



apitaurum

Game Design Document



Álvaro Herce Martín

Índice

1. Introducción	3
1.1. Motivaciones	3
1.2. Objetivos	4
1.3. Metodología.....	4
2. Visión General	6
2.1. Exposición del concepto	6
2.2. Targetting.....	6
2.3. Plataforma actual de desarrollo	6
2.4. Puntos fuertes y experiencia de juego	6
2.5. Monetización	7
3. Diseño y apartado artístico	7
3.1. Arte.....	7
3.2. Apartado sonoro	10
4. Objetivos de juego y progresión	11
4.1. Sinopsis del juego	11
4.2. Guion del juego y desarrollo de la narrativa.....	12
4.3. Objetivos principales del juego	13
4.4. Progresión del jugador a través del diseño de niveles	14
5. Gameworld	18
5.1. Visión general del trasfondo y lore	18
5.2. Organización del mundo:.....	21
6. User Interface	30
7. Mecánicas de juego	30
8. Game Objects	33
8.1. Personajes	33
8.2. Objetos.....	45
9. Localización	48
10. Aspectos a completar y resolver	49
11. Bibliografía	50
12. Índice de figuras	51

1. Introducción

Capitaurum es una obra concebida como resultado de tomar todos los estereotipos existentes en torno al recuerdo popular de la Edad Media y recontextualizarlos de manera crítica y satírica en un *metroidvania*¹ ambientado e inspirado en el arte de los manuscritos medievales iluminados. Se trata de una historia sobre cómo se cuentan y tergiversan las historias. Es, en cierto modo, un ejercicio de historiografía bajo el velo de un videojuego de acción y plataformas medieval.

Siendo más concretos, *Capitaurum* es un videojuego de acción y plataformas “medieval” que busca cuestionar la imagen del Medievo más común en los medios de masas. Y decimos medieval entre comillas porque, al ser una especie de compendio de los motivos que ejemplifican una Edad Media lista para el consumo, el jugador se encontrará en un universo en el que aspectos documentales y científicos de dicho período contrastan con elementos de lo más variopintos y fantásticos.

El presente *game design document* encapsula el desarrollo presente y la visión futura del proyecto para que sirva como fuente de información y referentes, tanto para los jugadores como para cualquier persona que pueda formar parte del desarrollo de la obra.

1.1. Motivaciones

Detrás del diseño y conceptualización de *Capitaurum* existen una serie de motivaciones que impulsaron en primera instancia el desarrollo de dicho proyecto.

En primer lugar, *Capitaurum* es la aplicación práctica de una investigación teórica centrada en torno a la representación del Medievo en el medio videolúdico y cómo la memoria histórica medieval está actualmente condicionada por una serie de tropos y estereotipos establecidos y propagados por los medios de consumo masivos.

En segundo lugar, se trata de un intento de aproximar al público *gamer*, mayormente acostumbrado a una imagen espectacular de la Edad Media, a una visión más cercana, histórica y documentada de este período, y concretamente al mundo de los manuscritos iluminados y las miniaturas.

En este sentido, el desarrollo de *Capitaurum* también es el resultado de combinar la disciplina de la Historia del Arte con los procesos de producción aprendidos y

¹ Subgénero de videojuegos en dos dimensiones de plataformas con un importante componente de exploración no lineal.

desarrollados durante el Máster Artes Visuales y Multimedia impartido por la Universidad Politécnica de Valencia.

1.2. Objetivos

A través de la creación de *Capitaurum* se ha tratado de conseguir tres objetivos generales:

- ➔ El primer objetivo ha sido definir un producto videolúdico ambientado e inspirado en un contexto medieval raramente representado en los medios de consumo masivos: el del manuscrito medieval iluminado.
- ➔ Como segundo objetivo, se ha querido llevar a cabo un ejercicio historiográfico que cuestionara los estereotipos y los clichés asociados al Medioevo en el imaginario popular y los recontextualizara de manera crítica e irónica.
- ➔ El tercer y último objetivo ha consistido en dar forma a un videojuego que proporcione información documental, científica y veraz sobre la Edad Media y el ámbito de los manuscritos y códices medievales, de manera que cualquier usuario que lo desee pueda formarse y aprender sin perder el componente lúdico.

1.3. Metodología

Para poder lograr estos objetivos se ha llevado a cabo una metodología que opera a dos niveles de trabajo:

1. Investigación teórico-documental

- ➔ En primer lugar, ha sido necesaria la recopilación de una bibliografía especializada tanto en la Edad Media como en el arte de la iluminación y la marginalia². Han tenido un rol fundamental en el diseño del videojuego obras como *Obras maestras del J. Paul Getty Museum. Manuscritos iluminados* (1997); *Quomodo decoretur pictura librorum: materiales y técnicas de la iluminación medieval* (Kroustallis, 2011); y el ciclo de conferencias Francisco Calvo Serraller que bajo el nombre de *Los Fastos del Gótico. El arte de la última Edad Media* (Fundación Amigos del Prado), se celebraron en el Museo del Prado de enero a marzo de 2024. Estos referentes, además de obras que abordan temáticas más concretas como

² “Marginalia” es el plural de la palabra latina *margo – marginis*, que viene a definir aquel espacio que queda en blanco en los cuatro lados de una página. Estos espacios, al menos en los casos medievales, suele contener anotaciones de los autores o ilustraciones.

el catálogo de la exposición *The Margins of Medieval Art: Questioning the Center* (Les Enluminures, 2022) o la charla llevada a cabo por el profesor Paul Binski sobre *Marginalia: Imágenes al límite* (2020, 11 de junio), han permitido conformar una imagen completa y documental del arte medieval y la creación de manuscritos medievales, así como del bestiario y elementos decorativos presentes en dichas obras.

➔ Asimismo, además de obras especializadas en esta temática, se ha acudido a documentos y fuentes de la propia Edad Media para extraer imágenes y motivos que trasladar al videojuego. Algunos de los principales referentes han sido *Las muy ricas horas*³ del Duque de Berry⁴ (cuya iluminación corrió a cargo del taller de los hermanos Limbourg⁵ con adiciones posteriores de Barthélemy van Eyck⁶ y Jean Colombe⁷), el *Misa*⁸ del Cardenal Angelo Acciaiuoli⁹ (inicios del s. XV) y el romance¹⁰ alegórico escrito por el rey René de Anjou (1409-80): el *Libro del corazón de amor prendido* (siglo XV).

2. Aplicación práctica

➔ Una vez llevado a cabo el ejercicio de compilación bibliográfica y consolidada una base documental, prosiguió la aplicación práctica del proyecto. En primer lugar, se ha utilizado el software gratuito y de código abierto *Krita* para la creación bocetos e ilustraciones de los personajes, del diseño de niveles y los objetos. Del mismo modo, se ha empleado el software libre y gratuito *Blender 3D* para ejecutar el modelado 3D de algunos elementos y contar con un número mayor de referencias. Para

³ Según la Universidad Complutense de Madrid, un libro de horas es un: "devocionario para laicos que contiene rezos o plegarias ajustadas a unas horas canónicas (maitines, laudes, prima, tercia, sexta, nona, vísperas y completas) y cuyo uso y rezo dependía de su propietario. Se dio en Europa entre finales del siglo XII y el siglo XVI". Véase: <https://www.ucm.es/quidestiber/libro-de-horas>

⁴ *Las muy ricas horas del Duque de Berry* (*Les Très Riches Heures du Duc de Berry*) es un libro de horas realizado en el taller de los Hermanos Limbourg en latín hacia principios del siglo XV. El libro fue un encargo del duque Juan I de Berry, un poderoso príncipe francés de la dinastía de los Valois. Se considera uno de los manuscritos iluminados más importantes del s. XV.

⁵ Herman, Paul y Johan Limbourg fueron tres hermanos originarios de la ciudad de Nimega especializados en el arte de la iluminación de manuscritos a inicios del siglo XV.

⁶ Barthélemy van Eyck fue un artista flamenco dedicado a la pintura y a la iluminación de manuscritos que desarrolló su trabajo a lo largo del siglo XV en centros artísticos de gran relevancia como Borgoña y el sur de Francia.

⁷ Jean Colombe fue un iluminador de manuscritos francés que trabajó durante el siglo XV en la zona de Francia.

⁸ Según la Real Academia Española (2023, definición 1), un misal es: "Dicho de un libro: que contiene el orden y modo de celebrar la misa".

⁹ El Cardenal Angelo Acciaiuoli (1340-1408) fue un importante mecenas de las artes en Florencia, pero también fue el abad de la Badia Fiorentina, un monasterio que tuvo un *scriptorium* considerablemente activo (The Fitzwilliam Museum, s.f.).

¹⁰ Cuando hablamos de romance en este contexto, estamos refiriéndonos a un género literario que se comenzó a desarrollar a partir del siglo XIII en Europa, y cuya narrativa gira en torno a las aventuras heroicas o amorosas de un protagonista en prosa o en verso.

el desarrollo del juego y su programación, se ha seleccionado el motor de videojuegos multiplataforma *Unity*, a través del cual también tiene lugar la programación mediante el entorno de desarrollo integrado (IDE) *Visual Studio Code 2022*.

2. Visión General

2.1. Exposición del concepto

Guía a tu personaje a través de las páginas de un manuscrito medieval cuyo orden se ha visto alterado por fuerzas desconocidas. Explora el arte de las miniaturas, combate las Letras Capitales Doradas y sé testigo de una historia escrita que esconde más de lo que parece.

Capitaurum es videojuego en dos dimensiones de acción-aventura y plataformas, perteneciente al subgénero metroidvania. Asimismo, es una obra que se encuentra en la frontera entre el videojuego de historia medieval y el videojuego de fantasía histórica medieval.

2.2. Targetting

El *targetting* del título está orientado para todo aquel interesado, en primer lugar, en mundos jugables con narrativas complejas y cifradas esperando a ser interpretadas y desveladas; en segundo lugar, en metroidvanias de acción y aventuras con sistemas de plataformas entretenidos y desafiantes; y, por último, en universos ambientados e inspirados en el Medievo. En relación a este último punto, el título también está dirigido a cualquier usuario que desee informarse y documentarse sobre aspectos vinculados con el período medieval, sobre todo en lo que se refiere al ámbito de la pintura iluminada y los manuscritos medievales iluminados.

2.3. Plataforma actual de desarrollo

Actualmente, el videojuego está siendo diseñado a través de *Unity* para ser jugado en PC. Se plantea *itch.io* como la plataforma inicial para plantear el futuro lanzamiento, al ser el medio más idóneo para presentar videojuegos experimentales.

2.4. Puntos fuertes y experiencia de juego

Capitaurum plantea una experiencia de juego novedosa en cuanto a temática se refiere, pues apenas existen obras centradas en el interesante mundo de los manuscritos y de los códices iluminados medievales. Los ricos y numerosos motivos decorativos, el extravagante y atractivo bestiario, y el arte de la marginalia en general,

es un campo casi totalmente inexplorado en el medio videolúdico, a excepción de ciertas obras que se mencionarán más adelante y que se han tenido en cuenta como referentes para el desarrollo del juego.

Asimismo, en la línea de los videojuegos de historia y la didáctica, supone una revisión del recuerdo medieval y una reflexión en torno a sus estereotipos y motivos más reproducidos en los medios de masas populares. Gracias a ello, el jugador tiene a su disposición una obra que ofrece una aproximación novedosa a la Edad Media, educativa y a la vez lúdica.

2.5. Monetización

Por el momento no existe una intención de monetizar el videojuego. La idea es desarrollar un producto que, una vez finalizado, sea de acceso abierto y gratuito.

3. Diseño y apartado artístico

3.1. Arte

3.1.1. Referencias artísticas medievales

La principal referencia artística directa de *Capitaurum* es el manuscrito iluminado medieval. El estilo artístico empleado en *Capitaurum* está inspirado en el hacer de este tipo de obras.

El concepto “iluminado” procede del latín *iluminare*, que se traduciría literalmente como “iluminar”. Esto adquiere sentido en la medida que, para que un manuscrito se considerara realmente iluminado, tenía que estar decorado con oro. Por otro lado, los manuscritos medievales suelen contener las llamadas “letras capitulares”, que se conocen también como “letras capitales”, que son letras que inician párrafos o capítulos, siendo de mayor tamaño que el resto de las letras y presentándose mucho más ornamentadas.

El nombre del videojuego, *Capitaurum*, hace referencia a estos dos conceptos centrales (siendo *aurum* la traducción latina de “oro”), de manera que tanto las letras capitales como lo dorado cumplen un rol fundamental en el diseño artístico del juego. De hecho, los enemigos principales del juego serán las llamadas “Capitales Áureas”, que por esa misma condición de “doradas” cuentan con una gran influencia en el manuscrito. El diseño de dichos enemigos estará inspirado en algunos ejemplos de letras capitales de manuscritos medievales iluminados, así como en otros referentes históricos.

Han sido muchas las obras manuscritas que han influenciado de manera directa a *Capitaurum*. El libro de horas titulado *Las muy ricas horas del duque de Berry* (finales del s. XV), uno de los ejemplos más paradigmáticos de la excelencia del arte de la iluminación, se tomará como referente a la hora de diseñar e imaginar algunos de los escenarios de juego. También el llamado *Misal del Cardenal Angelo Acciaiuoli* (inicios del s. XV) ha sido tenido en cuenta para la creación de motivos decorativos y de algunas letras capitulares (Fig. 1).

Para la representación de algunos motivos y personajes se ha acudido a obras como el *Libro del corazón de amor prendido* (*Livre du coeur d'Amour épris*), un romance alegórico escrito por el rey René de Anjou (1409-80) donde se narran las aventuras del caballero Corazón, el cual, en un sueño, marcha con Deseo en busca de su amada Piedad. Este romance también ha servido como fuente para extraer algunos de los motivos más tergiversados del Medievo a través de su exageración, como el honor caballeresco, armaduras imposibles, la conquista del amor de una dama, etc. Son motivos que en estas obras aparecen en un contexto muy concreto (el de los libros de caballerías y romances caballerescos), pero que serán referidos en obras culturales contemporáneas como representación “veraz” de la Edad Media.



