

TFG

DAWN OF THE AGON

PREPROYECTO DE ROL: LIBROJUEGO Y VIDEOJUEGO

Presentado por Lydia Huijbregts Jaén

Tutor: María Lorenzo Hernández

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2015-2016



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

“Dawn of the Agon” es un trabajo que consiste en el diseño y elaboración de la preproducción de un videojuego dirigido a un público adulto, desde el guion literario y el diseño de personajes y escenarios, hasta la creación de un mockup para la interfaz y controles para consolas. Esta memoria recoge todo el proceso de investigación y creación, incluyendo los datos analizados y desarrollo de dicho proyecto, desde el marco teórico al práctico.

Palabras clave: rol, mitología, librojuego, videojuego, griego, nórdico.

SUMMARY AND KEY WORDS

“Dawn of the Agon” is a project consisting in the design and elaboration of the preproduction of a mature rated videogame, from the literary script, the character and scenery design to the game design mockup and control adjustment to different consoles. This report collects all the investigation process, the data analysed and the development of this project from the theoretical framework to the practical one.

Key words: role, mythology, game-book, videogame, Greek, Nordic.

AGRADECIMIENTOS

A María Lorenzo, mi tutora, que ha tenido la santa paciencia de tutorizarlo y saber ponerme los pies en la tierra cuando me iba por las ramas o la locura era demasiado evidente.

A mis queridas amigas y compañeras Cristina, Sacri, Silvia y Ascen. Sin ellas no habría podido terminar este proyecto mientras recorríamos juntas este último año de estudios.

Y, finalmente, a mi familia y a mi pareja, por haber sabido aguantar mis momentos de estrés, comprendiéndolo y sin dejar de animarme.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	6
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	7
2.1. Objetivos.....	7
2.2. Metodología	7
3. MAPA CONCEPTUAL.....	9
4. GÉNERO: ROL	10
4.1. Librojuegos	10
4.2. Videojuegos	11
4.3. Intención del rol en el Proyecto.....	12
5. CONCEPTO E IDEA.....	13
5.1. La historia.....	13
5.1.1. <i>Sinopsis</i>	13
5.1.2. <i>Tema</i>	13
5.1.3. <i>Mitología</i>	13
5.1.4. <i>Simbología</i>	14
5.2. Escenarios.....	15
5.2.1. Mundo Antiguo: Reino de Vann	15
5.2.2. Mundo Presente: Reino de Neró	16
5.2.3. Mundo de los Dioses: Valhalla.....	17
5.2.4. Mundo de la Muerte: Inframundo.....	18
5.2.5. Mundo suspendido: El Pozo de Urd	18
5.3. Personajes.....	19
5.3.1. Súbditos del Reino de Vann	19
5.3.2. Súbditos del Reino de Neró	20
5.3.3. Otros personajes.....	22
5.4. Naming.....	22
6. DESARROLLO DEL PROYECTO.....	23
6.1. Guion Literario	23
6.2. Concept Art.....	25
6.2.1. <i>Personajes</i>	25
6.2.2. <i>Escenarios</i>	26

7. ESTADO DEL PROYECTO	27
8. CONCLUSIONES.....	28
9. BIBLIOGRAFÍA.....	29
10. FILMOGRAFÍA.....	31
11. VIDEOJUEGOGRAFÍA	32
12. ÍNDICE DE IMÁGENES.....	35
13. ANEXOS	36

1. INTRODUCCIÓN

“Y una vez que la tormenta termine, no recordarás cómo lo lograste, cómo sobreviviste. Ni siquiera estarás seguro si la tormenta ha terminado realmente. Pero una cosa sí es segura: cuando salgas de esa tormenta no serás la misma persona que entró en ella. De eso se trata esta tormenta.”¹

Fragmento de *Tokyo Blues: Norwegian Wood* de Haruki Murakami

Dawn of the Agon es un proyecto de guion de rol para el videojuego y librojuego que llevaría su nombre. El estado del proyecto como librojuego es en fase de escritura de los Actos II y III, mientras como videojuego es de preproducción con el concept art de personajes y escenografía.

Desde que soy consciente de ello, el concept art, los diseños, de un videojuego siempre me han llamado la atención, el cómo de tantas opciones se elige una como válida y se descartan las demás, así como los motivos que llevan a ello o a realizarlo de otra manera. Muy curioso también cómo todos estos diseños, normalmente recopilados en libros de arte, no eran tan conocidos en España y, en general, en el mundo del Arte. Aunque bien esto podría ser por la visión que los videojuegos muestran al exterior: una potente industria de entretenimiento.

Durante todos los meses que ha supuesto la elaboración de esta idea, renuncié al pensamiento de algo más simple para hacer lo que mi corazón me dictaba en este trabajo, pues no deseaba confinarme a una idea que me desmotivara y me hiciera abandonar a mitad. Entonces mi motivación pasó a querer participar y poder concebir el proceso creativo de un videojuego a partir de un guion que crearía.

La expectativa de elaborar una idea simple que me permitiera terminar la carrera cuanto antes, se desvaneció en el aire. Esta compleja pero sugerente idea de guion de rol y concept art para videojuegos me llamó la atención. Ya no estaba satisfecha con sólo pasar el tiempo y no sólo porque el proyecto lo merecía. Ahora quería formar parte de él.

¹ MURAKAMI, Haruki. *Tokyo Blues: Norwegian Wood*. España: Tusquets Editores, 2007.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. Objetivos

En su comienzo, este proyecto tenía un objetivo bastante claro: contar la historia de Hades y Perséfone, pertenecientes a la mitología griega, de una forma diferente.

Un proyecto personal es el Trabajo de Fin de Grado, evoluciona con el paso del tiempo. Este proyecto no fue menos, desarrollándose a otros campos del dibujo que comenzaba a conocer a través de las clases mientras planteaba incógnitas sobre la propia satisfacción que sentía realizando de esta manera el trabajo. Fue la simple pregunta “¿y si...?” el que cambió el proyecto. Y con él los objetivos que me había planteado hasta el momento.

El proyecto nacía como un preproyecto de librojuego y videojuego que contaría con los siguientes objetivos:

- Elaborar el primer acto del guion de rol utilizando la mezcla de mitologías griega y nórdica coherentemente, resaltando su carácter narrativo y la base acto – consecuencia.
- Estudiar los principales géneros y referentes del mundo del librojuego y videojuego en relación al proyecto.
- Realizar el trabajo de dirección artística del videojuego, a saberse: concept art de personajes y escenarios.
- Realizar el trabajo de dirección técnica del videojuego, a saberse: estudio y diseño de la jugabilidad, así como de las interfaces.

En cuanto a la parte más emocional como autora de este proyecto: disfrutar, disfrutar como una niña pequeña con la creación y el desarrollo de este proyecto, por mucho trabajo y dolores de cabeza que supusiese.

2.2. Metodología

La metodología empleada atiende a un interés personal por el estudio de las mitologías griegas y nórdicas, pilares culturales del continente europeo; así como de la pasión que me despiertan las historias de rol y lo que provocan en el jugador, bien sean experimentadas a través del papel o de la pantalla.

En un primer lugar se realicé un estudio de ambas mitologías para encontrar las similitudes y diferencias, creando a partir de ello un primer guion

que serviría como primer esbozo para un brainstorming², del que finalmente nacería la historia inicial. Seguidamente, con más investigación y vueltas de tuerca, la trama final se asentaría.

Siguiendo el esquema lineal de *Inicio – Nudo – Desenlace* para tener la base, y posteriormente realizando un nuevo esquema incluyendo las decisiones, situé las consecuencias de las acciones como respuesta y unión en el hilo de la historia.

