

Treball de Fi de Grau

Títol

**Documento de Diseño de juego de
*Ancient Blood***

Autoria

Queralt Ibáñez Masanés

Professorat tutor

Rosa María Palencia Villa

Grau

Comunicació Audiovisual	X
Periodisme	
Publicitat i Relacions Públiques	

Tipus de TFG

Projecte	X
Recerca	

Data

17/05/2019

Full resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau:

Català:	Document de Disseny de joc: <i>Ancient Blood</i>			
Castellà:	Documento de Diseño de juego: <i>Ancient Blood</i>			
Anglès:	Game Design Document: <i>Ancient Blood</i>			
Autoria:	Queralt Ibáñez Masanés			
Professorat tutor:	Rosa María Palencia Villa			
Curs:	2018/19	Grau:	Comunicació Audiovisual	X
			Periodisme	
			Publicitat i Relacions Públiques	

Paraules clau (mínim 3)

Català:	Videojoc, joc, projecte, DDJ, GDD, RPG, fantasia, aventura gràfica, món obert
Castellà:	Videojuego, juego, proyecto, DDJ, GDD, RPG, fantasía, aventura gráfica, mundo abierto
Anglès:	Video game, game, project, DDJ, GDD, RPG, fantasy, graphic adventure, open world

Resum del Treball Fi de Grau (extensió màxima 100 paraules)

Català:	<p>Document de Disseny de joc d'<i>Ancient Blood</i>, un RPG de món obert que narra el viatge de Scarlett per rescatar el seu germà de mans de les Girghas. El destí la porta a Lira, capital del continent de Regna, on se li uneix la carismàtica princesa Kisala. El poder de l'amistat, la lleialtat i la valentia, les ajudarà a descobrir l'origen de les Girghas i a desemmascarar els traïdors.</p> <p><i>Ancient Blood</i> ofereix unes mecàniques de joc immersives que accentuen l'experiència narrativa del jugador i donen vida al continent de Regna.</p>
Castellà:	<p>Documento de Diseño de juego de <i>Ancient Blood</i>, un RPG de mundo abierto que narra el viaje de Scarlett para rescatar a su hermano de manos de las Girghas. El destino la lleva a Lira, capital del continente de Regna, donde se le une la carismática princesa Kisala. El poder de la amistad, la lealtad y la valentía, las ayudará a descubrir el origen de las Girghas y a desenmascarar a los traidores.</p> <p><i>Ancient Blood</i> ofrece unas mecánicas de juego inmersivas que acentúan la experiencia narrativa del jugador y dan vida al continente de Regna.</p>

Anglès:

Game Design Document from Ancient Blood, an open-world RPG that narrates Scarlett's journey to rescue her brother from the Girghas. Destiny takes her to Lira, capital of the continent of Regna, where she's joined by the charismatic Princess Kisala. The power of friendship, loyalty and courage will help them discover the origin of the Girghas and unmask the traitors.

Ancient Blood offers immersive game mechanics that accentuate the narrative experience of the player and give life to the continent of Regna.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN.....	9
1.1 PRESENTACIÓN DEL PROYECTO	10
1.2 OBJETIVOS	11
1.3 METODOLOGÍA.....	12
CAPÍTULO 1: CONTEXTUALIZACIÓN.....	14
1.1. LOS VIDEOJUEGOS.....	15
1.1.1. Concepto de videojuego.....	15
1.1.2. Concepto de jugabilidad.....	17
1.1.3. Tipología de videojuegos.....	18
1.1.4. Duración de los videojuegos.....	22
1.1.5. ¿Quién juega a videojuegos?	24
1.2. DISPOSITIVOS ACTUALES.....	25
1.2.1. PC	25
1.2.2. Smartphone/Tablet.....	25
1.2.3. Consolas de sobremesa.....	25
1.2.4. Consolas portátiles	27
1.2.5. Consolas híbridas.....	28
1.2.6. Dispositivos más utilizados.....	29
1.3. CÓMO SE HACE UN VIDEOJUEGO	30
1.3.1. Quién hace los videojuegos.....	30
1.3.2. Concepción.....	30
1.3.3. Diseño	30
1.3.4. Planificación	33
1.3.5. Producción	33
1.3.6. Pruebas.....	34
1.4. LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA.....	35
1.4.1. Industria cultural.....	35
1.4.2. Situación económica	35
1.4.3. Situación social.....	36
1.4.4. Una industria responsable - PEGI.....	37

CAPÍTULO 2: PAPELES DEL CONCEPTO	39
2.1. INTRODUCCIÓN.....	40
2.2. GÉNERO Y TIPOLOGÍA.....	41
2.2.1. Duración	41
2.3. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO.....	42
2.4. TECNOLOGÍA	43
2.4.1. Dispositivos y distribución ideada	43
2.4.2. Motor gráfico	43
2.5. ELEMENTOS CLAVE.....	46
2.6. ESPACIO EN EL MERCADO	47
2.6.1. Público objetivo.....	47
2.6.2. Necesidades por cubrir	47
2.6.3. Competencia y referentes.....	48
2.7. <i>ONE PAGE</i> / DOCUMENTO DE VENTA.....	49
CAPÍTULO 3: ESCENA	52
3.1. <i>TAGLINE</i>	53
3.2. ARGUMENTO.....	54
3.3. LA TRAMA PRINCIPAL	56
3.3.1. Prólogo: Lira.....	56
3.3.2. Capítulo 1: La gran ciudad	59
3.3.3. Capítulo 2: Ahora sí.....	63
3.3.4. Capítulo 3: El inicio de un doble rescate	68
3.3.5. Capítulo 4: El orfanato	72
3.3.6. Capítulo 5: El señor del mal genio.....	77
3.3.7. Capítulo 6: La Llanura escarlata	84
3.3.8. Capítulo 7: El camino hacia su mundo	88
3.3.9. Capítulo 8: Nuevos indicios	91
3.3.10. Capítulo 9: Traición.....	95
3.3.11. Capítulo 10: Se acerca el final.....	102
3.3.12. Capítulo 11: La nueva Lira	106
3.4. LAS TRAMAS SECUNDARIAS.....	108
3.4.1. Centro de Cazadores	108

3.4.2. El capataz en la arena.....	108
3.5. TRATAMIENTO VISUAL: REFERENCIAS.....	111
3.5.1. Paisajes	112
3.5.2. Arquitectura.....	114
3.5.3. Vestimenta.....	116
3.6. OBJETIVO DEL JUEGO Y DEL JUGADOR	119
CAPÍTULO 4: SISTEMA	120
4.1. MECÁNICAS.....	121
4.2. MODO DE JUEGO	126
4.3. CONTROLES.....	127
4.4 INTERFAZ.....	130
4.4.1. Modo exploración	130
4.4.2. Modo combate.....	131
4.5. SISTEMA DE MENÚS.....	134
4.6. SISTEMA DE CÁMARA.....	140
4.7. SISTEMA DE JUEGO.....	141
4.7.1. Sistema de misiones.....	141
4.7.2. Sistema de combate.....	143
4.7.3. Sistema de habilidades	148
4.7.4. Sistema de distancias	150
4.7.5. Guardar/ Cargar partida.....	151
4.7.6. Enemigos generados automáticamente.....	151
4.7.7. <i>Power-ups</i> generados automáticamente	152
4.7.8. Progresión del sistema de juego	153
4.7.9. Sistema de estadísticas del jugador.....	153
4.8. DISEÑO DE SONIDO	155
4.9. SISTEMA DE ADQUISICIÓN	159
CAPÍTULO 5: ELEMENTOS DEL <i>GAMEPLAY</i>	161
5.1. MUNDO: CONTINENTE DE REGNA.....	162
5.1.1. Historia previa al juego	162
5.1.2. Territorio/ Mapamundi.....	164
5.1.3. Localizaciones	166

5.2. PERSONAJE PRINCIPAL: SCARLETT ARIL.....	177
5.2.1. Acciones del personaje principal.....	178
5.2.2. Recursos i inventario del personaje principal.....	179
5.3. PRIMER ALIADO: KISALA REIGNOR.....	180
5.3.1. Acciones del segundo aliado.....	181
5.3.2. Recursos i inventario del segundo aliado.....	181
5.4. SEGUNDO ALIADO: ARMIN REIGNOR.....	182
5.4.1. Acciones del segundo aliado.....	183
5.4.2. Recursos i inventario del segundo aliado.....	183
5.5. INVENTARIO Y OBJETOS.....	184
5.5.1. Objetos especiales (de misión).....	184
5.5.2. Objetos de ayuda en el combate.....	186
5.5.3. Objetos de ayuda en la exploración.....	188
5.5.4. Armas y armaduras.....	190
5.6. ENEMIGOS.....	191
5.6.1. Enemigos básicos.....	192
5.6.2. Enemigos especiales.....	196
5.6.3. Jefes intermedios.....	199
5.6.4. Jefe final.....	202
5.7. PERSONAJES RELEVANTES NO JUGABLES.....	204
5.8. COLECCIONABLES.....	208
5.9. COSTE DE DESARROLLO ORIENTATIVO.....	209
5.9.1. Costes directos.....	210
5.9.2. Costes indirectos.....	215
5.9.3. Estimación total de costes.....	216
5.9.4. Precio al público de las copias digitales.....	217
6. CONCLUSIONES.....	219
7. BIBLIOGRAFÍA.....	221

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Ejemplo de interfaz de juego en Dragon Quest Heroes II	17
Figura 2. Juego <i>shooter</i> en primera persona	20
Figura 3. Juego <i>shooter</i> en tercera persona	20
Figura 4. Duración en horas de los videojuegos de acción-RPG (2013-2018)	23
Figura 5. Género de los jugadores españoles	25
Figura 6. Dispositivos utilizados por franja de edad de los usuarios en España	29
Figura 7. Final de la LCS 2018 (League of Legends) en el Palacio Vistalegre, Madrid	36
Figura 8. Etiquetas y descriptores del sistema PEGI (Pan European Game Information)	38
Figura 9. Cara uno del One Page de Ancient Blood	50
Figura 10. Cara dos del One Page de Ancient Blood	51
Figura 11. Estilo cartoon con un toque realista del videojuego The Legend of Zelda: Breath of the Wild	111
Figura 12. Fotograma de una cinemática del videojuego Kingdom Hearts III	112
Figura 13. Fotograma de una cinemática del videojuego Journey	113
Figura 14. Fotograma dónde aparece la Ciénaga de los Muertos	113
Figura 15. Ilustración de una cabaña en medio de un bosque harmónico que sirve de inspiración para el bosque de los Misterios y la cabaña de Biggs	114
Figura 16. Muralla triple de la ciudad de Quarth	115
Figura 17. Estilo arquitectónico de Bilgewater	116
Figura 18. Estilo de vestimenta en The Witcher 3	117
Figura 19. Estilo de vestimenta del antiguo Egipto en Assasins Creed Origins	118
Figura 20. Botones del mando inalámbrico DUALSHOCK™4	127
Figura 21. Concepto de la interfaz de exploración de Ancient Blood	130
Figura 22. Ampliación de la brújula de la interfaz del modo exploración de Ancient Blood	131
Figura 23. Concepto de la interfaz de combate de Ancient Blood	132
Figura 24. Representaciones de la barra de vida y puntos de habilidad del aliado en estado normal, peligro de muerte y en los distintos estados alterados	133
Figura 25. Conexiones entre los menús de Ancient Blood y sus distintas opciones	134

Figura 26. Representación de las posibles posiciones de la cámara, siempre en el margen del ovalo y evitando la zona de efecto de colisión	140
Figura 26. Representación de la posición inicial de la cámara, un plano entero del personaje controlado de espaldas	140
Figura 27. Sistema en árbol de las habilidades de Ancient Blood para Scarlett (H), Kisala (K) y Armin (A)	149
Figura 28. Power-ups de Ancient Blood: esfera azul y esfera verde	152
Figura 29. Mini mapa del continente de Regna, donde se desarrolla la trama de Ancient Blood	165
Figura 30. Ejemplo de una ciudad escalonada dónde el punto más álgido corresponde al castillo y da a un acantilado abierto al mar	166
Figura 31. Paisaje similar a la que sería la zona exterior de Lira, con sus campos y sus chozas para los granjeros	167
Figura 32. Ejemplo de corredor que llevaría a la sala del trono del castillo de Lira	169
Figura 33. Ejemplo del jardín interior del castillo de Lira, al centro habría las estatuas de Taliyah, Zeldris y Rogue	170
Figura 34. Ejemplo de la entrada a Athin, la ciudad abandonada en el subsuelo	171
Figura 35. Ejemplo para el acceso a la cueva que hay en la isla de Dorm	173
Figura 36. Ejemplo del interior de la cueva de Dorm donde se encuentran las flores del reflejo	173
Figura 37. Ejemplo para el estilo, dimensiones y distribución del orfanato de Lira	175
Figura 38. Ejemplo del estilo arquitectónico de Babilonia que seguiría la Biblioteca de Mira	176
Figura 39. Ejemplo del estilo de las salas interiores de la Biblioteca de Mira, de medidas desproporcionadas y paredes repletas de manuscritos	176
Figura 40. Ilustración de Scarlett Aril	177
Figura 41. Ilustración de Kisala Reignor	180
Figura 42. Ilustración de Armin Reignor	182
Figura 43. Ejemplo de lo que podría ser una girgha	191
Figura 44. Ejemplo de lo que podría ser una girgha	191
Figura 45. Esbozo de un enemigo básico débil	194
Figura 46. Referencia visual para Godoth	202
Figura 47. Thais en relación de tamaño con un humano	203

Figura 48. Referencia visual para una de las estatuillas coleccionables 208

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Ficha técnica de Ancient Blood	40
Tabla 2. Comparativa entre los motores de juego aptos para el desarrollo de Ancient Blood: Unity y Unreal Engine	42
Tabla 3. Controles de Ancient Blood para PS4	128
Tabla 4. Controles de Ancient Blood para PC	129
Tabla 5. Información y opciones que da el menú de inicio de Ancient Blood	135
Tabla 6. Información y opciones que da el menú de opciones de Ancient Blood	136
Tabla 7. Información y opciones que da el menú de juego de Ancient Blood	137
Tabla 8. Información y opciones que da el diario de viaje de Ancient Blood	138
Tabla 9. Información y opciones que da el menú de combate de Ancient Blood	139
Tabla 10. Lista de estados alterados son sus síntomas y tratamientos	145
Tabla 11. Atributos iniciales y máximos de los tres aliados jugables de Ancient Blood	154
Tabla 12.1. Objetos especiales de Ancient Blood. Parte 1	184
Tabla 12.2. Objetos especiales de Ancient Blood. Parte 2	185
Tabla 13.1. Objetos de ayuda en el combate de Ancient Blood. Parte 1	186
Tabla 13.2. Objetos de ayuda en el combate de Ancient Blood. Parte 2	187
Tabla 14.1. Objetos de ayuda en la exploración de Ancient Blood. Parte 1	188
Tabla 14.2. Objetos de ayuda en la exploración de Ancient Blood. Parte 2	189
Tabla 15. Diferentes tipos de armas en Ancient Blood y sus características	190
Tabla 16. Relación de localizaciones y numero de enemigos de cada estilo que debe haber	195
Tabla 17. Presupuesto para los recursos humanos	210
Tabla 18. Presupuesto para los recursos técnicos. Hardware	211
Tabla 19. Presupuesto para los recursos técnicos. Software	212
Tabla 20. Presupuesto para recursos varios	213
Tabla 21. Presupuesto para la publicidad	214
Tabla 22. Presupuesto para los gastos fijos de servicio	215
Tabla 23. Presupuesto total orientativo para el desarrollo de Ancient Blood	216

INTRODUCCIÓN

En este apartado se realiza la introducción del trabajo de fin de grado de Documento de Diseño de Juego: Ancient Blood. Se apuntan los motivos y justificación, así como sus objetivos y el criterio metodológico que se ha seguido para su realización.

1.1 PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

Este trabajo de final de grado plantea el desarrollo de un videojuego RPG de acción y de mundo abierto. Ambientado en un mundo que mezcla la magia y el misterio con la Europa Medieval del siglo VI y el antiguo Egipto. Su nombre es Ancient Blood: El retorno de las bestias.

Al principio me planteé que fuera en formato de guion de película, pero vi que no tenía la suficiente potencia para transmitir a los espectadores. Por eso pensé que, siendo una historia de acción y aventuras a la que se va descubriendo un mundo ficticio y misterios, el formato videojuego era el ideal. Este permite que el espectador (ahora jugador) se inmersa en la trama, haciendo suyo el personaje principal y las historias que se desarrollan. Además, está activo durante el transcurso de la historia, ya que, si él o ella no juega, la historia no avanza. Y la presencia de este factor interactivo es esencial para que las generaciones que han nacido con las nuevas tecnologías (a partir del 2002), y que están habituadas a realizar siempre tres tareas a la vez (ver la televisión, jugar con el móvil y hacer la comida), no se aburran o se distraigan mientras viven la historia de Ancient Blood y su protagonista Scarlett.

Además, el universo de los videojuegos es un entorno que siempre me ha atraído, no solo por el fascinante elemento de la interactividad directa con el espectador sino por la capacidad de dejar en el jugador un recuerdo inolvidable por el resto de su vida. Se debe tener en cuenta que un videojuego puede durar hasta 120 horas mientras que una película tiene un máximo de 3, es decir, en los videojuegos tienes 117 horas de más para conectar con el espectador y este tiempo, que se puede prolongar durante días e incluso meses dependiendo del ritmo de jugador, es el que permite a los desarrolladores de videojuegos conectar profundamente con ellos y dejarles un dulce recuerdo que les durará por siempre. Hay que añadir que, como humanos, somos más propensos a generar emociones y recuerdos cuándo interactuamos o realizamos alguna acción concreta, que cuando simplemente observamos o escuchamos.

Así pues, ese trabajo de final de grado presenta el desarrollo teórico de un videojuego RPG de acción y de mundo abierto con el nombre de Ancient Blood: El retorno de las bestias. Para ello se ha recorrido a la elaboración de un DDJ (Documento de Diseño de Juego), formato escrito que utilizan las desarrolladoras para mostrar sus ideas a los inversores antes de ser finalmente desarrolladas y distribuidas al público.

1.2 OBJETIVOS

El objetivo principal de este trabajo es realizar un Documento de Diseño de juego (DDJ) que sirva para llevar Ancient Blood a su posterior desarrollo y, de esta manera, poder llegar algún día a manos de los jugadores para que lo jueguen y disfruten. Además, se busca compaginar un buen apartado artístico/visual, una historia entretenida y con giros y una jugabilidad compleja.

A parte se persiguen otros objetivos más específicos como:

1. Aprender y descubrir la situación del mundo de los videojuegos en la actualidad, así como la metodología para elaborar un DDJ atractivo y simple que atraiga al público.
2. Aprender mecánicas, tipologías de jugabilidad y técnicas narrativas aplicadas a los videojuegos. Además de cómo elaborar un buen apartado sonoro, vital para un videojuego de calidad.
3. Crear un mundo de ficción dónde se ubique la historia. Además de una protagonista y una ayudante femeninas que lleven el peso narrativo de la historia (lo que se ve poco en el mundo de los videojuegos).
4. Realizar material adicional artístico tanto manual como digital, para que ilustre el DDJ y de la vida.

1.3 METODOLOGÍA

La metodología que se ha seguido para la realización de este proyecto ha sido, en primer lugar, una búsqueda exhaustiva de material, tanto físico como digital, para aprender los procesos de creación de un videojuego y sus distintas tipologías. Tras descubrir que el formato de DDJ es el ideal para crear lo que sería la preproducción del videojuego, cree un índice acorde a sus elementos. Entonces, hice una limpieza, es decir, se eliminaron todos aquellos apartados que por motivos de escasez de tiempo, personal y conocimientos no podrían realizarse, tales como el modelado de personajes 3D, la creación de texturas, el diseño de niveles o el diseño de cada uno de los ambientes con un modelado 3D de ejemplo.

Tras esto procedí a la creación de la historia. Primero analicé todos los géneros de videojuego del mercado y elegí los que más acorde iban con mis gustos personales: RPG, acción y aventuras. Así pues, busque referencias de juegos que tuvieran estas características y, solo pensando en los que ya había jugado, ya pude hacerme una idea del tipo de historia que quería: una aventura en un desierto en que la protagonista fuera una chica solitaria y valiente que iba en busca de algo.

Tras días de reflexión e ir apuntando ideas en una libreta surgió la existencia del continente de Regna, así como el personaje de Kisala, Armin y las girghas (los enemigos). Entonces escribí por puntos todos los escenarios que quería que tuviera Regna y cree un mapa antes de empezar a confeccionar la historia final. Este mapa me permitió ir siguiendo la ruta de los personajes durante la redacción de la historia, teniendo siempre en mente que la trama principal debía ser jugable, es decir, no solo pensar en el punto A y en el punto B, sino también en todos los obstáculos que se puede encontrar el jugador por medio tanto a nivel narrativo, que se pueden convertir en tramas secundarias, como de jugabilidad para que tenga tiempo de luchar contra los enemigos y subir el nivel de su personaje.

Entonces, la historia se fue escribiendo sola. Luego empecé con el redactado de los escenarios, los personajes y los enemigos. Además de con el tratamiento visual buscando referencias que pudieran ayudarme a imaginar más elementos para el juego. Estos anteriores puntos se dieron como validos en un inicio, pero como es típico, a medida que avanza el proyecto, sufrieron grandes retoques para que no quedara ningún cabo suelto en la historia y para que las mecánicas y la jugabilidad estuvieran justificadas.

Después, se procedió a la definición de las mecánicas y todos los aspectos del sistema de juego, que son los que dan la jugabilidad a la historia. En estos apartados se pusieron muchas horas ya que, con un mal diseño o con algún elemento contradictorio o no definido, puede que todo el proyecto se venga abajo cuándo se esté desarrollando, lo que supondría una pérdida de tiempo y económica muy importante.

Luego vino el diseño de los elementos que no afectan a la historia directamente. Estos son el diseño de los controles, la interfaz y el sistema de cámara, menús, sonido y habilidades. También se hizo la lista de objetos y armas de las que dispondría el juego, los elementos coleccionables y un presupuesto orientativo para el desarrollo profesional de Ancient Blood.

Finalmente, tras retocar y trabajar continuamente en prácticamente todos los apartados a la vez (ya que modificar uno implicaba cambiar elementos de otros tres), se ha podido realizar un DDJ bastante completo de Ancient Blood: El retorno de las bestias.

Así pues, deseo para el lector que disfrute de la lectura de este DDJ y que pueda vivir y formar parte por unos minutos del universo de Regna, tanto como yo lo hecho a la hora de crearlo.

CAPÍTULO 1: CONTEXTUALIZACIÓN

En este capítulo se presenta una contextualización acerca del mundo de los videojuegos. Incluye quien, cómo y cuándo se juega, además de la definición del concepto videojuego y sus distintas tipologías.

También se destina un apartado al proceso de creación de un videojuego, desde la concepción hasta su distribución en tiendas o a través de plataformas en línea.

Por último, se echa un vistazo a la industria del videojuego en España, en aspectos económicos y sociales. Y se dedica un subapartado al videojuego como la nueva industria cultural.

1.1. LOS VIDEOJUEGOS

1.1.1. Concepto de videojuego

La Real Academia Española (RAE, s.f.b) define videojuego como un «juego electrónico que se visualiza en una pantalla». A la vez define juego como la «acción y efecto de jugar por entretenimiento» (RAE, s.f.a). De modo que, según el diccionario español, un videojuego es un medio electrónico consumido a través de una pantalla con fines de diversión o entretenimiento.

Fernández, Morales, Nava, y Rey (2010) añaden a la anterior definición la implicación de «un usuario, denominado jugador, en una interacción constante entre una interfaz y un dispositivo de video» (p. 25). Además de exponer que estos jugadores deben alcanzar unos objetivos por medio de determinadas reglas a partir del control de uno o varios personajes. Es decir, interactividad.

Mientras, Crawford (1982) insiste en que un videojuego «es un sistema cerrado formal que representa de manera subjetiva un subconjunto de la realidad» (párr.08). Es decir, simulación.

Otros autores añaden elementos aún más complejos a la definición, como Gil y Vida (2007) que explican que los videojuegos han evolucionado a lo largo de sus 30 años de vida y han «ido incorporando las características y capacidades de las nuevas tecnologías como la combinación de varios lenguajes audiovisuales en un mismo soporte, la interactividad, la capacidad para procesar información y la conectividad» (p.12).

De modo que, basándonos en las anteriores definiciones, podemos concluir que un videojuego es un medio de entretenimiento consumido a través de un soporte electrónico (consola) mediante el cual el jugador interactúa como él mismo o como un personaje virtual en un mundo simulado, con el fin de alcanzar ciertos objetivos bajo unas reglas estrictas.

Aun así, es importante aclarar que, aunque los videojuegos sean considerados principalmente elementos de ocio, hay estudios que demuestran que ya no es así, y que también son elementos didácticos. Es el caso de un estudio sobre la relación entre los videojuegos, la educación y el desarrollo infantil (Assis y Gómez, 2012) se concluyó que tanto los padres como los profesores están a favor del uso de videojuegos como herramienta educativa, ya que estos motivan a los niños y captan su atención facilitando el aprendizaje.

También aparece José María Moreno (Asociación Española de Videojuegos [AEVI], 2016, “José María Moreno,” párr. 1), director general de AEVI, que declaró durante la semana de la enseñanza que:

“Los videojuegos ayudan a los más jóvenes a aumentar su creatividad, fomentar su socialización o mejorar en la toma de decisiones, mientras que a los mayores les ayuda a conservar los reflejos, a ganar agilidad mental o a desarrollar la memoria” (párr. 1).

Destacó también su uso en la educación, en salud, entretenimiento, turismo u hostelería.

1.1.1.1. Arquitectura de los videojuegos

La mayoría de los videojuegos se componen de una arquitectura compleja formada por tres “capas” (Cabrera, González, Gutiérrez y Padilla, s.f.):

- **Mecánica de juego.** Caracterizan y diferencian un juego de otro. Se especifican elementos como el género del videojuego, las reglas, los objetivos y la interacción. Refleja qué se quiere contar (*storyline*) y cómo se quiere contar (*storytelling*) mediante *bocetos* o diseños del mapa, los personajes y escenarios, música, movimientos y sistemas de interacción (Morris y Rollings, 2004). A la hora de evaluar un videojuego, la mecánica es el elemento principal.
- **Motor de juego.** Consiste en el conjunto de rutinas que permite la ejecución de todos los elementos del juego. Se controla la representación de cada elemento del juego y la interacción con estos. Incluye gestionar la inteligencia artificial (NPC – Non-Player Character), comportamiento, personalidad y habilidad de los elementos del juego, las cinemáticas y los sonidos y su representación gráfica. Todo el trabajo técnico de modelado y diseño en ordenador.
- **Interfaz de juego** (véase figura 1). Parte del videojuego que interactúa directamente con el jugador. Incluye cómo será todo lo que el jugador vea en su pantalla; todas las opciones, escenas del mundo, explicación de los controles, mapas, etc. En resumen, todo el estilo visual. La interfaz debe ser sencilla, familiar y bonita para que al jugador le den ganas de repetir el juego.



Figura 1. Ejemplo de interfaz de juego en *Dragon Quest Heroes II*. Fuente: Vandal (2016a).

1.1.2. Concepto de jugabilidad

Martínez (2015) define la jugabilidad como «todo aquello que media entre juego y el *gameplay* del juego». Es decir, hace referencia a que un juego sea más o menos jugable, independientemente de su sistema de normas. Otra definición más compleja viene de la mano de Rouse (2001) que la define como «el grado y la naturaleza de la interactividad que el juego incluye, es decir, cómo el jugador es capaz de interactuar con el mundo virtual y la forma en que el mundo virtual reacciona a las elecciones que el jugador ha hecho» (p.20).

Hay una serie de factores que influyen directamente en la jugabilidad:

1. **Usabilidad.** Hace referencia a que determinados usuarios puedan usar un producto para conseguir objetivos concretos con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto específico. Ayudan un software fácil de usar, eficiente e intuitivo para el usuario. Y unos controles fáciles de aprender y recordar.
2. **Calidad gráfica.** Puede influir tanto en la experiencia del jugador como en la comprensión del juego.

- 3. Inteligencia artificial.** Concepto que define la implementación de inteligencia en el comportamiento de un personaje no jugable (NPJ). Su fin es hacer creer al jugador que compite contra una entidad real. Los personajes no jugables mejoran al largo del juego y progresan en la dificultad para que el jugador pueda seguir compitiendo contra ellos, aún ir ganando experiencia e ir subiendo sus estadísticas. En el momento en que las habilidades del jugador superan a las de los personajes no jugables, el juego se vuelve ausente de retos y el abandono es inminente.

1.1.3. Tipología de videojuegos

2.1.3.1 Géneros actuales

Los géneros en los videojuegos se dividen a partir de su jugabilidad, sin tener en cuenta los aspectos estéticos o narrativos de los videojuegos. Desde sus inicios han ido apareciendo multitud de géneros que se han ido dividiendo y combinando entre sí, por lo que hoy día contamos con una variedad tremenda de géneros y subgéneros, y la línea que los separa es muy difusa.

Así pues, veamos los cinco géneros más comunes a lo largo de la historia de los videojuegos y sus subgéneros más destacados.

Acción

Se basan en la coordinación del ojo y la mano, y requieren uso de reflejos, puntería y habilidad en un contexto de combate o de superación de obstáculos y peligros.

- 1. Acción-Arcade.** Principal estilo de juego de las máquinas recreativas y que se popularizó gracias a ellas. Se basa en partidas cortas y repetitivas que enfatizan la mecánica de reacción y puntuación. Centipede o Shovel Knight son los ejemplos más clásicos.
- 2. Acción-Aventura.** Combina dos de los grandes géneros. Se caracteriza por el seguimiento de una trama, la solución de puzzles, combate contra enemigos, recolección de objetos y cumplimiento de misiones y retos. Encontramos la saga de Legend of Zelda, Ico o Red Dead Redemption.

3. ***Beat'em up/ hack and slash.*** Se caracteriza por la pelea contra oleadas de enemigos que incrementan su dificultad a medida que se avanza de nivel. Algunos ejemplos son ShenMue, Castle Crashers o Astro Boy: Omega Factor.
4. **Lucha.** Dos o más oponentes pelean en un terreno de juego. Se requiere de habilidad para memorizar las numerosas combinaciones de ataques y sus controles en el mando. Street Fighter o Mortal Kombat son los más populares.
5. **Plataformas.** El personaje salta (rebota o se balancea) en un entorno lleno de plataformas. Puede incluir enemigos a los que derrotar o esquivar, recolección de objetos y cumplimiento de metas. Algunos ejemplos son Super Mario Bros, Celeste o LittleBigPlanet.

Shooter o de disparos

Caracterizados por su violencia, el principal y único objetivo es disparar proyectiles a los enemigos. Requiere de grandes reflejos y movimientos rápidos. Se suele confundir a este género como un subgénero de la acción, ya que en el pasado así era. Se ha hecho tan popular a lo largo de los años que se ha independizado y se ha convertido en un género en sí mismo. Los subgéneros de los shooters se distinguen por el punto de vista de la cámara.

1. **En primera persona** (véase figura 2). Los disparos se ven desde la perspectiva del jugador. Al tener un punto de vista cerrado, el juego es más limitado, pero se hace más personal que uno en tercera persona. Algunos ejemplos son Halo, Battlefield 1 o la saga de Call of Duty.
2. **En tercera persona** (véase figura 3). La cámara permite una visión total o parcial del personaje y el entorno ubicándose detrás del personaje. Algunos ejemplos son Max Payne, Vanquish o la saga de Gears of War.
3. ***Shoot'em up.*** Típicos de las máquinas recreativas de los 70, su objetivo principal es disparar a oleadas de enemigos a la vez que se esquivan numerosos obstáculos. El personaje tiende a ir en un vehículo, usualmente una nave espacial. Algunos ejemplos son Space Invaders, Ikaruga o Astebreed.



Figura 2. Juego shooter en primera persona. Fuente: Vandal (2016b).



Figura 3. Juego shooter en tercera persona. Fuente: Vandal (2015).

Aventura

Se centran en la resolución de puzles, la recolección de objetos y la gestión de inventarios. Tienden a ser de larga duración, con un argumento extenso y con un universo muy bien trabajado que contiene personajes no jugables con los que interactuar.

1. **Aventura gráfica.** Estos videojuegos apenas tienen acción y sus mecánicas son pausadas. El jugador avanza en el hilo argumental mediante la resolución de puzles, encontrando objetos, hablando con personajes o simplemente avanzando por el escenario y disfrutando del “paisaje”. Son ejemplos Myst, Journey o The Abbey of Crime Extensum.
2. **De rol (RPG o *role-playing game*).** Se basan en la elección de un personaje (normalmente personalizable) y la mejora de sus estadísticas mediante la ganancia de experiencia obtenida al derrotar enemigos, cumplir misiones o encontrar tesoros. Suelen tener una narrativa extensa y muchas horas de juego. Son ejemplos la saga de Dragon Quest, Kingdom Hearts o The Elder Scrolls V: Skyrim. Este género es en el que se enmarca Ancient Blood: El retorno de las bestias.

Deportivos

Basados en la simulación de prácticas de deporte. Es costumbre ver títulos anuales de un mismo juego.

1. **Deportes extremos.** Se basan en la acción y combinación de comandos para realizar trucos con el personaje. Los más usuales tratan de deportes individuales tales como el esquí, el *snowboard* o el monopatín. Algunos ejemplos son Shaun White Snowboarding, Party Wave o la serie de Tony Hawk's.
2. **Deportes tradicionales.** Se basan en deportes de equipo como baloncesto, béisbol o fútbol. Algunos juegos licencian a equipos reales e imitan a los jugadores para tratar de representar la realidad de la manera más fiel posible. Las series de FIFA, NBA y MLB son algunos ejemplos.
3. **Gestión Deportiva.** El jugador debe gestionar equipos o plantillas de algún deporte concreto para ganar todas las competiciones. Son ejemplos la serie Manager de Liga, FIFA Manager o Rugby League Live.

Estrategia

Requieren de reflexión y planificación con tal de elaborar estrategias para superar determinados objetivos.

1. **Arena de combate multijugador en línea** (MOBA o *multiplayer online battle arena*). Partidas de unos cuarenta minutos donde dos equipos se enfrentan por el control de un territorio. Los jugadores pueden ir mejorando sus personajes y se regeneran tras ser derrotados con una penalización de tiempo. Son ejemplos League of Legends, Arena of Valor o Dota 2.
2. **Basados en turnos**. Los jugadores se turnan para jugar. Tienen un ritmo más lento que permite la reflexión para elaborar estrategias. Crusader Kings, Worms World Player y Armello.

1.1.4. Duración de los videojuegos

Las compañías que desarrollan los videojuegos calculan el tiempo medio que corresponde al total de horas que un jugador medio, sin hacer misiones secundarias o entretenerse a recolectar objetos, debe invertir para finalizar la trama principal completando todos los niveles a la primera.

Calcular la duración de un videojuego en la fase de planteamiento es muy difícil, ya que no se puede calcular con exactitud el tiempo que el personaje tarda en recorrer los espacios o cuando tardaran las pantallas de carga ya que el software aún no está diseñado. Es por lo que, para calcular el tiempo aproximado de Ancient Blood nos basaremos en los videojuegos más populares de los últimos cinco años del mismo género: Acción-RPG.

