de los videojuegos, así como las batallas contra jefes), enemigos (los diferentes adversarios que tendremos que derrotar durante los niveles), objetos (divididos en tres categorías: consumibles, armas y coleccionables) y banda sonora (lista de referentes musicales para cada nivel).

Con todos los mundos desarrollados, es necesario pensar en distintas opciones para aumentar la vida del producto y fomentar la rejugabilidad, para que no quede en el olvido una vez se termine la historia principal. El primero de ellos es incluir un modo de juego extra alejado del modo historia. En mi caso, ese modo de juego lo he denominado *speedrun*, y hace alusión al fenómeno consistente en completar distintos juegos en el menor tiempo posible, compitiendo con el resto de personas por lograr el mejor tiempo posible en el ranking. Aplicado a mi videojuego, los jugadores podrán rejugar los distintos mundos en forma de maratón (es decir, todos los niveles seguidos). El tiempo que tarde se quedará registrado, pudiendo comprobarse el ranking global, nacional y el de amigos, para así intentar alcanzar el puesto más alto. La segunda táctica que tengo pensada para fomentar esta durabilidad es incluir un DLC de pago con un quinto mundo ambientado en el futuro de los videojuegos, para así seguir la línea argumental trazada hasta ahora. Para jugar este DLC será necesario un dispositivo de realidad virtual, ya que los niveles están enfocados para este tipo de jugabilidad. De esta forma, se cierra el círculo y se incluye dentro del juego todos los dispositivos jugables existentes a día de hoy. Por último, he visto necesario otorgar algunas recompensas por completar el 100% del juego (es decir, conseguir todos los coleccionables, los cuales de por sí también fomentan la

rejugabilidad de los niveles). Estas recompensas son: desbloquear un cuarto nivel de dificultad (para incentivar a los jugadores a volver a completar el juego con un desafío superior), la opción de jugar con comentarios de autor que expliquen curiosidades de cada nivel, así como sus guiños a los juegos que usa como referente (algo que pienso que no se hace en los videojuegos y que me parece bastante atractivo y original) y un código de descuento del 50% para adquirir el contenido DLC (de esta forma, animo a los jugadores a adquirir este producto y ofrezco una ayuda económica que no se suele dar en el resto de videojuegos del mercado). Conseguir el 100% del DLC desbloquea a su vez un nuevo modo de juego inspirado en los juegos de ritmo, el cual también permite compartir en línea los resultados para así tratar de llegar a los puestos más altos del ranking.

En definitiva, mi objetivo para abordar este proyecto es lograr que tanto nostálgicos como modernos estén contentos con el producto final, así como transmitir un mensaje de cohesión para acabar con el conflicto pasado contra actualidad, animando a la gente a disfrutar de ambas etapas sin necesidad de enfrentarlas.

Bibliografía

Agrawal, A. (2020). *Game Design Evolution*. Medium. Disponible en: [\[https://medium.com/detaux/the-evolution-of-design-in-games-7f1503295ba\]](https://medium.com/detaux/the-evolution-of-design-in-games-7f1503295ba)

Agriogianis, T. (2018). The Roles, Mechanics, and Evolution of Boss Battles in Video Games [Tesis de pregrado, Universidad de Long Island]. Disponible en: [\[https://digitalcommons.liu.edu/post_honors_theses/45/\]](https://digitalcommons.liu.edu/post_honors_theses/45/)

Burks, R. (2016). *In Defense Of DLC: Why Paying For Additional Game Content Is A Necessary Evil*. Tech Times. Disponible en: [\[https://www.techtimes.com/articles/142283/20160321/in-defense-of-dlc-why-paying-for-additional-game-content-is-a-necessary-evil.htm\]](https://www.techtimes.com/articles/142283/20160321/in-defense-of-dlc-why-paying-for-additional-game-content-is-a-necessary-evil.htm)

Byrne, S. (2016). *Play me a story: How video game storytelling has evolved*. CNET. Disponible en: [\[https://www.cnet.com/tech/gaming/video-game-storytelling-evolution-bushnell-schafer-morhaime/\]](https://www.cnet.com/tech/gaming/video-game-storytelling-evolution-bushnell-schafer-morhaime/)

Fabricatore, C. (2007). *Gameplay and Game Mechanics Design: A Key to Quality in Videogames*. Meeting de la OCDE de expertos en Videojuegos y Educación, Santiago de Chile, Chile. Disponible en: [\[https://www.oecd.org/education/ceri/39414829.pdf\]](https://www.oecd.org/education/ceri/39414829.pdf)

Fernández, I. (2019). *Las 23 remasterizaciones de videojuegos míticos, ordenados de peor a mejor*. Xataka. Disponible en: [\[https://www.xataka.com/especiales/23-remasterizaciones-videojuegos-clave-ordenadas-peor-a-mejor\]](https://www.xataka.com/especiales/23-remasterizaciones-videojuegos-clave-ordenadas-peor-a-mejor)

Gómez del Castillo, M. T. (2007). “Videojuegos y transmisión de valores”. *Revista Iberoamericana de Educación*, 43(6), 1-10. [\[https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/16449/file_1.pdf?sequence=1\]](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/16449/file_1.pdf?sequence=1)

Grande de Prado, M. (2018). “Beneficios educativos y videojuegos: revisión de la literatura española”. *Education in the Knowledge Society*, 19(3), 15-35. [\[https://doi.org/10.14201/eks20181933751\]](https://doi.org/10.14201/eks20181933751)

Khonych, A. (2019). Ethical and legal dimensions of microtransactions in videogames [Tesis de pregrado, Universidad Metropolia de Ciencias Aplicadas]. Disponible en: [\[https://www.theseus.fi/handle/10024/262119\]](https://www.theseus.fi/handle/10024/262119)

Lacina, D. (2020). *The Evolution of Game Console Design – and American Gamers*. Wired. Disponible en: [<https://www.wired.com/story/evolution-of-game-console-design-america/>]

Mathews, C. C., Wearn, N. (2016). “How Are Modern Video Games Marketed?”. *The Computers Games Journal*, 5, 23-37. [<https://doi.org/10.1007/s40869-016-0023-2>]

Minkkinen, T. (2016). Basics of Platform Games [Tesis de pregrado, Universidad de Ciencias Aplicadas de Kajaani]. Disponible en: [<https://www.theseus.fi/handle/10024/119612>]

Pallavicini, F., Pepe, A., Minissi, M. E. (2019). “Gaming in Virtual Reality: What Changes in Terms of Usability, Emotional Response and Sense of Presence Compared to Non-Immersive Video Games?”. *Simulation & Gaming*, 50(2), 136-159. [<https://doi.org/10.1177/1046878119831420>]

Vargas-Iglesias, J.J. (2015). Sistematización de un nuevo paradigma ontológico del videojuego: El formativismo. [Tesis doctoral, Universidad de Sevilla]. Disponible en: [<https://idus.us.es/handle/11441/39803>]

Virtual Reality Society (s.f). *Virtual Reality Motion Tracking Technology Has All The Moves*. Disponible en: [<https://www.vrs.org.uk/virtual-reality-gear/motion-tracking/>]

Warman, D. (2018). *The Evolution of Storytelling in Video Games*. Escapist Magazine. Disponible en: [<https://onlysp.escapistmagazine.com/the-evolution-of-storytelling-in-video-games/>]

Wright, W. (2021). *Metroidvania Games: 5 Characteristics of Metroidvania Games*. MasterClass. Disponible en: [<https://www.masterclass.com/articles/metroidvania-definition#platforming-games-vs-metroidvania-video-games>]

Ficha técnica, idea y concepto de protagonista

Nombre del videojuego: *El regreso del progreso.*

Género: Plataformas.

Idea: He pensado en hacer un plataformas cuya trama gire en torno a un protagonista que, por culpa del antagonista, viaje al pasado y se quede atrapado en la época de los primeros videojuegos plataformas. Para volver a su tiempo, tendrá que ir avanzando por distintos mundos, cada uno de ellos enfocados en una época distinta de la historia de los videojuegos. Utilizando como referente videojuegos del estilo *New Super Mario Bros*, me gustaría que cada mundo tuviera varios niveles a los que acceder desde una especie de mapa. La idea es que cada mundo tenga unas mecánicas y un diseño que represente la época en cuestión, por lo que el mundo uno empezaría con niveles en 2D con un estilo muy minimalista (simulando a los primeros videojuegos plataformas) y el mundo final tendría un diseño con una gran calidad técnica y visual. Por tanto, según vas avanzando por el juego, los mundos se van volviendo progresivamente más modernos, para que así el protagonista logre volver al presente tras haber viajado por las distintas épocas de los plataformas, en lo que vendría a ser una especie de homenaje a los grandes clásicos del género.

Concepto de protagonista: El protagonista es Emit, el hijo del dueño de una tienda de antigüedades. Tras un viaje de negocios de su padre, se ve a cargo de la tienda durante una semana. En un impulso provocado por su curiosidad, decide adentrarse en la habitación prohibida a la que su padre le advirtió antes de irse que no entrara. Dentro, encuentra un reloj defectuoso que, al entrar en contacto con el chico, le envía al pasado. Así, comienza el viaje de nuestro protagonista a través de las distintas épocas de los plataformas. Es, por tanto, un chico atrevido, travieso y curioso. Sin embargo, tiene un buen fondo y un gran sentido de la justicia.

Físicamente podemos describirle como un adolescente de 14 años. Tiene el pelo negro, no demasiado largo, pero con un ligero flequillo que le tapa parte de la frente. Sus ojos son marrones y sus cejas finas y sofisticadas. Nariz chata, orejas de tamaño medio y sonrisa prominente. Es delgado, tanto en torso, brazos y piernas. Su estatura es de 1'50.

En cuanto a su vestimenta, Emit calza unas grandes deportivas en sus pies de color marrón, lo suficientemente grandes para no dejar ver los calcetines. Sus pantalones son largos, ajustados y de color negro. Lleva una especie de chándal blanco sin mangas que dejan lucir en sus brazos una camiseta interior de color negro que cubre sus brazos al completo. En sus manos, porta unos guantes marrones. Su cuello está cubierto por una braga de color beige.

Referente físico:



Ben (Ben 10)

Referentes vestimenta:



Zapatos y pantalones de Crash (Crash Bandicoot)



Chándal de Riku (Kingdom Hearts: Dream Drop Distance)



Camiseta interior, guantes y braga de Louie (Recettear)

Concept art de Emit:



Ilustración realizada por Angélica Lin "AnlzzArt"

Menús del juego:

En *El regreso del progreso* tendremos varios menús a través de los cuales podremos navegar y acceder a las distintas funcionalidades del juego, así como navegar por las distintas opciones básicas de configuración.

Menú principal

Es el menú de inicio que aparece una vez inicias el videojuego. Contiene las opciones básicas para empezar a jugar:

Nueva partida: Mediante esta opción el jugador podrá iniciar una nueva partida. Hay un total de tres ranuras de guardado, para empezar a jugar el jugador tendrá que elegir una de ellas. Posteriormente le será preguntado por la dificultad con la que quiere jugar. Hay un total de cuatro niveles de dificultad, y una vez hayas elegido una no podrá ser modificada:

-Fácil: Es el modo de juego ideal para principiantes. Los enemigos quitan la mitad del daño genérico. Además, la cantidad de enemigos por nivel se ve inmensamente reducida. Ideal para quienes no suelen jugar videojuegos o simplemente quieran una experiencia ligera.

-Normal: Es el modo de juego standard. El daño de los enemigos es el que a partir de ahora llamaremos “genérico” en las descripciones de los mundos. Es el nivel balanceado, ni fácil ni difícil.

-Difícil: Ideal para aquellos jugadores experimentados que quieran algo más serio y complicado. Los enemigos quitan un 50% más del daño genérico. Además, la cantidad de enemigos se ve inmensamente ampliada.

-Muy difícil: Este nivel de dificultad se desbloquea una vez se haya completado el juego al 100%. Es un reto para aquellos jugadores adictos a los desafíos. Los enemigos quitan el doble del daño genérico, además de tener una cantidad desorbitada de enemigos por nivel. Para hacerlo más desafiante, la cantidad de objetos consumibles y de armas también se verá reducida. Los consumibles que recuperan salud y otorgan vidas extras son eliminados en su totalidad.

Además, si el jugador ha conseguido el 100% y ha desbloqueado la opción de jugar con los comentarios de autor, al iniciar nueva partida le preguntarán si quiere jugar con estos

comentarios activados. Al hacerlo, en cada nivel el jugador recibirá curiosidades y datos de interés como los guiños a los juegos de referencia.

Cargar partida: Una vez tengas un mínimo de una ranura de guardado en activo, podrás usar esta opción para retomar tu aventura desde el punto donde lo dejaste.

[DLC] El futuro de los videojuegos: Una vez hayas completado el juego podrás adquirir el quinto mundo a modo de DLC de pago. Este mundo se juega con gafas de realidad virtual y podrá ser adquirido con un 50% de descuento si se ha vencido la historia principal al 100%. También contiene tres ranuras de guardado y se mantienen los mismos niveles de dificultad que la historia principal.

Modo Speedrun: Este modo de juego se desbloquea una vez has completado la historia principal. En él, podrás rejugar los distintos mundos en modo maratón, es decir, *rushear* todos los niveles del mundo seleccionado. Un cronómetro dictaminará el tiempo que has tardado en pasarte todos los niveles y te dará una puntuación, siendo S++ la mejor y F la peor. El mundo del DLC también está disponible en este modo una vez se haya completado. Con una conexión a internet activa podrás compartir tus récords con los demás usuarios y competir por sacar los mejores tiempos.

Extras: En esta sección podrás acceder a contenido adicional, entre los que destacan:

- Teatro: conjunto de cinemáticas del videojuego para su visionado.
- Música: reproduce la banda sonora del juego (por categorías, aleatoriamente, seleccionando tus favoritas...).
- Récords: revisa todas tus puntuaciones y las de tus amigos, así como el ranking online para ver quiénes están en los puestos más altos.
- Configuración: en este apartado podrás cambiar distintos parámetros para mejorar tu experiencia de juego
- Controles: modifica las acciones de cada botón, los ejes de la cámara, la vibración del mando, la sensibilidad, etc.
- Sonido: modifica el volumen a tu gusto en sus distintos apartados (música, voces, efectos...).

-Vídeo: cambia los gráficos del juego según las necesidades de tu dispositivo (texturas, sombras, nitidez...).

-Idioma: elige el idioma que quieras que se represente en el juego, tanto en voces como en texto.

Menú de pausa

Durante la partida hay ocasiones donde el jugador necesitará pausar por determinadas razones, ya sea para dejar de jugar un rato o para cambiar la configuración. Dependiendo del mundo, la pantalla de pausa varía, así como su contenido:

Mundo 1: En el primer mundo la pantalla de pausa será lo más minimalista posible: un texto en medio de la pantalla que indique que el juego está pausado. No habrá ninguna opción más disponible, puesto que la intención es ser fiel a la década que representa, y por tanto en los 80 los menús de pausa, si los había, eran así de simples.

Mundo 2: Al adentrarnos en la década de los 90 se implementan algunas opciones más en un menú de pausa que sigue siendo bastante sencillo. En este mundo, el jugador podrá dejar el nivel desde este menú e incluso abandonar la partida para volver al menú principal.

Mundo 3: El cambio de siglo implica muchas novedades técnicas, entre ellas un menú de pausa más elaborado. Podremos cambiar opciones de configuración de la misma manera que lo haríamos en el menú principal, revisar el estado del nivel (coleccionables conseguidos, progreso...), volver al menú principal, abandonar el nivel... todo esto con un modelo de Emit en 3D haciendo varias posturas al lado de las opciones. Debajo suya, se indica la vida que tiene y qué arma lleva equipada.

Mundo 4: Al ser el más moderno, incluye todas las funciones del anterior mundo, pero con un diseño más elaborado y un modelo más definido. Además, en los niveles que haya mapa (como es el caso del 4-2 o el 4-3), podrás acceder al mismo desde este menú de pausa.

Mundo 5: Contiene todas las opciones anteriores, pero desde la perspectiva inmersiva de la realidad virtual. Podremos navegar por el menú con nuestras manos, apretándolas cuando queramos darle a una opción simulando que estás pulsando el botón.

Pantallas de Game Over

Cuando te quedas sin vidas aparecerá la pantalla de fin de la partida o *Game Over*. Esta pantalla ha variado mucho a lo largo de las décadas, y esto se representa también en el juego. En el primer mundo, la pantalla de *Game Over* es muy simple y únicamente veremos un letrero que pone fin de la partida, seguido de una pequeña melodía. En el mundo 2, sin embargo, veremos una ilustración de Emit abatido junto a las opciones “Cargar partida” o “Volver al menú principal”. En el tercer mundo, sonará una música de fondo en la pantalla de *Game Over* y, en lugar de una ilustración, veremos un modelo animado en 3D de Emit abatido. En el último mundo, el texto de *Game Over* aparece mediante una animación elaborada seguido de un modelo 3D con muchos más matices que el del anterior mundo. En el mundo DLC ocurre lo mismo, pero desde la perspectiva de primera persona.

Introducción:

El juego comienza en la tienda de antigüedades. Mientras varios planos generales y planos detalle nos muestran el lugar, se escucha de fondo la última conversación que tuvo Emit con su padre a modo de flashback:

Padre: Me voy de viaje de negocios una semana. Normalmente dejo a alguien a cargo de la tienda, pero ya tienes 14 años y estoy dispuesto a confiar en ti. Pórtate bien, mantenme informado si ocurre cualquier cosa, y sobre todo no entres en la habitación prohibida.

Emit: No sabía que teníamos una habitación prohibida.

Padre: Tú hazme caso.

Emit: Vale, papá. Me portaré bien.

Padre: Te quiero, hijo.

Emit mira la foto de su padre mientras no para de hacer teorías sobre esa habitación prohibida. Decide acercarse a la puerta para ver si escucha algo al otro lado, pero no oye nada. En un impulso de curiosidad, coloca el cartel de “Cerrado” en la puerta de la tienda y se adentra en la habitación prohibida. Para su sorpresa, es un enorme trastero lleno de estanterías repletas de artilugios llenos de polvo. Al fondo del todo, Emit se encuentra un reloj de péndulo que flota y desprende un aura que no pasa desapercibida. Emit, sorprendido, decide coger el reloj. Al entrar en contacto con el mismo, este empieza a emitir sonidos extraños a un volumen bastante elevado. Cuando parecía que estaba a punto de explotar, deslumbra toda la habitación y Emit desaparece. El reloj cae al suelo y se hace el silencio en la tienda.

La tienda de antigüedades

Por fuera se puede apreciar una fachada grisácea con un cartel que pone: “Tienda de antigüedades”. En su interior, un montón de estanterías repletas de objetos adornan la habitación de unos 40m². Las estanterías y vitrinas están hechas de una madera bastante antigua. Entre los distintos objetos que podemos encontrar destacamos: relojes de bolsillo, relojes de arena, relojes de péndulo, relojes de cuco, bolas de cristal, teléfonos antiguos, chisteras, libros antiguos, mecedoras, joyas, tazas, muñecas de trapo, etc. En medio, una alfombra antigua con motas de polvo sirve como espacio para que los clientes hablen con el dependiente. Al fondo hay una mesa antigua donde el dependiente atiende

a los clientes. A la derecha de la zona del dependiente hay una puerta con un cartel que indica “Habitación prohibida”.

Uno de los elementos más importantes de la tienda es la foto del padre de Emit que podemos ver en la mesa del dependiente. El fondo de la foto no se puede apreciar porque está difuminado. Al padre se lo ve de pecho para arriba, ya que se trata de un plano medio. Es un señor que ronda los cincuenta, con algo de pelo canoso por detrás, pero con unas entradas pronunciadas por la parte frontal. Lleva unas gafas diminutas y un abrigo negro. El marco tiene bastante polvo.