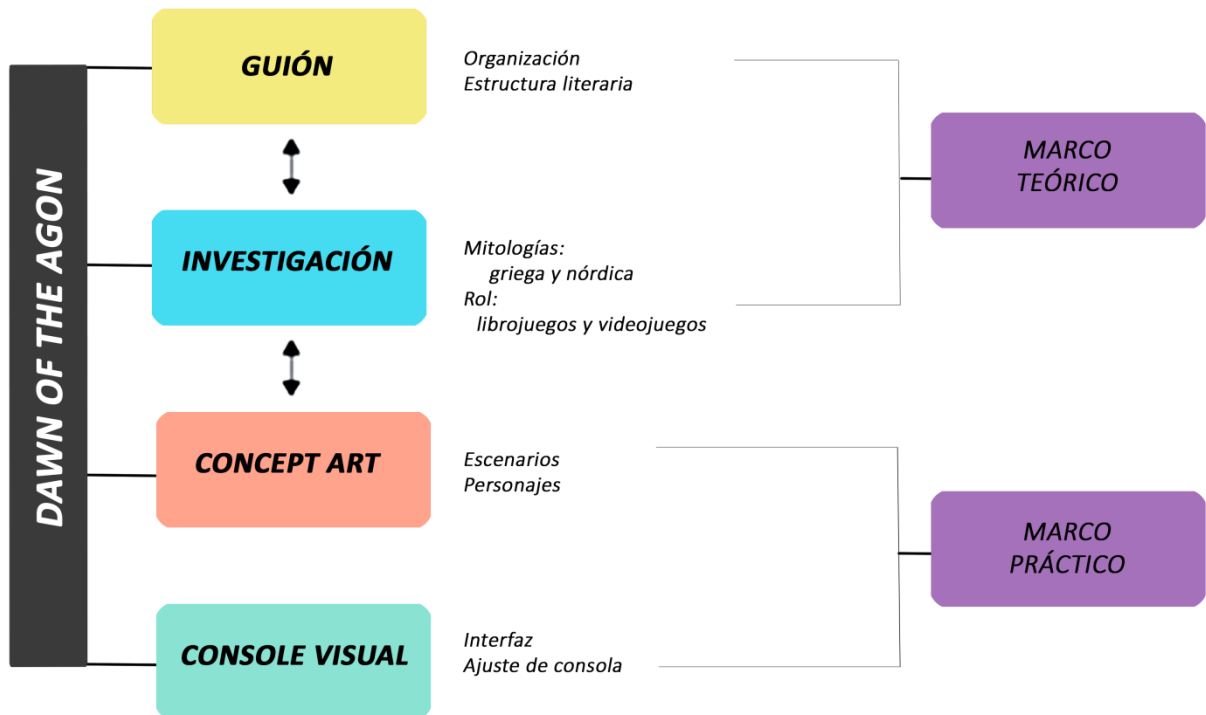
Una vez ajustadas las correcciones del guion, que no definitivas, ya que sufriría modificaciones hasta el final, proseguí con el diseño de los personajes así como su vestuario y armas simultáneamente a los escenarios. Fue muy importante no perder el concepto de videojuego en estos dos últimos con respecto a la jugabilidad y las posibilidades del jugador porque el diseño debía ajustarse visualmente a los deseos de edición del usuario como. El esbozo de las clases funciona como establecimiento del modo de juego, así como las razas de los personajes funcionan como consolidación de las mitologías presentadas.

Una vez ajustado el apartado artístico, que definía la estética del juego, el siguiente proceso fue el estudio del apartado técnico de los videojuegos: la interfaz y el diseño de jugabilidad, llamado también *interface and game design*, lo que implica conocer las tecnicidades del campo así como el estudio de los controles para una mejor interacción del usuario.

Finalmente, la unión de la parte de documentación, la técnica y la artística han dado lugar a este proyecto llamado *Dawn of Agon*.

² **Brainstorming:** Es una técnica basada en la exposición de manera informal y libre de todas las ideas en torno a un tema o problema planteado que ayuda a estimular la creatividad.

3. MAPA CONCEPTUAL



4. GÉNERO: ROL

4.1. Librojuegos

Un librojuego es una obra literaria escrita en la que el autor pretende involucrar al lector en el seno de la historia, permitiéndole decidir sobre el curso de esta. Para reforzar tal implicación, suele usarse la segunda persona del singular (tú, lector).

A diferencia de un libro común, un librojuego no se lee de principio a fin, sino que debe seguir las indicaciones del texto que está leyendo para poder realizar las diferentes opciones expuestas. Cada opción mostrada indica un número de página o texto por donde la historia continúa, acorde con la acción escogida, por lo que los textos a para continuar la trama no se encuentran en orden, razón por la que no puede leerse como un libro convencional. Más tarde se incorporarían las opciones de dados y fichas de habilidades a estos libros como modo de juego, permitiendo así una mayor libertad al lector de hacer frente a los obstáculos que aparecían en el libro.

Estos libros fueron muy populares durante la década de los ochenta bajo el nombre "*Elige tu propia aventura*", como los de la archiconocida saga de *Dungeons & Dragons*. En la década siguiente surgiría el primer libro de la saga *Fabled Land: The war-torn Kingdom*, escrito por Dave Morris y Jamie Thomson, siendo una revolución por su cambio de organización de la trama con respecto a los anteriores, pasando de ser una historia principal a ser un conjunto de misiones independientes por nivel de dificultad. Es en esta misma línea donde se sitúa uno de los librojuegos más nuevos: "*Destiny Quest I: La Legión de las Sombras*" de Michael J. Ward, aunque sigue habiendo algunos que mantienen su estructura más clásica, como es el caso de "*Héroes de Acero*" de David Velasco.

Actualmente, el género de los librojuegos está en decadencia y es poco conocido por los jóvenes, no siendo así entre la población adulta que pudo disfrutar de su apogeo durante el siglo pasado. Pese a ello, los librojuegos han encontrado en internet la solución a su decaimiento y escasa divulgación, mediante la creación de páginas dedicadas a ellos. Una de ellas es *Proyecto AON*,³ que publica librojuegos cedidos legalmente por Joe Dever, escritor de literatura fantástica. La otra es *Chronicles of Arborell*⁴, una página sobre la saga que lleva su nombre, con más de ochenta volúmenes y conocida por

³ Proyecto AON, < <http://www.arborell.com/gamebooks.html> > [Última consulta: 15 junio de 2016]

⁴ Chronicles of Arborell, < <http://www.arborell.com/index.html> > [Última consulta: 15 de junio de 2016]



Ilustración 1. Portada "*Héroes de Acero*".

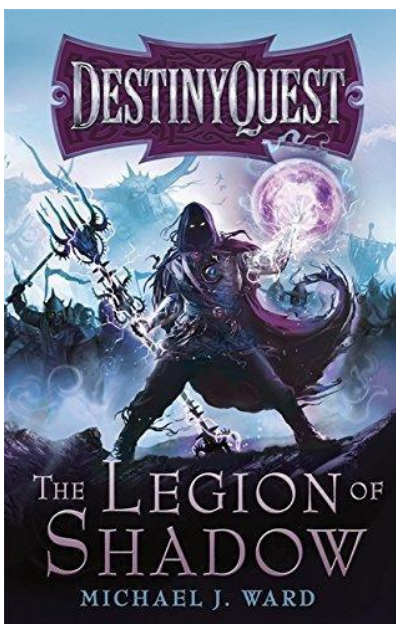


Ilustración 2. Portada "*Destiny Quest I: The Legion of Shadow*".

organizar el mayor concurso de literatura relacionada con librojuegos del mundo hoy en día: el concurso Windhammer.

Cuando comencé con este proyecto creí que realizar un guion de rol no será tan diferente como crear un guion literario normal. Gran error. Desconocía la forma de organizarlo y plantearlo, necesitaba ayuda, por ello decidí escribir a dos autores cuyos libros me habían impactado: Michael J. Ward me ayudó a comprender que escribir un librojuego requería de una muy adecuada organización, mental y física, y comprender que sin una buena continuidad, la historia, por buena que fuese, fracasaría. David Velasco tendió su mano en la forma de estructurarlo, siendo tan amable de explicarme el método que empleaba, que sería el que finalmente utilizaría.

4.2. Videojuegos

Un videojuego de rol o RPG, es aquel género de juegos donde se adopta el papel de un personaje que atraviesa diversas situaciones, y donde el jugador tiene el poder de decisión sobre el desarrollo del juego. Un desafío habitual a la hora de desarrollar RPGs de acción es incluir contenido más allá de matar enemigos

El género comenzó en los años 70 inspirados en los librojuegos, aunque no sería hasta la mitad de la década de los 90 cuando incrementaría su número, siendo los subgéneros más populares el Rol de acción y las aventuras gráficas. *Diablo* (1996) y *Baldur's Gate II: Shadow's of Amn* y *Diablo II* (2000), fueron algunos de los juegos que marcaron un antes y un después en la narrativa y forma de jugar, llegando a ser auténticos iconos.