Duración de los videojuegos de Acción-RPG (2013-2018)

La página web HowLongToBeat (s.f) ofrece unas estadísticas sobre la duración de los videojuegos. Entre ellas hay tres criterios importantes:

1. **Historia principal**, consiste en completar únicamente la historia principal, sin distracciones.
2. **Historia principal + extras**, completar la historia principal y las misiones secundarias.

3. **Perfeccionistas**, consiste en completar la historia principal, las misiones secundarias, todas las colecciones disponibles y todos los logros del juego. Es decir, completar el juego al 100%.

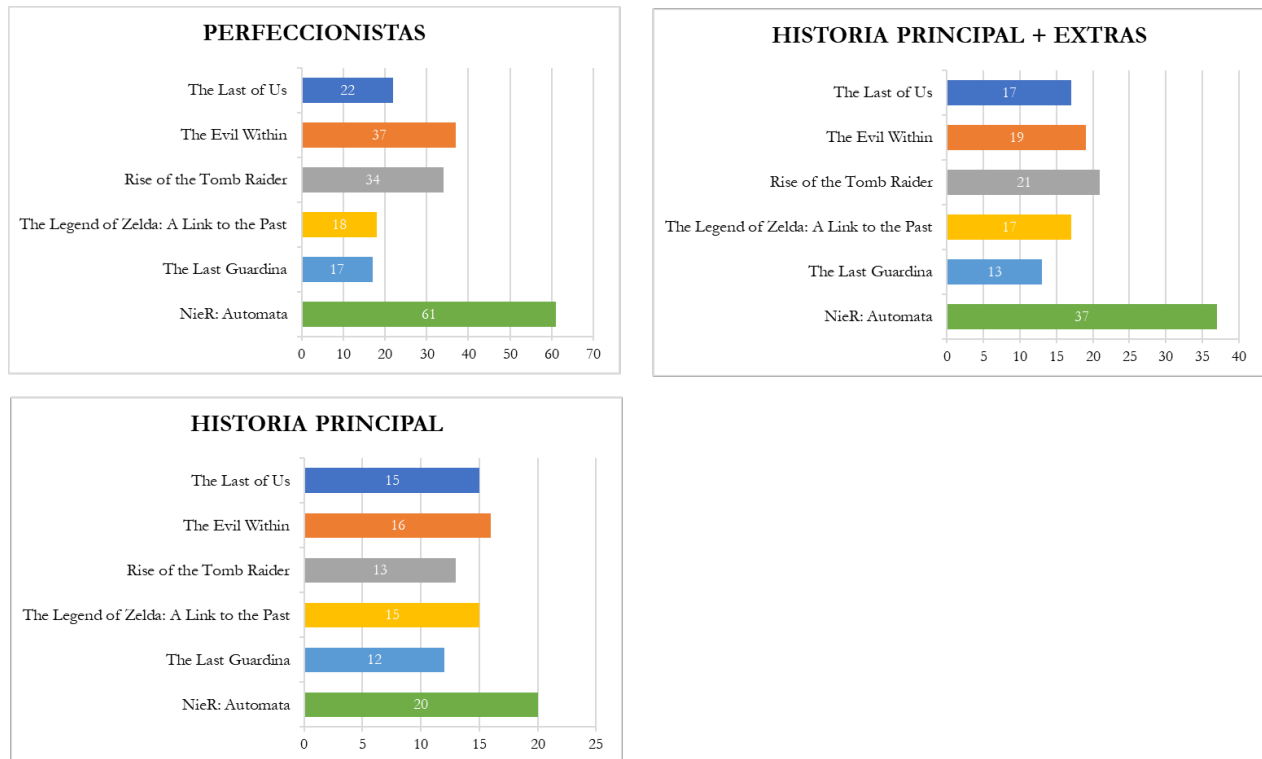


Figura 4. Duración en horas de los videojuegos de acción-RPG (2013-2018). Fuente: Elaboración propia mediante datos extraídos de How Long to Beat (s.f).

Vemos que las historias principales de los videojuegos de acción-RPG tienen una media de 15 horas de duración, 12 siendo la más baja y 20 la más elevada.

En cuanto a la diferencia entre la historia principal y la historia principal más extras, vemos que la diferencia oscila entre 1 y 17 horas, siendo la media de cinco. Lo que nos deja ver que en este género hay una ligera presencia de misiones secundarias y contenido extra.

Lo mismo pasa si comparamos la historia principal más extras y los perfeccionistas. La diferencia oscila entre una y 24 horas, siendo la media de 10 horas. Esto significa que hay presencia de objetos coleccionables y logros a completar que se deben ir a buscar adrede.

1.1.5. ¿Quién juega a videojuegos?

Según los datos que nos ofrece la AEVI (2017a), el 44% de los españoles, correspondiente a 15,8 millones, jugaban a videojuegos. Estos dedican una media de 6,6 horas a la semana a la actividad. También explica que las edades de los jugadores son diversas. La franja con más de ellos es la de niños de 11 a 14 años, con un 78% de ellos jugadores, seguida de cerca por la de 6 a 10 años con un 76%. Esto nos indica que las nuevas generaciones juegan más a videojuegos que las actuales, de modo que habrá un crecimiento muy grande de esta industria.

Además, en nuestra sociedad hay la creencia de que los jugadores son en gran mayoría hombres y que las mujeres son un porcentaje residual, prefiriendo dedicar su tiempo a otras actividades. AEVI nos demuestra el contrario, ya que el 56% son hombres mientras que el 44% restante son mujeres. La diferencia entre las cifras no es tan grande como se dice y eso es debido al pensamiento de que todos los videojuegos son únicamente de violencia y que estos no les interesan a las mujeres (dos afirmaciones también falsas).

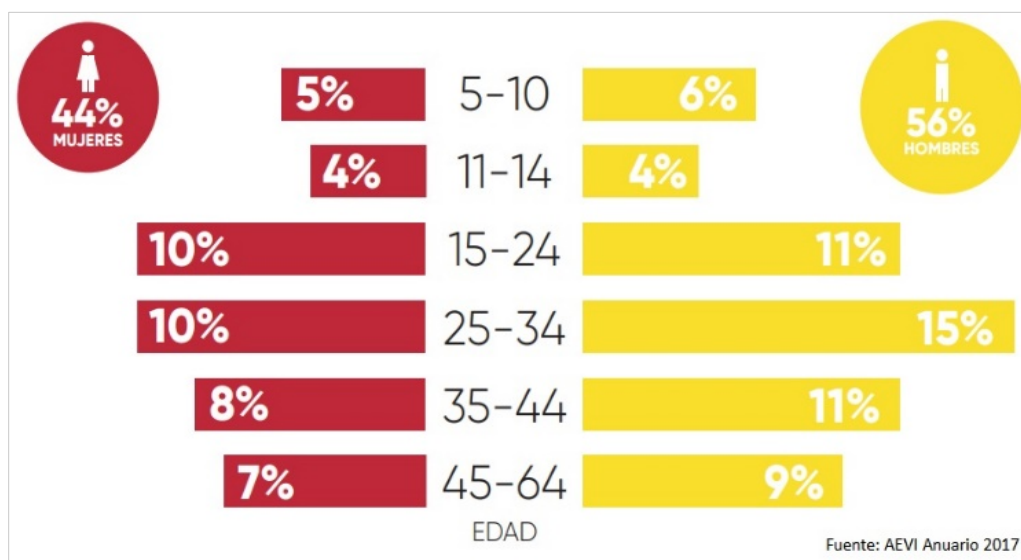


Figura 5. Género de los jugadores españoles. Fuente: Asociación Española de Videojuegos (2017b).

1.2. DISPOSITIVOS ACTUALES

En la actualidad los videojuegos se pueden jugar en multitud de dispositivos. Hay portátiles o estáticos, grandes o pequeños, que incluyen los mandos o los que los llevan a parte, etc. Las opciones son muy numerosas, y gran parte de los videojuegos se adaptan para poder ser jugados en dos o tres dispositivos a fin de atraer a más mercado. Estas se dividen en generaciones y actualmente nos encontramos en la octava, referente al periodo de entre el 2012 y la actualidad.

1.2.1. PC

Uno de los dispositivos originales, el ordenador. Pueden ser de sobremesa o portátiles. Constan de un monitor, un teclado y un ratón. En los últimos años también se pueden añadir dispositivos complementarios mediante conexiones inalámbricas e instalaciones de software con tal de mejorar la jugabilidad.

El juego más vendido para la plataforma ha sido The Sims 3 con 7.96 millones de copias (VGChartz, s.f.b).

1.2.2. Smartphone/Tablet

Son de los dispositivos más usados por los jugadores no habituales. Son dispositivos portátiles que constan de una pantalla con los mandos integrados. La adquisición de videojuegos se hace mediante la compra por internet en la AppStore en el sistema de iOS o la Play Store en Android.

El juego más vendido para iOS ha sido FIFA 19 con 8.24 millones de descargas (VGChartz, s.f.a). Y el de Android ha sido Clash of Clans con 47.7 millones de descargas según Google Play (s.f.).

1.2.3. Consolas de sobremesa

Estas se dividen en generaciones y actualmente nos encontramos en la octava (2012-Actualidad), referente al periodo de entre el 2012 y la actualidad (2019). Las consolas de sobremesa son dispositivos electrónicos que requieren ir conectados a una pantalla externa y que permiten jugar a videojuegos mediante mandos apropiados, usualmente inalámbricos.

PlayStation 4 o PS4

La cuarta videoconsola del modelo PlayStation de Sony. Es la sucesora de la PS3 y se lanzó noviembre de 2013. Cuenta con dos modelos: la PS4 que es la estándar y la PS4 Pro que cuenta con tecnología 4k y es más rápida y potente. Los mandos de la PS4 son los DUALSHOCK™ 4. Inalámbricos, sin cables, y pueden cargarse mediante una conexión USB a la consola.

A parte de permitir jugar a videojuegos, esta consola presenta otras opciones. Al estar conectada a Internet, permite compartir logros en las redes sociales, ver retransmisiones en directo de partidas de otros jugadores, acceder al navegador web o conectarte a tus plataformas de *streaming* de contenido multimedia bajo demanda como Netflix o Primer Vídeo de Amazon.

La gran novedad llegó con la aplicación PlayStation App, que permite a los jugadores en posesión de una PS4, convertir su móvil o tableta en una segunda pantalla para mejorar la jugabilidad. Y también con las PlayStation VR, unas gafas de realidad virtual que conectadas inalámbricamente a la consola permiten jugar en realidad virtual. A enero de 2019 Sony tiene disponibles nueve juegos compatibles con la PS VR, y tiene cinco que saldrán a lo largo del año 2019 (PlayStation, s.f.).

En el mundo se han vendido 91.6 millones de unidades (Sony Interactive Entertainment, 2019). El juego más vendido para esta plataforma es Grand Theft Auto V con 19 millones de copias (VGChartz, s.f.f.).

Xbox One

La tercera videoconsola del modelo Xbox de la compañía Microsoft. Es la sucesora de la Xbox 360 y se lanzó en mayo de 2013. Cuenta con tres modelos; la Xbox One, el modelo estándar. La Xbox One S, lanzada en 2016 y un poco más pequeña. Y la Xbox One X, lanzada en 2017, con un nuevo hardware destinado a apoyar el juego 4k y la realidad virtual.

Requiere de conexión a internet para poder leer los videojuegos, característica que no gusto mucho al público. Con esta conexión a la red la consola permite tener acceso a televisión en vivo, música, navegador web y plataformas de *streaming* de contenido multimedia bajo demanda. Los mandos de este dispositivo con inalámbrico y funcionan mediante pilas AA. Los últimos modelos cuentan con conexión Bluetooth 4.0 para poder conectarse a un PC Windows.

Se estima que se han vendido 43.14 millones de videoconsolas en todo el mundo (VGChartz, s.f.e). Y el juego más vendido ha sido Grand Theft Auto V con 8.5 millones de copias (VGChartz, s.f.i).

WiiU

La sexta consola de sobremesa creada por Nintendo y la sucesora de Wii. Se lanzó en noviembre de 2012 y cuenta con un único modelo. Dispone de conexión a internet mediante la cual se pueden jugar juegos en línea, comunicarse con otros jugadores, adquirir contenido y navegar por páginas web. Su novedad recae en la inclusión del Wii U GamePad, un mando que incorpora una pantalla táctil y que al apagar el televisor se puede seguir jugando en él. Sacaron también el mando Wii U Pro Controller, similar a los de Sony y Microsoft con el fin de atraer a jugadores más experimentados.

Se estima que se vendieron 13.97 millones de unidades (VGChartz, s.f.e) y el juego más vendido para esta plataforma ha sido Mario Kart 8 con 7.69 millones de copias (VGChartz, s.f.h).

1.2.4. Consolas portátiles

Dispositivos electrónicos pequeños que llevan integrado la pantalla, los mandos, los altavoces y la alimentación (batería eléctrica) con el fin de poder llevarla y jugar en cualquier sitio o momento.

PSVita

Forma parte de la familia de PlayStation de Sony y es la sucesora de la PSP (PlayStation Portable). Se lanzó en diciembre de 2011. Cuenta con un único modelo y entre sus características más destacables se encuentra el uso a distancia, que permite conectar la consola con la PlayStation 4 o PlayStation 3 mediante una red wifi. Eso permite hacer *streaming* de juegos y jugar juegos de la PS4 en la PSVita.

En el mundo se han vendido 16.09 M de unidades (VGChartz, s.f.e) y el juego más vendido para la plataforma ha sido MineCraft con 2.47 millones de copias (VGChartz, s.f.g).

Está anunciado para 2019 que no habrá más juegos en físico para Occidente y que se cesará la producción de la consola en Japón (en España ya está descatalogada desde 2018). También se ha confirmado que Sony no trabajará en una sucesora portátil (3djuegos, 2018).

3DS/ 3DS XL

Es el último modelo de la familia Nintendo DS de Nintendo. Se lanzó en febrero de 2011. Cuenta con dos pantallas que sirven para ver contenido. La inferior también sirve para interactuar mientras que la superior se caracteriza por la posibilidad de mostrar gráficos en 3D sin necesidad de gafas especiales.

Con su conexión a internet permite navegar por la red, instalar las aplicaciones disponibles en la tienda de Nintendo eShop y descargar juegos.

La 3DS cuenta con el modelo 3DS XL, que se caracteriza por tener las pantallas más grandes.

En el mundo se han vendido 74.1 millones de unidades (VGChartz, s.f.e) y el juego más vendido para la plataforma ha sido Pokémon X/Y con 16.11 millones de copias (VGChartz, s.f.c).

La 3DS cuenta con un modelo inferior, la 2DS, cuyo objetivo es llegar a un público más joven y reducir el precio respecto a la 3DS. La 2DS se lanzó en agosto de 2013 y conserva las mismas características que la Nintendo 3DS, a excepción del efecto 3D (de ahí su nombre 2D), un cambio de botones y que no puede doblarse como las demás consolas de su familia. La 2DS cuenta con un modelo más grande, la 2DS XL, que sí puede doblarse.

1.2.5. Consolas híbridas

Esta modalidad es muy reciente y nació con Nintendo Switch de Nintendo. Lanzada en marzo de 2017, su gran novedad fue permitir jugar en tres estilos: modo televisor, modo sobremesa y modo portátil; a partir de sus cuatro partes divisibles: la consola (la pantalla), la base, los Joy-con y el soporte para los mandos. La consola también permite la conexión a internet para navegar por la red, chatear con los amigos y jugar online.

En el mundo se han vendido 29.01 millones de unidades (VGChartz, s.f.e) y el juego más vendido para la plataforma ha sido Mario Kart 8 Deluxe con 11.96 millones de copias (VGChartz, s.f.d).

1.2.6. Dispositivos más utilizados

Según los datos del Anuario 2017 de AEVI (2017a) el dispositivo más utilizado son las consolas con un 23%, seguidas del PC con un 22% y los smartphones con un 21%. Además, también nos ofrece datos de los dispositivos más utilizados por cada franja de edad de los usuarios.

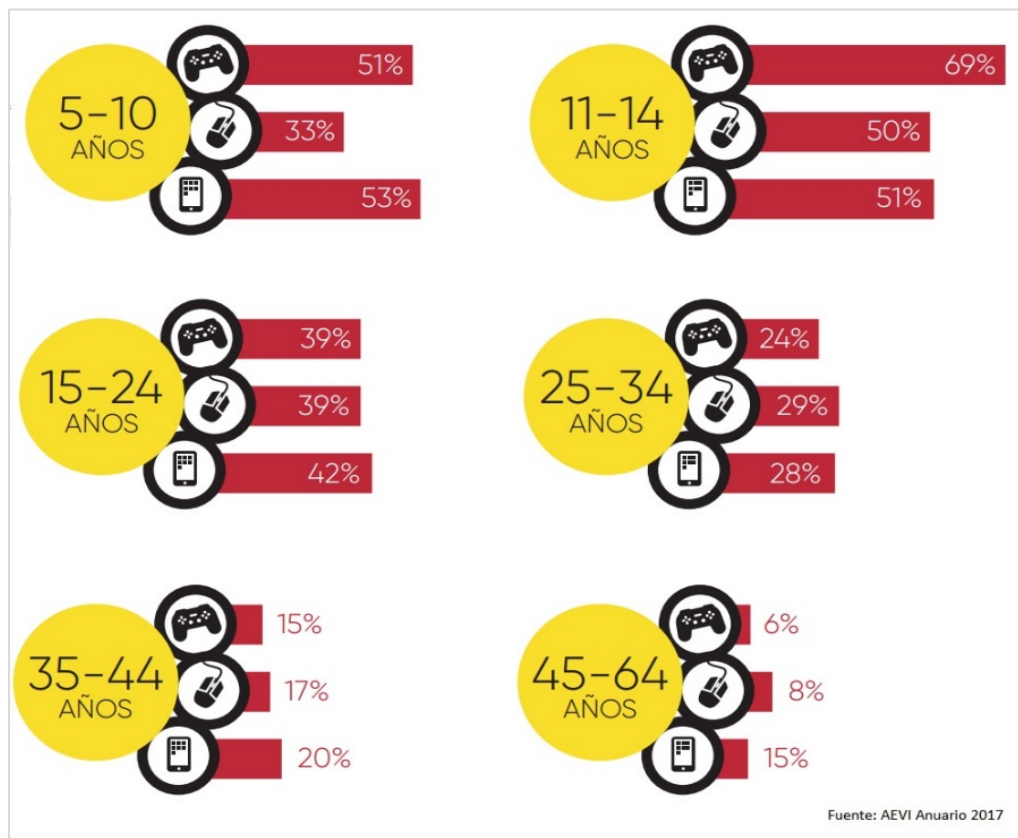


Figura 6. Dispositivos utilizados por franja de edad de los usuarios en España. Fuente: Asociación Española de Videojuegos (2017b).

1.3. CÓMO SE HACE UN VIDEOJUEGO

1.3.1. Quién hace los videojuegos

Se llama estudio a la empresa que saca al mercado un videojuego. Dentro de esta hay los desarrolladores o equipos de desarrollo, que son los equipos que crean los videojuegos. Son como el equipo de producción de una película o programa de televisión, pero en el campo del videojuego. Según Rogers (2018) consisten en «varias personas creativas que trabajan juntas para crear entretenimiento» (p.18).

Este equipo se fragmenta para crear grupos de especialidad que se dividen en los distintos procesos de la creación del videojuego. Y estos procesos van desde la ideación del juego hasta su posterior comercialización.

Vamos a ver los pasos para crear un videojuego en la industria profesional.

1.3.2. Concepción

En esta primera etapa se definen todos los elementos fundamentales que conformarán el videojuego. Por ejemplo, el género, el *gameplay* o un *storyboard* simple que muestre la idea de manera visual (entornos, personajes, objetos, etc.).

La concepción es tarea del diseñador de juegos. Este profesional necesita tener muchas habilidades de muchos campos distintos (Schell, 2008). Entre ellas animación, negocio, escritura creativa, historia o diseño de sonido.

1.3.3. Diseño

En esta etapa intervienen diversos profesionales que están en sintonía bajo la atenta mirada del productor: guionistas, diseñadores, artistas y sonido. En esta etapa solo se conciben las ideas y se estructuran con bocetos preliminares con el fin de aligerar el trabajo en la etapa de producción.

Guionista. En el mundo del videojuego no es el guionista quien escribe el guion, sino el diseñador de videojuegos. Las tareas del guionista son reestructurar la historia si no tiene sentido y escribir los diálogos, las instrucciones y los manuales del videojuego.

Diseñadores. Son los encargados de «crear las ideas y las reglas que dan forma al juego» (Rogers, 2018, p.21). Todo su trabajo se recoge en el documento de diseño de juego (DDJ), el cual explicaremos más adelante. Hay diversas especialidades entre los diseñadores de videojuegos:

- Diseñador de niveles. Crea los mapas con todos sus elementos. Personajes no jugables, enemigos, tesoros, edificios importantes, etc.
- Diseñador de sistema. Diseñan la relación entre los elementos del juego. Puede ser el sistema económico, el sistema de habilidades o el árbol tecnológico. Deben procurar que todos ellos estén bien equilibrados para que el juego no sea o muy difícil o muy fácil.
- Scripters. Escriben el código que provoca acciones en el juego. Por ejemplo, deciden cuando se activa una trampa o como es el movimiento de la cámara.
- Diseñador de combates. Es el encargado de toda la experiencia de combate del jugador, ya sea contra otros jugadores o contra la inteligencia artificial. Debe equilibrar dicha experiencia igual que los diseñadores de sistemas.
- Director creativo. Scott Rogers (2018), director creativo de profesión, lo define como quien “mantiene la visión del juego a la vez que supervisa al resto de diseñadores y ofrece sugerencias para mejorar su trabajo”.

Artistas. Son los encargados de crear el diseño artístico del juego y, al igual que los diseñadores, se dividen en tareas:

- Artista conceptual. Dibuja el aspecto de los personajes, mundos y enemigos del juego para que los demás artistas tengan la misma base al empezar su trabajo.
- Artistas de storyboard. Son los encargados de diseñar la cinematografía del juego.
- Modeladores 3D y artistas ambientales. Construyen los personajes y ambientes a través del modelado en 3D con softwares especializados como Maya o 3D Studio Max.
- Artistas de texturas. Pintan las superficies de los modelos 3D y ambientes.
- Artistas de efectos visuales. Crean los efectos visuales del videojuego.
- Diseñador de interfaz de usuario. Diseña la interfaz del videojuego.
- Animador. Animar los personajes creados por los modeladores 3D y crean las cinemáticas a

partir del diseño de los artistas de *storyboard*.

- Artistas técnicos. Artistas multidisciplinares que sirven de apoyo en cualquier departamento de arte que necesite ayuda o vaya retrasado en la cadena de trabajo.
- Director artístico. Supervisa el trabajo de todos los departamentos de arte.

Sonido. Aquí entran en juego dos grupos: los compositores de la banda sonora del videojuego y los diseñadores de sonido, que se encargan de todos los efectos sonoros.

2.3.3.1. El documento de diseño de juego (DDJ)

González (2011) lo define como «la extensión natural de un guion de videojuego y lo resume como “la piedra angular de un videojuego» (pp.47-48). Por otro lado, Rogers (2018) añade que «el documento de diseño define todos los elementos del juego» (p.67) y que «no tiene un formato oficial u obligatorio» (p.85).

Un DDJ contiene distintos elementos, y los más habituales son (González, 2011, pp. 47-54):

1. Descripción del proyecto. En un máximo de cinco páginas.
2. Puntos clave de venta. Hay que especificar que tiene el producto de único.
3. Tecnología. Con qué motor gráfico se desarrollará el proyecto y en qué plataforma.
4. Escena/ Storyline. Resumen del guion en diez páginas.
5. Modos de juego. Definición de los distintos modos de juego.
6. Opciones de juego. Qué opciones va a tener el jugador. Por ejemplo, que puede modificar de la pantalla, si habrá niveles de dificultad, etc.
7. Mecánicas de juego. Cómo se va a jugar.
8. Entornos. Listado de todos los escenarios.
9. Ítems. Listado de todos los ítems.
10. Personajes. Presentación de todos los personajes, tanto principales como secundarios.
11. Vehículos. Listado de todos los vehículos.
12. Interfaz. Diseño de la interfaz.
13. Cámaras. Definir cómo se moverá la cámara y que verá el jugador.

14. Inteligencia Artificial. Diseño de los personajes no jugables.
15. Cinemáticas. Descripción de cómo van a ser las secuencias.
16. Audio y música. Descripción del audio y la música a utilizar.
17. Solución del videojuego o *walkthrough*. Instrucciones paso a paso que deben seguir para terminar el videojuego.
18. Finales y elementos divertidos. Descripción de finales alternativos y elementos escondidos dentro del videojuego.
19. Ideas y referencias. Ideas y referencias utilizadas para inspirarte en el videojuego.

1.3.4. Planificación

Una vez están claros todos los elementos del juego es el momento de planificar las tareas para la producción. Aquí entran en juego los productores, y hasta que no termine la producción, no habrá finalizado su trabajo.

Se establecen fechas para las tareas y se pactan reuniones con todos los equipos.

1.3.5. Producción

Se llevan a cabo las tareas acordadas en la planificación, siempre bajo la estricta guía del DDJ. Estas tareas pueden ser la creación de modelos 3D, *sprites* y *tiles*, grabación en estudios de la música, las voces y los sonidos, codificación de programas, etc.

En este proceso vuelven a aparecer los diseñadores, artistas y especialistas en sonido para llevar a la realidad las ideas concebidas en la etapa de diseño.

También entran en juego los programadores. Mediante lenguajes de programación como Unity o C++, escriben el código de los textos y gráficos que se verán en pantalla, desarrollan los sistemas de control para que el jugador pueda interactuar con el juego, crean el sistema de juego, programan el sistema de física que afecta a los jugadores y al universo, etc.

1.3.6. Pruebas

La última etapa del proceso antes de lanzar al mercado el videojuego. Aquí entra en acción el control de calidad o los probadores (*Quality Tasters*), que son aquellos profesionales que prueban los juegos una y otra vez, de todos los modos posibles y contemplando todas las posibilidades. Su objetivo es encontrar todos los errores técnicos que pueda haber, ya sean erradas de programación o de diseño. Este proceso puede durar semanas o incluso meses.

Una vez el control de calidad ha dado luz verde al videojuego, este puede pasar a manos del fabricante y ser finalmente lanzado al público.

1.4. LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA

1.4.1. Industria cultural

La industria del videojuego se declaró industria cultural en 2009, y a partir de ese momento, como cualquier otra manifestación cultural, tuvo acceso a ayudas económicas y empezaron a brotar nuevas empresas independientes en el país. Morales (2012) defiende que:

“El videojuego encaja perfectamente en la definición actual de industria cultural ya que representa unos valores culturales reproducibles en múltiples formatos susceptibles de ser consumidos. Aportan entretenimiento, pero también es un soporte de software susceptible de ser utilizado para múltiples fines como: la educación, la simulación, fisioterapia, etc. Destaca por la gran interactividad que presenta, por la rápida aceptación que ha tenido entre el gran público y por su inmersión” (p. 19).

1.4.2. Situación económica

La industria del videojuego empezó a tomarse como una actividad económica relevante a comienzos del siglo XXI. Desde ese momento se ha convertido en la líder indiscutible del entretenimiento digital. Engloba tanto el desarrollo, la distribución, la mercadotecnia como la venta del videojuego y el *software* asociado. Da miles de trabajos en nuestro país y ofrece una amplia gama de productos y servicios: videojuegos, consolas, PC, dispositivos adicionales, dispositivos portátiles y plataformas en línea (Requena, 2014). En cuanto a PIB España es el decimoquinto país del mundo según el Banco Mundial, mientras que está en el número nueve a nivel de facturación de videojuegos (Newzoo, 2018).

El crecimiento de esta industria se ha hecho de manera exponencial, impulsado sobre todo por la aparición de los *smartphones* y las tiendas de aplicaciones. Estas han permitido que diseñadores independientes y pequeñas empresas puedan competir en este mercado. Cabe destacar la aparición de juegos a través de las redes sociales, que llegaron a alcanzar millones de usuarios en su momento. Destacó la empresa Zynga Games que, mediante un contrato con Facebook en el 2010, publicó multitud de juegos sociales en la red social. Por ejemplo, Farmville o Zynga Poker.

Hoy en día la industria del videojuego genera más dinero que las industrias del cine y la música juntas.

Facturó 1.359 millones a lo largo de 2017 (16,9% más que en 2016), mientras que la industria del cine facturó 597 millones y la de la música 232 millones (AEVI, 2017a).

En 2018 la facturación de la industria del videojuego subió drásticamente hasta llegar a los 2 billones a finales de año, incremento que se considera un récord y que, aun así, se predice que la subida será aún mayor en los próximos años (Newzoo, 2018).

1.4.3. Situación social

Para ver el movimiento social que tienen los videojuegos en España solo tenemos que ver los datos que nos ofrece el Libro blanco de los eSports en España de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI, 2017c). Los eSports son torneos de videojuegos que se realizan a nivel nacional, continental y mundial, usualmente retransmitidos por televisión o internet.



Figura 7. Final de la LCS 2018 (*League of Legends*) en el Palacio Vistalegre, Madrid. Fuente: Esports, AS (2018).

España es el octavo país del mundo en el *ranking* de audiencia de eSports, con una audiencia estimada de 5.5 millones (2.6 millones de entusiastas y 2.9 millones de espectadores ocasionales). Y son 300 el número de personas que trabajan en el sector en España, incluidos 100 jugadores profesionales de videojuegos.

En 2017 se han visualizado eSports 4.2 millones de horas en Twitch.tv. La palabra eSports nos puede

llevar a pensar que estas competiciones de videojuegos son de género deportivo, pero la realidad es bien distinta. El juego más visualizado es League of Legends, con 988 M de horas en 2017, y es de género *battle arena*. El segundo es Playerunknown's Battlegrounds, con 519 M de horas visualizadas y de género batalla. No es hasta la novena posición que encontramos un videojuego deportivo, el *EA SPORTS FIFA*, con 89 M de horas visualizadas (AEVI, mayo 2017).

Cabe destacar que la importancia de estos eventos es tan notable que en 2017 se creó un canal dedicado exclusivamente a eSports: Movistar eSports, que retransmite competiciones nacionales e internacionales. Incluso los tres mayores operadores de telefonía en España (Movistar, Orange y Vodafone) o grandes marcas como Audi, Mercedes-Benz, Nike, Adidas o Puma, han apostado por esta actividad patrocinando a equipos a nivel mundial (Guiñon, 2019).

1.4.4. Una industria responsable - PEGI

La industria del videojuego se toma muy en serio la responsabilidad social y promueve un consumo responsable mediante el sistema de clasificación por edades establecido por PEGI.

El sistema PEGI «es el mecanismo de autorregulación diseñado por la industria para dotar a sus productos de información orientativa sobre la edad adecuada de su consumo» (párr. 1) (AEVI, s.f.).

Este sistema está disponible en 38 países europeos, entre ellos España. Y las etiquetas ofrecen orientación a los consumidores, sobre todo a los padres, para ayudarlos a decidir qué producto comprar.

El sistema integra dos tipos de iconos descriptores, uno relativo a la edad recomendada y otro al contenido específico susceptible de análisis. También hay el PEGI Online para los juegos que tengan características en la red y el PEGI OK para los contenidos que no precisen de una clasificación formal.



Figura 8. Etiquetas y descriptores del sistema PEGI (Pan European Game Information). Fuente: Asociación Española de Videojuegos (s.f.).

CAPÍTULO 2: PAPELES DEL CONCEPTO

En este bloque se presenta de forma extensa el proyecto de videojuego de Ancient Blood: El retorno de las bestias. Se describen su género y tipología, la trama principal que trata y la tecnología necesaria para su posible posterior desarrollo. Así como, los puntos clave del proyecto y el espacio en el mercado, que incluye el público objetivo, las necesidades por cubrir y las competencias y referentes que tiene a nivel global Ancient Blood.

2.1. INTRODUCCIÓN

Ancient Blood es un proyecto de videojuego RPG de acción y aventuras que cuenta con un mundo abierto explorable, vista en tercera persona, 70 horas de juego y gráficos 3D de un estilo entre *cartoon* y realista. Se ha pensado para ser jugado en dos plataformas: PC y PlayStation 4. Y distribuido únicamente por vías digitales en línea (Steam en caso de PC y PlayStation Store en el caso de la PS4) para abaratar costes.

Se dirige a un público de entre 16 y 29 años, dando especial énfasis a aquellos jugadores amantes de los RPG, mundos abiertos explorables, narrativas interesantes e inmersivas, mundos de fantasía y/o aspectos visuales atractivos.

La trama principal del videojuego sigue a Scarlett, una chica de 23 años que busca el escondite de las girghas (misteriosas bestias de humo negro) para rescatar a su hermano secuestrado meses atrás. Scarlett llega a la ciudad de Lira, dónde se une a su periplo la carismática princesa Kisala. Las dos juntas recorren el continente de Regna en un viaje que hará peligrar sus vidas para descubrir las conspiraciones y misterios que hay tras el origen de las girghas.

Ancient Blood se sitúa en el continente ficticio de Regna, influenciado por elementos fantásticos junto el estilo y arquitectura de la Europa Medieval del siglo VI y el antiguo Egipto.

Tabla 1. *Ficha técnica de Ancient Blood.*

Título	Ancient Blood (Sangre Antigua)
Tag line	El retorno de las bestias
Género	RPG, acción y aventura
Plataformas	PC y PlayStation 4
Mecánica	Combates de acción. Mundo abierto explorable. Progresión de los personajes.
Tecnología	Unreal Engine 4
Público	Personas de 16 a 29 años.

Fuente: Elaboración propia

2.2. GÉNERO Y TIPOLOGÍA

Por su mecánica de juego y su punto de vista, Ancient Blood se enmarca en el género de acción-RPG en tercera persona, ya que contiene elementos como la progresión de las estadísticas de los personajes, la ganancia de experiencia al derrotar enemigos o la obligación de cumplir misiones principales con tal de avanzar en la historia.

Su naturaleza es de mundo abierto, es decir, el jugador puede explorar el terreno de manera libre, escogiendo el camino que mejor le vaya o incluso saliéndose de cualquiera de los existentes. Algunos caminos estarán bloqueados temporalmente hasta que el jugador cumple una o varias misiones para abrirlos.

La temática tratada es una mezcla de edad media y fantasía. El continente de Regna, dónde ocurre gran parte de la acción, está basado en una combinación de Egipto y Europa en la época medieval, sobre todo en lo referente a la arquitectura y paisajismo.

Se suma la fantasía para dar más vida al universo de la historia, tanto en los enemigos como en la jugabilidad y el entorno.

2.2.1. Duración

La duración orientativa es de unas 50 horas para completar las misiones principales, aquellas que permiten avanzar en la trama y finalizar el juego. De unas 65 horas si sumamos la realización de las misiones secundarias. Y de unas 70 horas si sumamos el tiempo necesario para completar todas las colecciones que ofrece el juego.

2.3. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Ancient Blood narra el viaje de Scarlett para rescatar a su hermano pequeño de manos de las girghas, unas bestias que, después de millones de años, han vuelto para sembrar el terror en el mundo. El destino lleva a Scarlett a la ciudad de Lira, capital del continente de Regna, donde se une a su periplo la carismática princesa Kisala.

A lo largo de su viaje, las heroínas descubren el origen de las girghas y sus verdaderas intenciones. El poder de la amistad, la lealtad y la valentía, las ayudara a derrotar a sus enemigos y a desenmascarar a los traidores.