En cuanto al trastero, es un pasillo oscuro bastante largo (más de 300 metros), casi ocho veces más grande que la sala principal. Hay un aura de misterio en el ambiente. El pasillo es bastante estrecho porque a ambos lados hay unas estanterías de cinco metros de altura repletas de objetos. Al fondo, un reloj de péndulo bastante antiguo que flota y desprende un aura lumínica y resplandeciente.

Referentes tienda de antigüedades:



Tienda de Mr. Gold (Érase una vez)



Sala principal de la tienda de Mr. Gold (Érase una vez)

Referentes: Mobiliario de la sala principal

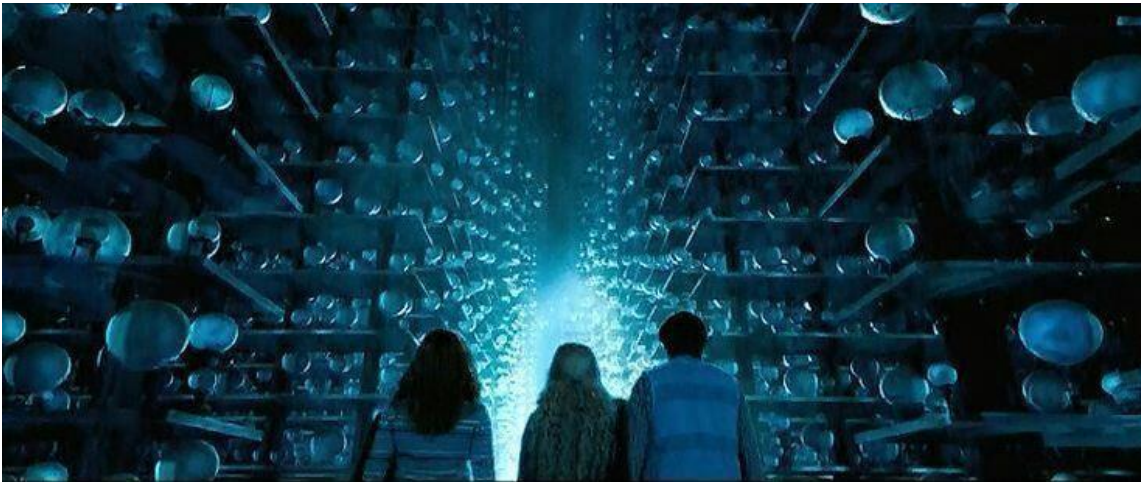


Referente: Padre del protagonista



Guillermo (Aquí no hay quien viva)

Referente: trastero de la tienda



Sala de las profecías (Harry Potter y la Orden del Fénix)

Referente: reloj de péndulo mágico del trastero



Planteamiento de los mundos:

Tras la escena introductoria anteriormente planteada, Emit aparecería en el primer mundo del juego. El juego consta de cuatro mundos, cada uno de ellos enfocado en una de las cuatro décadas que ha vivido el género plataformas en la historia de los videojuegos:

Mundo 1 – Década de los 80

Mundo 2 – Década de los 90

Mundo 3 – Década de los 2000

Mundo 4 – Década del 2010

Además, una vez completes el juego y el protagonista regrese a su tiempo, se podrá adquirir un quinto mundo mediante DLC de pago, jugable mediante realidad virtual y que estaría enfocado en el futuro de los videojuegos, para así ampliar la durabilidad del juego y añadirle contenido *post-game* con nuevas mecánicas.

Mundo 1: Los 80

Argumento:

Emit aparece repentinamente en un mundo muy diferente del que proviene. Tras haber entrado en contacto con aquel reloj mágico, se da cuenta de que ha retrocedido en el tiempo. Ahora, tanto él como todo lo que le rodea está compuesto por unos pocos píxeles, por lo que tendrá que ir avanzando por este mundo ochentero para ir regresando poco a poco al presente. En cada nivel tendrá que encontrar el reloj que le permita ir avanzando de fase en fase hasta alcanzar la siguiente década.

Avatar:

Emit obtiene una apariencia pixelada de 8 bits, por lo que se mantiene el diseño original del personaje, pero adaptado a este formato.

Referentes:



Mario Bros en 8 bits



Mega Man en 8 bits

En este primer mundo, Emit tiene cuatro puntos de vida, cada uno representado por un cuarto de reloj, por lo que cada golpe sufrido eliminará un cuarto del reloj de HP. Si se pierden los cuatro fragmentos del mismo (es decir, los cuatro puntos de vida), el jugador pierde una vida, y cuando te quedes sin vidas es *Game Over*. Se pierde un punto de vida recibiendo un golpe de un enemigo (si algún enemigo quitara más puntos de vida se especificaría en la descripción de cada uno). El jugador comienza con cuatro vidas, aunque se pueden ganar más en los distintos niveles.

Selección de niveles:

Siguiendo la esencia de los primeros videojuegos plataformas, este será el único mundo del juego donde el jugador no podrá seleccionar libremente los niveles, sino que estos se iniciarán automáticamente uno detrás del otro según vayas superándolos. Esto se debe a que, en los primeros videojuegos plataformas, no existía una pantalla de selección de niveles como tal, sino que al completar uno aparecías directamente en el siguiente utilizando como único medio de transición una pequeña pantalla minimalista que, dependiendo del juego, variaba en su contenido.

Referentes:



Transición de niveles de Super Mario Bros (NES)

Diseño de niveles:

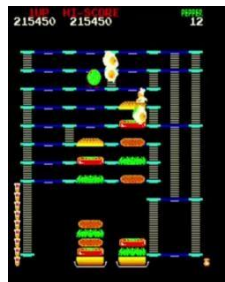
El mundo estará formado por cinco niveles y un jefe final a modo de cierre:

Nivel 1-1: Nivel inspirado en videojuegos como *Donkey Kong*, publicado en 1981 para máquinas arcade (y posteriormente lanzado a varias plataformas, destacando NES) o *Burguertime*, publicado en 1982 también para máquinas arcade y futuras plataformas. Consistiría en una pantalla estática donde nuestro personaje se movería en un único escenario. En este nivel, el objetivo es conseguir varios fragmentos dispersos por toda la pantalla que conformarían un reloj. Para reunirlos todos, se deberá escalar por las distintas plataformas, ayudándose de varias escaleras mientras se intenta evitar a los distintos enemigos que aparecen en pantalla. El nivel estaría superado cuando se hayan reunido los diez fragmentos del reloj que permita avanzar al siguiente nivel.

Referentes:



Donkey Kong (1981)



Burguertime (1982)

Nivel 1-2: Nivel ambientado en el videojuego *Pitfall!*, un clásico de Atari de 1982 que empezaría a definir el concepto de los plataformas. En este nivel se daría un paso tecnológico respecto al anterior: ya no consistiría en una pantalla estática, sino que el personaje sería capaz de moverse a distintos escenarios a través de un *scroll* lateral bastante minimalista donde habrá que esquivar varios obstáculos hasta llegar a la meta. El objetivo de este nivel es alcanzar dicha meta donde espera el reloj que permita avanzar al siguiente nivel. Para lograrlo, el jugador deberá avanzar en este *scroll* horizontal donde le esperan varios enemigos y obstáculos que le dificulten la misión. Algunos de esos obstáculos podrán esquivarse interactuando con el entorno.

Referente:



Pitfall! (1982)

Nivel 1-3: Este nivel estaría ambientado en uno de los mayores clásicos de los plataformas: *Super Mario Bros* (1985) para la consola NES. El jugador tendrá que desplazarse por un *scroll* lateral más avanzado técnicamente respecto al que se nos presenta *Pitfall!*, con añadidos en el escenario como muelles para impulsarnos en el aire o plataformas flotantes. Además, en este nivel dispondremos de varios bloques que nos proporcionarán objetos (detallados más adelante) que nos ayudarán a avanzar por el mismo. Para obstaculizar nuestra misión, tendremos a varios enemigos a lo largo del nivel, tanto terrestres como voladores. El objetivo, al igual que en el anterior nivel, es llegar a la meta donde espera un reloj que nos permitirá avanzar al siguiente nivel.

Referente:



Super Mario Bros (1985)

Nivel 1-4: Es de obligatoria inclusión un nivel inspirado en los dos clásicos que conformaron el subgénero Metroidvania: *Metroid* (publicado en el año 1986 para Famicom y NES) y *Castlevania* (destacando su tercera entrega, lanzada en 1989 para NES). Estos videojuegos se caracterizan por ser unos plataformas de exploración, enfocados no solo en el “plataformeo” como tal, sino también en investigar las distintas rutas que el mapa ofrece. Para este nivel, he decidido explotar esa exploración a pesar de las limitaciones de ser un único nivel y no un juego entero como tal. Nuestro protagonista tendrá que investigar distintas rutas enfrentándose a enemigos para adquirir poderes que le ayuden a vencer un mini boss que se sitúa en un punto señalado del mapeado. El jugador tiene la opción de enfrentarse a éste cuando decida, pero la idea es que antes explore para reforzar sus armas y estadísticas y así tener más probabilidades de triunfar. Muchos de estos refuerzos se hallan en cofres repartidos por todo el nivel. Tras vencer al mini boss, aparecerá el reloj que lleve al siguiente nivel.

Referentes:



Metroid (1986)



Castlevania III (1989)

Nivel 1-5: Para acabar el mundo con un toque más dinámico y con mucha más carga de acción e interacción con el escenario, he planteado un nivel ambientado en el videojuego *Prince of Persia*, lanzado en 1989 para Apple II. En este nivel, el personaje de Emit ya mostrará animaciones algo más avanzadas (dentro de los límites que su diseño de 8 bits le permite), ya que podrá ejecutar animaciones como elevarse a una plataforma superior o zarandear el brazo mientras ataca. El objetivo de este nivel es encontrar la meta, la cual no está señalizada ni es obvia para el jugador, ya que la idea está en que vaya avanzando por el mapeado mientras derrota a distintos enemigos hasta hallar la salida de la mazmorra, y por tanto el reloj que le lleve al boss del primer mundo. Por el camino podrás encontrar varios cofres con objetos.

Referente:



Prince of Persia (1989)

Boss del primer mundo: tras finalizar el quinto nivel, nuestro protagonista aparecerá en una especie de arena de batalla donde tendrá que enfrentarse al antagonista de la saga: un reloj malévolo llamado Dark Hand, cuyo objetivo es atraparte en la década en la que estás para que no puedas seguir avanzando hacia el presente.

Referente:



Reloj antagonista (Don't hug me i'm scared 2)

El diseño de Dark Hand irá variando dependiendo de la época, por lo que en este mundo adoptará una apariencia pixel de 8 bits similar a la del protagonista. Antes de iniciar el combate aparecerá un pequeño cuadro de texto negro bastante simple y minimalista con el siguiente diálogo:

Dark Hand: Veo que te las has apañado para llegar hasta aquí. Soy Dark Hand, la persona que ha manipulado aquel reloj prohibido que te ha mandado al pasado. No dejaré que escapes de esta década tan fácilmente, así que prepárate para luchar.

No se escucha ningún tipo de línea de diálogo durante esta escena (ya que en esta década los diálogos no tenían voces). Tras estas líneas de diálogo comienza el combate. Para vencer, tendrás que ir destruyendo la coraza de Dark Hand propiciando una serie de golpes hasta eliminar toda su barra de vida, la cual se mostrará en la parte superior de la pantalla. Para que sea más difícil, tendrás que esquivar una serie de proyectiles con forma de manecilla que te irá lanzando. Toda la pelea transcurre en la misma pantalla estática, por lo que, al ser un espacio tan reducido, requiere de un alto nivel de habilidad para esquivar los golpes, por lo que es primordial centrarse en quitarle vida al boss. Tras vencer al boss se abrirá una línea de diálogo similar a la anterior:

Dark Hand: Por esta vez has vencido, pero esto no quedará así. La siguiente década es el doble de difícil, no sabes la que te espera. ¡Prepárate!

Tras ello, Dark Hand desaparece y deja un portal tras de sí en el cual se adentra Emit. Nuestro protagonista viaja a la siguiente década en lo que culmina este mundo.

Enemigos:

Además del boss anteriormente descrito, en cada nivel encontraremos varios enemigos a los que tendremos que vencer para avanzar por el mismo. Todos tienen una apariencia de 8 bits para adaptarse a la estética del mundo. Los más destacados que propongo son los siguientes:

-Minicillas: Se trata de dos manecillas de reloj andantes que atacan con sus puntas afiladas. Como son dos manecillas, cada una actúa como si fuera un pie (para así poder desplazarse por el escenario). Tiene poco alcance, así que seguramente solo te golpee si estás muy cerca de él. Minicillas abundan en los niveles 1-1, 1-2 y 1-3.

-Cuco: Se trata de un reloj inspirado en los famosos relojes de cuco. Cuco ataca con el pájaro que esconde en su interior, el cual sale a la luz una vez el protagonista se aproxima al enemigo. Cuco abunda en los niveles 1-2, 1-3, 1-4 y 1-5.

-Pájaros pulsera: Son unos enemigos voladores cuya forma se asemejan a las de un reloj de pulsera: cada extremo del mismo es un ala, con las cuales puede sobrevolar el nivel y propinar varios placajes al jugador. Los Pájaros Pulsera abundan en los niveles 1-3, 1-4 y 1-5.

-Pockets: Son unos enemigos basados en los relojes de bolsillo clásicos. Tienen una tapa con la que, si te atrapa, te produce daño al cerrarla. Estos enemigos pueden atraptarte usando sus cadenas. Los Pockets lanzarán su cadena cuando se percaten de tu presencia, por lo que si no logras esquivarla te irán arrastrando hacia ellos. Esto puede provocar que caigas por algún agujero y pierdas una vida. Los Pockets abundan en los niveles 1-3, 1-4 y 1-5.

-Areneitor: Es un reloj de arena viviente que cuenta con dos ataques. El primero consiste en lanzarle arena al jugador, la cual, aunque no quita daño, sirve para ralentizar al personaje y que tanto sus movimientos como ataques vayan más lentos. Este ataque lo ejecuta Areneitor cuando está en su forma normal, cuando este se da la vuelta y se invierte empieza con los ataques que quitan HP al jugador. Estos ataques consisten en aplastar al jugador mediante varios saltos impulsados desde arriba. Areneitor es el mini boss que se encuentra en el nivel 1-4, por lo que es exclusivo de esa zona.

Objetos:

Podemos diferenciar los distintos objetos que nos encontramos en el primer mundo según su utilidad:

En primer lugar, están los objetos consumibles. Estos objetos tienen un único uso, por lo que una vez son usados estos desaparecen. Entre los objetos que planteo podemos destacar:

-Reloj extra: un reloj verde con la manecilla apuntando al número 1. Si el jugador lo coge gana una vida extra.

-Reloj reparador: un reloj azul con la manecilla apuntando al número 2. Si el jugador lo coge recupera dos puntos de salud.

-Reloj trampa: un reloj rojo que aparece a modo de trampa. Si entras en contacto con él explota. Si no entras en contacto con él explota igualmente pasados tres segundos de su aparición en pantalla.

Estos objetos se encuentran escondidos en bloques o cofres, o simplemente esparcidos por todo el escenario.

La segunda categoría de objetos corresponde a las armas, son aquellos objetos con los cuales nuestro personaje podrá atacar a sus rivales. Las armas se mantienen durante todo el nivel, por lo que no desaparecen hasta que pases al siguiente. Para usarlas tan solo tienes que aproximarte a ellas, cogerlas y utilizar sus controles para manejarlas. El jugador puede optar por soltar las armas en cualquier momento, ya sea para cambiar de arma o para no usar ninguna (en cuyo caso el jugador atacaría mediante puñetazos y patadas). Los más destacados son:

-Martillo de juguete: Con este martillo podrás golpear a los enemigos para dejarlos aturdidos y así poder eliminarlos más fácilmente. Es un objeto exclusivo del nivel 1-3.

-Bombas temporales: Pequeñas bombas con forma de granada que puedes colocar en el terreno para que exploten pasado unos segundos. Dependiendo del color de la bomba, esta explotará antes o después: las rojas explotan en 1 segundo, las azules en 2 segundos y las verdes en 3 segundos. El objeto se puede hallar en los niveles 1-3, 1-4 y 1-5.

-Láser congelador: Se trata de un láser con el que podrás apuntar a diversos enemigos para que se queden congelados en el tiempo durante unos segundos y no puedan moverse. Se puede hallar en los niveles 1-4 y 1-5.

-Látigo: Un ataque de larga distancia que permite atacar a enemigos sin que tengas que estar muy próximo a ellos. Se puede hallar en los niveles 1-4 y 1-5.

En último lugar se encuentran los objetos coleccionables. Estos objetos no influyen en tu experiencia de juego, sino que son un añadido para coleccionistas que quieran sacar el 100% del juego y sacar contenido adicional. Se trata de tres relojes dorados que se encuentran escondidos en cada nivel del mundo (por lo que hay un total de 15 relojes dorados en todo el mundo). Si se consiguen todos los relojes dorados, el mundo estará completo al 100%, por lo que el contenido adicional estará más cerca de ser desbloqueado. La recompensa por conseguir el 100% en los cuatro mundos será desbloquear el nivel de dificultad “Muy difícil”, la opción de volver a jugar el juego con los comentarios de autor (aparecerán varias ventanas de texto en cada nivel con comentarios del creador donde se explican anécdotas y curiosidades, así como explicar detalladamente todos los guiños del nivel) y un descuento del 50% en el mundo DLC que tiene el juego. En este primer mundo, como los niveles se suceden uno detrás de otro, si en tu primera visita no consigues todos los relojes dorados el jugador podrá volver a visitar el mundo para conseguir aquellos relojes dorados que le falten (los ya conseguidos se quedan registrados). Eso sí, siguiendo la esencia de la época, el jugador tendrá que volver a repetir todos los niveles (aunque solo le falte un par de relojes dorados por coleccionar).

Banda sonora:

La música de este mundo estará compuesta por piezas de 8 bits con un estilo retro que nos evocará recuerdos de los juegos clásicos en los que se inspiran los niveles diseñados.

Referente: Nivel 1-1

<https://www.youtube.com/watch?v=6K6PnejXNGw&list=PL15D31545DFCB077E&index=4>

Donkey Kong – Stage Theme

Referente: Nivel 1-2

<https://www.youtube.com/watch?v=CJdFxTOysjo&list=PL2F9FC2ABF7FDAF43&index=4>

Mega Man – Elen Man Stage

Referente: Nivel 1-3

<https://www.youtube.com/watch?v=L4PxvY2gjP0&list=PL7C4FBCB7938A75BD&index=1>

Super Mario Bros – Overworld theme

Referente: Nivel 1-4

<https://www.youtube.com/watch?v=v1sTdewueiY&list=PL593F25C298E98E44&index=6>

Metroid – Kraids Hideout

Referente: Nivel 1-5

<https://www.youtube.com/watch?v=Y-95OE8Mslg&list=PL-vD6rIjXrcLe1LZFWXIGXnwCCtMJ7UIw&index=12>

Prince of Persia – Stage 9

Referente: Batalla contra jefe

<https://www.youtube.com/watch?v=-aUHiFIpRRE&list=PLEFFCC6ED90E41A23&index=8>

Castlevania III – Clockwork

Mundo 2: Los 90

Argumento:

Tras su travesía por la década de los 80, Emit aparece en la siguiente década. Esta, a pesar de ser más moderna que la anterior, conserva su estética *retro*, aunque con claros avances técnicos en todos sus aspectos. A la lejanía, Emit puede apreciar un enorme cartel que indica lo siguiente: “3D”. Para llegar a él, deberá avanzar por los niveles de este mundo noventero sin olvidar que Dark Hand puede estar haciendo de las suyas.

