

MEMORIA EXPLICATIVA DEL VIDEOJUEGO

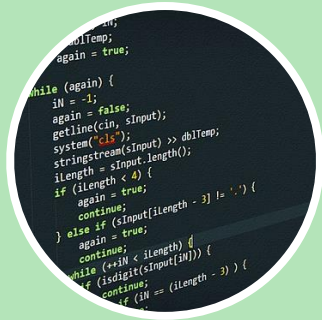
Laura Crespo, Jorge Llorca, Marina Isabel
Martínez, Joan Martínez, Lucía Medina



ÍNDICE

IDEA Y DESARROLLO DEL PRO-
YECTO - **PÁG. 3**

CARACTERÍSTICAS
PRINCIPALES - **PÁG. 5**



ESTRUCTURAS DE
DATOS Y LÓGICA
GENERAL - **PÁG. 6**



ANEXO: DISEÑOS Y
GUION - **PÁG. 11**

IDEA Y DESARROLLO DEL PROYECTO

La idea inicial que se determinó por todos los miembros del equipo para el proyecto de Desarrollo de Videojuegos fue la de crear un juego para concienciar a los usuarios sobre la importancia de cuidar el medio ambiente y las consecuencias que puede traer su deterioro. Para plasmar esta idea, decidimos que la mejor opción de diseño era un juego 2D de plataformas con fondos en Parallax ambientados en lugares emblemáticos de la ciudad de Valencia.

En cuanto al diseño, se trataría de un juego con estética pixelada y música de 8 bits, fuentes del tipo Nintendo o juegos 2D de referencia, y caracterización de personajes relacionada con las Fallas y la historia del juego.

Sobre esta idea base decidimos aportar cierta originalidad y más valor al mensaje: desarrollamos una historia que va avanzando progresivamente durante los diálogos con diferentes personajes y pistas, y cuyo objetivo es descubrir al culpable de tanto caos y tanta basura y pararle los pies antes de que desate la destrucción de la atmósfera valenciana. Por tanto, se pensó en una historia educativa y desarrollada en un presente ficticio en los días más importantes de las Fallas de Valencia. Además, se pensó en que los personajes tendrían cierta expresión animada mientras “hablaran” durante la ejecución del diálogo para hacer más atractiva la historia. El guion inicial pensado para el juego se incluye en el Anexo.

Con todo esto, el “El misterio en Valencia”, que posteriormente cambió su nombre a “Missió: Terreta Neta”, trataría, desde el principio, en la recogida de objetos contaminantes para el medio ambiente, de modo que el jugador debería completar adecuadamente cada nivel guardando un mínimo de objetos contaminantes en su inventario para poder pasar al siguiente mapa y obtener una puntuación mínima para poder desbloquear las pistas que le llevarán al culpable. Por tanto, para añadir cierta dificultad al juego se establecería que los objetos tienen cierto valor para poder comprar en un sistema de tienda los niveles posteriores con los precios bien analizados.



CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

Las características principales se pueden estructurar en diferentes conceptos: diseño, historia, forma de juego y objetivo orientado al desarrollo sostenible en la ciudad de Valencia. A continuación, explicamos con más detalle cada característica principal de estos conceptos.

El estilo del juego está inspirado en los antiguos videojuegos de Nintendo, construido en 2D, con tipografías de Nintendo y parallax personalizado, así como los diseños (adjuntos en el anexo) de los personajes, los enemigos, objetos, etc. Para guardar cierta armonía con el estilo del juego, la música se ha establecido en un conjunto de pasodobles valencianos con formato 8 bits. Complementando con esta estética, creamos una historia de “misterio” en la que existe un personaje malvado al que se debe dismantelar antes de que destruya el medio ambiente de la ciudad aprovechando el fuego de las fallas. Además, se ha establecido el idioma del juego en Valenciano para crear cierta coherencia y ambientación con la temática del juego y las fiestas en las que sucede la historia.

La jugabilidad de “Missió: Terreta Neta” se basa en un conjunto de niveles contrarreloj en los que se debe intentar recoger el mayor número de objetos contaminantes posible para obtener mayor puntuación y estrellas, poder comprar otros niveles, desbloquear nuevas pistas, descubrir al culpable del caos y luchar contra un enemigo final. Para ello, el juego cuenta con un conjunto de canvas y paneles interconectados y con navegación intuitiva que permiten acceder a los diferentes niveles donde se presentan diferentes obstáculos: enemigos, plataformas especiales, etc. Por tanto, el jugador debe tener cuidado con los enemigos (si se choca se reiniciará el nivel desde cero) y con el hándicap incluido en algunos mapas (agujeros) por donde puede caer al vacío.

Cabe destacar el modo de juego del último nivel, en el que se incluyen lógicas de lanzamiento del enemigo y del jugador, así como un sistema de vidas tanto para el enemigo final como para el jugador: el enemigo lanza llamas cada cierto tiempo y el jugador debe recoger cubos repartidos por todo el mapa y lanzar agua a la falla para conseguir apagarla, quitarle toda la vida y completar el juego.

En definitiva, el objetivo de nuestro juego siempre fue promover el cuidado del medio ambiente mediante la recogida de objetos contaminantes, empleándolos para poder comprar un nuevo nivel, recoger más de ellos y conseguir una ciudad de Valencia más limpia. El último nivel se suma a esta idea, ya que se debe intentar apagar la falla manipulada químicamente lanzando cubos de agua e impidiendo la emisión de gases contaminantes.

ESTRUCTURA DE DATOS Y LÓGICA GENERAL

En cuanto a la lógica general del juego (realizada en su mayor parte por código) existen algunos aspectos a destacar que complementan a la idea y las características explicadas anteriormente. Además, los scripts en lenguaje C#, compatible con Unity, tienen la documentación y estructura necesaria para su correcta comprensión. Todos estos aspectos se muestran más detallados a continuación.

En primer lugar, los canvas principales del juego son los que componen los menús y los paneles de diálogo en cada nivel, así como el panel del inventario del nivel que muestra los objetos que se han recogido por el mapa.