Centrándonos en el rol de acción de este proyecto, subgéneros centrados en el combate y la acción, encontramos algunos ejemplos aclamados desde sus inicios como son *Mass Effect*, *Dragon Age*, *The Elder's Scroll* y *The Witcher*. Estas sagas son las que he utilizado como referentes en jugabilidad y organización de la trama. A diferencia de lo que comúnmente se concibe, un videojuego de rol no tiene por qué estar situado en un ambiente medieval fantástico: *Mass Effect*, con su ambiente de ciencia ficción, lo demuestra.

Durante el transcurso de los años, estos videojuegos han evolucionado permitiendo al jugador explorar por mundos abiertos, es decir, sin restricciones de caminos, así como incrementar exponencialmente las decisiones para el personaje sin perder un ápice de acción, además de la personalización del sujeto que manejamos.

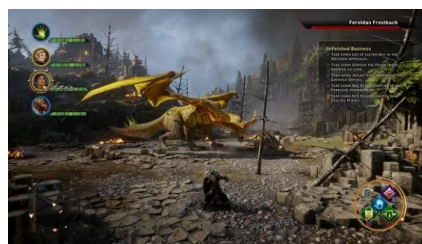


Ilustración 4. *Baldur's Gate II*. Captura de pantalla.

Ilustración 3. *Dragon Age Inquisition*. Captura de pantalla.

Comparación de gráficos y modo de juego de 2000 a 2014. Los juegos pertenecen a la misma compañía.

4.3. Intención del rol en el Proyecto

*“It’s so much easier to see the world in black or White. Gray... I don’t know what to do with gray”*⁵

Garrus Vakarian, *Mass Effect 2*

El comienzo de una historia, sea leída o jugada (o ambas en el caso de muchos librojuegos), sitúa al jugador en una situación muy interesante desde el punto de vista de acto – consecuencia, especialmente durante la primera partida cuando, virgen ante el mundo que se le presenta, debe descubrir por sí mismo lo que se le presenta, tomar una decisión al respecto y afrontar las consecuencias, sean buenas o malas.

Se ha comentado que en cierto modo la primera partida de rol de un videojuego o librojuego es como una decisión en la vida real, con la diferencia de tener siempre la posibilidad de guardar antes de enfrentarte a ello y volver atrás para cambiar el desenlace si no nos agrada.

Esta visión ha aumentado el valor de las historias de este género, volviéndolas cada año más maduras y morales, muchas veces paralelas a las situaciones que se sucedían en el mundo real. Curiosamente, en los últimos años, la evolución de estas decisiones y sus actos no sólo se basan en hacer que el personaje se enfrente a ello, sino también hacen que el jugador se comprometa, a veces incluso moralmente. Las decisiones han pasado de ser entre un blanco o negro, es decir, bien o mal, a volverse de una moralidad grisácea en la que ninguna decisión es la correcta, pero tampoco errónea, vista desde el juego y desde el mundo real, basado en la perspectiva de cada uno.

Por ello, mi intención es desarrollar una historia donde los tintes de las decisiones acaben volviéndose grises a medida que avanza, para finalmente enfrentar al personaje con una elección y al jugador con otra, sobre el que recaerá el peso de la decisión y las consecuencias, juzgándose a sí mismo como método de reflexión. Siempre desde el campo de la moralidad gris.

Dawn of the Agon será un videojuego donde muchos aspectos serán controlados por las decisiones de los jugadores. Si alguna de dichas decisiones no gustan a otro jugador de la historia no es indicativo de que sea la forma incorrecta de jugarlo. Todas las opciones son aceptables y posibles de ser canon en la partida. La magia de todo esto es la oportunidad de crear nuestro propio canon. Básicamente, lo que se pretende decir con esto es que un canon sea válido para un jugador no significa que lo sea para otro.

⁵ *“Es tan fácil ver el mundo en blanco y negro. Gris.../ no sé qué hacer con gris.”* Garrus, *Mass Effect 2*. Bioware, 2009.

5. CONCEPTO E IDEA

5.1. La historia

5.1.1. Sinopsis

“Me llamo Hades y soy un dios”.

La historia de *Dawn of the Agon* gira en torno a Hades, un humano mago, sobre el que recaerá el peso de la deidad. Descubrirá que ser un dios no le exime de estar en un inminente peligro, muchas veces encontrándose más cercano de lo esperado. Salvar el mundo y a sus amigos de sí mismos no será tarea fácil, aún menos cuando la posibilidad de salvarse pelagra.

Es la historia de una persona común y corriente sobre la que recae una responsabilidad que le viene grande y a la que deberá adaptarse: aprender a luchar en una guerra anterior a su existencia y, sobre todo, luchar por la verdad.

5.1.2. Tema

Posiblemente es el apartado más complejo que jamás habré realizado. El tema cambió varias veces durante el proceso de creación pero, finalmente, el término, o mejor dicho, la frase que mejor se adapta a este proyecto es: “La entropía siempre vence”. Más en el sentido de caos e historia que de química.

Si observo un sistema en su conjunto – y dicho sistema es la historia, lo que conozco –, ¿cuánto sé realmente de las partes que lo componen? Podrás saber lo que has vivido pero sólo podrás especular con lo visto y oído, transformando lo que sabes en la verdadera realidad: el caos, y el caos siempre vence... aunque sea el origen del mundo.

5.1.3. Mitología

Las mitologías escogidas para este proyecto son la griega y la nórdica.

La primera tuvo su apogeo en el siglo VII a.C., mientras que la segunda durante el siglo XII⁶. No obstante, se eliminó el concepto del tiempo entre ellas, tomándolas como si se hubiesen tenido su cénit casi paralelamente.

⁶ En el siglo XII Snorri Sturluson escribió la *Edda Poética*, permitiendo una transcripción de la mitología nórdica más amplia, de la cual muy pocas leyendas habían pasado al papel desde la transmisión oral.

En vista a esa eliminación de la barrera del tiempo, se introduce la mitología nórdica, y por tanto a los vikingos, como una sociedad más desarrollada tecnológica y arquitectónicamente hablando; mientras que la mitología griega, cuyo esplendor fue anterior a la nórdica, se presenta como una sociedad más reciente y joven, sin perder su carácter clásico.

La mitología griega y la nórdica comparten muchas similitudes que han sido clave para hacer factible la unión de ambas en esta historia. Similitudes como la transmisión oral, la falta de libro sagrado y el relato de la vida y aventuras de una amplia variedad de dioses, héroes y otras criaturas mitológicas.

La desigualdad entre ambas radica en lo más básico y se puede afirmar que la mayor diferencia se encuentra en el extremo de los dioses. En la mitología griega no hay apocalipsis, es decir, no hay fin del mundo. Los dioses siempre estarán en el Monte Olimpo, gobernando sobre la tierra. La mitología nórdica, por el contrario, tiene un final definitivo del mundo: el llamado Ragnarok, cuando los grandes héroes del pasado volverían de entre los muertos para la batalla. Durante el Ragnarok, cuando el gran lobo Fenrir se libere de sus cadenas, muchos de los principales dioses morirían en batalla con los mayores enemigos y criaturas de la mitología.

¿Cómo se situaron ambas mitologías juntas en la historia? La mitología nórdica sería representada por los elfos, una raza antigua que dominaba un reino llamado Vann. Posteriormente sería derrotada por la raza humana, que representaría la mitología griega y su expansión, tomando el reino bajo el nombre de Neró. Hay un mundo de los dioses, llamado Valhalla, donde los héroes y dioses viven gobernando el destino. Se incluirá un Ragnarok al final de la historia.

5.1.4. Simbología

La simbología en este juego será sutil pero clara si se conoce el significado de los elementos presentados. Ejemplos de la simbología más evidente serán:

- **La mariposa azul:** Jean Chevalier indica en su libro *Diccionario de los símbolos* que la mariposa es la forma que se le da al alma cuando sale del cuerpo de los muertos. En la Historia del Arte es observada también como símbolo de fragilidad y percedero, como se puede observar en el cuadro *Ala de mariposa* del artista del Informalismo europeo Wols (1947). También en el videojuego *Life is Strange* se puede observar este simbolismo.



Ilustración 5. Mariposa azul de *Life is Strange*, representa el alma del personaje Clhoe.

