

# CHUCK BURGER



# ARTBOOK

# AUTORES



*“No hay pan que por bien no venga.”*

**Adrià Batlle.**



*“El secreto está en la salsa.”*

**Iván Estrada.**



*“Me encanta con doble de queso.”*

**Marc Martínez.**

# REFERENTES

Como cualquier artista o autor del mundo, hemos tenido inspiraciones a la hora de confeccionar un escape room de este calibre.

*Chuck Burger* es un proyecto inspirado en la serie de televisión del año 1999, *Courage the Cowardly Dog*.



*Agallas, el perro cobarde* (en España), es una serie de dibujos animados producida por Cartoon Network y creada por el premiado animador y creador John R. Dilworth. Incluye un humor dirigido a compartir en familia y narra las desventuras de Agallas, un perro altruista que debe desafiar a sucesos paranormales para salvar a su familia: un par de granjeros llamados Justo y Muriel, residentes de un Poblado ubicado en Ningún Lugar.

FilmAffinity. 2002. Recuperado de:  
<https://www.filmaffinity.com/es/film789849.html>

De esta serie de animación nos apropiamos del antiguo estilo *cartoon* que se usaba en la época y sobretodo de la ambientación de la historia.

Los sucesos paranormales e incluso algo macabros que adopta la serie para alguno de sus capítulos, han sido de gran inspiración para nosotros a la hora de confeccionar el backstory de nuestra aventura y darle un estilo bizarro a nuestro proyecto.

En cuanto al diseño de la sala, el toque que le hemos dado ha sido el de una típica hamburguesería americana de los años 90. Nuestro gran referente estilístico ha sido la película *Kingsman: The Golden Circle*.



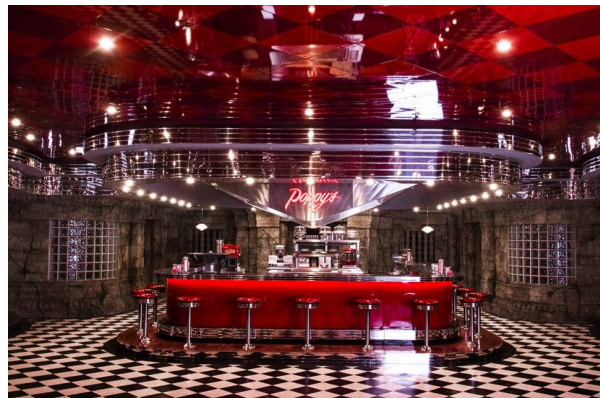
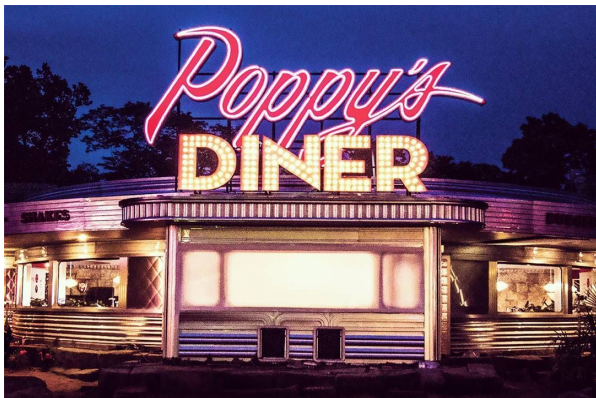


Es un largometraje del año 2017, un film de acción en el que dos organizaciones de espionaje están enfrentadas entre ellas e intentan derrotar a un enemigo común.

FilmAffinity. 2017. Recuperado de <https://www.filmaffinity.com/es/film828541.html>

Lo que nos interesa de este film es la ambientación de un espacio concreto.

Uno de los personajes de la película, concretamente Poppy Adams, es dueña y responsable de una hamburguesería ubicada en medio de la selva y tanto la fachada de dicho restaurante como el interior, todo inspirado en los años 90, nos han sido de gran interés.