En cuanto a los diálogos, una de las partes más importantes del videojuego por la importancia de la historia, se almacenó en un JSON frase por frase la conversación entre diferentes personajes en cada nivel, por lo que se necesitó serializar la información en dos clases: "Frase.cs", que contiene el identificador del personaje, la frase a mostrar y su estado de ánimo para indicar al componente "Animator" qué animación mostrar y, en segundo lugar, la clase "FrasesNivel.cs", un vector de clase Frase. Este archivo JSON será cargado al principio de cada nivel en caso de que el jugador lo esté jugando por primera vez o lo seleccione desde el menú, necesitando leerlo antes de poder jugar el nivel, y se le mostrará la pista que se relaciona con la evolución de la historia en caso de que consiga el mínimo porcentaje.

Los menús del juego, que muestran siempre las instrucciones de juego y que tienen gran cantidad de navegación, se componen de Ajustes para configurar el nivel de diferentes sonidos, Pausa en cada nivel (que parará todos los movimientos de los enemigos y el contrarreloj del nivel), y de un menú principal en el que existen las opciones más relevantes de "Reiniciar" o "Jugar", de nuevo los ajustes del juego, y la tienda de niveles donde se muestran datos relevantes sobre el desbloqueo de niveles y los objetos que el jugador posee.

En segundo lugar, el personaje principal, los NPCs, las plataformas y otras características de jugabilidad aportan un conjunto de funcionalidades a "Missió: Terreta Neta" esencial para integrarlo en la definición de un videojuego orientado al entretenimiento.

La lógica del personaje principal se puede dividir en dos bloques: el movimiento y la detección de colisiones con diferentes plataformas o enemigos del mapa. El movimiento del jugador, que se incluye en el script "Player.cs", recoge la pulsación de las teclas "A" o "D" para moverse a la izquierda o a la derecha, así como "SPACE" para saltar. Para añadir más detalles al videojuego, el personaje cuenta con animaciones que indican si está andando, saltando, o quieto así como una rotación que indica la dirección del personaje y una animación especial para el nivel final al pulsar "J" (para lanzar cubos de agua). Cabe destacar que, en cuanto al lanzamiento de cubos, es necesario que el personaje se encuentre con cierta cercanía al enemigo final para poder alcanzarlo: el agua que lance se destruirá a los 2 segundos, por lo que no es válido lanzar desde el límite izquierdo del mapa tratando de evitar que te alcancen las llamas.

El seguimiento de la cámara (“SeguimientoCamara.cs”) es una característica importante para configurar la cámara de la escena para no sobrepasar el límite inferior y poder seguir el movimiento del personaje en caso de que éste pase el límite superior.

En cuanto a las plataformas diseñadas, hemos establecido diferentes tipos para aportar mayor dificultad y originalidad a “Missió: Terreta Neta”. Estos tipos son los siguientes:

- **Barro (“PlataformaBarro.cs”):** Reduce la velocidad del jugador, así como su fuerza de salto. Están indicadas con un sprite de color marrón adjunto en el anexo
- **Cristal o rompible (“PlataformaBreak.cs”):** Plataforma indicada en rojo que se romperá si el jugador se mantiene sobre ella durante un periodo breve de tiempo. Tras romperse, vuelve a su situación inicial
- **Llave (“PlataformaLlave.cs”):** sobre esta plataforma el jugador sólo se podrá situar en caso de que posea una llave en su inventario que haya encontrado por el mapa. Una vez desbloqueada (cambia su transparencia a 100% opaca), se podrá situar en ella. Estas plataformas están indicadas con un color verde y un icono de llave.
- **Móvil (“PlataformaMovil.cs”):** Plataforma que se desplaza horizontal o verticalmente con una velocidad fija. En el sprite se indica como una plataforma sin tornillos a los lados.

Otras características de jugabilidad importantes guardan relación con el contador de tiempo, el manejo de comandos (pausa o ajustes), reinicio de toda la partida o la lógica de “spawn” y lanzamiento de agua. Estos son los principales aspectos a destacar:

- **Timer (FinishLevel.cs):** El contador comenzará a restar tiempo cuando termine el diálogo del nivel o se reinicie si el jugador ha muerto contra un enemigo. Cada nivel cuenta con un total de 1 minuto y 20 segundos para poder ser completado, excepto el nivel final, que el tiempo está determinado por el que necesite el jugador para apagar la falla. En caso de que se acabe el tiempo, se termina el nivel y el jugador no podrá moverse, se recogerá la puntuación obtenida, calculando un porcentaje con respecto al número total de objetos del nivel, y se guardará el número de objetos de cada tipo que se haya conseguido en un archivo JSON y el porcentaje. En caso de pausar el juego mediante la tecla “ESC”, el contador también se detendrá.

- **Comandos (GameManager.cs):** Este script está focalizado en manejar los comandos como pausa o ajustes, paralizando los movimientos de los enemigos y guardando sus datos para restablecerlos una vez se continúe jugando. Este GameManager controlará el inicio del juego una vez se haya terminado el diálogo.
- **Reinicio de partida (MainMenuController.cs):** Se borrarán los datos obtenidos por el jugador y se reestablecerán a niveles sin completar, así como que se vaciará el inventario total. Sin embargo, no se restaurarán los valores de la música, sino que se mantendrán tal y como el jugador los haya configurado.
- **“Spawn” y lanzamiento de agua (“SpawnManager.cs” i “ DropLogicCube.cs”):** Queremos destacar la funcionalidad del último nivel que establece la aparición, en 10 posiciones diferentes establecidas en un vector, de 5 cubos de agua en todo momento repartidos por todo el mapa. Se escogerá, del vector de posiciones, una posición aleatoria y se instanciará un nuevo cubo cuando el jugador haya recogido uno, de modo que siempre haya 5 en todo momento. El jugador sólo podrá lanzar el agua que haya recogido en el inventario.

En tercer lugar, todo el sistema de juego está controlado tanto por una serie de archivos temporales (guardados en StreamingAssets) en formato de texto estándar (JSON) como por el uso de la persistencia entre escenas de Unity mediante “DontDestroyOnLoad()”.

En cuanto a la persistencia de datos entre escenas mediante un objeto de tipo “DontDestroyOnLoad”, cabe destacar que se ha utilizado en todo momento para guardar y trasladar los datos de los ajustes de sonido que el jugador decide establecer, así como para guardar la escena actual y anterior, de modo que no repetirá el diálogo en caso de que ambas escenas sean la misma. Es decir, no es necesario que cada vez que deba reiniciar un nivel por chocar contra un enemigo o por utilizar el botón “reiniciar nivel” del menú de pausa, tenga que volver a leer el mismo diálogo.