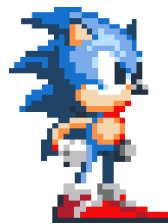
Avatar:

Este es el primer mundo del juego donde la apariencia de Emit cambia a mitad de trayecto. Durante los dos primeros niveles, Emit obtiene una apariencia de 16 bits, una versión bastante mejorada de su diseño de la década anterior.

Referentes:



Mario Bros en 16 bits



Sonic en 16 bits

Sin embargo, tras superar los dos primeros niveles y vencer al mini boss, Emit se transforma y entra en el mundo 3D. Su apariencia sufre un cambio radical y obtiene un modelo en tres dimensiones con unos gráficos poligonales que nos recuerdan a los primeros plataformas en 3D.

Referentes:



Mario en su primer modelo 3D



Crash en su primer modelo 3D

Respecto a la barra de vida de este mundo, en lugar de cuatro puntos de vida el protagonista tendrá un total de ocho, el doble respecto al anterior, como guiño a que se han duplicado el número de bits que componen al protagonista. Sin embargo, esta vez el daño genérico de los enemigos quita dos puntos de vida en lugar de uno, algo de lo que carecía el primer mundo del juego. Una vez más, la barra de vida está visualmente representada por un reloj, esta vez con ocho fragmentos. El jugador comienza con el número de vidas que lleva acumulado del anterior nivel.

Selección de niveles:

A diferencia del primer mundo, aquí sí tendremos una pantalla de selección del nivel. Sin embargo, esta será muy básica y contendrá un panel con el número de niveles (para que el jugador seleccione al que quiera ir) y una especie de fondo ambientado en el mundo, donde se ve al personaje en tamaño pequeño navegar por el mismo a la par que el jugador se mueve por la selección de niveles.

Referente:



Pantalla de selección de niveles de Super Mario World 2: Yoshi's island (SNES)

Diseño de niveles:

Al igual que en el mundo anterior, este está conformado por cinco niveles y un boss final. Sin embargo, hay una novedad a mitad de camino: la inclusión de un mini boss tras superar el segundo nivel (que al ser derrotado sirve como transición hacia la parte 3D del mundo).

Nivel 2-1: El primer nivel del mundo está inspirado en el videojuego *Sonic the Hedgehog*, lanzado en 1991 para Sega Mega Drive, siendo uno de los lanzamientos más potentes que inaugurarían la década. Como muchos niveles clásicos del erizo azul, el objetivo es llegar al final cruzando un mapa 2D que juega mucho con los caminos tanto horizontales como verticales (habrá partes donde podrás progresar avanzando recto y otras donde tendrás que trepar por paredes o impulsarte con muelles propulsores), hasta llegar al reloj final que te permita avanzar al siguiente nivel. Sin embargo, como guiño a la velocidad de Sonic, el objetivo será pasarte el mapa antes de que se agote el tiempo límite. Habrá un contador de cuatro minutos que empezará a bajar una vez comience el nivel. De todos modos, hay monedas esparcidas por el camino las cuales, una vez lleguen a un total de 100, sumarán un minuto más al marcador. Estas monedas se perderán progresivamente si recibes golpes de los enemigos que obstaculizarán el camino en varios puntos del mapa (cada golpe resta 5 monedas).

Referente:



Sonic the Hedgehog (1991)

Nivel 2-2: En esta ocasión, el nivel está inspirado en el clásico *Rayman* lanzado para consolas como Atari Jaguar o PlayStation en 1995. Este juego nos mostraba una faceta más desafiante de los plataformas, ya que para pasártelo estabas obligado a abrir todas las jaulas de todos los niveles. En esta fase, se homenajeará a esta entrega con una mecánica similar. El objetivo es abrir seis cajas de mercancías esparcidas por todo el nivel. Una vez abiertas, saldrán pequeños relojes de ellas simulando a las criaturas diminutas que salían de las jaulas de *Rayman*. Con todas las jaulas abiertas, el jugador tendrá que llegar al final del nivel para alcanzar el reloj que permita avanzar hacia el mini boss. Sin embargo, no todas las jaulas están a la vista del jugador, sino que habrá que cumplir ciertos requisitos para que aparezcan (tales como saltar en una determinada plataforma o derrotar a todos los enemigos del mapa).

Referente:



Rayman (1995)

Mini boss del segundo mundo: al acabar el segundo nivel, el jugador tendrá que enfrentarse a Big Cuco, al primer mini boss del juego externo a los propios niveles, uno que servirá como transición entre la zona 2D del mundo y la zona 3D. Aprovechando la estética del nivel del que proviene el jugador, las mecánicas del jefe serán similares a las del videojuego *Rayman*. Emit aparecerá en la zona de batalla junto al mini jefe, un pájaro similar al que podemos encontrar en cualquier reloj de cuco, pero con un tamaño enormemente agrandado y con una apariencia de 16 bits. Es una versión evolucionada del enemigo Cuco del primer mundo.

Referente:



Wally Warbles (Cuphead)

La batalla comienza inmediatamente tras el nivel 2 y el objetivo no será derrotarlo mediante ataques, sino llegar a la línea de meta donde espera el cartel de “3D”, todo esto esquivando los ataques del mini jefe. Por lo tanto, será una persecución y el mini jefe no tendrá barra de vida, la meta del jugador es llegar al final vivo. Una vez el jugador llegue al cartel donde pone “3D”, se dará por finalizada la pelea y se ejecutará una animación donde el pájaro será encarcelado en una jaula similar a la del *Rayman* original.

Haber vencido a este mini jefe implica el final de la zona 2D del mundo y el inicio de la parte 3D, que conforman el resto de niveles del mundo. Veremos una pequeña animación donde Emit ve transformada su apariencia de 16 bits en un personaje 3D con los gráficos poligonales explicados con anterioridad. Esto se debe a que entramos en el año 1996, donde los videojuegos plataformas en 3D empezaron a ganar protagonismo.

Nivel 2-3: Evidentemente, no podía ser otro referente el que iniciara la etapa 3D del mundo que *Super Mario 64*, el primer videojuego plataformas en 3D de Nintendo y un pionero en el mundo de los videojuegos. Este videojuego se estrenó en 1996 para la consola Nintendo 64, siendo una revolución en la época. Al igual que su objetivo era coleccionar estrellas en distintos mundos, en este nivel inspirado en el primer Mario 3D, el objetivo será encontrar el reloj que permitirá avanzar al siguiente nivel. Para ello, el

jugador tendrá que encontrar ocho manecillas esparcidas por todo el mapa (simulando las estrellas de recolectar ocho monedas rojas). Este será el primer entorno 3D del juego, pero los modelados imitarán la estética poligonal de la época. Los puentes, árboles y bolas de cañón rodantes serán algunos de los guiños incluidos en este nivel. También se incluirán referencias al título *Banjo-Kazooie*, lanzado en 1998 para Nintendo 64, ya que este es considerado como una especie de *Super Mario 64* pero con piezas de puzle en lugar de estrellas. Para hacer honor a esas piezas de puzles, un par de manecillas de las ocho que hay que recolectar en total solo podrán ser alcanzadas tras resolver unos pequeños puzles.

Referentes:



Super Mario 64 (1996)



Banjo-Kazooie (1998)

Nivel 2-4: Esta fase está inspirada en el famoso videojuego que daría nombre a su franquicia: *Crash Bandicoot*, lanzado en 1996 para PlayStation. Crash es uno de los plataformas más famosos de la industria de los videojuegos, y sus niveles siempre han sido una gran fuente de inspiración para otros títulos similares. Este nivel estará dividido en tres fases: el jugador tendrá que enfrentarse a una especie de triatlón imitando mapas similares a los del juego de referencia: una primera fase donde se tendrá que lidiar con muchas zonas de plataformas y enemigos, una segunda donde una enorme roca perseguirá

al jugador en un recorrido lineal hacia abajo, y una tercera fase en un puente donde la precisión será primordial. Tras superar estas fases, se alcanzará el reloj que lleva al siguiente nivel. Esta variedad de niveles intentará homenajear lo que consiguió Crash en su época.

Referente:



Crash Bandicoot (1996)

Nivel 2-5: El último nivel del segundo mundo está inspirado en otro clásico de los plataformas: *Spyro el dragón*, lanzado en 1998 para la consola PlayStation. En este nivel Emit contará con unas alas propulsoras, simulando las de un pequeño dragón, que le permitirán planear por un amplio escenario 3D donde la exploración será el componente principal. Al igual que en el juego del famoso dragón, donde hay dragones cristalizados, en este nivel habrá varios relojes cristalizados que habrá que devolver a la normalidad. Hay un total de cinco relojes cristalizados, y para poder devolverlos a su estado normal Emit tendrá que recoger orbes de fuego, los cuales permitirán al jugador exhalar fuego de una forma similar a Sypro. Al igual que hay cinco relojes cristalizados, hay un total de cinco orbes. Cuatro de esos orbes se hallarán explorando y derrotando enemigos, el quinto de ellos se conseguirá al recoger un total de 100 relojes pequeños (el equivalente a las gemas de Spyro). Al completar la misión aparecerá el reloj que permita al jugador acceder al jefe final del mundo.

Referente:



Spyro el dragón (1998)

Boss del segundo mundo: Repitiendo la fórmula del primer mundo, al terminar el quinto nivel podremos acceder desde la selección de niveles al boss final del mundo. Una vez más, tendremos que enfrentarnos a Dark Hand, el antagonista del videojuego. Sin embargo, esta vez notaremos un cambio en su aspecto: habrá pasado del diseño de 8 bits a un modelado poligonal en 3D que caracteriza a este mundo.

Referente:



Reloj antagonista (Don't hug me i'm scared 2)

Antes de iniciar el combate, aparecerá un cuadro de texto algo más elaborado que el del primer mundo, pero manteniendo su simpleza, con la siguiente interacción:

Dark Hand: Volvemos a encontrarnos, Emit. ¿Me notas distinto? Eso es debido a tu progreso a través de las décadas, mi aspecto va cambiando debido a que te las estás apañando para volver al presente. Pero aquí termina tu aventura.

Emit: ¿Por qué haces esto? ¿Por qué no quieres que vuelva al presente?

Dark Hand: Solo un necio no se daría cuenta aún de mi propósito. No voy a perder tiempo con un pelele como tú, ¡luchemos!

En esta interacción sigue sin haber doblaje, pero sí se reproducirán algunos efectos de sonido como gruñidos o pequeñas expresiones como suspiros o muestras de ira. Tras eso, la batalla con el segundo boss dará comienzo. La principal diferencia que notamos respecto a la primera batalla contra Dark Hand es el entorno. Esta vez no estamos en una pequeña pantalla 2D, sino que la arena de combate será un entorno 3D donde el jugador tendrá más libertad de movimiento. Los ataques de Dark Hand son similares a los de la primera batalla, pero adaptados al 3D: las manecillas que lanza tendrán una hit box más grande y perseguirán a Emit por mucho que huya de ellas. Para evitar que las manecillas te golpeen, el jugador tendrá que colocarse detrás de unas rocas colocadas en el escenario

para que las manecillas choquen contra ellas y dejen de perseguirte. Tras lograr bloquear un total de tres manecillas, Dark Hand se tomará unos segundos para recargar energía, y ahí es donde el jugador podrá aprovechar para golpearle y restarle puntos de vida (cuya barra se mostrará en la parte superior). Cuando le queden cuatro toques, Dark Hand mandará las manecillas de dos en dos y con más velocidad, además de destruir la mitad de las rocas del escenario para que haya menos puntos de defensa. Una vez Emit venza a Dark Hand, aparecerán los siguientes diálogos:

Dark Hand: Estúpido... lo has vuelto a hacer. Me preparé a fondo para que de la siguiente década no salgas, no pienso permitir que vuelvas al presente.

Emit: ¡Espera! ¡Tengo que preguntarte algo!

Sin dejar que Emit formule su pregunta, Dark Hand desaparece y deja un portal tras de sí a través del cual Emit viaja a la siguiente década, poniendo punto y final al segundo mundo.

Enemigos:

Además del mini boss y la batalla contra Dark Hand, el mundo cuenta con una selección de enemigos más amplia respecto a los del primer mundo. Algunos de ellos serán exclusivos de los dos primeros niveles (por lo que tendrán apariencia de 16 bits) y otros los podremos ver en la fase 3D del mundo (por lo que serán enemigos en 3D). Podemos destacar los siguientes:

-Minicillas: Junto a los pájaros pulsera, son los únicos enemigos que regresan respecto al primer mundo. Sus ataques se mantienen: usan sus puntas afiladas para herir al jugador, caminan simulando dos piernas y tienen un alcance algo limitado. En las dos primeras fases tendrán una apariencia de 16 bits, y en las tres fases restantes tendrán su propio modelo 3D. Minicillas abundan en los niveles 2-1, 2-2, 2-3, 2-4 y 2-5.

-Pájaros pulsera: Regresan con una apariencia de 16 bits y también en 3D. Su función es la misma: atacar desde el aire con sus alas que simulan al típico reloj de pulsera que encontramos a día de hoy. Los Pájaros Pulsera abundan en los niveles 2-1, 2-2, 2-3, 2-4 y 2-5.

-Campanero: Este enemigo con forma de campana tiene un total de dos ataques: en primer lugar, está el estruendo, donde la campana empezará a sonar y a emitir un estridente sonido que dejará paralizado a Emit durante cinco segundos. En segundo lugar, está el

campanazo, un ataque donde Campanero usa la bola que está en su interior a modo de proyectil para golpear a Emit y quitarle HP. Campanero abunda en los niveles 2-1 y 2-2 (apariciencia de 16 bits) y 2-3, 2-4 y 2-5 (apariciencia 3D).

-Camuflaje: Camuflaje es un enemigo que adopta la forma de elementos del nivel en el que se encuentra el jugador, ya sean coleccionables u objetos del entorno como árboles o piedras. Cuando pasas al lado de ellos, Camuflaje se abalanza sobre el jugador y desaparece en el acto. Es el único enemigo del mundo que no tiene vida, su única función es obstaculizar al jugador y restarle algo de vida en el proceso. Camuflaje abunda en los niveles 2-1 y 2-2 (apariciencia de 16 bits) y 2-3, 2-4 y 2-5 (apariciencia 3D).

-Numerólogo: Este enemigo de apariciencia es redondeado, simulando un cero de media estatura. Tiene dos manos mediante las cuales ataca con proyectiles con forma de números. Cuando esté preparando su ataque, en cada mano aparecerá un dígito que irá variando hasta pararse en un número del 1 al 4. Ese número indica el daño que hará a Emit si el proyectil le alcanza (si sale 2, cada proyectil quitará dos puntos de vida, cuatro en total si impactan los proyectiles de ambas manos). Como es al azar, cada número tiene un % de aparición: 1 (60%), 2 (20%), 3 (15%) y 4 (5%). Para evitar que ataque, hay que golpearle repetidas veces antes de que cargue el número. Numerólogo abunda en los niveles 2-3 y 2-5.

-Sandman: Es un monstruo de arena de media estatura que camina de forma bastante pausada. Sin embargo, si logra darte un zarpazo con sus garras te restará HP. Además, va dejando un rastro de arena al caminar que, si la pisas, resbalarás y te dejará aturdido durante un par de segundos. Sandman abunda en los niveles 2-3 y 2-5.

-Big Tower: Big Tower es una enorme torre del reloj inspirada en el famoso Big Ben, que ataca a Emit dejándose caer para así aplastarle. Su hit box es la más grande de los enemigos de este mundo, ya que al caer al suelo no solo te puede quitar vida si te toca, sino que también emite unas ondas en el suelo las cuales, si no saltas con el timing preciso, te restarán HP al entrar en contacto contigo. Su debilidad es su movimiento, es incluso más lento que Sandman. Sin embargo, es bastante tanque y tiene más resistencia que el resto. Big Tower abunda en los niveles 2-3 y 2-5.

Objetos:

Al igual que hicimos en el primer mundo, estableceremos varias categorías de objetos en este segundo mundo:

La primera categoría son los objetos consumibles, aquellos que desaparecen una vez son usados. Vuelven los consumibles del primer mundo, ahora con un aspecto renovado (16 bits y también 3D). Además, tenemos la incorporación de un cuarto consumible.

-Reloj extra: un reloj verde con la manecilla apuntando al número 1. Si el jugador lo coge gana una vida extra.

-Reloj reparador: un reloj azul con la manecilla apuntando al número 2. Si el jugador lo coge recupera dos puntos de salud.

-Reloj congelador: un reloj gris con la manecilla apuntado al número 3. Aparecerá cuando el jugador esté enfrentándose a los enemigos (incluido las batallas contra jefes), y al entrar en contacto con él, el tiempo quedará congelado durante tres segundos, tiempo que podrá ser aprovechado en golpear a los rivales o incluso huir si así se desea.

-Reloj trampa: un reloj rojo que aparece a modo de trampa. Si entras en contacto con él, explota. Si no entras en contacto con él, explota igualmente pasados tres segundos de su aparición en pantalla.

Estos objetos se encuentran escondidos en bloques o cofres, o simplemente esparcidos por todo el escenario.

La segunda categoría pertenece a aquellos objetos que el jugador utilizará como arma. El funcionamiento de estos objetos se repite respecto al primer mundo, el jugador puede elegir en cualquier momento si seguir usando el arma que se encuentre por el nivel o bien soltarla. Algunas armas del anterior mundo vuelven con un aspecto renovado, mientras que otras en cambio son nuevas:

-Laser congelador: Se trata de un láser con el que podrás apuntar a diversos enemigos para que se queden congelados en el tiempo durante unos segundos y no puedan moverse. Se puede hallar en los niveles 2-1 y 2-2.

-Bombas temporales: Pequeñas bombas con forma de granada que puedes colocar en el terreno para que exploten pasado unos segundos. Dependiendo del color de la bomba,

esta explotará antes o después: las rojas explotan en 1 segundo, las azules en 2 segundos y las verdes en 3 segundos. El objeto se puede hallar en los niveles 2-3, 2-4 y 2-5.

-Guantes dorados: Los guantes de Emit se vuelven dorados al entrar en contacto con ellos, por lo que su poder se ve duplicado, quitando sus puñetazos el doble de HP a los enemigos. Este arma tiene efecto temporal y se irán desgastando con su uso hasta quedar inutilizados. Estos guantes se pueden hallar en los niveles 2-1, 2-2, 2-3, 2-4 y 2-5.

-Espadas minerales: Al cogerlas, el jugador podrá blandir unas espadas que, dependiendo de su material, quitarán más o menos daño: las de bronce quitan un punto de vida a los enemigos, las de plata dos de HP, y las de oro restan un total de tres puntos. Estas espadas se pueden hallar en los niveles 2-3 y 2-5.

La última categoría pertenece a los objetos coleccionables, aquellos que ampliarán nuestro museo y permitirá al jugador seguir aspirando a ese 100% que le otorgarán los beneficios detallados en el primer mundo. Tres relojes dorados se encuentran ocultos en cada nivel, quince en total. La ventaja que este mundo ofrece respecto a su predecesor es que, si no se consiguen todos los relojes dorados de un nivel, el jugador podrá volver a ese nivel libremente desde la selección de niveles sin la necesidad de tener que volver a jugarlos todos uno detrás de otro como en la época de los 80. Sin embargo, el entorno 3D de los últimos niveles dificulta bastante localizar estos relojes dorados.

Banda sonora:

La música de este mundo muestra dos claras disciplinas: los dos primeros niveles tendrán piezas musicales de 16 bits algo más modernas que las del anterior mundo, pero manteniendo el estilo *retro*, y los tres niveles restantes muestran piezas musicales más modernas y con una calidad de sonido superior, destacando los temas a piano.