La hamburguesería respeta los colores y materiales de la época pero tiene un toque futurista y eso es concretamente el estilo que le hemos dado a nuestro escape room.

Sin olvidar el suelo a cuadros negros y blancos recordando a un tablero de ajedrez, este es uno de los elementos más significativos de nuestra sala ya que hace referencia a uno de los juegos de estrategia más conocidos de la historia.

# BACKSTORY

**Año 2030.** Encontramos una sociedad distópica, el cambio climático y la explotación masiva de los recursos naturales del planeta habían llegado a niveles impensables.

La sobrepoblación del planeta era inasumible para los gobiernos y los alimentos se agotaban.

**Año 2038.** La población humana se había reducido un 60%. La gran cantidad de enfermedades, epidemias y la falta de alimentos acabaron con más de la mitad de los humanos. Los animales no consiguieron sobrevivir, únicamente los cerdos lograron persistir frente a las terribles circunstancias en las que se encontraba el planeta Tierra.

**Año 2045.** Sersi, de California, era uno de los pocos científicos de la época que seguía con vida. Predijo con mucha antelación las catástrofes que sufriría el planeta y se estuvo preparando para este momento. La principal inquietud que tenía Sersi era no poder alimentar a su familia llegado el momento. Para evitar que esto ocurriera empezó a hacer investigaciones sobre la manipulación genética de los cerdos ya que estos animales son los

más aprovechables en cuanto a proporción de alimento.



Sersi quería manipular la genética de estos animales para que fueran más grandes y así poder extraer más recursos alimenticios. Informó al gobierno estadounidense de sus estudios y estos, al verse en una situación extrema, decidieron apostar a la desesperada por Sersi y su innovador proyecto.

El científico, al ver depositadas todas las esperanzas de los EEUU en él, decidió no perder más el tiempo y ejecutó su atrevido proyecto.

Reunió a los más de tres millones de cerdos que había en toda América en campos enormes de concentración, en los que podrían pastar y comer todo lo que quisieran durante un tiempo.

La clave de estos campos de concentración era la alimentación tratada científicamente por Sersi. Llevaban millones de componentes distintos.

Al pasar los meses, los granjeros que estaban a cargo de los diferentes campos de concentración comenzaron a darse cuenta de que los cerdos actuaban de forma extraña...

Un día, uno de los responsables de los campos avisó a Sersi para comentarle que los animales no dormían. El científico se dirigió al campo y comprobó la gravedad del asunto. Los porcinos se habían hecho más resistentes que los humanos ya que no necesitaban dormir ni beber agua y todo eso gracias a la alimentación que se les había proporcionado.

El científico, al ver la gravedad del asunto, cerró todos los campos con los animales dentro y prohibió que nadie entrara allí jamás.

**Año 2047.** Los cerdos consiguieron escapar de los campos de concentración y se quedaron a vivir en los bosques y montañas.



Entre otros, uno de los efectos secundarios del proyecto de Sersi, proporcionó a los cerdos habilidades humanas.

Comenzaron a edificar casas y construir poblados, parecía que se repetía la misma historia que con la evolución humana pero acelerado x3.

Los porcinos habían evolucionado mucho en poco tiempo. Por otro lado, la raza humana cada vez estaba más débil, las ciudades estaban desiertas y los recursos eran prácticamente nulos.

El ansia de poder no tardó mucho en llegar a los cerdos. Igual que los humanos, no se conformaban con lo que tenían y querían más. Dejaron las montañas y los bosques y pusieron rumbo a las devastadas ciudades.

Una vez allí, vieron la precaria situación de los humanos y lo que decidieron no fue de su agrado. Tomaron la decisión de hacer lo mismo que hicieron con ellos durante todos estos años: servirse un buen banquete!

# PERSONAJES

**Chuck el Cerdo:** líder de la revolución porcina. Chuck fue uno de los primeros cerdos encerrados en uno de los campos de Sersi.

El científico experimentó con él individualmente ya que era uno de los cerdos más jóvenes y resistentes en aquel entonces.