Por otra parte, el sistema de compra y venta de niveles se ha establecido como un sistema de persistencia de datos mediante archivos JSON serializados en la clase “Nivel.cs” (que guarda información sobre el número de cada tipo de objeto que se ha recogido, el porcentaje obtenido y si se ha desbloqueado, en caso de lo que haya obtenido el jugador, o información sobre el precio del nivel). Los precios de cada nivel se han establecido en el archivo “prices.json”, lo que el jugador va obteniendo mientras juega se almacena en el archivo “levels.json”, y lo que el jugador ha gastado se almacena en “spent.json”.

El número total de objetos que posee el jugador es una suma de los datos obtenidos por la clase "Inventory" instanciada en cada nivel que se juega. Esta clase "Inventory.cs" tiene establecida una sola instancia mediante el script "Singleton.cs", y complementada por "Item.cs", que establece los tipos de objetos que se pueden recoger por el mapa, y "InventoryCell.cs", que constituyen la parte visual del inventario mostrando una celda en el panel del "Inventory.cs" con el número de items recogidos de cada tipo mostrado con su sprite correspondiente. Por otra parte, podemos encontrar la clase "InventoryItemDescription.cs", que permite crear contenedores de datos de tipo Scriptable Objects para almacenar información como el sonido que reproducirán al recogerlos, su id, su tipo, su valor, y otros.

Por último, cabe destacar algunas características extra relacionadas con el sistema de guardado o uso del inventario de nuestro videojuego:

- **Los objetos recogidos en un nivel sólo se guardarán al acabar el tiempo de la partida.** Esto quiere decir que sólo se acumularán objetos utilizables en la tienda en caso de que el jugador se haya pasado, o intentado pasar, un nivel terminando el tiempo o recogiendo todos los objetos. Sin embargo, los datos no se acumularán al jugar un mismo nivel: si se repite un nivel, se guardará la mejor puntuación y la partida en la que se haya recogido mayor número de objetos de cada tipo
- **La configuración del volumen de la música se guardará tal y como se hace con los datos de la tienda.** Si el usuario cierra la aplicación, cuando vuelva a abrirse, el volumen de la música o de otros sonidos se mantendrán tal y como los configuró.
- **Los objetos que se almacenan para la compra de niveles son de tipo "Coca Cola", "Botella" o "Plátano".** Es decir, ni las llaves ni los cubos se mostrarán en la tienda como si el jugador los tuviera en su inventario para comprar niveles, pero sí aparecerán en el inventario del nivel en el que se hayan recogido mientras se juega.
- **Se muestra en todo momento de forma visual en la tienda los objetos que aún guarda el jugador, los niveles desbloqueados o bloqueados, la puntuación obtenida y los precios de cada nivel.** Sin embargo, todos los objetos acumulados sólo se mostrarán en la tienda, no en cada nivel: el inventario del nivel sólo mostrará los objetos que se hayan recogido en ese nivel.