Referente: Selección de niveles

<https://www.youtube.com/watch?v=9xZUISersxg>

Super Mario World 2: Yoshi's island – Map Theme

Referente: Nivel 2-1

<https://www.youtube.com/watch?v=G-i8HYi1QH0&list=PLFEAB09AB60D54F4F&index=6>

Sonic the Hedgehog – Green Hill Zone

Referente: Nivel 2-2

<https://www.youtube.com/watch?v=HtSb-g7Ri-8&list=PLO4jlmGoc6uAKAgI6WEWiL33IESJcae84&index=12>

Rayman – Suspense (The flood)

Referente: Mini boss

<https://www.youtube.com/watch?v=es5jFIH4-fg&list=PLO4jlmGoc6uAKAgI6WEWiL33IESJcae84&index=13>

Rayman – Moskito's Rage

Referente: Nivel 2-3

<https://www.youtube.com/watch?v=FWhKyk-4j6I&list=PLFA7714E316F2CB06&index=15>

Banjo-Kazooie – Gruntilda's Lair

Referente: Nivel 2-4

<https://www.youtube.com/watch?v=veJ51UnkaFo&list=PL75F88CFDC09037C2&index=9>

Crash Bandicoot – Hog Wild, Whole Hog

Referente: Nivel 2-5

<https://www.youtube.com/watch?v=JhqNfvJLEss&list=PLA6ECEC231DE28F97&index=5>

Spyro el dragón - Dark Hollow

Referente: Batalla contra jefe

<https://www.youtube.com/watch?v=ggEVkvFhNUc&list=PLA6ECEC231DE28F97&index=43>

Spyro el dragón – Gnasty Gnorc

Mundo 3: Los 2000

Argumento:

Emit llega al Siglo XXI por todo lo alto. Tras superar la década noventera, cinco nuevos niveles aguardan a un joven que sigue dándole vueltas al propósito de Dark Hand, a la par que teoriza sobre qué peligros acechan en esta nueva generación, una mucho más perfeccionada y con gran salto de calidad gráfico, ofreciendo una notable mejoría respecto a lo que nos ofrecía el 3D noventero.

Avatar:

En este mundo, Emit abandona su diseño poligonal y adquiere una apariencia 3D mucho más natural con un modelado cuidado que se acerca a lo que conocemos a día de hoy por modelo 3D en un videojuego. Sin embargo, Emit no adquiere esta apariencia mejorada inmediatamente, ya que al iniciar el primer nivel del mundo Emit sigue portando la apariencia poligonal. Como detallaré en el primer nivel, el objetivo del mismo será encontrar la poción que mejore el aspecto físico de Emit, adquiriendo el diseño definitivo para el resto del mundo.

Referente:



Render de Mario en Super Mario Sunshine

Emit ve mejorado su contador de vida, ahora en lugar de ocho fragmentos de reloj contará con un total de diez. El daño genérico de los enemigos se mantendrá en dos, pero muchos de ellos tendrán ataques especiales más peligrosos que los que hemos podido observar hasta ahora, por lo que el jugador no debe confiarse. El número de vidas se mantendrá en el mismo número con el que el jugador finalizó el anterior mundo.

Selección de niveles:

En este mundo, la selección de niveles evoluciona bastante respecto al anterior. Esta vez, la selección se hará en un entorno 3D, cada nivel se verá representado por una maqueta 3D a modo de miniatura que representa lo que vamos a encontrar en ese nivel. El letrero con el nombre del nivel y el número de relojes dorados cosechados en el mismo también se muestra más estilizado y colorido. El fondo de la selección de niveles muestra muchos relojes en 3D navegando en un mar de números y fechas.

Referente:



Pantalla de selección de niveles de Super Mario Galaxy (Wii)

Diseño de niveles:

Repitiendo la misma estructura, en este mundo encontraremos cinco nuevos niveles, esta vez todos en 3D. El primer nivel es el que más representa la estética del anterior mundo al servir como transición en la mejoría gráfica, teniendo los cuatro restantes la mejoría de los modelos 3D que se va desarrollando a lo largo de la década. Además, introduce novedades como la inclusión de actores de voz en los diálogos y una mayor importancia de la narrativa (habrá mínimo una cinemática con voz por nivel, presentando la situación y estableciendo el objetivo de la fase).

Nivel 3-1: El primer nivel del tercer mundo está inspirado en el videojuego *Conker's Bad Fur Day*, lanzado en 2001 para la consola Nintendo 64. Este videojuego es muy diferente a lo visto hasta ahora, puesto que estaba enfocado a un público algo más adulto debido al lenguaje empleado en el mismo (y a algunas escenas no aptas para menores). He decidido tomar este juego como referente porque gráficamente podría ser perfectamente un

videojuego de la década pasada, pero lanzado en los últimos años de vida de la consola de Nintendo. Esto se representa en Emit, quien al cambiar de década se extraña de no apreciar ningún cambio en su aspecto. Este nivel tiene como objetivo adoptar este cambio generacional a través de una historia contada mediante personajes *cartoon* y viñetas al estilo comic, tal y como hizo en su época *Conker*. Por tanto, será un nivel donde la narrativa cobre más protagonismo que el *gameplay*.

Al entrar al nivel, se mostrará una secuencia donde podremos escuchar por primera vez desde la introducción la voz de Emit, ya que en esta época el doblaje en los videojuegos empezó a ser algo más habitual. En la cinemática inicial, una especie de gnomo se encuentra con Emit en medio de un bosque. Emit, quien sigue teniendo el diseño poligonal de la anterior década, le pregunta sobre su aspecto y cómo puede cambiarlo. El gnomo le cuenta que conoce la receta para hacer la poción que le cambiará el aspecto, pero antes deberás ayudarle a encontrar unas setas alucinógenas para sus trapicheos. De esta forma, comienza la aventura de Emit por el bosque con el propósito de recolectar setas alucinógenas para el gnomo. En el proceso, además de encontrarse con algunos enemigos (a los cuáles tendrás que vencer con varias armas que se encuentren en el entorno) y zonas de plataformeo, el jugador se topará con varias criaturas del bosque con un aspecto algo perjudicado, quienes mandarán hacer a Emit una serie de puzzles, minijuegos y tareas a cambio de setas para el gnomo. El lenguaje empleado en las cinemáticas es gamberro, juvenil y algo alocado representando la esencia de *Conker*, aunque con un tono menos picante en comparación a este, ya que este videojuego está pensado para un PEGI inferior al de *Conker*.

Tras completar todos los eventos y recolectar todas las setas, el jugador tendrá que devolvérselas al gnomo, quien mediante una cinemática final fabricará la poción para Emit. Este se la toma y su diseño poligonal sufrirá una transformación, adaptando su aspecto al motor gráfico de la década, más perfilado y humanizado. Este diseño se mantendrá para el resto de niveles del mundo. A continuación, Emit cogerá el reloj que le llevará al siguiente nivel.

Referente:



Conker's Bad Fur Day (2001)

Nivel 3-2: El segundo nivel del mundo tiene como referente videojuegos como *Super Monkey Ball*, lanzado en 2001 para la nueva consola de Nintendo: GameCube. La premisa del juego es muy simple, así como su mecánica: un mono va en una bola por una serie de circuitos donde tiene que alcanzar la meta en un tiempo límite. Es una mecánica sencilla pero adictiva y entretenida, por lo que la he adaptado para un nivel donde Emit estará atrapado en una bola de pinchos. Para liberarse, el jugador tendrá que superar un total de diez circuitos repletos de obstáculos en un tiempo límite (se tomarán también de referencias circuitos de otros juegos como el tobogán de *Super Mario 64*). Por los recorridos habrá relojes pequeños que, cuando acumules 100, obtendrás una vida extra. Es uno de los pocos niveles del juego donde no hay enemigos. Una vez superado los diez circuitos, la bola de pinchos se destruirá y aparecerá el reloj para ir al siguiente nivel.

Referente:



Super Monkey Ball (2001)

Nivel 3-3: El tercer nivel tiene como fuente de inspiración el videojuego *Ratchet & Clank*, publicado en 2002 para la nueva consola de Sony: PlayStation 2. Este nivel lo he enfocado

en el farmeo, pues el objetivo del jugador será reunir un total de 5000 engranajes, haciendo referencia a los guitones con los que se podían comprar armas en *Ratchet & Clank*. Para farmear engranajes, estos se encontrarán explorando escenarios robotizados y repletos de mecanismos y, sobre todo, derrotando a los enemigos que hay por la zona. La dificultad reside en que, a medida que avanza el tiempo en el nivel, más fuertes se harán los enemigos. Por suerte hay una tienda al inicio del nivel donde el jugador podrá mejorar sus estadísticas y ganar fuerza, defensa, vida... usando los engranajes farmeados. La clave es establecer un equilibrio entre gastar engranajes en fortalecerse y guardarlos para alcanzar los 5000 necesarios para terminar el nivel. En el balance está la virtud, no descuidar ninguna de las dos cosas para no estancarse. Una vez se alcance la cifra de 5000 engranajes, aparecerá el reloj para avanzar al siguiente nivel.

Referente:



Ratchet & Clank (2002)

Nivel 3-4: En esta ocasión, el nivel toma como referencia la tercera entrega de la saga *Jak and Daxter*, conocido como *Jak 3*, lanzado en el año 2004 para PlayStation 2. En esta ocasión, Emit navegará por el escenario vía aérea. Para ello, irá alternando entre distintos medios: una tabla aeroslizadora, un cohete teledirigido, etc. Como arma principal, Emit contará con una pistola supersónica con distintas funciones: rayos eléctricos, laser, balas, etc. Por tanto, será un nivel que mezcle conducción, shooter y plataformas. El objetivo es ir cumpliendo misiones de derrotar enemigos. El escenario es completamente desértico, sin rastros de vida humana por los alrededores. Cuando se completen un total de cinco misiones, aparecerá el reloj para avanzar al siguiente nivel. El jugador tendrá una lista de diez misiones consistentes en derrotar enemigos, por lo que podrá elegir libremente qué cinco misiones de la lista le conviene hacer (cada una con su propio medio de transporte y su propia pistola como arma).

Referente:



Jak 3 (2004)

Nivel 3-5: Para finalizar el mundo, tendremos un último nivel inspirado en uno de los plataformas más importantes de la década, una joya del fontanero nintendero: *Super Mario Galaxy*, lanzado para Wii en 2007. Emit aparecerá en una planeta donde tendrá que encontrar un total de tres relojes (simulando las estrellas del videojuego de referencia). Cada reloj es una misión distinta: en la primera se tendrá que llegar al final del nivel enfocado en las plataformas, en la segunda se deberá derrotar a un mini jefe exclusivo de este nivel, y en la tercera se deberá encontrar el reloj que está escondido en el nivel utilizando disfraces especiales para explorar el entorno. En el mapa de este nivel se jugará con la gravedad al igual que se hizo en su época con *Super Mario Galaxy*, por lo que habrá muchos cambios de sentido tanto vertical como horizontalmente. Los escenarios, por su parte, serán muy redondeados, simulando una especie de planeta. El control de la cámara y el sentido de la orientación serán fundamentales en esta fase. Tras reunir los tres relojes, aparecerá el reloj final que permita al jugador avanzar hacia el boss del mundo.

Referente:



Super Mario Galaxy (2007)

Boss del tercer mundo: El tercer enfrentamiento contra Dark Hand sufrirá dos modificaciones. En primer lugar, el diseño del mismo ya no será poligonal, sino que se adaptará a los nuevos gráficos del protagonista y de los niveles jugados. Y, en segundo lugar, la batalla se producirá en un entorno mucho más abierto, y con una mayor movilidad tanto para el jefe como para el jugador. Además, se requerirá ir variando de arma para vencerle.

Referente:



Reloj antagonista (Don't hug me i'm scared 2)

Antes de iniciar el combate, se reproducirá una cinemática donde escucharemos por primera vez la voz de Dark Hand:

Dark Hand: Estás siendo mi víctima más cabezota. Nunca nadie había logrado llegar tan lejos en su afán por volver a su época.

Emit: ¿A qué te refieres? ¿Quieres decir que has atrapado a más personas en el pasado y que no soy el único?

Dark Hand: Exacto. Algunos desistieron y aceptaron mi supremacía. Otros se opusieron a mi e intentaron regresar a su época sin éxito. Tú de momento estás siendo bastante duro de pelar, pero acabaré contigo igualmente. Tal y como hice con el resto.

Emit: ¿Por qué haces esto? ¿Por qué vivir aferrado al pasado?

Dark Hand: Porque el pasado es nuestro origen, nuestras raíces, el lugar de donde venimos. No voy a permitir que el tiempo siga transcurriendo, no mientras yo viva.

Tras esta escena, comienza la batalla que pondrá fin al tercer mundo. En esta ocasión, Dark Hand se cubrirá con un escudo magnético que le protegerá de cualquier ataque. Para poder atacarle, habrá una serie de armas escondidas por el extenso mapeado. Tendrás que emplear un arma distinta dependiendo del color de la barrera:

-Barrera roja: Bombas

-Barrera verde: Pistola

-Barrera azul: Espada

Mientras el jugador busca cada arma, tendrá que esquivar las manecillas misil de Dark Hand. Además, este será el primer combate contra él donde usará su propio cuerpo para golpear a Emit, siendo sus brazos y sus piernas unos obstáculos más durante la batalla. Además, cuando Dark Hand pierde la mitad de su vida, empezará a levitar y a asestar golpes en plancha desde arriba. Esquivar estas embestidas es bastante complicado debido al tamaño de su cuerpo y a su enorme hit box, por lo que es recomendable llegar a esta fase de la pelea con una buena cantidad de vida. Una vez se le arrebate toda la vida a Dark Hand, se dará por finalizado el combate y se reproducirá una nueva cinemática.

Emit: A ver si lo entiendo... haces todo esto porque no quieres que el mundo avance. Vives atascado en el pasado y quieres obligar a todo el mundo a vivir la vida a tu manera, encerrándolos en el pasado.

Dark Hand: Yo antes era un humano como tú... por eso tengo brazos y piernas. Pero dejé atrás mi forma corpórea y encontré un hechizo para fusionarme con un reloj embrujado. Desde entonces, tengo poderes temporales y puedo lanzar este tipo de maldiciones. Tristemente, no tengo la suficiente fuerza como para encerrarte en un bucle temporal, Pero, aunque regreses al presente, volveré a encontrar la manera de devolvarte al pasado. Así eternamente.

Emit: ¿No te das cuenta de lo que haces? Tienes idealizado el pasado cuando lo importante es evolucionar y disfrutar de nuevas formas de vivir la vida. No hace falta tampoco renunciar al pasado, simplemente convivir con él sin renunciar al futuro.

Dark Hand: Tú no lo entiendes. Jamás lo entenderías.

Emit: Si no me dejas otra elección, tendré que acabar contigo para siempre. No dejaré que atormentes a más gente con tu ideología sectaria.

Dark Hand: Eso es... si consigues sobrevivir a la última década.

Dark Hand desaparece tras una bruma tenebrosa y aparece un portal. Emit, con gesto decidido, lo traspasara y viaja a la siguiente década finalizando el tercer mundo.

Enemigos:

Además de esta nueva batalla contra *Dark Hand*, contamos con una lista de enemigos a la altura del anterior mundo. Los enemigos, salvo en el primer nivel, también adoptan una mejora gráfica y un modelado 3D más elaborado. Los más destacados son:

-Minicillas: Un icono del videojuego que repite por tercera ocasión. Continúa usando sus puntas afiladas para dañar al jugador como en los dos anteriores mundos. Minicillas abundan en los niveles 3-1, 3-3, 3-4 y 3-5.

-Pájaros pulsera: Otro clásico junto a las Minicillas. Simulando la forma de un reloj de pulsera cotidiano, ataca con sus afiladas alas al jugador. Los Pájaros pulsera abundan en los niveles 3-1, 3-3, 3-4 y 3-5.

-Cubo congelador: Este cubo, al estallar, congela a todo aquel que se encuentre en el área de impacto durante cinco segundos, quitándole vida a Emit en el acto. El jugador no puede atacar a este enemigo, ya que al hacerlo explotará igualmente. Cubo congelador abunda en los niveles 3-1, 3-3, 3-4 y 3-5.

-Calcula: Es un enemigo con forma de calculadora cuyo daño varía en función del número que esté marcado en rojo (del 1 al 9) en su cuerpo. Calcula empezará con el número 1 en rojo, por lo que solo quitará uno de HP. Pero, según vayas quitándole vida, el número irá ascendiendo progresivamente: 2, 3, 4, 5... así hasta 9, que será cuando solo le quede un toque de vida. Por tanto, será un rival que será más peligroso cuanto menos vida tenga, por lo que conviene extremar cuidado cuando esté a punto de morir. Ataca dejando caer su peso sobre Emit. Calcula abunda en los niveles 3-1, 3-3, 3-4 y 3-5.

-Pendulón: Es un péndulo que camina dando brincos sobre su base con forma de circunferencia. Por cada brinco, unas ondas de daño se expanden, y si entran en contacto con el jugador harán que pierda vida. Además, si te acercas demasiado a Pendulón, este puede golpearte con su base y quitarte el doble de daño del que quitaría con los brincos (es decir, en lugar de dos puntos de vida quitaría cuatro). Pendulón abunda en los niveles 3-1, 3-3, 3-4 y 3-5.

-Robo-Atizado: Son robots que atacan con llaves inglesas que pueden usar tanto de arma de mano como de proyectil. Además, tienen un segundo ataque especial que es vómito de engranajes, el cual tiene muy corto alcance, pero si impacta en el jugador no podrá

moverse durante varios segundos, además de perder vida. Robo-Atizado abunda en los niveles 3-3 y 3-4.

-Carni: Inspirada en la famosa planta piraña de Mario, esta especie de planta mutante es el mini jefe exclusivo del nivel 3-5. Ataca con sus colmillos, los cuales se los arranca con sus brazos y los lanza hacia el jugador. Son muy difíciles de esquivar, ya que es uno de los proyectiles más veloces de todo el juego. Para vencerla, hay que marearla dando muchas vueltas alrededor de ella para aturdira y aprovechar así para atacar. Es un mini jefe exclusivo del nivel 3-5, no aparece en ninguna otra fase.

Objetos:

Mantenemos las mismas categorías de objetos de los anteriores mundos: consumibles, armas y coleccionables.

Respecto a los consumibles, en este mundo recuperaremos todos los consumibles vistos hasta ahora más una quinta incorporación y un set de disfraces exclusivos del quinto nivel:

-Reloj extra: un reloj verde con la manecilla apuntando al número 1. Si el jugador lo coge gana una vida extra.

-Reloj reparador: un reloj azul con la manecilla apuntando al número 2. Si el jugador lo coge recupera dos puntos de salud.

-Reloj congelador: un reloj gris con la manecilla apuntado al número 3. Aparecerá cuando el jugador esté enfrentándose a los enemigos (incluido las batallas contra jefes). Al entrar en contacto con él, el tiempo quedará congelado durante tres segundos, tiempo que podrá ser aprovechado en golpear a los rivales o incluso huir si así se desea.

-Reloj trampa: un reloj rojo que aparece a modo de trampa. Si entras en contacto con él, explotará. Si no entras en contacto con él, explotará igualmente pasados tres segundos de su aparición en pantalla.

-Reloj arcoíris: un colorido reloj que te hará invencible durante 20 segundos, ningún enemigo podrá golpearte. Eso sí, no te protege de las muertes por caída.

-Set de disfraces: son disfraces de animales que aportan distintas habilidades para fomentar la exploración. Son exclusivos del quinto nivel y hay un total de cinco disfraces: abeja (volar), topo (excavar), liebre (super velocidad), canguro (super fuerza) y pez (respiración bajo agua).

Estos objetos se encuentran escondidos en bloques o cofres, o simplemente esparcidos por todo el escenario.