Chuck evolucionó muy rápido gracias a los fármacos de Sersi y no tardó en comenzar la revolución involucrando a los porcinos más evolucionados.



Cuando los cerdos fueron abandonados en los campos a su suerte, Chuck se hizo responsable de todos los que quedaron y decidió formar una sociedad dentro de los campos. Los animales poco a poco comenzaron a ser más y más inteligentes hasta que Chuck los vio preparados para salir de los campos e ir a vivir a los bosques.

Los primeros años fueron duros y Chuck comenzó a ser más ambicioso, decidió ir a conquistar las ciudades despobladas por los humanos.



Comenzaron a encerrar a los humanos que quedaban en mataderos y empaquetarlos como alimento, los porcinos hacían alimentos de todo tipo con los humanos, jamones con sus piernas, tocino con su grasa, chorizo y morcilla con su sangre...

Chuck, que era el cerdo más inteligente, decidió ir un paso más allá. Decidió construir su propia hamburguesería y preparar sabrosos platos con los humanos para que los cerdos disfrutaran todavía más de comer su deliciosa carne.

Mañana, después de meses de reformas en el local, Chuck inaugura su hamburguesería con un invitado muy especial: Sersi el científico. El cocinero se encargó personalmente de enviar una invitación a todos sus compañeros para que no falten al evento.

Mañana no solo se inaugurará una hamburguesería, se inaugurará el reinado porcino en la tierra!



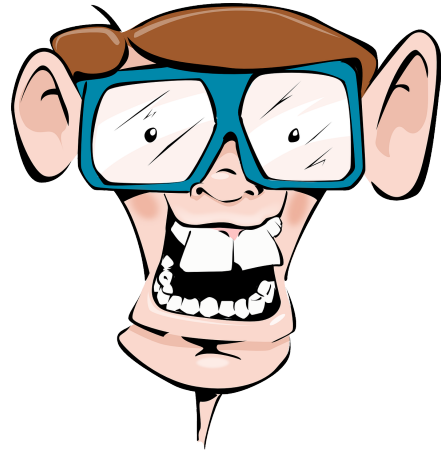
**Sersi el científico:** es nuestro protagonista. Pionero y creador del proyecto, uno de los últimos científicos en la faz de la tierra y culpable de la repentina evolución de los cerdos.

Nació en Texas, estudió ciencias en la universidad de Utah y trabajó en un laboratorio químico hasta los 30 años de edad. Viendo la situación global de la tierra, decidió embarcarse en el proyecto que más adelante acabaría condenando a la raza humana hacia la destrucción.

Cuando Sersi vio como crecían los cerdos, decidió cerrar los campos y huir a la ciudad de California, en la que pasaría los siguientes dos años.

Una vez los cerdos comenzaron a invadir la ciudad, Sersi intentó escapar de los revolucionarios pero no fue posible. Los cerdos lo interceptaron en la frontera y le dieron un fuerte golpe en la cabeza.

Hoy se despierta en una renovada hamburguesería.





# RECORRIDO

Sersi se encuentra atado de la pierna izquierda por una cadena de hierro. La única llave para desatarse se encuentra dentro del bote de ketchup que está justo encima de la mesa que tiene al lado. Para poder alcanzarlo, deberá coger la escoba que tiene a su izquierda, tirar el bote de ketchup al suelo y dentro encontrará la llave con la que podrá abrir el candado de la cadena y así podrá andar a sus anchas por la hamburguesería.



Una vez desatado, Sersi podrá ver que solamente hay una forma de salir de allí, una puerta metálica completamente cerrada por un enorme candado de hierro, este tiene una combinación de cuatro números. Si el científico desea salir de la hamburguesería antes de ser devorado por los hambrientos cerdos, deberá encontrar los cuatro números antes de las seis de la mañana, a esa hora Chuck enciende los fogones.