ANEXO: DISEÑOS Y GUION

SPRITES PRINCIPALES



Logo



Terreta



Fallero



Artista

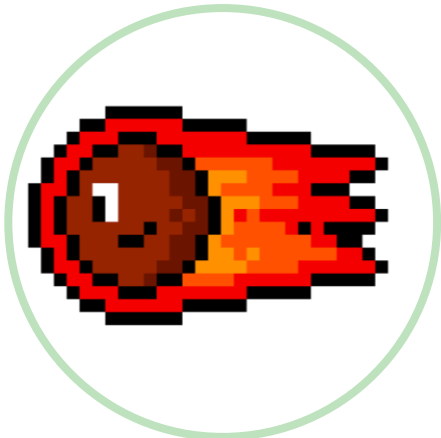


Estudiante

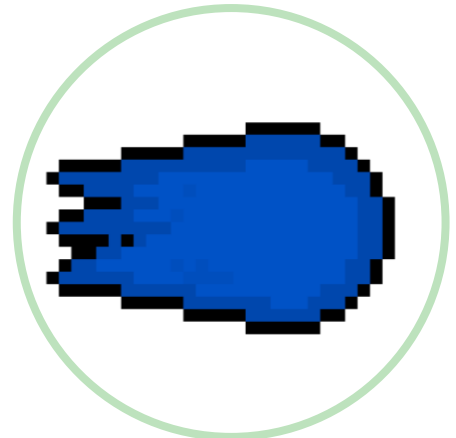


Químico

SPRITES DE LANZAMIENTO Y OBJETOS DEL MAPA



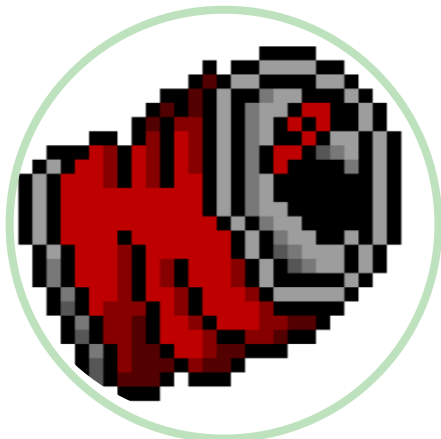
Llama



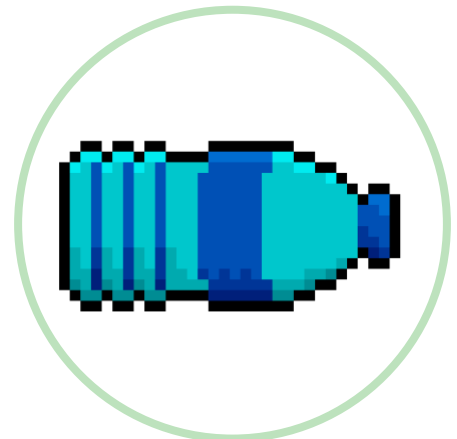
Agua



Cubo de agua



Lata



Botella



Plátano



Llave

SPRITES DEL CANVAS



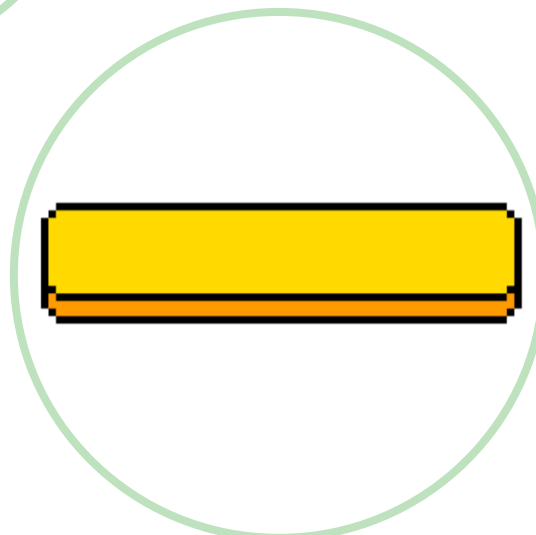
Imagen final



Candado abierto