Respecto a las armas, en este mundo volvemos a contar con las clásicas bombas y el láser, a la cual se les suma nuevas incorporaciones exclusivas de algunos niveles:

-Láser congelador: Se trata de un láser con el que podrás apuntar a diversos enemigos para que se queden congelados en el tiempo durante unos segundos y no puedan moverse. Este objeto se puede hallar en los niveles 3-1, 3-3, 3-4 y 3-5.

-Bombas temporales: Pequeñas bombas con forma de granada que puedes colocar en el terreno para que exploten pasado unos segundos. Dependiendo del color de la bomba, esta explotará antes o después: las rojas explotan en 1 segundo, las azules en 2 segundos y las verdes en 3 segundos. Este objeto se puede hallar en los niveles 3-1, 3-3, 3-4 y 3-5.

-Pistola supersónica: Es un arma exclusiva del cuarto nivel y no podrás desequipártela, puesto que la necesitarás para superar el objetivo que te plantea la fase. Tiene distintas funciones como lanzar rayos eléctricos, disparar balas o expulsar rayos láser.

-Dark Bomb, Dark Sword y Dark Gun: Son las tres armas exclusivas del boss del tercer mundo, las que necesitarás para quebrantar las distintas barreras que Dark Hand usará durante la pelea. El funcionamiento es el mismo de cualquier bomba, espada y pistola respectivamente.

En último lugar están los objetos coleccionables protocolarios: tres relojes dorados escondidos por los niveles y que, al conseguirlos todos, se podrá alcanzar el 100% y ganar las distintas recompensas explicadas en el primer mundo.

Banda sonora:

La calidad musical se somete a una clara evolución respecto a los mundos anteriores. Esta vez contaremos con algunos tracks orquestados, gozando de una gran variedad de instrumentos musicales y una calidad sonora más moderna, con un sonido mucho más limpio (sobre todo en el quinto nivel, el más evolucionado del mundo).

Referente: Selección de niveles

<https://www.youtube.com/watch?v=hxLDIf2N8Zo&list=PL7CFEF478E3980B62&index=12>

Super Mario Galaxy – Course Select

Referente: Nivel 3-1

<https://www.youtube.com/watch?v=4yUcY9fceec&list=PLD07895DD80131E06&index=12>

Conker's Bad Fur Day – Bats

Referente: Nivel 3-2

<https://www.youtube.com/watch?v=kfKST7I5KCw&list=PLzhI4DWPPUUnryDVq-Kqkj3NPx3ITRM0Q&index=2>

Super Monkey Ball – Monkey Race

Referente: Nivel 3-3

<https://www.youtube.com/watch?v=iGP3eS5Y0LE&list=PLwxLlSv5mvIa1WGSK3wH3o2Y9I4D-rqFi&index=8>

Ratchet & Clank – Aridia Outpost X11

Referente: Nivel 3-4

https://www.youtube.com/watch?v=j7Oo_uNt8tc&list=PLwxLlSv5mvIa6tVHHVJBM9NwUDdlW-lx-&index=7

Jak 3 – Metalhead Hunt

Referente: Nivel 3-5

<https://www.youtube.com/watch?v=qy8Sn6DHIi0&list=PL7CFEF478E3980B62&index=13>

Super Mario Galaxy - Good Egg Galaxy

Referente: Batalla contra jefe

<https://www.youtube.com/watch?v=S48fBArqbaI&list=PL7CFEF478E3980B62&index>

=16

Super Mario Galaxy – Dino Piranha (Fast)

Mundo 4: La década del 2010 (Era de la nostalgia)

Argumento:

Emit llega a la última década y se reproduce una cinemática donde se muestra un sedero tenebroso. De repente, Dark Hand hace acto de aparición.

Dark Hand: Has llegado al final. Muchos la llaman la era de los regresos, de la nostalgia. A mí me gusta llamarla la era del declive. Millones de personas miran hacia el futuro con optimismo, con ganas de progresar y de innovar. Otras en cambio, intentan recuperar aquella esencia de antaño con los medios de ahora. Y tú, ¿eres un innovador? ¿o un nostálgico?

Dark Hand desaparece mientras un rayo cae sobre el sendero siniestro de en frente, dividiéndose en el acto en dos caminos dispuestos a ser explorados. Entre los dos caminos hay una puerta cerrada

La calidad gráfica de esta última década muestra las últimas innovaciones en videojuegos, siendo este el mundo con mejores gráficos y el que más calidad técnica posee, al representar títulos más recientes y modernos.

Avatar:

En este mundo, Emit tiene un modelado 3D que nada tiene que envidiar a los últimos lanzamientos de videojuegos. Sin embargo, debido a la mecánica de este mundo que se detallará a continuación, en algunos niveles Emit tendrá un modelo 2D utilizando un estilo artístico más refinado respecto al 2D del siglo pasado.

Referentes:



Render de Mario en Super Mario Odyssey



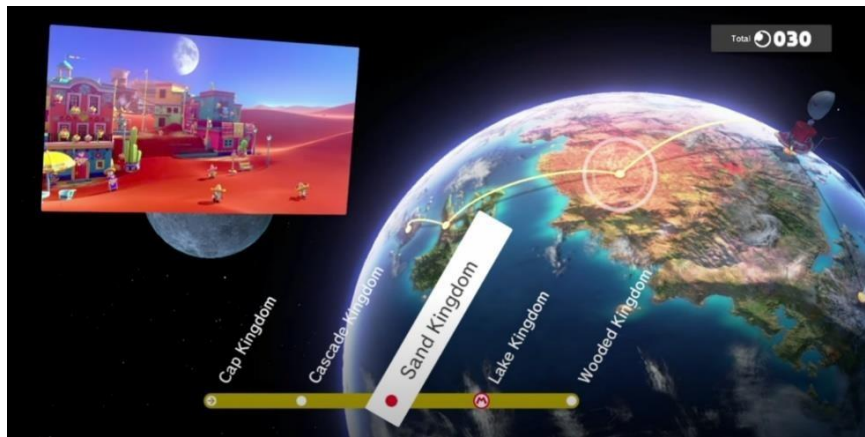
Render de Caballero en Hollow Knight

Respecto a la barra de vida, en los niveles 3D el jugador tendrá 20 puntos de vida, el doble respecto al anterior mundo. Esto es una crítica a las supuestas facilidades que se dan últimamente en los videojuegos al jugador, siendo la dificultad un objeto de debate. Sin embargo, los enemigos quitarán más daño para compensar. En los niveles 2D, en cambio, la barra de vida será la mitad respecto al anterior mundo, es decir, cinco puntos. Esto es un guiño a la dificultad de muchos juegos indies y plataformas 2D actuales que intentan recrear la dificultad de juegos de antaño. El daño genérico de los enemigos será dos en los niveles de la senda modernidad y uno en los niveles de la senda nostalgia. El quinto nivel y el final boss, al no pertenecer a ninguno de los dos senderos, tendrán sus respectivas barras de vida y el daño de los enemigos irá variando (se detallará más adelante). El número de vidas sigue siendo el mismo con el que se finalizó el tercer mundo.

Selección de niveles:

La selección de nivel de este mundo incluirá como principal novedad un visionado a modo de preview de cada fase sobre la que el jugador coloque el cursor, por lo que se reproducirá un pequeño video a modo de miniatura al lado de cada fase. Dicha preview te dará unas pinceladas de lo que vas a ver dentro. El fondo de la selección de nivel recreará con más nivel de detalle el fondo del anterior mundo, con números y distintos tipos de relojes flotando en el aire.

Referente:



Pantalla de selección de niveles de Super Mario Odyssey (Nintendo Switch)

Diseño de niveles:

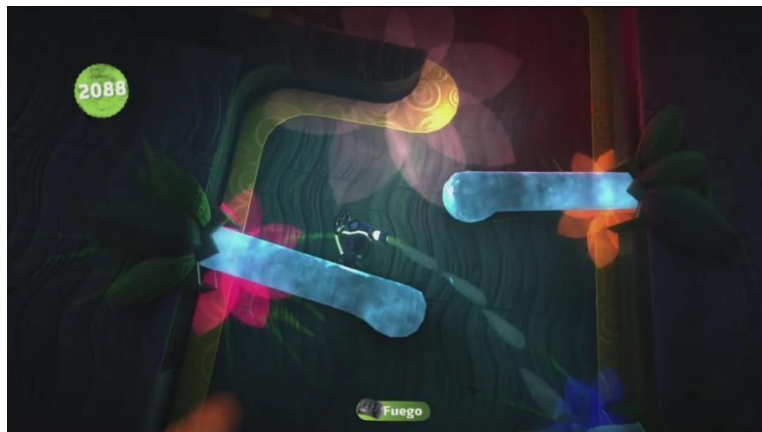
En este mundo volveremos a contar con cinco niveles y un final boss. Sin embargo, para despedir el juego a lo grande, este será el primer mundo del juego que tenga dos senderos. El primer sendero tendrá un cartel titulado “Modernidad” y el segundo sendero un cartel que dicta “Nostalgia”. Ambos senderos tienen dos niveles y un mini boss al final de cada uno, siendo este el mundo con más mini bosses. Para desbloquear el quinto y último nivel, es necesario completar ambos senderos en el orden que el jugador desee. Los niveles del sendero “Modernidad” tienen como fuente de inspiración juegos con fórmulas más recientes e innovadoras, ya sea en sus gráficos o en sus mecánicas. Por otro lado, los niveles del sendero “Nostalgia” hacen alusión a esos juegos que, aunque sean actuales, intentan llevarnos a la esencia de videojuegos de antaño, ya que esta última década está muy caracterizada por la nostalgia y los viejos tiempos, de ahí que haya querido dar protagonismo en este mundo no solo a los juegos innovadores sino también a fórmulas antiguas que siguen funcionando a día de hoy. En los niveles del sendero Modernidad se mantendrán las cinemáticas y el doblaje que hemos estado viendo en el mundo 3, pero en el sendero Nostalgia se prescindirán de ellas.

Sendero modernidad:

Nivel 4-1: El primer nivel del sendero moderno tiene como inspiración el plataformas *Little Big Planet 2*, lanzado en 2011 para la consola de Sony PlayStation 3. Este nivel, aunque pueda parecer 2D, juega con distintos tipos de vista de la cámara y el modelado 3D, tanto del personaje como del escenario, destaca notablemente. El objetivo del jugador

será llegar al final del nivel superando varias zonas de plataformas y puzles repletos de interruptores, elevadores, y otros elementos. Es un nivel que pondrá a prueba la inteligencia de los jugadores, ya que está planteado para que la dificultad de los puzles vaya aumentando progresivamente. Además, en determinados puntos del mapa, el jugador podrá montar encima de distintos animales que utilizará como montura, y mediante los cuales, podrá disparar a distancia. Al llegar a la meta, estará esperando el reloj que permita avanzar al siguiente nivel.

Referente:



Little Big Planet (2011)

Nivel 4-2: Continuamos con el sendero moderno con la referencia de uno de los plataformas mejor valorados de todos los tiempos y, según las críticas, uno de los mejores videojuegos del fontanero: *Super Mario Odyssey*, lanzado en 2017 para Nintendo Switch. Este juego permite explorar varios escenarios abiertos de un tamaño muy superior a los mundos que hemos visto en otros juegos de Mario en 3D, siendo lo más parecido a un juego de Mario de mundo abierto. Este nivel, por tanto, permitirá al jugador explorar un mundo abierto con zonas desérticas, heladas, selváticas e incluso espaciales a modo de guiño. El objetivo del jugador será encontrar los 50 relojes escondidos por todo el mapeado, el equivalente a las lunas del juego de Mario. Estos relojes se conseguirán haciendo pequeñas tareas, pero algunas están más ocultas que otras. Como ayuda, el jugador contará con un mapa para poder guiarse por todo el entorno. También habrá varios NPCs que ofrecerán pistas sobre las ubicaciones de estos relojes. Además, con el objetivo de hacer la exploración más dinámica, el jugador podrá usar la bufanda de Emit para interactuar con el entorno (una especie de guiño al sombrero de Mario en *Odyssey*): usarlo como liana para saltar de un sitio a otro, agarrar enemigos, arrastrar objetos, etc.

Cuando el jugador encuentre los 50 relojes aparecerá el reloj que permita avanzar hacia el primer mini boss.

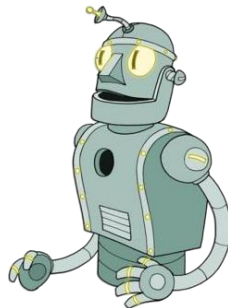
Referente:



Super Mario Odyssey (2017)

Mini boss 1 del cuarto mundo: Tras terminar el segundo nivel del sendero de la modernidad, se desbloqueará la lucha contra Robot, el mini boss del sendero. Esta batalla seguirá con la misma línea que el segundo nivel ha trazado, basándose en las mecánicas inspiradas en *Super Mario Odyssey*. Por lo tanto, Emit podrá usar también su bufanda en este combate. El enemigo al que el jugador tendrá que enfrentarse es un enorme robot con todo tipo de funciones tecnológicas, representando así el sendero de la modernidad.

Referente:



Dr. Kahl's Robot (Cuphead)

Robot atacará con una serie de botones que tiene en el pecho. Cada uno de ellos lanzará un ataque distinto: el botón rojo lanzará misiles, el botón azul disparará bombas, el botón amarillo sacará de la barriga un puño gigante que saldrá disparado hacia delante, y por último el botón verde que hará que el robot ataque con los brazos de su cuerpo. Para terminar la batalla y derrotarle, el jugador tendrá que destruir los cuatro botones. Por cada botón destruido, el robot no podrá volver a usar el ataque correspondiente, por lo que es sensato ir primero a por aquellos botones que ejecuten los ataques más peligrosos. Tras vencer al robot, aparecerá una llave, una de las dos necesarias para abrir la puerta al quinto y último nivel. De esta forma, el sendero de la modernidad se dará por finalizado.

Sendero nostalgia:

Nivel 4-3: Para inaugurar el sendero de la nostalgia, tenemos un nivel inspirado en el videojuego *Hollow Knight*, lanzado en 2017 para PC y posteriormente distribuido a más consolas debido a su rotundo éxito. Esta entrega es el claro ejemplo de cómo hacer un metroidvania de plena actualidad, puesto que toma mecánicas de exploración y combate propias de juegos como *Metroid* y *Castlevania*, pero adaptadas a la estética actual del panorama videojuegoístico. Por tanto, este nivel tomará parte en una mazmorra de caminos lineales en 2D. El jugador tendrá que manejar a un Emit (también en 2D) que irá encontrando distintos elementos a lo largo de la cueva que le ayudará a encontrar la salida: un mapa, habilidades especiales, etc. Por el camino tendrá que enfrentarse a varios enemigos y obstáculos como pinchos que harán que sobrevivir sea muy difícil. Algunas de las habilidades especiales a encontrar son el *dash* (desplazamiento aéreo), curación (permite recargar energía para recuperar algo de vida), una coraza (escudo), etc. Al llegar al final de la mazmorra y encontrar la salida, aparecerá el reloj para continuar al siguiente nivel.

Referente:



Hollow Knight (2017)

Nivel 4-4: El siguiente nivel del sendero nostálgico corresponde a un videojuego único en su especie y que supuso todo un boom en su lanzamiento: *Cuphead*, lanzado en PC en el año 2017 para PC y Xbox One, siendo publicado posteriormente en más consolas. Este juego tiene como característica diferencial el estar dibujado a mano, simulando los dibujos animados de antaño. El componente nostálgico es muy elevado y el trabajo de desarrollo dificultoso. En *Cuphead* hay dos tipos de niveles: están por un lado los niveles normales de scroll lateral con enemigos y plataformeo (concretamente, niveles del subgénero *run and gun*), y por otro lado están las batallas contra jefes. La batalla contra jefe la dejaremos para el mini boss, así que este nivel estará centrado en el scroll lateral. Tanto el escenario como los enemigos estarán dibujados a mano y tratará de imitar la esencia del juego de referencia. Es uno de los niveles más peligrosos, ya que *Cuphead* es un videojuego considerado muy difícil por la mayoría de su público, por lo que la cantidad de enemigos y de obstáculos en esta fase estará a la altura del juego de referencia. Al llegar a la meta estará el reloj que lleve al mini boss.

Referente:



Cuphead (2017)

Mini boss 2 del cuarto mundo: Tal y como se explicó antes, el mini boss del sendero nostálgico seguirá el estilo de la última fase, por lo que será una batalla dibujada a mano. El enemigo será Payaso, una caja de música con un payaso diabólico en medio, para transmitir una sensación de infancia y niñez propia del sendero en el que estamos, pero con el toque oscuro propio de una batalla contra jefe.

Referente:



Caja de música con un payaso (Juguete)

Payaso tendrá como punto débil su movilidad, puesto que está dentro de una caja de música. Sin embargo, la manivela la moverá un súbdito (que también irá vestido de payaso). Para hacer que pare, tendrás que golpear al súbdito para aturdirlo y que así no siga moviendo la manivela. Mientras el súbdito esté moviendo la manivela, el boss no parará de lanzar ataques (los cuales serán todos a distancia). Cuando la barra de vida del jefe esté por la mitad, el payaso podrá hacer un ataque especial donde salga impulsado de la caja de música e impacte directamente en Emit. La batalla se dará por finalizada cuando acabes con la barra de vida del jefe y aparezca una de las dos llaves necesarias para abrir la puerta central hacia el quinto y último nivel.

Nivel 4-5: Cuando tengas las dos llaves que se pueden conseguir en ambos senderos, el jugador podrá abrir la puerta que se halla entre los dos senderos. Esta puerta lleva al quinto y último nivel previo a la batalla final. En este último nivel haremos un homenaje a las remasterizaciones, una moda muy presente en esta última década. Muchos de los juegos que hemos representado a lo largo de estos cuatro mundos tienen actualmente una remasterización HD en el mercado. He hecho una selección de esos juegos para crear un nivel que mezcle varios formatos, algo similar a un boss rush pero con niveles. De este modo, los juegos seleccionados para usar como referencia para este nivel final son:

-*Crash Bandicoot (Nivel 2-4)* → Remasterizado en 2017 junto a las otras dos entregas principales bajo el nombre de *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy*, para PlayStation 4 (y posteriormente en otras consolas).

-*Spyro el dragón (Nivel 2-5)* → Remasterizado en 2018 junto a las otras dos entregas principales bajo el nombre de *Spyro Reignited Trilogy*, para PlayStation 4 y Xbox One (y posteriormente en otras consolas).

-*Ratchet & Clank* (Nivel 3-3) → Remasterizado en 2016 manteniendo el mismo nombre, para PlayStation 4.

Este nivel final tendrá tres fases, cada una empezará inmediatamente después de finalizar la anterior. En la primera, el jugador tendrá que huir de una roca de una forma similar al nivel 2-4 pero con los gráficos remasterizados, y con distintos enemigos y peligros obstaculizando el paso. Barra de vida: 4 HP / Daño de los enemigos: 1 HP. En la segunda fase, Emit empezará de inicio con las alas y el poder de exhalar fuego del nivel 2-5. Será una fase aérea, tendrás que volar por distintas plataformas para descongelar un total de 20 relojes en un tiempo límite de 3 minutos. Los enemigos intentarán obstaculizarte para que no cumplas tu objetivo en el tiempo límite. Barra de vida: 6 HP / Daño de los enemigos: 1 HP. En la última fase, la pelea masiva será la protagonista, puesto que tendrás que derrotar enemigos robóticos propios del nivel 3-3 en un tiempo límite de 5 minutos. Habrá un total de 100 enemigos, y utilizar las armas que vayan apareciendo en el mapa será clave para poder lograrlo a tiempo. Barra de vida: 10 HP / Daño de los enemigos: 1 HP. Tras superar las tres fases aparecerá el reloj que lleve al jugador a la batalla final.