Figura 1. A la izquierda, una página del *Misal del Cardenal Angelo Acciaiuoli* (s. XV); a la derecha, miniatura de *Las muy ricas horas del duque de Berry* (s. XV)

3.1.2. Referencias artísticas digitales

Además de referentes literarios e ilustrados del período medieval, también se han tenido en cuenta otros referentes de gran relevancia procedentes del propio ámbito videolúdico. *Blasphemous*, desarrollado por The Game Kitchen y publicado en 2019, ha sido una de las principales inspiraciones para el diseño artístico de *Capitaurum*. Dicho videojuego cuenta con estilo típico de obras de fantasía oscura o *dark fantasy*, pero aplicado al imaginario cristiano existente en los territorios del sur de la península ibérica

(Fig. 2). Ese giro hacia lo gótico y lo grotesco se ha querido reinterpretar en algunas de las criaturas y enemigos de *Capitaurum*, al ser uno de los tropos más asociados a lo medieval. Y es que *Blasphemous* representa un modo de recordar lo medieval (aunque el juego no tenga lugar en este período histórico, existen numerosos elementos inspirados en la Edad Media) que *Capitaurum* trata de cuestionar e ironizar. La Edad Media como sinónimo de oscuridad y de opresión. Pero las influencias no acaban ahí. Ambos son videojuegos de acción y plataformas en 2D. Además, la narrativa de *Capitaurum* sigue en cierta medida el *modus operandi* de *Blasphemous* (y otros metroidvania): se deben derrotar 'x' jefes para poder acceder a 'x' zona, donde tras superar distintos obstáculos y conseguir los objetos necesarios, se podrá combatir contra el jefe final; asimismo, si logras encontrar ciertos objetos secretos, podrás desbloquear un final alternativo que presenta un nuevo desenlace de la historia.



Figura 2. Nuestra Señora de la Faz Ennegrecida. Arte oficial de un enemigo de *Blasphemous* inspirado en una leyenda medieval sevillana.

Pentiment (Obsidian Entertainment, 2022) es otro gran pilar en cuanto a referentes se trata. Cuenta con un diseño artístico también inspirado en el arte de las miniaturas y en las xilografías de finales de la Edad Media, y una dirección de arte que simula el interior de las páginas de un manuscrito iluminado (Fig. 3), tanto por el modo de representar los objetos y personajes, como por los colores o textos. En este sentido, la perspectiva de *Capitaurum* a la hora de abordar el *gameworld* es similar a la de *Pentiment*, poniendo el punto de vista en el ojo del creador de miniaturas y haciendo de la experiencia algo similar a visitar el interior de un manuscrito medieval iluminado. Asimismo, la manera en la que aparecen los diálogos de los personajes, como si estuvieran siendo redactados en el momento por el copista o el artista, también ha servido como inspiración para los diálogos de los personajes de *Capitaurum*.

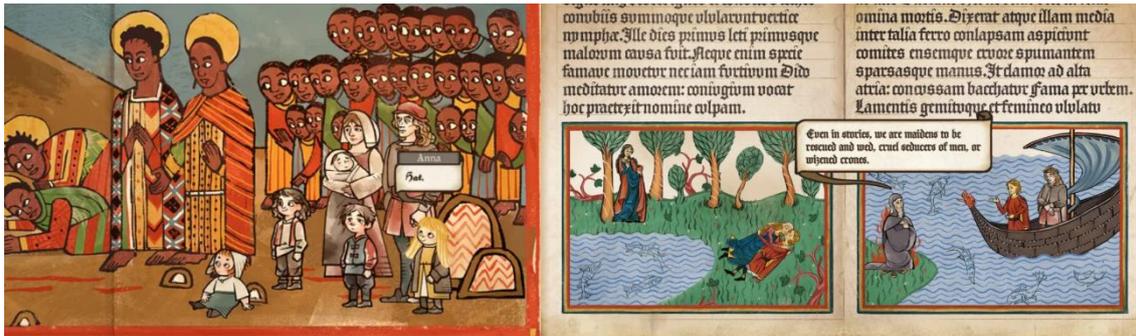


Figura 4. Capturas de pantalla de Pentiment.

Inkulinati (Yaza Games, 2022) sigue la misma línea de *Pentiment* en tanto en cuanto está ambientado también en el interior de las páginas de un manuscrito medieval iluminado. Se trata de un videojuego de estrategia por turnos inspirado en el imaginario del arte de la iluminación, con un bestiario y unos personajes basados en elementos existentes de obras históricas. Este último detalle es algo que se ha querido seguir también en *Capitaurum*. Hay numerosas referencias directas a personas, localizaciones, objetos y otros elementos que aparecen representados en códices y manuscritos históricos. Las animaciones de las criaturas y personajes de *Inkulinati* también se han tomado como inspiración para la animación de *Capitaurum*, ya que presentan un carácter sencillo a la vez que atractivo, algo lógico en un medio que tiene dos dimensiones (Fig. 4).



Figura 3. Captura de pantalla de Inkulinati.

3.2. Apartado sonoro

En cuanto al apartado sonoro se refiere, se plantea utilizar, por un lado, piezas históricas documentales acordes al período. Así, en aquellas zonas vinculadas con temas religiosos, como la zona de la Catedral, el jugador podrá escuchar cantos

gregorianos y canciones monódicas como las célebres *Cántigas de Santa María*¹¹ escritas durante el reinado de Alfonso X el Sabio. De hecho, en el menú inicial del juego, se puede oír la cántiga número diez, “Rosa das rosas”, interpretada por el grupo musical medieval Malandaça. En otros ambientes de temática más profana o aristocrática, primará la música trovadoresca, acompañada normalmente de algún instrumento musical.

No obstante, en gran parte de las áreas, siguiendo el estilo de juegos como los pertenecientes a la saga *Souls*¹², la música estará ausente, pudiendo escuchar únicamente algunos efectos sonoros de carácter ambiental. Cerca de la zona de la Catedral, por ejemplo, podrán oírse campanas, y en el camino abandonado que recorreremos al principio del juego, apenas escucharemos sonidos provenientes de actividades humanas.

Por otro lado, en relación a los personajes, no se plantea desarrollar diálogos hablados, sino escritos. Teniendo en cuenta el contexto en el que tiene lugar la acción (el interior de un manuscrito), se ha considerado esta decisión como la más lógica. El ruido de la pluma o el estilete sobre el papel será lo que se podrá escuchar al aparecer los diálogos, de manera similar al juego mencionado.

4. Objetivos de juego y progresión

4.1. Sinopsis del juego

El personaje controla a la Escriba Sin Voz, una mujer perteneciente a la Orden de la Escritura Eterna, conformada por escribas destinadas a transmitir y documentar la historia de la Magna Scriptura, manuscrito que cobija la acción del juego, hasta el final de sus días. Tanto nuestra protagonista como el resto de escribas se caracterizan por portar una máscara de hierro que les oculta la totalidad de su faz. Desde su nacimiento se les somete a una operación que les priva del habla, exponiéndoles a una vida de testimonio escrito constante.

La Orden cumple con orgullo el deber de documentar los eventos del mundo, siendo la Gran Escriba el pilar fundacional de la orden, mujer que, según se cuenta, siglos atrás fue testigo de tal horror humano, que se privó del habla y se dedicó a dar testimonio escrito de los eventos que la rodeaban para que ningún mal fuera

¹¹ Las *Cántigas de Santa María* son un conjunto de composiciones musicales datadas del siglo XIII, dedicadas a la Virgen María e ilustradas con miniaturas.

¹² La saga *Souls* es una saga de videojuegos desarrollados por la desarrolladora japonesa From Software, caracterizados por su alta dificultad, su ambientación oscura y narrativa enigmática. Comprende los videojuegos: *Demon's Souls* (2009), *Dark Souls* (2011), *Dark Souls II* (2014) y *Dark Souls III* (2016).

desconocido y todo bien fuera contado. Creó una orden para continuar su labor, de la que forma parte nuestra protagonista. Tanto la protagonista como la totalidad de la Orden de la Escritura Eterna encarnan los principios de la era que tiene lugar durante los hechos del juego: la Era del Testigo. El recuerdo se ha convertido en un deber cívico, y aquellos dedicados a testimoniar y plasmar la historia pasada ocupan un rol fundamental en el contexto sociopolítico y religioso de la Magna Scriptura.

El desencadenante de la acción del juego viene dado por la aparición de un fenómeno que ha llevado a la rebelión y corrupción de las Letras Doradas de la Magna Scriptura y todas las miniaturas que las conforman. La Orden, preocupada por la propagación de este caos al resto del manuscrito, encarga a una escriba – nuestra protagonista – descubrir el origen de estos males, someter a las Capitales Áureas y reescribirlas para devolver la paz al manuscrito restableciendo así el orden que tanto ha definido la Era del Testigo.

4.2. Guion del juego y desarrollo de la narrativa

Así, como bien recoge la sinopsis, nuestra protagonista es enviada por la Orden a someter a las letras capitales de la Magna Scriptura, llamadas también Letras Áureas, las cuales han abandonado sus puestos por motivos desconocidos, corrompiéndose en el proceso. Nuestro deber es someter a estas letras y reescribirlas, así como a las miniaturas que pueblan las páginas del manuscrito y que también se han visto empujadas a abandonar el lugar que les corresponde, recuperando la supuesta paz y estabilidad que preexistía a estos acontecimientos. Se nos encomienda “documentar” todos los males que han aparecido en las páginas y testimoniarlos como escribas de la orden. Como veremos más adelante, en el universo de *Capitaurum* “documentar” y “reescribir” consiste en eliminar algo para reescribirlo en tinta. Una vez asume el jugador el control de la Escriba Sin Voz, irá poco a poco descubriendo los entresijos de las páginas que conforman la Magna Scriptura. Antes de partir, la Orden nos encomienda una “Glosa”¹³ como acompañante que servirá de guía y consejera durante nuestro viaje. Nuestra misión comienza en la Vía Scriptum, un largo y antiguo camino que conecta el Sacro Scriptorium (origen de la Orden) con Nuevo Índice (la “zona segura” del juego o *hub*¹⁴). Desde este punto el jugador podrá dirigirse hacia las distintas páginas del manuscrito, sin necesidad de un orden lineal: la Catedral de la Nueva Peregrinación, Martírea y el Taller de Margo. Nuestra acompañante nos contará aquí una breve descripción de cada zona, preparándonos para cada escenario.

¹³ Para más información sobre las Glosas, acudir al apartado “Personajes”.

¹⁴ En un videojuego, el *hub* suele ser un área que interconecta varios niveles y donde el jugador puede detenerse, reabastecerse y descansar entre *gameplays*.

Los jugadores irán observando cómo las distintas localizaciones del manuscrito han entrado en caos y se han visto afectadas por unas fuerzas extrañas. Asimismo, en cada área deberán enfrentarse a las miniaturas rebeldes mientras tratan de descubrir cuál ha sido el detonante del caos. Todo ello con el objetivo siempre presente de someter a las Letras Doradas de cada zona a la posición que les corresponde. Una vez sometidas las tres Letras Doradas, el jugador tendrá acceso a las últimas páginas del manuscrito, donde se cree que puede encontrarse la causa de los males.

No obstante, si los jugadores exploran en profundidad cada nivel, irán vislumbrando los oscuros secretos que esconde la supuestamente perfecta Orden, y cómo su influencia ha sido en parte causante de este desorden. Así, a lo largo del juego se irá dejando entrever que el mito fundacional de la Orden esconde parte de una verdad oculta hace siglos, dando a entender que la Gran Escriba no es quién se dice que es, sino que se construyó todo un relato en torno a ella para mantener un gran secreto oculto. Si sigue este camino, el jugador aprenderá que existen tres objetos, uno por cada zona a explorar, que se dice que contienen la clave para desvelar la verdad oculta. Se tratan de los ojos de las Santas Escribas, las cuales pudieron grabar en ellos todo aquello visto y contado por la Gran Escriba antes de que la castigaran tanto a ella como a sus discípulas.

Así, dependiendo de si el jugador ha logrado o no coleccionar estos ítems (en el siguiente apartado se explica más al respecto), se desbloqueará un final u otro. Si no ha logrado desvelar los secretos de la Orden, el jugador combatirá en las últimas páginas del manuscrito a la Falsa Escriba, el supuesto *boss* final del juego. Tras darle fin a esta criatura, nuestra protagonista se convertirá en la nueva y última Letra Dorada del manuscrito, consolidando el poder de la Orden de la Escritura Eterna.

Por el contrario, si el jugador ha conseguido coleccionar los ítems ocultos, al derrotar a este *boss* final, se descubrirá que esta Falsa Escriba no era sino una invención de la Sacra Manus creada como recurso para justificar la consolidación del poder de la Orden y erradicar por fin cualquier memoria pasada anterior a su llegada. El jugador luchará entonces contra este ser, trayendo de vuelta con su victoria las memorias que habían sido reescritas por la Orden y recuperando a las verdaderas Letras Doradas, dando paso a una nueva era: La Era de las Capitales Áureas, donde cada una de ellas será capaz de reestablecer la historia que les había sido arrebatadas.

4.3. Objetivos principales del juego

Tal y como se ha comentado anteriormente, el objetivo principal del juego es asentar el relato hegemónico de la Orden de la Escritura Eterna en la Magna Scriptura,

“testimoniando” las Capitales Áureas rebeladas y devolviéndolas a su lugar de origen. Para ello, el jugador deberá visitar las distintas áreas del manuscrito gobernadas por cada letra capital y llegar a su trono dorado. Como tal, no hay un desarrollo lineal de la trama, pudiendo el jugador enfrentarse a cualquier Capital Áurea en cualquier orden. No obstante, sí que habrá zonas que supondrán un mayor desafío que otras. Asimismo, el jugador podrá ir desbloqueando atajos que conectarán el *gameworld* y le permitirán viajar rápido entre los distintos puntos del manuscrito.

Al reescribir una Letra Dorada, el jugador se hará con un objeto clave que, juntándose con el resto de objetos, le dará acceso a la última parte del manuscrito, donde descubrirá el supuesto causante del caos en el mundo de tinta. Al derrotarlo, la paz volverá a la Magna Scriptura, la Orden de la Escritura Eterna consolidará su poder una vez más y la protagonista será nombrada Capital Áurea.

Sin embargo, tal y como se ha comentado, si el jugador presta atención y trata de explorar y entender el mundo que le rodea, irá descubriendo pistas y más objetos clave que le harán ver que existe una verdad oculta, un relato no contado, el de un reino antaño brillante, que ahora es mantenido en la oscuridad del relato oficial. Así, el jugador será testigo del desarrollo de un nuevo objetivo en el que los ojos escondidos y salvaguardados de tres santas escritas iluminarán un nuevo camino en la Magna Scriptura, un camino que desvelará la realidad corrupta de la Orden y de su divinidad, la Sacra Manus. Este camino no será distinto al que el jugador recorrería siguiendo los deseos de la Orden, pero sí que encontrará personajes y enemigos ocultos que desvelarán importantes secretos del mundo, y que darán lugar a una nueva batalla final.