Candado cerrado



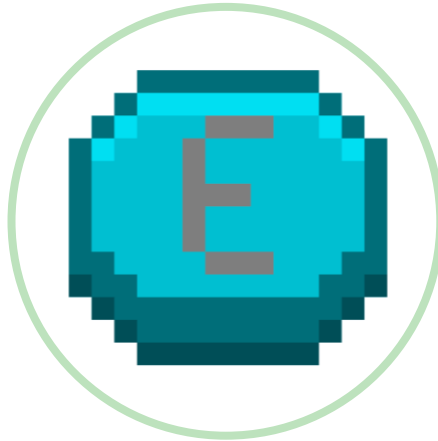
Botones menús



Estrella vacía



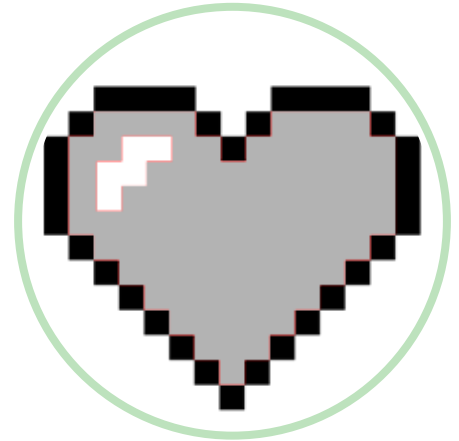
Estrella llena



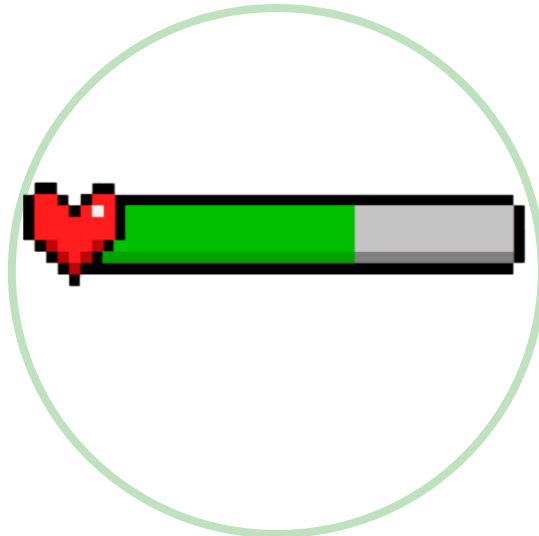
Botón E



Vida llena

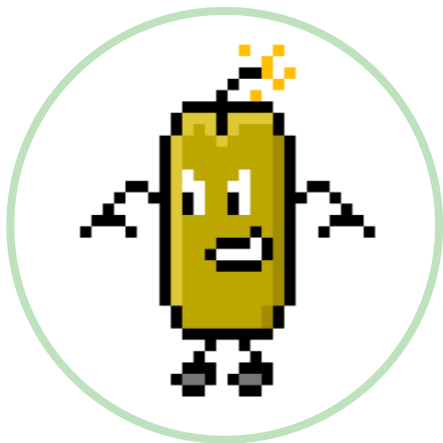


Vida vacía

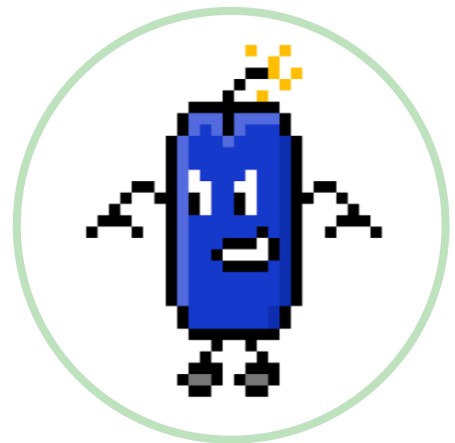


Vida de la falla

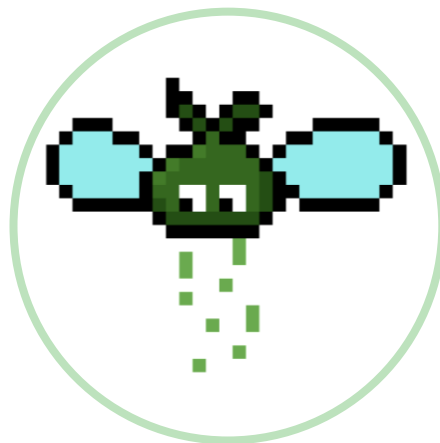
SPRITES DE ENEMIGOS



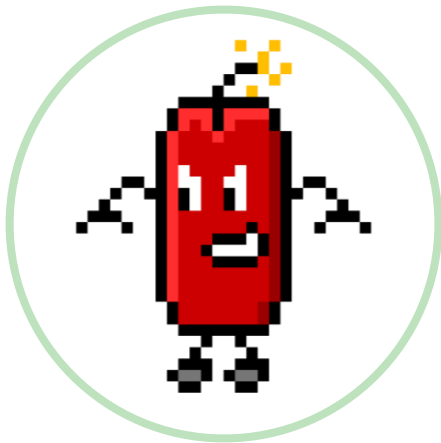
Petardo amarillo



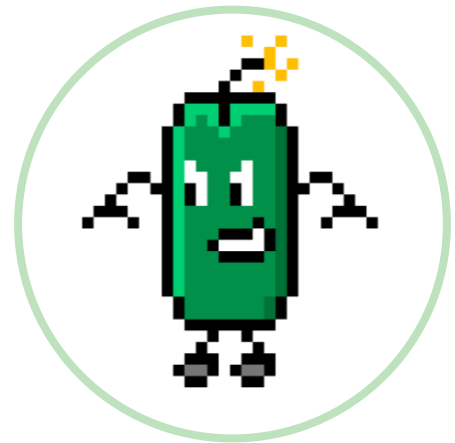
