

R-9

Letras por Vigo

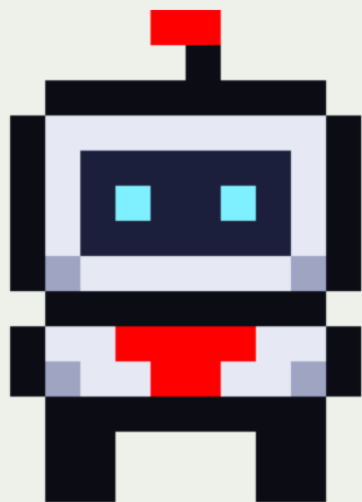
Un robot tradutor.
Moitas linguas. Unha cidade.

Presentación do videoxogo en galego

Historia, escenarios, mecánicas e construción do proxecto.



Un robot tradutor perdido en Vigo



**«Ola! Son R-9,
robot tradutor do ETIV.»**

A historia

Quedou tirado en Vigo.
Precisa letras para reparar
o seu tradutor.

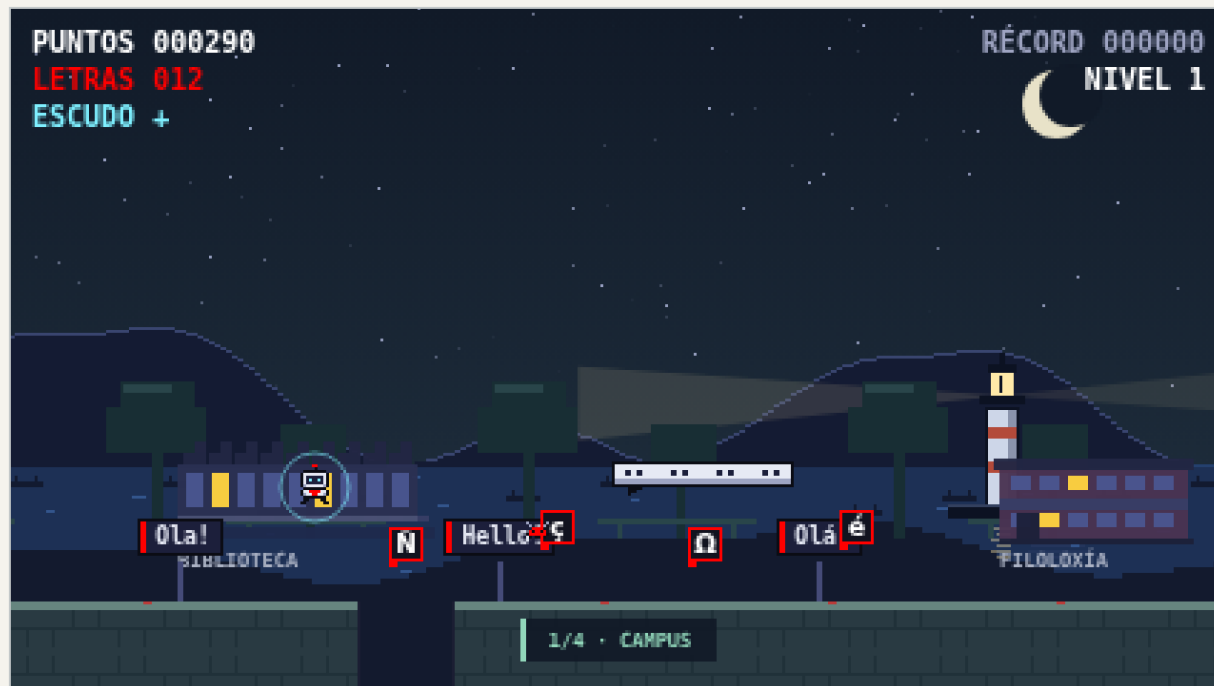
A partida

Avanza automaticamente.
Nós escollemos cando saltar
e canto manter o salto.

Premisa narrativa cunha carreira continua de puntuación.

Xogar tamén é traducir

Un xogo de plataformas de avance automático que mestura linguas, humor local e recoñecemento da cidade.



FOTOGRAMA DO XOGO

01 Recolle letras

R-9 avanza e recolle caracteres de distintos alfabetos. A puntuación combina o percorrido cos puntos da partida.