Ancient Blood es un videojuego acción-RPG en 3D para PlayStation 4 y PC que ofrece un mundo y una historia muy cuidados, con un gran detalle artístico y giros de guion inesperados.

2.4. TECNOLOGÍA

2.4.1. Dispositivos y distribución ideada

Ancient Blood está pensado para ser un videojuego multiplataforma. Se distribuiría para PlayStation 4 (Sony), la consola más vendida en los últimos años en el mercado global y con la predicción de ventas más buena, y para PC, una de las plataformas más utilizadas para jugos RPGs debido a sus grandes posibilidades en los controles (ratón y teclado) y su fácil distribución en plataformas en línea.

Su distribución sería únicamente en formato digital, no en físico, con tal de abaratar los costes de distribución. Esto se haría mediante la plataforma propia de PlayStation 4 y la plataforma en línea Steam para el juego de PC.

2.4.2. Motor gráfico

Elegir el motor gráfico correcto para un videojuego es esencial para su resultado final. Además, esta elección depende del estilo que se le quiera dar al videojuego y en qué puntos se quiere dar énfasis a la hora de venderlo (su historia, su jugabilidad, su apartado visual, etc.).

En el caso de Ancient Blood se quiere dar énfasis al apartado visual, ya que al ser un juego de mundo abierto en 3D es esencial que el jugador alucine con cada paisaje y tenga unas ganas desorbitadas de recorrer todos los escenarios y admirar sus detalles. Por ese motivo se requiere de un motor gráfico que pueda mantener el funcionamiento de muchísimos fotogramas por segundo (y con alta calidad) de un mapa inmenso y cambiante como es Regna. Con esta característica en el motor gráfico, se pueden evitar las pantallas de carga durante el recorrido del jugador por el mundo abierto. Por lo contrario, su recorrido y experiencia quedarían interrumpidos y su percepción sería de pequeños mapas que se juntan en vez de uno solo inmenso, elemento fundamental de un mundo abierto.

Con lo anterior presente hay dos motores gráficos en el mercado que podrían ser óptimos para desarrollar Ancient Blood: Unity y Unreal Engine. Para elegir al óptimo se ha elaborado una tabla comparativa de los dos motores con los elementos indispensables que requiere el desarrollo del videojuego.

Tabla 2. Comparativa entre los motores de juego aptos para el desarrollo de Ancient Blood: Unity y Unreal Engine.

	PRECIO	LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN	FACILIDAD DE USO	TIENDA DE ACTIVOS (PLUGINS, PROPS, MÚSICA, ETC.)	CALIDAD VISUAL DEL PRODUCTO FINAL
<p><u>UNITY</u></p> <p>Propiedad de Unity Technologies.</p> <p>Utilizado en Resident Evil: Umbrella Corps de Capcom o Super Mario Run de Nintendo.</p>	<p>Gratuito (con algunas limitaciones) si los ingresos anuales de la empresa son inferiores a 100.000€</p> <p>-</p> <p>Versión completa por 1.500€ o 75€/mes</p>	<p>JavaScript o C#</p> <p>(fáciles e intuitivos)</p>	<p>Curva de aprendizaje muy fácil, tanto por el lenguaje de programación como por su interfaz.</p> <p>Hay muchos manuales y tutoriales por internet, además de una comunidad muy grande que responden y plantean multitud de preguntas.</p>	<p>Gran oferta de contenidos de terceros (gratuitos y de pago) en la tienda oficial.</p> <p>Por el contrario, la mala gestión de la memoria hace que ocupen mucho espacio.</p>	<p>Tubería de renderizado de alta definición (HDRP). A veces se queda corta en la calidad de iluminación de escenarios.</p>
<p><u>UNREAL ENGINE</u></p> <p>Propiedad de Epic Games.</p> <p>Utilizado en Kingdom Hearts III y Dragon Quest XI de Square Enix.</p>	<p>Gratuito si los ingresos trimestrales de la empresa son inferiores a 3.000€.</p> <p>Si son superiores, se paga un 5% de cada copia del videojuego vendida.</p>	<p>C ++</p> <p>(difícil de aprender e intuir)</p>	<p>Tiene una programación basada en componentes y nodos, lo que facilita el trabajo en esfuerzo y tiempo.</p> <p>Dispone de una buena documentación con un tutorial propio muy completo. Además de una comunidad muy activa y colaborativa.</p>	<p>Oferta reducida de contenidos de terceros (gratuitos y de pago) en la tienda oficial. No obstante, son de gran calidad.</p>	<p>Incorpora funcionalidades avanzadas de iluminación dinámica y sistema de partículas, que da un efecto cinematográfico.</p>

Fuente: Elaboración propia mediante datos extraídos de Unity (s.f.) y Unreal Engine (s.f.).

En la tabla 2 se observa que el coste de Unreal Engine puede ser más caro que Unity a largo plazo, ya que suponiendo que se deberá adquirir el producto en los dos casos, el 5% de todas las copias vendidas que pide Unreal Engine puede superar sin problemas los 1.500€ que pide Unity por su versión completa. De modo que, por coste, gana Unity.

Respecto a lenguaje de programación también es Unity el ganador, puesto que se basa en un lenguaje más fácil e intuitivo que Unreal Engine. Por el contrario, este segundo gana en facilidad de uso aún tener una curva de aprendizaje más difícil (debido a su lenguaje de programación), ya que basa su programación en componentes y nudos, lo que facilita la tarea del programador y economiza su tiempo de trabajo.

Para la tienda de activos propia del motor, los dos tienen una gran oferta de contenidos de terceros, lo que ahorraría tiempo a los modeladores y diseñadores adquiriendo estos modelos en lugar de crearlos desde cero. Por eso, se requiere de unos activos disponibles de alta calidad, para que no disminuyan la calidad del juego. De modo que Unreal Engine gana en esta característica.

Para la calidad visual del producto final, es decir el apartado visual, gana de goleada Unreal Engine. Unity dispone de una tubería de renderizado de alta definición, lo que asegura una buena calidad, pero Unreal ofrece iluminación dinámica y efecto de partículas, lo que da un toque de acabados finales similares al cine y de muy buena calidad.

Por los anteriores motivos, Unreal Engine ha sido el motor gráfico seleccionado para el desarrollo de Ancient Blood.

2.5. ELEMENTOS CLAVE

Ancient Blood posee varios elementos clave que enriquecen el juego y lo hacen merecedor de ser jugado y disfrutado. Estos elementos van asociados a la historia, la jugabilidad y el arte, factores que se deben trabajar en profundidad para que un juego tenga éxito.

A la hora de crear el proyecto se ha dedicado especial atención y detalle a la historia, que consiste en una trama principal progresiva que presenta multitud de personajes secundarios carismáticos y situaciones extravagantes a las que el jugador deberá hacer frente. Además, se ha complementado con numerosas misiones secundarias, cada una asociada a su respectiva trama, enriqueciendo el universo del juego.

En el aspecto del arte destacan los paisajes y escenarios nutridos de una atmósfera de magia y misterio antiguo, que harán del simple paseo por el mapa una experiencia inolvidable.

La jugabilidad se ha ideado a partir de un concepto: tener más de un personaje jugable. De esta manera el jugador puede escoger al aliado con quien se sienta más cómodo en ese momento, ya sea por su carisma, sus habilidades o cualquier otro factor.

Otro punto fuerte respecto a la jugabilidad es el amplio abanico de armas (48 en total), armaduras (35) y habilidades (69) como herramientas para combinar y personalizar el método de combate de los aliados, creando una experiencia única para cada jugador a través de dicha personalización.

También destaca el escenario del juego, un mundo abierto de grandes dimensiones con muchos rincones que explorar (habitaciones secretas, pasajes ocultos, etc.) y tesoros que descubrir. Además de la posibilidad de completar tres colecciones únicas como recompensa del esfuerzo y dedicación del jugador por avanzar en las distintas tramas.

2.6. ESPACIO EN EL MERCADO

2.6.1. Público objetivo

En Ancient Blood nos encontramos con un juego RPG que basa su mecánica en la lucha contra enemigos, de modo que hay presencia de una violencia gráfica, aunque no es ni realista ni explícita. También hay presencia de juegos de azar tal como se llevan a cabo normalmente en la vida real en salas de juego. A la vez no hay uso de lenguaje soez ni insinuaciones o posturas sexuales.

Teniendo en cuenta las anteriores características y siguiendo las directrices del sistema PEGI referentes a la clasificación de los videojuegos por edad, Ancient Blood se clasificaría como a PEGI 12, es decir, para mayores de 12 años. También sería adecuado darle las etiquetas de violencia y juego (apuestas), descartando en su totalidad las de lenguaje soez, terror, sexo, drogas y discriminación por la completa ausencia de estos elementos.

Con esta información podemos fijar el público objetivo de Ancient Blood en mujeres y hombres de entre 12 y 29 años, dando especial énfasis a aquellos jugadores amantes de los RPG, mundos abiertos explorables, narrativas interesantes e inmersivas, mundos de fantasía y aspectos visuales atractivos.

2.6.2. Necesidades por cubrir

Los jugadores de videojuegos aumentan año tras año, pidiendo cada vez más que salgan nuevos títulos en los que puedan vivir aventuras y/o acción. Ancient Blood nace como uno de estos nuevos juegos y que, además, ofrece una serie de mecánicas únicas ideadas para su jugabilidad y adaptación en su trama principal.

También ofrece unas tramas secundarias que permiten descubrir secretos de la historia de Regna y sus personajes. Y este hecho va más allá del simple recadero que tienen la mayoría de los videojuegos del mismo estilo, que consiste en ir de A a B llevando unas plantas medicinales para un anciano o descubriendo porque el hijo menor de una familia pobre ha desaparecido.

Ancient Blood también ofrece una aventura donde la protagonista (Scarlett) y su ayudante principal (Kisala) son chicas. En los videojuegos, principalmente en los de acción y los RPG, el protagonista

suele ser en su mayoría un chico, y si hay una chica, es la ayudante o la persona a la que se debe salvar. En Ancient Blood son las chicas quienes llevan el peso de la narración y quienes son la clave para desvelar el final de la trama. Así pues, Ancient Blood cubre un espacio en el mercado que satisfará a todos aquellos jugadores que echamos en falta mujeres fuertes y valientes que sean las protagonistas de nuestras partidas.

Así pues, con todos los elementos anteriores, Ancient Blood no pretende ser un juego más de RPG en el mercado, sino ir a por los huecos que no están cubiertos, pensando en lo que los demás no han pensado e ir más allá de los que han llegado.

2.6.3. Competencia y referentes

Ancient Blood tiene como competencia todos aquellos RPG de mundo abierto disponibles en el mercado, tanto los de gran presupuesto como los indies (de bajo presupuesto). Sin embargo, ninguno se asemeja en temática, narrativa y mecánica simultáneamente, lo que hace diferente y único a Ancient Blood.

La mecánica de este juego se basa en lo que se dice acción-RPG, es decir, libre albedrío del jugador a la hora de explorar el mundo y combatir contra enemigos. Hay juegos que poseen este mismo estilo de mecánica, sin embargo, contemplan temáticas muy diferente. Por ejemplo, Sekiro: Shadow Die Twice de FromSoftware que trata la época del Japón feudal o Rogue Galaxy de Level-5 que trata un mundo de ciencia ficción con piratas espaciales.

Por otra parte, tenemos aquellos que tratan la misma temática pero que contienen mecánicas diferentes basadas en sistemas de turnos. Por ejemplo, Divinity: Original Sin II de Larian Studio o Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age de Square Enix

Finalmente encontramos el que sería el mayor competidor de Ancient Blood, y por tanto también su principal referente, se trata del juego The Legend of Zelda: Breath of The Wild (2017) de Nintendo. Los dos videojuegos se asemejan en el mundo abierto por explorar, la temática medieval y fantástica y las mecánicas de juego. Sin embargo, los diferencia el sistema de habilidades, el tratamiento y el estilo narrativo que, en el caso de The Legend of Zelda se focaliza en el personaje y en Ancient Blood en la historia.

2.7. ONE PAGE/ DOCUMENTO DE VENTA

A continuación, se muestran las dos caras que forman parte del documento de venta de Ancient Blood. Este documento sirve para contar de que va la historia del videojuego, sus características y las referencias de las que se ha nutrido.

Contacto: Queralt Ibáñez 680 956 584 / queralt.ibanez@hotmail.com

Ancient Blood

El retorno de las bestias

JUGABILIDAD

GÉNEROS: RPG, Acción, Aventuras, Fantasía

TECNOLOGÍA: Unreal Engine 4

PLATAFORMAS: PC y Play Station 4

JUGADORES: 1 solo jugador

PÚBLICO: De 16 a 29 años. Con atributos de explorador y luchador.

HISTORIA LINEAL CON 70 HORAS DE JUEGO y numerosas misiones secundarias. Además de objetos coleccionables que aportan información adicional.

GRÁFICOS 3D de estilo entre cartoon y realista.

ARGUMENTO

Ancient Blood narra el viaje de Scarlett Aril para rescatar a su hermano pequeño de manos de las girghas, unas bestias que, después de millones de años, han vuelto para sembrar el terror en el mundo. El destino lleva a Scarlett a la ciudad de Lira, capital del continente de Regna.



Una vez allí, presencia un ataque al castillo por parte de las girghas y el pequeño príncipe, Armin Reignor, es secuestrado. Entonces, con el apoyo del rey Zeldris VI, la princesa y futura reina de Regna, Kisala Reignor, se une al viaje.

Se dirigen a la biblioteca de Mira, dónde el maestro Godoth que les indica que en un oasis de Regna se encuentra un portal al mundo de las bestias. Cuando llegan allí, Armin sale disparado del portal, ha logrado escapar de las bestias. Sin embargo, lo persiguen infinitas girghas que les obligan a cerrar el portal.

Armin cuenta a las chicas sus descubrimiento en el mundo de las bestias: Thais Reignor es el rey de las girghas y pretende regresar a Regna para reclamar el trono. Entonces, Godoth les muestra un espejo mágico en las ruinas de Athin que les permitirá abrir un nuevo portal. Una vez han conseguido el espejo, Armin se niega a abrir un nuevo portal y lo rompe.

Entonces, Scarlett y Kisala se ven obligadas a volver a Lira para reparar el objeto. En su estancia, Eras, consejero del rey, les cuenta que fisionando descubrió que Zeldris IV, el padre de Kisala y Armin, y Godoth, son en realidad girghas disfrazadas esperando ordenes de Thais para tomar Lira desde dentro. Con esta información y tras reparar el objeto, los tres aliados se dirigen a las ruinas de Athin dónde abren un nuevo portal. Allí derrotan a Godoth, quien ganaba tiempo para que Thais logra atravesar el portal. Tras una larga y dura pelea Thais es derrotado.



SCARLETT ARIL

Heroína y protagonista, 23 años

Su misión es rescatar a su hermano Rouge y vengar a sus padres

Cautelosa, inteligente, muy perseverante

Domina el arte del sable y el bumerán

KISALA REIGNOR

Primer aliado, 21 años

Princesa de Regna cuya misión es proteger el reino y liberarlo del mal de las girghas

Impulsiva, honorable y justa

Domina el arte de la daga y el látigo



ARMIN REIGNOR

Segundo aliado, 11 años

Príncipe de Regna y hermano de Kisala

Trás un intento fallido de Thais por convertirlo en girgha, se jura no dejar que este regrese a Regna

Domina la lucha cuerpo a cuerpo y la lanza



Figura 10. Cara dos del One Page de Ancient Blood

Contacto: Queralt Ibáñez 680 956 584 /
queralt.ibanez@hotmail.com

CONTINENTE DE REGNA



UBICACIÓN: Universo de ficción

ESTILO MEDIEVAL FANTÁSTICO: Mezcla de elementos mágicos con la Europa del siglo VI y el antiguo Egipto.

MUNDO ABIERTO DE GRAN TAMAÑO Y POSIBILIDADES: Múltiples rincones a explorar (pasajes ocultos, habitaciones secretas, etc) y tesoros por descubrir.



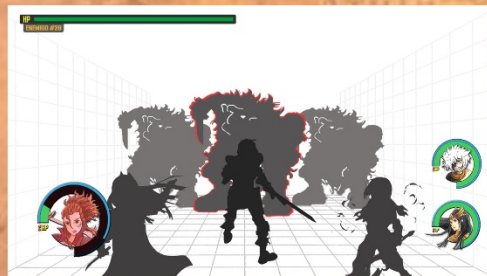
SISTEMA DE HABILIDADES

SISTEMA EN ÁRBOL PROGRESIVO, las habilidades evolucionan y ganan poder

69 HABILIDADES correspondientes a siete tipologías de armas equipables

INTERFAZ DE JUEGO

MINIMALISTA E INTUITIVA con un diseño simple y llamativo.



Interfaz de BATALLA

Interfaz de EXPLORACIÓN



REFERENCIAS

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD. Por su iluminación y color.



THE WITCHER 3. Por sus vestimentas y banda sonora.



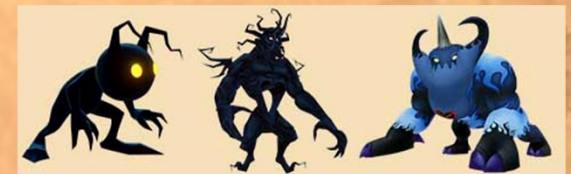
ROGUE GALAXY. Por sus mecánicas de combate.



JOURNEY. Por sus mágicos paisajes desérticos.



KINGDOM HEARTS. Por sus enemigos oscuros.



CAPÍTULO 3: ESCENA

En este apartado se narra toda la escena que enmarca y conduce al jugador por el videojuego, el continente de Regna y sus secretos y misterios. Además, presenta los personajes que habitan el territorio y las distintas tramas con los que se relacionan.

También se hace referencia a los objetivos del juego y del jugador, así como a las inspiraciones y referencias que se han utilizado para crear el aspecto visual que ilustra el estilo y el arte de la historia y el juego. De esta manera, se pretende no dar únicamente información narrativa, sino también visual.

En el marco del proceso productivo de una obra audiovisual, este apartado corresponde al planteamiento.

3.1. TAGLINE

El *tagline* escogido para Ancient Blood es:

El retorno de las bestias.

Este *tagline* se utiliza para acompañar el título del videojuego y ser un elemento atrayente para el público. Pretende transmitir la idea de que la historia que vivirá el jugador ya ocurrió en el pasado, generándole un interés para descubrir que es lo que pasó. Y para descubrirlo, deberá vivir la aventura que le ofrece Ancient Blood. Además, también transmite que habrá bestias contra las que luchar, principal característica atrayente para los jugadores de RPG.

3.2. ARGUMENTO

Ancient Blood narra el viaje de Scarlett Aril para rescatar a su hermano pequeño de manos de las girghas, unas bestias que, después de millones de años, han vuelto para sembrar el terror en el mundo. El destino lleva a Scarlett a la ciudad de Lira, capital del continente de Regna.

Una vez allí, presencia un ataque al castillo por parte de las girghas y el pequeño príncipe, Armin Reignor, es secuestrado por la misma girgha alada que secuestro al hermano de Scarlett. Entonces, la carismática princesa y futura reina de Regna, Kisala Reignor, se une al viaje de Scarlett para rescatar a su hermano y derrotar a las girghas.

Se dirigen a la biblioteca de Mira, una ancestral institución que posee todo el conocimiento del mundo. Allí conocen al maestro Godoth que les indica que en un oasis de Regna se encuentra un portal al mundo de las bestias. Cuando llegan allí, Armin sale disparado del portal, ha logrado escapar de las bestias. Sin embargo, lo persiguen infinitas girghas que los atacan sin piedad. Tras una reñida batalla, Armin y Kisala cierran el portal y se ven obligados a huir, lo que enfurece a Scarlett.

Tras estos acontecimientos, Armin cuenta a las chicas sus descubrimientos en el mundo de las bestias: Thais Reignor, un antepasado suyo, es el rey de las girghas y pretende volver a Regna para reclamar el trono y sembrar el terror. Entonces, Godoth les muestra otra forma de entrar al mundo de las bestias. Hay un espejo mágico en las ruinas de Athin que les permitirá abrir un nuevo portal con la sangre de los Reignor, es decir, la sangre de Kisala y Armin. Una vez han conseguido el espejo, Armin se niega a abrir un nuevo portal y se las apaña para romper el espejo. Él sabe que por el portal no solo pueden entrar ellos al mundo de las bestias, sino que también puede salir Thais y llegar a Regna.

Entonces, Scarlett y Kisala se ven obligadas a volver a Lira para que Laura, una reputada artesana, repare el objeto. En su estancia a Lira descubren que Zeldris VI, el rey de Lira y el padre de Kisala y Armin, es en realidad una girgha que suplantó la identidad del rey para tomar el control de Lira desde dentro. Por suerte, uno de los consejeros del rey, Eras, se dio cuenta del engaño y paró los pies al falso Zeldris. Además, también descubrió que Godoth es en realidad otra girgha, más concretamente, la mano derecha de Thais en Regna.

Tras reparar el espejo y descubrir los engaños del falso Zeldris y Godoth, los tres aliados se dirigen a

las ruinas de Athin dónde abren un nuevo portal por el que rescatar al hermano de Scarlett. Allí aparece Godoth, quien desvela su verdadera identidad: es la girgha alada. Tras derrotarlo en combate, Thais logra atravesar el portal y mostrarse ante los aliados. Empieza una dura pelea en la que Thais es derrotado.

Finalmente, Kisala es coronada reina de Regna y Scarlett nombrada su consejero. Armin encabeza las misiones para derrotar a las ultimas girghas que quedan vivas en Regna y así recuperar la paz definitiva.

3.3. LA TRAMA PRINCIPAL

A continuación, se narra la historia que enmarca Ancient Blood, se recomienda complementar la lectura con el mapamundi de Regna del punto 5.5.3.

3.3.1. Prólogo: Lira

PRÓLOGO - EXT – NOCHE – BARCO MERCANTE y PUEBLO DE VIRGEL

(Cinémática)

Un gran barco mercante surca los mares en dirección a Lira, capital de Regna. Los acompaña una gran tempestad y un enorme oleaje. Los relámpagos deslumbran a los marineros, y los truenos ahogan los gritos de aquellos arrastrados por el oleaje. Los que aún tienen fuerzas, luchan por mantenerse en pie en cubierta, mientras sacan a cubos el agua que inunda la embarcación.

En la bodega, entre mercancías que se deslizan sin control, hay una jaula que encierra a nueve presos aterrados por el temporal. Sin embargo, uno de ellos duerme, SCARLETT (23). Tiene pesadillas, cierra con fuerza los ojos y se agita nerviosa, hiriéndose con la rozadura de las cadenas que la atan. Recuerda con horror el rostro de la girgha alada que, meses atrás, mató a sus padres y secuestro a su hermano ROUGE (10).

Aún dormida, aprieta con fuerza una pluma que lleva colgada en el cuello. Se la dio su hermano momentos antes del ataque de las girghas y es el único recuerdo que conserva de él.

De repente, Scarlett se despierta, esta empapada. El fuerte oleaje ha desquebrajado las paredes del barco y el agua entra a borbotones.

Una pared de la bodega cede, dejando entrar el agua e inundando todo el interior en cuestión de segundos. Con el movimiento de la corriente, Scarlett se da un fuerte golpe en la cabeza y se desmaya.

PRÓLOGO - EXT – DÍA – DESIERTO (PLAYA SUR)

(Cinemática)

Scarlett se despierta tirada en el suelo, boca abajo, cubierta por una fina capa de arena. A su alrededor se ven trozos de madera y mercancías que la corriente ha arrastrado del naufragio.

Una mujer se acerca a Scarlett y la ayuda a incorporarse. Le explica que han naufragado y que están reuniendo a todos los supervivientes para ir a la ciudad más cercana, Lira. Justo del destino de Scarlett. La protagonista se levanta, dispuesta a seguir a la mujer hacía el grupo de supervivientes

(Jugable – Misión: Sigue a la mujer)

El jugador (controlando a Scarlett) sigue a la mujer y llega hasta el grupo de supervivientes. El camino no es muy largo.

Durante el trayecto, unas pequeñas notificaciones informan al jugador de los distintos controles de movimiento del personaje. De este modo, el jugador experimenta y aprende a moverse por el territorio (Tutorial de desplazamiento).

Cuando el jugador llega a dos pasos del grupo de supervivientes, la misión se completa automáticamente y se activa la siguiente.

(Jugable – Misión: Llega a Lira junto a los demás supervivientes)

El jugador avanza junto al grupo de supervivientes por la playa.

El jugador puede ir por delante, por detrás o con el grupo, moviéndose y explorando libremente por la playa. Si se queda muy atrás, el grupo lo espera para seguir avanzando.

(Cinemática)

De repente, aparece un grupo de bestias salvajes dispuestas a atacar. Algunos supervivientes cogen palos del suelo y le alcanzan uno a Scarlett, que lo empuña para luchar junto a los demás.

(Jugable – Misión: Derrota al grupo de bestias)

El jugador lucha contra las bestias y protege al grupo de supervivientes. Unas pequeñas notificaciones informan al jugador los distintos controles para el combate. El jugador aprende a luchar contra los enemigos que se le presentan (Tutorial de combate).

Como recompensa por haber derrotado el grupo de bestias, obtiene dinero, experiencia y varios objetos para habilitar habilidades.

(Cinématica)

Un ANCIANO (89) del grupo se acerca a Scarlett y le da las gracias por protegerlos. Como agradecimiento, le explica al jugador como habilitar habilidades nuevas con los objetos que ha recibido de la anterior batalla. También le explica como desbloquear las habilidades definitivas. (Tutorial sistema de habilidades).

(Jugable – Tutorial – Misión: Protege al grupo de camino a Lira)

El jugador y el grupo de supervivientes prosiguen su camino. Durante el trayecto, aparecen más bestia y el jugador las va derrotando.

PRÓLOGO - EXT – DÍA – PUERTA DE LIRA (EXTERIOR)

(Jugable – Tutorial – Misión: Entra a Lira)

El jugador y el grupo de supervivientes llegan a las puertas de Lira. El jugador interactúa con el portón de la ciudad para entrar.

(Cinématica)

El anciano para a Scarlett antes de que cruce la puerta. La invita a pasar la noche en su casa, ya que el anciano vive en Lira. Pero ella se niega, debe hablar con el rey lo antes posible. El anciano lo comprende. Se despiden y el anciano entra en la ciudad, dejando a Scarlett a las puertas.

(Jugable – Tutorial – Misión: Entra a Lira)

El jugador vuelve interactúa con el portón de la ciudad. Entra.

3.3.2. Capítulo 1: La gran ciudad

CAPÍTULO 1 - EXT – DÍA – PUERTA DE LIRA (INTERIOR) y LIRA (CALLES, PUENTE y ENTRADA CASTILLO)

(Cinématica)

Scarlett entra a la ciudad de Lira. Avanza por sus calles y llega a una plaza muy concurrida. Se detiene. Entre una multitud, un orador cuenta la historia de las girghas: grandes bestias, más antiguas que el hombre y los seres más letales que jamás se hayan visto. Han vuelto a la tierra, tras permanecer dormidas durante siglos, para atormentar a aquellos que viven en pecado.

Los niños y los adultos escuchan la historia con una mezcla de fascinación y miedo.

Scarlett observa el ambiente de Lira, con la narración del orador de fondo. Los ciudadanos pasean tranquilos, hablan entre ellos, los niños juegan, etc. Reina la paz.

(Jugable – Misión: Ve al castillo de Lira a hablar con el rey)

El jugador avanza por las calles de Lira. Puede explorar el terreno y hablar con los ciudadanos para encontrar el camino al castillo.

Tras travesar la ciudad y un puente, llega a la entrada del castillo. Las puertas están cerradas y custodiadas por dos guardias.

El jugador se acerca a las puertas e interactúa con los guardias. Automáticamente se dispara la cinemática que viene a continuación.

CAPÍTULO 1 - EXT – DÍA – LIRA (ENTRADA CASTILLO)

(Cinématica)

Los soldados barran el paso a Scarlett y le explican que el rey está indispuerto, por lo que no se puede entrar al castillo. Scarlett réplica, y los soldados, intransigentes, le dicen que tendrá que volver por la mañana.

Scarlett replica de nuevo, pero uno de los guardias se pone violento y Scarlett se ve obligada a marchar para evitar un conflicto mayor.

CAPÍTULO 1 - EXT – DÍA – LIRA (PUENTE)

(Jugable – Misión: Vuelve al castillo por la mañana)

El jugador aparece en el puente, mirando en dirección a la ciudad y de espaldas a la entrada del castillo. Al avanzar diez pasos, automáticamente salta la siguiente cinemática.

(Cinemática)

KISALA (21), que viene del castillo corriendo a gran velocidad, choca con Scarlett y las dos caen al suelo. A los pocos segundos, Scarlett echa en falta el collar con la pluma que le regalo su hermano, y cae en que Kisala se lo ha robado al provocar el choque entre ellas. Scarlett mira con furia a Kisala, que se levanta y echa a correr. Scarlett la persigue.

CAPÍTULO 1 - EXT – DÍA – LIRA (PUENTE y CALLES)

(Jugable – Misión: Atrapa a la ladrona y recupera el collar)

El jugador tiene dos opciones:

- Si decide perseguir a Kisala por las calles de Lira, la persecución termina cuando el jugador logra que Scarlett este a dos pasos de la ladrona.
- Si decide no perseguir a Kisala o no la atrapa durante la carrera, debe buscarla por la ciudad (puede preguntar a los ciudadanos para seguirle el rastro). Kisala estará sentada en una plaza contemplando su botín, y el jugador deberá interactuar con ella para terminar la misión.

(Cinemática)

Scarlett atrapa/encuentra a Kisala y le exige el collar, pero esta le saca una daga y la reta a un duelo. Si gana Scarlett le devolverá el collar, si pierde no lo verá más.

Scarlett acepta el desafío.

(Jugable – Misión: Vence a la ladrona)

El jugador lucha contra Kisala. Si gana, salta a la cinemática siguiente. Si es derrotado, es fin de juego y debe reiniciar la partida (en este punto, el nivel de Kisala es tan bajo que es muy difícil que el jugador pierda contra ella).

(Cinemática)

Kisala, en el suelo, reconoce su derrota. Se disculpa y se presenta a Scarlett. Le devuelve el collar y la invita a pasar la noche en su casa.

Scarlett, tras dudar unos segundos, acepta.

(Jugable – Misión: Sigue a Kisala hasta su casa)

El jugador sigue a Kisala por las calles de Lira, van paseando. Kisala explica la historia de la ciudad y anécdotas interesantes de algunos habitantes. Se ve que Kisala sabe mucho de la ciudad de Lira.

Finalmente, llegan a casa de Kisala y entran.

CAPÍTULO 1 - INT – NOCHE – LIRA (CASA KISALA)

(Cinemática)

La casa es muy pequeña, está sucia y ruinoso. En el piso superior, un trozo de pared se ha derrumbado formando una ventana enorme que deja ver el cielo lleno de estrellas.

Scarlett está sentada en una esterilla, con las piernas cruzadas y mirando las estrellas a través de la pared derruida. Kisala prepara sopa en una hoguera improvisada y aprovecha el fuego para calentarse. Luego, rellena dos cuencos con la sopa y se sienta al lado de Scarlett. Le da un cuenco y se suma a contemplar las estrellas.

Kisala le pregunta a Scarlett que hacía en el castillo. Esta le explica la historia de su pueblo atacado por las girghas y su misión de recolectar información para encontrar la guarida de las bestias y rescatar a su hermano.

Kisala elogia su valentía, pero la advierte de lo peligrosa que puede ser su misión. A Scarlett no le importa la dificultad, mientras la recompensa sea la libertad de su hermano.

Las dos se quedan mirando las estrellas unos minutos más y se duermen.

3.3.3. Capítulo 2: Ahora sí

CAPÍTULO 2 - INT – DÍA – LIRA (CASA KISALA, CALLES, PUENTE, ENTRADA CASTILLO)

(Cinémática)

El sonido de los pájaros y la luz del sol despiertan a Scarlett. Se percata de que Kisala no está. Se levanta.

(Jugable – Misión: Vuelve y entra al castillo)

El jugador se dirige a la entrada del castillo. Para ello sale de la casa de Kisala, cruza las calles, el puente y finalmente llega a su destino.

CAPÍTULO 2 - EXT – DÍA – LIRA (ENTRADA CASTILLO)

(Jugable – Misión: Habla con el rey)

El jugador llega a la entrada del castillo. Las puertas están cerradas, pero sin ningún guardia que las custodie. El jugador interactúa con las puertas y entra.

(Cinémática)

Desde lo alto de una ventana del castillo, una silueta observa como Scarlett entra al castillo.

CAPÍTULO 2 - INT – DÍA – CASTILLO (PASILLOS)

(Jugable – Misión: Habla con el rey)

El jugador recorre los pasillos en busca del rey. Puede preguntar a la gente que encuentra para que lo guíen hacia la sala del trono.

Finalmente, llega a la sala del trono y entra.

CAPÍTULO 2 - INT – DÍA – CASTILLO (PASILLOS y SALA DEL TRONO)

(Jugable – Misión: Habla con el rey)

Al final de la gran sala del trono, decorada con esmero, se encuentran dos tronos reales. Uno está vacío, mientras que en el otro se sienta ERAS (53). Se le ve cómodo y seguro. A sus lados hay dos soldados, de pie, que vigilan la estancia.

El jugador se acerca a Eras e interactúa con él para hablar.

(Cinemática)

Scarlett expone el motivo que la ha traído a Lira: encontrar el escondite de las girghas y rescatar a su hermano.

Eras la escucha con atención y, cuando Scarlett termina su discurso, Eras se levanta con la mano en la barbilla en tono pensativo. En pocos segundos mira con indiferencia a Scarlett y le niega su ayuda, no le interesa.

Scarlett, enfadada, replica y se enfrenta a Eras. Inmediatamente, los guardias que custodian la sala la cogen de los brazos y Eras les da una señal con la mano para que la echen.

De repente entra por la puerta Kisala, que ordena a los guardias soltar a Scarlett. Estos obedecen y se arrodillan para saludar a la princesa. Scarlett se sorprende.

Eras le manda una mirada de desprecio a Kisala por socavar su autoridad y ella le dice que no se crea más de lo que es. Eras, reacio, se arrodilla ante la princesa. Después, Kisala ordena que la dejen sola con Scarlett, y los guardias y Eras obedecen.

Kisala y Scarlett se quedan solas en la sala del trono.

Kisala explica que Eras es uno de los consejeros de su padre y que ambiciona el trono desde que ella tiene memoria. Kisala le explica a Scarlett que si quiere información sobre las girghas debe hablar con su padre, el rey Zeldris, que se encuentra en el jardín del castillo en la planta inferior.

Scarlett da las gracias por la ayuda y por la información.

CAPÍTULO 2 - INT – DÍA – CASTILLO (JARDÍN INTERIOR)

(Jugable – Misión: Encuentra al rey en el jardín del castillo)

El jugador recorre los pasillos del castillo en busca del jardín. Si se pierde, puede preguntar a la gente del castillo para que le guíen.

Finalmente, encuentra la puerta que lleva al jardín y la atraviesa.

CAPÍTULO 2 - INT – DÍA – LIRA CASTILLO (JARDÍN INTERIOR)

(Jugable – Misión: Encuentra al rey en el jardín del castillo)

A diez metros del jugador, se encuentra el rey ZELDRIS (53). Está de espaldas, arrodillado frente a la estatua de mármol de la difunta reina. No hay nadie más en el jardín.