Además, para poder hacerse con estos ítems, el jugador deberá enfrentarse a poderosos enemigos y superar difíciles obstáculos, puesto que la Orden ha hecho todo lo posible por mantener estos ojos alejados de cualquier habitante de la Magna Scriptura. Los ojos de las santas son objetos custodiados por poderosos guardianes, resguardados en los rincones más recónditos del manuscrito. Por ello, no será una tarea fácil encontrarlos y recolectarlos todos.

4.4. Progresión del jugador a través del diseño de niveles

Para el diseño de niveles y la progresión del jugador se han tenido en cuenta los *world map*¹⁵ de videojuegos en dos dimensiones como *Blasphemous* y *Hollow Knight*

¹⁵ El *world map* de un videojuego es el mapa jugable, el conjunto de localizaciones y áreas visitables.

(Team Cherry, 2017). Pero es especialmente el proceso de creación del *level design*¹⁶ del primero el que ha servido como referencia y esquema.

Enrique Colinet, *level designer*¹⁷ de *Blasphemous*, concedió una entrevista a Game Developer para mostrar en profundidad el diseño y la iteración de niveles del juego, desde los primeros bocetos hasta los resultados finales (Yarwood, 2019). Los desarrolladores llevaron a cabo sus primeras ideas a través de bocetos y pósts, señalando las distintas áreas que conformaría su *gameworld*, para más tarde ir definiéndolo digitalmente con elementos como atajos, *bosses* y objetos clave (Fig. 5).



Figura 5. Bocetos del diseño de niveles de *Blasphemous* (extraído de Yarwood, 2019).

Para el prototipado del diseño de niveles, se han seguido las mismas ideas de los desarrolladores de *Blasphemous*. Empleando la aplicación colaborativa de diseño de interfaces *Figma*, se realizó un primer acercamiento a la posible distribución de áreas en *Capitaurum* (Fig. 6).

Via Scriptum es el punto de partida del juego y el nivel introductorio que sirve a modo de tutorial. El jugador se encontrará a los primeros enemigos en este camino. Esta

¹⁶ Diseño de niveles.

¹⁷ Diseñador de niveles.

antigua vía conecta el Sacro Scriptorium, que el jugador podrá visitar más adelante en el juego, con Nuevo Índex, la zona segura principal del juego o *hub*.

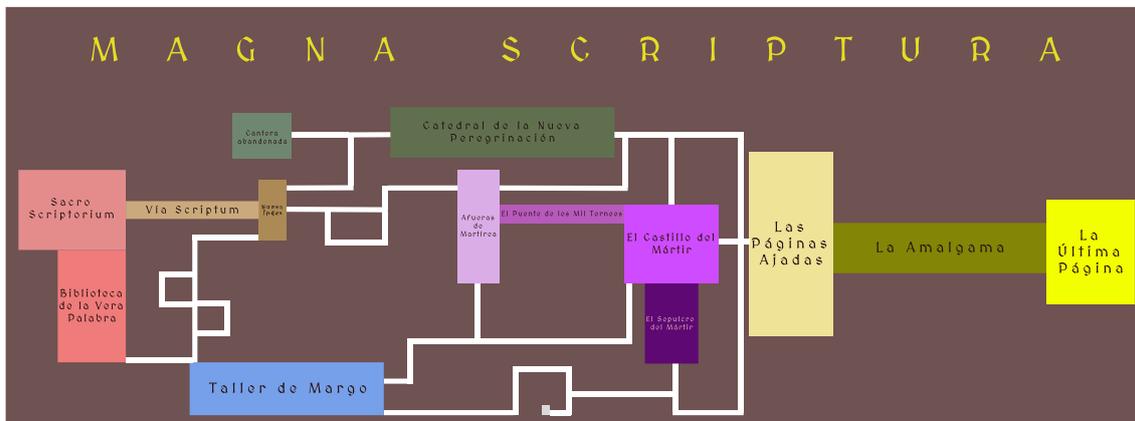


Figura 6. Prototipado del *world map* de *Capitaurum*

Desde Nuevo Índex existen tres conexiones hacia las áreas que habitan las Capitales Áureas: la Catedral de la Nueva Peregrinación, el Castillo del Mártir y el Taller de Margo. Como se ha explicado previamente, el jugador puede seleccionar la ruta que desee sin ningún tipo de orden concreto, pero en aras de proponer una ruta que permita explicar el diseño de niveles, iremos de los niveles superiores a los inferiores.

Así, el jugador tiene la opción de ir a la Catedral de la Nueva Peregrinación desde la parte superior de Nuevo Índex. Desde allí, el camino seguirá hasta divergir en dos direcciones: por un lado, la Canteras Abandonadas, de la cual se extraían piedras para la construcción de la nueva catedral; y por otro lado, la Catedral de la Nueva Peregrinación. Se trata de un nivel que contará con un desarrollo tanto horizontal como vertical al tratar de representar la estructura de una gran catedral gótica. Se trata de una ubicación habitada por enemigos y miniaturas vinculadas con los estereotipos más “oscuros” de la Edad Media: la opresión religiosa, la corrupción de los devotos, el fervor extremo...

Una vez derrotada a la Letra Dorada del nivel (al margen de si el jugador ha logrado encontrar el Ojo de la Santa), y tal y como ocurriría si el orden elegido hubiera sido otro, el jugador podrá hacer *backtracking*¹⁸ para volver a Nuevo Índex y acudir a un nuevo nivel; o, por el contrario, si explora la Catedral, observará que dispone de caminos que conectan con otras localizaciones. Desde la Catedral, se puede llegar a las Afueras de Martírea, a su vez conectada con Nuevo Índex; pero también al Castillo del Mártir (aunque solo a un área en concreto dentro del castillo); y a las puertas de Las Páginas Ajudas, que solo se desbloquearán cuando nos hagamos con los tres objetos clave que nos dejen las Capitales Áureas. No obstante, desde este último punto no se podrá

¹⁸ Volver hacia atrás, caminar lo ya recorrido.

acceder ni al Castillo del Mártir ni al Taller de Margo, ya que se trata de un punto cerrado por tres accesos únicamente desbloqueables al derrotar a las Capitales Áureas correspondientes.

Si el jugador ha decidido ir de la Catedral a las Afueras de Martírea, podrá, si lo desea, volver a Nuevo Índex por un nuevo camino para observar si hay algún NPC con el que interactuar o para realizar otras acciones.

Sea como fuere, desde las Afueras de Martírea encontramos nuevos enemigos, esta vez enmarcados en el contexto de los arquetipos medievales asociados a la caballería, a las señas de dignidad e identidad, a los magníficos castillos y a las armas y armaduras fantásticas. Las Afueras de Martírea dan cobijo a aquellos habitantes del manuscrito que marcharon a Martírea para rendir culto al Mártir y acabaron asentándose más allá de las murallas del castillo.

El castillo cuenta con un enorme foso atravesado por un puente levadizo llamado el Puente de los Mil Torneos. Es a través de este puente como el jugador puede acceder al famoso Castillo del Mártir. Aquí se halla el Sepulcro del Mártir, recinto donde el jugador podrá enfrentarse a otra Capital Áurea (y encontrar un nuevo Ojo de Santa).

Asimismo, existe un camino oculto que enlaza el Castillo con las Afueras de Martírea, camino que a su vez lleva a una parte del Taller de Margo; por otro lado, desde el Sepulcro del Mártir emerge otra ruta que permanecerá cerrada a no ser que accedamos por el otro lado, desde el Taller de Margo (sin embargo, si decidiéramos ir primero al Taller de Margo y luego al Sepulcro del Mártir, no podríamos acceder a la zona completa, solo a una parte concreta). Por supuesto, al derrotar al Mártir, obtendremos un nuevo objeto clave y se abrirá el acceso que conecta Martírea con Las Páginas Ajadas, aunque todavía se requiere derrotar a una Letra Dorada más.

Si el jugador parte de Nuevo Índex, encontrará un camino que lleva al Taller de Margo. El Taller de Margo está a su vez conectado con la Biblioteca de la Vera Palabra. La biblioteca tiene un acceso al Scriptorium, pero este permanecerá cerrado hasta que derrotemos a las tres Capitales Áureas. Así, de nuevo en el Taller de Margo (que recordemos, conecta con las Afueras de Martírea y el Castillo del Mártir), podremos enfrentarnos a la última Letra Dorada y conseguir el objeto que nos faltaba (y el último Ojo de Santa, si fuera el caso). Existe un largo camino desde el Taller que llevará al jugador al Sepulcro del Mártir (que permanecerá temporalmente restringido si no se ha derrotado al Mártir) y más importante, a Las Páginas Ajadas.

Con las tres Letras Doradas derrotadas, se abren las últimas páginas de la Magna Scriptura, las Páginas Ajadas, donde se cree que reside el origen del caos propagado por el manuscrito. En este nivel de *late game*¹⁹ el jugador encontrará a los enemigos más desafiantes, y finalmente, a la Amalgama.

La Amalgama parece ser el motivo causante de todos los males, la fuerza que ha causado la corrupción de las Letras Doradas y que requiere de la intervención de la Orden para imponer de nuevo la paz y reestablecer su poder.

Si el jugador no ha logrado encontrar o los Tres Ojos de Santa, la Amalgama se convertirá en el último obstáculo a superar, de manera que, al llegar a La Última Página, a nuestra escriba se le otorgará el honor de convertirse en la nueva y última Capital Áurea del manuscrito al haber impuesto la paz en nombre de la Orden.

No obstante, con los tres Ojos de las Santas Escribas, emergerá la verdad tras la Amalgama y tras el caos llegado al manuscrito. En La Última Página aparecerá de la tinta del manuscrito la Sacra Manus, la entidad responsable de deformar la Magna Scriptura hace años, y sobre la cual se construyó un nuevo orden y una nueva jerarquía de poder que oprimió a los antiguos habitantes del manuscrito. La Última Página se convertiría así en el último escenario de combate de la Escriba.

Al derrotar a la Sacra Manus, su influencia en la tinta de la Magna Scriptura dejará de tener efecto, y la historia antigua, solapada por las nuevas narraciones de la Orden, reaparecerá de nuevo más clara y veraz que nunca, emergiendo del mismo modo las Letras Doradas originales que gobernaron sus páginas con dignidad y rigor.

A la escriba se le concederá otro tipo de honor, el honor trascender y convertirse en la primera Letra Áurea de un nuevo manuscrito: el manuscrito de la Vera Historia (que por supuesto, simbolizaría el inicio de un nuevo relato, un relato que superará la visión individual y que estará conformado por una perspectiva global y colectiva, dedicada a la documentación rigurosa, científica y veraz de los hechos todavía por haber).

5. Gameworld

5.1. Visión general del trasfondo y lore

La acción tiene lugar en la Magna Scriptura, el manuscrito que conforma los límites de lo conocido y por conocer. Se trata de un códice donde tiempo y espacio se

¹⁹ Parte final del juego.

ven convulsionados, y donde diversas narraciones e historias han sido contadas. En el momento en el que tiene lugar la trama, la armonía que había sido establecida hace tiempo por la Orden de la Escritura Eterna se ha visto alterada por motivos desconocidos, haciendo que las letras capitales de la Magna Scriptura abandonaran sus lugares correspondientes en las páginas del manuscrito, y por ende, llevando al caos al resto de miniaturas que se encontraban bajo su influencia.

Previo a estos momentos, la Orden controlaba el devenir de la tinta y la historia en la Magna Scriptura, ya que han sido las escribas de esta Orden las que por siglos se han encargado de mantener la historia pasada y escribir la presente. Por estas razones, la Orden, así como la divinidad a la que rinden culto, la Sacra Manus, se han convertido en las principales fuentes de las que emana el poder y el control en el manuscrito. Los habitantes de tinta son conscientes del poder de las escribas y su capacidad para alterar la tinta, y por tanto, siempre han sido temidas a la vez que respetadas.

La Orden de la Escritura Eterna fue fundada hace siglos en el ocaso de una era descrita como oscura, salvaje e inculta. Según los escritos almacenados en la Biblioteca de la Vera Palabra, durante esta era una mujer fue testigo de tales horrores y barbaries que llevó a cabo un acto de penitencia consistente en privarse del habla y dedicarse por toda la eternidad a testimoniar dichos actos para darlos a conocer en su mundo de tinta. Así, cuando fue a escribir las primeras palabras, de la tinta emergió un ser divino creado a partir del sufrimiento de su escritura, un ser que pasará a ser conocido como la Sacra Manus. La Sacra Manus le encomendó ofrecerse al testimonio eterno de la historia, pidiéndole que documentara todo aquello que ocurriera en el mundo, fuera bueno, malo o intrascendente, para dar a conocer estos actos innombrables. Siguiendo su ejemplo, tres mujeres más continuaron la labor de su maestra, que se convirtió en la primera escriba del manuscrito, pasando a la historia como la Gran Escriba. Estas seguidoras (que pasarán a conocerse como Santa Clara, Santa Lucía y Santa Otilia) dieron su vida al tratar de ser testigos en distintas páginas de la Magna Scriptura, convirtiéndose en mártires escribas, y consolidando junto con la Gran Escriba los cimientos de lo que será la Orden de la Escritura Eterna: una orden conformada por mujeres privadas del habla desde nacimiento y dedicadas hasta el final de sus días a copiar y mantener la historia pasada y a documentar la presente; una orden que proclama su fervor hacia la divinidad que libró al manuscrito de todo mal; y una orden cuyas escribas conforman, cada una de ellas, la historia del mundo.

Al menos, esta es la narración conocida en la Magna Scriptura sobre los acontecimientos que tuvieron lugar en el pasado. Lo que ocurrió en realidad fue algo

totalmente distinto. La mujer que será conocida como la Gran Escriba fue castigada y encerrada por los seguidores de una entidad cuya aparición supuso un cambio de orden en la Magna Scriptura. Esta entidad, que pasará a conocerse como la Sacra Manus, era capaz de modificar la naturaleza de la tinta del manuscrito, y por su mera influencia, todo aquello que existía previo a su llegada comenzó a distorsionarse. Las miniaturas del manuscrito empezaron a corromperse y las Letras Doradas, gobernantes de los distintos capítulos de la Magna Scriptura, fueron apartadas en cárceles de tinta, emergiendo en su lugar versiones deformes de ellas mismas. Todo ello fue la excusa perfecta para que un grupo de adoradores de la Sacra Manus derrocaran a las Letras Doradas, acusadas de haber degenerado y causado la deformación de la tinta. Así, impusieron un nuevo orden conformado por un poder centralizado, por una Orden que concentraría el devenir de la historia, y por tanto, el poder.