Petardo azul



Bolsa voladora



Petardo rojo

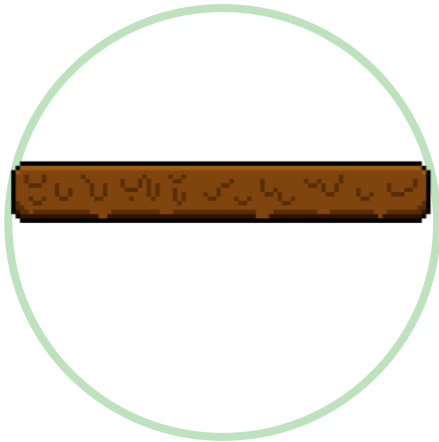


Petardo verde

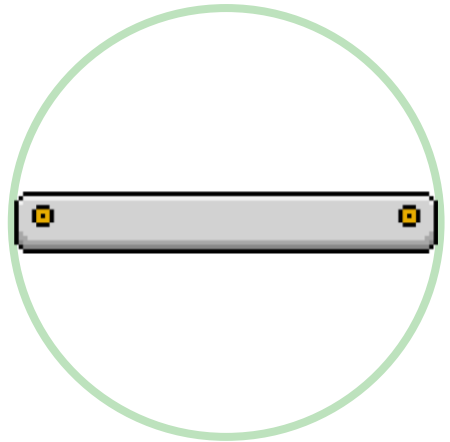


Falla

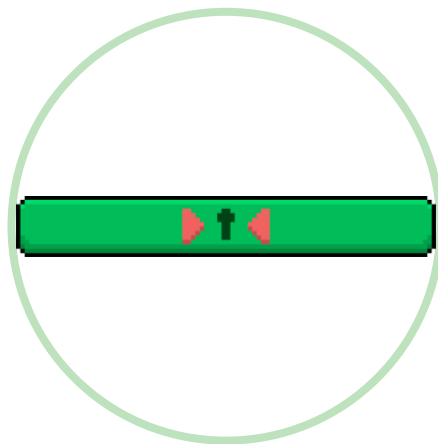
SPRITES DE PLATAFORMAS



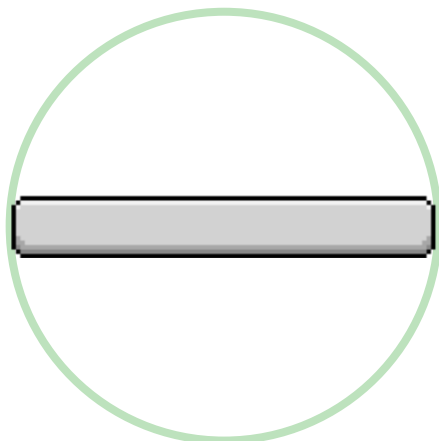
Plataforma de barro



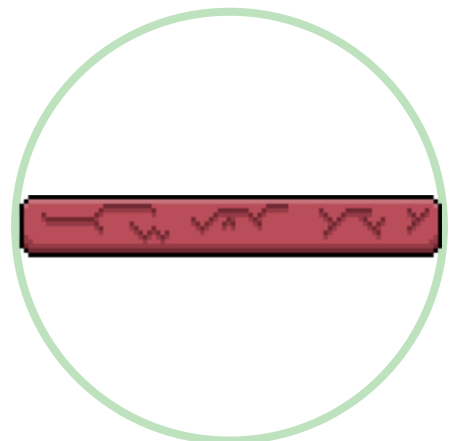
Plataforma fija



Plataforma con llave

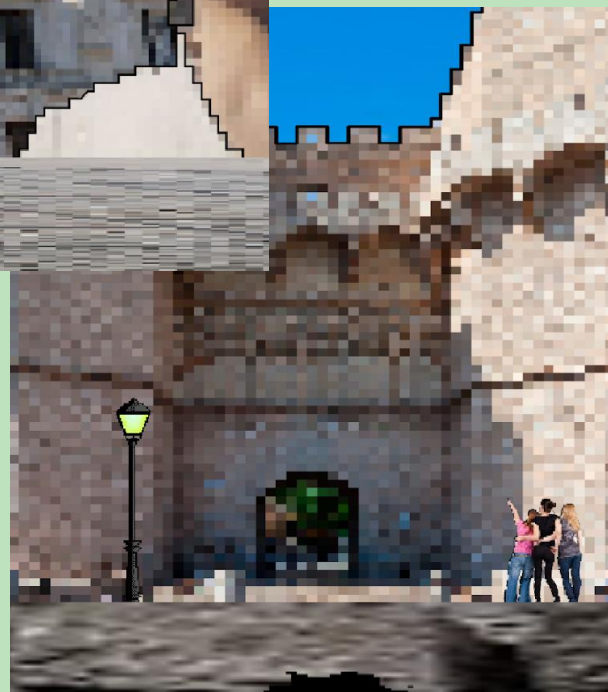
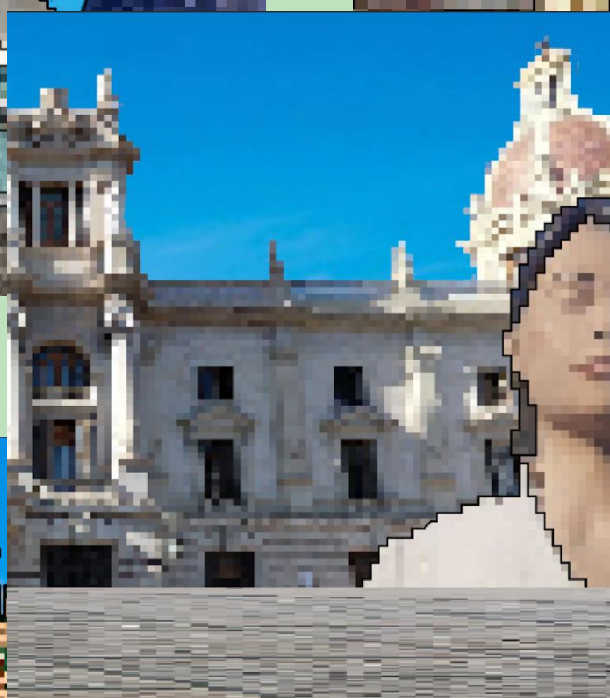
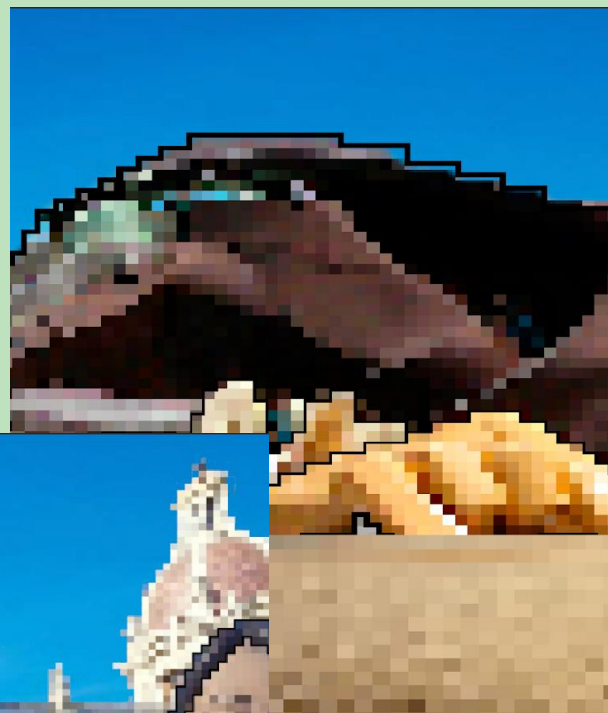