El jugador se acerca a Zeldris e interactúa con él para hablar.

(Cinemática)

Zeldris se da la vuelta y observa a Scarlett. Ella le hace una pequeña reverencia en señal de respeto. El rey, observando la estatua de su difunta mujer y sin venir a cuento, le habla de su difunta esposa y sus hijos, Kisala y Armin.

Scarlett aprovecha el tema familiar para contarle la situación de su hermano y pedirle información sobre las girghas.

El rey sabe algunos rumores, pero le dice que es mejor hablarlo en la sala del trono. Se verán allí.

Zeldris se marcha y Scarlett se queda sola en el jardín.

CAPÍTULO 2 - INT – DÍA – CASTILLO (PASILLOS)

(Jugable – Misión: Habla con el rey en la sala del trono)

El jugador se dirige a la sala del trono.

CAPÍTULO 2 - INT – DÍA – CASTILLO (SALA DEL TRONO)

(Jugable – Misión: Ir al castillo y hablar con el rey de Regna)

El jugador entra a la sala del trono. Dentro está Zeldris, sentado en su trono (dónde antes había Eras), y Kisala jugando con ARMIN (11), el pequeño príncipe. Hay dos guardias escoltando la sala.

El jugador avanza por la sala e interactúa con Zeldris para hablar de las girghas.

(Cinemática)

El rey se dispone a hablar cuando, de repente, se escuchan gritos agónicos del exterior.

Kisala saca una daga de debajo la ropa y corre hacia la puerta. Armin corre a esconderse detrás del trono de su padre. Zeldris se levanta de la silla, atento a lo que pasa detrás de las puertas. Y la protagonista se pone en guardia, dispuesta a luchar si es necesario.

De repente, varios soldados entran por la puerta, uno de ellos gritando: “¡Nos atacan! ¡Proteged al rey y a sus hijos!”. Cierran las puertas detrás suyo y sellan la sala.

Tras unos segundos de tensión y nervios, aparecen multitud de girghas de todos lados. Se disponen a atacar.

(Jugable – Misión: Derrota a las girghas)

El jugador, junto a los soldados y Kisala, luchan contra los enemigos.

El combate es bastante largo, ya que hay muchos enemigos. Algunos soldados caen en batalla. Se termina el combate cuándo el jugador acaba con 13 girghas.

(Cinemática)

De repente, empieza a temblar la sala y se rompe el techo, dejando aparecer a una enorme girgha alada. Scarlett la reconoce, es la misma que se llevó a su hermano.

La girgha grita y, con la vibración del sonido, las piedras del techo caen a pedazos. Una piedra va directa a Zeldris, pero Scarlett lo ve a tiempo y lo empuja para salvarle. Lo consigue.

Scarlett y el rey se levantan doloridos y ven como la bestia ha cogido a Armin. Kisala intenta luchar contra la bestia, pero sin resultado favorable. La girgha alada huye volando, con Armin entre sus garras, y las demás girghas desaparecen.

Todo vuelve a la calma, pero la sala del trono está destrozada.

El rey grita alterado que se han llevado a su hijo pequeño. Kisala, frustrada por no haber podido evitar que se llevaran a Armin, le dice a su padre que ella lo encontrara y lo traerá de vuelta. Pero el rey se niega a la propuesta de Kisala, no quiere perder a más hijos.

En ese momento Scarlett se ofrece a acompañar a Kisala, ya que la enorme bestia alada era la misma que se llevó a su hermano meses atrás, y ahora la misión de las chicas se había convertido en la misma: rescatar a sus hermanos de las girghas.

El rey, convencido de la valentía de Scarlett por salvarlo en la batalla, acepta que vayan y les ofrece todo lo que esté en su mano para ayudarlas, ya que él debe quedarse a reconstruir y proteger el castillo por si hay otro ataque.

Kisala le dice a Scarlett que se prepare para el viaje, saldrán por la mañana hacia la biblioteca de Mira, dónde podrán encontrar información sobre las girghas. Kisala esperará a Scarlett a la entrada de Lira, lista para partir.

El rey le ofrece a la protagonista una habitación dentro del castillo en la que pasar la noche.

3.3.4. Capítulo 3: El inicio de un doble rescate

CAPÍTULO 3 - INT – DÍA –CASTILLO (HABITACIÓN DE INVITADOS, PASILLOS)

(Jugable – Misión: Reúnete con Kisala)

El jugador se despierta en una cama de la habitación de invitados. Está amueblada con una cama, una mesa, un armario, un tocador y una planta decorativa.

El jugador sale de la habitación.

(Cinémática)

Scarlett se encuentra con Eras en el pasillo, la estaba esperando. Eras le dice que no todo es lo que parece, y que les hará ver la verdad en cuánto vuelvan. Después le entrega unas pócimas, le desea un buen viaje y se va.

Scarlett, confusa, se guarda las pócimas en la bolsa.

CAPÍTULO 3 - EXT – DÍA – LIRA (CALLES) y PUERTA DE LIRA (INTERIOR)

(Jugable – Misión: Reúnete con Kisala)

El jugador recorre las calles de Lira hasta llegar a la entrada dónde les espera Kisala. Está apoyada en una pared, afilando sus dagas.

El jugador interactúa con ella para hablar.

(Cinémática)

Kisala le cuenta a Scarlett que deben pasar por la cabaña de Biggs, un anciano que vive en el bosque de los misterios. Él les proporcionará el material necesario para atravesar el desierto.

El jugador recibe una notificación: “Se ha añadido un nuevo miembro al equipo”. Ahora Kisala se suma a los aliados que el jugador puede controlar.

Scarlett y Kisala salen de la ciudad.

CAPÍTULO 3 - EXT – DÍA – PUERTA DE LIRA (EXTERIOR), DESIERTO y BOSQUE DE LOS MISTERIOS

(Jugable – Misión: Visita al viejo Biggs)

El jugador (controlando a uno de los dos miembros del equipo) avanza por el desierto hasta llegar a la entrada del bosque de los misterios. Luego, atraviesa el bosque de los misterios para finalmente llegar a la cabaña de Biggs y entrar interactuando con la puerta.

Por el camino se encuentra con bestias salvajes y girghas a las que debe derrotar.

CAPÍTULO 3 - INT – DÍA – CABAÑA DE BIGGS

(Cinématica)

Scarlett y Kisala entran en la cabaña y ven a BIGGS (66) cocinando en un caldero. Biggs, alterado, las saluda alegrándose de que hayan aparecido.

Biggs les cuenta que su mascota estaba en el bosque cuando unas bestias salvajes la atacaron y se asustó, huyendo en dirección a las ruinas de Athin.

Las ruinas están llenas de bestias y él ya no es lo suficientemente fuerte para derrotarlas. De modo que les pide a las chicas que rescaten a su mascota. A cambio hará por ellas todo lo que esté en su mano.

Kisala, amiga de Biggs desde pequeña, acepta sin dudar.

Entonces, Biggs coge un colgante que tiene una cápsula. La abre, le mete tres gotas del líquido del caldero y la cierra. Les cuenta a las chicas que el colgante las llevará hasta su mascota y que solo deben protegerla de las bestias para volver a casa.

Las chicas asienten y salen de la cabaña.

CAPÍTULO 3 - EXT – DÍA –BOSQUE DE LOS MISTERIOS, DESIERTO Y RUINAS DE ATHIN

(Jugable – Misión: Encuentra a la mascota de Biggs)

El jugador atraviesa el bosque de los misterios dirección sur, luego el desierto y, finalmente, llega a las ruinas de Athin.

CAPÍTULO 3 - EXT – DÍA – RUINAS DE ATHIN

(Jugable – Misión: Encuentra a la mascota de Biggs)

El jugador llega a las ruinas de Athin, que resultan ser un laberinto de obeliscos gigantes lleno de bestias a las cuales deben derrotar para avanzar.

En su inventario, el jugador selecciona el colgante de Biggs y lo “usa”. Entonces, se ilumina un rastro por el laberinto que le indica el camino hacia una gran plaza central con un rosario de piedra en el suelo.

Una vez allí, desaparece el rastro y una bestia enorme le ataca de repente.

(Jugable – Misión: Derrota a la bestia)

El jugador lucha contra la bestia, pero es muy fuerte.

El jugador no le hace daño ni con la fuerza de Scarlett ni con la de Kisala, ya que tiene un escudo que no puede atravesar. Y la bestia, de dos ataques básicos, deja al jugador con menos del 20% de puntos de salud. Entonces, salta la cinemática que vienen a continuación.

(Cinemática)

Kisala, visiblemente cansada y herida, grita a Scarlett que deben retirarse o la bestia las matara. Pero entonces, aparece una pequeña criatura voladora (la mascota de Biggs) que le restaura la vida a Scarlett y a Kisala. Y después, se acerca a la bestia y con un toque le quita el escudo que la protegía.

Kisala y Scarlett, con las fuerzas restauradas, se ponen en guardia para empezar de nuevo la batalla.

(Jugable – Misión: Derrota a la bestia)

El jugador derrota la bestia.

(Cinématica)

La mascota de Biggs vuela alegre alrededor de las chicas hasta posarse en la espalda de Scarlett. Esta le sonr e, e inmediatamente emprenden el camino de vuelta.

CAP TULO 3 - EXT – D A – RUINAS DE ATHIN, DESIERTO y BOSQUE DE LOS MISTERIOS

(Jugable – Misión: Escolta a la mascota de Biggs de regreso a casa)

El jugador sale de las ruinas de Athin, atraviesa el desierto y el bosque de los misterios, para llegar finalmente a la caba a de Biggs. Por el camino derrota a las bestias que lo atacan.

El jugador interact a con la puerta de la caba a para entrar.

CAP TULO 3 - INT – D A – CABA A DE BIGGS

(Cinématica)

Entran en la caba a y la mascota vuela directa hacia Biggs. Est e se pone muy feliz y baila de la alegr a. Luego les da las gracias a las chicas. Kisala admite que en realidad ha sido su mascota la que las ha salvado.

Biggs pregunta a las chicas que las hab a tra do a su casa, y Kisala le explica el motivo y le pide ayuda para llegar a la biblioteca de Mira.

Biggs no puede acompa arlas, pero les da un objeto indispensable para el viaje: el mapa de Regna. Les explica que, para llegar a la isla de Mira, d nde se encuentra la biblioteca, deben atravesar la ci naga de  ticas y conseguir un barco en el Paso Superior para atravesar el mar.

Las chicas agradecen la ayuda a Biggs. Se despiden de  l y de su mascota y salen de la caba a.

3.3.5. Capítulo 4: El orfanato

CAPÍTULO 4 - EXT – DÍA – DESIERTO y OASIS

(Jugable – Misión: Llega a la isla de Mira)

El jugador avanza por el desierto, en dirección a la ciénaga de Áticas. Por el camino lucha contra los enemigos que se le aparecen.

(Cinémática)

Una tormenta de arena amenaza a las protagonistas, que se ven obligadas a refugiarse en un oasis. Allí se esconden entre la vegetación y se cubren con una manta para evitar las ráfagas de arena.

Durante la tormenta, las chicas son golpeadas por detrás y caen inconscientes al suelo. No vemos quien ha sido el culpable.

CAPÍTULO 4 - INT – DÍA – ORFANATO (DORMITORIO)

(Cinémática)

Scarlett sueña con su familia antes del ataque de las girghas. Su madre y su padre están recogiendo hortalizas del huerto mientras Kisala juega con su hermano. Todos son felices. De repente, llegan las girghas y empiezan a matar a todo el mundo. El sueño idílico de Scarlett se convierte en una pesadilla horrorosa.

Scarlett despierta de golpe, sudada e inquieta por la pesadilla. Está tumbada en la cama de abajo de una litera. Mira a su alrededor y ve una habitación repleta de literas. Kisala no está. Scarlett se friega la nuca con la mano, dónde le dieron un golpe en el oasis, y hace una mueca de dolor. Luego se incorpora y se levanta de la cama.

CAPÍTULO 4 - INT – DÍA – ORFANATO (DORMITORIO, PASILLOS, COCINA)

(Jugable – Misión: Descubre dónde estás)

El jugador sale del dormitorio y explora por las habitaciones de la casa. Por la decoración y los muebles se le deja intuir que se trata de un orfanato, pero no ve ningún niño.

El jugador entra en la cocina. TEA (59), una señora de aspecto entrañable saca alegremente un pastel del horno. Kisala está sentada en la mesa, comiendo. A su lado está MAX (06), también comiendo.

INT – DÍA – ORFANATO (COCINA)

(Cinématica)

Scarlett entra en la cocina. Kisala la ve y le hace una seña para que se siente con ella en la mesa a comer. Max le sonr e, pero sin dejar de comer. La se ora se da la vuelta y da la bienvenida a Scarlett.

Scarlett se dirige a la mesa y se sienta, con desconfianza. Kisala le cuenta que fue Tea y su marido quienes las encontraron en el oasis y las trajeron en el orfanato. Scarlett se pas  dos d as durmiendo. Tea a ade que est n muy d biles por su viaje y que deben comer, luego pone el pastel que hab a sacado del horno en medio de la mesa.

Mientras Tea sigue hablando a las chicas, Max va directo a coger un trozo de pastel, pero Tea le frena con un sopapo en la mano. Max esconde las manos debajo de la meza y acota la cabeza, triste. Kisala coge un trozo de pastel y cu ndo Tea se da la vuelta se lo da a Max. Al chico le brillan los ojos, sonr e a Kisala en se al de gratitud.

Tea, ajena al acto de Kisala, sigue hablando de como las encontraron. De repente, entra en la cocina TEO (58), que carga con le a de pino en el hombro y va seguido de 9 ni as y ni os que lo imitan mientras se r en. Tea presenta a su marido y a los ni os a Scarlett y Kisala.

Teo propone a las chicas que vayan con los ni os a jugar al bosque mientras  l y Tea preparan la comida. A Kisala y Scarlett les parece una buena idea. Los ni os se ponen muy contentos. Ellos las guiaran hasta el bosque, donde pueden jugar a esconderse.

CAP TULO 4 - EXT – D A – BOSQUE NORTE

(Jugable – Mis n: Sigue a los ni os por el bosque)

El jugador sale de la cocina y sigue al grupo de ni os por el bosque.

(Cinémática)

Por el camino Kisala empuja a Scarlett fuera del camino. Le tapa la boca para que no hable y se esconden de los niños tras los matorrales.

Scarlett, sorprendida, le pregunta a Kisala que le pasa. La princesa le cuenta que tiene un mal sentimiento sobre el orfanato. Las dos noches que han pasado allí, Kisala ha tenido la misma pesadilla, idéntica. Scarlett se sorprende, ya que ella también ha tenido una pesadilla. Deciden estar atentas, deben descubrir que es lo que pasa.

Uno de los niños aparece de repente y las descubre escondiéndose. Serio, les pregunta porque lo hacen. Scarlett, disimulando, lo felicita por haberlas encontrado. Él ha ganado la primera ronda del escondite. El niño se pone feliz y pide a las chicas otra partida. Los demás niños se suman a la petición. Scarlett y Kisala acceden.

Mientras juegan, aparecen de repente girghas por todos los lados. Empiezan a atacar a los niños, que gritan aterrados. El bosque empieza a arder en llamas, hay mucho humo y poca visibilidad.

CAPÍTULO 4 - EXT – DÍA – BOSQUE NORTE*(Jugable – Misión: Defiende a los niños)*

El jugador lucha contra las girghas, pero por más que derrote siguen apareciendo. A la que ha derrotado a 15, aparece la cinémática que viene a continuación.

CAPÍTULO 4 - EXT – DÍA/INT – BOSQUE NORTE, ORFANATO (DORMITORIO)*(Cinémática)*

Scarlett ve como los niños son asesinados por las girghas. A lo lejos, ve como matan a Kisala. La protagonista entra en estado de shock, se ha quedado sola en medio del caos.

Scarlett despierta, era una pesadilla. Está tumbada en la cama de abajo de una litera. Mira a su alrededor y ve una habitación repleta de literas. Kisala no está. Scarlett se asusta, todo es igual que la última vez que despertó, pero no recuerda haber ido a dormir.

Aparece Max, que la coge del brazo y tira suavemente de él para que le siga. Scarlett se levanta de la cama.

CAPÍTULO 4 - EXT – INT – ORFANATO (DORMITORIO, PASILLOS, SÓTANO)

(Jugable – Misión: Sigue a Max)

El jugador sigue a Max por el orfanato. Llegan a una puerta y Max la abre. El niño señala las escaleras que bajan al sótano, entonces se va corriendo y desaparece de la vista del jugador.

El jugador baja las escaleras, adentrándose en el sótano. Está muy oscuro, apenas hay luz. Al fondo ve una jaula grande, dentro está Kisala. Kisala le mete prisa para abrir la jaula. El jugador lo intenta, pero no puede. Está cerrada.

CAPÍTULO 4 - EXT – INT – ORFANATO (SÓTANO)

(Cinématica)

Mientras Scarlett intenta abrir la jaula con todas sus fuerzas, se oye una voz a lo alto de las escaleras. Son Tea y Teo preguntando a Max si ha bajado al sótano. Le advierten al niño que lo tiene prohibido y que le darán su merecido si lo encuentra abajo.

Tea y Teo baja las escaleras y enciende las luces. Ven al jugador junto a la jaula de Kisala. Kisala advierte a Scarlett que son girghas que crean ilusiones, pero la advertencia viene tarde. Teo y Tea ya se han deshecho de sus disfraces y se han convertido en enormes girghas dispuestas a matar a Scarlett.

(Jugable – Misión: Derrota a Tea y Teo)

El jugador lucha contra Tea y Teo, solamente controlando al personaje de Scarlett ya que Kisala está deshabilitada (no puede luchar desde dentro de la jaula). El jugador gana el combate.

(Cinemática)

Scarlett gana el combate. Tea y Teo caen derrotados al suelo. La puerta de la jaula se abre sola. Kisala sale y abraza a Scarlett. Le cuenta que descubrió el engaño de las girghas y que la apresaron. Resulta que se alimentaban de sus pesadillas y levantaron toda una ilusión en el orfanato para retenerlas. En realidad, el orfanato ha estado desierto desde hace años. Nada de lo que vieron fue real, ni tan solo los niños.

CAPÍTULO 4 - EXT – INT – ORFANATO (SÓTANO, PASILLOS)

(Jugable – Misión: Llega a la isla de Mira)

El jugador sale del orfanato. Esta prácticamente derruido y todo el mobiliario del interior calcinado. Al llegar al patio ve lápidas en el suelo, con todas las fechas de fallecimiento del mismo día y año. Los niños allí enterrados murieron por un incendio ocasionado por unos bandidos que venían del Paso Superior. Murieron todos, incluido Max, cuya lápida resalta de entre todas.

El jugador sale de los límites del orfanato y se aleja.

3.3.6. Capítulo 5: El señor del mal genio

CAPÍTULO 5 - EXT – DÍA – BOSQUE NORTE

(Jugable – Misión: Llega a la isla de Mira)

El jugador avanza por el bosque, luchando contra las bestias y las girghas que se les aparecen. Se dirige al Paso Superior, el único camino que lleva a la isla de Mira.

Al llegar al Paso Superior, el portón de entrada, alto como una montaña, está cerrado y les barra el paso. El jugador debe interactuar con el portón para activar la cinemática que viene a continuación.

CAPÍTULO 5 - EXT – DÍA – PASO SUPERIOR (ENTRADA ESTE)

(Cinemática)

Un gran portón amurallado cierra el paso a Kisala y Scarlett. Desde arriba, en señal de amenaza, caen unas flechas que rozan peligrosamente a las chicas.

Desde arriba del portón, aparecen unos hombres que piden a las chicas la identificación para entrar. Kisala, princesa de Regna, les dice quién es, pero a los hombres hacen caso omiso. Solo dejar pasar a aquellos que tengan la identificación.

Kisala se cabrea muchísimo, pero Scarlett la frena antes de que haga alguna tontería y les pregunta a los hombres como pueden conseguir la identificación.

Estos le contestan que solo su señor puede dársela, de modo que deben ir a verlo a su mansión de vacaciones, al sur de la ciénaga de Áticas. Les advierten de que tengan cuidado, ya que es muy impredecible y no conviene cabrearle.

Scarlett asiente y se lleva a Kisala, que aún sigue cabreada mirando desafiante a los hombres del portón.

CAPÍTULO 5 - EXT – DÍA – BOSQUE NORTE, CIÉNAGA DE ÁTICAS

(Jugable – Misión: Consigue la identificación para el Paso Superior)

El jugador abandona el Paso Superior, cruza el bosque norte y atraviesa la ciénaga de áticas direcciones sur. Al final de esta, encuentra una mansión elevada en un pequeño turón y rodeada por montañas.

El jugador interactúa con la puerta de la mansión para entrar.

CAPÍTULO 5 - INT – DÍA – MANSIÓN

(Jugable – Misión: Consigue la identificación para el Paso Superior)

El jugador explora por la casa, en busca del señor del paso superior. Al entrar al estudio, se activa de inmediato la cinemática que viene a continuación.

CAPÍTULO 5 - INT – DÍA – MANSIÓN (ESTUDIO, PASILLOS)

(Cinemática)

El SEÑOR DEL PASO SUPERIOR (48) grita en cólera al MERCENARIO (37). Este, tembloroso, tiene la cabeza baja y no goza dice palabra. El señor hace referencia a encontrar a alguien y a pagará las duras consecuencias.

En ese preciso instante, el amo ve a Kisala y a Scarlett escuchando la conversación. Se enfurece más de lo que ya está y les grita que se vayan o que las matará allí mismo. Las chicas, asustadas, se marchan rápido y cierran la puerta tras ellas.

En el pasillo, Kisala comenta lo difícil que será conseguir la identificación si el hombre tiene tan mal genio. Justo en ese instante sale del dormitorio el mercenario, apresurado, ya que tras suyo va volando una jarra de metal que casi le da en la cabeza.

El mercenario se val del pasillo, desapareciendo de la vista de las chicas. La puerta del dormitorio queda abierta.

(Jugable – Misión: Consigue la identificación para el Paso Superior)

El jugador entra en el estudio del señor. Esa vez lo ve observando unos mapas. Se acerca e interactúa con él para hablar.

(Cinemática)

El señor, todavía ligeramente enfado, les pregunta a las chicas que vienen buscando en su casa. Kisala le pide una identificación para cruzar el Paso Superior y poder llegar a Mira, y el amo se pone a reír frenéticamente, casi llorando.

Le cuesta retomar la compostura, pero cuándo lo hace les dice que la identificación no se regala, se gana. Y ya sabe que tarea tiene para ellas.

Les cuenta que, hace pocos días, le robaron un objeto extremadamente valioso de su tesoro y que es de vital importancia recuperarlo lo antes posible. Por lo que ha podido averiguar, quienes lo hicieron se escondieron en una pirámide que hay al norte del bosque de los misterios. Añade que varios mercenarios han ido allí a recuperar el tesoro, pero que ninguno ha vuelto, de modo que esta vez será el turno de las chicas.

En cuánto devuelvan el tesoro, obtendrán sus respectivas identificaciones y podrán entrar libremente al Paso Superior.

(Jugable – Misión: Recupera el tesoro del amo)

El jugador sale de la mansión, dirección a la pirámide.

CAPÍTULO 5 - EXT – DÍA – CIÉNAGA DE ÁTICAS, DESIERTO

(Jugable – Misión: Recupera el tesoro del amo)

El jugador sale de la ciénaga de Áticas y atraviesa el desierto. En el noreste del bosque de los misterios encuentra una pequeña pirámide. Entra.

Por el camino se encuentra bestias y girghas contra las que debe luchar.

CAPÍTULO 5 - INT – DÍA – PIRÁMIDE

(Jugable – Misión: Recupera el tesoro del amo)

El jugador avanza por los pasillos que conforman el interior de la pirámide. Hay siete pisos, los recorre y lucha contra las bestias a las que se encuentra. Cada dos pisos, el jugador se encuentra con una tabla de piedra que, al interactuar con ella, le restaura los puntos de salud y de habilidad.

Al recorrer los siete pisos, el jugador llega a una gran sala. En las esquinas hay cuatro estatuas de piedra, que representan a tres gólems de piedra. Tirados en el suelo hay tres hombres, muertos, y a su lado una bolsa.

El jugador recoge la bolsa, que se añade a su inventario, y automáticamente se activa la cinemática que viene a continuación.

(Cinemática)

Los cuatro gólems de piedra que adornaban la habitación se despiertan y atacan a las chicas.

(Jugable – Misión: Derrota a los gólems)

El jugador lucha contra los gólems y los derrota. Los puntos de salud y habilidad del jugador se restauran tras el combate.

(Cinemática)

El último gólem derrotado se desmaterializa. Las chicas se giran, dirección a la puerta para salir de la sala y volver a la mansión del amo. Pero antes de llegar a la puerta, aparece por ella el mercenario que hablaba con el amo en su mansión. También viene en busca del tesoro, y no permitirá que las chicas sean quienes lo devuelvan. Quiere ser él y así ganarse los méritos correspondientes.

El mercenario ataca a las chicas.

(Jugable – Misión: Derrota al mercenario)

El jugador lucha contra el mercenario y lo derrota.

(Cinemática)

El mercenario derrotado, yace en el suelo junto a los demás cuerpos que ya había. El jugador sale de la pirámide, ya sea a pie o con la ayuda de un objeto.

CAPÍTULO 5 - EXT – DÍA – CIÉNAGA DE ÁTICAS, DESIERTO

(Jugable – Misión: Recupera el tesoro del amo)

El jugador atraviesa el desierto y la ciénaga de Áticas. Por el camino se encuentra bestias y girghas contra las que debe luchar.

Finalmente, llega a la mansión del amo, que está decorada festivamente. Entran.

CAPÍTULO 5 - INT – DÍA – MANSIÓN (ESTUDIO, PASILLOS)

(Jugable – Misión: Recupera el tesoro del amo)

El jugador se dirige al estudio del señor del Paso Superior. El hombre se está acicalando en un tocador. El jugador interactúa con él.

(Cinemática)

El señor se gira y mira a las chicas. Va maquillado como una mujer francesa del siglo XV.

Kisala intenta mantenerse seria, mientras Scarlett saca la bolsa con el tesoro y se la da al señor. Este la abre y saca de dentro una peluca estrafalaria repleta de gemas brillantes. Se la pone en la cabeza y sonríe enormemente complacido.

Les cuenta a las chicas que sus identificaciones no estarán hasta la mañana, de modo que las invita a pasar la noche en su mansión y a asistir en la fiesta que celebra: dónde habrá un maravilloso espectáculo dónde él es el protagonista.

CAPÍTULO 5 - INT – NOCHE – MANSIÓN (SALA DE FIESTAS)

(Cinemática)

La sala de fiestas se compone de un gran escenario en un lado y una barra de bar en el otro. En el medio, hay numerosas mesas de madera dónde se sientan los invitados a la fiesta. Scarlett y Kisala, sentadas, observan el escenario vacío. De repente, empieza a sonar una música y una multitud de bailarines y bailarinas llenan el escenario al son de una coreografía alegre. Los invitados aplauden.

De repente, de en medio de todos los bailarines aparece una enorme flor que, al abrir sus pétalos, deja ver al señor del Paso Superior vestido como una dama de siglo XV. Extiende sus brazos para dar la bienvenida al público e inicia una coreografía junto a los bailarines. El señor baila tan descoordinado que tropieza con todos los bailarines con los que se cruza, aún así, el público aplaude con gran entusiasmo. Kisala se ríe a carcajadas, mientras Scarlett le da un codazo para que se contenga. Al final, acaban las dos riendo.

A la mañana siguiente, Scarlett se despierta en un dormitorio de la mansión.

CAPÍTULO 5 - INT – DÍA – MANSIÓN (DORMITORIO INVITADOS, PASILLOS)

(Jugable – Misión: Llega a la isla de Mira)

El jugador sale de la mansión del señor del paso superior.

CAPÍTULO 5 - EXT – DÍA – CIÉNAGA DE ÁTICAS, BOSQUE NORTE, PASO SUPERIOR (ENTRADA ESTE)

(Jugable – Misión: Llega a la isla de Mira)

El jugador atraviesa la ciénaga de áticas, el bosque norte y llega al portón del Paso Superior. El portón sigue cerrado.

Interactúa con el portón para activar la cinemática que viene a continuación.

(Cinematika)

Cómo la última vez, unas flechas caen del suelo amenazando a las protagonistas. Los mismos hombres de la última vez les piden sus identificaciones. Las chicas se las enseñan y el enorme portón se abre, dejándolas entrar.

Uno de los hombres las advierte que no se metan en problemas, ya que en el Paso Superior se refugian los delincuentes más peligrosos de Regna.

3.3.7. Capítulo 6: La Llanura esarlata

CAPÍTULO 6 - EXT – DÍA – PASO SUPERIOR

(Jugable – Misión: Llega a la Isla de Mira)

El jugador atraviesa el Paso Superior. Una pequeña población cuyas casas se enfilan por las paredes de un escarpado valle.

El jugador llega a la mitad del paso y un niño le para. Automáticamente se activa la cinemática que viene a continuación.

(Cinemática)

Un niño detiene a las chicas. Les da un folleto y les explica que hay una arena de combate donde pueden ganar enormes recompensas. Les indica cómo llegar y luego se esfuma entre el gentío.

En este punto se le desbloquea la arena, situada al norte de la Llanura Escarlata. El jugador ya puede acceder a combatir en ella a cambio de recompensas. También se desbloqueará una historia secundaria con sus respectivas misiones.

El acceso a la arena y a la historia secundaria es opcional, ya que no interfiere ni afecta a la historia principal de ninguna manera. Aun así, se recomienda al jugador participar, ya que puede obtener jugosas recompensas y descubrir más información del pasado de Scarlett.

(Jugable – Misión: Llega a la Isla de Mira)

El jugador, tras el encuentro con el muchacho, sigue andando y atraviesa el Paso Superior. Al salir por la entrada oeste, llega a la Llanura Escarlata.

CAPÍTULO 6 - EXT – DÍA – LLANURA ESCARLATA

(Jugable – Misión: Llega a la Isla de Mira)

La Llanura Escarlata es un extenso terreno árido de color esarlata. Un camino parcialmente cubierto por arena, guía al jugador hacia un pequeño pueblo en ruinas. Por el camino lucha contra los enemigos que se les presentan.

CAPÍTULO 6 - EXT – DÍA – PUEBLO ABANDONADO

(Cinemática)

Scarlett y Kisala se adentran en el pueblo, esta derruido y sin un alma que lo habite. De repente, de un callejón, aparece un anciano visiblemente herido y desorientado, es GERALD (75). No parece saber quién es ni a dónde se dirige.

Detrás del anciano aparecen unas girghas que se disponen a atacarlo. Sin dudar un segundo, las chicas se lanzan a salvarle.

(Jugable – Misión: Protege al anciano)

El jugador lucha contra las girghas, defendiendo al anciano. El jugador gana el combate.

(Cinemática)

Scarlett le dice a Kisala que deben encontrar el hogar del anciano y ponerle a salvo, ya que podrían aparecer más girghas en cualquier momento. El anciano, que ya estaba herido antes del combate, fue dejando un rastro de sangre hasta llegar al pueblo. Las chicas, deciden seguir dicho rastro para averiguar más cosas sobre el hombre y ponerle a salvo.

CAPÍTULO 6 - EXT – DÍA – LLANURA ESCARLATA

(Jugable – Misión: Descubre que le pasó al anciano)

El jugador sigue el rastro de sangre del anciano. Por el camino lucha contra los enemigos que se le aparecen.

Finalmente, llega a la entrada de una cueva, al sureste de la llanura. La sangre se adentra en esta, de modo que el jugador entra.

CAPÍTULO 6 - EXT – DÍA – CUEVA

(Jugable – Misión: Descubre que le pasó al anciano)

El jugador recorre los túneles de la cueva, siempre siguiendo el rastro de sangre. Por el camino lucha contra los enemigos que aparecen.

Al final de la cueva hay un gran espacio abierto y, en el centro, una vieja tumba recubierta de musgo. El jugador lee la inscripción de la lápida: “Aquí yace nuestra querida hija Elda, que en paz descansa”.

(Cinématica)

Mientras Scarlett lee la inscripción de la lápida, sale de la oscuridad una bestia que ataca a Kisala. Le clava un aguijón en la nuca y Kisala grita del dolor. El anciano se hace atrás rápidamente, acurrucándose en el suelo, temeroso de la bestia.

Scarlett se acerca a Kisala, que está tirada en el suelo. Le pregunta si puede levantarse y ponerse a salvo, pero Kisala parece no reconocer a su compañera. Esta igual de desorientada que el anciano cuando lo encontraron. Ha perdido la memoria.

Scarlett no tiene más remedio que luchar contra la bestia para salvar la vida de Kisala y el anciano, que están completamente indefensos.

(Jugable – Misión: Derrota a la bestia)

El jugador lucha contra la bestia (únicamente con el personaje de Scarlett). El enemigo es fuerte, pero el jugador logra derrotarlo.

(Cinématica)

La bestia derrotada cae al suelo, y desprende unas pequeñas esferas de luz que se dirigen flotando hacia Kisala y el anciano. Los dos recuperan sus memorias. Scarlett pregunta al anciano por su historia.

Este, de nombre Gerald, cuenta a las chicas que vivía junto a su mujer en la costa sur de la llanura, pero las girghas los atacaron sin piedad. Su mujer murió y su casa quedó destrozada, y el anciano decidió buscar refugio al el Paso Superior. Pero antes, debía enterrar a su mujer junto a su hija Elda, fallecida años atrás por una enfermedad y enterrada en una cueva donde pudiera descansar tranquila. Cuando Gerald acabó de enterrar a su mujer, la bestia lo atacó por sorpresa, haciendo que olvidara todos sus recuerdos y que vagara por la llanura sin preocupación ni rumbo fijo.

Las chicas deciden acompañar al anciano Gerald hacía la entrada del Paso Superior, ya que necesitara de alguien que luche por el durante el trayecto.

CAPÍTULO 6 - EXT – DÍA – PASO SUPERIOR (ENTRADA OESTE)

(Cinemática)

Scarlett, Kisala y Gerald llegan a la puerta del Paso Superior. Gerald les quiere dar algo como agradecimiento y, como sabe que se dirigen a la isla de Mira, les ofrece su bote (que está en su antigua casa en la costa sur de la llanura) para que atraviesen el mar. A las chicas les parece fantástico. Se despiden y Gerald entra al pueblo.

CAPÍTULO 6 - EXT – DÍA – LLANURA ESCARLATA

(Jugable – Misión: Llega a la Isla de Mira)

El jugador se dirige hacia la antigua casa de Gerald. Una vez llega busca el bote y lo ve amarrado en la playa. Aparecen unas notificaciones que informan al jugador de los controles necesarios para manejar el bote y navegar por mar (tutorial de navegación).

CAPÍTULO 6 - EXT – DÍA – MAR

(Jugable – Misión: Llega a la Isla de Mira)

El jugador navega por el mar, dirección a Mira. Por el camino lucha contra los enemigos acuáticos que le atacan. Cuando está a poca distancia de la costa de Mira, se dispara la cinemática que viene a continuación.

3.3.8. Capítulo 7: El camino hacía su mundo

CAPÍTULO 7 - EXT – DÍA – MAR, ISLA DE MIRA

(Cinemática)

El bote en el que viajan las protagonistas se acerca a la costa de Mira. Se ve el ambiente de la isla, soleado y misterioso. A la orilla las aguarda una silueta, serena y tranquila, un estudiante de la biblioteca.