02 Salta e continúa

O salto permite superar ocos, plataformas e bugs. O ritmo aumenta a medida que sobes de nivel.

03 Descubre Vigo

Os escenarios cambian entre o campus, o centro, o porto e o litoral. Os detalles locais acompañan a acción.

PUNTO DE PARTIDA

A nave de R-9 marchou sen el e deixouno en Vigo. O robot precisa recoller letras para reparar o seu tradutor.

Storyboard: comezar a aventura

Secuencia proposta / primeira parte

01 Un robot perdido

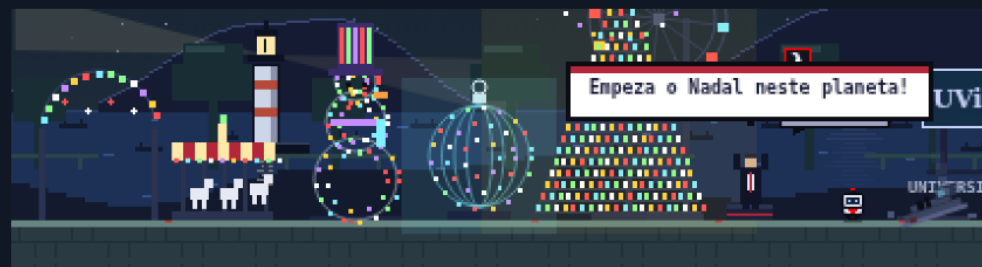
00-08 s



Un robot tradutor acaba de quedar tirado en Vigo.

02 Vigo acende a partida

08-18 s



A cidade acende as luces.
É hora de poñerse en marcha.

03 O primeiro salto

18-30 s



Un toque para saltar.
Letras para seguir sumando.

04 Unha cidade recoñecible

30-42 s



O campus e as prazas de Vigo
forman parte da aventura.

Montaxe de 90 s. Os tempos non equivalen á duración real dunha partida.

Iago Dosil

Autor do proxecto

Co apoio de



Catro ambientes, a mesma aventura

Unha ruta visual en bucle. Os lugares funcionan como referencias recoñecibles, sen pretender reproducir un mapa exacto.



01 / CAMPUS UNIVERSITARIO

Lagoas-Marcosende, o edificio Miralles, Teleco e a biblioteca.



02 / CENTRO DE VIGO

Concello, Dinoseito, O Sireno, O Castro, as prazas e Halo.



03 / PORTO E BOUZAS

Vitrassa, Bernardo Alfageme, estaleiros e ponte de Rande.



04 / CAMIÑO DE SAMIL

Balaídos, praia, ría e illas Cíes ao fondo.

Vigo en catro zonas



01 Campus

Universidade, Miralles, Teleco e biblioteca.



02 Centro

Concello, Dinoseito, Sireno, Halo e prazas.



03 Porto e Bouzas

Vitrassa, Alfageme, estaleiros e Rande.



04 Camiño de Samil

Balaídos, praia, paseo e illas ao fondo.

20 emblemas decorativos nun percorrido estilizado.

Storyboard: sorpresa e regreso

Secuencia proposta / segunda parte

05 Cara á ría

42-54 s



A viaxe pasa polo porto e segue cara ao litoral.

07 Lenda do ETIV

66-78 s



Encadear acertos pode converter a R-9 nunha lenda do ETIV.

Montaxe de 90 s. Os tempos non equivalen á duración real dunha partida.

06 Vigo do revés

54-66 s



Ata que un ovni pon a cidade do revés.

08 Unha partida máis

78-90 s



A partida remata.
A seguinte está a un toque.