Referentes:



Crash Bandicoot N. Sane Trilogy (2017)



Spyro Reignited Trilogy (2018)



Ratchet & Clank (2016)

Boss del cuarto mundo (La batalla final): Este es el último y definitivo enfrentamiento contra Dark Hand, el que más se nutre de los avances tecnológicos de los últimos años. Emit llega a una zona desértica enorme, desde la cual se divisa un portal al final donde pone 2021. Tras deducir que puede ser el portal que le lleve a su tiempo, se da paso a una cinemática donde intenta adentrarse en él, hasta que Dark Hand se interpone en su camino.

Referente:



Reloj antagonista (Don't hug me i'm scared 2)

Dark Hand: Tú mismo has contemplado que no tiene sentido seguir avanzando. Al final, todo ser humano quiere volver a sus orígenes, a sus raíces. Cualquier tiempo pasado fue mejor, vas en contra de la esencia humana. No voy a dejar que cruces ese portal.

Emit: No has entendido nada. Se puede seguir disfrutando del pasado a día de hoy. El progreso no implica que tengamos que dejar atrás aquellas cosas que nos han llevado a lo que somos actualmente. Hay que buscar el equilibrio, el que tú intentas destruir con tu dictadura. No voy a dejar que sigas obligando a más gente inocente a vivir bajo tus reglas.

De repente, el terreno empieza a temblar como si de un terremoto se tratara. De la nada, un cúmulo de rocas del tamaño de un rascacielos empiezan a brotar del suelo hasta las

nubes. El suelo empieza a desquebrajarse para dar forma a varias plataformas separadas las unas de las otras por varios centímetros. El cielo se tiñe de negro y empiezan a caer rayos mientras se pone nublado. Un enfurecido Dark Hand se pone de color rojo y ve multiplicado su tamaño por cinco, mientras sus manecillas giran descontroladas y los números de su cara bailan aleatoriamente. La batalla contra el jefe final acaba de empezar.

La batalla final tiene tres fases, cada una con sus distintas mecánicas y ataques rivales. En cada una de las fases veremos algunos enemigos de niveles anteriores que tratarán de molestar y de quitarte más vida. Emit tendrá 6 puntos de vida para lidiar con cada fase. Tras finalizar cada una de ellas, la vida se regenerará para dar paso a la siguiente fase.

En la primera fase, Dark Hand lanzará bombas del cielo con forma de reloj. Estas bombas explotarán al impactar contra el suelo y crearán ondas expansivas que quitarán un punto de vida. Si la bomba golpea en Emit directamente, esta quitará dos puntos de vida. Para vencer a Dark Hand en esta fase, Emit tendrá que golpear las bombas con unos bates que aparecerán en el escenario, apuntando al enemigo para que impacten sobre él. Así, poco a poco se irá reduciendo la vida de Dark Hand. Cuando aproximadamente haya perdido el 25% de su HP, Dark Hand empezará a pegar patadas contra el suelo que hará que el mismo, que ya estaba desquebrajado de por sí, se vaya fragmentando en más trozos, haciendo que sea más peligroso el caer entre los huecos que separan las plataformas (*instakill*). Además, Dark Hand empezará a golpear con sus piernas a Emit (quitando 2 de HP por golpe). Cuando Dark Hand haya perdido aproximadamente la mitad de su vida, dará comienzo la segunda fase.

Al comenzar la segunda fase, Dark Hand dejará de lanzar bombas. Esta vez sus ataques vendrán de manecillas puntiagudas que lanzará de sus manos. La característica especial de esta fase será que Dark Hand, cuyas manecillas están cada vez más descontroladas, activará circunstancias temporales especiales. Es decir, Dark Hand podrá manipular el tiempo durante esta fase a su antojo: podrá paralizarlo para golpearlo, podrá ralentizarlo para que te muevas a cámara lenta, incluso acelerarlo para que te desplaces como si de un turbo se tratara. Para derrotarlo, tendrás que golpearlo con tus puños mientras esquivas sus manecillas y lidias con las variaciones temporales que se vayan activando. Cuando le hayas quitado toda su vida, comenzará la tercera y última fase.

En la tercera fase, Dark Hand no tendrá barra de vida, puesto que será una persecución similar a la del mini boss del segundo mundo. Tendremos una cámara lateral y

manejaremos a un Emit que tendrá que huir de un Dark Hand enfurecido que está gastando sus últimas energías para detenerte. Cada paso que Dark Hand da destruirá el suelo que pisa, por lo que si logra alcanzarte es *Game Over* y tendrás que empezar la batalla de nuevo. Por el camino, Emit tendrá que lidiar con enemigos y con plataformeo, por lo que Dark Hand no será la única amenaza. Además, cuando hayas cumplido el 75% del trayecto, Dark Hand empezará a lanzar bombas y manecillas por todos lados, señal de que está a punto de ser derrotado. Es la parte más peligrosa del combate. Una vez llegues al final encontrarás el portal hacia 2021, y justo detrás una palanca. Si la golpeas, el combate se dará por finalizado mientras tú y el portal levitáis por el aire, lejos del alcance de Dark Hand. En ese momento, el jugador habrá finalizado el juego.

Tras este combate se reproducirá una cinemática final donde un Dark Hand abatido cae hacia el vacío que sus propias pisadas han dejado al descubierto, perdiéndose en el abismo para siempre. Emit, mientras flota en el aire, se adentra en el portal y viaja de vuelta a su tiempo. Aparece en la misma habitación prohibida de su tienda, aquella donde había cogido el reloj de péndulo que le envió al pasado, solo que esta vez el reloj había desaparecido. A su alrededor, el tiempo parecía no haber transcurrido, pues había retornado al mismo instante en el que viajó al pasado. Tras un fundido a negro, comienzan los créditos finales.

Tras finalizar los créditos, se verá una última escena en la tienda de Emit junto a su padre, quien ya había vuelto del viaje de negocios.

Padre: ¿Estás seguro de que todo ha transcurrido bien durante mi ausencia?

Emit: Todo perfecto, es más, las ventas han aumentado. Parece que a la gente le gusta mucho las antigüedades.

Padre: Estoy orgulloso de ti, hijo.

Emit: Y por supuesto, no me he acercado a la habitación prohibida de la que me hablaste.

Padre: ¿Qué habitación prohibida? Yo no te dije nada de eso, no tenemos ninguna habitación prohibida.

Emit: Pero si tú...

En ese momento Emit se da cuenta de que existía la posibilidad de que Dark Hand hubiera poseído a su padre en el momento de la despedida, y le incitara a ir a esa supuesta

habitación prohibida para que entrara en contacto con el reloj que le mandaría al pasado como parte de su plan, incluyendo trampas como el cartel al lado de la habitación. Esta información, que no se explica explícitamente, el jugador tendrá que deducirla (o en su defecto, teorizar).

Emit: No importa.

Tras esta escena, aparece el logo del juego seguido de dos mensajes, uno avisándote de que se ha desbloqueado la dificultad “Muy Difícil” si has logrado el 100% del juego y otro informándote de que se ha desbloqueado el modo *Speedrun*, accesible desde el menú principal y desde el cual el jugador podrá *rushear* los distintos mundos en el menor tiempo posible, compartiendo su resultado con otros jugadores.

Enemigos:

Este mundo traerá de vuelta a todos los enemigos que hemos estado viendo a lo largo de los tres mundos, con los gráficos mejorados y con nuevas funcionalidades respecto a sus primeras apariciones. Esto es un nuevo guiño a la época de los regresos y las remasterizaciones, que trae de vuelta muchos elementos del pasado:

-Minicillas: Se trata de dos manecillas de reloj andantes que atacan con sus puntas afiladas. Como son dos manecillas, cada una actúa como si fuera un pie (para así poder desplazarse por el escenario). Tienen poco alcance, así que seguramente solo te golpeen si estás muy cerca de ellas. Como principal novedad respecto a los mundos anteriores, las dos minicillas se podrán fusionar y formar una única pero más agrandada y con el doble de daño genérico. Minicillas abundan en los niveles 4-1, 4-2, 4-3, 4-4, 4-5 y el Final Boss.

-Pájaros pulsera: Son unos enemigos voladores cuya forma se asemejan a las de un reloj de pulsera: cada extremo del mismo es un ala, con las cuales puede sobrevolar el nivel y propinar varios placajes al jugador. La novedad de estos enemigos la vemos en sus alas, las cuales pueden generar ráfagas de viento al agitarlas. Estas ráfagas arrastran a *Emit* por los aires, lo cual supone un problema para aquellos niveles donde puedes caer al vacío. Los Pájaros Pulsera abundan en los niveles 4-2, 4-3 y el Final Boss.

-Cuco: Se trata de un reloj inspirado en los famosos relojes de cuco. Cuco ataca con el pájaro que esconde en su interior, el cual sale a la luz una vez el protagonista se aproxima al enemigo. En esta ocasión, además de atacar con el pájaro, Cuco puede atacar con su cuerpo, dejándose caer sobre *Emit*. Cuco abunda en los niveles 4-1, 4-2, 4-3, 4-4 y 4-5.

-Pockets: Son unos enemigos basados en los relojes de bolsillo clásicos. Tienen una tapa con la que, si te atrapa, te produce daño al cerrarla. Estos enemigos pueden atraparte usando sus cadenas. Los Pockets lanzarán su cadena cuando se percaten de tu presencia, por lo que si no logras esquivarla te irán arrastrando hacia ellos. Esto puede provocar que caigas por algún agujero y pierdas una vida. Además, como nueva mecánica, Los Pockets podrán apretarte fuertemente con sus cadenas para ir drenándote vida progresivamente. La vida que te drene la recuperará él. Los Pockets abundan en los niveles 4-2, 4-3, 4-4, 4-5 y el Final Boss.

-Campanero: Este enemigo con forma de campana tiene un total de dos ataques: en primer lugar, está el estruendo, donde la campana empezará a sonar y a emitir un estridente sonido que dejará paralizado a Emit durante cinco segundos, y en segundo lugar, está el campanazo, un ataque donde Campanero usa la bola que está en su interior a modo de proyectil para golpear a Emit y quitarle HP. En esta nueva versión de Campanero, el estruendo dejará más tiempo paralizado a Emit si se encuentra a menos de dos metros de distancia, siendo diez segundos en lugar de cinco. Campanero abunda en los niveles 4-2, 4-5 y el Final Boss.

-Camuflaje: Camuflaje es un enemigo que adopta la forma de elementos del nivel en el que se encuentra el jugador, ya sean coleccionables u objetos del entorno como árboles o piedras. Cuando pasas al lado de ellos, Camuflaje se abalanza sobre el jugador y desaparece en el acto. No tiene vida, su única función es obstaculizar al jugador y restarle algo de vida en el proceso. En este mundo, Camuflaje puede adoptar también la apariencia de otros enemigos, algo más intimidatorio que práctico. Camuflaje abunda en los niveles 4-2, 4-4 y 4-5.

-Numerólogo: Este enemigo de apariencia redondeada simula un cero de media estatura. Tiene dos manos mediante las cuales ataca con proyectiles con forma de números. Cuando esté preparando su ataque, en cada mano aparecerá un dígito que irá variando hasta pararse en un número del 1 al 4. Ese número indica el daño que hará a Emit si el proyectil le alcanza (si sale 2, cada proyectil quitará dos puntos de vida, cuatro en total si impactan los proyectiles de ambas manos). Para evitar que ataque hay que golpearle repetidas veces antes de que cargue el número. En este cuarto mundo, Numerólogo tiene unos porcentajes distintos de probabilidad respecto a los del mundo 2: 1 (50%), 2 (25%), 3 (15%) y 4 (10%). Numerólogo abunda en los niveles 4-2 y 4-5.

-Sandman: Es un monstruo de arena de media estatura que camina de forma bastante pausada. Sin embargo, si logra darte un zarpazo con sus garras, te restará HP. Además, va dejando un rastro de arena al caminar que, si la pisas, resbalarás y te dejará aturdido durante un par de segundos. Como novedad, puede escupir arena de su boca, lo cual ejecuta el mismo efecto que la arena pisada. Sandman abunda en los niveles 4-2 y 4-5.

-Big Tower: Big Tower es una enorme torre del reloj inspirada en el famoso Big Ben, que ataca a Emit dejándose caer para así aplastarle. Su hit box es la más grande de los enemigos de este mundo, ya que al caer al suelo no solo te puede quitar vida si te toca, sino que también emite unas ondas en el mismo las cuales, si no saltas con el timing preciso, te restarán HP al entrar en contacto contigo. Su debilidad es su movimiento, es incluso más lento que Sandman. Sin embargo, es bastante tanque y tiene más resistencia que el resto. La hit box y la longitud de las ondas aumenta un 50% en este cuarto mundo. Big Tower abunda en los niveles 4-2, 4-5 y el Final Boss.

-Cubo congelador: Este cubo, al estallar, congela a todo aquel que se encuentre en el área de impacto durante cinco segundos, quitándole vida a Emit en el acto. El jugador no puede atacar a este enemigo, ya que al hacerlo explotará igualmente. Como nuevo ataque, cubo congelador puede elegir autodestruirse formando varios trozos de hielo afilados que irán dirigidos hacia el jugador. Cubo congelador abunda en los niveles 4-1, 4-2, 4-3, 4-4, 4-5 y el Final Boss.

-Calcula: Es un enemigo con forma de calculadora cuyo daño varía en función del número que esté marcado en rojo (del 1 al 9) en su cuerpo. Calcula empezará con el número 1 en rojo, por lo que solo quitará uno de HP, pero según vayas quitándole vida el número irá ascendiendo progresivamente: 2, 3, 4, 5... así hasta 9, que será cuando solo le quede un toque de vida. Por tanto, será un rival que será más peligroso cuanto menos vida tenga, por lo que conviene extremar cuidado cuando esté a punto de morir. Ataca dejando caer su peso sobre Emit. La novedad de este enemigo es que también podrá atacar arrancándose sus teclas y lanzándolas hacia el jugador. Calcula abunda en los niveles 4-2 y 4-5.

-Pendulón: Es un péndulo que camina dando brincos sobre su base con forma de circunferencia. Por cada brinco, unas ondas de daño se expanden, y si entran en contacto con el jugador harán que pierda vida. Además, si te acercas demasiado a Pendulón, este puede golpearte con su base y quitarte el doble de daño del que quitaría con los brincos.

Las ondas tienen un 50% más de alcance en este mundo, así como la hit box del péndulo. Pendulón abunda en los niveles 4-1, 4-2, 4-4, 4-5 y el Final Boss.

-Robo-Atizado: Son robots que atacan con llaves inglesas que pueden usar tanto de arma de mano como de proyectil. Además, tienen un segundo ataque especial que es vómito de engranajes, el cual tiene muy corto alcance, pero si impacta en el jugador no podrá moverse durante varios segundos, además de perder vida. Un tercer ataque se añade en este mundo, donde el enemigo lanza sus puños como proyectiles, los cuales trazan un camino hasta acabar regresando a él. Robo-Atizado abunda en los niveles 4-2, 4-4 y 4-5.

-Areneitor: Es un reloj de arena viviente que cuenta con dos ataques. El primero consiste en lanzarle arena al jugador, la cual, aunque no quita daño, sirve para ralentizar al personaje y que tanto sus movimientos como ataques vayan más lentos. Este ataque lo ejecuta Areneitor cuando está en su forma normal, cuando éste se da la vuelta y se invierte empieza con los ataques que quitan HP al jugador. Estos ataques consisten en aplastar al jugador mediante varios saltos impulsados desde arriba. Además, la velocidad de estos saltos ha aumentado respecto a su primera aparición. Areneitor es el mini boss del nivel 1-4, por lo que será uno de los tres mini bosses de mundos anteriores que retornarán en este mundo, concretamente en el nivel 4-5 formando parte de esos 100 enemigos que hay que derrotar.

-Big Cuco: Es el mini boss del mundo 2, solo que esta vez no tendrás que huir de él, sino enfrentarte a sus picotazos salvajes. Al igual que Areneitor, forma parte de los 100 enemigos que hay que derrotar en el nivel 4-5.

-Carni: Inspirada en la famosa planta piraña de Mario, esta especie de planta mutante ataca con sus colmillos, los cuales se los arranca con sus brazos y los lanza hacia el jugador. Son muy difíciles de esquivar, ya que es uno de los proyectiles más veloces de todo el juego. Para vencerla, hay que marearla dando muchas vueltas alrededor de ella para aturdirla y aprovechar así para atacar. Como inclusión, los colmillos de Carni tendrán llamas a su alrededor, por lo que podrá quemarte y quitarte daño residual. Es un mini jefe del nivel 3-5, por lo que, junto a los dos enemigos anteriores, formará parte de los 100 enemigos que hay que derrotar en el nivel 4-5.

Objetos:

Volvemos a recurrir a las tres categorías de objetos que hemos visto hasta ahora:

La primera categoría hace referencia a los consumibles. Para este último mundo volvemos a contar con todos los consumibles visto hasta ahora (salvo el set de disfraces), más uno nuevo exclusivo:

-Reloj extra: un reloj verde con la manecilla apuntando al número 1. Si el jugador lo coge gana una vida extra.

-Reloj reparador: un reloj azul con la manecilla apuntando al número 2. Si el jugador lo coge recupera dos puntos de salud.

-Reloj congelador: un reloj gris con la manecilla apuntado al número 3. Aparecerá cuando el jugador esté enfrentándose a los enemigos (incluyendo las batallas contra jefes). Al entrar en contacto con él, el tiempo quedará congelado durante tres segundos, tiempo que podrá ser aprovechado en golpear a los rivales o incluso huir si así se desea.

-Reloj trampa: un reloj rojo que aparece a modo de trampa. Si entras en contacto con él, explotará. Si no entras en contacto con él, explotará igualmente pasados tres segundos de su aparición en pantalla.

-Reloj arcoíris: un colorido reloj que te hará invencible durante 20 segundos, ningún enemigo podrá golpearte. Eso sí, no te protege de las muertes por caída.

-Reloj ralentizador: al usarlo en frente de unos enemigos o de un jefe, estos se moverán y atacarán a cámara lenta.

Estos objetos se encuentran escondidos en bloques o cofres, o simplemente esparcidos por todo el escenario.

La segunda categoría son las armas, donde volveremos a contar con todas las que hemos visto hasta ahora (salvo las exclusivas del boss del tercer mundo):

-Martillo de juguete: Con este martillo podrás golpear a los enemigos para dejarlos aturdidos y así poder eliminarlos más fácilmente. Se puede hallar en los niveles 4-1, 4-3 y 4-5.

-Bombas temporales: Pequeñas bombas con forma de granada que puedes colocar en el terreno para que exploten pasado unos segundos. Dependiendo del color de la bomba, esta explotará antes o después: las rojas explotan en 1 segundo, las azules en 2 segundos y las verdes en 3 segundos. El objeto se puede hallar en los niveles 4-1, 4-2, 4-3, 4-4, 4-5 y el Final Boss.

-Láser congelador: Se trata de un láser con el que podrás apuntar a diversos enemigos para que se queden congelados en el tiempo durante unos segundos y no puedan moverse. Se puede hallar en los niveles 4-2 y 4-5.

-Látigo: Un ataque de larga distancia que permite atacar a enemigos sin que tengas que estar muy próximo a ellos. Se puede hallar en los niveles 4-1, 4-2, 4-3, 4-4, 4-5 y el Final Boss.

-Guantes dorados: Los guantes de Emit se vuelven dorados al entrar en contacto con ellos, por lo que su poder se ve duplicado y sus puñetazos quitarán el doble de HP a los enemigos. Este arma tiene efecto temporal y se irán desgastando con su uso hasta quedar inutilizados. Estos guantes se pueden hallar en los niveles 4-2, 4-3 y 4-5.

-Espadas minerales: Al cogerlas, el jugador podrá blandir unas espadas que, dependiendo de su material, quitarán más o menos daño: las de bronce quitan un punto de vida a los enemigos, las de plata dos de HP, y las de oro restan un total de tres puntos. Estas espadas se pueden hallar en los niveles 4-2, 4-3, 4-4, 4-5 y el Final Boss.