Llegan a tierra y amarran el bote. Se dirigen hacía el estudiante, pero este, sin decir palabra, se adentra en el bosque. Las chicas lo siguen.

(Jugable – Misión: Sigue al estudioso y encuentra la biblioteca)

El jugador sigue al estudioso por el bosque. Recorren varios caminos, todos ellos muy tranquilos. A diferencia de los demás territorios que han recorrido, allí no hay ningún enemigo contra el que luchar.

Finalmente llegan a la entrada de la biblioteca de Mira. El estudioso hace un suave movimiento con la mano y la gran puerta se abre. Entran.

CAPÍTULO 7 - INT – DÍA – BIBLIOTECA DE MIRA (RECEPCIÓN, PASILLOS, SALA PRIVADA)

(Cinemática)

Las chicas quedan deslumbradas por la belleza de la recepción. Mientras, aparece GODOOTH (56.074, aparenta 61), el maestro que será su guía. Él ya sabe quiénes son ellas y que vienen buscando, por lo que les indica que le sigan si quieren saber toda la información que hay sobre las girghas.

(Jugable – Misión: Sigue Godoth)

El jugador sigue a Godoth por el interior de la biblioteca. Es majestuosa, con espacios muy amplios y todo impecable. Hay varios estudiosos paseando y leyendo libros.

Llegan a una puerta y se detienen delante. Godoth saca una llave y la abre. Entran.

CAPÍTULO 7 - INT – DÍA – BIBLIOTECA DE MIRA (SALA PRIVADA)

(Cinématica)

Scarlett, Kisala y Godoth entran en la habitación. Es muy grande y está repleta de manuscritos por todas partes. Godoth va directo al final de la sala y coge un libro lleno de polvo. Lo deja en la mesa que hay al centro de la habitación y lo abre. Las chicas se acercan para verlo.

El libro cuenta que hace cientos de años un gran incendio calcino la Biblioteca de Mira, junto a todos los manuscritos que residían en ella. Toda la información que se poseía anterior al suceso quedó irrecuperable. De modo que, solo se sabe de las girghas lo que se ha podido observar tras su retorno hace pocos años.

Kisala, enfadada por no haber obtenido nada de información útil, pateo unos libros que están en el suelo. Pero a Godoth, aún le queda un detalle que añadir: hace pocos días, regresó a Mira un estudiante de su peregrinación a las cascadas del bosque de los misterios. Por el camino había encontrado un oasis en el desierto y se había adentrado en él en busca de agua, pero cuando estaba cerca de beber, un gran círculo mágico se abrió en el cielo. El estudiante, que corrió asustado a esconderse tras una gran piedra, vio un sinnúmero de girghas saliendo del círculo, cómo venidas de otro mundo, y empezaron a marchar en grupos hacía el desierto.

El estudiante, aterrado, esperó a que todas se fueran y el círculo se cerrara. Después, regresó a Mira para contar lo que había visto: la entrada de las girghas hacia nuestro mundo.

Kisala, ya más contenta con la información, recoloca cuidadosamente los libros que había pateado. Scarlett plantea si el oasis del que hablaba el estudiante era en el que ellas habían sido capturadas por las girghas del orfanato. Kisala asiente.

Las chicas dan las gracias a Godoth y se despiden.

CAPÍTULO 7 – INT/ EXT – DÍA – BIBLIOTECA DE MIRA, ISLA DE MIRA, OASIS

(Jugable – Misión: Encuentra el portal en el oasis)

El jugador sale de la biblioteca y se dirige al oasis al noreste del desierto. Por el camino derrota a los enemigos con los que se encuentra. Llega al oasis y se detiene frente al estanque.

CAPÍTULO 7 - EXT – DÍA – OASIS

(Cinématica)

Las chicas observan a su alrededor. Todo está en calma. Deciden esperar tras una gran roca, allí descansarán hasta que se abra el portal y puedan entrar.

Antes de que lleguen a la piedra, un enorme círculo empieza a formarse en el cielo. Las chicas se giran y no tienen tiempo a reaccionar, cuando un chico sale a toda velocidad de dentro. Es Armin convertido en girgha, aunque las chicas no lo reconocen.

Armin les grita que se alejen, que es una trampa. Pero no hay tiempo de escapar. Tras el chico empiezan a aparecer decenas de girghas que les atacan sin piedad.

(Jugable – Misión: Encuentra el portal en el oasis)

El jugador lucha contra las girghas, pero son infinitas. Armin también lucha. Aun así, no hay manera de derrotarlas a todas, de modo que, cuando el jugador ha matado a 17 de ellas, se dispara la cinemática que viene a continuación.

(Cinématica)

Scarlett, Kisala y Armin están fatigados de luchar, aun así, siguen saliendo más girghas del portal.

Armin dice que la única forma de pararlas es sellando el portal. Scarlett y Kisala se niegan, si lo hacen no podrán rescatar a sus hermanos. La pequeña disputa termina al cabo de pocos segundos, cuando la protagonista resulta gravemente herida y cae inconsciente al suelo.

Antes de cerrar los ojos, ve levemente como Armin se dispone a sellar el portal, con Kisala cubriéndole las espaldas.

3.3.9. Capítulo 8: Nuevos indicios

CAPÍTULO 8 - INT- DÍA –CASTILLO (HABITACIÓN DE INVITADOS)

(Cinemática)

Scarlett se despierta desorientada, lleva un vendaje en la cabeza. Kisala, sentada a su lado, la abraza feliz cuando la ve abrir los ojos. Hablan sobre lo ocurrido en el oasis. Scarlett se desmayó y se vieron obligados a sellar el portal.

Scarlett se enfada, culpa a Kisala de haberla traicionado y la acusa de ser una mala hermana por encerrar a su propio hermano en el mundo de las girghas. Kisala se queda en silencio, triste, mientras Scarlett le intenta forzar una disculpa. Finalmente, Kisala le cuenta que el chico que vieron salir del portal es en realidad Armin, pero ya no el de antes, sino medio convertido en girgha.

Ante las palabras de Kisala, Scarlett se disculpa por su comportamiento y se alegra porque Kisala haya encontrado a su hermano. Aun así, Kisala se ve triste ante la impotencia de no haber podido evitar que su hermano deba vivir el resto de sus días con parte de girgha.

Tras hacer las paces, Kisala se compromete a ayudar a Scarlett a abrir un nuevo portal.

Alguien llama a la puerta de la habitación, es Armin, entra. Les cuenta a las chicas lo que vio en el mundo de las bestias, incluido que su rey se hace llamar Thais.

Kisala, aterrada, mira a Armin de inmediato. Este le devuelve la mirada, asintiendo. Los dos saben quién es Thais y se lo cuentan a Scarlett:

Cuando Kisala era pequeña y tenía miedo de ser una mala reina, su madre le contaba una fábula que había pasado de generación en generación. Esta decía que Thais, la representación de todo mal en la tierra, había sido encerrado por unos valerosos monjes en una cueva. Y que la única llave que abría la puerta fue entregada a un rey que la fundió con su sangre. De ese modo, solo los portadores de sangre real pueden abrir esa puerta y liberar a Thais con todos los males que representa. Así que, por el simple hecho de mantener la puerta cerrada, Kisala ya sería una buena reina.

Los hermanos se percatan que la fábula de su madre puede que tenga más parte cierta que fantástica, aun así, no saben cómo su sangre podría abrir un portal hacia Thais. Para descubrirlo, Kisala

decide ir a ver a Godoth en la biblioteca de Mira, puede que él tenga más información acerca de la fábula.

En un principio Armin se niega, no quiere liberar de nuevo a Thais y a todas las girghas, pero Kisala y Scarlett no ceden y Armin acaba acompañándolas (se suma al equipo de los aliados con los que el jugador puede luchar).

CAPÍTULO 8 – INT/EXT – DÍA – CASTILLO (HABITACIÓN DE INVITADOS), BIBLIOTECA DE MIRA

(Jugable – Misión: Averigua cómo abrir otro portal)

El jugador se dirige a la biblioteca de Mira. Por el camino lucha contra los enemigos con los que se encuentra. Dentro de la biblioteca, el jugador encuentra a Godoth leyendo en la sala privada. Interactúa con él.

CAPÍTULO 8 - INT – DÍA – BIBLIOTECA DE MIRA (SALA PRIVADA)

(Cinemática)

Scarlett, Kisala y Armin interrumpen la lectura de Godoth, este se sorprende de verlos, sobre todo a Armin, a quien observa con fascinación. Le cuentan todo lo ocurrido en el oasis y lo que han averiguado con la fábula de su madre. También le preguntan por la posibilidad de abrir otro portal con su sangre real como llave.

Godoth se acerca a un estante y tras buscar unos segundos, saca un pequeño libro. En él se describen numerosos objetos mágicos, entre ellos un espejo escondido en la ciudad subterránea de Athin. Es muy peligroso y laberíntico, pero el espejo permite aumentar el poder de todo aquello que se le refleja. De modo que, si se refleja la sangre de los hermanos, puede que despierte su poder y se abra un nuevo portal.

Los chicos dan las gracias a Godoth y se van.

CAPÍTULO 8 – INT/EXT – DÍA – BIBLIOTECA DE MIRA, RUINAS DE ATHIN

(Jugable – Misión: Encuentra el espejo)

El jugador se dirige a las ruinas de Athin. Allí debe encontrar la entrada a la ciudad subterránea. Durante el recorrido lucha contra los enemigos con los que se encuentra.

La entrada está situada en un muro que se alza en la gran plaza central, pero queda cubierto por un manto de vegetación muy espesa y es difícil de distinguir. El jugador interactúa con las plantas para cortarlas y abrirse camino hacia el interior.

CAPÍTULO 8 - INT – DÍA – CIUDAD SUBTERRÁNEA

(Jugable – Misión: Encuentra el espejo)

El jugador recorre las calles de Athin en busca del espejo, guiándose en la absoluta oscuridad con una antorcha. Tras un largo trayecto, plagado de criaturas subterráneas contra las que lucha, encuentra el espejo sobre un pedestal de piedra, iluminado por un haz de luz que proviene del exterior. El jugador interactúa con el espejo.

(Cinemática)

Scarlett se acerca al espejo para cogerlo, pero Armin se lo quita de las manos. Ahora que el anterior y único portal fue sellado, el chico no está dispuesto a dejar que abran uno nuevo y liberen a Thais y a las girghas

Scarlett, sin pensarlo dos veces, ataca a Armin para recuperar el espejo. Este esquiva el golpe y mira a su hermana en busca de apoyo, pero Kisala se mantiene firme a la promesa que le hizo a Scarlett. Añade que abriendo el portal podrán llegar a Thais y derrotarlo para siempre.

Armin no está dispuesto a ceder y las chicas no están dispuestas a dejarlo marchar. De modo que Armin propone un duelo, quien gane se quedará el espejo.

(Jugable – Misión: Derrotar a Armin)

El jugador lucha contra Armin. Lo derrota.

(Cinemática)

El chico, con su último esfuerzo, rompe el espejo. Luego, cae fatigado al suelo.

Scarlett recrimina a Armin por haber hecho trampa, tener el espejo roto es como no tenerlo. Kisala interviene y explica que hay una mujer en Lira, Laura, que es la única de Regna capaz de reparar lo irreparable. Deciden hacerle una visita.

Kisala ayuda a Armin a levantarse, aún la creciente mala relación entre el chico y Scarlett, las chicas saben que necesitan su poder para derrotar a Thais. No pueden dejarlo tirado como realmente le gustaría a Scarlett.

CAPÍTULO 8 – INT/EXT – DÍA – CIUDAD SUBTERRÁNEA, LIRA (TIENDA DE LAURA)

(Jugable – Misión: Visita a Laura)

El jugador viaja hasta la tienda de Laura y, al llegar, entra. Ve a LAURA (35) arreglando un reloj de cuco tras el mostrador. Interactúa con ella.

3.3.10. Capítulo 9: Traición

CAPÍTULO 9 – INT– DÍA – LIRA (TIENDA DE LAURA)

(Cinemática)

Laura, tras el mostrador, arregla minuciosamente un reloj de cuco. Kisala se acerca y le muestra el espejo roto. Laura lo examina detenidamente, cree poder arreglarlo. No obstante, necesitará tres materiales: una flor del reflejo, que crece en una isla al este de la ciénaga de Áticas. Oro de Opart, casi extinto, aunque se rumorea que el herrero de Lira tiene un pequeño alijo. Y la piedra Diavé, una de las joyas de la realeza de Lira.

CAPÍTULO 9 – EXT/INT – DÍA – LIRA, ISLA DE DORM

(Jugable – Misión: Encuentra los materiales (Parte 1): Flor del reflejo)

El jugador navega hasta la isla de Dorm (el mar es la única vía de entrada). Una vez allí busca la flor del reflejo. Encuentra un manto de ellas dentro de una cueva, creciendo bajo un haz de luz que proviene del exterior.

El jugador interactúa con una flor para cogerla, pero el suelo empieza a elevarse. Se encuentran sobre un monstruo que se mimetizaba con el suelo. El manto de flores del reflejo ha crecido cubriendo su espalda y el tirón del jugador para arrancar una de las flores lo ha despertado y enfadado. El jugador lucha contra el monstruo y lo vence. De la espalda del cadáver, coge una flor del reflejo.

CAPÍTULO 9 – INT– DÍA – LIRA (HERRERÍA)

(Jugable – Misión: Encuentra los materiales (Parte 2): Oro de Opart)

El jugador va a la tienda del herrero. Una vez allí, interactúa con el HERRERO (37).

(Cinemática)

Scarlett pregunta al herrero si tiene oro de Opart a la venta. El único lingote que tuvo en su posesión lo utilizó años tras para forjar un collar, y el único modo de recuperar el oro es fundir

aquel collar. El mismo herrero se ofrece a fundirlo si le llevan el objeto. El collar se lo regaló a una chica llamada Rosa, que vive en la zona alta de la ciudad.

CAPÍTULO 9 – INT– DÍA – LIRA (HERRERÍA, RESIDENCIA METTE)

(Jugable – Misión: Encuentra los materiales (Parte 2): Oro de Opart)

El jugador se va de la armería y busca la mansión dónde vive Rosa Mette. Una vez la encuentra, entra.

(Cinemática)

Un mayordomo atiende a los visitantes. Kisala le pregunta por la señora y esta aparece por el balcón interior del recibidor. Armin expone el motivo de su visita y ROSA (39) les indica que suban a su habitación. Les dará encantada el collar, no puede negar ningún favor a la realeza.

(Jugable – Misión: Encuentra los materiales (Parte 2): Oro de Opart)

El jugador sube las escaleras de la mansión y entra en la habitación de Rosa.

(Cinemática)

Rosa rebusca en su tocador y saca un pequeño colgante que mira con ternura. Melancólica, les cuenta que ella y el herrero eran inseparables de pequeños y que, al hacerse mayores, se enamoraron. Sin embargo, sus ambiciones los distanciaron, él quería llevar la herrería de su familia en Lira y ella quería viajar por el mundo. Entonces, el herrero forjó con su último lingote de oro de Opart un colgante en representación de su amor y su unión eterna.

Con los años Rosa viajó por todo el mundo y conoció a un hombre formidable con el que se casó. Por otro lado, el herrero siguió esperando el regreso de su amada para pedirle matrimonio. Cuando se enteró de la noticia quedó destrozado. Y aunque Rosa volvió a Lira, ninguno de los dos dio el paso para reencontrarse. Rosa por pena y el herrero por enfado.

Rosa les entrega el colgante. Kisala lo observa y descubre que es una mitad de un único colgante. En él hay mucha poca cantidad de oro a fundir, necesitan la otra mitad. Rosa cuenta que les será difícil conseguir la mitad del herrero, ya que siempre fue muy terco. Y si no se la ha querido dar en su momento, será difícil que la consigan ahora.

Aun así, los protagonistas no pueden rendirse. Le agradecen a Rosa su amabilidad y se despiden.

CAPÍTULO 9 – INT– DÍA – LIRA (HERRERÍA)

(Jugable – Misión: Encuentra los materiales (Parte 2): Oro de Opart)

El jugador regresa a la armería e interactúa con el herrero en cuanto llega.

(Cinématica)

Scarlett le muestra al herrero la parte del collar de Rosa, y le pide por favor que les dé o les venda la otra parte. El herrero se niega, no puede dárselo. Kisala y Armin insisten, pero es en vano.

De repente, aparece Rosa. El herrero se la queda mirando atónito, ella le devuelve la mirada con ternura. Hacía veinte años que no se veían. Rosa se acerca al herrero y se disculpa por no haber ido a verlo desde que regreso a Lira. El herrero también se excusa por haberse enfadado con ella por casarse con otro hombre. Hacen las paces y se funden en un abrazo.

Rosa pide al herrero que entregue su mitad del collar, ya no necesitan un objeto como promesa de su unión si no volverán a separarse. El herrero confiesa que lo lanzó en unas rocas en la playa este de Lira, puede que el oleaje aún no se lo haya llevado.

CAPÍTULO 9 – EXT/INT– DÍA – LIRA (HERRERÍA), DESIERTO (PLAYA SUR)

(Jugable – Misión: Encuentra los materiales (Parte 2): Oro de Opart)

El jugador se dirige a la playa y busca el collar entre las rocas. Finalmente lo encuentra y lo guarda en la bolsa. Se lo lleva al herrero que, junto a la otra mitad, los funde y entrega un lingote de oro de Opart al jugador.

CAPÍTULO 9 – EXT– DÍA – LIRA (ENTRADA CASTILLO)

(Jugable – Misión: Encuentra los materiales (Parte 3): Piedra Diavé)

El jugador se dirige al castillo de Lira para pedirle a Zeldris la Piedra Diavé, un tesoro de la familia real. En cuanto llega a la puerta, una cocinera llama su atención escondida tras un árbol.

(Cinemática)

El grupo se acerca a la cocinera. Esta les cuenta que Eras, el consejero real, ha derrocado a Zeldris y ocupado su trono. Los demás consejeros han seguido a Eras y han dejado sin apoyo a la familia real, por lo que, si Kisala y Armin entran al castillo, serán apresados y encerrados junto a su padre en las mazmorras.

Los hermanos, sin dudar un segundo, deciden ir a las mazmorras y sacar a su padre de ahí. Una vez hecho, trazaran un plan para derrocar a Eras.

Kisala explica que hay un acceso secreto a las mazmorras desde una pequeña isla al oeste de la ciudad, llegando por ahí nadie los verá.

CAPÍTULO 9 – EXT- DÍA – ISLA SECRETA

(Jugable – Misión: Rescata a Zeldris)

El jugador se dirige a la isla secreta y busca la entrada a las mazmorras. Descubre un túnel escondida entre el relieve de una montaña. La vegetación ha crecido sin control, invadiendo el túnel e impidiendo el paso, de modo que el jugador debe usar ataques básicos para abrirse paso.

CAPÍTULO 9 – INT- DÍA – TÚNEL

(Jugable – Misión: Rescata a Zeldris)

El jugador recorre el túnel, por el camino debe luchar contra los enemigos que se le aparecen. Tras un largo recorrido llega a una pequeña puerta de madera. Interactúa con ella y entra a la mazmorra.

CAPÍTULO 9 – INT– DÍA – CASTILLO (MAZMORRA)

(Jugable – Misión: Rescata a Zeldris)

El jugador recorre la mazmorra en busca de Zeldris. Por el camino debe derrotar a varios soldados. Encuentran a Zeldris sentado al fondo de una celda mugrienta, está sucio y tiembla de frío.

(Cinemática)

Armin rompe el candado de la celda y junto a su hermana, corren a abrazar a su padre. Este les devuelve el abrazo, llorando de felicidad por ver de nuevo a sus hijos. Les cuenta que a los pocos días después de su marcha, Eras lideró una usurpación del trono y logró satisfacer, al fin, sus ansias de poder.

Zeldris está dispuesto a contratacar y recuperar el trono, les pide ayuda a sus hijos y a Scarlett, que aceptan encantados.

CAPÍTULO 9 – INT– DÍA – CASTILLO (PASILLOS, SALA DEL TRONO)

(Jugable – Misión: Ayuda a Zeldris a recuperar el trono)

El jugador se dirige a la sala del trono para encontrarse con Eras y enfrentarse a él.

(Cinemática)

Scarlett, Kisala, Armin y Zeldris irrumpen en la sala del trono. Eras, sentado cómodamente en el trono, observa con sorpresa a los intrusos. Diez soldados, colocados alrededor del trono, se ponen en guardia para defender a Eras de un posible ataque.

Zeldris y Eras tienen una pequeña charla sobre la lealtad. Eras intenta convencer a las chicas de que luchan a su lado acusando al rey de ser una girgha disfrazada, pero no funciona. Kisala cree que Eras siempre ha sido un maestro del engaño y la manipulación.

Eras ordena a los soldados atacar y Zeldris se lanza a luchar contra Eras.

(Jugable – Misión: Derrota a los guardias)

El jugador lucha contra los soldados y los derrota. Mientras dura el combate se puede ver como Zeldris y Eras luchan llenos de ira.

(Cinemática)

Zeldris tumba a Eras en el suelo y se dispone a darle el golpe final cuando Kisala aparece por detrás y atraviesa con la espada el corazón de su padre, salvando a Eras. Zeldris cae al suelo, moribundo y mirando a Kisala con gran sorpresa. La princesa se arrodilla a su lado y lo abraza llorando. Armin observa atónito la escena, no es capaz de reaccionar a lo que acaba de pasar. A los segundos Zeldris exhala su último aliento y se transforma en humo negro. Eras tenía razón, el rey era en realidad una girgha.

Kisala se recompone, deja de llorar y se disculpa a Eras por no haberle creído mientras lo ayuda a levantarse del suelo. Acto seguido la princesa se dirige a Armin, que sigue en shock, y lo abraza con fuerza. El chico rompe a llorar y su hermana mayor lo consuela como puede, han perdido a su padre.

Cuando Armin se logra recomponer, Eras se arrodilla ante la nueva reina de Lira en señal de lealtad. Luego cuenta que descubrió el engaño cuando vino a visitarlos Godoth, el maestro de la biblioteca de Mira. Scarlett, Kisala y Armin se miran extrañados, Godoth no les contó que había estado en Lira días antes de su llegada a Mira. Además, había viajado demasiado rápido como para ser humano.

Eras confirma las sospechas. Cuando espío al falso rey y a Godoth, descubrió que los dos eran girghas disfrazados de humanos, planeando tomar definitivamente la ciudad de Lira y con ella el continente de Regna.

Una vez aclarado el conflicto, Kisala ordena a Eras y a Armin salir de la habitación. Scarlett y Kisala se quedan solas. La princesa no aguanta más y rompe a llorar, sabe lo que se le viene encima. Se ha quedado huérfana y como reina debe cuidar de su gente, además de derrotar a Thais y las girghas. Scarlett la abraza y se queda a su lado para darle apoyo.

CAPÍTULO 9 – EXT– NOCHE– CASTILLO (TORRE)

(Cinémática)

Scarlett y Kisala observan las estrellas sentadas en el borde de la torre, como el primer día que se conocieron. Scarlett le dice a Kisala que se quede en Lira a gobernar, ya irá ella sola al mundo de las girghas a rescatar a su hermano y a derrotar a Thais. Kisala se niega rotundamente, si Scarlett va sola morirá.

La princesa entrega a Scarlett la piedra de Diavé para que llevé todos los materiales a Laura y pueda reparar el espejo. Se reunirán de nuevo a la entrada de Lira al mediodía. Scarlett asiente.

Las chicas se quedan mirando las estrellas, en silencio, disfrutando de la tranquilidad de la noche.

3.3.11. Capítulo 10: Se acerca el final

CAPÍTULO 10 – INT– DÍA – CASTILLO (HABITACIÓN DE INVITADOS, PASILLOS)

(Jugable – Misión: Lleva los materiales a Laura)

El jugador se despierta en una cama de la habitación de invitados, se levanta y sale de la habitación.

Recorre los pasillos del castillo hasta salir.

CAPÍTULO 10 – EXT/INT– DÍA – LIRA (CALLES, TIENDA DE LAURA), PUERTA DE LIRA (INTERIOR)

(Jugable – Misión: Lleva los materiales a Laura)

El jugador recorre las calles de Lira y llega a la tienda de Laura. Entra.

Laura está trabajando en un autómata, está a medio construir. El jugador la interrumpe para darle los materiales. Laura deja lo que estaba haciendo y se pone a arreglar el espejo de Athin. La pantalla se funde a negro y, tras dos segundos, reaparece la imagen. Laura ha terminado de arreglar el espejo y se lo entrega de nuevo al jugador.

(Jugable – Misión: Lleva los materiales a Laura)

El jugador sale de la tienda y va a la entrada de Lira a reunirse con Kisala y Armin. Cuando los ve interactúa con ellos.

CAPÍTULO 10 – EXT/INT– DÍA – PUERTA DE LIRA (INTERIOR)

(Cinématica)

Scarlett saluda a Kisala y Armin. La reina y el príncipe se esconden con capuchas, no quieren ser reconocidos. Kisala por ser la reina y Armin porque tiene aspecto de girgha y no quiere asustar a la gente.

Los tres están dispuestos a ir a abrir el portal para derrotar a Thais, a las girghas y salvar el hermano de Scarlett. Pero aún hay dos preguntas que deben responder: ¿Dónde abrirán el nuevo portal? y ¿Deben ir primero a matar a Godoth, el cerebro de las girghas en Regna?

Para la primera pregunta Armin propone que sea en el mismo lugar donde encontraron el espejo, en Athin. Ya que, si empiezan a salir girghas de manera incontrolable, siempre pueden sellar la puerta de la ciudad subterránea. Con respecto a la segunda pregunta Scarlett contesta: “No es necesario, el vendrá a nosotros cuándo abramos el portal. Es lo que siempre ha querido”.

Una vez resueltas las dudas, se ponen en marcha.

CAPÍTULO 10 –INT– DÍA – CIUDAD SUBTERRÁNEA

(Jugable – Misión: Abre el portal y entra)

El jugador llega a la ciudad subterránea de Athin, se adentra en ella hasta llegar a la sala donde encontró el espejo. Se pone en medio de la estancia e interactúa con el espejo en el inventario.

(Cinemática)

Scarlett saca el espejo y lo coloca al suelo mirando hacia arriba. Se retira unos pasos y se queda observando. Kisala y Armin sacan dos cuchillos y, tras una mirada de complicidad, cada uno se hace un corte en la palma de la mano. La sangre empieza a brotar y cae directa sobre el espejo. Este empieza a desprender una luz radiante, señal de que el portal ha sido abierto. Se va mucho más poderoso que el portal del oasis. Los chicos se disponen a entrar, pero alguien les interrumpe. Es Godoth.

Scarlett asegura que si se entretienen con Godoth empezarán a salir girghas del portal y no podrán entrar. De modo que deciden hacer caso omiso a la presencia del maestro y cruzar el portal. Sin embargo, Godoth consigue captar la atención de Kisala y Armin, les cuenta que él engañó y mató a su padre y que fue un rey muy débil por dejárselo hacer. Armin, que no puede contener su rabia, se lanza a luchar contra Godoth. Kisala sigue a su hermano. Scarlett, tras una mirada de reojo al portal con tentación de entrar, decide seguir a sus amigos y ayudarlos en la batalla.

(Jugable – Misión: Derrota a Godoth)

El jugador lucha contra Godoth. Lo derrota, pero este se transforma en girgha (su forma original) y vuelve a empezar el combate, esta vez mucho más difícil. Finalmente, el jugador gana.

(Cinématica)

Godoth cae derrotado al suelo, sus últimas palabras son: “Ya ha llegado, habéis perdido el tiempo niños. Mi misión ha concluido”. Y se desvanece en el aire en forma de polvo negro.

De repente, un gran destello de luz emana del espejo y ciega a los aliados, que se tapan los ojos para protegerse de los rayos. Se escucha una risa espeluznante, cada vez más cerca. Es THAIS (56.045, aparenta 29), ha cruzado el portal y está frente a ellos. Es imponente, cinco veces más alto y grande que ellos, los aliados tiemblan de miedo.

Thais los saluda cordialmente, le hace gracia, hacía milenios que no hablaba con humanos. Después les agradece que hayan abierto el portal, la sangre de Zeldris no tuvo el suficiente poder para que Thais pudiera cruzar. Añade también un agradecimiento por el hecho de que los hermanos estén ahí, todos los que quedan de su sangre reunidos en un mismo lugar. Si los derrota, se deshará su maldición y volverá a ser humano para reclamar el trono de Regna. Los aliados siguen temblorosos, aun así saben que deben recobrar el valor para defenderse y matar a Thais.

Entonces Thais mira fijamente a Scarlett. Quiere que sepa que no se ha olvidado de ella, es quien ha ayudado a sus descendientes a liberarlo de su cárcel. De modo que, como agradecimiento, tiene un regalo para ella.

Del portal sale Rouge, el hermano de Scarlett, atado por las muñecas y visiblemente desorientado. Scarlett grita el nombre de su hermano y sale corriendo hacía él, pero antes de que se reúnan, Thais le barra el paso. Solo podrá rescatarlo si se enfrenta a Kisala y Armini, por lo contrario, el mismo Thais matará a Rouge.

Scarlett duda unos instantes, bajo la atenta mirada de Kisala y Armin, pero sabe que escoja lo que escoja Thais no tendrá piedad con ninguno. De modo que, con la cabeza agachada para no ver lo que pasará, escoge no luchar contra sus amigos. Inmediatamente, Thais asesina a Rouge a sangre fría. Scarlett, que sigue con la cabeza agachada, no puede aguantar las lágrimas fruto de la rabia y la tristeza que la invaden rápidamente. Armin y Kisala no saben cómo actuar y se mantiene en su sitio.

Thais ve como Scarlett no pierde la compostura, con lo que acerca el cadáver de Rouge hacía sus pies para obligarla a verlo. Scarlett observa a su hermano muerto y, tras una gran bocanada de aire, se lanza con toda su fuerza hacía Thais, dispuesta a acabar con él de un solo golpe.

Kisala y Armin siguen a Scarlett.

(Jugable – Misión: Derrota a Thais)

El jugador lucha contra el imponente Thais. Es el jefe final y el enemigo más fuerte de todo el juego. Tras una difícil pelea, que dura alrededor de cinco minutos, el jugador sale victorioso.

(Cinématica)

Thais es derrotado. Su enorme cuerpo cae al suelo y se transforma en humano, la maldición lo abandona segundos antes de su último aliento. El espejo donde está el portal se descerraja y se rompe, esta vez queda irreparable.

Scarlett, Kisala y Armin, cansados, siguen en guardia unos instantes más. No acaban de creer que hayan conseguido derrotar a su enemigo. Cuando lo asimilan, se abrazan y lo celebran. Han terminado con las girghas para siempre. Aun así, Scarlett se pone triste enseguida.

La protagonista anda hacía Rouge y se arrodilla junto a su cuerpo. Acto seguido se quita el collar que su hermano le regalo, el que la ha acompañado a lo largo de todo su viaje, y se lo pone en la palma de la mano, después, le cierra el puño para que la coja bien.

Kisala se arrodilla junto a Scarlett, la abraza. Armin se suma.

3.3.12. Capítulo 11: La nueva Lira

CAPÍTULO 11 –INT– DÍA –CASTILLO (HABITACIÓN DE INVITADOS, PASILLOS, SALA DEL TRONO)

(Cinemática)

Scarlett duerme. Aporrean a la puerta de la habitación, acto seguido entra Armin gritando e insistiendo a Scarlett que se levante. Armin le recuerda que es la coronación de Kisala, no pueden llegar tarde. Deben estar en la sala del trono en diez minutos. Armin sale disparado hacia allí, Scarlett lo seguirá.

(Jugable – Misión: Llega a tiempo a la coronación de Kisala)

El jugador sale de la habitación de invitados y llega a la sala del trono, que está decorada con ambiente festivo. Allí están todos los personajes secundarios relevantes con los que el jugador ha tenido contacto a lo largo del juego: Eras, Biggs, el señor del Paso Superior, Gerald, etc. Además de ciudadanos de Lira.

(Cinemática)

Kisala es coronada por Eras, quien le desea un largo y próspero reinado. Los invitados repiten las palabras a coro. Tras la coronación Kisala nombra a Scarlett como una de sus consejeras y le ofrece un hogar en Lira donde empezar una nueva vida. Scarlett recibe los honores con felicidad y orgullo.

Tras esto, Kisala sale a un balcón que da hacia la ciudad. Los ciudadanos se reúnen abajo y gritan eufóricos cuando la ven salir. La nueva reina los saluda con honradez. Lira está de celebración. Scarlett y Kisala observan a Kisala orgullosos, saben que será la mejor reina que Regna haya tenido.

CAPÍTULO 11 –INT– DÍA – CASTILLO (JARDÍN INTERIOR)

(Cinemática)

Scarlett lleva los ojos vendados. Kisala la guía por el jardín interior del castillo. Se aturan frente a la estatua de la madre de Kisala, Taliyah. Entonces, la nueva reina quita la venda de los ojos de la protagonista. Al lado de la escultura se han esculpido dos nuevas, la del rey Zeldris y la de Rouge.

Kisala enfatiza en la importancia de no perder a la gente importante, ni en vida ni en muerte. Scarlett agradece el acto de Kisala.

3.4. LAS TRAMAS SECUNDARIAS

3.4.1. Centro de Cazadores

En el Centro de Cazadores de Lira llegan a diario informes acerca de monstruos que siembran el pánico en Regna. Estos informes se transforman en encargos para cazadores. Los cazadores pueden aceptar encargos acordes a su nivel de cazador (bronce, plata, oro o platino) al hablar con el gerente del centro, con un máximo de dos encargos simultáneos.

Por cada monstruo derrotado se obtiene una estatuilla coleccionable, puntos de cazador (con los que subir de rango), experiencia de personaje, oro y algún objeto, arma o armadura. Al subir el nivel de cazador, el gerente da como recompensa un objeto especial. A mayor nivel, mayor recompensa.

Para hacerse cazador y tener acceso ilimitado al centro de cazadores y a sus encargos, el jugador deberá alcanzar el nivel 15 con Scarlett y pagar una cantidad concreta de monedas. Una vez lo haya hecho, el gerente le dará una tarjeta acreditativa con sus datos y su rango y acceso total a las instalaciones.

El jugador tendrá disponibles varias misiones de caza, cada una correspondiente a un monstruo distinto. Las características de cada uno se explican en el apartado 5.6.2. Enemigos especiales.

3.4.2. El capataz en la arena

Anterior a la historia contada en el juego, Scarlett tubo que apañárselas para cruzar el ancho mar que separa Virgel, su pueblo natal, de Lira, el origen de las girghas. Para ello decidió colarse en un barco de pasajeros.

Al poco de haber zarpado, fue descubierta por un marinero que le llevo ante su capataz. Resulto que el barco de pasajeros era en realidad la fachada de unos traficantes de esclavos que se dirigían al Paso Superior para venderlos a la arena. Scarlett fue apresada y encarcelada junto a los demás prisioneros, condenada a luchar en la arena hasta el fin de sus días.

Tras meses de viaje, una gran tormenta hizo naufragar el barco y Scarlett pudo liberarse. En este punto, empieza la historia del juego.

Scarlett no menciona en ningún momento cómo llegó a Lira ni que fue prisionera de unos traficantes (el jugador solo sabe que estaba prisionera en un barco), prefiere centrarse en la misión de rescatar a su hermano y vengar a sus padres.