- **Las ofrendas a los dioses:** durante el juego los ciudadanos rezarán a los dioses. Sus ofrendas son velas para la individualidad del ser (para Ares), oro para llegar a la gloria (Odín), agua la prosperidad y fertilidad (Perséfone) , y piedras para la protección y el poder (Hades).
- **Lobo:** el simbolismo de este animal entraña dos aspectos: uno feroz y malvado, traedor del apocalipsis y la destrucción (mitología nórdica), y el otro benéfico porque ve en la noche y es símbolo de luz (mitología griega). Esta dualidad estará presente en Hades y Velkam.
- **Cuervos:** en la mitología griega son los símbolos de la memoria y el pensamiento, así como el principio de la creación. En Grecia estaba consagrado a Apolo y desempeñan el papel de mensajeros de los dioses, cumpliendo funciones proféticas. En el juego está representado por Perséfone.

5.2. Escenarios

El transcurso de la historia nos llevará por tres mundos principales: el reino de Neró, Valhalla y el Inframundo; mientras que el reino de Vann será fundamental como trasfondo histórico tanto en personajes como en reinos, y el Pozo de Urd como puente de paso.

5.2.1. Mundo Antiguo: Reino de Vann

El Reino de Vann fue un próspero reino gobernado por elfos hace muchos siglos. Su capacidad conquistadora fue poderosa y pronto aumentaron su dominio en el mundo. No obstante, como todos los grandes reinos e imperios de la historia, cayó ante una fuerza mayor: la humana. Se libró una última batalla, conocida como la Batalla de Forening, en el Bosque Smaragdskog,⁷ donde fueron derrotados y sus gentes diezmadas, hasta que sólo quedó el recuerdo como muestra de su existencia.

La influencia arquitectónica de los edificios desmoronados y en ruinas, así como el barrio en el que viven los elfos en la capital humana, tendrán dicho estilo: casas de madera rectangulares cubiertas por paja o tablas en su mayoría. También encontraremos edificios comunitarios en el barrio elfo, cuyos tejados son drakkars al revés, embarcaciones largas y estrechas de casco trinchado y con remos utilizados por los vikingos. Así mismo, los elfos tomarán nombres de origen nórdico en su mayoría, a no ser que formen parte de la



Ilustración 6. Típica casa vikinga.

⁷ Smaragdskog es la combinación de las palabras “*smaragd*”, que significa esmeralda en noruego, y “*skog*”, bosque.

sociedad humana, en cuyo caso adoptarán un nombre de origen griego y, aunque formen parte de dicha sociedad y vistan como ellos, siempre llevarán abalorios o prendas cosidas con dibujos vegetales, animales o símbolos como el *Valknut*, como muestra de su origen.

Se mantendrán la mayoría de las clases sociales como los jarl, los jefes de los barrios elfos y representante de su gente; los huscarles, que serán los nobles dentro de la sociedad elfa; los bondi, el grueso de la población, formado por guerreros, comerciantes y artesanos; y los thraell, los esclavos y los de más baja casta. Los konnugr, es decir, los reyes de la sociedad vikinga, no formarán parte, dado que han sido conquistados. Se mantendrán también a los druidas y las volvä (sacerdotisas de los dioses antiguos).

No sólo la arquitectura forma parte de la cultura nórdica, también lo son las batallas, inspiradas en hechos reales. La Batalla de Forening, palabra que significa “unión”, está inspirada en la batalla de Hafrfjord (872 – 900 d.C.) durante la confrontación decisiva en la que Noruega fue unificada por primera vez bajo un único monarca, dado que los elfos fueron vencidos y unificados bajo la monarquía humana.

Durante esa última batalla, la capital Gimlé fue saqueada y abandonada. En la mitología nórdica es el lugar donde se dice que los supervivientes del Ragnarok vivirán y es descrita en la *Prose Edda*⁸. Será la mayor muestra de esplendor arquitectónico nórdico en cuestión a fortalezas y esculturas de dioses, si bien se encontrarán en ruinas en su mayoría.

5.2.2. Mundo Presente: Reino de Neró

El reino de Neró es el reino gobernante actual durante la historia del juego. Un poderoso reino humano que mantiene enemistad contra el vecino reino de Cahlem, que sólo será mencionado en contadas ocasiones en la historia, y que venció a los elfos cuando conquistaron el Reino de Vann. Antiguamente despreciaban a los elfos, pero hoy en día se les tolera mucho más en la sociedad, llegando a formar parte de la guardia del reino.

Inspirado en el estilo arquitectónico griego, los templos son los edificios más importantes de la urbe humana, pero no se desarrollarán como acrópolis hasta mediados del juego, cuando el rol del jugador haya tomado un cariz más notable en su desarrollo. Se mantendrán tanto los tres estilos de columnas:



Ilustración 7. Típica casa vikinga con tejado tipo barco al revés.



Ilustración 8. Tholos de Delfos, Grecia.

⁸ STURLUSON, Snorri. *The Prose Edda: Norse Mythology*. Estados Unidos: Digireads.com Publishing, 2010.



Ilustración 9. Partenón, Acrópolis de Atenas, Grecia.

dórico, jónico y corintio, además de los frontones y plantas rectangulares, mientras que se mantiene el estilo circular de las plantas de los tholos para las regiones más remotas del reino.

La escultura también juega un papel esencial en la decoración de la ciudad, pues muestra qué dioses son los dominantes de ese período. El canon de belleza es el del maestro Fidias por su armonía y belleza. Se podrá ver un ejemplo en la plaza de la ciudad de Illiria, la capital del reino, con la escultura de los cuatro dioses marcando los puntos cardinales.

La sociedad estará dividida en ciudadanos y la nobleza. A pesar de que la cultura griega era democrática, el juego comenzará con una monarquía. Dependerá del jugador el destino político que se desarrolle.

La batalla de Ámyna, cuyo nombre proviene del griego y significa “defensa”, será el comienzo de la trama. Sucede en la época del dominio humano del reino de Neró. Está inspirada en la batalla de Clontarf (1014 d.C.) en la que los vikingos lucharon en ambos bandos, enfrentándose; en este caso, serán elfos los que se enfrenten entre ellos. Muchos elfos, al ver perdido su reino, se unieron a las tropas del vecino reino de Cahlem cuando éste declaró la guerra al reino de Neró, lo que acabó enfrentando a los elfos que se hallaban en ambos bandos.

Tanto la palabra Vann, de origen noruego, como la palabra Neró, de origen griego, significan “agua”. Ambos reinos se llaman igual pero en diferente idioma según su origen. El origen de este nombre es debido a la cantidad de agua que forma parte del reino, desde el mar que bordea el norte y el este hasta los lagos y ríos.

5.2.3. Mundo de los Dioses: Valhalla

El Valhalla es el reino de los dioses, un mundo superpuesto al reino de Neró, como si fuesen capas.

Es el lugar donde residen los cuatro dioses que gobiernan el reino y donde van los héroes tras su caída, donde se les permite vivir una nueva vida, como si no hubiesen perecido, pero manteniendo la edad y aspecto físico anterior a su llegada al Valhalla. Una vez se acaba su tiempo allí, son trasladados al Inframundo, el reino de los muertos, donde pasarán al Más Allá. Los héroes forman parte del séquito de los dioses, dan consejo y ayudan a documentar los hechos más importantes de cada cultura, sea suya o antigua con la colaboración de héroes anteriores a su tiempo, para que no se pierdan.



Ilustración 10. Detalle del techo de la Capilla San Jorge. Gótico Inglés.



Ilustración 11. Adadía Westmisnter, Londres, Inglaterra.

La caída del reino de Vann, resultante de una rebelión y traición entre los dioses, supuso la desaparición de la cultura elfa y las anteriores a ella al perderse muchos documentos.

El estilo principal de este reino es el gótico inglés, con toques de decoración Art Nouveau, para dar sensación de elegancia y calidez.

5.2.4. Mundo de la Muerte: Inframundo

Como su propio nombre indica, el Inframundo está situado en la capa más baja al plano del reino de Neró, siendo la capa más inferior y el Valhalla la superior.

Es el lugar donde reside el Rey, que no dios, de los Muertos, el lugar donde toda alma que haya dejado su cuerpo va a parar y a enfrentarse a su destino final. Asimismo es el lugar donde residen las almas de los olvidados, aquellos que fueron héroes en reinos anteriores y que ahora no son más que almas perdidas que vagan marchitos por el río, sin rumbo.