-Pistola supersónica: Arma que tiene distintas funciones como lanzar rayos eléctricos, disparar balas o expulsar rayos láser. El único nivel donde estará disponible es el 4-5.

Por último, tenemos los objetos coleccionables, que una vez más vuelven a ser los tres relojes dorados escondidos en cada nivel. Si se ha conseguido el 100% de los cuatro mundos, al terminar el juego se desbloquearán las recompensas. Si no, siempre se pueden rejugar los mundos para lograrlo.

Banda sonora:

Las piezas musicales de esta década son las que mejor calidad sonora tienen, tanto las del sendero de modernidad como las del sendero nostálgico. Además, en los créditos finales sonará de fondo un mix de cuatro tracks, cada uno de ellos inspirado en una de las distintas épocas representadas en el juego.

Referente: Selección de niveles

<https://www.youtube.com/watch?v=YOB5SbhBmvw>

Super Mario Odyssey – To the Next Kingdom (Melody)

Referente: Nivel 4-1

<https://www.youtube.com/watch?v=A2ZIQqY8T7w&list=PL0DEF1F9089CD1308&index=5>

Little Big Planet 2 – Automaton

Referente: Nivel 4-2

<https://www.youtube.com/watch?v=KDeMFXtLCIM&list=PLvNp0Boas720sJW-iF7HFdHQqm03VKIj9&index=1>

Super Mario Odyssey – Bonneton

Referente: Mini boss 1

<https://www.youtube.com/watch?v=pqZKMX2jyqk&list=PLvNp0Boas720sJW-iF7HFdHQqm03VKIj9&index=4>

Super Mario Odyssey – Fossil Falls: Dinosaur

Referente: Nivel 4-3

<https://www.youtube.com/watch?v=ABXga9y0B3I&list=PLSaAi5XOwA7O1eDCn11MZ4L1YGNZwXvvu&index=5>

Hollow Knight – Greenpath

Referente: Nivel 4-4

<https://www.youtube.com/watch?v=rBU8wRCnaUM&list=PLocQeghkorOWXJ3tu8YwNfbwjxTJ2UZWV&index=23>

Cuphead – Funfair Fever

Referente: Mini boss 2

https://www.youtube.com/watch?v=Qc11_jkOKx0&list=PLocQeghkorOWXJ3tu8YwNfbwjxTJ2UZWV&index=34

Cuphead - Honeycomb Herald

Referentes: Nivel 4-5

<https://www.youtube.com/watch?v=NB52OyD9cEQ>

Crash Bandicoot N'Sane Trilogy – Orient Express / Midnight Run

https://www.youtube.com/watch?v=SUIRYm4KnCc&list=PLEYzNPe0CfyNubXGbwLfC2_LhI8KQVQOo&index=30

Spyro Reignited Trilogy – Icy Flight

<https://www.youtube.com/watch?v=5YSO1Ja0HUg&list=PLO4jlmGoc6uDmQZaPcYp pFxMAUMJWdfhE&index=19>

Ratchet & Clank – Defend the Planet

Referentes: Batalla contra jefe (Final Boss)

https://www.youtube.com/watch?v=9_yTRGEIgx4&list=PLvNp0Boas720sJW-iF7HFdHQqm03VKIj9&index=60

Super Mario Odyssey – Bowser Battle 1

<https://www.youtube.com/watch?v=sfRTKDiBkKM&list=PLvNp0Boas720sJW-iF7HFdHQqm03VKIj9&index=61>

Super Mario Odyssey – Bowser Battle 2

Referentes: Créditos finales

<https://www.youtube.com/watch?v=P1dcLvDlBcw&list=PLEAE2BCB23A29D7B8&index=17>

Super Mario Bros – Ending Theme

<https://www.youtube.com/watch?v=o-xRxXYpavU&list=PLB4DC2508C4D0076D&index=36>

Super Mario 64 – Staff Roll

<https://www.youtube.com/watch?v=1BrwceBdDQO&list=PL7CFEF478E3980B62&index=85>

Super Mario Galaxy – Staff Roll

https://www.youtube.com/watch?v=7V_Rr5Yz1C8

Super Mario Odyssey – Staff Roll

Mundo 5: El futuro de los videojuegos (DLC de VR)

Argumento:

Este mundo es un DLC de pago que es jugable mediante realidad virtual (VR), ya que, siguiendo el orden natural de los mundos vistos hasta ahora, era el turno de un mundo que mirara más allá de nuestro tiempo, el futuro de los videojuegos. Por ello, la mejor opción era hacerlo mediante Realidad Virtual. Cuando el jugador compre el DLC y seleccione su ranura de guardado con el juego completado, se iniciará una cinemática que tomará lugar justo después del final del juego. La escena se lleva a cabo en la antiguamente conocida como habitación prohibida, la cual en realidad, tal y como se descubrió en el final, era una maquinación de Dark Hand.

Padre: Hijo, mira estas gafas que me he encontrado.

Emit: ¿Qué es esto? Muy antiguo no parece, no sé qué pinta en nuestra tienda.

Padre: ¿Quieres probarlas?

Emit: No sé yo si es buena idea ponerte eso. Encima esta habitación me trae malos recuerdos.

Padre: ¿Malos recuerdos por qué?

Emit: Nada, nada. Venga va, voy a probarlas.

Emit se pone las gafas e inmediatamente un fulgor cegador le hace desaparecer de la habitación. De esta forma, Emit entra en el mundo de la Realidad Virtual, con una cámara en primera persona que simulará la mirada del jugador que tenga puesta las gafas. Además, para jugar al DLC, el jugador contará con una cinta con sensor de movimiento en las piernas (para captar los movimientos del jugador) y unos guantes con sensor de movimiento para las manos (simulando los guantes del protagonista).

Avatar:

En este mundo, Emit no tiene ningún modelado, ya que se utilizará en todo el momento la primera persona. Esto se debe a que la Realidad Virtual, por definición propia, tiene como objetivo sumergirte en el juego para que el jugador sienta que lo está viviendo, como si estuviera dentro del mismo. Emit tendrá cinco puntos de vida en cada nivel,

puntos muy valiosos, ya que habrá menos armas y objetos consumibles que de costumbre para poder ayudarte. El jugador comenzará el mundo con 4 vidas.

Selección de niveles:

La selección de niveles en este mundo se hará a través de una especie de pantalla informática. En el fondo veremos un supuesto mundo cibernético que nos sumergirá en un ambiente futurista. Cada nivel será un monitor distinto, y en cada uno de ellos podremos ver una preview del nivel más un cuadro de texto explicándote tu objetivo, ya que en este mundo los niveles empiezan inmediatamente y no habrá cinemáticas.

Diseño de niveles:

El DLC cuenta con cinco niveles, un boss rush y un modo musical adicional si se consigue pasar el mundo al 100%. Debido a que la realidad virtual es un fenómeno reciente, y aún queda mucho por explorar de esta tecnología, este mundo será el único que no utilice juegos ya existentes como referencia. Así, jugamos también un poco con la idea de cómo queremos que sea un juego plataformas futurista (sin basarnos en nada ya existente).

Nivel 5-1: En este nivel, el jugador aparecerá en un circuito futurista que nos recuerda a películas como *Matrix* o *Tron*. En este mapa, Emit camina automáticamente hacia el frente, por lo que el jugador tendrá que realizar determinadas acciones con sus brazos y piernas para hacerse paso y no perder puntos de vida en el trayecto. Algunos de los obstáculos son:

-Paneles: el jugador los destruirá dando puñetazos, o de lo contrario impactará con ellos y perderá un punto de vida.

-Puertas: el jugador tendrá que hacer el acto de abrir con las dos manos. Hay varias en el nivel y sirven como *checkpoint*.

-Agujeros: el jugador tendrá que saltar con el timing preciso para no caer al vacío y retroceder al último *checkpoint*, además de perder un punto de vida.

-Enemigos: el jugador tendrá que derrotar varios enemigos a puñetazos y patadas, esquivando sus ataques mediante movimientos corporales como agacharse y saltar.

Al llegar a la meta estará el reloj que permita al jugador avanzar al siguiente nivel.

Nivel 5-2: Este nivel es una especie de laberinto. El jugador tendrá que elegir qué puertas abrir, y en cada una de ellas le espera un desafío distinto. Sin embargo, solo tiene diez minutos para encontrar la salida. De lo contrario, tendrá que empezar de nuevo. La gracia reside en que el laberinto se resetea cada vez que se juega, por lo que memorizar los caminos no sirve de nada. Las distintas salas que se pueden encontrar en el laberinto son:

-Sala combatiente: el jugador tendrá que derrotar con su cuerpo a distintos enemigos.

-Sala esquivar: es una habitación encantada donde un montón de muebles y objetos se dirigirán hacia el jugador, por lo que tendrá que saltar, agacharse y hacer movimientos corporales para que los objetos no impacten en él.

-Sala puzle: para continuar a la siguiente habitación el jugador deberá resolver un pequeño puzle con sus manos.

-Sala traicionera: el jugador deberá avanzar por un camino de baldosas, algunas de ellas son falsas y te harán caer al vacío, mientras que otras de ellas son reales y te mantendrán vivo. Es una de las salas más peligrosas, ya que cada caída resta un punto de vida.

-Sala reparadora: es una sala vacía donde el jugador podrá recobrar un punto de vida. Es la mejor sala que te puedes encontrar, ya que te curas y además puedes avanzar inmediatamente a la siguiente habitación sin afrontar ningún peligro.

Al llegar a la salida del laberinto estará el reloj que te permita avanzar al siguiente nivel.

Nivel 5-3: Apareces en un estadio olímpico. En este nivel tendrás que superar una serie de ejercicios propios de deportes olímpicos. Cuando termines uno, aparecerás inmediatamente en el siguiente. Algunos de estos ejercicios son:

-Saltar vallas: el jugador deberá correr para que Emit corra por la pista, mientras salta para que el personaje salte las distintas vallas que haya en el trayecto. Cada valla no saltada correctamente restará un punto de vida al jugador.

-Boxeo: tendrás que enfrentarte a un enemigo en un combate de boxeo donde los puñetazos del jugador serán los protagonistas.

-Skateboarding: Irás sobre un skate y tendrás que tener un control total de tus pies para mantener el equilibrio y no caerte y recibir daño. Por el camino encontrarás agujeros y obstáculos que tendrás que esquivar sin perder el equilibrio.

-Patinaje artístico: tendrás que replicar una serie de movimientos artístico sobre unos patines. En pantalla aparecerá el movimiento que tendrás que imitar posteriormente con la mayor precisión posible, de lo contrario perderás un punto de vida por error. Cada movimiento será más difícil que el anterior.

Tras superar todas las pruebas, recibirás el reloj que te permita avanzar al siguiente nivel.

Nivel 5-4: Emit está en una especie de castillo repleto de obstáculos y plataformas. Los pasos que des en la vida real los dará Emit en la dirección en la que estés mirando. Tendrás que medir la velocidad de tus pasos y prestar atención a tu entorno para esquivar los obstáculos que están esparcidos por el castillo:

-Barras de fuego giratorias.

-Pinchos.

-Zarzas con espinas.

-Agujeros.

-Enemigos.

Además, la meta está arriba del todo, por lo que tendrás que ir ascendiendo verticalmente. Para ello te ayudarás de plataformas móviles a las que tendrás que saltar, así como de escaleras y rampas. Al llegar al final, encontrarás el reloj para avanzar al siguiente nivel.

Nivel 5-5: En este último nivel, el jugador se encuentra en una selva y tendrá que hacer un circuito de lianas donde el timing estará más centrado en los brazos que en las piernas. La barra de vida de Emit desaparece en este nivel, por lo que tendrás que hacer el circuito perfecto, ya que si te caes tendrás que empezar de nuevo y perderás una vida en el acto. Los enemigos de este nivel son voladores y tratarán de atacarte para que te caigas de las lianas, por lo que tendrás que esquivarlos o patear con las piernas si vienen por abajo. Al final del circuito de lianas aparecerá el reloj que te lleve al boss rush.

Boss rush: En este desafío final, el jugador tendrá que enfrentarse a todos los jefes vistos en la historia principal pero adaptados a la realidad virtual. Por tanto, la lista de jefes a los que tendrás que enfrentarte son:

-Areneitor

-Big cuco

-Carni

-Robot

-Payaso

-Dark Hand (en sus cuatro fases, una por cada mundo).

Este es el mayor desafío de todo el juego, puesto que tendrás que vencer a todos los jefes de forma seguida para completar el boss rush. Si pierdes durante un jefe, no tendrás que comenzar de nuevo, sino que retomarás desde esa misma pelea (salvo si te quedas sin vidas, como en cualquier otro nivel). Sin embargo, si pierdes durante una de las cuatro fases de Dark Hand, tendrás que retomar esa pelea desde la primera fase. La mecánica de todos los bosses están descritas en sus respectivos mundos, con la única variación de jugar en primera persona, y ejecutando todos los ataques mediante realidad virtual.

Tras completar el boss rush, aparecerá una cinemática para poner punto y final al DLC. En ella, Emit se levanta de la cama y se da cuenta de que todo lo que había vivido en este mundo de realidad virtual había sido un sueño, haciendo una alegoría al hecho de estar indagando en un terreno inexplorado como es el futuro de los videojuegos.

Emit: No le temo al futuro.

Emit apaga su despertador y saltan los títulos de crédito del DLC. Al acabar los créditos, saltará un mensaje avisando de que el mundo también estará disponible para el modo speedrun. Además, si has completado el 100% del mundo, ya estará disponible para ser jugado un modo extra llamado Modo musical.

Modo musical: es la recompensa por completar el 100% del DLC. Este modo de juego está inspirado en uno de los videojuegos más populares de realidad virtual: *Beat Saber*, lanzado en 2018 para PC y más adelante para PlayStation 4. En este videojuego de ritmo puedes jugar miles de canciones en realidad virtual, es decir, ejecutando las notas con golpes de sable en distintas direcciones. En este modo, podrás jugar a toda la banda sonora de *El regreso del progreso* (tanto de la historia principal como del DLC), usando tus puños y tus piernas para ejecutar las notas. Si tienes conexión online, podrás compartir tus resultados con el resto de jugadores de todo el mundo. Hay cuatro niveles de dificultad para cada canción, siendo el modo perfecto para todo aquel que quiera descansar de los plataformas y mover un poco el cuerpo al ritmo de la música.

Referente:



Beat Saber (2018)

Enemigos:

Además de los jefes del boss rush, el DLC contará con varios enemigos para complicar los niveles. Absolutamente todos son enemigos exclusivos del DLC, por lo que no aparecen en la historia principal:

-Gafas diabólicas: son unas gafas aparentemente normales, donde en cada lente hay un ojo con el ceño fruncido. Utiliza unos rayos oculares para dejarte hipnotizado y que no puedas moverte durante varios segundos. Además, podrá atacarte con cada uno de sus dos laterales, pudiendo recibir dos estocadas a la vez. Las Gafas diabólicas abundan en los niveles 5-1, 5-2 y 5-4.

-MoniThor: en honor al juego de palabras, es un monitor de PC diabólico que ataca con un martillo a modo de guiño al superhéroe Thor. MoniThor puede atacar con su martillo (el cual puede lanzar o golpear directamente con sus manos) o con unas ondas que salen disparadas de su pantalla. MoniThor abunda en los niveles 5-1, 5-2 y 5-4.

-Coche volador: es un coche manejado por un piloto cuyo rostro está tapado por un casco. Coche volador puede atacarte tanto por tierra como por aire, y su gran peligro es su velocidad, la que hace muy difícil de esquivar sus embestidas. Por mucho que ataques al coche no podrás derrotarlo, así que tendrás que esperar a que el conductor se asome por la ventana para atacarle a él y que así el coche quede libre. Si te aproximas a él tras derrotar al conductor, podrás manejarlo durante 15 segundos, arrollando a todos los enemigos que haya a tu alrededor o simplemente usándolo como ayuda para superar las zonas de plataforma. Tras esos 15 segundos, el coche explota, por lo que tendrás que

bajarte de él antes de que esto suceda para no recibir daño. Coche volador abunda en los niveles 5-1, 5-2 y 5-4.

-Alien: es un alienígena que dispara rayos espaciales y es capaz de hacerte levitar por los aires, e incluso lanzarte lejos. Aunque no te quite vida, es un gran peligro para los niveles repletos de obstáculos y agujeros, ya que puede hacerte caer con mucha facilidad. Alien abunda en los niveles 5-1 y 5-4.

-Boxeador: es un enemigo exclusivo del nivel 5-3, al cual te tendrás que enfrentar en la prueba de boxeo. Tendrás que esquivar sus ganchos moviendo tu cuerpo de un lado a otro, contraatacando con tus puños. Es un combate de boxeo puro donde el que más agilidad y capacidad de reacción tenga saldrá ganador. Sin embargo, en ocasiones aparecen pinchos que tendrás que esquivar en el ring de combate, para incluir algo de plataformas en la pelea.

-Pájaros hoja: es un enemigo exclusivo del nivel 5-5, los cuales intentarán dejarte caer de las lianas. Los Pájaros hoja son unas aves selváticas formadas por hojas. Estos enemigos podrán atacar por arriba, por abajo o por los lados. Si vienen por abajo, podrás ayudarte de tus piernas para propinar patadas que los espante. Sin embargo, si vienen por los lados o por arriba, tendrás que apresurar y subir el ritmo de velocidad para huir de ellos para que no te ataquen, puesto que tienes las manos ocupadas con las lianas y no podrás golpear a los pájaros con ellas.

Objetos:

Para este DLC mantenemos la estructura de tres categorías de objetos que hemos visto en la historia principal.

En primer lugar, tenemos los objetos consumibles. Vuelven todos los que vimos en la historia principal más uno exclusivo de este DLC:

-Reloj extra: un reloj verde con la manecilla apuntando al número 1. Si el jugador lo coge gana una vida extra.

-Reloj reparador: un reloj azul con la manecilla apuntando al número 2. Si el jugador lo coge recupera dos puntos de salud.

-Reloj congelador: un reloj gris con la manecilla apuntado al número 3. Aparecerá cuando el jugador esté enfrentándose a los enemigos (incluyendo las batallas contra jefes). Al

entrar en contacto con él, el tiempo quedará congelado durante tres segundos, tiempo que podrá ser aprovechado en golpear a los rivales o incluso huir si así se desea.

-Reloj trampa: un reloj rojo que aparece a modo de trampa. Si entras en contacto con él, explotará. Si no entras en contacto con él, explotará igualmente pasados tres segundos de su aparición en pantalla.

-Reloj arcoíris: un colorido reloj que te hará invencible durante 20 segundos, ningún enemigo podrá golpearte. Eso sí, no te protege de las muertes por caída.

-Reloj ralentizador: al usarlo en frente de unos enemigos o de un jefe, estos se moverán y atacarán a cámara lenta.

-Reloj tercera persona: cuando uses este reloj, el jugador pasará de jugar en primera persona a estar en tercera persona durante un minuto. Esto le ayudará a tener más visión de su entorno.

Estos objetos se encuentran escondidos en bloques o cofres, o simplemente esparcidos por todo el escenario.

En segundo lugar, tenemos las armas. En este mundo tenemos cuatro armas exclusivas, aunque como el ataque físico es el protagonista en este DLC, estas no serán tan frecuentes como en la historia principal:

-Espada magnética: podrás blandir una espada que te dará más rango de ataque que tus puños. Además, tiene el poder de atraer todos los objetos de tu alrededor, por lo que aquellos consumibles con los que te topes se atraerán hacia ti como un imán, sin necesidad de que los cojas manualmente. Se puede hallar en los niveles 5-1, 5-4 y el Boss Rush.