El jugador tiene el primer contacto directo con esta trama secundaria cuando Scarlett y Kisala entran por primera vez en la arena. Enseguida, Scarlett reconoce al capataz de la embarcación de esclavos en la que viajó, con grandes heridas cicatrizadas fruto del naufragio. Está de pie junto al director de la arena, un hombre obeso, postrado en una silla y cuyas únicas ambiciones la comida, la sangre y los combates.

El capataz, apodado Kol, reconoce a Scarlett y manda a sus hombres a apresarla. Scarlett y Kisala se defienden, pero acaban siendo reducidas y encadenadas. El director, con el único afán de verlas combatir, ordena que las manden a la pista donde lucharán contra su mejor guerrero, Righo.

Scarlett y Kisala están en la pista de la arena, esperando a que aparezca su temido contrincante. Kol observa a Scarlett con superioridad desde lo alto de la grada, el director aguarda emocionado el combate mientras engulle un pollo asado y el público alienta a viva voz a Righo. Finalmente, aparece el contrincante de las chicas. Es un hombre extremadamente musculado, armado con dos hachas y cubierto de cicatrices por todas partes.

El director da la señal para el inicio del combate y Righo se abalanza hacia Kisala sin piedad. Tras un arduo combate, las chicas salen vencedoras. Kol estalla en rabia mientras que el director, eufórico, intenta asimilar la gran batalla que acaba de presenciar.

Entre los elogios del público, Scarlett se impone y estos cesan. Scarlett, a viva voz para que todos los presentes la oigan, desafía a Kol a un duelo de uno contra uno. Si gana Kol, Scarlett y Kisala morirán, pero si gana Scarlett, todos los esclavos de la arena serán liberados y únicamente se celebrarán combates donde los participantes sean voluntarios.

Kol, seguro de su victoria, acepta sin dudar. El director, aunque las condiciones de la batalla afecten a su negocio, no se niega a presenciar el gran combate. Él solo quiere sangre y está eufórico para ver de quien será la siguiente.

El combate entre Kol y Scarlett empieza. Kisala lo mira desde la grada, junto al director, que sigue eufórico perdido. Kol es muy fuerte, más que el anterior contrincante, pero Scarlett logra vencerlo.

Tras la victoria, el público elogia una vez más a Scarlett. El director, que sigue eufórico, ya en un nivel preocupante para cualquier ser humano, acata las condiciones del trato y declara que en su arena solo se realizaran combates legales dónde lucharán aquellos que se preste voluntarios. Todos los esclavos son liberados.

A partir de este punto, se termina está trama secundaria y se desbloquea la arena. Ahora el jugador ya puede combatir en ella, subir de rango y ganar premios.

3.5. TRATAMIENTO VISUAL: REFERENCIAS

El aspecto visual de Ancient Blood es una de las características a destacar del proyecto. No solamente pretende atraer la atención del público sino también lograr que las imágenes narren los acontecimientos pasados y presentes de los lugares a los que representan.

El juego será de estilo *cartoon*, pero con un pequeño toque realista, similar a *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*.



Figura 11. *Estilo cartoon con un toque realista del videojuego The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Fuente: Zelda (s.f.).

La iluminación, aprovechando las capacidades del motor elegido, jugará un papel clave. La intención es que sea tenue, impidiendo tener sombras duras en el entorno y que se esparza en partículas que floten en el aire. Estos elementos darán un toque de magia y fantasía a los lugares que el jugador visite, contribuyendo tanto a su experiencia visual como narrativa. Un videojuego que utiliza este tipo de iluminación es *Kingdom Hearts III* de Square Enix.



Figura 12. *Fotograma de una cinemática del videojuego Kingdom Hearts III.* Fuente: Kingdom Hearts (s.f.).

3.5.1. Paisajes

El continente de Regna posee numerosos paisajes que le dan gran variedad y vida: desiertos, bosques, ciénagas, etc. Muchos de ellos han sido inspirados por películas, videojuegos, etc.

Por ejemplo, para los paisajes desérticos fueron una gran inspiración los escenarios de Journey, un videojuego de Thatgamecompany que triunfo por su magnífico apartado visual. En esta obra el jugador realiza un solitario viaje de tres horas a través de un desierto, lo que podría ser extremadamente monótono y aburrido, sin embargo, Thatgamecompany logro convertirlo en una experiencia mágica y única que posiciono Journey en los *tops* 10 de todos los continentes. Lo consiguieron añadiendo por el camino monumentales edificaciones en ruinas, tramos de piedras rocosas, zonas con dunas inmensas, acantilados majestuosos, etc. Todo bañado con una suave iluminación y una fina capa de arena que transformaba todos los escenarios en maravillas para la vista. Con todos estos elementos, Journey debía ser una clara inspiración y referencia para crear el desierto de Ancient Blood, uno de los escenarios más grandes del continente de Regna.



Figura 13. *Fotograma de una cinemática del videojuego Journey.* Fuente: Thatgamecompany (s.f.).

Para paisajes como la ciénaga de Ática sirvió de referencia la Ciénaga de los Muertos creada por J. R. R. Tolkien y que aparece descrita en su *legendarium*. Además, puede verse una representación en la película *The Lord of the Rings: The Two Towers* (2002) dirigida por Peter Jackson.

La ciénaga de Tolkien transmite una atmósfera de muerte y soledad eterna y esa es la misma sensación que debe transmitir la ciénaga de Áticas. Hay que aclarar que en la Ciénaga de Tolkien hay millones de cadáveres hundidos en el agua, situación que no se repetiría en la Ciénaga de Áticas.



Figura 14. *Fotograma dónde aparece la Ciénaga de los Muertos.* Fuente: Jackson P., Osborne B. M, Walsh F. (Productores) y Jackson P. (Director) (2002).

Otra imagen que sirvió de referencia a la hora de imaginar el aspecto visual de la cabaña de Biggs y el Bosque de los Misterios fue una ilustración de la artista Anastasia Shiyankova. En ella se muestra una pequeña casa en medio de un bosque, y por sus paredes ha ido creciendo vegetación logrando una armonía completa entre edificio y naturaleza (lo que se quiere lograr con Biggs y el Bosque de los Misterios). Además, la paz y la calma reinan en la ilustración, con un uso de colores vivos y armónicos.



Figura 15. Ilustración de una cabaña en medio de un bosque armónico que sirve de inspiración para el bosque de los Misterios y la cabaña de Biggs. Fuente: Artstation (2018a).

3.5.2. Arquitectura

En lo referente a la arquitectura de la muralla exterior de Lira, sirve de gran referencia la muralla triple de Quarth, ciudad ficticia que aparece en la novela A Clash of Kings de George R. R. Martin y que se recrea digitalmente para la segunda temporada de Game of Thrones, una adaptación de la novela mencionada anteriormente.

La muralla de Quarth se caracteriza por haber sido construida con bloques de piedra de color arenoso, justo el mismo material que se busca para la muralla de Lira. Sin embargo, la muralla de Lira estaría

más ornamentada que la de Quarth y con un poco más de altura, ja que debe proteger a la ciudad de las fuertes tormentas de arena que vienen del desierto.



Figura 16. *Muralla triple de la ciudad de Quarth*. Fuente: Tylor V. (Guionista) y Petarca D. (Director) (2012).

Para las viviendas y el mercado del interior de Lira se seguiría la estética arquitectónica del antiguo Egipto. Paredes rectas y arenosas, ventanas pequeñas, puertas de tela y pequeños estanques de agua y vegetación que dieran color y vida a la ciudad. Y para la Biblioteca de Mira la arquitectura de la antigua Babilonia, con paredes blancas, altas y cubiertas de vegetación y riachuelos de agua cristalina.

Para el Paso Superior ha servido de referencia visual la región de Aguas de Sentina. Está es una zona dónde viven ciertos personajes del videojuego en línea League of Legends de la desarrolladora Riot Games. Agua de Sentina se caracteriza por ser una ciudad construida sobre el agua dónde todas sus construcciones se alzan en el cielo. Para cruzar ente ellas sus habitantes han construido numerosos puentes que las unen. En Paso Superior de Regna también tiene esta característica de las casas que se alzan en el cielo y los puentes que las unen, pero con la diferencia que no está construida sobre el agua sino dentro de un valle rocoso.



Figura 17. *Estilo arquitectónico de Agua de Sentina*. Fuente: League of Legends (s.f.).

3.5.3. Vestimenta

La vestimenta de Regna es una mezcla del estilo que han creado las películas medievales de fantasías y el estilo del Egipto clásico.

Del estilo medieval fantástico tendríamos un gran ejemplo en la vestimenta de los personajes que aparecen en el videojuego *The Witcher 3: Wild Hunt*, uno de los juegos medievales fantásticos por excelencia. Con prendas de tela y cuero adornadas con joyas poco ostentosas y simples cordeles. Además de alguna que otra túnica y cota de malla.



Figura 18. *Estilo de vestimenta en The Witcher 3*. Fuente: The Witcher (s.f.).

Del estilo de vestimenta del Egipto antiguo podríamos tomar como ejemplo uno de los videojuegos más popular en los últimos años y que desarrolla su acción en el antiguo Egipto: *Assasins Creed Origins* de Ubisoft. La vestimenta creada para el videojuego fue el resultado de un laborioso estudio histórico que corroboró que eran esas las piezas y los ornamentos que se llevaban en la época señalada, de modo que son una buena fuente de la que referenciarse.

Las prendas se componen principalmente de telas que cubren el cuerpo ornamentadas con cinturones de cuero, metal o tela que a veces actúan también como faja. También se llevaban colgantes, pendientes y tiaras de metal y oro, a veces adornadas con piedras preciosas.



Figura 19. *Estilo de vestimenta del antiguo Egipto en Assassin's Creed Origins*. Fuente: Ubisoft (s.f.).

3.6. OBJETIVO DEL JUEGO Y DEL JUGADOR

El objetivo del juego es crear una atmósfera de fantasía dónde el jugador pueda verse inmerso en una experiencia narrativa compleja, formando parte de la historia en la piel de Scarlett, Kisala y Armin.

Para ello se requiere de un mundo abierto que se pueda explorar libremente, con detalles escondidos en los escenarios y aventuras secundarias. Al fin y al cabo, lo que se pretende es que el jugador viva una experiencia única y personal en un mundo nuevo y fantástico.

El objetivo principal del jugador es avanzar en la trama principal, descubrir los secretos sobre las girghas y el continente de Regna y rescatar a los hermanos de Scarlett y Kisala. Para ello debe derrotar a numerosos enemigos con el fin de subir de nivel y ganar el suficiente poder para superar las misiones principales. Del mismo modo también debe buscar las armas y armaduras más poderosas y habilitar todas las habilidades disponibles para que le ayuden en combate.

Además, los jugadores que tengan un perfil más de explorador aprovecharán lo que el mundo abierto de Ancient Blood les ofrece, recorriendo todos los recovecos del territorio de Regna con el fin de encontrar cuevas, pasillos secretos y monstruos especiales que les den objetos exclusivos.

Los jugadores con un perfil más coleccionista trataran de conseguir todos las armas, armaduras y objetos, junto con todas las estatuillas coleccionables con el fin de completar todo el álbum de recuerdos.

Y los jugadores con más inclinación a combatir contra enemigos, trataran de alcanzar el máximo nivel en las estadísticas de los tres aliados jugables. Además, trataran de descubrir las cadenas de ataques más potentes con el fin de derrotar a los enemigos más poderosos, en el menor tiempo posible y sin morir una sola vez.

Pero, aun teniendo en cuenta todo lo anterior, otro importante objetivo del jugador debe ser pasar un buen rato jugando, divertirse, sentirse retado y, al final, crearse un buen recuerdo de la experiencia que es jugar a Ancient Blood.

CAPÍTULO 4: SISTEMA

En este bloque se desarrolla todo lo referente al sistema de juego de Ancient Blood, es decir, a todos aquellos aspectos invisibles para el jugador, no porque no se vean, sino porque no se percata de ellos mientras juega.

Entre otros, se incluyen puntos como las mecánicas de juego, los controles, la interfaz de juego, el sistema de cámaras y el diseño de sonido con sus respectivas referencias.

4.1. MECÁNICAS

Las mecánicas son el conjunto de reglas que rigen el desarrollo del videojuego. Además, sirven para diferenciar Ancient Blood del resto de productos con las mismas características RPG y de mundo abierto.

Así pues, nos encontramos con numerosas mecánicas cuyo fin es el de hacer disfrutar al jugador de una experiencia plena durante el transcurso de su partida.

ADQUIRIR CONOCIMIENTO/EXPERIENCIA

La evolución de los personajes es progresiva, ya que se basa en la adquisición de experiencia de manera regulada al derrotar enemigos y al completar misiones.

Cada cierta cantidad de experiencia adquirida, el personaje subirá de nivel, lo que le permitirá aumentar sus estadísticas base, desbloquear habilidades y equipar armas y armaduras de mayor poder; tres componentes esenciales para poder derrotar a los enemigos (que se irán haciendo más fuertes a medida que el jugador avance en la historia).

Cómo los aliados se van sumando al equipo del jugador en distintos puntos de la historia, la experiencia debe ganarse de manera individual. Es decir, solo los personajes que estén en equipo en el momento de adquirir la experiencia podrán hacerlo.

Las armas también pueden adquirir experiencia y subir de nivel. Para hacerlo, estas deberán estar equipadas a un personaje que participe en la batalla. Por cada nivel aumentado mejorarán sus estadísticas base y tendrán la posibilidad de provocar un estado alterado a los enemigos de manera permanente (el efecto dependerá de la tipología de arma).

También es útil subir las armas a su nivel máximo para después poder fusionarlas con otras, ya que solo se podrán fusionar las armas que hayan alcanzado su nivel máximo.

EQUIPAR ARMAS Y ARMADURAS

Los personajes jugables pueden equiparse armas y armaduras para incrementar sus estadísticas de combate. Las armaduras se componen de cinco piezas: cabeza, torso, manos, piernas y pies.

Estas armas y armaduras, al igual que los personajes jugables, tienen sus propias estadísticas base y suben de nivel a medida que ganan experiencia. Cómo más alto sea el nivel de un arma, más probabilidad tendrá de ganar, para siempre, la habilidad de provocar un estado alterado a los enemigos.

Cada aliado puede llevar consigo un máximo de dos armas y una armadura (el resto se guardará en la bolsa). Solo una de las dos armas será equipada durante el combate, y si el jugador desea equipar la otra, podrá hacer el cambio a través del menú de batalla. Las habilidades específicas de un arma, solamente se podrán llevar a cabo si está esa tipología de arma equipada en el aliado.

Solo se pueden hacer dos cambios de arma durante el combate, por lo que el jugador deberá planificar bien su estrategia.

ATAQUES FRONTALES

Son el método básico para derrotar enemigos (reducir sus puntos de salud). No tienen coste alguno, por lo que son infinitos. Los ataques frontales sucesivos crearan una cadena y provocan un daño cada vez mayor.

USO Y DOMINIO DE HABILIDADES

Son el método más complejo para derrotar enemigos (reducir sus puntos de salud). Hacen más daño que los ataques básicos, pero requieren de PA (puntos de habilidad), por lo que son finitos.

Para habilitar y poder usar las habilidades en batalla, primero es necesario completar cada una de ellas con un numero de objetos concretos.

ELECCIÓN DE HABILIDADES

Ligada a la mecánica anterior, la elección consiste en la decisión del jugador de habilitar unas u otras habilidades disponibles, creando así un árbol personalizado para su estrategia de combate.

Como ya se ha dicho, para habilitar habilidades son necesarios ciertos objetos. Algunos de estos son muy exclusivos y solo pueden encontrarse una vez en todo el videojuego, de modo que el jugador se verá obligado a escoger entre dos o más habilidades que requieran del mismo objeto.

La elección dependerá de la estrategia que tenga en mente.

USO DE OBJETOS

Disponibles dentro y fuera de combate. Algunos son consumibles y otros no. Se pueden adquirir como recompensa en combates, cofres, misiones y adquisición en tiendas. Sus usos son muy variados.

POWER UPS / POTENCIADORES

Al derrotar a un enemigo este suelta unas pequeñas esferas flotantes de color verde y azul brillante que curan los puntos de salud (esferas verdes) y restauran los puntos de habilidad (esferas azules) de todos los aliados. El jugador, al pasar cerca con el personaje que controla, las absorbe de manera automática.

PERSONAJES JUGABLES E INTERCANVIABLES

Hay tres personajes jugables e intercambiables: Scarlett, Kisala y Armin. Solo puede ser controlado un personaje al mismo tiempo, los demás aliados seguirán luchando en el grupo, pero no podrán ser controlados directamente. Se puede intercambiar el personaje jugable en cualquier punto del juego (a excepción de las cinemáticas).

SALTAR

Sirve fuera y dentro de combate para esquivar obstáculos, subir pequeños desniveles y alcanzar a los enemigos voladores en el aire.

DAR VOLTERETA

Disponible dentro y fuera de combate. Sirve para esquivar los ataques enemigos o ir más rápido en los terrenos llanos.

NAVEGAR EN BARCO

Para llegar a la isla de Mira se debe atravesar el mar. Para ello, el jugador puede comprar una barca una vez tenga un puerto disponible (el cuál se gana como recompensa de misión).

De modo que la barca permite a los aliados navegar por el mar y alcanzar zonas del territorio de Regna que antes no podían.

EXPLORAR/DESCUBRIR MUNDO

Un gran atractivo del juego es su mundo abierto. Explorarlo al completo dará al jugador la oportunidad de encontrar tesoros, objetos de colección, aceptar misiones secundarias, disfrutar del entorno, combatir contra enemigos y conocer personajes e historias secundarias.

ABRIR COFRES/ SAQUEAR TUMBAS

Hay numerosos cofres repartidos por el mapa de Regna, algunos mejor escondidos que otros. La gran mayoría se abre con una simple interacción (X en la PS4 y clic izquierdo en PC), el resto requieren de una llave maestra para ser abiertos.

Algunos cofres pueden ser en realidad girghas transformadas, por lo que, si el jugador los abre, deberá luchar contra ellas. La apariencia visual de los cofres reales y las girghas transformadas se podrá diferenciar, pero se deberá prestar mucha atención en los detalles.

Cada cofre contiene una recompensa, ya puede ser un objeto, un arma, una armadura o una cantidad de monedas.

Al desbloquear el mercado negro, el jugador podrá adquirir un mapa del tesoro que le indicará todas las localizaciones de los cofres.

ABRIR PUERTAS

Abrir puertas permite acceder a nuevos espacios. La gran mayoría se abren con una simple interacción (X en la PS4 y clic izquierdo en PC), hay otras que requieren de una llave u objeto concreto para abrirse.

OBELISCOS

Repartidos por todo el territorio de Regna, sirven para guardar, cargar partidas y restaurar los PS y PA sin coste alguno. Los obeliscos, al ser usados por primera vez, se iluminarán y sus grabados pasarán a reflejar una tenue luz que durará por siempre. De esta manera se marca de forma clara y visual, a que puntos de control ha llegado el jugador.

También sirven para teletransportarse. El jugador solo se podrá teletransportar entre obeliscos ya iluminados.

TIENDAS Y FUNDICIÓN

Las tiendas, repartidas por todo Regna, permiten al jugador comprar y vender armas, armaduras y objetos. Mientras que el centro de fundición sirve para fusionar armas que hayan alcanzado el nivel máximo de experiencia para crear de nuevas más poderosas.

TABLONES DE INFORMACIÓN

Los tabloncillos de información se encuentran repartidos por todo el territorio de Regna. En ellos habrá disponibles misiones secundarias que el jugador puede o no aceptar. Una vez completada una misión, recibirá una recompensa en monedas de oro, armas, armaduras y/u objetos y una bonificación de experiencia de personaje.

CENTRO DE CAZADORES

El centro de cazadores se encuentra en la ciudad de Lira. Este permite al jugador aceptar misiones secundarias de caza que consisten en derrotar a uno o varios enemigos. Una vez completada una misión, el gerente del centro de cazadores da una recompensa al jugador.

COLECCIONABLES

Repartidas y escondidas por el continente de Regna se encuentran unas pequeñas estatuillas de diferentes materiales que representan a personalidades del pasado. En cada una de las estatuillas se narra un pequeño fragmento de la historia de la antigua familia real, la primera aparición de las girghas y el origen de Regna. Para descubrir todos los fragmentos el jugador deberá coleccionarlas todas.

4.2. MODO DE JUEGO

Ancient Blood cuenta con un único modo de juego: el modo individual o *single player*, dónde un único jugador controla la sesión de juego.

También se base en la realización de misiones principales, que permiten avanzar en la historia y en el mapa, y de misiones secundarias, que son optativas. El sistema de misiones se explica más extensamente en el apartado 4.7.1.

4.3. CONTROLES

Los controles de un videojuego deben ser intuitivos, fáciles de ejecutar y recordar para crear una experiencia inmersiva auténtica. Por estos motivos se han diseñado los controles con el fin de facilitar al máximo la experiencia del jugador.

Ancient Blood cuenta con la versión en PlayStation 4 y la versión PC, de modo que se han diseñado los controles para sus respectivos controladores: el mando inalámbrico DUALSHOCK™ 4 para PlayStation 4 y el teclado y ratón para PC.

También se debe tener en cuenta que, mediante un adaptador externo para PC lanzado por Sony, el mando inalámbrico DUALSHOCK™ 4 puede configurarse en un PC y ser también utilizado como controlador en los videojuegos adaptados en este dispositivo. De modo que los controles diseñados para el DUALSHOCK™ 4 servirán tanto para PlayStation 4 como para PC.

CONTROLES PS4 (DUALSHOCK™ 4)

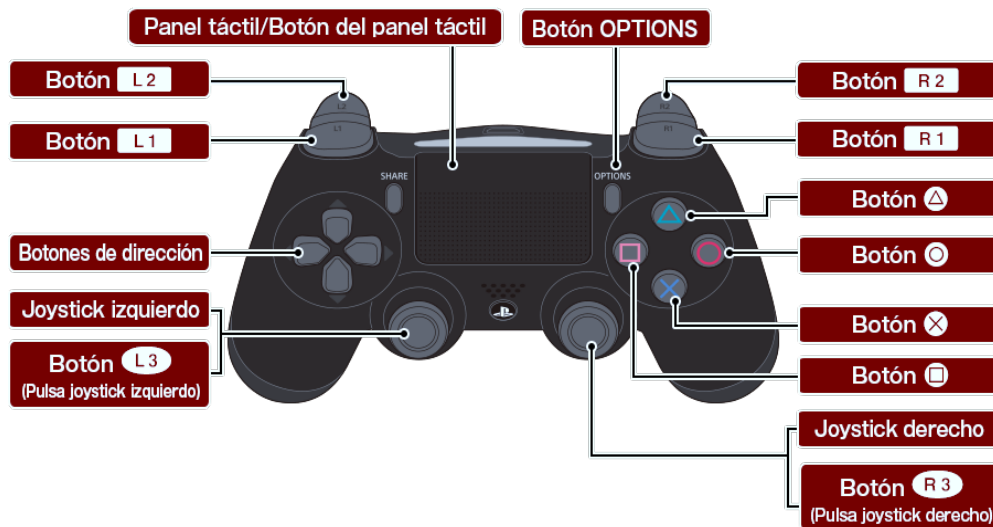


Figura 20. Botones del mando inalámbrico DUALSHOCK™ 4. Extraído de «Level-5. Controles Ni No Kuni 2». Fuente: Level-5 (s.f.).

Tabla 3. *Controles de Ancient Blood para PS4.*

BOTÓN	EN AVENTURA	BATALLA	MENÚ DE COMBATE	OTROS MENÚS
Botones de dirección ↓↑	-	Cambiar orden de aliado	Mover el cursor	Mover el cursor
Botones de dirección ←→	-	Fijar blanco	-	Mover el cursor
Joystick izquierdo	Mover el personaje. Cuanto más se incline, más velocidad adquirirá	Mover personaje. Si te alejas del enemigo, podrás huir (no disponible en los combates contra jefes).	Mover cursor	Mover el cursor
Joystick derecho	Mover posición de la cámara	Mover ángulo de la cámara	-	-
Botón OPTIONS	Mostrar mapamundi	-	-	-
Botón L1	-	-	-	Cambiar página de objetos
Botón L2	-	-	-	-
Botón L3	Restablecer la posición de la cámara	Restablecer la posición de la cámara	-	-
Botón R1	-	-	-	Cambiar página de objetos
Botón R2	-	-	-	-
Botón R3	Cambiar de personaje	-	-	-
Botón X	Acción (hablar, abrir cofre, etc.)	Una vez - Ataque básico/ Repetidas veces - Ataque múltiple / Mantener pulsado y soltar - Ataque cargado	Seleccionar opción	Confirmar
Botón O	Saltar	Saltar	-	Abrir submenú (si está disponible)
Botón Δ	Abre y cierra menú de juego	Abrir Menú de combate/ Poner la batalla en pausa	-	Cancelar/Volver
Botón □	-	Protegerse/ Esquivar (si te mueves con el joystick derecho a la vez)	-	Volver al juego

Fuente: Elaboración propia. Los controles para PS4 no pueden ser modificados por parte del jugador.

CONTROLES PC (TECLADO Y RATÓN)Tabla 4. *Controles de Ancient Blood para PC.*

BOTÓN/ TECLA	EN AVENTURA	BATALLA	MENÚ DE COMBATE	OTROS MENÚS
Clic derecho del ratón	Restablecer posición de la cámara	Fijar objetivo	-	Abrir submenú (si está disponible)
Clic izquierdo del ratón	Acción (hablar, abrir cofre, etc.)	Una vez - Ataque básico/ Repetidas veces - Ataque múltiple / Mantener pulsado y soltar - Ataque cargado	Seleccionar opción	Seleccionar opción
Movimiento del cursor (al tocar el borde de la pantalla)	Mover posición de la cámara	Mover ángulo de la cámara	-	-
W, A, S, D	Mover el personaje. Andar	Mover el personaje. Andar. Si te alejas del enemigo, podrás huir.	-	-
W, A, S, D + Shift	Mover el personaje. Correr	Mover el personaje. Correr. Si te alejas del enemigo, podrás huir.	-	-
W, A, S, D + Alt	-	Protegerse/ Esquivar	-	-
Espacio	Saltar	Saltar	-	-
M	Mostrar mapamundi	-	-	-
P	Cambiar de personaje	-	-	-
Q	-	Abrir Menú de combate/ Poner la batalla en pausa	-	-
R	-	Cambiar orden de aliado	-	-
Esc	Abre y cierra menú de juego	-	-	Cancelar/Volver
Alt	-	Protegerse/ Esquivar (si te mueves con W, A, S, D a la vez)	-	-

Fuente: Elaboración propia. Los controles para PC pueden modificarse en el menú opciones.

4.4 INTERFAZ

La interfaz es un elemento indispensable para que el jugador pueda interactuar y sentirse parte del juego. Un buen diseño de la interfaz afecta directamente a la usabilidad del juego, así como a su calidad y jugabilidad. Estos aspectos son vitales para que la experiencia del jugador sea satisfactoria, de modo que hacer una buena interfaz de juego es uno de los puntos más importantes y trabajados que debe tener un juego.

Ancient Blood pretende destacar el aspecto visual de los escenarios y personajes, por lo que requiere de una interfaz minimalista. De esta manera el jugador puede admirar los paisajes sin que los elementos de la interfaz lo distraigan o le obstruyan la visión.

4.4.1. Modo exploración

En el modo exploración se han utilizado las pautas explicadas anteriormente: una interfaz minimalista que no distraiga ni obstruya la visión del jugador. Para ello se ha optado por mostrar únicamente una brújula en la parte inferior derecha, dejando libre la parte superior para admirar el paisaje lejano.



Figura 21. *Concepto de la interfaz de exploración de Ancient Blood.* Fuente: Elaboración propia.

La brújula indica al jugador en que parte del mapa está y en qué dirección avanza (con una flecha roja). De esta manera no debe ir abriendo constantemente el mapamundi para guiarse. Además, se añade una pequeña flecha azul que indica hacia donde debe dirigirse para realizar la siguiente misión principal o de historia.

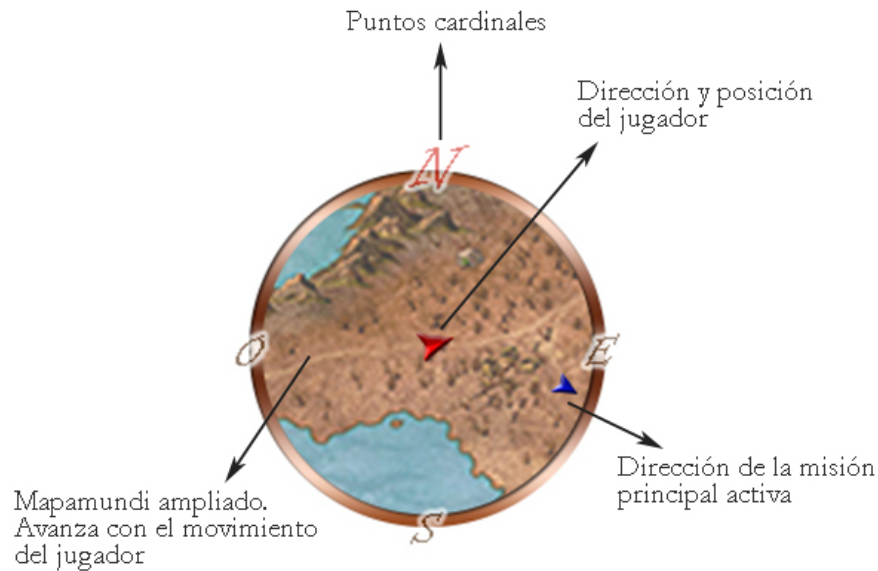


Figura 22. Ampliación de la brújula de la interfaz del modo exploración de Ancient Blood. Fuente: Elaboración propia.

4.4.2. Modo combate

Para el modo combate también se debe seguir el estilo minimalista, sin embargo, el jugador necesita más información que en el modo exploración: la barra de vida aliada y enemiga, la barra de puntos de habilidad aliada, el enemigo fijado e indicadores de estado.

La información más importante se situará al lado izquierdo de la pantalla. En la parte superior se indicará el nombre y la barra de vida del enemigo fijado. Y en la parte inferior la barra de vida, la barra de puntos de habilidad y los estados alterados del aliado controlado.

En el lado derecho se situará la información menos relevante: la barra de vida y la barra de puntos de habilidad de los aliados, importantes para saber si el jugador está luchando solo porque sus aliados han muerto o si es la hora de usar una pócima de cura o revivir.

El enemigo fijado se indicará con un contorno rojo a su alrededor, esto permitirá distinguirlo con mayor facilidad respecto a los demás del grupo.

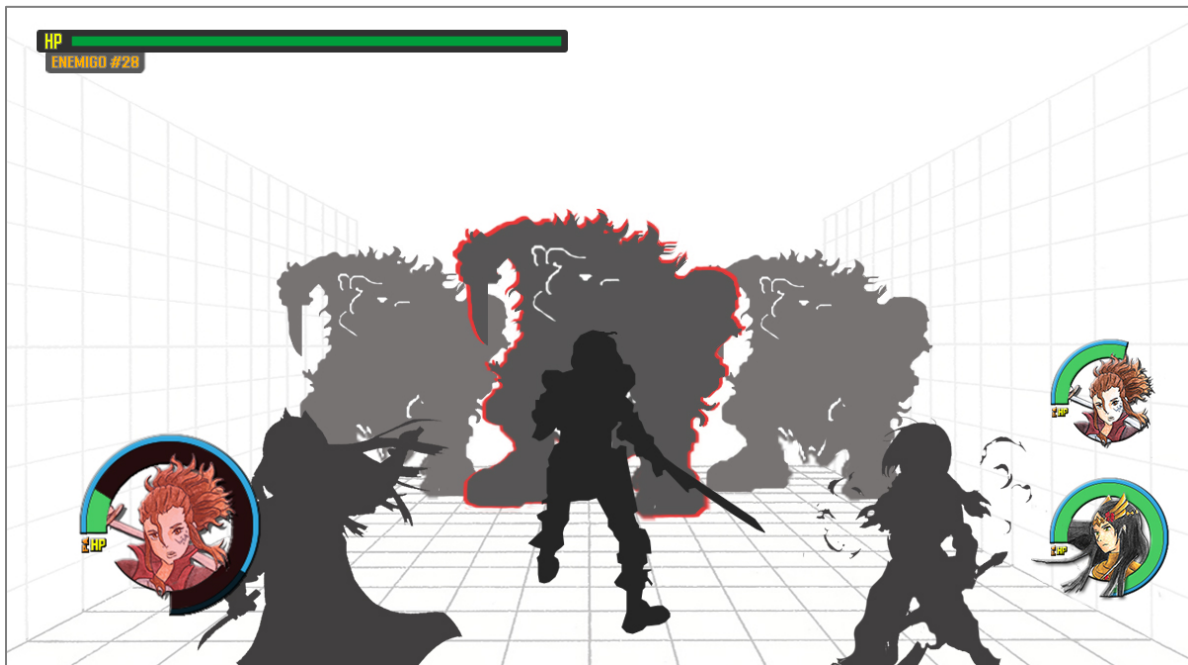


Figura 23. Concepto de la interfaz de combate de Ancient Blood. Fuente: Elaboración propia.

Para las barras de vida y puntos de habilidad de los aliados se utiliza un sistema esférico que rodea un *artwork* de la cara del aliado en cuestión. Estas barras irán creciendo a medida que el aliado sube de nivel, lo que significa que su salud y puntos de habilidad base aumentarán.

Cuando la vida del aliado llegue por debajo del 25% de su vida base, una capa roja aparecerá encima del *artwork* e ira haciendo destellos para llamar la atención del jugador y alertarlo de la situación de peligro. Además, se usará un elemento de interfaz en un canal táctil: la vibración del mando, solo disponible en la plataforma PS4. Esta también alertara al jugador en caso de que se haya distraído y no esté mirando la pantalla.

Los indicadores de estado se muestran también encima del *artwork*, variando de color y agregando un elemento característico animado como burbujas, llamas, etc. De este modo, serán fáciles de reconocer durante la pelea con un simple vistazo rápido.



Figura 24. Representaciones de la barra de vida y puntos de habilidad del aliado en estado normal, peligro de muerte y en los distintos estados alterados. Fuente: Elaboración propia.

4.5. SISTEMA DE MENÚS

A lo largo del videojuego, el jugador se encuentra con cinco menús. El primero es el menú principal o de inicio, que aparece justo antes de empezar la sesión de juego. El segundo es el menú secundario o de juego, accesible solamente a lo largo de la partida. El tercero es el menú de opciones, donde el jugador puede configurar ciertas características del videojuego para adaptarlo a su comodidad. El cuarto menú es el diario de viaje, donde se recoge toda la información que ha adquirido el jugador a lo largo de su progresión por el videojuego (incluidas las colecciones). Y el último y quinto menú es el de combate, que permite al jugador usar habilidades y objetos durante los combates.

Antes de ver en detalle que opciones concretas hay dentro de cada menú y cuáles son sus objetivos, fijémonos en el siguiente diagrama de flujo que muestra de manera visual la conexión entre los menús con relación al juego.