La razón de que haya un rey y no un dios es por el poder tan único de la Muerte. El Inframundo se rige por sus propias reglas y elige quién tomará los poderes. No hay una entidad que elige, sino el poder de la muerte, que es atraído por el candidato que se presente voluntario, aunque deberá dar algo a cambio sin poder decidir el qué. El rey de este mundo no puede ir al Valhalla, a menos que su poder le indique que alguien debe cruzar de un reino a otro.

El estilo artístico en el que se inspira es el gótico, cuya combinación de piedra con toques plata o azules harán más misterioso el lugar. Arquitecturas desde donde se gobierna el mundo. Este palacio está rodeado por el río de los Olvidados, el río de Sangre, el río de Lava Azul, el río de las Almas en Pena y el río de los Condenados⁹.

5.2.5. Mundo suspendido: El Pozo de Urd

El Pozo de Urd es el mundo de paso entre el reino de Neró y el Valhalla. Sólo se abre una vez para aquellos que serán los nuevos cuatro dioses del reino, pues una vez que pasen al mundo de los dioses, se cerrará y no podrá volver a entrar en él. Se accede a él a través de un espejo que actúa como puerta y se abandona el lugar por el pozo que llevará al lago del Valhalla.

⁹ Hace referencia a los cinco ríos de la mitología griega que se encuentran en el Hades: el río Aqueronte (río de la pena), río Cocito (lamentos), Flegeronte (fuego), Lete (olvido) y Estigia (odio).



Ilustración 12. Catedral de Colonia. Gótico.



Ilustración 13. Calzada del gigante, Irlanda.

Es un lugar místico cuyo paisaje es una caverna de paredes de roca maciza cortada, curiosamente, en perfecta forma geométrica. Es el hogar de las nornas, o moinas llamadas en griego, aquellas que rigen y ven el pasado, el presente y el futuro. Serán ellas las encargadas de explicar al jugador su papel en el juego a partir de ese momento. Asimismo, la advertencia de la norna que ve el futuro será el indicativo de que pronto encontrará su objetivo real.

5.3. Personajes

Los personajes no sólo se dividen en razas, elfos y humanos, sino también en las diferentes épocas del Reino en el que viven. A continuación se detalla quién es quién en cada mitología.

5.3.1. Súbditos del Reino de Vann

El Reino de Vann es el reino que fue gobernado por los elfos, pertenecientes a la mitología nórdica. Los personajes presentados en este reino se encuentran en el momento de la Batalla de Forening. En este grupo se encuentran:

Brynhildr, inspirada en Brynhildr Buðladóttir de la saga *Volsunga* de la mitología nórdica, es un ejemplo de mujer guerrera que lucha con y por el honor. En la mitología es engañada y casada con el hermano de Guðrún Gjúkadóttir en vez de con Sigurðr. En esta historia, Brynhildr, elfa, será la última guerrera en pie luchando por el reino de Vann antes de ser derrotada por Orpheus, un comandante humano del bando contrario, su amante, que no la reconoce. Correspondería a Eurídice en la mitología griega. Es una mujer fuerte y estoica que mantiene el porte en situaciones de peligro. Maneja una cadena y una daga. Tiene una defensa muy elevada, permitiéndole tener una resistencia a ataques bastante alta.



Ilustración 14. Brynhildr.

Orpheus, a pesar de tener nombre griego, se encuentra en este apartado porque él supuso el fin del Reino de Vann. Inspirado en el nombre del personaje Orfeo de la mitología griega, pero con trasfondo nórdico por la leyenda de Sigurðr, se trata del comandante de las tropas que asedian la capital Gimlé y el amante de Brynhildr en secreto. Pretendía realizar un alto al fuego cuando le borraron la memoria, e, incapaz de reconocer a Brynhildr, acabó con ella como si fuese cualquier otro enemigo, dejando al reino de Vann sin guerreros y rendido. Posteriormente, será tentado a bajar al Inframundo en busca de la elfa por remordimiento, que no amor, siendo asesinado y arrojado al río de los Olvidados, donde desaparece para siempre. Su manejo de arma

principal es una lanza con un escudo, tal y como lleva Aquiles en el film *Troya*¹⁰, aunque, a diferencia del resto, este personaje no será jugable.

Gudrun es el elfo que comanda las tropas de defensa del reino. Es amigo de Brynhildr, a la que ama secretamente, aunque la traiciona, dándole una pócima de olvido a Orpheus con la esperanza de que se fije en él. Engaña a Orpheus para bajar al Inframundo, donde acaba con él. Una vez allí es tentado por el poder de la Muerte, tomándolo para comenzar una rebelión en el Valhalla contra los dioses, que gracias a sus nuevos poderes ganó. Posteriormente, durante el juego, se convertirá en el mensajero entre el Inframundo y el Valhalla, siendo llamado a veces Munin, memoria, como uno de los dos cuervos de Odín.

Hakon es uno de los pocos pícaros especializados en la rama de los asesinos. Es amigo de Gudrun y Brynhildr. Durante su vida en el reino de Vann sirvió a sus órdenes, aunque fueran tan poco nobles como servir la pócima del olvido a Orpheus y hacer creer a la elfa que él no la quería, que la utilizaba para obtener información. Siguió y apoyó a Gudrun en su ascensión al Valhalla aunque luego se arrepintió. Abandonó el Valhalla, perdiéndosele la pista tras esto. Personaje carismático, misterioso y determinado, arrepentido y torturado por su actuación en el pasado. Implacable en batalla. Inspirado en Håkon II Sigurdsson (937 – 995 d.C.) de la historia de Noruega.

5.3.2. Súbditos del Reino de Neró

El Reino de Neró es el nombre que le dieron los humanos al reino de Vann tras la guerra que ganaron contra los elfos. Es, literalmente, un reino conquistado.

Odín Zeulasdian es el capitán de la guardia de la ciudad de Illiria. Es un humano a pesar de su nombre combinado de mitología griega y nórdica, así como al héroe Hamðismál¹¹. Tras convertirse en dios, es venerado como dios de la conquista y la gloria. Al igual que en la mitología, este Odín pierde el ojo derecho. Será el dios principal del Valhalla, el más sabio por su experiencia en el cargo de la guardia. Durante su reinado contará con dos mensajeros: uno será el oficial y que todo el mundo conocería, Gudrun (Munin, memoria), y el otro será el espía, Perséfone (Mugin, pensamiento), que le mantendrán

¹⁰ WARNER BROS PICTURES, PLAN B ENTERTAINMENT y RADIANT PRODUCTIONS. *Troy (Troya)*. Estados Unidos, 2004.

¹¹ Hamðismál: héroes de la mitología nórdica que, después de haber matado a su amigo Erpr, culpa de su repentina furia a la incitación de las nornas (“hvöttumk at distr”).



Ilustración 15. Eris Perséfone.

informado. De personalidad protectora, calmo y cortés, pero rudo cuando se trata de proteger a sus amigos. Su arma será un martillo gigante, símbolo de su fuerza, inspirado en *Mjolnir* de Thor.

Eris Perséfone es una de las arqueras de la guardia de Illiria. Es una elfa, pero no tiene nombres nórdicos, lo que le facilitó la entrada en la sociedad y en la guardia. Venerada como diosa de la fertilidad y la caza, así mismo es la espía de Odín pasando a ser representada por un cuervo (Mugin). Tal y como sucede en la mitología griega, Perséfone pasa seis meses en el Inframundo, pero como espía.

Ares Tyrson es el hermano mellizo de Perséfone. Las referencias para este personaje fueron el dios Ares de la mitología griega y el dios Tyr, ambos dioses de la guerra, porque en el juego es venerado como dios del honor y de la justicia. Es un soldado elfo conocido en la corte griega por su galantería y lo sanguinario que puede resultar durante la batalla, sin perder su toque de elegancia. A pesar de ello, es admirado por muchas mujeres y reclamado por éstas, aunque él sólo tiene ojos y corazón para el sexo masculino. Sus armas principales son un escudo y una espada. Los laterales de su cabeza y su nuca están rapados, mantiene su pelo pelirrojo en la parte superior lo suficientemente largo como para hacer una cola de caballo. Es el único personaje que mezcla en su ropa lo nórdico y lo griego, además de Hakon.



Ilustración 16. Hades, aspecto canon en el Inframundo.