Durante estos acontecimientos, no obstante, una mujer fue testigo de la aparición de este ser divino y de los crímenes que sus seguidores llevaron a cabo en su nombre, y quiso exponer la verdad. Sin embargo, esta mujer fue capturada antes de que su testimonio pudiera ser compartido entre los habitantes del manuscrito, los cuales fueron convencidos de que las Letras Doradas habían sido las causantes de este caos. Los seguidores aprovecharon la situación para consolidar su narración de los hechos, y convirtieron a esta mujer y sus seguidoras en unas mártires sobre las cuales levantar los cimientos de su nueva orden.

Junto a esta mujer que apodaron la Gran Escriba, la Orden acabó sometiendo a sus tres discípulas y a aquellas que la siguieron y leyeron sus escritos a su mismo destino, obligándolas a perpetuar un relato de la historia falso y tergiversado. La Orden creó así una narración que situaba a estas mujeres como mártires que, mediante su penitencia “voluntaria” y su sacrificio, mostraron un ejemplo a seguir para futuras escribas y sus descendientes.

Comenzó así la llamada Era del Testigo, era que, en realidad, se caracteriza por el establecimiento y difusión de memorias individuales. La Orden y las escribas pertenecientes a la misma han asentado una narrativa hegemónica del pasado que se ha superpuesto a otras formas de memoria y que establece la memoria del individuo como única y total.

5.2. Organización del mundo:

5.2.1. Niveles

- **Sacro Scriptorium**

Tal y como refiere el término en latín, *scriptorium* significa de manera literal “lugar para escribir”, y era donde, a lo largo de la Edad Media en Europa, los escribas pertenecientes a monasterios llevaban a cabo la copia de manuscritos.

En *Capitaurum*, el Sacro Scriptorium es un inmenso complejo religioso, sede de la Orden de la Escritura Eterna y donde las escribas efectúan su cometido ineludible: testimoniar y documentar por escrito todo aquello que ocurre en el manuscrito.

Cada escriba cuenta con un pequeño habitáculo en el cual registrar la vida e historia de las páginas pintadas. La Biblioteca de la Vera Palabra conforma el espacio en el que se almacena y custodia la historia ya escrita del manuscrito.

- **Biblioteca de la Vera Palabra**

Biblioteca del Sacro Scriptorium donde se conservan todos los escritos habidos y por haber en la Magna Scriptura. Se trata de un área reservada para las escribas de la Orden de la Escritura Eterna.

Dentro de la biblioteca existe una sección restringida a todas las escribas menos a la Escriba Superiora, la Escriba Invidente. No se saben las razones exactas de su restricción, pero se cree que alberga escrituras previas a la llegada de la Sacra Manus.

En efecto, si el jugador explora esta área, descubrirá que allí se almacenan libros prohibidos por los seguidores de la Sacra Manus donde se cuenta la verdadera historia antigua, antes del establecimiento de la Sacra Manus, historia que contradice gran parte de las narrativas que la Orden comenzó a escribir tras su llegada al poder.

En la Edad Media, por necesidad, normalmente un *scriptorium* solía estar adyacente o cercano a una biblioteca, por ello se trata de una zona colindante al Sacro Scriptorium.

- **Via Scriptum**

Camino a través del cual comenzamos nuestra aventura. Conecta el Sacro Scriptorium de la Orden de la Escritura Eterna con Nuevo Índex. Rodeada de árboles frondosos y construida con baldosas de piedra desgastadas pertenecientes a una cultura ya perdida en la historia, esta sinuosa vía sin duda estaría en el momento álgido del manuscrito repleta de miniaturas en constante movimiento. Más contemporáneos son los recordatorios en forma de pequeños altares de la imperativa devoción a la Sacra

Manus que acompañan el sendero, santísima divinidad del manuscrito cuyas enseñanzas son impartidas a lo largo y ancho del libro por parte de la Orden de la Escritura Eterna.

Durante la Edad Media en Europa, los caminos eran testigos de un continuo movimiento. Fuera para el comercio entre ciudades feriales, para las peregrinaciones religiosas, para las conexiones entre reinos y señoríos, para las movilizaciones militares o para las emigraciones por diversas causas, los caminos funcionaron como una red de comunicaciones durante el período medieval (Molina Molina, 1999, p. 112).

- **Nuevo Índice**

Se trata de un espacio en la Magna Scriptura que está conectado a distintas páginas del manuscrito. Mecánicamente, es el *hub* de *Capitaurum*, la zona segura.

El hecho de seleccionar un índice como zona central del juego obedece a su propia función: “En un libro u otra publicación, lista ordenada de los capítulos, artículos, materias, voces, etcétera, en él contenidos, con indicación del lugar donde aparecen” (Real Academia Española, 2023, definición 2).

También sirve como un juego de palabras debido a la relevancia que las manos tienen en *Capitaurum*: la principal divinidad en el momento de la acción es una mano, el propio término de “manuscrito” está conformado por las palabras latinas *manus* (mano) y *scriptus* (escrito), y el dedo índice suele aparecer en la marginalia de los manuscritos medievales con el objetivo de resaltar una parte del texto.

Así que Nuevo Índice funciona como un nivel interconectado a partir del cual el jugador podrá acudir a las distintas páginas del manuscrito. Además, aquí irá encontrándose con algunos personajes según avancen sus historias.

- **Cantera Abandonada**

Se trata de una pequeña área colindante con la Catedral de la Nueva Peregrinación, en la cual se encuentra una cantera que ha servido como fuente de recursos pétreos para la construcción de arquitecturas en esta zona.

El jugador se enfrentará a miniaturas de canteros y obreros corrompidos, y sirve de antesala a la zona de la Catedral.



Figura 7. La construcción del Templo de Salomón: los artesanos en las canteras (Jean Bondol, 1372, KB, National Library of the Netherlands. Recuperado de https://www.europeana.eu/item/9200122/BibliographicResource_1000056125404)

- **Catedral de la Nueva Peregrinación**

Es la catedral principal del manuscrito. Se trata de un lugar tétrico, ruinoso y oscuro. Hay indicios de la vida y el bullicio que en algún momento caracterizarían esta zona. Asimismo, no solo nos encontramos con un imponente edificio en ruinas, sino que también se puede apreciar cómo su construcción paró súbitamente. En efecto, cuando llegamos a la catedral, podremos observar andamios, carros provenientes de la cantera cercana y otros elementos que vienen a señalar que la iglesia no llegó a terminarse nunca.

En los alrededores de la iglesia, obreros y canteros deambulan sin rumbo definido, corrompidos y sin alma, atacando a cualquier miniatura que encuentren extraña.

Una de las principales referencias para la catedral fue el Santo Sepulcro de Jerusalén, concretamente representaciones como la presente en el *Libro de Ultramar* (Egerton MS 1900, f. 12v). Interesa este referente debido a su importancia como uno de los destinos principales en el peregrinaje cristiano puesto que, tal y cómo descubrirá el jugador, la catedral se empieza a construir con la idea de atraer a nuevos peregrinos de otros manuscritos.

La Catedral es una de las áreas donde la escriba debe someter a una de las Letras Doradas: el Peregrino Enjoyado. En efecto, quién fuera uno de los principales referentes en la fe de la Sacra Manus se ha corrompido y ha acabado fusionándose con las reliquias que los fieles llevaban a la catedral como acto de fe a la divinidad.

Es aquí también donde el jugador podrá encontrar el Ojo de Santa Clara, el cual le dará acceso a una parte secreta de la catedral donde descubrirá que la construcción de esta arquitectura religiosa se llevó a cabo encima de las ruinas de la sede de una antigua religión, la cual fue absolutamente borrada de la historia y de cualquier registro escrito.

- **Martírea**

Según los registros de la Biblioteca de la Vera Palabra, Martírea fue una nación surgida a partir del martirio de un honoroso caballero que murió combatiendo a unos invasores extranjeros procedentes de otro manuscrito.

La Orden de la Escritura Eterna levantó un magnífico sepulcro en su lugar que con el tiempo acabó fortificándose para evitar su saqueo, convirtiéndose en un importantísimo lugar de peregrinación en la Magna Scriptura.

El castillo que se edificó a su alrededor fue nombrado el Castillo del Mártir. Esta fortificación fue poblándose con el tiempo, expandiéndose más allá de sus murallas y creándose así la nación de Martírea.

Tanto Martírea como el Castillo del Mártir son parodia de algunos de los tropos del Medievo más recurrentes en los medios de masas: el honor caballeresco, castillos de magnitudes fantásticas, torneos fastuosos, etc.

Asimismo, se han concebido como crítica hacia una memoria histórica utilizada por algunos partidos políticos de ideología ultraderechista caracterizada por presentar el pasado como escenarios épicos de violencia y victoria militar. Una visión del pasado definida por un recuerdo nostálgico carente de cualquier tipo de compromiso, donde algunas figuras históricas son ensalzadas como héroes de la patria a costa del resto de individuos (Venegas Ramos, 2021).

Pero, como todo relato de la Orden, esta historia esconde una verdad oculta. El Mártir sí que murió combatiendo a unos invasores, pero éstos no procedían de otros manuscritos ni de tierras lejanas, sino que eran los seguidores de la Sacra Manus. Las gentes de esta parte del manuscrito mostraron una férrea defensa ante los intentos de establecer el nuevo culto a la Sacra Manus, pero fueron superados. La influencia de la Sacra Manus llevó a reescribir a estos habitantes en una sola entidad de tinta, una amalgama de todos aquellos que defendieron su hogar. La Orden ocultó estos hechos y encerró a esta monstruosidad de tinta en un sepulcro, camuflándolo bajo el velo de un gran héroe que se sacrificó defendiendo el manuscrito de unos supuestos invasores.

- ***Afuera de Martírea***

Se trata de la localización previa al Puente de los Mil Torneos y Martírea. Está conformada por los asentamientos que se expandieron más allá de las murallas del Castillo del Mártir.

En el pasado cobijaba numerosos intercambios culturales y comerciales. Pero, con la llegada del caos, estos asentamientos fueron abandonándose poco a poco por temor a lo que pudiera ocurrir.

- ***Puente de los Mil Torneos***

Con el objetivo de aislar lo máximo posible el Sepulcro del Mártir, la fortaleza que custodia su cuerpo se rodeó de un enorme foso únicamente transitable a través de un suntuoso puente que se decoró con esculturas del mártir y relieves heroicos.

Buscando ensalzar más aún los legendarios logros del Mártir, el puente se convirtió en el escenario de numerosos torneos y celebraciones en su honor, llegando a ser uno de los destinos fundamentales de cualquier caballero de la Magna Scriptura.

No obstante, ahora solo deambulan viejas glorias, caballeros cuyos periplos llegaron a su fin hace tiempo y pretendientes a caballeros, siendo este puente un mero reflejo de lo que un día fue. Se pueden apreciar todavía vestigios de los torneos caballerescos y justas que tendrían lugar aquí.

- ***Castillo del Mártir***

El Castillo del Mártir es el núcleo de Martírea, el envoltorio que cubre el sepulcro del supuesto Mártir. Se trata de una arquitectura de enormes magnitudes, cuyo diseño ha estado influenciado por obras como *Berserk*, *The Witcher 3* y *Dark Souls*, obras en las que encontramos castillos imposibles y fortalezas solemnes claramente pasadas por el filtro de lo romántico (Fig. 8).

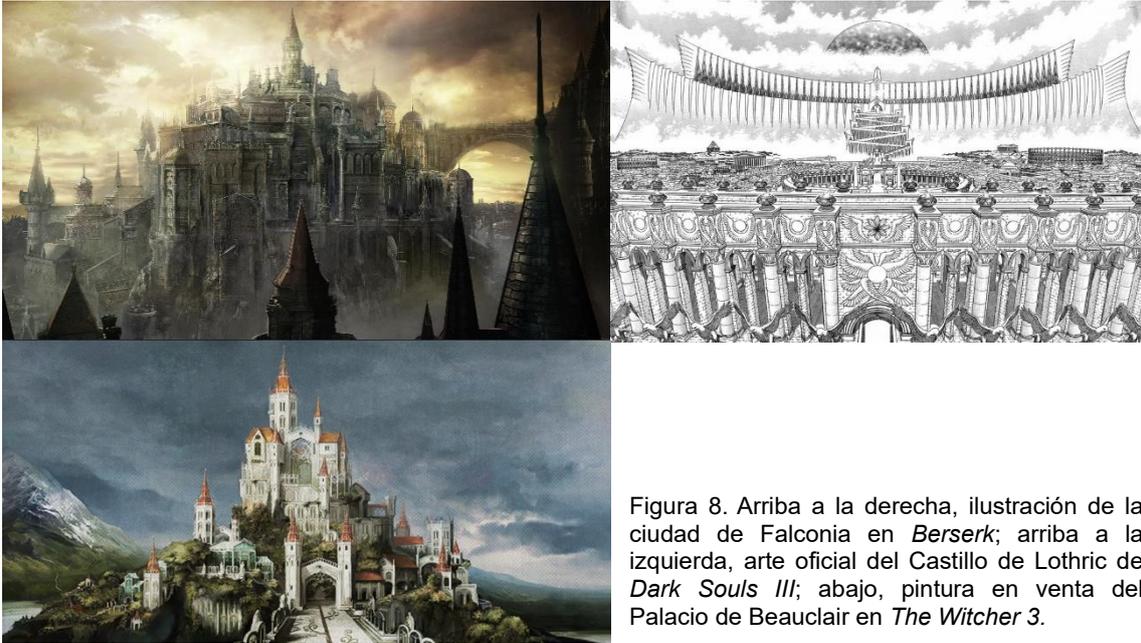


Figura 8. Arriba a la derecha, ilustración de la ciudad de Falconia en *Berserk*; arriba a la izquierda, arte oficial del Castillo de Lothric de *Dark Souls III*; abajo, pintura en venta del Palacio de Beauclair en *The Witcher 3*.