Iago Dosil

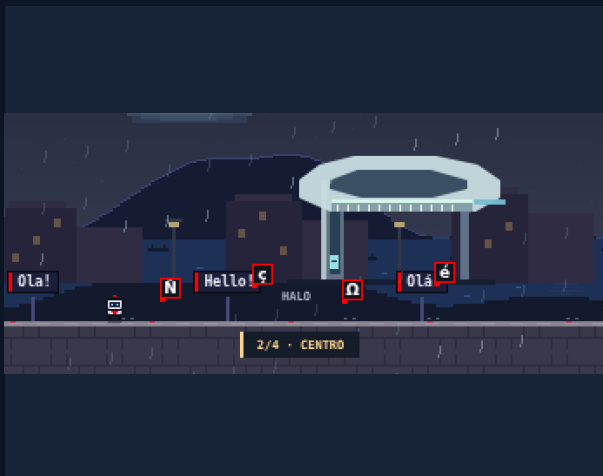
Autor do proxecto

Co apoio de



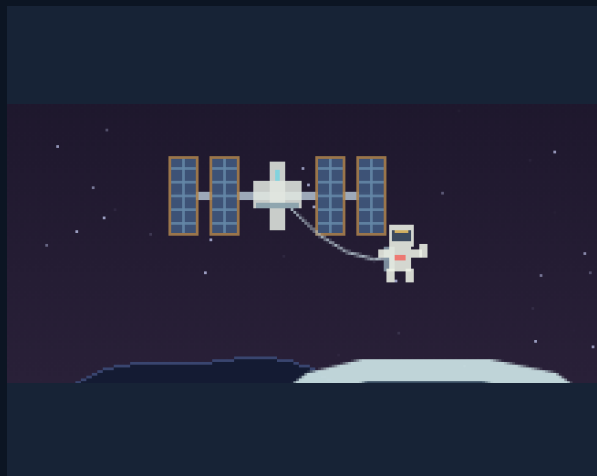
Vigo ten vida propia

A paisaxe tamén conta cousas: o tempo cambia, o ceo ten visitantes e Balaídos celebra o seu 1-0.



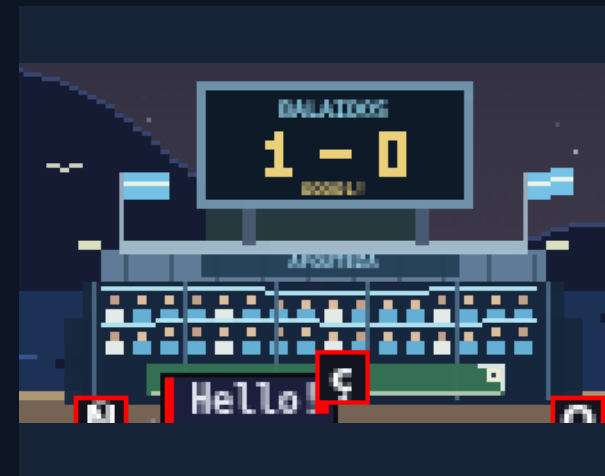
TEMPO CAMBIANTE

Despexado, nubes, orballo, chuvia e claros. Un ciclo ambiental simulado con transicións suaves.



UN CEO CON SORPRESAS

A ISS cun astronauta, estrelas fugaces, un avión e unha gaivota cun anaco de empanada.



BALAÍDOS, 1-0

Marcador luminoso, afección celeste, bandeiras e un balón animado que remata en celebración.

Estes elementos enriquecen o fondo da partida. O ceo e a chuvia son efectos visuais; non engaden obstáculos nin puntos.

Un 1-0 que se celebra

Ampliación do estadio da versión 6.7. A imaxe mostra un fotograma da animación, co remate convertido en gol.



A silueta do estadio conserva o estilo de píxeles do resto da cidade. Os detalles engaden movemento á paisaxe da partida.

01

Marcador 1-0

Díxitos luminosos e mensaxe «GOOOOL!» no momento da celebración.

02

Afección celeste

Dúas filas de seareiros moven as bufandas. As bandeiras ondean sobre a cuberta.

03

Balón en movemento

Un pase percorre o campo e remata na portería. A secuencia volve comezar.

Un detalle que case pasa desapercibido

O cartel oculto comparte poste, cores e linguaxe visual cos saúdos habituais. Non se anuncia ao xogador.



VISTA XERAL / V6.7

O robot segue correndo. Ao pasar, o texto corríxese nun instante e a escena continúa con normalidade.

2^a

A partir da segunda volta

A primeira visita ao campus queda libre do guiño.

25%

Unha aparición ocasional

Hai unha oportunidade por visita posterior ao campus, suxeita a atopar un cartel axeitado.

1

Como máximo por partida

Un só personaxe reacciona cun pequeno «?!».