Hades será el protagonista de la historia y será el que controle y personalice el jugador. Inspirado en Hades de la mitología griega y Loki de la nórdica. Hades es el apellido, un título por el que es conocido, mientras que el nombre, sexo y origen (que no será jugable, sólo nombrado durante el juego) serán los que determine el jugador. Se trata de un mago de las tropas de defensa cuya especialización (explicada más adelante) dependerá del que lo controle. Se venerará a Hades como dios como creador de protección o desesperación, dependiendo de las acciones que realice para con el pueblo y para consigo mismo. Posteriormente en la historia se convertirá en el Rey del Inframundo, pasando a trasladar al jugador a dicho mundo.

Velkam será el segundo protagonista de la historia y segundo personaje personalizable y controlable. Velkam también es un apellido. El nombre, sexo y su origen también serán designados por el jugador. Pasará a ser el nuevo rey del Inframundo, engañado por Odín y Gudrun, al prometersele la resurrección de su pareja si acaba con la vida de Hades. Posteriormente será el que desencadene el Ragnarok de los dioses, siendo Fenrir, el gran lobo, su referente y símbolo. Curiosamente, el Cancerbero pasará de ser un perro a un lobo cuando tanto Hades como Velkam sean los reyes del Inframundo.



Ilustración 17. Moiras, nornas.

5.3.3. Otros personajes

Las Nornas o moiras, son las personificaciones del destino, representadas en cuerpos femeninos de las tres edades de la vida, y que moran exclusivamente en el Pozo de Urd. Inspiradas en aquellas que les dan el nombre, serán las que designen los roles a los cuatro nuevos dioses del mundo del Valhalla, y las que advertirán al protagonista sobre un dato del futuro. Sus nombres son: Urd, “lo que ha ocurrido”; Verdandi, “lo que ocurre ahora”; y Skuld, “lo que debería suceder o es necesario que ocurra”.

Héroes del tiempo pasado (reino de Vann): personajes importantes de varias mitologías del mundo salvo la griega, que serán los héroes del tiempo actual, y varios de la nórdica, que murieron durante la rebelión. Viven en el Valhalla.

Héroes del tiempo actual (reino de Neró): personajes importantes de la mitología griega y nórdica. Irán apareciendo poco a poco más en el Valhalla conforme se avance la historia, pudiéndose oír sus hazañas en la ciudad. Algunos de ellos serán Aquiles, Fidias, Ulises, Eneas y Perseo; Bödvar Bjarki (Beowulf), Völundr, Hagbard y Signy, e Ivar Vidfamme.

5.4. Naming

Para explicar de dónde procede el nombre “*Dawn of the Agon*”, en castellano “*El crepúsculo de Agon*”, previamente hay que explicar qué significa la palabra “*agon*” y qué tiene que ver con la historia.

Agon: (griego) es la lucha en la que se busca obtener la victoria sobre un adversario digno de uno para probar y alcanzar la gloria, respetando unas reglas admitidas por ambos contrincantes. Es el espíritu de la competición.

La razón de que sea un “*crepúsculo*” es la pérdida de esa forma de combate para dar paso al salvajismo de una liza que sólo busca el poder o la supervivencia, independientemente del caos que genere. Una buena historia suscita preguntas además de regalar respuestas.

6. DESARROLLO DEL PROYECTO

6.1. Guion Literario

"Maybe it's not about the happy ending, maybe it's about the story"¹²

Athena Orchard

Gracias al método del escritor David Velasco, mencionado casi al principio de esta memoria, se pudo realizar la estructura del guion del primer acto. Además, libros como *"The Writer's Journey"* de Christopher Vogler, resultaron esenciales para crear una historia coherente, utilizando eficazmente el modelo "el viaje del héroe".

El modelo "el viaje del héroe" es la estructura del viaje del protagonista que se desarrolla en doce etapas: el mundo ordinario; la llamada de la aventura; el rechazo de la llamada; el encuentro con el mentor; la travesía del primer umbral; las pruebas, los aliados y los enemigos; la aproximación a la caverna más profunda; la odisea (el calvario); la recompensa; el camino de regreso; la resurrección y el retorno con el elixir.

Vogler escribe en su libro: *"Las historias del héroe siempre implican una suerte de viaje. Un héroe abandona su entorno cómodo y cotidiano para embarcarse en una empresa que habrá de conducirlo a través de un mundo extraño y plagado de desafíos"*.

Siguiendo esa estructura y sus palabras, Hades, el primer protagonista, saldrá de su entorno y comodidad (Reino de Nerò) para ser un dios y guiar a su gente. Más tarde, traicionado, bajará al Inframundo donde se topará con un mundo completamente dispar que le pondrá a prueba

El guion sigue una narrativa dual, permitiendo una historia principal con dos protagonistas, con su propia narrativa cada uno. La historia de ambos personajes está entrelazada con la historia de los mundos, con ello pretendo que lo esencial no sea llegar a un final feliz (aunque una de las decisiones del final sea a lo que más se acerca) sino que vivir el proceso, la historia en sí.



Ilustración 18. Modelo de estructura de guion: *El Viaje del Héroe*. Christopher Vogler.

¹² *"Tal vez no se trata de un final feliz, tal vez se trata de la historia."*

Para que el jugador pueda llevar mejor este cambio de protagonista y sentirse como uno con él, la trama estará dividida en tres actos:

- **Acto I:** el protagonista será Hades. Será la introducción a la historia, el viaje al Valhalla, su adaptación a ser dios y, después, su bajada al Inframundo para ser el rey del Reino de los Muertos. Como rey del lugar, también tendremos la ocasión de jugar como la plaga de la Peste Negra y gobernar el reino hasta la llegada de Velkam.
- **Acto II:** el protagonista será Velkam. Este personaje baja al Inframundo por un trato realizado con Gudrun para acabar con Hades. Muerto nuestro primer protagonista, Velkam tomará su relevo, cambiando también la visión del mundo y de la propia historia. Este acto termina con la revelación de una conspiración que se fragua en el Valhalla al darse cuenta de que lo han engañado.
- **Acto III:** el protagonista será Velkam, o Hades, o ambos (depende del jugador). Se desarrolla la batalla, el Ragnarok. Se enfrentan en Nerò contra Odín y luego en Valhalla contra Gudrun. En este acto se definirá el final de la historia y de la situación de los mundos. También es un acto en el que se desvelarán muchos misterios.

En cuanto a la organización. El proceso de escritura del guion está dividido en dos: la parte escrita literaria con los trozos de texto, desarrollado en un programa como Word, y la parte de organización, realizada en una tabla de Excel.

Como se puede ver en la imagen de la tabla, la columna previa al "A" es el número del fragmento de texto, donde la columna A indica el estado de dicho fragmento (azul para proceso, rojo para terminado, verde para revisión y blanco son los no usados). Las columnas B y C indican el movimiento que reciben esos textos: la columna B indica los apartados que llevan a ese número mientras que el C indica los apartados en los que continúa la trama. La columna D indica el tipo de decisión por color, y la columna E es un breve resumen de lo que sucede en ese fragmento.

Número del texto	Proceso y situación en el que se encuentra	Apartados que llevan a ese número	Apartados en los que continúa la historia	Información/ Tipo de decisión	Nombre del texto (Breve Resumen)
	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					
32					
33					
34					
35					
36					
37					

ORGANIZACIÓN DEL EXCEL ROL TFG

1 – 0 Número del Texto	A – Situación apartado	B – Apartados que llevan a ese número	C – Apartados Continuación	D – Tipo de decisión	E – Breve resumen
	Blanco – Libre Rojo – Terminado Azules – Escribiendo Verdes – Revisar			Rojo – Importante Verde – Poco Importante Morado – Diálogo Azul – Misión secundaria Amarillo – Romance Blanco – Continuación base	

Ilustración 19. Organización del guion en Excel.

Por ejemplo: el texto número 1 es el primero (por ello en la columna B no hay número que indique de dónde viene) y continúa en los textos número 18 y 37 (la aparición de más de uno indica decisión). Si vemos el fragmento de texto número 18 podremos ver que viene del texto 1 (columna B) y continuará en el texto 25.