Pero también ha sido directamente influido por códices medievales como *Las Muy Ricas Horas del Duque de Berry* (Fig. 9), donde, si bien los castillos representados son totalmente reales e históricos, el modelo representacional de la pintura medieval lleva en ocasiones a su deformación o tergiversación.

En esta localización, además de encontrarnos con el NPC del Caballero del Corazón Prendido, observaremos numerosos tropos y estereotipos asociados al Medioevo más caballeresco y fantástico. Enemigos con armaduras más estéticas que útiles, armas cuyos tamaños las vuelven inservibles de utilizar, heráldicas, escudos de armas...



Es aquí, además, donde la escriba combatirá a una de las principales Letras Doradas: al Mártir. Y es aquí donde, si el jugador ha logrado encontrar el Ojo de Santa Lucía, descubrirá que esta Letra Dorada es un artificio para ocultar los crímenes llevados a cabo por la Orden, y que en realidad, el sepulcro es el lugar donde han sido encerrados varios habitantes del manuscrito que se rebelaron contra la Orden.

Figura 9. “Septiembre”. Miniatura de *Las Muy Ricas Horas del Duque de Berry* con el castillo de Saumur de fondo.

- **Sepulcro del Mártir**

Sepulcro de dimensiones colosales que se levantó en el lugar donde, según la Orden Dorada, el Mártir murió combatiendo a los invasores de otro manuscrito. Este monumento arquitectónico de piedra resguarda los restos del pilar fundacional de Martírea.

Sus restos se escondieron en lo más profundo del sepulcro y la Orden de la Escritura Eterna se encargó de mantenerlos a buen recaudo y de administrar su culto y devoción.

El jugador se encontrará aquí con numerosas alusiones al Medievo artúrico y a elementos de una caballería romantizada, todo ello entremezclado con la ambientación oscura y macabra típica de algunos escenarios medievales representados en los *mass media* como los cementerios o sepulcros.

- **Taller de Margo**

Con la llegada de la Era del Testigo, la Orden requirió de nuevas miniaturas que poblaran la Magna Scriptura y que sustituyeran al antiguo orden. Bajo este pretexto, se construyó un taller donde se llevaron a cabo todo tipo de miniaturas, convirtiéndose en el principal centro artístico de la Magna Scriptura.

Margo fue la mujer que lideró la construcción y la creación de miniaturas, pero renegó del arte del manuscrito tradicional para imponer un *modus operandi* basado en la magia y la hechicería.

Si bien las primeras remesas de miniaturas adquirieron una belleza inconmensurable, poco a poco fueron experimentando un proceso de deformación y corrupción, que ha llegado al punto álgido en el momento en el que controlamos a nuestra escriba.

Es una de las áreas donde debemos someter a una de las Letras Doradas: a Margo, la Miniaturista. Y también es el lugar donde se encuentra escondido el Ojo de Santa Otilia, escriba que fue testigo de los experimentos que Margo llevó a cabo en las miniaturas antiguas para dar lugar a sus nuevas miniaturas.

El diseño del Taller de Margo está inspirado, en primer lugar, por las representaciones de interiores de talleres y *scriptoria* medievales (Fig. 10).



Figura 10. A la izquierda, San Jerónimo en el *Scriptorium* (Maestro del Parral, Monasterio de San María del Parral, s. XV); a la derecha, la poeta y escritora francesa Christine de Pisan en su estudio (*La ciudad de las damas*, 1405, Bibliothèque nationale de France, Département des manuscrits, Français 609, fol 2v).

En segundo lugar, el Taller se caracteriza por algunos de los estereotipos más recurrentes a la hora de recordar el Medioevo, sobre todo en los medios de masas, como es su vinculación con la magia o la hechicería. Si bien se tratan de motivos normalmente presentes en representaciones fantásticas del período, su repercusión es igual de importante a la hora de pensar en el pasado medieval. El Taller es un lugar plagado de aquelarres y brujas, aprendices de Margo que se han visto corrompidas por la influencia de la Sacra Manus. Asimismo, el jugador combatirá miniaturas de lo más variopintas, aprovechando el inacabable repertorio de imágenes que supone el arte de la miniatura.

- **Las Páginas Ajadas**

Las Páginas Ajadas corresponden a los últimos niveles de *Capitaurum*. Dentro de la narrativa, fueron las páginas que más se vieron afectadas por la llegada de la Sacra Manus, aunque la Orden de la Escritura Eterna clausuró el acceso a estas páginas para que los habitantes de tinta no lo descubrieran nunca.

Según la Orden, estas páginas habían sido totalmente devastadas por insurgentes del manuscrito y las cerraron para recomponerlas en un futuro, aunque ese día nunca llegó.

Para acceder a estas páginas la escriba habrá tenido que derrotar a las tres Capitales Áureas. Una vez abierto el acceso, el jugador se enfrentará a las criaturas más deformes que se ha encontrado hasta la fecha.

El adjetivo de “Ajadas” hace referencia al verbo “ajar”: “Maltratar, manosear, arrugar, marchitar” (Real Academia Española, 2023, definición 1); y “Desgastar, deteriorar o deslucir algo por el tiempo de uso” (Real Academia Española, 2023, definición 4). Además, según el *Breve diccionario etimológico de la lengua castellana* (1987), etimológicamente procedería del castellano antiguo “ahajar”, que significaría “romper”, y que a su vez podría derivar del latín “*fallia*”, significando “defecto” o “grieta” (p. 34). Así, se estaría haciendo referencia a las incontables perfecciones surgidas del establecimiento de la Orden de la Escritura Eterna.

- **La Amalgama**

La Amalgama es el nombre que recibe tanto el escenario como el enemigo que encontramos más allá de Las Páginas Ajadas. Se trata de un cúmulo de páginas, miniaturas y tinta, todo ello deformado, convulsionado y corrompido.

Este nivel y el propio *boss* simbolizan la tergiversación de la historia (tanto *in game* como en relación a la narración de la historia medieval) en su máximo – y exagerado – exponente.

- **La Última Página**

Se trata del último nivel de *Capitaurum*. Es una página en blanco, sin nada pintado ni escrito, y donde tendrán lugar los dos distintos finales del juego.

En caso de no haber obtenido los tres Ojos de las Santas, habremos cumplido la misión de la Orden de devolver la paz y la armonía al manuscrito, y por tanto, se nos concederá el honor de convertirnos en una nueva Letra Dorada que consolidará el poder de la Orden.

No obstante, si logramos recolectar los tres Ojos, seremos capaces de conocer la verdad detrás de la Orden y veremos al ser que realmente provocó el caos en la Magna Scriptura: la Sacra Manus. La Última Página se convertirá entonces en un nuevo escenario de batalla donde la escriba combatirá al mismísimo pilar de la Orden.

Si salimos victoriosos, el espejismo de la Orden se deshará, y las antiguas Capitales Áureas que habían sido reescritas, reaparecerán en sus lugares correspondientes, trayendo de vuelta el orden anterior a la llegada de la Sacra Manus y mostrando la verdadera apariencia de la Magna Scriptura.

Debido al heroico y legendario acto de acabar con un ser divino de tinta, la escriba adquirirá el poder de trascender y convertirse en la primera Letra Áurea de un nuevo manuscrito: el manuscrito de la Vera Historia. Este manuscrito representaría el inicio de una nueva historia definida por su interés en tratar de documentar el pasado haciendo justicia a todos aquellos cuyas voces nunca fueron puestas en tinta.

6. User Interface

La interfaz inicial está compuesta por el menú principal de juego, donde se puede acceder a los ajustes gráficos y de audio, así como a la creación de una nueva partida o, si la hubiera, a la continuación de una partida ya guardada.

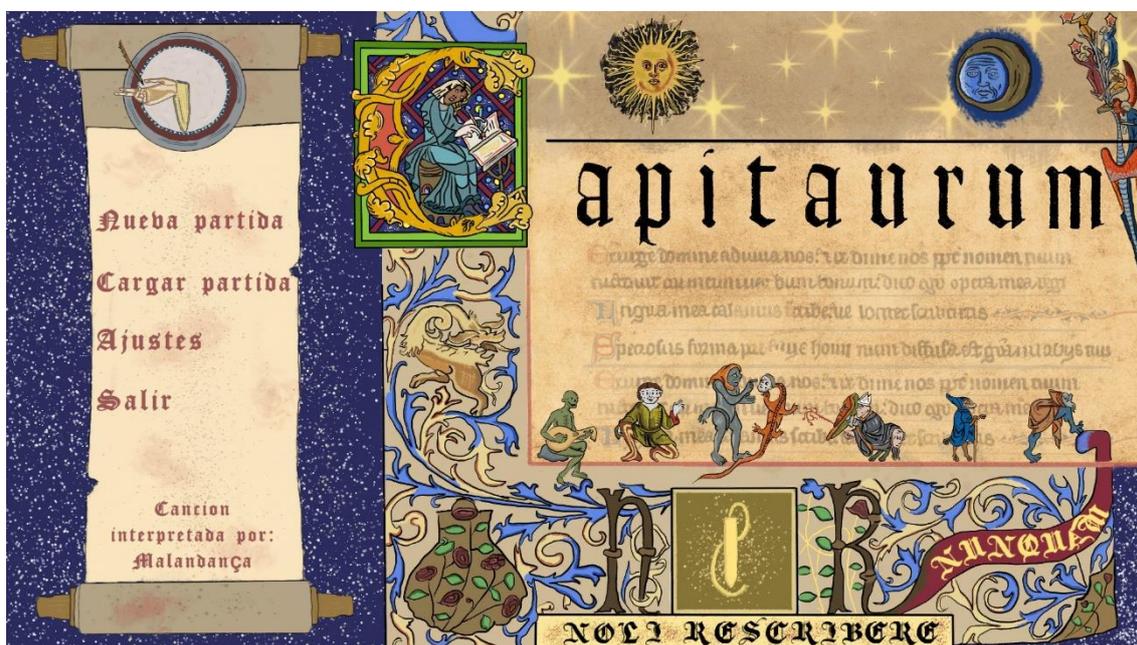


Figura 11. Captura de pantalla del menú inicial de *Capitaurum*.

Durante el *gameplay*, se plantea idear una interfaz inspirada en otros *metroidvania* de gran relevancia, pero adaptándola al estilo de la pintura medieval. Se ha considerado que seguir una disposición exitosa y funcional era lo apropiado para abordar este elemento.

7. Mecánicas de juego

En el momento en el que el jugador toma control del personaje, tendrá a su disposición las mecánicas básicas del juego:

- Movimiento: el jugador podrá desplazarse como en cualquier videojuego en dos dimensiones.
- Salto: la escriba puede saltar para evitar obstáculos y superar enemigos.
- Ataque: mediante esta acción la escriba puede acabar con sus enemigos.

- Curación: la escriba porta pequeños tinteros con tinta roja que le sirven para recuperar salud.

Asimismo, a lo largo del juego el jugador podrá ir adquiriendo distintas habilidades que le permitirán acceder a zonas restringidas, siendo este uno de los rasgos que caracteriza los *metroidvania*.

- *Dash* o esquite: el jugador podrá esquivar rápidamente algunos ataques o desplazarse a una mayor velocidad mediante un rápido esquite.
- Doble salto: la escriba podrá acceder a plataformas no accesibles mediante el salto estándar.
- Modo “bola”: convierte a la escriba en una miniatura conformada por cuatro piernas que le permite alcanzar puntos inalcanzables de otro modo.
- Soltar bomba: la escriba podrá soltar bombas para destruir diversos objetos.

Se plantea también incluir una serie de “poderes” repartidos por el mapa que podrán ayudar en el combate como a la hora de desbloquear nuevas áreas, siendo este. Visualmente, estos poderes se manifestarían a través de trazos o dibujos de tinta azul realizados por la escriba, por lo que requerirán de un tipo de tinta especial. Por el momento, tanto el tipo de poderes como su ubicación y la de los tinteros azules en el mapa se encuentran en desarrollo.

Como resumen, el jugador avanzará a través del juego esquivando y atacando a sus enemigos. En caso de ser herido, podrá curarse con sus pequeños tinteros. También podrá acceder a diversas zonas del mapa mediante la mecánica del salto, igual de útil para evadir criaturas o ataques de *bosses*.

No obstante, existen algunas mecánicas básicas más a tener en cuenta.

Tal y como se explicó en la *user interface*, la barra de vida del jugador corresponde con una barra de tinta situada en la parte superior izquierda. Nuestra Glosa, la aprendiz a escriba que nos acompaña durante distintos puntos del viaje, podrá aumentar el nivel máximo de nuestra barra mediante la tinta negra que hayamos obtenido. Esta tinta negra se obtiene al eliminar enemigos, funcionando como la “moneda” del manuscrito. Asimismo, la escriba podrá aumentar el número de tinteros portados al encontrarlos repartidos por zonas ligeramente ocultas del mapa. Actualmente, su ubicación en el *gameworld* está por especificar, aunque el jugador contará con un mapa que se irá desbloqueando conforme la escriba avance por las distintas áreas y donde podrá colocar marcas de referencia para facilitar la exploración.

Una de las mecánicas fundamentales del juego es la de los puntos de guardado. Repartidos por el mapa se encuentran numerosos y pequeños *scriptoria* que servirán al jugador para salvar la partida, recuperar la tinta perdida (tanto roja como azul) y otras mecánicas a desarrollar en futuras fases del proyecto. No obstante, inspirándose en el modo de juego de los *soulslike*, al descansar en un *scriptorium* los enemigos volverán a aparecer en sus respectivas localizaciones (a excepción de los bosses). Narrativamente esto cobra sentido en tanto en cuanto hasta que no eliminemos de manera definitiva el causante del caos no podremos instaurar el orden en el manuscrito.

Otra mecánica a tener en cuenta es la del Cuaderno de la Escriba. Al comenzar el juego se nos hace entrega de un cuaderno. Se trata de una herramienta entregada a aquellas escribas que parten a tierras lejanas en nombre de la Orden. Lo interesante de este instrumento es que normalmente ya fue utilizado por otras escribas en peregrinaciones anteriores, y por tanto, cuentan con anotaciones suyas. En nuestro caso, se nos hace entrega de un cuaderno que fue propiedad de una escriba que acudió a unas tierras lejanas muy parecidas a la Magna Scriptura, pero a la vez muy distintas en algunos aspectos. Estas tierras, aunque en el juego nunca se referencian como tal, es lo que conocemos como Edad Media. Durante su estancia allí tomó una infinidad de apuntes sobre miniaturas, arquitecturas, personajes, localizaciones... Sin embargo, estas anotaciones sólo serán visibles para la protagonista cuando sea testigo de ese mismo elemento. Es decir, no podrá ver la información que la escriba recopiló de los castillos sin llegar antes allí donde se encuentre uno. En este sentido, se ha buscado incluir un elemento que actúe tanto de glosario didáctico como de guía de la Magna Scriptura. El jugador podrá acceder cualquier momento a este que no sólo proporcionará información útil y pistas de algunas criaturas, localizaciones o personajes, sino que también ofrece una aproximación a su contexto histórico en la Edad Media.