Plataforma móvil

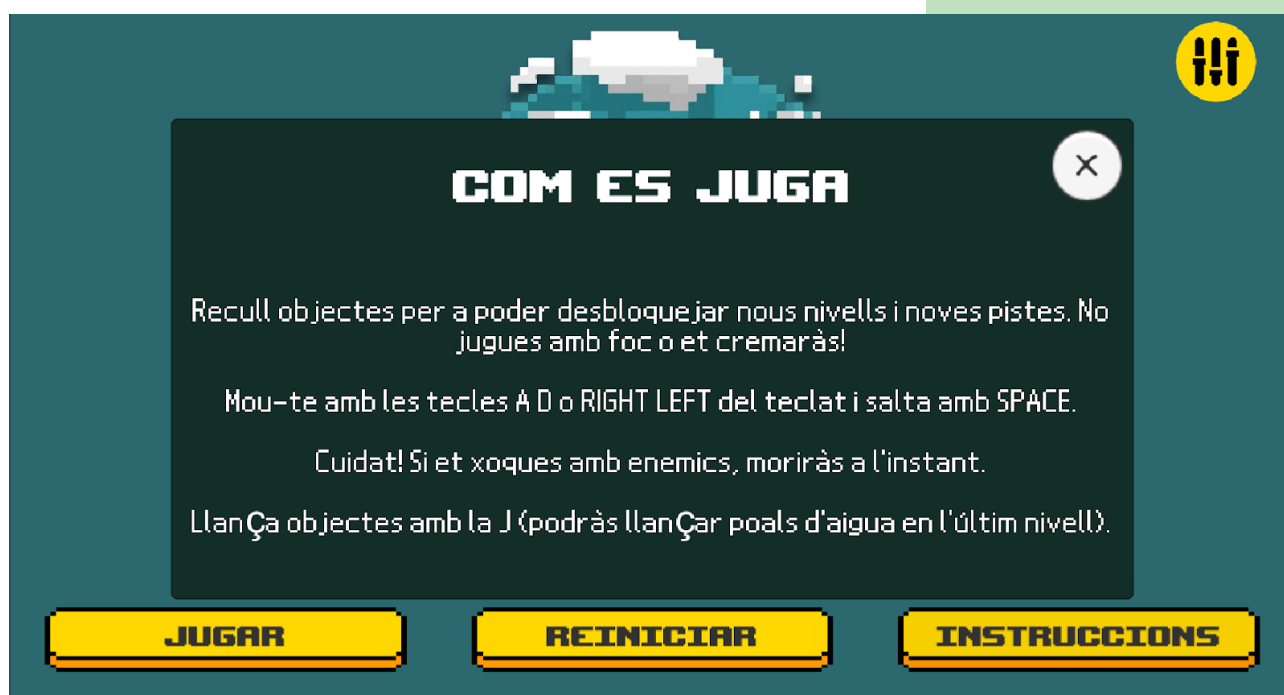


Plataforma rompible

FONDOS DE LOS NIVELES






FONDOS DE LOS MENUS









NIVELLS




 **1**
100,00%

 **2**
100,00%  x3
 x3
 x3

 **3**
100,00%  x4
 x4
 x5

 **4**
100,00%  x10
 x7
 x8

 **5**
 x8
 x9
 x10

 x50  x50  x50



CONFIGURACIÓ



MÚSICA



SO JUGADOR



SO DIÀLEG

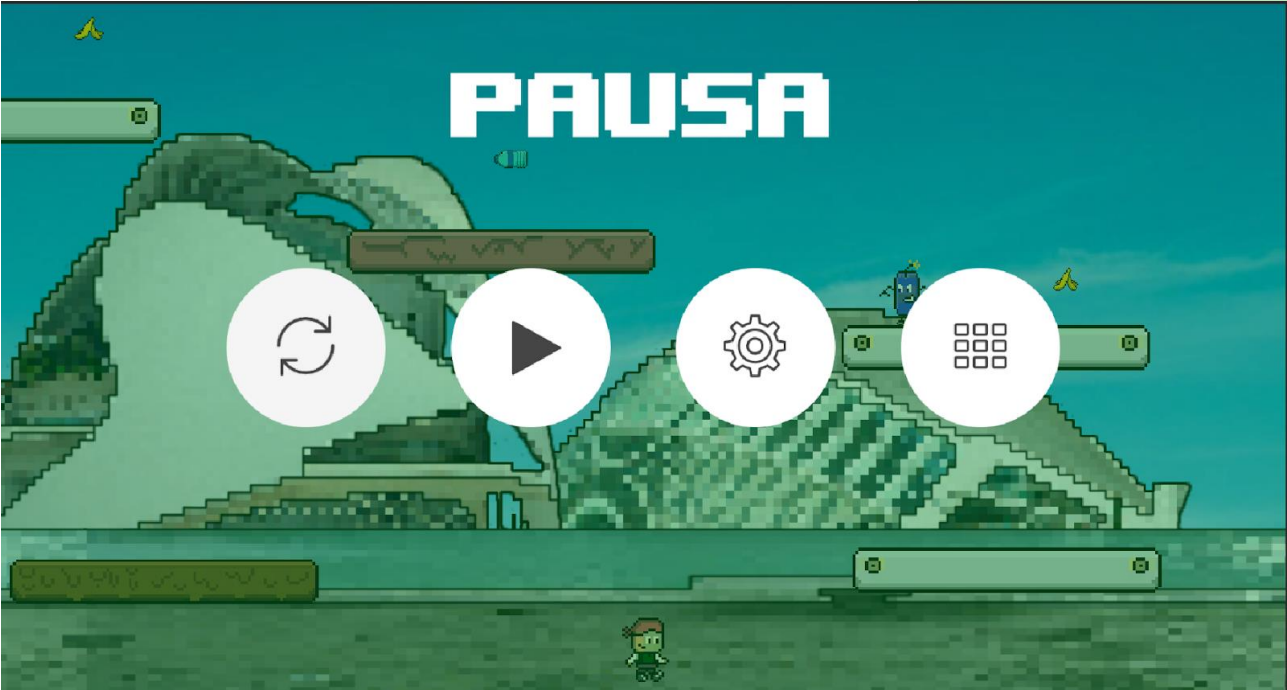


JUGAR

REINICIAR

INSTRUCCIONS

PAUSA



GUIÓN INICIAL

Las expresiones han sufrido modificaciones i lo hemos traducido. El guion se ha dividido por niveles y es el siguiente.

NIVEL 1 – Inicio de la aventura

Escenario: Ciudad de las Artes y las Ciencias

Terreta (normal): ¡Hola! Soy “La Terreta”. Algo está ocurriendo en Valencia, ¡y necesito tu ayuda para descubrir al culpable de tanto caos! ... Como verás en toda tu aventura, Valencia se ha llenado de residuos y productos contaminantes por todos sus lugares más emblemáticos ...A lo largo de toda esta historia deberás ir descubriendo pistas con tus estrellas de nivel para dismantelar al culpable de todo esto ...Para ello, tendrás que obtener tu mejor puntuación en todos los niveles para poder llegar a la respuesta final: ¿quién es el culpable? ... (motivado) ¡Debemos detenerlo y darnos prisa! ¡Mucha suerte, aventurero/a!

Terreta (normal): ¡Mira! ¡Estamos en la Ciudad de las Artes y las Ciencias!

Estudiante (confuso): ... vaya... ¿dónde habré dejado mi CocaCola?

Terreta (nervioso): ¡La has tirado al suelo!

Estudiante (contento): ¡Ah! ¡Aquí está! Menos mal, necesito algo de cafeína...

Terreta (indignado): Él es un estudiante de Ciencias Ambientales, pero no parece muy por la labor de ayudar a nuestro medio ambiente...

Estudiante (normal): Estoy de excursión aquí, en la Ciudad de las Artes y las Ciencias. Nos han traído a unos compañeros y a mí a visitar el Museo de las Ciencias y a ver un documental en L’Hemisfèric sobre la naturaleza... (normal): La verdad es que no me apetece nada... va a ser una charla sobre “cuidar el medio ambiente” en la que seguro que me duermo...

Terreta (nervioso): Intentemos dejar de lado la pereza porque ¡mira qué sucio está todo!

Estudiante (dormido): ZzzZZZzzz...

Terreta (normal): Me da que tendrás que hacerlo por tu cuenta... Recoge el máximo de objetos perjudiciales para el medio ambiente, ¡y consigue tu nueva pista!

...

Pista: ¿Qué es ese humo? Estamos en fallas pero... hoy no es la Cremà”...

...

NIVEL 2 – Jugar con fuego

Escenario: El Gulliver

Terreta (normal): ¡Lo hiciste genial en la Ciudad de las Artes y las Ciencias! La verdad es que ese chaval debería tener más cuidado con los refrescos que deja por ahí e intentar cuidar un poco más el medio ambiente...

Profesor de química (normal): ¡Chicos y chicas, nos vemos dentro de 2h en el punto de encuentro!

Terreta (normal): ¡Qué guay! ¡Estamos en el Parque Gulliver! ¿Sabías que este parque de toboganes es un hombre tumbado visto desde arriba? Pero... ¡mira cómo está todo! Siempre dejan esto lleno de papeles y restos...

Profesor de química (pensativo): ... claro, harán falta tubos de ensayo, probetas, básculas... Pero siempre debemos tener cuidado con la nube de CO2 emitida, no vaya a ser...

Terreta (indignado): Por fin alguien que piensa en el medio ambiente...

Profesor de química (pensativo): ¿El medio ambiente?... ¡Ah, sí! Por supuesto, al final todos debemos poner nuestro pequeño grano de arena... Pero parece que en sitios como este la cosa se descontrola bastante y acaba esto hecho un vertedero... (gracioso) En un laboratorio solemos ser más limpios... ¡con fuego se destruye todo! Jajaja

Terreta (normal): Jajaja aquí en Valencia sabemos mucho de eso...

Profesor de química (a gusto): Ahh el olor de la pólvora...

Terreta (confuso): Mm... sii... ¡Centrémonos en recoger el parque!

Profesor de química (motivado): ¡Eso es!

...

Pista: No teníamos suficiente con el humo... ¿qué es ese olor? Parece que viene de un taller fallero... Dicen los rumores que algo se cuece allí pero... ¿no se supone que allí sólo se trabaja con madera, cartón...? Esas cosas no provocan este olor por toda la ciudad...

...

NIVEL 3 – Metas “explosivas”

Escenario: Torres de Serrano

Terreta (*normal*): ¡Las Torres de Serrano! Cuánta historia guarda esta puerta de antigua muralla... Es el lugar perfecto para la “Cridà” pero...(nervioso) ¡después se queda todo patas arriba!