6.2. Concept Art

6.2.1. Personajes

La apariencia de los personajes está diseñada según la raza y, por tanto, según la sociedad a la que pertenecen, por ejemplo: un peinado excesivamente corto era indicativo de esclavitud y el pelo recogido en mujeres era para las casadas o prometidas para los vikingos. Por ello, Brynhildr lleva el pelo recogido en señal de su amor, aunque secreto, por Orpheus; también el cambio de longitud en el cabello de Hakon durante la trama indica que es un personaje fuerte e independiente, que no necesita ningún dios que rija su comportamiento.



Ilustración 20. Puerta al Salón de los Tronos, Valhalla.

Disponen de un traje base, de descanso (disponible sólo en el campamento base) y el de la batalla final. La inclusión de otros depende de la propia historia del personaje, como sucede con el aspecto y traje de Velkam pre momento Inframundo. Se prestará atención a los detalles de los adornos.

Personajes como Odín y Hakon tienen cicatrices en la cara. Hades y Velkam podrán tener según el jugador lo personalice durante su creación.

Pocos personajes sufren cambios físicos significativos en un videojuego. Perséfone es el caso, pues, a la muerte de su hermano, se llena de ira y venganza, absorbiendo a través de su pelo la sangre de la batalla, transformando su pelo de blanco inmaculado a rojo. Al igual pasará con Hades (que no Velkam, porque se diseñará el definitivo al comienzo del juego), cuya personalización deberá cambiarse, pero con limitaciones: la esclerótica de los ojos pasa a ser negra y el iris mantiene el color original; pelo blanco y flequillo o mechón de pelo del color original anterior a ser el rey del Inframundo. Este personaje también cambiará su aspecto añadiéndole cuernos, dientes y uñas afiladas cuyas formas podrá elegir el jugador, incluyendo la pérdida del brazo izquierdo durante la transformación.

El diseño de la pérdida del ojo de Odín está más ligado a la mitología nórdica que a la propia historia. Velkam no pierde el brazo porque no puede sacrificarlo para salvar a su mujer al haberse perdido su alma.

6.2.2. Escenarios

El reino del Valhalla será de estilo gótico inglés (como la Capilla de San Jorge del castillo de Windsor), cuyos arcos serán principalmente conopiales con toques Ar Nouveau. Por su parte, el Inframundo será de estilo gótico francés como las catedrales de Reims o Chartres, con un toque más puntiagudo en su decoración para hacerlo más siniestro.

Los reinos Vann y Neró se ceñirán respectivamente a sus mitologías, nórdica y griega, pudiendo haber en la capital Illiria una mezcla de ambos.

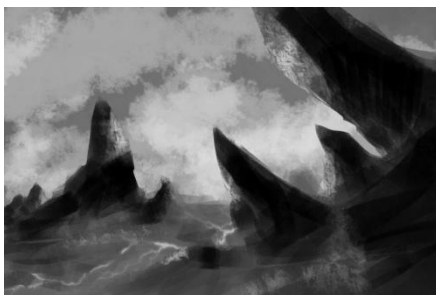


Ilustración 21. Paisaje del Inframundo.

6.2.3. Prueba de Cómic

Durante el primer semestre se realizó una prueba a lápiz de un cómic para comprobar si era posible que el rol también se diera en género. Se encontrará en el Anexo II – Concept Art.

7. ESTADO DEL PROYECTO

Como dije en la introducción, los Actos II y III no están finalizados. Espero poder acabar de desarrollarlo en verano para luego contactar con *Mundos Épicos Editorial*, una de las pocas editoriales que siguen apostando por librojuegos.

El estado del proyecto como videojuego es de preproducción, ya que sólo se dispone de guion y concept pero no del modelado 3D de los personajes, que será como se espero poder implementarlo. Como mi conocimiento de este tipo de modelado aún es bajo, he pensado en contar con personas que sí lo conozcan y quieran participar en el proyecto. Se dispone de una versión mockup de varias pantallas del juego para tener una primera visión del diseño y organización de las interfaces.

Una vez realizados los modelados 3D, espero poder realizar una fase Alpha donde se pruebe la primer parte del desarrollo del juego, contando con testadores para que comprueben fallos de narrativa o de táctica de juego, mientras que con la fase Beta, posterior y casi lista para su comercialización, se comprobarán los errores finales. Se tomará muy en cuenta la opinión de los jugadores que hagan el test, así como de aquellos que prueben la demo.

No tengo pensado elaborar DLC's para este juego, es decir, contenido descargable extra distribuido a través de internet. No obstante, se incluirá la posibilidad de conseguir logros (objetivos extra) y easter eggs (características ocultas) hacia el final del desarrollo. Si se decidiese a realizar, el juego constaría con mínimo cien horas de juego, además de considerarse para mayores de 18 años.

Posiblemente se desarrolle y se funde a través de páginas de crowdfunding¹³ como la mundialmente conocida Kickstarter¹⁴.

¹³ **Crowdfunding:** red de financiación colectiva, normalmente online, que a través de donaciones económicas o de otro tipo, consiguen financiar un determinado proyecto a cambio de recompensas.

¹⁴ **Kickstarter:** < www.kickstarter.com/ >

8. CONCLUSIONES

La realización de este proyecto ha sido titánica y compleja, posiblemente porque he querido abarcar y mezclar más de lo esperado por la emoción contagiosa de querer desarrollarlo, más que por pura ambición. Era la primera vez que realizaba un proyecto de semejantes magnitudes y tipología, librojuego y videojuego, con las consiguientes dificultades que uno puede encontrar.

La parte más compleja del este trabajo ha sido, a mi parecer, el guion, pues no esperaba semejante confusión y dificultad a la hora de hacerlo. El camino no ha sido en vano ni lo aprendido ceniza, así que estoy contenta con ello, aunque no haya podido completar más allá del Acto I.

He de decir que la parte artística también ha supuesto un reto. Ha sido complicado combinar los estilos nórdicos y griego para crear unidad entre ellos, esperando no hacer desentonar los personajes por sus orígenes. Durante la proceso de dar color me di cuenta de que me pensaba más en blanco y negro que color, me resultó muy difícil decidir qué tonos dar a las vestimentas que llevarían los personajes o elegir qué colores predominarían en cada mundo. Creo haber acertado con ellos igualmente.

Acaso la parte de documentación ha sido con la que más he disfrutado y sorprendido. Descubrir conexiones donde no esperas es de lo más estimulante, por no añadir lo mucho que aprendes en el proceso, sobre todo cuando se trata de analizar videojuegos, porque te acabas dando cuenta de más detalles de los que habrías visto si no lo estuvieses estudiando.

A pesar del poco tiempo dispuesto para este proyecto, estoy satisfecha con todo lo desarrollado y aprendido en el proceso. Aún queda mucho por hacer para terminarlo, pero la ilusión no está perdida y todavía podría haber muchos cambios que lo harán madurar hasta que esté listo y pueda tomarse y disfrutar de los frutos obtenidos con el duro trabajo.

Ha sido una idea compleja, pero ha valido la pena de principio a fin.

9. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía sobre mitos nórdicos y griegos

ANDRÉS, Ramón. *Diccionario de la música, mitología, magia y religión*. Barcelona: Acantilado Editorial, 2012.

ANÓNIMO. *The Poetic Edda (The Elder Edda)*. Estados Unidos: Digireads.com Publishing, 2010.

CHEVALIER, Jean y GHEERBRANT, Alain. *Diccionario de los símbolos*. Estados Unidos: Herder & Herder, 2007.

GRAVES, Robert. *The Greek Myths: The complete and definitive edition*. Reino Unido: Penguin Books Ltd., 2011.

MABIE, Hamilton Wright. *Norse Mythology, Great stories from the Eddas*. Nueva York, Estados Unidos: Dover Publications, Inc., 2003.

MORTENSEN, Karl. *A Handbook of Norse Mythology*. Estados Unidos: Digireads.com Publishing, 2011.

STURLUSON, Snorri. *The Prose Edda: Norse Mythology*. Estados Unidos: Digireads.com Publishing, 2010.

Bibliografía sobre librojuegos

DENSLEY, Wayne. *Chronicles of Arborell: Windhammer*. Arborell.com, 2011.

MORRIS, Dave & THOMPSON, Jamie. *Fabled Lands I: A War-Torn Kingdom*. Reino Unido: Dark Games, Fabled Lands Publishing, 2010.

VELASCO, David. *Héroes de Acero*. Málaga: Dark Games, Mundos Épicos Grupo Editorial, 2012.