Esta cifra de cuatro números, será descubierta a través del tocadiscos. Sersi deberá encontrar la combinación de tres números que corresponda al disco correcto en el que se repite de forma reiterada la combinación de las cuatro cifras que abren el candado de la puerta principal.

Para descubrir la combinación del disco correcto, Sersi deberá resolver tres puzzles en el que cada uno le facilitará uno de los números del tocadiscos.

**Puzzle 1:** en cada mesa encontrará un servilletero excepto la que está más cerca de la puerta, esta no tiene servilletero pero sí un espacio con una marca en medio. Sersi, deberá encontrar el servilletero que encaje en ese hueco y posarlo encima, automáticamente caerá una de las chapas de la pared, concretamente la de la ruta 66 en la que detrás, podrá descubrir cuál es el primer número: el 6.

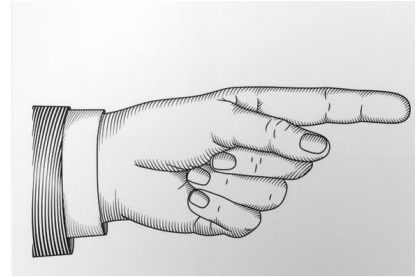


**Puzzle 2:** debajo de uno de los sillones encontrará una linterna ultravioleta. El científico deberá enfocar a la pared justo en el trozo que queda libre de pósteres y chapas, podrá descubrir un mensaje: *Para el número encontrar, propinas sumar.*



Sersi deberá dirigirse a la barra donde encontrará un bote de propinas con monedas. Deberá sumarlas para encontrar la segunda cifra: el 4.

**Puzzle 3:** este último número deberá conseguirlo observando todos los pósteres y chapas del restaurante. En las esquinas de la pared frontal a la barra, encontrará pósteres que de alguna forma dirigen la mirada a una chapa concreta. Sersi deberá de limpiarla ya que está cubierta de grasa a causa de los fritos a los que se somete diariamente la hamburguesería. Una vez limpia, el sabroso invitado encontrará un número escrito, el 1.



Por último pero no menos importante, el científico deberá introducir las tres cifras en el tocadiscos y sintonizar la emisión para poder escuchar la combinación de cuatro cifras que abren el candado principal de la puerta y así ser libre.

Si Sersi no logra completar el recorrido antes de las seis de la mañana, Chuck le hará picadillo y los porcinos se darán un maravilloso festín el día de la inauguración de la hamburguesería.