Un último aspecto a tener en cuenta es el de las descripciones de los objetos. A lo largo del mapa habrá diversos tipos de objetos que el jugador podrá coleccionar. Pueden ser parte de la misión de un NPC, llaves, objetos relacionados con la historia... Sea como fuere, a cada objeto le acompañará una descripción que ofrece información tanto sobre él como sobre algún aspecto del *gameworld*. Esta mecánica es interesante para conocer más en profundidad el *lore* del juego y su narrativa.

8. Game Objects

8.1. Personajes

- *La Escriba Anónima*



Figura 12. Diseño de la Escriba Anónima, protagonista de *Capitaaurum*.

Personaje al que controla el jugador en *Capitaaurum*. Una de las escribas que forman parte de la Orden de la Escritura Eterna. Como el resto de escribas, no se les otorga un nombre, y la única manera de diferenciarse es por el tipo de máscara que portan (cada máscara es ligeramente diferente al resto).

Como es tradición en la Orden, la escriba fue sometida al nacer a una operación quirúrgica que le privó del hablar. Pronto se le formaría en la copia de escritos de la Orden y en el testimonio escrito eterno de todos los acontecimientos que tuvieran lugar en la Magna Scriptura. La mayor parte de sus vidas las escribas suelen permanecer en el Sacro Scriptorium, de manera que el único modo de poner por escrito los testimonios del mundo es marchando en peregrinaciones a distintos manuscritos.

Es a nuestra escriba a la que se le ordena marchar a imponer la paz dentro de la propia Magna Scriptura, devolviendo a las Capitales Áureas a su lugar de origen, así como al resto de miniaturas corrompidas por la llegada de un caos desconocido.

La escriba porta una máscara ya mencionada que se les impone una vez terminada la operación al nacer²⁰. Asimismo, porta una vestimenta sencilla, preparada para largas peregrinaciones. Los colores de su ropaje están basados en algunos de los pigmentos más empleados en los manuscritos medievales, y se han utilizado referentes directos para su diseño de dicho período (Figs. 13 y 14).

²⁰ Para más información véase el apartado "8.2. Objetos".

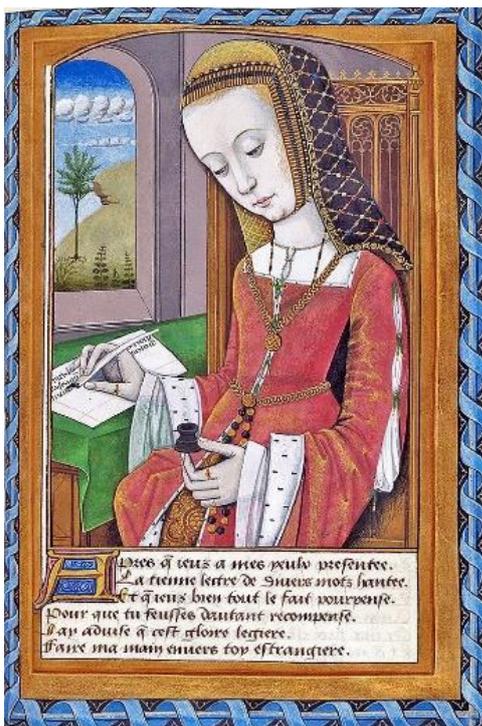


Figura 14. Representación de Helena de Troya (Robinet Testard, 1497, Ovide, *Héroïdes*. Recuperado de: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8427253m/f191.item.r=Ovide>)



Figura 13. Miniatura de un hombre combatiendo a un caracol. (Justinianus, s. XV, *Institutiones*. Recuperado de: <https://initiale.irht.cnrs.fr/codex/9048>)

- **La Escriba Invidente**

Se trata de la escriba con mayor rango en la Orden de la Escritura Eterna. Al igual que el resto de escribas, porta una máscara de hierro como forma de penitencia, pero esta máscara es diferente al resto. En su caso, la máscara está diseñada de manera que una especie de extensiones de hierro le penetren los ojos y cieguen su vista. A cambio, es la única mujer de la Orden con la potestad para hablar.

A ella se le encomendó la sagrada tarea de transcribir las palabras divinas de la Sacra Manus. A pesar de su ceguera, imprime las letras en el papel con una perfección absoluta.

La Escriba Invidente es asimismo la encargada de otorgar al resto de escribas la misión de llevar la fe de la Sacra Manus a otros manuscritos y, en el caso de nuestra protagonista, de estabilizar dicha fe en la Magna Scriptura.

Es una mujer de gran tamaño, de cabello rubio, y se dice que nunca ha soltado su pincel dorado. Dicho pincel recibe el nombre de “*Pennicillus*”, y se rumorea que está impregnado de magia sagrada.



Figura 15. Diseño de la Escriba Invidente.

- **El Caballero del Corazón Prendido**

Se trata de un NPC que nos encontramos en el nivel de Martírea y el Castillo del Mártir. Es una amalgama de distintos estereotipos del Medievo más romántico: el honor caballeresco, la búsqueda de una santa reliquia (la tumba del Mártir), el ensalzamiento del pasado glorioso, armadura más estética que útil... Tanto su nombre como su comportamiento tratan de recoger estos tropos medievales, estando inspirado, por un lado, por el film *Destino de Caballero* (*A Knight's Tale*, Brian Helgeland, 2001; Fig. 16), y, por otro lado, de manera mucho más directa, por el romance medieval alegórico de *Le livre du Coeur d'amour épris* (*Libro del corazón del Amor* prendido, fol. 17v, René



Figura 17. Miniatura de *Le livre du Coeur d'amour épris*.

Figura 16. Fotograma de *Destino de Caballero*.



d'Anjou, s. XV; Fig. 17). De hecho, su armadura es casi idéntica a la que porta el caballero Corazón en el romance de René, con unas alas decorativas en el yelmo y un corazón rojo entre ellas. Asimismo, en uno de sus diálogos comenta al jugador que procede de otro manuscrito gobernado por un poderoso rey, tratándose de una alusión a dicha obra.

Cuando nos lo encontramos por primera vez, portando una armadura dorada completa, nos habla de las maravillosas hazañas del Mártir de Martírea en el pasado y de cómo su figura es un ejemplo para todo “buen caballero”. Según vayamos explorando el Castillo del Mártir nos iremos encontrando a este personaje, que poco a poco irá quitándose piezas de su armadura según vayamos descubriendo los secretos que esconde la historia del Mártir y la influencia de la Orden de la Sagrada Escritura a la hora de construir su leyenda. Sus diálogos irán mostrando un cuestionamiento cada vez mayor sobre la supuesta gloria de este gran héroe, adoptando un carácter más pesimista y derrotista. Al fin y al cabo, su modo de vida está basado en un constructo, en una falsa narración.



Figura 18. Diseño del Caballero del Corazón Prendido.

Finalmente, en un momento concreto, el Caballero confiesa a la protagonista que la razón por la que acude a Martírea no es solo para ser testigo de las supuestas glorias del gran héroe de Martírea, sino que, en realidad, también está en búsqueda de su amada, retomando el arquetipo de la damisela en apuros que ya se podían observar en pinturas como *The Knight Errant* (Sir John Everett Millais, 1870, Tate Britain; Fig. 19) o *Chivalry* (Frank Bernard Dicksee, 1885, colección privada; Fig. 20). El jugador podrá ayudar al caballero a encontrar a su damisela, que, sin embargo, aparecerá sin vida



Figura 20. *The Knight Errant*, de John Everett Millais (1870).



Figura 19. *Chivalry*, de Frank Bernard Dicksee (1885).

cerca de la tumba del Mártir. Agradecido por la ayuda que le hemos prestado, el caballero nos recompensará y podrá prestar ayuda al jugador en nuestro combate con el Mártir. Más tarde, nos lo volveremos a encontrar, también sin vida, cerca del lugar donde enterró a su amada, en las proximidades del Castillo.

- ***Santa Otilia, Santa Lucía y Santa Clara***

Las tres Santas Escribas que junto a la Gran Escriba se consideraban el punto de partida de la Orden de la Escritura Eterna. Según los escritos, estas Santas que siguieron el camino de penitencia de la Gran Escriba murieron como mártires en distintos lugares de la Magna Scriptura tratando de recopilar diversos eventos de la historia.

En realidad, estas mujeres trataron de exponer los hechos que ocurrieron tras la llegada de la Sacra Manus, tal y como hizo la Gran Escriba. Fue ella quién les transmitió todo aquello de lo que fue testigo, grabando estos hechos en la retina de un ojo de cada mujer. Así, cada ojo contaba una parte de los acontecimientos que tuvieron lugar ese fatídico día. A pesar de ser capturadas, los seguidores de la Sacra Manus no pudieron destruir estos ojos debido a que la tinta de la Gran Escriba estaba bañada en una esencia divina que la hacía imborrable, de modo que los ojos fueron escondidos en los rincones más recónditos del manuscrito para que nunca fueran encontrados.

Sus nombres están directamente inspirados en tres santas cristianas relacionadas de alguna manera con los ojos. De hecho, las tres están vinculadas con la curación milagrosa de enfermedades de ojos según el martirologio²¹ romano (Pérez-Cambrodí, s.f.). En la iconografía medieval suele ser común representarlas sujetando una bandeja u otro elemento en el cual aparecen dos ojos (Fig. 21).



Figura 21. A la izquierda, representación de Santa Lucía en un manuscrito medieval; a la derecha, detalle de *Santas Cristina y Otilia* de Lucas Cranach el Viejo.

- **Las Glosas**

Las Glosas son mujeres que, aunque no pudieron participar en el rito de la máscara de hierro en su nacimiento, desean formar parte de la Orden de la Escritura Eterna. Al no haber experimentado este proceso, son capaces de expresarse oralmente, pero a cambio, nunca podrán ejercer como escribas de la Orden. Sí que pueden, no obstante, participar en su devoción a la Sacra Manus y a la Orden mediante su servicio a las escribas. Las Glosas son, por lo tanto, compañeras de viaje de aquellas escribas que marchan del Sacro Scriptorium a otras páginas del manuscrito.

Cuentan con un saber bastante más directo de las páginas de la Magna Scriptura al no haber tenido una vida de reclusión en el Sacro Scriptorium, de manera contraria a las escribas que, aunque tengan acceso a un conocimiento vastísimo del mundo, pocas veces llegan a ver con sus propios ojos la tinta de otros lugares.

El nombre viene dado por el propio concepto de glosa: “explicación que se pone al margen como aclaración de un texto escrito” (Real Academia Española, 2022, definición 1). Dado su rol como guías de las escribas, su nombre es bastante idóneo.

²¹ Según la RAE: “Libro o catálogo de los mártires” (2023, definición 1).



Figura 22. Diseño de la Glosa que acompañará a la escriba.

- **La Gran Escriba**

La Gran Escriba es el pilar fundacional de la Orden de la Escritura Eterna. Según los escritos de la Orden, la Gran Escriba fue una escriba que, al ser testigo de horrores indescriptibles que nadie se dignaba a contar, se sometió a un acto de penitencia eterna privándose del habla y encerrándose en su *scriptorium* para dedicarse a documentar todo aquello de lo que había sido testigo. Así, se cuenta que debido a la trascendencia de sus actos, se produjo una intervención divina y de la tinta de su humilde *scriptorium* emergió un ser celestial: la Sacra Manus. Este dios le encomendó a la Gran Escriba dedicarse a testimoniar por escrito todo aquello que ocurría en su mundo de tinta, fuera bueno, malo o intrascendente. Junto a tres fieles discípulas que siguieron la labor de su maestra, y que fueron conocidas como las Santas Escribas, la Gran Escriba fundó la Orden de la Escritura Eterna con el objetivo de documentar todos los eventos del mundo y dotar a la Magna Scriptura de una historia escrita que satisfaga tanto a los habitantes de tinta como a la Sacra Manus.

- **El Peregrino Enjoyado**

Capital Áurea que gobierna las páginas relacionadas con la Catedral de la Nueva Peregrinación. Cuando el jugador lo enfrenta, se encuentra introducido en una vitrina transparente en lo más profundo de la cripta de la Catedral. Su cuerpo es esquelético, y está completamente arropado por telas preciosas y joyas brillantes. Al llegar la escriba, el Peregrino emerge de su letargo para enfrentarla.

Este Peregrino, según los escritos de la Orden, en su peregrinación para fundar los primeros santuarios de la fe en la Sacra Manus, destapó un aquelarre de brujas y seguidores de magia oscura y los sometió con mano férrea en nombre de la Sacra Manus. Tras la heroica lucha del Peregrino y otros feligreses que le seguían, decidió levantar encima de las ruinas supuestamente embrujadas un enorme edificio en honor a la nueva religión que se había asentado en la Magna Scriptura, muriendo poco después. Se dice que fue el primer lugar de culto a la Sacra Manus, y por tanto, se

convirtió en el principal punto de peregrinación para numerosos habitantes de tinta del manuscrito, que acuden a la catedral para entregar sus más valiosos bienes a uno de los personajes más importantes de la historia reciente.

No obstante, como el resto de Capitales Áureas, el Peregrino esconde un oscuro secreto. No destapó ningún aquelarre semejante, sino que impuso a la fuerza el culto a la Sacra Manus en un lugar donde coexistían diversos credos y cultos anteriores a la llegada de este nuevo ser. El Peregrino, aprovechando la influencia de la Sacra Manus, acabó con la Letra Dorada que gobernaba en esta parte del manuscrito y arrasó con todo aquello que se le opuso, fundó una catedral para consolidar su poder, y con los últimos resquicios del poder de la Sacra Manus se introdujo en una vitrina que lo mantendría vivo siempre y cuando le fueran entregadas ofrendas. Sus seguidores difundieron la historia de un gran hombre que defendió la Magna Scriptura de violentos cultistas, asentando la leyenda de una peregrinación a cuyo fin espera un santo que, al ser entregado los más valiosos bienes como ofrenda, bendecirá con favores divinos.