Tres instantes, un guiño

Ampliacións de demostración: o evento activouse para mostrar a secuencia. No xogo mantén o tamaño dun cartel do camiño.

01 Un cartel máis



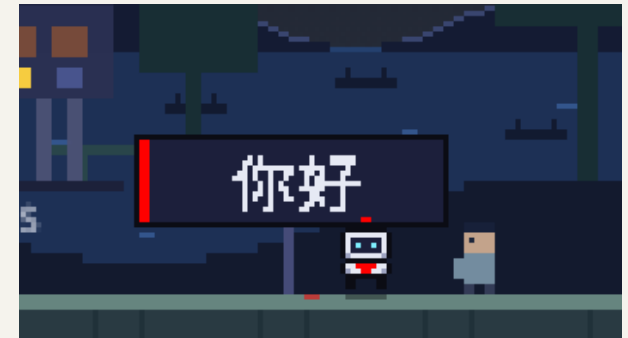
R-9 regresa ao campus. Entre os saúdos aparece o texto incorrecto; aínda non hai reacción.

02 Unha pequena dúbida



Ao achegarse o robot, o viandante amosa «?!». Unha mínima interferencia acompaña a corrección.

03 O saúdo arránxase



O cartel pasa a dicir «ola» en chinés. Desaparece a reacción e a carreira segue sen pausa.

A REFERENCIA CULTURAL

简体中文 → 你好
chinés simplificado ola

O guiño parte do cartel de benvinda da Universidade de Vigo que empregou o nome do idioma no lugar do saúdo. A escena converte ese erro nun pequeno acto de tradución.

Fonte: Informativos Telecinco, 10/09/2026. Consulta: 22/09/2026.

R-9 e o deseño en píxeles



Carreira A



Carreira B



Salto



Lenda

12 × 14

píxeles por postura

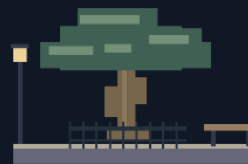
Símbolos e cores definen o corpo.
As pernas cambian coa animación.



Halo



Bernardo Alfageme



Oliveira

Os emblemas debúxanse con formas de Canvas.

Tamén funciona en pequeno

A composición adáptase á orientación. Os paneis seguintes conservan as proporcións das capturas de escritorio e móbil.



ESCRITORIO / 1280 × 720

Vista ampla da paisaxe, das letras e dos carteles. O segredo intégrase na mesma franxa visual pola que avanza R-9.

Control: tecla Espazo ou toque na pantalla para saltar.