WARD, Michael. *Destiny Quest I: The Legion of Shadow*. Reino Unido: Orion Publishing Co., 2014.

Bibliografía sobre guiones

SKOLNICK, Evan. *Videogame Storytelling: What every developer needs to know about narrative techniques*. Nueva York, Estados Unidos: Random House USA Inc., 2014.

VOGLER, Christopher. *The Writer's Journey: Mythic structure for writers*. Seattle, Estados Unidos: Michael Wiese productions, 2007.

Bibliografía sobre Concept Art

MOORE, Stuart y JAVINS, Marie. *Marvel's Thor: Dark World – The Art of the movie*. Nueva York, Estados Unidos: Marvel Comics, 2013.

REBELLO, Stephen y HEALY, Jane. *The Art of Hercules: The Chaos of Creation*. Nueva York, Estados Unidos: Hyperion, 1997.

SUNSHINE, Linda. *The Art of How to Train your Dragon 2*. Londres, Reino Unidos: Titan Books Ltd., 2014.

10. FILMOGRAFÍA

DREAMWORKS ANIMATION. *Cómo entrenar a tu dragón*. Estados Unidos, 2010.

IRISH FILM BOARD y WORLD 2000 ENTERTAINMENT. *Vikings. Temporada 1*. Canadá, Irlanda, 2013.

THE ANIMATION WORKSHOP. *The Saga f Biörn*. Dinamarca, 2010.

WALT DISNEY PICTURES. *Hércules*. Estados Unidos, 1997.

WARNER BROS PICTURES, PLAN B ENTERTAINMENT y RADIANT PRODUCTIONS. *Troy (Troya)*. Estados Unidos, 2004.

WARNER BROS PICTURES e INTERMEDIA FILMS. *Alexander (Alejandro Magno)*. Estados Unidos, 2004.

11. VIDEOJUEGOGRAFÍA

Mass Effect 2

Desarrolladora (s):	Bioware
Distribuidora (s):	Electronic Arts, Microsoft Game Studios
Director (es):	Casey Hudson
Productor (es):	Casey Hudson
Escritor (es):	Drew Karpyshyn, Lukas Kristjanson, Chris L'Etoile, Mike Laidlaw, Mac Walters, Patrick Weekes, Brian Kindregan, Chris Hepler, Jay Turner, Cathleen Rootsaert
Diseñador (es):	Derek Watts, David Hibbeln, Mike Spalding, Casey Hudson
Plataforma (s):	PlayStation 3, Xbox 360, PC (Windows y Steam)
Fecha(s) de lanzamiento:	2010 (Xbox 360 y PC), 2011 (PlayStation 3)
Género(s):	Rol, acción, aventura, shooter de 3ª persona
Modos de juego:	Un jugador

Mass Effect 3

Desarrolladora (s):	Bioware
Distribuidora (s):	Electronic Arts, Microsoft Game Studios
Director (es):	Casey Hudson
Productor (es):	Casey Hudson
Escritor (es):	Drew Karpyshyn, Mac Walters, Patrick Weekes, Brian Kindregan, Chris Hepler, Jay Turner, Cathleen Rootsaert, John Dombrow, Sylvia Feketekuty, Ann Lemay, Neil Pollner, Jay Watamaniuk
Diseñador (es):	Derek Watts, David Hibbeln, Mike Spalding, Casey Hudson

Plataforma (s):	PlayStation 3, Xbox 360, PC (Windows y Steam), Wii U
Fecha (s) de lanzamiento:	2012
Género (s):	Rol, acción, aventura, shooter de 3ª persona
Modos de juego:	Un jugador, multijugador en línea

Dragon Age II

Desarrolladora (s):	Bioware
Distribuidora (s):	Electronic Arts, Microsoft Game Studios
Director (es):	Mark Darrah
Productor (es):	Mark Darrah, Derek French, Kevin Loh, Colleen Perman, Nadia Phillipchuk
Escritor (es):	David Gaider, Ferret Baudoin, Jennifer Brandes Hepler, Sheryl Chee, Mary Kirby, Lukas Kristjanson
Plataforma (s):	PlayStation 3, Xbox 360, PC (Windows, Mac OS X y Origins)
Fecha (s) de lanzamiento:	Marzo 2011
Género (s):	Rol, acción, aventura, fantasía
Modos de juego:	Un jugador

Dragon Age Inquisition

Desarrolladora(s):	Bioware
Distribuidora(s):	Electronic Arts
Productor(es):	Mike Laidlaw
Escritor(es):	David Gaider, Patrick Weekes, Brianne Battye, Jennifer Brandes Hepler, Sheryl Chee, Silvy Feketekuty, Mary Kirby, Lukas Kristjanson, Ann Lemay
Plataforma(s):	PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, PC (Windows y Origins)
Fecha(s) de lanzamiento:	Noviembre 2014
Género(s):	Rol, acción, aventura, fantasía
Modos de juego:	Un jugador, multijugador en línea

The Elder's Scroll V: Skyrim

Desarrolladora(s):	Bethesda Game Studios
Distribuidora(s):	Bethesda Softworks Steam
Director (es):	Todd Howard
Productor (es):	Craig Lafferty, Angela Browder, Nathan McDyer, Phil Nelson, Kevin Kauffman
Escritor (es):	Emil Pagliarulo
Plataforma(s):	PlayStation 3, Xbox 360, PC (Windows)
Fecha(s) de lanzamiento:	Noviembre 2011, Junio 2013 (Edición legendaria)
Género(s):	Rol, acción, fantasía
Modos de juego:	Un jugador

The Witcher 3: Wild Hunt

Desarrolladora (s):	CD Projekt RED
Distribuidora (s):	CD Projekt RED, Namco Bandai Games, Warner Bros. Interactive Entertainment, Spike Chunsoft
Director (es):	Konrad Tomaszkiewicz
Productor (es):	Laetitia Amoros, Sini Downing
Escritor (es):	Jakub Szamalek, Borys Pugacz, Muraskiewicz, Marcin Blacha
Plataforma (s):	PlayStation 4, Xbox ONE, PC (Windows y Steam)
Fecha (s) de lanzamiento:	Mayo 2015
Género (s):	Rol, acción, aventura, fantasía
Modos de juego:	Un personaje

12. ÍNDICE DE IMÁGENES

Ilustración 1. Portada " <i>Héroes de Acero</i> "	10
Ilustración 2. Portada " <i>Destiny Quest I: The Legion of Shadow</i> ".	10
Ilustración 3. <i>Dragon Age Inquisition</i> . Captura de pantalla.....	11
Ilustración 4. <i>Baldur's Gate II</i> . Captura de pantalla.....	11
Ilustración 5. Mariposa azul de <i>Life is Strange</i> , representa el alma del personaje Clhoe.	14
Ilustración 6. Típica casa vikinga.....	15
Ilustración 7. Típica casa vikinga con tejado tipo barco al revés.....	16
Ilustración 8. Tholos de Delfos, Grecia.	16
Ilustración 9. Partenón, Acrópolis de Atenas, Grecia.	17
Ilustración 10. Detalle del techo de la <i>Capilla San Jorge</i> . Gótico Inglés.	17
Ilustración 11. Adadía Westmisnter, Londres, Inglaterra.....	18
Ilustración 12. Catedral de Colonia. Gótico.	18
Ilustración 13. Calzada del gigante, Irlanda.....	19
Ilustración 14. Brynhildr.	19
Ilustración 15. Eris Perséfone.	21
Ilustración 16. Hades, aspecto canon en el Inframundo.	21
Ilustración 17. Moiras, nornas.	22
Ilustración 18. Modelo de estructura de guion: <i>El Viaje del Héroe</i> . Christopher Vogler.....	23
Ilustración 19. Organización del guion en Excel.	25
Ilustración 20. Puerta al Salón de los Tronos, Valhalla.....	26
Ilustración 21. Paisaje del Inframundo.	26

13. ANEXOS

Anexo I – Guion

Anexo que contiene el guion literario del Acto I.

Anexo II – Concept Art

Anexo que reúne el concept art de personajes y escenarios además de la prueba de cómic.

Anexo III – Console Visual

Anexo en el que se encuentran la explicación del sistema de juego, los mockup de diseños de interfaces e indicadores de acciones en los mandos PS3 y teclado para PC.

Anexo IV – Glosario de Términos

Anexo con un glosario de términos del mundo de los videojuegos.