



Medio: Videojuego de plataformas con narrativa integrada, acción y toques de humor y sarcasmo.

Referentes cinematográficos:

Watchmen (2009), Dredd (2012), Batman (saga), con influencias de la narrativa oscura, urbana y vigilanista propia de estos universos.

Referentes de videojuegos:

Megaman, Flashback, Oddworld: Abe's Oddysee, combinados con el espíritu irreverente y humorístico de Monkey Island y Thimbleweed Park en el tratamiento de los personajes y las situaciones.

Ambientación:

Una Barcelona distópica, gentrificada hasta el absurdo, rediseñada para agrandar a los turistas y expulsar a los vecinos de toda la vida. Calles llenas de obras eternas, zonas de pago que aparecen de la nada, drones municipales de vigilancia, comercios tradicionales convertidos en "experiencias gourmet" y un urbanismo pensado para influencers más que para habitantes. Todo con una estética pixel art de videojuegos retro, inspirada en los 8 y 16 bits, con referencias constantes a la cultura analógica de los años 80 y 90.

Target:

Adultos nostálgicos, jugadores que aman los plataformas clásicos y cualquier persona que haya sufrido la gentrificación y quiera vengarse —aunque sea digitalmente— del urbanismo salvaje.

En una Barcelona cada vez más gentrificada, las plazas de aparcamiento que antes eran gratuitas han sido repintadas con rayas verdes, convirtiéndose en zonas de pago para cualquiera que no sea vecino. Un cambio que golpea especialmente a personas como Zerf, que trabaja en uno de estos barrios mal conectados con el transporte público y que depende del coche para llegar hasta allí.

Cuando cae la noche, Zerf se transforma en un justiciero urbano: armado con pintura blanca y un brocha-spray, se dedica a restaurar las plazas originales, borrando las rayas verdes que los operarios municipales han dejado durante el día. El Ayuntamiento lo considera una figura peligrosa, porque sabe cómo revertir el sistema sin dejar rastro y podría poner en cuestión todo el nuevo modelo de estacionamiento.

Zerf – El Justiciero de las Rayas Verdes es un juego de plataformas con humor, crítica social y acción, protagonizado por un trabajador anónimo que decide luchar por la ciudad que lo está expulsando.

El objetivo de Zerf es restaurar las antiguas plazas de aparcamiento gratuitas. Es el único que se atreve a defender la ciudad y la libertad de aparcar de los conductores de Barcelona. El Vigilante de las Rayas Verdes es una combinación de pintura blanca, agilidad nocturna y una puntería impecable con su brocha-spray.

Si tiene éxito, podría liberar a los barceloneses de las nuevas tarifas y poner en jaque a toda la red de control urbano que el consistorio quiere imponer.

Zerf, un héroe de nuestro tiempo.