En realidad, el Peregrino remite al fenómeno de los santos de las catacumbas, vinculado con el movimiento iconoclasta²² que tuvo lugar en Europa durante el siglo XVI (algo más tarde del final de la Edad Media). Estos supuestos “santos” fueron cuerpos que la Iglesia Católica mandó exhumar de las catacumbas romanas debido a la falta de iconos y símbolos en gran parte de las iglesias de los territorios del norte de los Alpes como consecuencia de la mencionada iconoclasia. A lo largo del territorio católico se solicitaba la adquisición de “cuerpos sagrados” y de reliquias de mártires cristianos (Litaker, 2020, p. 802). Como resultado, numerosos cuerpos fueron vestidos y decorados con gran lujo.

²² La iconoclasia o iconoclastia es la ideología contraria a la iconodulía o veneración de las imágenes. Se trata de un movimiento en contra de las imágenes religiosas y su culto.

Se han tomado como referente algunos de los ejemplos históricos de santos enjados, como San Alberto en la Iglesia de san Jorge en Reichenau (Alemania) (Fig. 24). Pero también se ha utilizado como referente el libro de arte de *Blasphemous*, concretamente el boss llamado “Melquíades, el Arzobispo Exhumado”, para el cual los desarrolladores también se inspiraron en los santos de las catacumbas (Fig. 23).

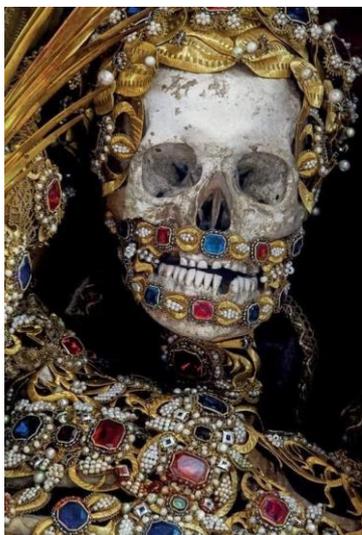


Figura 24. Esqueleto enjado de San Alberto en la Iglesia de san Jorge de Reichenau.

Recuperado de:

<https://academiaaesthetics.com/gallery/bejeweled-skeleton-of-saint-albertus/>



Figura 23. Arte oficial de Melquíades, El Arzobispo Exhumado, boss de *Blasphemous*. Recuperado de: The Game Kitchen (2019). *The Art of Blasphemous*. GTM Ediciones.

Esta figura es una reinterpretación de los estereotipos de la Edad Media como una época caracterizada por el fervor y la opresión religiosa, que normalmente se asocia al cristianismo católico debido a la influencia de los escritos luteranos del siglo XVI y a su crítica hacia una Iglesia Católica corrompida. No son pocos los ejemplos de obras de consumo de gran éxito que retratan una Inquisición violenta empeñada en la caza y quema de brujas, aun cuando gran parte de estas persecuciones tuvieron lugar ya pasada la Edad Media, más bien entrada la Edad Moderna. La Edad Media fue una época bastante convulsa en cuanto a movimientos religiosos se refiere, pero no debemos pensar en una sociedad eternamente temerosa del castigo divino, ni tampoco en una institución eclesiástica tirana, opresora y cruel. La religión medieval es fruto de su época, debemos afrontarla teniendo en cuenta todos los elementos que la envuelven y afectan: su convivencia con el Islam, la emergencia de movimientos protestantes, su instrumentalización como herramienta de poder, su influencia en el arte del momento...

Muchos de los estereotipos del período medieval suelen responder a acontecimientos o aspectos complejos de la sociedad coetánea, motivos que los medios de masas no dudan en simplificar para lograr cautivar al espectador contemporáneo.

- **El Mártir**

Capital Áurea de Martírea. Según la Orden Dorada, se trató de un hombre que dio su vida heroicamente en nombre de la Sacra Manus combatiendo a unos invasores provenientes de otro manuscrito. La Orden decidió construir un sepulcro en su honor, alrededor del cual se levantó una fortaleza para impedir el saqueo de dicho sepulcro. A raíz de estos hitos se creó la nación de Martírea.

Aun muerto, los restos de este hombre se constituyeron como Capital Áurea, y la Orden se encargó de intermediar como mensajeros del Mártir, así como también organizaron su culto y devoción.

Pero al igual que el resto de Letras Doradas, la historia contada no coincide con los hechos sucedidos. El Mártir no murió luchando contra extraños de otro manuscrito, sino contra los propios seguidores de la Sacra Manus. El Mártir era un estoico y poderoso rey de un pequeño país que se vio afectado por la llegada de la Sacra Manus. En su lucha contra los seguidores de la Sacra Manus, se vio superado, y como castigo, todos los habitantes del país fueron reescritos en un solo individuo de tinta. Para evitar mostrar semejantes actos al resto del manuscrito, los seguidores de la Sacra Manus encerraron a esta amalgama en lo profundo de un gran sepulcro, aprovechando para construir la narrativa de un gran héroe que dio su vida defendiendo el manuscrito de unos supuestos invasores.

El Mártir es, por un lado, una crítica a la nostalgia nacionalista frecuente en la ideología de algunos movimientos políticos de extrema derecha que ven en el pasado, y la mayoría de las veces en el pasado medieval, una época gloriosa comparada con un presente perdido, pero recuperable (Venegas Ramos, 2021). En el caso del partido político español ultraconservador, VOX, suelen ser recurrentes las menciones a la “reconquista” y las loas a personajes como Don Pelayo, así como la alusión al “invasor musulmán”²³.

Y, por otro lado, es una representación extrema del estereotipo del Medievo como escenario de gloriosos y triunfantes torneos y del honor caballeresco. Gran parte de los casos, el retrato del caballero medieval obedece más bien a la representación llevada a cabo en los *mass media* que a la realidad medieval, obedeciendo a un tipo de imagen romantizada que se propagó a lo largo del siglo XIX y XX, sobre todo en época victoriana, y que se remonta al propio ocaso de la Edad Media con las novelas de

²³ “No queremos, ni debemos olvidar, que hoy hace 527 años de la liberación de Granada por las tropas españolas de los Reyes Católicos, poniendo fin a ocho largos siglos de Reconquista contra el invasor musulmán”. Recuperado el 11 de septiembre de 2024, de: https://twitter.com/vox_es/status/1080418155992940545

caballería²⁴. La realidad del caballero medieval debemos entenderla en el contexto de la sociedad estamental medieval, en el marco de la nobleza y del ideal cristiano.

- **Margo la Miniaturista**

Margo es la Capital Áurea del llamado Taller de Margo. Se trata de una antigua escriba que, al establecerse el culto a la Sacra Manus, ostentó el cargo de Gran Miniaturista hasta el mismo presente. Se dice de ella que es portadora de una gran sabiduría y de una habilidad para crear miniaturas sin igual. A excepción de las mujeres que trabajan en su taller, parece ser que nadie tiene permiso para acceder al lugar de creación de las miniaturas del manuscrito. Con la llegada del caos al manuscrito, se dice que el taller se ha convertido en un lugar de locura e irracionalidad.

Si el jugador investiga y explora esta área en profundidad, descubrirá que la historia de Margo es un velo creado para ocultar los crueles mecanismos de la Orden. Margo fue una de las primeras seguidoras de la Sacra Manus, y aprovechando la influencia de la Sacra Manus, tomó para ella todos los medios para crear miniaturas en la Magna Scriptura. Debido a su desconocimiento en este quehacer, utilizó el poder de la Sacra Manus para subyugar a la creadora de miniaturas previa a ella – es decir, la anterior Letra Dorada – y a cientos de miles de miniaturas a partir de las cuales extraer nuevas criaturas de tinta. Si bien al comienzo fue un éxito, en el momento en el que controlamos a la escriba su experimento ya comenzaba a fallar, resultando en un desastre absoluto con la llegada del caos al manuscrito.

Cuando el jugador se encuentra a Margo, observará el cuerpo de una mujer ensamblado en extremidades de bizarras miniaturas. Para su diseño se han utilizado,



Figura 26. Cristine de Pisan ayudando a construir la "Ciudad de las Damas" (Harley MS 4431, f. 290r, recuperado de: <https://blogs.bl.uk/digitisedmanuscripts/2013/06/cristine-de-pizan-and-the-book-of-the-queen.html>)



Figura 25. Miniatura del *Salterio de Luttrell* (ms. Add MS 42130, c. 43v, recuperado de: <https://www.foliamagazine.it/dance-dance-la-piaga-del-ballo-e-altre-isterie-di-massa/>)

²⁴ La novela de caballerías fue un género literario que se originó en la Península Ibérica durante los últimos años de la Edad Media y adquirió popularidad rápidamente en el resto de Europa. Se solían narrar las heroicas epopeyas de un caballero andante y sus proezas.

por un lado, las representaciones medievales de escribas como Cristine de Pisan (similar a otros personajes como la Escriba Invidente; Fig. 26), y por otro, algunas miniaturas extravagantes procedentes de códices miniados (Fig. 25)

Con Margo se ha querido indagar en la visión mágica y fantástica del Medievo, en la Edad Media como cobijo de magia y aquelarres y su taller se ha inquirido en la popular imagen de arquitecturas encantadas (el Taller de Margo es un lugar plagado de trampas mágicas, de espíritus y otros seres asociados a novelas góticas). La propia Margo sería una especie de compilación de arquetipos mágicos y espirituales vinculados con lo medieval. Su nombre viene dado por la propia palabra latina *margo*, *marginis* (borde, margen, linde, ribera, orilla). La RAE contiene una definición para margen que viene a ser: “Espacio que queda en blanco en cada uno de los cuatro lados de una página manuscrita, impresa, grabada, etc., y más particularmente el de la derecha o el de la izquierda.” (2023, definición 3). Asimismo, también refiere a la palabra “marginal”, que alude a lo periférico o separado. Tiene sentido en tanto en cuanto el Taller de Margo se ocultó a los habitantes de tinta para que nunca descubrieran como estaban siendo creadas las miniaturas.

Dado el carácter no solo de Margo, sino de todo *Capitaurum* de encontrarse en el linde entre lo histórico y lo tergiversado, entre lo documental y lo artificial, se ha considerado este nombre para la creadora de las miniaturas de la Magna Scriptura.

- **La Amalgama**

La causa del caos en la Magna Scriptura, un ser deforme, conformado por numerosos seres de tinta. Ni siquiera la Orden de la Sagrada Escritura, en un principio, parece saber la procedencia de esta criatura. Se trata del *boss* final de *Capitaurum*, y el cual, si el jugador no ha logrado recolectar los tres Ojos de Santas, marcará el final de la aventura de la escriba.

Se concibe como uno de los enemigos más fuertes del juego. Está conformado por diversos elementos que el jugador recordará de las localizaciones anteriores. Su diseño trata de compilar la gran mayoría de estereotipos sobre la Edad Media: lo oscuro, lo mágico, lo caballeroso, lo espiritual, lo sucio, lo idealizado... Es, en cierta manera, una especie de manifestación de la imagen tergiversada de la Edad Media.

Esta idea se afianza teniendo en cuenta que, en realidad, este ser es obra de los actos de la Orden de la Escritura Eterna. Es el capítulo final de su versión de los hechos del caos que ha llegado a la Magna Scriptura. La Orden necesitaba a una poderosa escriba que fuera capaz de ajustar los desperfectos nacidos de la imperfección de la Sacra Manus y que se han manifestado con el paso del tiempo, llegando a su clímax.

Por ello, requerían de una excusa para rehacer todo de nuevo, para crear un nuevo orden bajo la Sacra Manus que “reescribiera” las Capitales Doradas preexistentes y consolidar así de nuevo su poder. Eso siempre y cuando el jugador no descubra la verdad a través de los Ojos de las Santas, verdad que llevaría a enfrentarse a la misma Sacra Manus y a devolver el estado previo a su llegada, recuperando las Capitales Doradas originales.

- **Marginalia**

La escriba se encontrará con numerosas y variopintas criaturas a lo largo de su periplo. Muchas de ellas vagan sin propósito por el manuscrito, corrompidas por el extraño caos que ha agitado su mundo de tinta. Se tratan de seres que conforman la marginalia, que decoraban los márgenes de las distintas páginas de la Magna Scriptura, y que ahora han olvidado su razón de ser.

El arte de los manuscritos y libros ilustrados medievales ha servido como referencia directa para estas criaturas, tratándose de una fuente inagotable de criaturas bizarras, atractivas y originales. Muchas de ellas obedecen al contexto que las cobija (encontraremos caballeros en el Castillo del Mártir, y monjes en la Catedral o en el Sacro Scriptorium), y representan un aspecto realmente interesante de la labor de los copistas y escribas medievales.



Figura 27. Referentes medievales y diseños de enemigos secundarios.

8.2. Objetos

- **Máscara de escriba**

Máscara de hierro basada en los *scold's bridles*²⁵ y portada por las escribas de la Orden de la Escritura Eterna, diseñada con el objetivo de enmudecer a su portador. La máscara se asegura de que sus bocas no sean abiertas en vida.

²⁵ Instrumentos de castigo y humillación pública que, según la documentación más temprana que atestigua su uso, se empleaban sobre cualquier persona acusada de crímenes como blasfemia o inmoralidad (Museum of Witchcraft and Magic, 2015).

La máscara de la protagonista se encuentra ya oxidada por el paso del tiempo, y se irá manchando progresivamente de tinta conforme vaya avanzando la historia. En la parte superior cuelga un cascabel que emite un sonido característico para cada escriba, de manera que la Escriba Invidente pueda ser capaz de reconocerlas.

En la Magna Scriptura, los sonidos de los cascabeles infunden temor y sobrecogimiento, pues todos en el manuscrito conocen el poder de las escribas y su capacidad para reescribir la historia.



Figura 28. Modelado 3D del prototipo de la máscara de la escriba.

- ***Pennicillus* y *Pennicillus Dorado***

En la Edad Media, el pincel o *pennicillus* era especialmente utilizado para escribir en oro y plata en pergaminos de color púrpura. En los manuscritos y pergaminos medievales, el oro tenía unas connotaciones simbólicas de enorme relevancia al estar vinculado con lo divino y lo supraterrrenal.