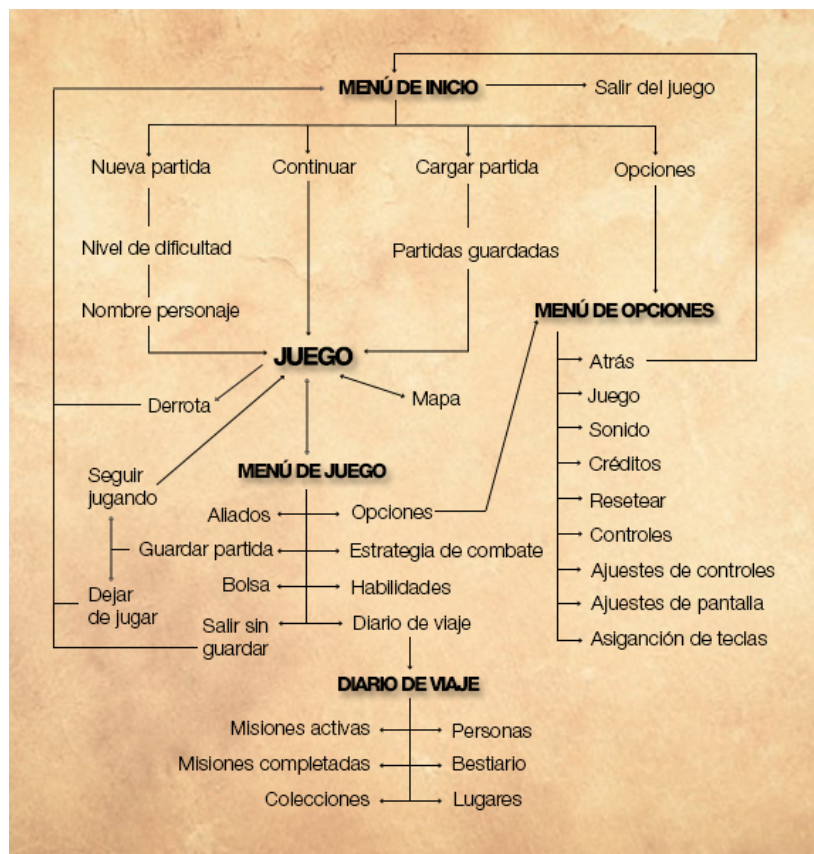


Figura 25. Conexiones entre los menús de Ancient Blood y sus distintas opciones.
Fuente: Elaboración propia.

A continuación, se explica con detalle cuándo aparece cada menú y que significara para el jugador seleccionar las opciones que estos contienen.

Tabla 5. *Información y opciones que da el menú de inicio de Ancient Blood.*

MENÚ DE INICIO	
Aparece automáticamente al ejecutar el videojuego.	
OPCIONES	DESCRIPCIÓN
Continuar	Continúa la última partida guardada.
Cargar partida	Selecciona y carga cualquiera de las partidas guardadas.
Nueva partida	Empieza una partida de cero. Se selecciona la dificultad deseada (fácil, media y experta) y se le pone un nombre personalizado a Scarlett. Se le da al botón “empezar partida” y el jugador empieza su aventura.
Opciones	Accede al menú de opciones.
Salir del juego	Cierra el juego.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 6. Información y opciones que da el menú de opciones de Ancient Blood.

MENÚ DE OPCIONES	
Aparece al seleccionar el apartado opciones en el menú principal o en el menú de juego. Permite modificar los aspectos técnicos del videojuego al gusto del usuario.	
OPCIONES	DESCRIPCIÓN
Sonido	Permite regular el volumen principal, el de la música, el de los efectos y el de los diálogos.
Ajustes de controles	Permite regular la sensibilidad del ratón en los menús y en el juego (solo disponible en la versión para PC), y activar o desactivar la vibración del mando DUALSHOCK™ 4 (solo disponible en la versión para PS4).
Asignación de teclas (solo disponible para PC)	Permite reasignar las teclas del teclado y el ratón que dan las órdenes para ejecutar una acción en el juego.
Controles (solo disponible para PS4)	Permite ver los controles asignados a cada acción mediante una imagen fija.
Juego	Permite mostrar u ocultar el minimapa en la interfaz de juego y configurar el tiempo en el que se produce el autoguardado (en minutos).
Ajustes de pantalla	Permite cambiar el tamaño de la interfaz para que encaje con el monitor del PC o la televisión conectada a la PS4.
Créditos	Permite ver todas las personas, instituciones y empresas que han intervenido en el proyecto.
Reiniciar	Permite reiniciar la configuración inicial.
Atrás	Regresa al menú principal.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 7. Información y opciones que da el menú de juego de Ancient Blood.

MENÚ DE JUEGO	
Aparece al presionar el botón Δ en la versión para PS4 y la tecla ESC en la versión para PC. También sirve de pausa durante la aventura.	
OPCIONES	DESCRIPCIÓN
Aliados	Permite ver los parámetros de los aliados y las habilidades y objetos que llevan equipados.
Estrategia de combate	Permite modificar la estrategia de combate (atacar al mismo enemigo, atacar al enemigo más débil, atacar el enemigo más fuerte, no atacar o aleatorio). También puede modificarse durante las batallas desde el menú de combate.
Habilidades	Permite ver el árbol de habilidades, desbloquearlas y equiparlas.
Bolsa	Permite ver y organizar los objetos, armas y armaduras.
Diario de viaje	Conduce al diario de viaje.
Opciones	Conduce al menú de opciones.
Guardar partida	Permite guardar el progreso del juego.
Salir sin guardar	Permite salir del juego sin guardar el progreso del mismo.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 8. Información y opciones que da el diario de viaje de Ancient Blood.

DIARIO DE VIAJE	
Aparece al seleccionar la opción “Diario de viaje” en el menú de juego. El diario de viaje ayuda al jugador a resituarse en el juego en caso de haber olvidado cualquier detalle, así como de ampliar la narrativa del continente de Regna.	
OPCIONES	DESCRIPCIÓN
Misiones activas	Permite ver todas las misiones en progreso, junto una descripción de cada una por si el jugador no se acuerda de lo que debe hacer para completarla.
Misiones completadas	Permite ver todas las misiones completadas, junto con una descripción de estas.
Lugares	Permite ver una lista de los lugares visitados, junto con una descripción de estos.
Personas	Permite ver un listado de todos aquellos personajes con los que el jugador ha interactuado a lo largo de su aventura. Se ofrece una breve descripción del personaje y la relación que lo une con el jugador.
Bestiario	Permite ver la lista de enemigos contra las que el jugador ha luchado, junto con una descripción.
Colecciones	Permite ver el curso de las colecciones y la descripción de todos los objetos, armas y armaduras obtenidas a lo largo del juego.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 9. Información y opciones que da el menú de combate de Ancient Blood.

MENÚ DE COMBATE	
Aparece durante los eventos de combate al presionar el botón Δ en PS4 y la tecla Q en PC.	
OPCIONES	DESCRIPCIÓN
Habilidades	Ofrece una lista de todas las habilidades activas del arma que se lleva equipada y del aliado que está siendo controlado. El jugador selecciona una habilidad para que se ejecute.
Cambiar equipamiento	Ofrece los equipamientos que el aliado controlado lleva encima. Sol uno puede ser equipado, de modo que, durante la batalla, se pueden ir intercambiando en esta opción.
Objetos	Ofrece los objetos que el aliado controlado lleva encima. Para usar un objeto el jugador debe seleccionarlo.
Cambiar de aliado	Permite cambiar el aliado controlado durante la batalla. Con esta opción el jugador puede elaborar estrategias de combate más sofisticada y que impliquen directamente a los tres aliados.

Fuente: Elaboración propia.

4.6. SISTEMA DE CÁMARA

La cámara de Ancient Blood sigue al jugador a lo largo de su recorrido. Es una cámara externa, no subjetiva, rectangular y en tercera persona. Estas características permiten tener una mejor vista del mundo, de la acción y de lo que ocurre detrás del personaje controlado por el jugador, detalles esenciales en los RPG de mundo abierto.

Como ya se ha dicho, la cámara sigue el movimiento del jugador de manera automática, tanto en el eje x como el z, y el personaje controlado permanece siempre en el punto central del encuadre. Al jugador se le permite controlar la posición de la cámara, decidiendo el punto de vista para ver a su personaje. Eso sí, dentro de un rango controlado, correspondiente al borde de un ovalo que rodea al personaje. También hay un control para restablecer la posición inicial de la cámara, que corresponde a un plano entero del personaje de espaldas.

Para este tipo de cámara se debe tener en cuenta el efecto de colisión, este se da cuándo la cámara se sitúa en una posición inferior al nivel del suelo y lo atraviesa, dejando al descubierto la capa de fondo del mundo y distorsionado el realismo. Para evitar este efecto, las posiciones de cámara inferiores al nivel del suelo están bloqueadas.

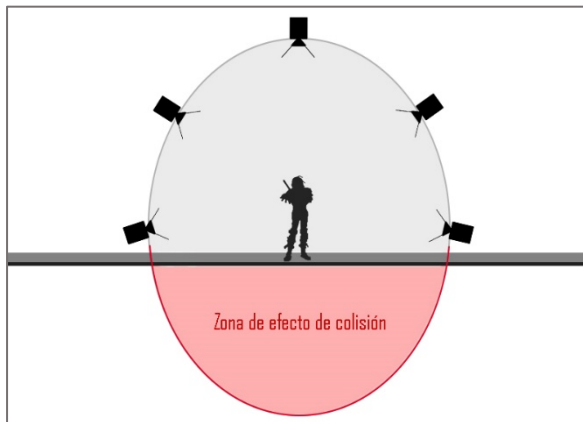


Figura 26. Representación de las posibles posiciones de la cámara, siempre en el margen del ovalo y evitando la zona de efecto de colisión. Extraído de: elaboración propia.

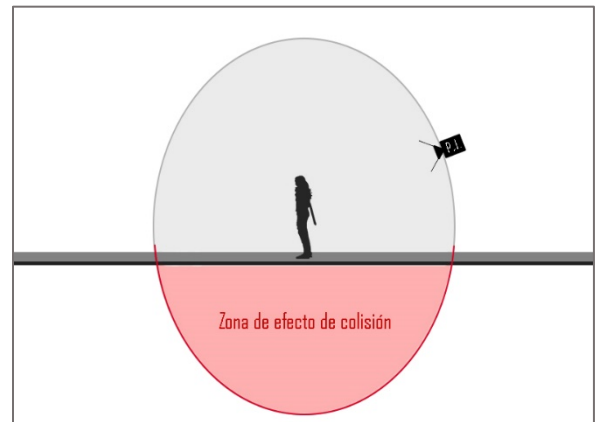


Figura 26. Representación de la posición inicial de la cámara, un plano entero del personaje controlado de espaldas. Extraído de: elaboración propia.

4.7. SISTEMA DE JUEGO

Como Scarlett el jugador deberá ir por el continente de Regna para encontrar a su hermano. A medida que viaje recibirá misiones tanto de la propia aventura (misiones de historia) como de la gente del territorio (misiones secundarias). Para cumplir dichas misiones debe enfrentarse a numerosos enemigos de distintas dificultades o bien, realizar proezas para los habitantes de Regna (misiones de cazador). El nivel requerido para las misiones ira aumentando a la par que se descubren nuevos territorios de Regna y se avanza en el desarrollo de la historia.

4.7.1. Sistema de misiones

Las misiones se dividen en principales o de historia y secundarias. Las primeras hacen referencia a la trama principal mientras que la segundas hacen referencia a las tramas secundarias.

El progreso de las misiones puede consultarse en el diario de viaje, dónde se informa de cuales están activas y cuales se han superado.

MISIONES PRINCIPALES O DE HISTORIA

Estas guían al jugador a través de la narración contada en el juego. Forman una cadena lineal, es decir, hasta que no se ha completado una misión, no se puede acceder a la siguiente. De esta manera se controla el progreso del jugador por la narración, obligándolo a vivir la historia de forma lineal.

Las misiones principales o de historia no requieren de ninguna acción voluntaria para ser activadas. Solo con completar la anterior, ya se desbloquea y activa la siguiente.

Al cumplir una misión principal o de historia el jugador recibe experiencia, monedas y en algunas ocasiones, uno o más objetos.

MISIONES SECUNDARIAS

Estas misiones sirven para complementar la experiencia del jugador, tanto en narrativa como en jugabilidad. Son opcionales, por lo que el jugador puede decidir si hacerlas o no. Al cumplirlas recibe experiencia, monedas y objetos. Hay tres tipologías de misiones secundarias.

- **Centro de Cazadores**

Estás misiones se aceptan hablando con el gerente del centro. El empleado propone varios informes de monstruos y el jugador puede elegir uno. Los que no elija seguirán disponibles para la próxima vez que vuelva.

Entonces, el jugador debe encontrar y derrotar al monstruo del informe que ha aceptado y volver a hablar con el gerente para recibir la recompensa. Se pueden tener tres misiones de esta tipología activadas simultáneamente. Las misiones realizadas no podrán volver a hacerse, en su lugar, aparecerán de nuevas.

- **Trama secundaria: El capataz en la arena**

Las misiones de esta trama siguen una estructura lineal similar a la de las misiones principales o de historia. La trama sirve para descubrir cómo llegó Scarlett a Regna y desbloquear la arena.

- **Tablones de información**

Para aceptar dichas misiones el jugador debe dirigirse en los tablones de información que se encontrará a lo largo de su viaje por Regna. En los tablones hay colgadas varias notas, cada una correspondiente a una misión propuesta por un cliente. Para aceptar una misión, el jugador debe visitar primero al cliente. Una vez hecho, la misión se activará. Se pueden aceptar múltiples misiones de esta tipología sin límite.

Al completar una misión el jugador debe informar al cliente para recibir su recompensa. A veces, se recibe la recompensa de forma automática sin la necesidad de ir al cliente.

Una vez completada la misión de un cliente, esta no puede volver a completarse. Cada vez que se completa una misión de un tablón de información, esta desaparece y su lugar queda vacío.

4.7.2. Sistema de combate

INICIO DEL COMBATE

Los enemigos aparecen de manera esporádica durante el recorrido del jugador por el territorio. No se pueden ver a simple vista, sino que, cuando el jugador se topa con un enemigo o un grupo de ellos, se funde la pantalla a negro y empieza a sonar una melodía de batalla. Al deshacerse el negro se ve al jugador y a sus aliados en el mismo punto del mapa, pero esta vez, frente al enemigo o grupo de enemigos a los que deben derrotar. Tras unos segundos, donde se ve un cartel grande y en rojo anunciando el inicio de la batalla, empieza el combate.

SISTEMA DE FIJADO ENEMIGO

El sistema de fijado enemigo consiste en fijar un único enemigo como objetivo de los ataques y habilidades. De ese modo el jugador puede concentrarse en presionar los comandos correctos para efectuar los ataques más potentes sin preocuparse hacia donde se dirigirán, ya que siempre irán al enemigo fijado. Los aliados efectuarán sus ataques al enemigo fijado si se les ha dado la orden de “objetivo único” o “objetivo único libre”.

Al inicio de la batalla se fija de manera automática el enemigo más cercano al jugador y, a medida que se eliminan los enemigos, el objetivo se fija en el siguiente más cercano. Si se quiere cambiar de enemigo fijado durante el combate se deben presionar los botones ← y → en el mando de la PS4 o hacer clic derecho con el ratón en el caso de jugar en ordenador.

En la interfaz de batalla se puede ver una única barra de vida enemiga, está corresponderá al enemigo fijado.

El sistema de fijado se marca de manera visual, contorneando la silueta del enemigo fijado en color rojo.

ATACAR AL ENEMIGO

Hay tres formas de dañar a los enemigos: ataques básicos, ataques cargado, habilidades y uso de objetos.

1. Ataques básicos

Son los ataques más simples y menos dañinos (el daño corresponderá a la suma del daño base del arma equipada y la fuerza del personaje). No tienen coste y son ilimitados. Los ataques básicos sucesivos crearan una cadena y provocan un daño cada vez mayor, estos serán ataques múltiples.

Como más agilidad tenga el personaje, más rápidos se efectuarán los ataques básicos y se podrán hacer más en menos tiempo.

En la PS4 se realizan presionando una vez el botón X, mientras que en PC se realizan presionando una vez el botón izquierdo del ratón.

2. Ataque cargado

Un ataque cargado es ligeramente más potente y dañino que un ataque básico. Este requiere de tres segundos de carga para efectuarse.

En la PS4 se realizan manteniendo el botón X presionado durante tres segundos, y una vez se suelta, se ejecuta el ataque. En PC es lo mismo, pero con el botón izquierdo del ratón.

3. Habilidades

Las habilidades son los ataques que más daño pueden producir al enemigo. Hay de distintas tipologías (según el arma equipada) y niveles de daño.

Se accede a la lista de habilidades al abrir el menú de combate con el botón Δ en la PS4 y con la tecla Q en PC.

4. Objetos

En el juego hay varios objetos que al usarlos pueden producir daño al enemigo o provocarles un estado alterado. Una vez son utilizados estos objetos, desaparecen del inventario del jugador. Si se quieren usar otra vez, se deben comprar o adquirir como recompensa en batallas o misiones. Se accede a la lista de objetos disponibles al abrir el menú de combate con el botón Δ en la PS4 y con la tecla Q en PC.

ESTADOS ALTERADOS

Los estados alterados son aquellos estados de los aliados o enemigos que pueden cambiar durante la batalla. Pueden ser fruto de un ataque, una habilidad o un objeto. Hay de distintas tipologías:

Tabla 10. *Lista de estados alterados son sus síntomas y tratamientos.*

ESTADO	SÍNTOMAS	TRATAMIENTO
Muerto	No se puede tomar parte en el combate	Objeto: Resurrección. (Utilizable únicamente en los aliados no controlados).
Dormido	El personaje o enemigo se queda profundamente dormido y no puede hacer nada.	Esperar en el tiempo.
Cegado	Los ataques del personaje o enemigo pierden potencia.	Esperar en el tiempo.
Envenenado	Se pierde PV de forma continua.	Esperar en el tiempo. Objeto: Antídoto, antídoto fuerte o poción especial.
Confuso	El personaje o enemigo no puede ejecutar comandos de forma controlada.	Esperar en el tiempo. Objeto: Anticonfusión o poción especial.
Paralizado	No se puede mover.	Esperar en el tiempo. Objeto: Antiparálisi o poción especial.
Derribado	El personaje o enemigo cae al suelo. No puede ejecutar comandos y pierde defensa.	Esperar en el tiempo.
En llamas	Se pierde PV de forma continua.	Esperar en el tiempo. Objeto: Poción especial.
Congelado	No se puede mover. El siguiente ataque del contrincante será un golpe crítico.	Esperar en el tiempo. Objeto: Poción especial.

Fuente: Elaboración propia.

DEFENDERSE DEL ENEMIGO

Hay dos formas de defenderse del daño de los enemigos, protegiéndose o usando pociones.

- **Protegerse**

Mediante el comando X en PS4 y el comando X en PC, el jugador se protege y puede bloquear el siguiente ataque del enemigo (el daño bloqueado corresponderá a la defensa del equipamiento del jugador). Mientras el jugador se proteja, no podrá atacar. Protegerse no tiene coste alguno.

- **Pociones y elixires**

El uso de pociones y elixires permite curar al personaje su vitalidad, puntos de habilidad o estados alterados. También permiten subir temporalmente estadísticas como la fuerza o la defensa.

Una vez se utilice una unidad de cualquier poción o elixir, está desaparecerá del inventario del jugador. Si se quiere usar otra vez, se deben comprar más unidades o adquirirlas como recompensa en batallas o misiones.

RETIRADA

Si el jugador ha entrado en un combate donde el enemigo es más fuerte y quiere evitar morir, o si simplemente no le apetece luchar esa vez, siempre hay la posibilidad de retirarse. Puede hacerlo corriendo hacia el borde de la zona de combate, una vez atravesase los límites, se acabará el combate de manera automática. Si el jugador se retira no ganará objetos ni experiencia.

LOS ALIADOS NO CONTROLADOS DURANTE EL COMBATE

Los aliados son los personajes jugables no controlados por el jugador. Durante la batalla se les puede dictar como actuar a través de ordenes de batalla. Estás son:

- **Objetivo único.** Atacar el enemigo fijado por el jugador. Restricción para utilizar habilidades, objetos y armas.

- **Objetivos separados.** Atacar al enemigo más cercano. Restricción para utilizar habilidades, objetos y armas.
- **Objetivo único libre.** Atacar el enemigo fijado por el jugador. No hay restricción para utilizar habilidades, objetos y armas.
- **Objetivos separados libre.** Atacar al enemigo más cercano. No hay restricción para utilizar habilidades, objetos y armas.
- **Retroceder.** No atacar ni utilizar habilidades, objetos o armas.

De base los aliados solo ejecutan ataques básicos, que no tienen coste. En lo referente a pociones y habilidades, los aliados tienen dos modos. En el restringido proponen al jugador opciones que este puede aceptar o declinar. Y en el modo libre, esas opciones propuestas son ejecutadas de manera automática, sin que el jugador pueda opinar sobre ellas. Con el primer método el jugador controla el coste (puntos de habilidad, objetos y pociones) de la batalla, mientras que en el segundo este control no existe.

FIN DE LA BATALLA/ PARTIDA

El fin de la batalla puede llegar de dos maneras:

- **Mueren todos los enemigos.** Una vez la vitalidad de un enemigo llega a cero, este se vaporiza y desaparece. Los enemigos derrotados sueltan en el terreno unos potenciadores de vida y habilidad que, al acercarse a ellos, son recogidos por los aliados de forma automática.

Cuando todos los enemigos del combate son derrotados, se da por terminado el combate y se reproduce una pequeña melodía de victoria. Seguido, aparece la pantalla de puntuación/estadísticas, que muestra el progreso y el rendimiento del jugador (experiencia y objetos adquiridos y niveles subidos de personaje y armas). Luego, el jugador regresa a la pantalla de aventura para seguir avanzando en la historia.

- **Muere el jugador.** Cuando el jugador muere (es decir, el personaje que controla llega a cero

de vitalidad) aparece una pantalla de fin de partida acompañada de una melodía melancólica (fin de partida). Esta da una única opción: cargar el archivo guardado más reciente. De este modo se le facilita al jugador seguir con el juego en último punto dónde guardo, y una vez cargado el archivo deberá decidir si enfrentarse al mismo enemigo en las mismas condiciones con las que perdió o si mejorar sus estadísticas para superar el combate con más facilidad.

4.7.3. Sistema de habilidades

Ancient Blood cuenta con un sistema de habilidades progresivo, es decir, que a medida que el jugador avanza en la historia y lucha contra enemigos, las habilidades de los personajes evolucionan y mejoran.

SISTEMA EN ÁRBOL

Las habilidades se basan en un sistema en árbol. Hay un total de 69 habilidades y se dividen en grupos según el arma a la que correspondan.

- Habilidades verdes = Cuerpo a cuerpo.
- Habilidades azules oscuro = Bumerán.
- Habilidades amarillas = Daga
- Habilidades azules claro = Arco.
- Habilidades naranjas = Lanza.
- Habilidades violetas = Sable.
- Habilidades rojas = Espada.

Cada grupo contiene de 8 a 12 habilidades básicas (círculos pequeños) y una habilidad definitiva (círculo central grande). Solo se podrá desbloquear la habilidad definitiva de un grupo cuando se hayan desbloqueado todas las habilidades básicas del mismo.

Cada personaje inicia su camino en tres puntos distintos, correspondientes a tres habilidades básicas que estarán desbloqueadas y habilitadas de manera automática, aunque al final todos los caminos pueden confluir en el centro (todo dependerá de la estrategia de combate que decida seguir el jugador).

Scarlett empieza con una habilidad desbloqueada y habilitada de sable, una de bumerán y una de espada. Kisala con una de daga, una de arco y una de espada. Y Armin con tres de cuerpo a cuerpo, tres de lanza y dos de espada (ya que este personaje se adquiere más tarde en la historia, sus habilidades

deben igualarse a las de las dos protagonistas en ese punto).

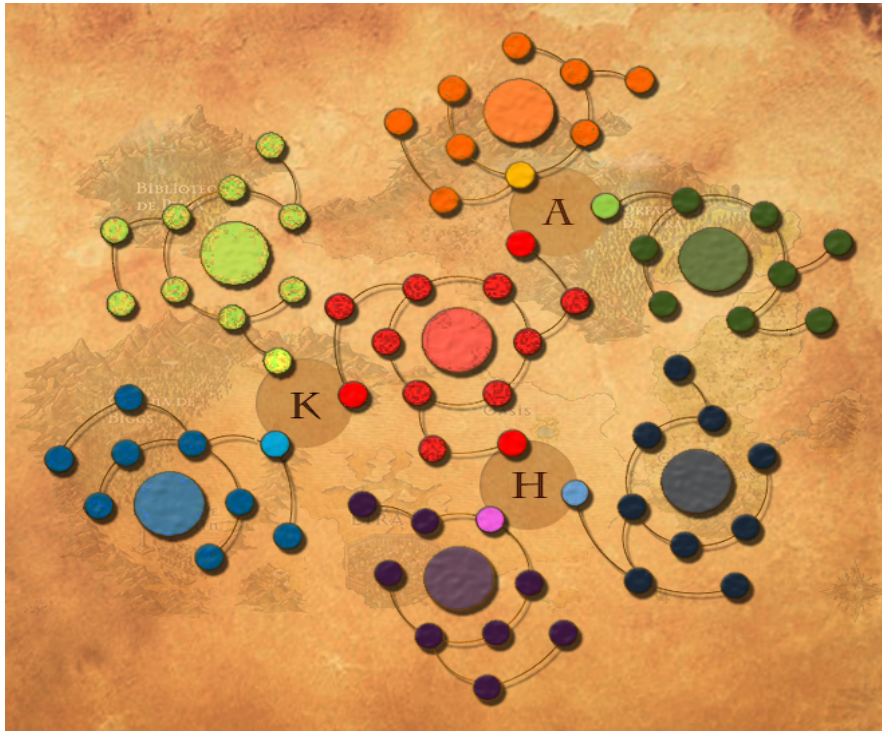


Figura 27. Sistema en árbol de las habilidades de Ancient Blood para Scarlett (H), Kisala (K) y Armin (A). Fuente: Elaboración propia.

DESBLOQUEAR HABILIDADES

Como ya hemos dicho, habrá habilidades iniciales de los personajes que ya estarán desbloqueadas y habilitadas. Las demás se desbloquearán cuándo una de las habilidades con las que esté conectada sea habilitada. De esta manera, se irán creando ramas a partir de las habilidades iniciales de cada personaje.

Jamás se podrán desbloquear o habilitar habilidades de manera aleatoria o independientes a otras habilidades.

Las habilidades definitivas se desbloquearán al tener todas las básicas del mismo grupo habilitadas.

HABILITAR HABILIDADES

Una vez desbloqueada una habilidad, debe ser habilitada para poder usarse en combate. Para habilitar una habilidad son necesarios ciertos objetos que deben incrustarse (de cuatro a seis objetos,

dependiendo del nivel de la habilidad). Una vez habilitada una habilidad, automáticamente se pondrá en la lista de habilidades que se pueden usar durante el combate.

Estos objetos pueden obtenerse en combates, cómo recompensas de misiones o comprados en tiendas.

Los objetos necesarios para habilitar las habilidades definitivas serán mucho más difíciles de encontrar (o más caros de comprar) que los de las habilidades básicas. Incluso habrá dos o tres habilidades que demanden un mismo objeto, y este solo pueda obtenerse una vez en el juego. En este punto, el jugador deberá decidir qué habilidades habilitar y cuáles dejar inactiva por siempre, todo dependerá de su estrategia de combate.

RESTAURAR EL ÁRBOL DE HABILIDADES

Si el jugador ha estado siguiendo una estrategia de combate y ve que no es la adecuada para derrotar a los monstruos que se le aparecen, tendrá una única oportunidad de restaurar al completo el árbol de habilidades de todos los aliados. Eso sí, le saldrá muy caro económicamente.

En el mercado negro, desbloqueado tras una misión especial, se ofrecerá en la tienda la esfera pura. Esta permite restaurar el árbol de habilidades. Todos los objetos utilizados para habilitar habilidades serán devueltos al jugador y todas las habilidades desbloqueadas volverán a bloquearse, quedándose el árbol cómo al inicio de la partida. En este punto, el jugador podrá volver a construir el árbol, una vez más, desde cero.

La esfera pura solo podrá ser comprada una única vez y su coste será astronómico.

4.7.4. Sistema de distancias

Ancient Blood es un videojuego de mundo abierto, por lo que su mapa y las distancias de este son considerables. La escala del mapamundi equivaldría dos centímetros a tres kilómetros aproximadamente.

Hay tres formas de desplazarse por el continente de Regna: a pie, que es la forma básica e inicial. En

barco, el cual debe adquirirse en la mitad del juego y permite solamente navegar por mar. Y los obeliscos, que permiten teletransportarse entre los ya descubiertos.

También se puede decir que hay tres lugares por dónde desplazarse: El camino principal, que es por donde se conduce el jugador a través de los niveles con tal de cumplir las misiones principales. Los caminos secretos y atajos, sobre todo dentro de la ciudad de Regna y el Paso Superior. Y los obeliscos, de los cuáles no se ve el recorrido ya que el jugador se teletransporta de una a otro de forma inmediata.

4.7.5. Guardar/ Cargar partida

La partida del jugador se guarda automáticamente cada vez que termina una cinemática. Además, el jugador puede guardar la partida manualmente seleccionando la opción “Guardar partida” en el menú de juego. De modo que, si el jugador se centra en completar colecciones o explorar escenarios, es muy probable que durante horas no vea ninguna cinemática y por lo tanto no se le guarde el progreso. Y si en esas horas ocurre algún fallo en la consola o simplemente se va la luz, todo el progreso de la partida se perderá y el jugador se frustrará (lo que no contribuye a una buena experiencia de juego). Para ello se ha optado para añadir también el guardado manual.

Para cargar una partida se debe ir a la opción “cargar partida” en el menú de inicio. Entonces, aparecerá un listado con todas las partidas guardadas, de las cuales se debe seleccionar la deseada.

4.7.6. Enemigos generados automáticamente

Cuando el jugador avanza por el campo se generan automáticamente eventos de combate contra enemigos.

Los enemigos aparecen de manera esporádica durante el recorrido del jugador por el mapa, no se pueden ver a simple vista. Cuando el jugador se topa con un evento de combate, la pantalla se funde a negro y empieza a sonar una melodía de desafío.

Al deshacerse el negro se ve al jugador y a sus aliados en el mismo punto del mapa, pero esta vez,

frente al enemigo o grupo de enemigos al que deben derrotar. Tras unos segundos, donde se ve un cartel grande y en rojo anunciando el inicio de la batalla, puede empezar la lucha.

4.7.7. Power-ups generados automáticamente

Los *power-ups* o potenciadores automáticos son aquellos elementos de un videojuego que aparecen sin que el jugador los invoque y que al instante benefician al jugador. En el caso de Ancient Blood encontramos unas pequeñas esferas flotantes que aparecen automáticamente tras derrotar un enemigo. Cuando el jugador pasa cerca de estas las absorbe automáticamente, como si el jugador fuera un imán que las atrajera.

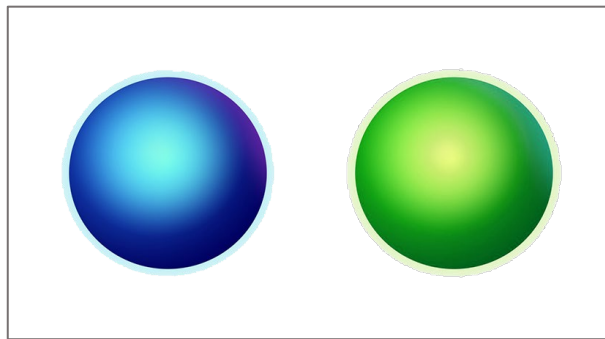


Figura 28. *Power-ups de Ancient Blood: esfera azul y esfera verde.* Fuente: Elaboración propia.

Hay de dos tipologías, las verdes que curan parte de los puntos de salud de todos los aliados y las azules, que curan parte de los puntos de habilidad de todos los aliados.

Si los aliados tienen todos los puntos de salud y puntos de habilidad completos, absorberán de igual forma las esferas, pero estas ya no tendrán efecto.

Cuando las esferas caigan al campo de batalla, el jugador deberá absorberlas antes de 15 segundos, por lo contrario, estas desaparecerán.

4.7.8. Progresión del sistema de juego

La progresión del juego sigue el tópico de los juegos RPG de mundo abierto, que se caracteriza por ir marcada por el ritmo que decide el jugador en completar las misiones principales de la historia. Aun así, este ritmo no es libre, ya que superar misiones va ligado a adquirir experiencia para poder enfrentar a los enemigos que gradualmente aumentan su dificultad. De modo que, si el jugador avanza demasiado deprisa en las misiones principales, se verá frenado por la dificultad de los enemigos y obligado a disminuir su ritmo para centrarse en las misiones secundarias, o ir campo a través luchando contra enemigos esporádicos, con tal de adquirir la experiencia y el nivel necesarios para superar las misiones principales y retomar su ritmo.

4.7.9. Sistema de estadísticas del jugador

Para definir las estadísticas de cada aliado y enemigo, y poder hacer una comparación entre sus respectivas capacidades, se utilizan un seguido de atributos que se representan numéricamente.

En el caso de los aliados, sus atributos aumentan ligeramente por cada subida de nivel del propio aliado. Mientras que, en los enemigos, estos atributos permanecen fijas a lo largo de todo el videojuego.

Lista de los atributos disponibles en Ancient Blood:

Nivel. Define el grado de experiencia que ha adquirido el aliado a lo largo del juego. El nivel máximo visible es el 80. Pasado este número el jugador puede seguir ganando experiencia, solo que no se le verá reflejado. El nivel también sirve para comparar el del aliado con el del enemigo, y ver si este segundo será o no difícil de derrotar.

Fuerza. Define el daño que hacen los ataques base del aliado o enemigo.

Agilidad. Define la velocidad con la que se ejecutan los ataques básicos. Los personajes de tamaño pequeño tendrán por defecto mayor agilidad que los grandes.

Resistencia. Define la capacidad del aliado o enemigo de disminuir el daño infligido por su/s contrincante. Los personajes de tamaño pequeño tendrán por defecto menor resistencia que los grandes.

Sabiduría. Define la cantidad de puntos de habilidad disponibles por personaje. Como más sabio sea, más puntos de habilidad tendrá disponibles.

PS máximos. Define la cantidad de puntos de salud máximos del aliado o enemigo. Si los PS llegan a cero, el personaje muere. Por eso es importante tener los PS máximos lo más elevados posibles.

PA máximos. Define la cantidad de puntos de habilidad máximos del aliado o enemigo. Si los PA llegan a cero, el personaje no podrá lanzar más habilidades. Por eso es importante tener los PS lo más elevados posibles, y como ya hemos dicho antes, esto se consigue mediante la sabiduría.

Cada aliado empieza en el juego con unas estadísticas base que aumentan cada vez que sube de nivel, hasta llegar al nivel máximo, el 99.

Tabla 11. *Atributos iniciales y máximos de los tres aliados jugables de Ancient Blood.*

ATRIBUTOS	HEROÍNA		KISALA		ARMIN	
	Iniciales	Máximos	Iniciales	Máximos	Iniciales	Máximos
NIVEL	1	99	5	99	21	99
FUERZA	8	425	11	425	37	350
AGILIDAD	6	145	10	220	34	200
RESISTENCIA	6	215	4	210	20	200
SABIDURÍA	5	366	3	210	28	374
PS MÁXIMOS	30	725	22	806	72	778
PA MÁXIMOS	5	478	3	320	38	494

Fuente: Elaboración propia.