# SALA



*Vista Zenital 1*



*Vista Zenital 2*



*Vista Interior 1*



*Vista Interior 2*





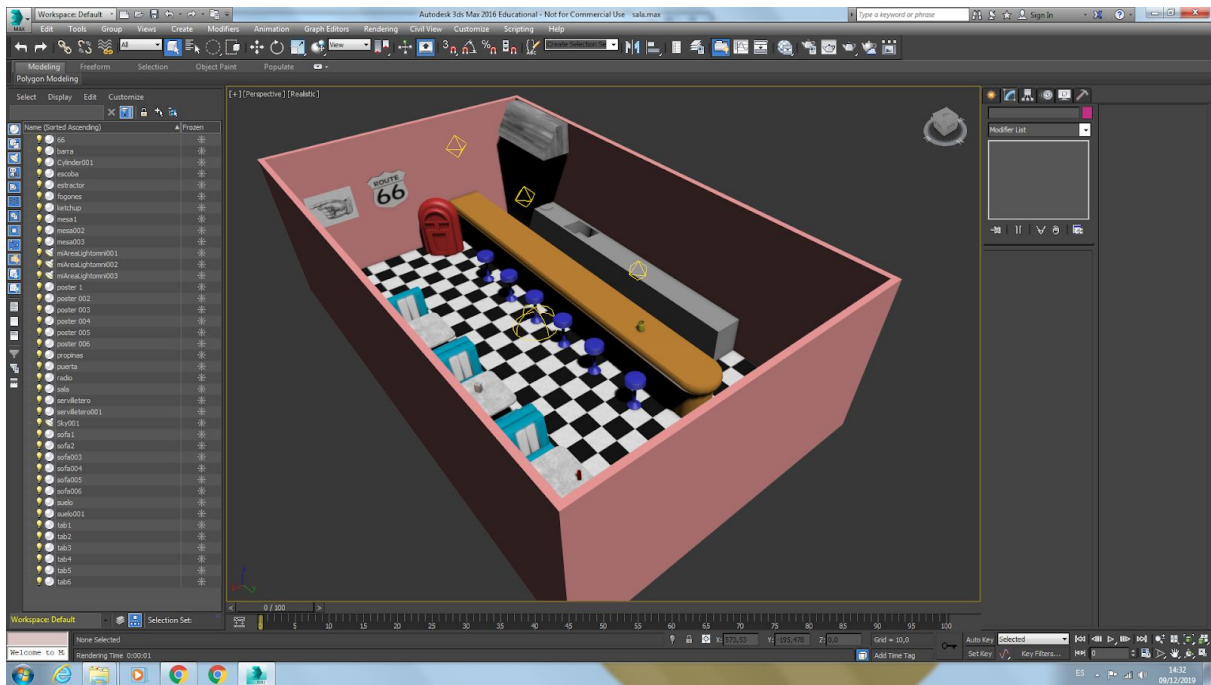
*Vista Interior 3*



*Vista detalle 1*



*Vista detalle 2*



*Captura del proyecto en 3DS Max*

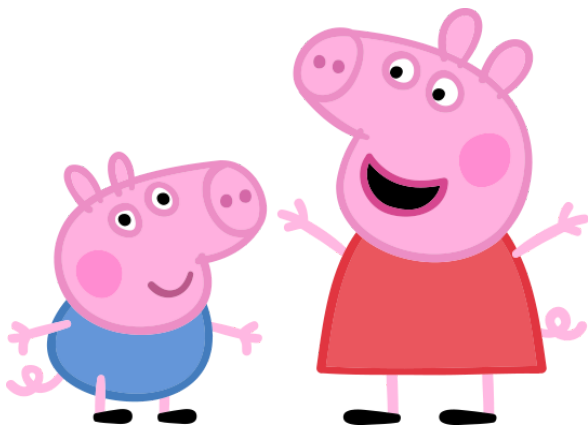
Para poder visualizar el proyecto de la sala, los proyectos de los objetos, texturas y otras vistas os podéis descargar nuestra carpeta [Escape Room](#).

# CURIOSIDADES

Como todas las obras de arte en este mundo, nuestra sala tiene sus secretos. Detalles que a simple vista pasan desapercibidos pero si uno se fija bien, pueden tener mucho significado.

**El suelo:** la decisión de que el terreno sea así no ha sido al azar. Al ser a cuadros negros y blancos se hace referencia en todo momento al tablero de ajedrez. Con esta superficie se quiere evidenciar que el espacio acoge un juego de estrategia.

**Pósteres:** uno de los pósteres de la sala hace referencia a la serie de dibujos animados *Peppa Pig*. Cuentan las malas lenguas que Chuck tenía una cierta afinidad por esta familia de



dibujos animados. Es la serie con la que Chuck entretenía a los cerdos más jóvenes cuando todavía vivían en los bosques. Todo porcino reconoce estos personajes.

Otro de los pósteres es el de la ruta 66. Esto no hace referencia únicamente a la carretera Americana, también hace referencia a la marca que tiene Chuck en el muslo ya que Sersi, para tener controlados a todos los porcinos, los marcó con un número y el 66 era el de Chuck.

**Sillones:** como se se puede apreciar, los sillones de la hamburguesería son de cuero, pero este es un poco peculiar. Como ya se entiende por el contexto de la historia, los cerdos han conquistado el mundo y los pocos humanos que quedan son utilizados como alimento.

Chuck quiso ir un poco más lejos, aprovechó lo que quedaba de los humanos y consiguió construir estos magníficos sillones.