El *pennicillus* será el arma base de la escriba, será el instrumento que utilizará para reescribir las malformaciones de tinta y someter a las Letras Doradas. La Escriba Invidente será otro de los personajes que portará un *pennicillus*, pero el suyo será dorado, prueba del cargo y del poder que esta mujer mantiene dentro de la Orden.

Cuando el jugador se enfrente a este enemigo, la Escriba insuflará de poder mágico el pincel, mostrando su forma definitiva: un pincel del tamaño de un mandoble que es manipulado a modo de objeto de contusión.

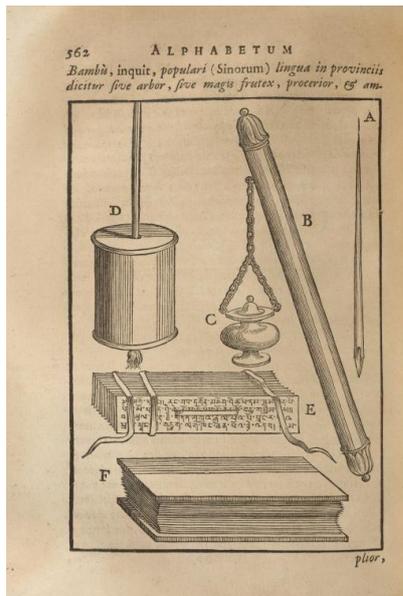


Figura 29. Imagen de referencia para el diseño del Pennicillus Dorado (extraído de: <https://digitalcollections.nypl.org/items/510d47e3-ed09-a3d9-e040-e00a18064a99>)

El *pennicillus* de la protagonista será de proporciones más humildes, siendo la herramienta que se concede a aquellas escribas que parten a tierras lejanas a petición de la Orden.

- **Bombas de escriba**

Herramienta de ataque de la escriba que le permite herir a sus enemigos y destruir obstáculos. El diseño referencia el dibujo de una bomba simple incluido en el *Feuerwerksbuch*, un libro de artillería del siglo XV realizado por Martin Merz, maestro cañonero bajo las órdenes del Conde Palatino del Rin, Federico I (1425-76).



Figura 30. Diseño de las bombas de escriba.

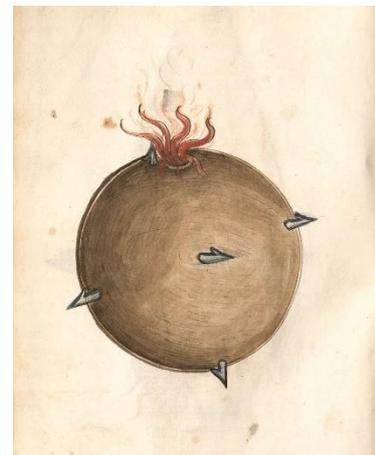


Figura 31. Dibujo de una bomba simple (*Feuerwerksbuch*, BSB Cgm 599, recuperado de https://daten.digital-sammlungen.de/bsb00045460/ima_138)

- Flores de la Gran Escriba

Dones de la Gran Escriba que otorgan habilidades especiales. La imagen está inspirada de un dibujo extraído del *Libro degli uomini famosi* (MS G.36, fol. 32v, recuperado de: <https://ica.themorgan.org/manuscript/page/12/76970>)



Figura 33. Diseño de las Flores de la Gran Escriba.



Figura 32. Mano sujetando una flor con los dedos índice y pulgar en el Libro degli uomini famosi.

9. Localización

En el momento en el que se está realizando este *game design document*, el juego está siendo desarrollado y diseñado en castellano. No obstante, para las siguientes etapas de desarrollo y una vez se cuente con los medios necesarios, se dedicará una parte importante del trabajo a la localización del juego.

En un presente en el público *gamer* está experimentando un crecimiento imparable, la localización y la adaptación cultural es vital para hacer llegar la obra a todos los sectores posibles.

Más aún en un videojuego que, además de intencionalidad lúdica, tiene una intencionalidad didáctica y educativa de gran relevancia. Por esta razón, no solo se hace necesario una traducción del videojuego en aspectos como el interfaz o las opciones de juego, sino que la narrativa y la información histórica que la acompaña debe ser correctamente traducida para que pueda cumplir su función formativa. Y es que la localización no es únicamente adaptar cultural y lingüísticamente los textos, sino que se requiere también conocimiento de elementos técnicos relativos al software y al hardware (linguaserve, s.f.). Por estas razones, se llevaría a cabo un presupuesto para seleccionar a una empresa de localización de videojuegos que posibilite un correcto trabajo de localización.

Se tendrán en cuenta otros aspectos como los siguientes:

- Dar a elegir la posibilidad de aumentar o disminuir el tamaño de los textos.
- Ofrecer distintos niveles de dificultad para diferenciar entre *hardcore gamers*²⁶ y *casual gamers*²⁷.
- Durante el juego, algunos enemigos puede que emitan unos sonidos que son el anticipo de un ataque concreto, o quizás haya elementos sonoros como campanas o instrumentos que tratan de atraer al jugador. Para aquellas personas con discapacidades auditivas se plantea la inclusión de pistas de audio descriptivas.

10. Aspectos a completar y resolver

Como ya se ha comentado previamente, *Capitaurum* es un videojuego que se encuentra en fase de desarrollo. A través del producto resultante se ha querido llevar a cabo una primera aproximación a una obra multimedia en el contexto del Trabajo Final del máster de Artes Visuales y Multimedia. Este proyecto constituye la parte práctica de un trabajo teórico-práctico centrado en la representación del Medievo en el videojuego.

La versión jugable que complementa el proyecto presentado no pretende ser el resultado final de la obra, sino que simplemente trata de mostrar una idea general de las mecánicas del juego, así como de parte del diseño artístico.

Por ello, existen todavía varios aspectos que requieren de una detenida reflexión para poder desarrollarse, completarse y resolverse.

- a. Guion y narrativa → El lore e historia de *Capitaurum* es uno de los ámbitos más trabajados en el momento en el que se presenta dicho proyecto. Se han explicado algunos de los conceptos fundamentales de su narrativa, así como los puntos clave del guion que el jugador accederá mediante su avance en el juego. No obstante, todavía es necesario profundizar en el diseño narrativo del juego, y, sobre todo, en su intrincación con la historia medieval. Es necesario verter más esfuerzos en mostrar al jugador la reapropiación de los estereotipos medievales.

²⁶ Según Ruíz-Estramil: "El *hardcore gamer* es el *gamer* prototípico, el "*true*", verdadero ejemplo de *gamer* popularizado hasta ser in icono de sí mismo, cumplir con una serie de requisitos. [...] alguien que domina la técnica en alguno de sus juegos." (2019, p. 577).

²⁷ "En este caso el jugador no cumple con los mismos requisitos ni se identifica con ellos como posible fuente de reconocimiento, resaltando una menor "inversión monetaria" [...]. Se presenta, por tanto, como una fórmula distinta de acercarse al videojuego. (Ruíz-Estramil, 2019, p. 578).

11. Bibliografía

- Corominas, J. (1987). *Breve diccionario etimológico de la lengua castellana*. (3ª ed.). Editorial Gredos.
- Linguaserve. Multicultural Communication Experience (s.f.). *¿Cómo es el proceso de localización de videojuegos y pasos a seguir?* <https://linguaserve.com/como-es-el-proceso-de-localizacion-de-videojuegos-pasos-a-seguir/>
- Litaker, N. (2020). Lost in Translation? Constructing Ancient Roman Martyrs in Baroque Bavaria. *Church History*, 89, 801-828. <https://doi.org/10.1017/S0009640721000020>
- Molina Molina, Á. L. (1999). Viajeros y caminos medievales. *Cuadernos de Turismo*, (4), 111-126.
- Museum of Witchcraft and Magic (25 de octubre de 2015). *Object of the month – Scold's bridle*. <https://museumofwitchcraftandmagic.co.uk/news/object-of-the-month-scolds-bridle/>
- Pérez-Cambrodí, R. J. (s.f.). ¿Quién fue Santa Otilia? Artículo elaborado por el óptico-optometrista Rafael José Pérez-Cambrodí. *Universidad de Alicante. Departamento de Óptica, Farmacología y Anatomía*. <https://dofa.ua.es/es/jornadas-y-otras-actividades/quien-fue-santa-otilia-articulo-elaborado-por-el-optico-optometrista-rafael-jose-perez-cambrodi.html>
- Real Academia Española (2023). Ajar. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 28 de agosto de 2024, de <https://dle.rae.es/ajar>
- Real Academia Española (2023). Misal. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 28 de agosto de 2024, de <https://dle.rae.es/misal>
- Ruíz-Estramil, I. B. (2019). Reseñas de libros e informes. Identidad Gamer. Videojuegos y construcción de sentido en la sociedad contemporánea. D. Muriel. Barcelona: Anaitgames, 2018. *Revista Española de Sociología*, 28(3), 577-579. <https://doi.org/10.22325/fes/res.2019.23>
- The Fitzwilliam Museum (s.f.). *Cardinal Angelo Acciaiuoli*. ILLUMINATED. Manuscripts in the making. Recuperado el 28 de agosto de 2024, de <https://www.fitzmuseum.cam.ac.uk/illuminated/manuscript/discover/the-missal-of-cardinal-angelo-acciaiuoli/owner/cardinal-angelo-acciaiuoli>

Universidad Complutense de Madrid (s.f.). *Libro de Horas*. Recuperado el 28 de agosto de 2024, de <https://www.ucm.es/quidestliber/libro-de-horas>

Venegas Ramos, A. (2021, 3 de junio). Vox y la memoria de España. *laU. Revista de cultura y pensamiento*. <https://la-u.org/vox-y-la-memoria-de-espana/>

Yarwood, J. (2019, 6 de noviembre). *How Blasphemous' level design iterates on classic Metroidvanias*. Game Developer. Recuperado el 5 de septiembre de 2024, de <https://www.gamedeveloper.com/design/how-i-blasphemous-i-level-design-iterates-on-classic-metroidvanias>

12. Índice de figuras

Figura 1. A la izquierda, una página del Misal del Cardenal Angelo Acciaiuoli (s. XV); a la derecha, miniatura de Las muy ricas horas del duque de Berry (s. XV).....	8
Figura 2. Nuestra Señora de la Faz Ennegrecida. Arte oficial de un enemigo de Blasphemous inspirado en una leyenda medieval sevillana.	9
Figura 3. Captura de pantalla de Inkulinati.....	10
Figura 4. Capturas de pantalla de Pentiment.....	10
Figura 5. Bocetos del diseño de niveles de Blasphemous (extraído de Yarwood, 2019).	15
Figura 6. Prototipado del world map de Capitaurum	16
Figura 7. La construcción del Templo de Salomón: los artesanos en las canteras (Jean Bondol, 1372, KB, National Library of the Netherlands. Recuperado de https://www.europeana.eu/item/9200122/BibliographicResource_1000056125404).....	23
Figura 8. Arriba a la derecha, ilustración de la ciudad de Falconia en Berserk; arriba a la izquierda, arte oficial del Castillo de Lothric de Dark Souls III; abajo, pintura en venta del Palacio de Beauclair en The Witcher 3.....	26
Figura 9. “Septiembre”. Miniatura de Las Muy Ricas Horas del Duque de Berry con el castillo de Saumur de fondo.	26
Figura 10. A la izquierda, San Jerónimo en el Scriptorium (Maestro del Parral, Monasterio de San María del Parral, s. XV); a la derecha, la poeta y escritora francesa Christine de Pisan en su estudio (La ciudad de las damas, 1405, Bibliothèque nationale de France, Département des manuscrits, Français 609, fol 2v).	28
Figura 11. Captura de pantalla del menú inicial de Capitaurum.....	30
Figura 12. Diseño de la Escriba Anónima, protagonista de Capitaurum.....	33

Figura 13. Miniatura de un hombre combatiendo a un caracol. (Justinianus, s. XV, Institutiones. Recuperado de: https://initiale.irht.cnrs.fr/codex/9048)	34
Figura 14. Representación de Helena de Troya (Robinet Testard, 1497, Ovide, Héroïdes. Recuperado de: https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8427253m/f191.item.r=Ovide)	34
Figura 15. Diseño de la Escriba Invidente.....	35
Figura 16. Fotograma de Destino de Caballero.....	35
Figura 17. Miniatura de Le livre du Coeur d’amour épris.....	35
Figura 18. Diseño del Caballero del Corazón Prendido.....	36
Figura 19. Chivalry, de Frank Bernard Dicksee (1885).	37
Figura 20. The Knight Errant, de John Everett Millais (1870).	37
Figura 21. A la izquierda, representación de Santa Lucía en un manuscrito medieval; a la derecha, detalle de Santas Cristina y Otilia de Lucas Cranach el Viejo.	38
Figura 22. Diseño de la Glosa que acompañará a la escriba.	39
Figura 23. Arte oficial de Melquíades, El Arzobispo Exhumado, boss de Blasphemous. Recuperado de: The Game Kitchen (2019). The Art of Blasphemous. GTM Ediciones.....	41
Figura 24. Esqueleto enjoyado de San Alberto en la Iglesia de san Jorge de Reichenau. Recuperado de: https://academiaaesthetics.com/gallery/bejeweled-skeleton-of-saint-albertus/	41
Figura 25. Miniatura del Salterio de Luttrell (ms. Add MS 42130, c. 43v, recuperado de: https://www.foliamagazine.it/dance-dance-dance-la-piaga-del-ballo-e-altre-isterie-di-massa/	43
Figura 26. Cristine de Pisan ayudando a construir la “Ciudad de las Damas” (Harley MS 4431, f. 290r, recuperado de: https://blogs.bl.uk/digitisedmanuscripts/2013/06/christine-de-pizan-and-the-book-of-the-queen.html	43
Figura 27. Referentes medievales y diseños de enemigos secundarios.	45
Figura 28. Modelado 3D del prototipo de la máscara de la escriba.	46
Figura 29. Imagen de referencia para el diseño del Pennicillus Dorado (extraído de: https://digitalcollections.nypl.org/items/510d47e3-ed09-a3d9-e040-e00a18064a99	47
Figura 30. Diseño de las bombas de escriba.	47
Figura 31. Dibujo de una bomba simple (Feuerwerksbuch, BSB Cgm 599, recuperado de https://daten.digital-sammlungen.de/bsb00045460/image_138	47
Figura 32. Diseño de las Flores de la Gran Escriba.	48

Figura 33. Mano sujetando una flor con los dedos índice y pulgar en el Libro degli uomini famosi. 48