Artista fallero (*motivado*): ¡Quiero que sea la falla más grande de la historia! Utilizaremos lo que haga falta para construirla, ¡y necesito a muchas personas trabajando para ello!

Terreta (*normal*): Parece que alguien tiene unas metas muy altas

Artista fallero (*motivado*): ¡Por supuesto! ¡Quiero que estas fallas sean recordadas! Que no sea lo típico de todos los años... Digamos que quiero sorprender

Terreta (*indignado*): Después de esta “Cridà” con todos estos residuos, tendremos que centrarnos más en mentalizar a la gente de otras cosas, ¿no crees?

Artista fallero (*distraído*): ...

Terreta (*confuso*): ...

Artista fallero (*normal*): Emm, sí, sí, claro, es importante... Pero debería estar ya de ya en el taller... ¡tengo nuevas ideas!

Terreta (*normal*): ... En fin, ¡ayúdame a dejar las Torres de Serrano como nuevas!

...

Pista: Han informado sobre un cambio repentino en el diseño de la falla... ¿se le ha ido de las manos al artista fallero? De todas formas, no puede llevar más que madera o cartón... ¿no?

...

NIVEL 4 – Algo huele mal

Escenario: Renfe y Plaza de Toros

Terreta (*motivado*): ¡Ahora las Torres de Serrano están mucho más limpias! No lo habríamos conseguido sin tu ayuda.

Artista fallero (*motivado*): ¡Que no se nos olviden los explosivos en el diseño! Mientras arde la falla, lanzamos un castillo de fuegos y...

Terreta (*enfado*): ... Y luego, ¿quién lo recoge?

Artista fallero (*motivado*): ¡Tenemos ayuda de sobra!

Terreta (*confuso*): ¿Te has enterado de lo que se cuece en el taller? Parece que algo malo se acerca... demasiado humo y malos olores... no le estará pasando nada a la falla, ¿verdad?

Artista fallero (*seguro*): ¡En absoluto! ¡El diseño de la falla es mi responsabilidad y nadie tiene mi permiso para acceder al taller excepto mis ayudantes!

Terreta (*confuso*): Algo me huele mal... parece que hay gato encerrado... Pero... (nervioso) ¡mira cómo está la Plaza de Toros y la Estación del Norte! Tras las mascletàs, nadie es capaz de tirar sus restos a las papeleras de la zona... (indignado) Tendremos que recoger todo esto si no queremos tener Valencia así de sucia...

...

Pista: conversación

Terreta (*normal*): Menos mal, ¡creía que no acababa nunca!

Artista fallero (*motivado*): ¡Qué nervios! ¡Quedan menos de 24h para la “Cremà”!

Terreta (*nervioso*): Yo sí que estoy nerviosa... el taller no ha dejado de producir mal olor y humo negro durante esta última semana, y nadie sabe por qué

Artista fallero (*seguro*): A mí no me ha llegado ningún tipo de información sobre manipulación química de la falla... En los informes, todo está en orden y a punto para el gran día

Terreta (*confuso*): Espera... ¿manipulación química? Entonces, quieres decir que ese olor y ese humo no es propio de tu taller a menos que alguien esté infiltrado, ¿no?

Artista fallero (*confuso*): Suena muy a película policíaca, pero, sí... La verdad es que wdw

este olor es algo extraño viniendo de una falla como cualquier otra: hecha con materiales no contaminantes.

Terreta (*miedo*): ... Querido artista... ¿quiénes están en tu equipo?

Artista fallero (*normal*): Pues... algunos artistas como yo, ingenieros... (miedo) ¡Aunque hace poco se incorporó al equipo un profesor de química de instituto! Dijo que podría revisar desperfectos, prevenir explosiones y realizar un control de los materiales de la falla. Con la cantidad de trabajo que tenemos, a todo el equipo nos pareció una buena idea y no nos paramos a pensar más...

Terreta (*nervioso*): ¿¿¿¿¿Cómo!!!!???? Artista... ¡el químico ha estado manipulando tu falla!

Artista fallero (*confuso*): ¿Cómo lo sabes?

Terreta (*nervioso*): ¡Blanco y en botella! Agh... si es que al final tengo que intentar arreglarlo yo todo... ¡Ese químico va a desatar el caos en Valencia! ¡No volveremos a respirar aire puro!

Artista fallero (*miedo*): No nos queda mucho tiempo... ¿qué hacemos?

Terreta (*nervioso*): ¡Pararle! ¡Corre! ¡La "Cremà" va a empezar!

...

NIVEL 5 - ¡Culpable!

Escenario: Ayuntamiento

Terreta (*nervioso*): ¡Oh no! ¡Ya ha empezado a arder!

Profesor de química (*malvado*): ¡Demasiado tarde, Terreta! Nadie cree en tus lecciones de medio ambiente... ¡y ya me he cansado de tanta mentira!

Terreta (*nervioso*): ¡Rápido! ¡Debemos apagar la falla antes de que arda por completo y extienda todos los gases tóxicos por nuestra atmósfera valenciana! Recoge los cubos de agua y lánzalos para apagar la falla antes de que se acabe el tiempo.

Final - ¡Enhorabuena!:

Terreta (*contento*): ¡LO CONSEGUISTE!

Químico (*nervioso*): ¡Mi plan! ¡Esto no estaba previsto!

Terreta (*enfado*): Para la próxima vez, ¡piénsate bien las consecuencias que tienen tus actos para el medio ambiente! Podrías haber sembrado el caos en toda Valencia

Químico (*nervioso*): ¡Volveré! ... Eh, no, policía, ¡el artista fallero es el culpable! ¿Por qué me llevan a mí? ¡Yo no he hecho nada! ... ¡Esperen!

Terreta (*normal*): Muchas gracias por ayudarme, sin ti no lo habría conseguido ... Espero que para las próximas fallas podamos mentalizarnos todos un poco más y cuidar más de nuestra querida ciudad y de nuestra querida Tierra... ¡Con lo bonita que ha quedado limpia! ... (contento) Ha sido una gran aventura, y ojalá no tengamos que volver a ver a Valencia en esta situación... ¡Hasta más ver! ¡Adiós!

PRIMEROS BOCETOS DE LOS NIVELES Y SU RESULTADO