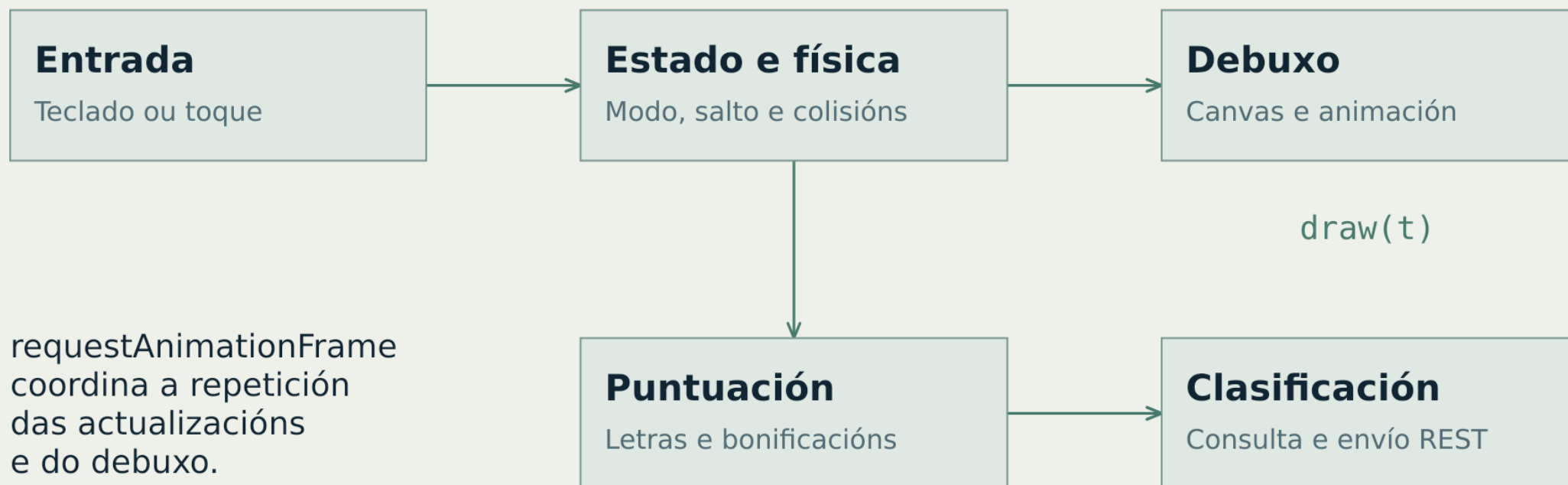


MÓBIL / 390 × 844

O cartel e a chuva na vista vertical.

Como se programou

JavaScript no navegador. Debuxo en Canvas 2D.



WordPress integra tamén a cabeceira de invasores e o footer arcade.

Como está construído

Unha base programada en JavaScript, con debuxo en Canvas 2D e integración na web mediante WordPress e WPCode.

NO NAVEGADOR

Canvas 2D. Debuxa o robot, as letras, o chan, os edificios e os efectos en baixa resolución.

Bucle de xogo. Actualiza movemento, saltos, colisións, puntuación e cámara; despois debuxa o fotograma.

Estados. Introducción, partida, eventos especiais e fin de xogo.

NA WEB

WordPress + WPCode. O fragmento JavaScript integra o xogo e os efectos de cabeceira e pé de páxina.

Ranking. O cliente consulta e envía datos ás rutas REST; un fragmento PHP independente garda puntuacións e contadores.

Estética. Píxeles nítidos, fondos por capas e tipografía arcade.

LÓXICA DO DETALLE OCULTO

Comprobar a volta e a zona. Sortear a aparición. Escoller un cartel que aínda está fóra de pantalla. Corrixilo ao pasar R-9 e marcar o evento como usado.

Iago Dosil

Autor do proxecto

Unha aventura sobre linguas e identidade local, pensada para que Vigo tamén se poida descubrir xogando.

Capturas obtidas do renderizado v6.7, con escenas preparadas para esta presentación. Este documento describe o deseño e a experiencia visual do proxecto.

Co apoio de

Iago Dosil

Autor do proxecto



A lóxica dunha partida

Esquema simplificado

ler a entrada
actualizar o salto
resolver as colisións
actualizar os puntos
xerar o seguinte tramo
debuxar a escena



O terreo aparece por diante.
O que queda atrás elimínase.

Distancia + letras + bonificacións

Combos ata $\times 5$. Ata 3 escudos. O ovni e a lenda multiplican os puntos.

Proceso de construción

Unha forma de explicar o proxecto a partir do código actual.

- 01 Definir a experiencia**
R-9, as letras e un único control de salto.
- 02 Diseñar a identidade**
Píxeles, referentes de Vigo e capas de fondo.
- 03 Programar as regras**
Terreo, movemento, colisións e puntuación.
- 04 Integrar na web**
WordPress, clasificación e efectos arcade.
- 05 Revisar a partida**
Arranque, reinicio, móbil e fallos de conexión.

Versión actual e ampliacións posibles

O que fai a versión 6.2 e o que require outra fase.

Ámbito	Versión actual	Ampliación ou comprobación
Percorrido	Carreira continua con catro zonas que se repiten.	Un final narrativo, se o equipo o quere.
Linguas	Interface principalmente en galego. Letras de varios alfabetos.	Revisar as mensaxes restantes e as citas.
Tradución	Recoller letras dá puntos. O tradutor pertence á historia.	Retos de palabras ou tradución como nova mecánica.
Clasificación	Cliente REST e copia local de datos confirmados.	Comprobar o servizo na web de destino.

As propostas da última columna non se anuncian como funcións xa rematadas.

Un videoxogo con identidade local

**Vigo aparece no escenario.
O galego forma parte do xogo.
As letras conectan co ETIV.**

Un control sinxelo.
Un percorrido que invita a repetir.



Xogamos unha partida?

Iago Dosil

Autor do proxecto

Co apoio de