-Espantaenemigos: se trata de una antena que emite unas ondas a su alrededor que ahuyenta a todos los enemigos, ideal para que no se aproximen hacia ti y tener un trayecto más seguro. Tras un rato de uso se quedará sin batería, así que quedará inutilizado. Se puede hallar en los niveles 5-1 y 5-4.

-Escudo protector: es un escudo que quita $\frac{1}{4}$ de lo que quitaría un golpe normal con otra arma o con tus puños, ya que su función no es hacer daño, sino protegerte. Los ataques de los enemigos verán reducido su daño por la mitad, por lo que es ideal para cuando quieres evitar peleas. Se puede hallar en los niveles 5-1 y 5-4.

-Arco mágico: aunque parezca un arco normal, es más especial de lo que aparenta. Con él podrás atacar a los enemigos a distancia con un número limitado de flechas (cinco por arco). Además, el trayecto que forja la flecha desde el arco hasta que impacta, trazará una senda rosa sobre la cual puedes montarte y deslizarte para navegar por el escenario con más fluidez. Se puede hallar en los niveles 5-1 y el Boss Rush.

Banda sonora:

Para la banda sonora de este DLC me he inspirado no solo en videojuegos plataformas como en la historia principal, sino que también he tomado referentes de otros géneros del mundo de los videojuegos, incluso en otros formatos de ficción audiovisual como películas o series:

Referente: Selección de niveles

https://www.youtube.com/watch?v=xW-yjP8FoWQ&list=PL1D4E1B91FC330A96&index=8&ab_channel=Spiky

Kingdom Hearts Re:Coded – Wonder of Electron

Referente: Nivel 5-1

https://www.youtube.com/watch?v=ZMPWnKAZ9Dg&list=PL1D4E1B91FC330A96&index=9&ab_channel=Spiky

Kingdom Hearts Re:Coded – Oh The Debug!

Referente: Nivel 5-2

https://www.youtube.com/watch?v=vIEN8svyHj8&list=PL7F37BB1A67E0238D&index=3&ab_channel=TronLegacy

Tron Legacy – The Son of Flynn

Referente: Nivel 5-3

https://www.youtube.com/watch?v=-CSIjtmDkVw&list=PLh7gQ-xfIj2Xq0qaVbbF3WDxahrXFf2xK&index=5&ab_channel=HorrornightLp

Mario & Sonic en los juegos olímpicos de Tokyo 2020 – Boxing (Round 1)

Referente: Nivel 5-4

https://www.youtube.com/watch?v=f-gFPamOzV0&list=PLhAdyIw3_4fryhS72enJptk1dBcKDIEY1&index=13&ab_channel=Mr.HeliX

New Super Mario Bros U – Underground (Hurry!)

Referente: Nivel 5-5

https://www.youtube.com/watch?v=cAAfsAb5ltw&list=PLYDdhHVGyRjKGZURwko_oz8jAfChYBHmH6&index=26&ab_channel=MusicKingdom

Kingdom Hearts – Holy Bananas!

Referentes: Boss Rush

https://www.youtube.com/watch?v=pFS4zYWxzNA&ab_channel=appiglio

Matrix – Clubbed to death

https://www.youtube.com/watch?v=8G-Vu90wEcI&list=PLDisKgcnAC4SqX0mi1J5_gd7-hrIS5yJp&index=24&ab_channel=OriginalSoundtrack

Cyberpunk 2077 – The Heist

Referente: Modo musical

https://www.youtube.com/watch?v=Rlr1cRWoh2s&list=PLd_-sz2NZvb6zllU_LG7AoFL0xcrQsLpT&index=4&ab_channel=JaroslavBeck-Topic

Beat Saber's theme

Referente: Créditos finales

https://www.youtube.com/watch?v=VeUe0FYaR5w&list=PL1D4E1B91FC330A96&ab_channel=Spiky

Kingdom Hearts Re:Coded – Pretty Pretty Abilities

Galería de imágenes:

Logo del juego



*Portada de El regreso del progreso (Ilustración realizada por: Teresa Cárdenas
"teresacr08")*

Protagonista



Emit (Ilustración realizada por: Angélica Lin “AnlzzArt”)

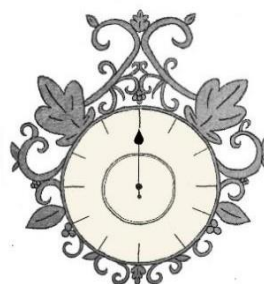
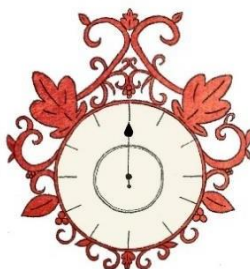


Emit en 8 bits (Ilustración realizada por: Miguel Ferrer García “EmeWazowski”)

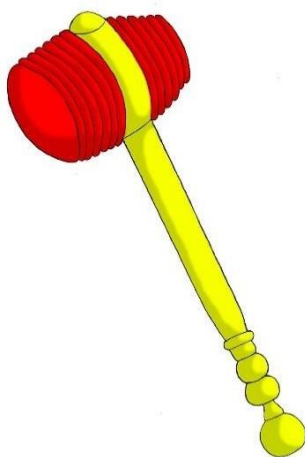


Emit en 16 bits (Ilustración realizada por: Miguel Ferrer García “EmeWazowski”)

Objetos (consumibles, armas y coleccionables)



Relojes dorado, extra, reparador, ralentizador, trampa, congelador, arcoíris y tercera persona (Ilustraciones realizadas por: Anabel Moreno Moreno)



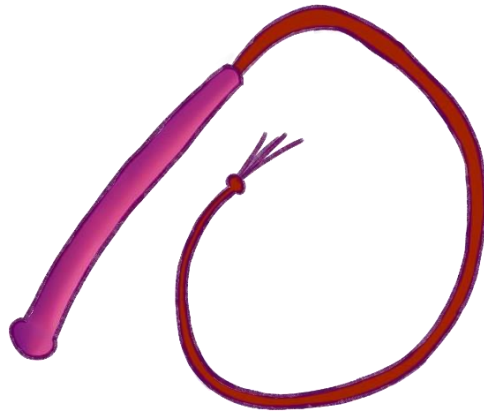
Martillo de juguete (Ilustración realizada por: Anabel Moreno Moreno)



Bomba temporal roja, azul y verde (Ilustraciones realizadas por: Anabel Moreno Moreno)



Láser congelador (Ilustración realizada por: Juanma Pensado "juanma_pens_11")



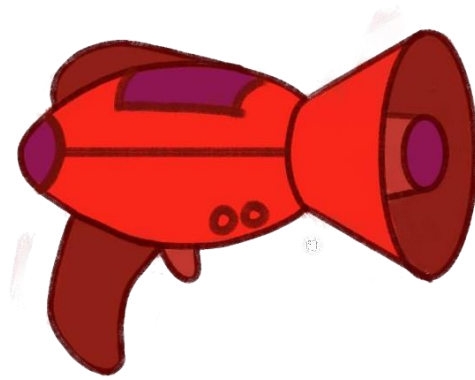
Látigo (Ilustración realizada por: Juanma Pensado "juanma_pens_11")



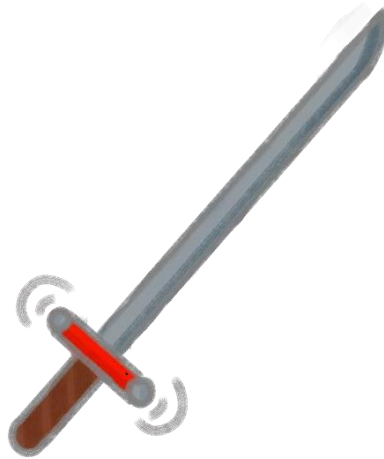
Guantes dorados (Ilustración realizada por: Juanma Pensado "juanma_pens_11")



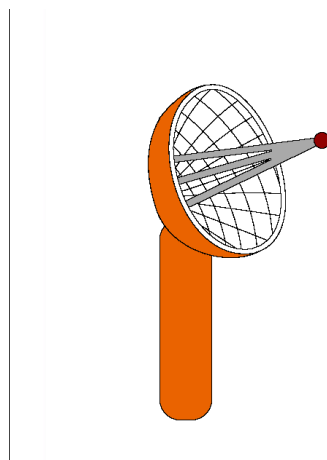
Espada mineral de bronce, plata y oro (Ilustraciones realizadas por: JuanmaPensado "juanma_pens_11")



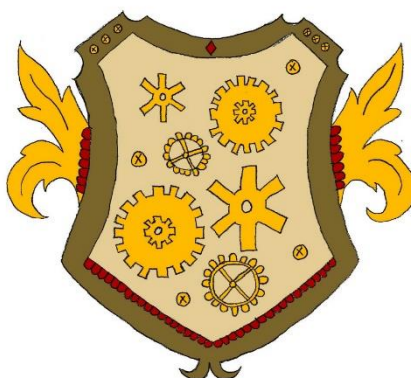
Pistola supersónica (Ilustración realizada por: Juanma Pensado “juanma_pens_11”)



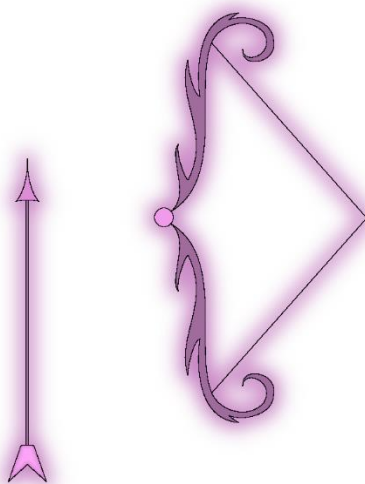
Espada magnética (Ilustración realizada por: Juanma Pensado “juanma_pens_11”)



Espantaenemigos (Ilustración realizada por: Teresa Cárdenas “teresacr08”)

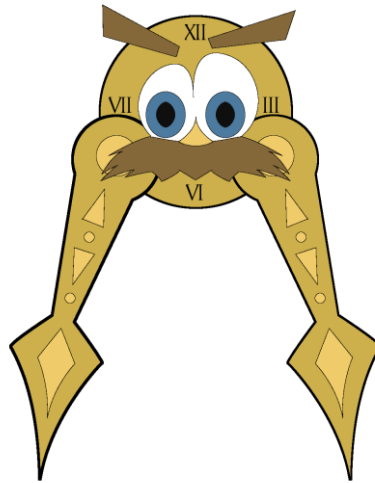


Escudo protector (Ilustración realizada por: Anabel Moreno Moreno)

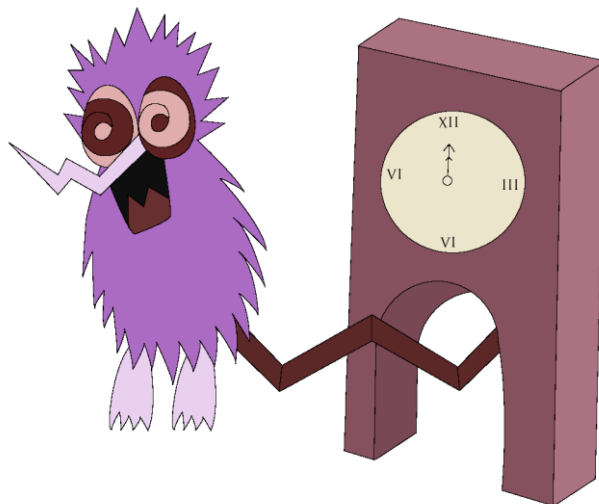


Arco mágico (Ilustración realizada por: Teresa Cárdenas "teresacr08")

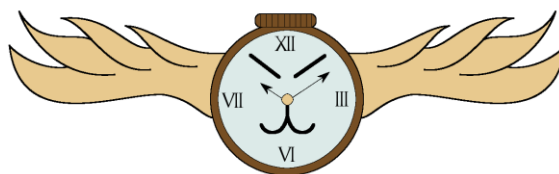
Enemigos



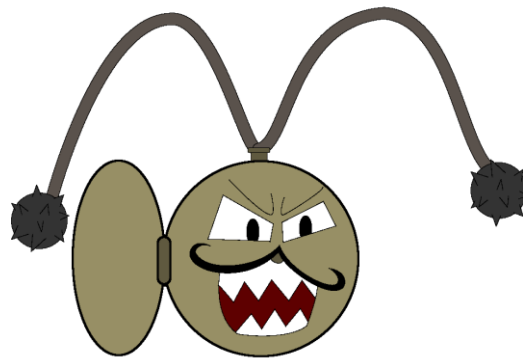
Minicillas (Ilustración realizada por: Teresa Cárdenas “teresacr08”)



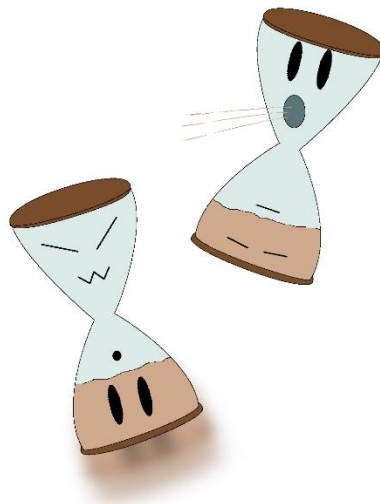
Cuco (Ilustración realizada por: Teresa Cárdenas “teresacr08”)



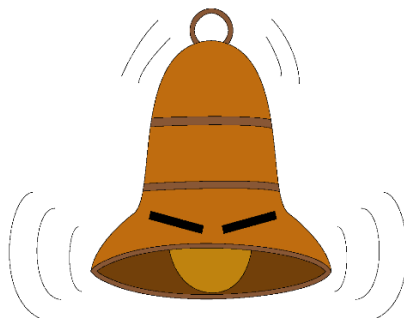
Pájaro pulsera (Ilustración realizada por: Teresa Cárdenas “teresacr08”)



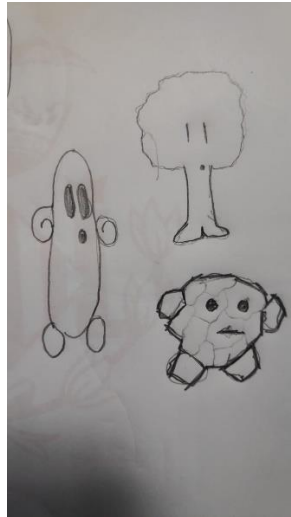
Pocket (Ilustración realizada por: Teresa Cárdenas "teresacr08")



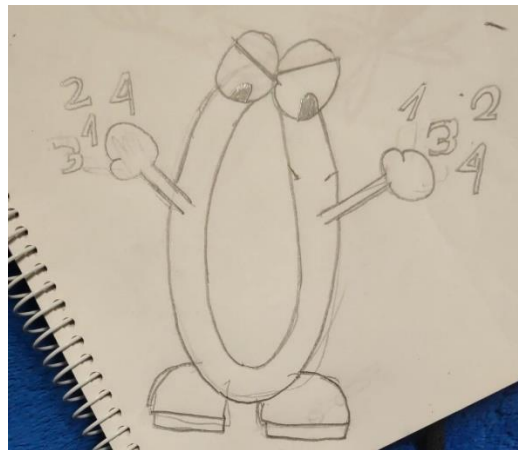
Areneitor (Ilustración realizada por: Teresa Cárdenas "teresacr08")



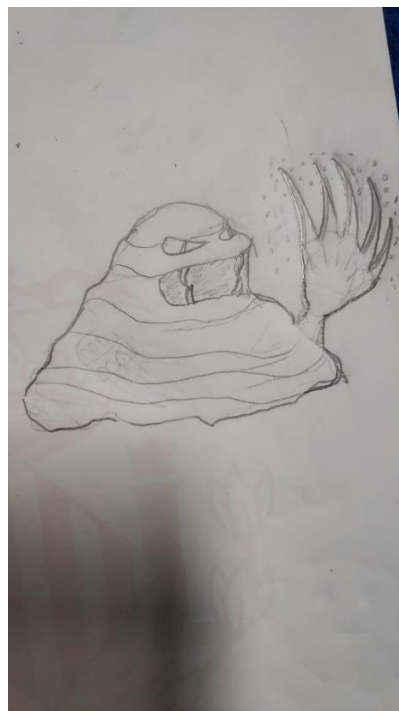
Campanero (Ilustración realizada por: Teresa Cárdenas "teresacr08")



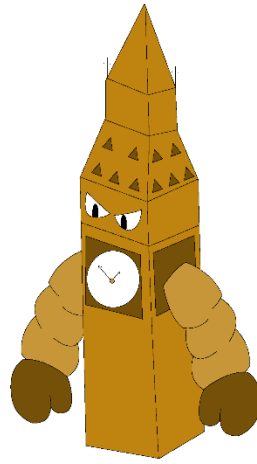
Camuflaje (Concept art realizado por: Juanjo Parra Piqueres)



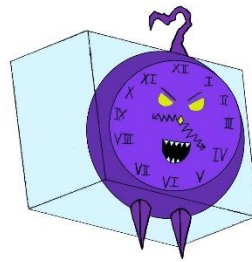
Numerólogo (Concept art realizado por: Juanjo Parra Piqueres)



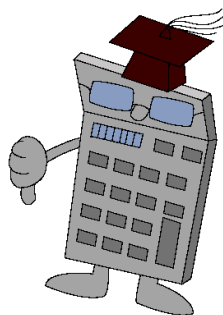
Sandman (Concept art realizado por: Juanjo Parra Piqueres)



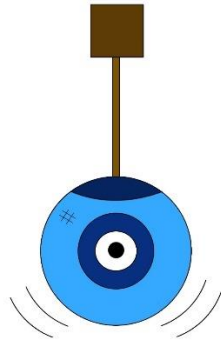
Big Tower (Ilustración realizada por: Teresa Cárdenas “teresacr08”)



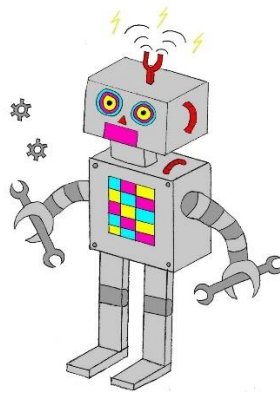
Cubo congelador (Ilustración realizada por: Anabel Moreno Moreno)



Calcula (Ilustración realizada por: Teresa Cárdenas “teresacr08”)



Pendulón (Ilustración realizada por: Anabel Moreno Moreno)



Robo-Atizado (Ilustración realizada por: Anabel Moreno Moreno)



Carni (Ilustración realizada por: Anabel Moreno Moreno)



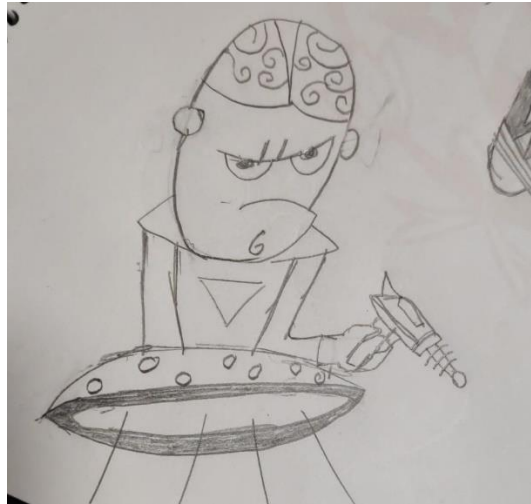
Gafas diabólicas (Ilustración realizada por: Anabel Moreno Moreno)



MoniThor (Concept art realizado por: Juanjo Parra Piqueres)



Coche volador (Concept art realizado por: Juanjo Parra Piqueres)



Alien (Concept art realizado por: Juanjo Parra Piqueres)



Boxeador (Concept art realizado por: Juanjo Parra Piqueres)



Pájaro hoja (Concept art realizado por: Juanjo Parra Piqueres)