Con verde se marca el valor más alto de cada atributo de entre los tres personajes. Con rojo, el más bajo. Elaboración propia.

4.8. DISEÑO DE SONIDO

La música aporta mucho a cualquier experiencia de entretenimiento, ayuda a construir la narrativa y acentúa los sentimientos del espectador. Además, en los videojuegos, es la herramienta final para la inmersión total del jugador en el espacio y en la historia. Por eso la gran mayoría de videojuegos de terror se consideran también psicológicos, ya que en la oscuridad del ambiente el jugador solo puede guiarse por los sonidos, y todos son tan escalofriantes que el jugador se queda en shock con miedo a avanzar y descubrir que es lo que los provoca.

En el caso de los videojuegos RPG de mundo abierto el jugador controla el ritmo y el orden en que visita los escenarios, de modo que el sonido debe interactuar con el jugador y ajustarse a su imprevisible recorrido, siempre con el fin de crear emociones concretas en espacios concretos. Para ello se requiere de temas musicales principales y de una banda sonora dinámica.

En lo referente a los temas principales, habrá uno por cada escenario o grupo de escenarios del juego, con un total de seis. Todas serían creaciones originales que transmitieran desde la calma (en escenarios como el desierto) hasta tensión y medio (en las ruinas de Athin):

1. Tema general de Ancient Blood. Se escuchará en la pantalla de inicio de juego y en el interior de la ciudad de Lira. Una melodía que mezcle un ambiente épico, fantástico y medieval. Un ejemplo similar podría ser la canción *Geralt of Rivia* de *The Witcher 3*, compuesta por Marcin Przybylowicz.
2. Tema del castillo de Lira. Un tema medieval donde predominen las trompetas, toque indiscutible de castillo real. Un ejemplo podría ser *Mysterious Sims* de *The Sims Medieval*, compuesta por John Debney.

Hay que añadir que cuando Eras usurpa el trono, la música del castillo debe ser distinta, teniendo una atmósfera más misteriosa y con un tempo más rápido. Y cuando todo vuelve a la normalidad el tema del castillo vuelve a ser el original.

3. Tema del desierto, la Llanura Escarlata y la Isla de Dorm. Un tema con un volumen muy bajo, para que predomine el sonido ambiente. Puede ser similar al tema general de Ancient

Blood, pero con un tempo y un pulso más lentos. Un ejemplo podría ser *Tooth and Claw* de The Elder Scroll V: Skrim, compuesta por Jeremy Soule.

4. Tema del Bosque de los Misterios y el Bosque Norte. Un tema que cree una atmósfera de misterio e incentive a la aventura. Con un aire céltico, el instrumento principal podría ser una flauta, acompañada de una suave melodía de piano o violín. Un ejemplo sería la pieza *Light in the Darkness* de World of Warcraft, compuesta por Neal Acree.
5. Tema de la Isla de Mira y el interior de la Biblioteca de Mira. Un tema con una atmósfera misteriosa y de adoración. Con un tempo lento y volumen bajo. Además, un órgano como uno de los instrumentos principales y cánticos de fondo. Un ejemplo sería *Amen* de Medieval 2: Total War, compuesta por Jeff van Dyck y Richard Vaughan.
6. Tema de las ruinas de Athin, tanto la parte superior como la del subsuelo. En estos escenarios se quiere crear una atmósfera de inquietud y miedo, de modo que el tema incluiría estos elementos potenciados con tonos agudos. Además de un tempo y un pulso lentos que aumentarían suavemente. Un ejemplo sería *Temple of Woedica* de Pillars of Eternity, compuesta por Justin Bell.

Además de los temas principales, es necesario tener una banda sonora dinámica que responda a las interacciones del jugador con el juego. La banda sonora dinámica es un método de composición para juegos dónde la música se divide en temas que suenan cuando ocurre una situación o evento específico. Por ejemplo, mientras el jugador recorre el desierto de Regna suena de fondo el tema musical de ese escenario y cuándo aparece un evento de combate, una pequeña transición introduce el tema de combate de la banda sonora dinámica, con un ritmo veloz y atmósfera emocionante. Una vez ha terminado el combate, vuelve a reproducirse el tema musical principal. De esta manera no solo se diferencian los eventos de combate de manera visual, sino también sonora, reforzando esta diferencia.

Un ejemplo de banda sonora dinámica en los combates habituales podría ser *Act Dynamic* del juego Call of Juarez, compuesta por Pawel Blaszczak. Y un ejemplo en la batalla contra el jefe final podría ser *Hero Combat* de Dragon Age 2, compuesta por Inon Zur. Los dos temas con atmósferas opresivas y veloces que agobian al jugador y lo fuerzan al combate.

Tanto los temas principales como los temas de la banda sonora dinámica durarían de entre tres y cuatro minutos y se reproducirían en bucle para adaptarse al tiempo que el jugador esté en el escenario o que dure el evento. De modo que el principio y el fin de los temas deben encajar a la perfección, sin estropearse por un silencio o un cambio extraña de tempo.

Los temas principales y la banda sonora dinámica no son los únicos elementos del diseño de sonido de un videojuego, existen también dos elementos que suelen pasar desapercibidos y que son esenciales para una buena inmersión en el juego: efectos ambientales y efectos sonoros.

Los efectos ambientales son característicos de cada escenario, por ejemplo, en el mercado de Lira se escucharía gente hablando mientras que, en el bosque de los Misterios, escucharíamos la brisa del viento entre las hojas de los árboles. Además, los efectos ambientales ayudan a distinguir dos escenarios con el mismo tema principal de fondo. Por ejemplo, la parte superior de Athin y la de subsuelo compartirían el mismo tema, pero sonoramente se diferenciarían porque en el parte superior escucharías una brisa suave y en el subsuelo gotas cayendo y provocando un eco profundo.

Los efectos sonoros, realistas en Ancient Blood, dan el toque final a las acciones que ocurren en el videojuego. Hay efectos sonoros de:

- **Movimiento.** Caminar, correr, navegar, saltar, aterrizar, rodar y patinar, siempre adaptado a la superficie sobre la que se produzca la acción (como arena, piedra o agua).
- **Ataque.** Un efecto de silbido cuando se da una patada o un giro hará que las acciones suenen más dinámicas.
- **Impactos.** Incluye golpes cuerpo a cuerpo cuándo el jugador pele sin armas o cuando se lance alguna habilidad a distancia e impacte contra un enemigo.
- **Armas.** Los sonidos de las armas al impactar contra los enemigos o al aire. Este punto sea probablemente el que contenga más efectos sonoros distintos, ya que cada tipo de arma posee el suyo. Los arcos de Kisala tendrán un sonido muy distinto a las lanzas de Armin. Además, dentro del mismo tipo de arma, puede que haya dos que tengan distintos sonidos. Se procuraría

que las armas más fuertes tuvieran un sonido más potente al golpear que las que simples y débiles.

- **Reacciones de golpe y apuntes vocales.** Estos sonidos incluirían los «¡Ay!» y «¡Aaaah!» de los personajes al ser golpeados. Alertan al jugador de que está siendo herido y a la vez permiten que empatee con el dolor del personaje al ser golpeado. Además, también incluiría pequeñas frases que pronunciaran los personajes aleatoriamente durante el modo exploración, estas le daría personalidad y mostrarían el vínculo entre los mismos aliados. Por ejemplo, Scarlett podría decir «Estamos cerca» cuándo se acerquen a un punto de misión y que Kisala le conteste «Vamos allá». O que tras aceptar una nueva misión de cazador Armin diga «¿La bestia vive en una ciénaga? Estará todo lleno de barro», para recordar al jugador que debe dirigirse a una ciénaga sin hablar directamente con él. O que, si el jugador hace tiempo que no cumple ninguna misión principal, Scarlett diga «No podemos entretenernos, debemos rescatar a mi hermano».
- **Muerte.** Un efecto sonoro de muerte que hiele la sangre es esencial para que el jugador no quiera ver a su personaje morir.
- **Éxito.** Estos efectos sonoros de subida aparecen al abrir tesoros, cumplir misiones o ganar batallas. Pueden ser tanto trompetas de victoria como una celebración vocal de los personajes, «¡Somos el mejor equipo!».

Como conclusión del diseño de sonido de Ancient Blood, decir que su principal objetivo es crear una atmósfera medieval, fantástica y épica. Con seis temas principales que se combinen con una banda sonora dinámica para adaptarse al estilo de juego del jugador. Además de poner gran detalle en los efectos de ambiente para distinguir los escenarios y en los efectos sonoros para enfatizar las acciones tanto del entorno, del personaje y del jugador.

4.9. SISTEMA DE ADQUISICIÓN

El sistema económico de Ancient Blood se rige por monedas de oro. Estas se pueden conseguir de distintas formas:

- Completando misiones de historia y misiones secundarias.
- Derrotando enemigos.
- Vendiendo objetos.
- Abriendo cofres del tesoro.

A su vez, las monedas de oro permiten adquirir objetos en distintos establecimientos o apostarlos en minijuegos en el casino.

TIENDAS

Aquí puedes comprar y vender objetos, armas, pociones y recetas de creación. Selecciona si quieres comprar o vender, el objeto que te interesa y la cantidad, luego te aparecerá en pantalla el precio de compra/venta. El máximo de unidades disponibles de un mismo objeto será limitado por cada tienda, este número aparecerá entre paréntesis. Una vez un objeto haya sido agotado, no se repondrá. Si quieres más, debes explorar en otras tiendas.

Hay distintos tipos de tienda:

- **Tienda de armas:** Se venden todo tipo de armas. Hay cuatro distribuidas por el continente de Regna.
- **Tienda de armaduras:** Se venden todo tipo de armaduras. Hay cuatro distribuidas por el continente de Regna.
- **Tienda de objetos:** Se venden todo tipo de objetos. Hay cinco distribuidas por el continente de Regna.
- **Vendedor ambulante:** NPCs que deambulan por los caminos de Regna. Venden armas, armaduras y sobre todo objetos. Hay seis distribuidos por el continente de Regna.
- **Taberna:** El jugador puede tomarse una Lipola, una bebida típica de Regna que restaura todos los PS y PA del jugador y sus aliados.

- **Mercado negro:** Para acceder a él se requiere de una contraseña que obtiene el jugador tras completar un seguido de misiones de alto nivel. Contiene armas y objetos exclusivos, cómo el mapamundi con todas las localizaciones de los tesoros. Dentro del mercado negro hay una tienda de armas, una tienda de armaduras, una tienda de objetos y un bar dónde se encuentra un vendedor ambulante.

CASINO

Aquí puedes intercambiar tus monedas de oro por fichas de juego. Estas las puedes apostar en los minijuegos disponibles: bingo, póquer y tragaperras. Una vez acabes, puedes volver a intercambiar tus fichas por monedas de oro.

Cada vez que ganes una cierta cantidad de dinero recibirás un regalo especial por parte del Casino. Deberás hablar con el gerente para recibirlo. También puedes hablar con él para saber qué cantidad llevas ganada y en qué cantidad recibirás el siguiente regalo.

FUNDICIÓN

Puedes entregar objetos a la función para que los desguacen y te entreguen los materiales de forma gratuita. Estos materiales, junto los que encuentres durante tu aventura, pueden fusionarse para crear nuevos objetos. Este proceso se paga con monedas de oro y requiere de un tiempo de espera dentro del juego (como más valor tiene el objeto resultante, más tiempo de espera se requiere).

La lista de los objetos de creación disponibles irá aumentando a medida que descubras sus recetas. Se pueden comprar, obtener como recompensa de misión o encontrarlas en cofres del tesoro. Algunas recetas, aunque ya se hayan obtenido, no estarán disponibles para su creación hasta que Scarlett haya alcanzado un cierto nivel. De este modo se evita que un personaje de nivel 10 pueda obtener un objeto de nivel 60 y pueda desequilibrar la dificultad del juego.

CAPÍTULO 5: ELEMENTOS DEL *GAMEPLAY*

En este bloque se presentan todos los elementos que aparecerán a lo largo de las tramas de Ancient Blood. Se incluye toda la información acerca del continente de Regna, así como la descripción de los aliados, los enemigos, los objetos, los coleccionables, etc.

Además, se añade el presupuesto orientativo para el desarrollo profesional de Ancient Blood.

5.1. MUNDO: CONTINENTE DE REGNA

A continuación, se cuenta que es, cómo es y que se puede encontrar en el continente de Regna, el mundo ficticio dónde se sitúa la historia de Ancient Blood.

También hay que añadir que el tiempo externo o histórico de este mundo es pasado, debido a sus influencias de la Europa del siglo VI y el antiguo Egipto. Además de ser ficticio por la aparición de elementos como la magia o bestias no reales.

5.1.1. Historia previa al juego

Las leyendas más antiguas cuentan las grandes hazañas de Giddens V, el rey de Regna, junto a sus tres hijos. Grisel Reignor, el mayor, valiente pero testarudo. Thais Reignor, el mediano, arrogante e indisciplinado. Y Achille Reignor, el menor de los hermanos y el más bondadoso.

Tras repeler numerosos intentos enemigos de conquistar Regna, Archille propuso la construcción de Athin, una ciudad subterránea blindada dónde los ciudadanos de Regna pudieran vivir sin temor a los enemigos. Giddens V, orgulloso de la idea de su hijo, ordenó su construcción. Gran parte de la población de Regna, en aquel momento esparcida por el territorio, se trasladó a Athin, dónde se construyó una fuerte y próspera capital que se hizo famosa en todo el mundo.

Una mañana, el anciano rey Giddens V falleció. Pero antes, dejó escrito que Archille, el más valiente y sabio de sus hijos, sería su sucesor. Grisel y Thais, ante tal desprecio por parte de su padre, se revelaron para arrebatarse el trono que legítimamente les pertenecía, ya que ellos eran mayores que Archille. Se fueron de Athin para establecerse en el campamento de Lira, al sur de Regna, donde organizaron y entrenaron durante años un ejército para derrocar a su hermano.

La batalla entre Athin y Lira fue devastadora. Murieron miles de hombres y mujeres, entre ellos el príncipe Grisel. Archille ganó la batalla y apresó a Thais, el cual desterró a la isla de Mira, al noreste de Regna.

Thais, dolido por la muerte de su hermano y arrepentido de sus actos, se hizo estudioso en la biblioteca de Mira y dedicó sus años a la transcripción de manuscritos. Mientras, Archille gobernó en Regna con rectitud y bondad, llegando a ser uno de los reyes más queridos por el pueblo.

Un día, en la biblioteca de Mira, llegó a manos de Thais un misterioso manual de magia. Curioso, lo abrió, y como si de un destello se tratara, recordó todo lo que Archille le había hecho. El sentimiento de culpa que inundaba el corazón de Thais por la muerte de su hermano se transformó en odio. Y con los días, ese sentimiento se apoderó completamente de Thais, volviéndole incontrolable.

Thais decidió llevar a cabo uno de los rituales del manual de magia. Este le daría un poder inigualable, pero como precio, debía jurar matar a todos los de su sangre, es decir, a Archille. Cegado por el odio, Thais aceptó. Tras realizar el ritual se convirtió en una terrorífica bestia de humo negro, perdiendo toda conciencia de su ser y teniendo como único objetivo la aniquilación de Archille. Jamás podría volver a ser hombre hasta cumplir su juramento.

Thais, en forma de bestia y enloquecido, se dirigió a la ciudad blindada de Athin y traspasó todas sus defensas. Dentro, mató a todos con los que se cruzaba causando el pánico y el terror. Archille fue a encontrarse con su hermano, dispuesto a luchar como ya lo había hecho años atrás. Pero en esta ocasión no pudo ni desenvainar su arma, ya que Thais lo mató al instante. Acto seguido, se dirigió al castillo de Athin, donde mató al hijo de su hermano y a su esposa.

Thais había completado su venganza, pero había hecho un pacto que no podía romper: debía matar a toda su sangre para volver a ser hombre y gobernar Regna. Lo que no sabía era que Archille había tenido una hija, su primogénita y futura reina de Regna, y con el miedo a que Thais se vengara algún día, Archille la envió a vivir escondida lejos de Athin. Thais enloqueció aún más, matando a todos los habitantes de Athin sin piedad.

Los maestros de Mira, enterados de los sucesos, realizaron un ritual para matar a Thais, pero no eran lo suficientemente poderosos, de modo que lo encerraron en otro mundo. La llave para liberarlo se la dieron a la hija de Archille, fundida en su sangre pasaría de generación en generación.

Los maestros, para esconder la existencia de Thais y que jamás regresará a Regna a reclamar el trono, fueron a Athin y mataron a todo aquél que había quedado vivo. Quemaron la biblioteca de Mira, junto a todos los libros y pergaminos que pudieran contener información del incidente, incluido el manual de magia. Y fueron a buscar a la hija de Archille para nombrarla la nueva reina de Regna y empezar con ella una nueva era dónde Lira fuera la capital.

Después de estabilizar el nuevo reino, solo quedaba un cabo suelto, los propios maestros. Que desaparecieron sin dejar rastro al poco tiempo de que la reina cumpliera 12 años.

Tras estos sucesos la hija de Archille gobernó con rectitud y creo en Lira una ciudad próspera que se convirtió en paso obligatorio para todos los mercaderes. La gente vivía feliz y pocos se atrevían a desafiar la ciudad y a su reina. La paz duro decenas de generaciones, hasta la muerte de la reina Tailya'h IV, esposa del rey Zeldris VII y madre de la princesa Kisala y el príncipe Armin.

5.1.2. Territorio/ Mapamundi

El jugador obtiene un mapamundi que le sirve para orientarse y ver qué áreas ha visitado y cuales le quedan por ver. En este hay ilustrados los lugares más relevantes.

Se puede acceder al mapamundi en cualquier punto del modo exploración, con el botón OPTIONS en la PS4 y la tecla M en PC. Puede aumentar el mapa con el botón R1 y alejarlo con el botón L1 (en el PC se hace con la rueda del ratón).



Figura 29. Mini mapa del continente de Regna, donde se desarrolla la trama de Ancient Blood. Fuente: Elaboración propia mediante el programa Inkarnate.

- | | | |
|------------------------|-------------------------------------|-------------------------|
| 1. Ciudad de Lira. | 8. Pirámide. | 14. Paso Superior. |
| 2. Castillo de Lira. | 9. Ciénaga de Áticas. | 15. Ruinas de Gastrell. |
| 3. Cascada cristalina. | 10. Casa del Amo del Paso Superior. | 16. Cabaña de Gerald. |
| 4. Cabaña de Biggs. | 11. Isla de Dorm. | 17. Cueva. |
| 5. Ruinas Athin. | 12. Bosque Norte. | 18. Biblioteca de Mira. |
| 6. Entrada secreta. | 13. Orfanato de Lira. | |
| 7. Oasis. | | |

5.1.3. Localizaciones

En este punto se describen cada una de las localizaciones señaladas en el anterior mapa. Además, con tal de dar una idea visual de los ambientes, se hará uso de ilustraciones de variados artistas que han servido de influencia tanto por la parte visual de la localización como su historia.

1- CIUDAD DE LIRA

Lira es la capital de Regna y la ciudad más prospera que jamás haya tenido el continente. Se encuentra en la parte sur, edificada durante años entre el desierto y un acantilado. Lira tiene una silueta escalonada, dónde el punto más álgido corresponde al castillo, que se impone ante toda la ciudad.

En Lira viven más de 90.000 personas, 75.000 dentro de la muralla y 15.000 en la zona exterior. Día tras día llegan numerosas embarcaciones mercantes y de pasajeros, que dan vida a la ciudad y hacen prosperar su economía.



Figura 30. *Ejemplo de una ciudad escalonada dónde el punto más álgido corresponde al castillo y da a un acantilado abierto al mar.* Fuente: Jeff Brown Graphics (2016).

Lira se divide en seis zonas que conviven en paz y armonía, aunque a veces, pequeñas tensiones pueden hacer saltar alguna chispa. Estas zonas son:

1. La zona exterior

Situada al exterior de la muralla que rodea Lira, es dónde se encuentran los campos de cultivo y las granjas que sirven de alimento a la ciudad. Los granjeros, encargados del cuidado de las plantaciones y los animales, viven en pequeñas chozas esparcidas entre los campos.

También hay una respetada y temible taberna, donde se acoge gustosamente a todo aquél que no es bienvenido a la ciudad de Lira. Si entras a cualquier hora del día, serás testigo de encuentros clandestinos, negocios ilegales y fatales peleas.



Figura 31. Paisaje similar a la que sería la zona exterior de Lira, con sus campos y sus chozas para los granjeros. Fuente: Artstation (2016a).

2. La muralla

La muralla rodea y protege a Lira de los ataques enemigos y los contratiempos atmosféricos, como las devastadoras tormentas de arena provenientes del desierto. La muralla mide unos 40 metros de alto, y cada cien metros, se encuentra una torre vigía dónde patrullan dos guardias.

Dentro de la muralla hay los dormitorios de los soldados que vigilan la muralla y la zona exterior, junto a almacenes con armas y provisiones.

Una de las referencias para la muralla de Lira ha sido la muralla triple de Quarth, mostrada en el apartado 4.5. Tratamiento visual: Referencias.

3. El puerto

Las especias cultivadas en los campos de Lira son el principal motor económico de la ciudad, por lo que un buen puerto es esencial para su comercio.

La familia real, junto a numerosas familias nobles, han apostado fuerte por el puerto de Lira, que ahora es uno de los más reputados en todos los mares. El puerto se conforma de varios túneles navegable que se adentran bajo la ciudad, teniendo capacidad para amarrar 200 barcos (aunque pasan por la ciudad unos 300 a diario).

La salida de todos los túneles hacia la ciudad confluye en la gran plaza central, dónde se encuentra la zona comercial. Paso obligatorio para todos los navegantes.

4. La zona baja

Una pequeña zona al este de Lira, donde viven los ciudadanos más pobres y los enfermos. Las casas están medio derruidas, las calles sucias y las ratas campan a sus anchas. Los soldados, aún su deber de mantener el orden, no patrullan por la zona baja, por lo que acontecen multitud de delitos a diario. Todos quienes pueden evitar sus calles, lo hacen.

Kisala, aún y los peligros que conlleva, se ha creado en la zona baja su propio refugio, lejos de todos los deberes de futura reina.

5. La zona comercial

La zona comercial se extiende en línea recta desde la entrada de Lira hasta su centro, donde hay una gran plaza con los mejores puestos comerciales de toda la ciudad. En la gran plaza también se encuentra el centro de cazadores y la entrada/salida del puerto.

En una estrecha y escondida calle hay una fuente que, al accionar una palanca entre unos matorrales, deja acceder a un túnel. Allí se encuentra el mercado negro de Lira, hogar de los objetos más extraños y poderosos del continente.

6. La zona alta

Situado al norte de la ciudad, bajo el castillo, es dónde viven las familias con más poder económico de Lira. Hay numerosas mansiones, todas muy ostentosas. Las calles son anchas, limpias y constantemente patrulladas por guardias. Se niega el paso a cualquier mendigo que pida limosna o a todo aquello que esté enfermo.

2- CASTILLO DE LIRA

Es donde vive la familia real junto a los trabajadores del castillo y los soldados. Protegido día y noche por la guardia real, cuenta con grandes espacios y numerosas habitaciones. Entre ellas la sala del trono, los aposentos de la familia real, de los invitados y de los empleados, el jardín interior y la mazmorra en la parte inferior.

Está situado al sur de Lira y a una altura superior al resto de la ciudad. Desde la torre más alta, se puede contemplar toda la ciudad de Lira y gran parte del territorio de Regna, incluido el bosque de los misterios. Algunas influencias para la ideación del castillo son ilustraciones.

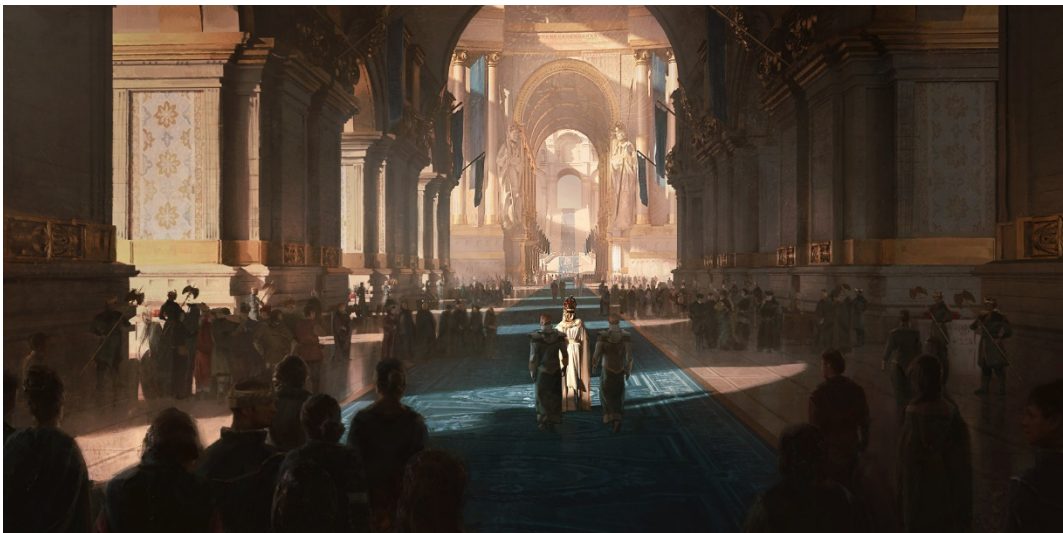


Figura 32. Ejemplo de corredor que llevaría a la sala del trono del castillo de Lira. Fuente: Artstation (2017).



Figura 33. Ejemplo del jardín interior del castillo de Lira, al centro habría las estatuas de Taliyah, Zeldris y Rogue. Fuente: Deviantart (2015).

3 y 4- BOSQUE DE LOS MISTERIOS

Aún ser llamado el bosque de los misterios, nunca ha ocurrido nada relevante ni excepcional. Es el hábitat de muchos animales pequeños e inofensivos que viven en armonía con la naturaleza. En la parte norte se encuentra la cascada cristalina, un lugar de paz y peregrinación para los estudiantes de Mira. Y en el oeste hay la pequeña cabaña dónde vive Biggs.

En el apartado 4.5. Tratamiento visual: referencias, hay una ilustración que muestra cómo sería la cabaña de Biggs y el paisaje del bosque.

5- RUINAS DE ATHIN

Tras la aniquilación propiciada por Thais, la ciudad quedó desierta. Con el tiempo cayó en el olvido y se convirtió en un área prohibida plagada de terroríficos monstruos.

Se compone de dos partes. La primera, por encima del suelo, un laberinto de pilares que lleva a la entrada de la ciudad. Servía como campo de batalla estratégico contra los enemigos, ya que muchos se perdían y jamás regresaban, sin necesidad de batallar.

La segunda parte es bajo el subsuelo y es el lugar donde vivían todos sus habitantes.



Figura 34. *Ejemplo de la entrada a Athin, la ciudad abandonada en el subsuelo.* Fuente: Plunkett, L. (2013).

6- ENTRADA SECRETA AL CASTILLO DE LIRA

Entrada hecha para evacuar a la realeza del castillo de Lira en caso de cualquier incidente. Conecta las mazmorras del castillo con una pequeña isla donde se puede huir por mar a cualquier otro continente.

Únicamente la realeza sabe de su existencia.

7 y 8- DESIERTO DE REGNA

Formado por extensas dunas de arena fina, cubre gran parte del sur de Regna. Con el paso de los años, y a causa del efecto del viento y la sedimentación de la arena, han quedado enterrados numerosos secretos que aún esperan a ser descubiertos.

En el noreste se encuentra un pequeño oasis dónde ocurre parte importante de la trama principal, es donde está abierto el primer portal de las girghas antes de que Scarlett y sus aliados lo cierren.

En el noroeste, casi llegando al bosque de los misterios, se encuentra una pirámide cuya entrada se desbloquea con la misión de recuperar las pertenencias del Amo del Paso Superior. La pirámide se compone de varios pasadizos laberínticos que se unen en una sala donde hay cuatro estatuas de gárgolas. El jugador deberá luchar contra dichas gárgolas como parte de una misión.

Una gran referencia para el desierto de Regna ha sido del videojuego Journey de Thatgamecompany, tal como se explica más extensamente en el apartado 4.5. Tratamiento visual: referencias.

9 y 10- CIÉNAGA DE ÁTICAS

La ciénaga de Áticas es una extensa ciénaga pantanosa que transmite soledad y muerte. Para su creación ha sido una referencia clara la Ciénaga Muerta de J. R. R. Tolkien, tal como se cuanta con más detalle en el apartado 4.5. Tratamiento visual: referencias.

Al sur de la ciénaga se ubica la casa de vacaciones del Amo del Paso Superior. Una pequeña mansión no muy ostentosa donde se celebran las mejores fiestas de Regna (también los mayores negocios ilegales).

11- ISLA DE DORM

La isla de Dorm es un lugar sagrado donde se encuentran fauna y flora únicas en Regna. Por ejemplo, las flores del espejismo se encuentran en una cueva dentro de la isla y son únicas en el mundo (también muy valiosas). Tiempo atrás la isla fue custodiada por una orden de sacerdotes que rendían culto a su dios, pero desaparecieron sin dejar rastro.

La única vía de acceso a la isla es el mar, ya que el único puente fue derruido hace años por el paso del tiempo.



Figura 35. *Ejemplo para el acceso a la cueva que hay en la isla de Dorm.* Fuente: Artstation (2015).



Figura 36. *Ejemplo del interior de la cueva de Dorm donde se encuentran las flores del reflejo.* Fuente: Tumblr (2018).

12- BOSQUE NORTE

Este situado al noreste de Regna y al este de el Paso Superior, lo que lo hace un bosque de difícil tránsito debido a los numerosos delincuentes que vienen y van del Paso Superior.

Al norte del bosque está el orfanato de Lira y al sur una casa abandonada dónde el jugador luchará contra una bestia de caza.

13- ORFANATO DE LIRA

El orfanato de Lira fue la institución donde se llevaban los niños huérfanos de todo Regna. Su creación fue propuesta por el entonces rey de Regna y fue también quien pagó su construcción.

Funcionó durante muchos años bajo el mando de Almea, una institutriz con grandes dotes para la educación. Sin embargo, aparecieron unos bandidos procedentes del Paso Superior dispuestos a saquear el lugar por pura diversión. Almea negó el paso a los ladrones, pero solo consiguió incrementar el deseo de saqueo de los bandidos. Al final, quemaron el orfanato con Almea y los niños encerrados dentro, quienes no pudieron huir.

Tras el incidente se dice que el orfanato esta maldito y que las almas de los niños inocentes vagan por el lugar con deseo de venganza.

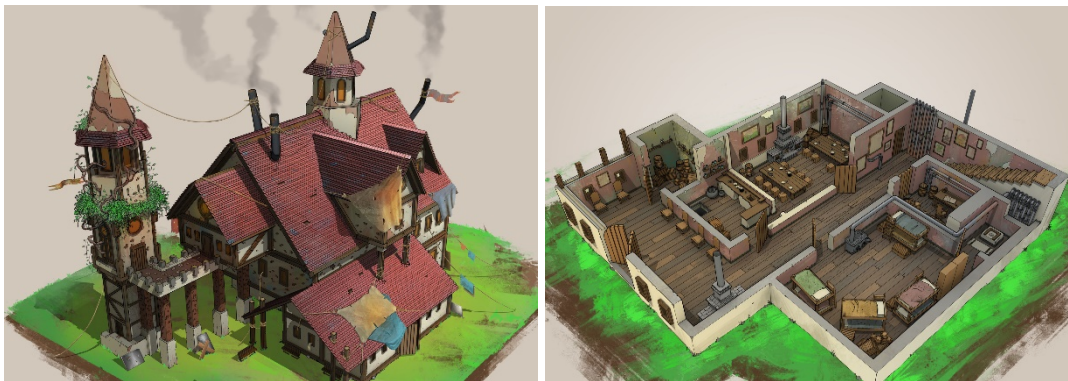


Figura 37. Ejemplo para el estilo, dimensiones y distribución del orfanato de Lira. Fuente: Artstation (2018b).

14- PASO SUPERIOR

El Paso Superior es una pequeña población donde las viviendas se enfilan por las paredes de un valle escarpado. Allí se encuentra gente de muy diversa calaña y procedencia (piratas, presos fugados, delincuentes, etc.), por lo que es el territorio más temido de Regna. Dentro se realizan todo tipo de actividades ilegales, por eso el acceso es restringido y solo aquellos que tengan un pase pueden entrar. El señor del Paso Superior es el único que concede los pases, tras un exhaustivo y duro examen del demandante.

15, 16 y 17- LLANURA ESCARLATA

Una llanura de gran extensión cuya característica principal es el color escarlata de su arena. Es un terreno árido donde no hay apenas vegetación, y la poca que queda, está muerta.

Al norte se encuentra la Arena, donde luchan los esclavos y se apuestan grandes cantidades de dinero. Al sur está la casita donde vivía Gerald junto a su mujer e hija. Al este la cueva donde está enterrada la hija de Gerald y ahora también su mujer. Y en el centro se encuentra un pequeño pueblo en ruinas, abandonado hace mucho tiempo por los recurrentes ataques de las bestias afamadas de la llanura.

18- BIBLIOTECA DE MIRA

La biblioteca es la fuente de conocimiento de las islas de Regna. Se ubica en una isla independiente únicamente accesible en barco y escondida con una ilusión que la hace desaparecer al ojo humano. Solamente aquellos elegidos por los maestros pueden verla y llegar a ella.

Fue construida hace miles de años y es el hogar de prodigiosos estudiantes que recogen el conocimiento del mundo y lo plasman en libros para las futuras generaciones. Desgraciadamente, un catastrófico incendio arrasó la biblioteca hace miles de años, y todos los manuscritos que esta contenía quedaron calcinados. Por eso no se tiene información anterior a dicho suceso.

Ser estudiante de Mira es un privilegio que solo pocos eruditos pueden recibir. Un maestro reclutador viaja por el mundo para encontrar a aquellos elegidos que podrán ser portadores de la sabiduría eterna. Tras 50 años dedicados al estudio y completar la peregrinación a las cascadas cristalinas, un estudiante puede convertirse en maestro.



Figura 38. *Ejemplo del estilo arquitectónico de Babilonia que seguiría la Biblioteca de Mira.*
Fuente: Deviantart (2014).



Figura 39. *Ejemplo del estilo de las salas interiores de la Biblioteca de Mira, de medidas desproporcionadas y paredes repletas de manuscritos.* Fuente: Belshaw, K. (2016).

5.2. PERSONAJE PRINCIPAL: SCARLETT ARIL

La protagonista y el primer personaje jugable.

Descripción general: Es una chica de 23 años, cautelosa y perseverante. De constitución delgada, con el cabello a la altura de las espaldas, castaño y ligeramente ondulado. Viste con ropa ajustada, lo que le permite gran movilidad en el combate. Tiene una cicatriz de nacimiento en la mejilla. Siempre lleva con ella sus armas favoritas, un sable y un bumerán.



Figura 40. *Ilustración de Scarlett Aril.* Fuente: Elaboración propia.

Historia previa: Nació y vivió en un pequeño pueblo llamado Virgel, junto a sus padres y su hermano pequeño, Rouge Aril.

A sus 21 años empezaron a circular rumores acerca de unas bestias bautizadas como girghas que atacaban los pueblos y ciudades sin piedad.

A los pocos días llegaron a Virgel y fueron las responsables de una gran masacre. En el ataque murieron la madre y el padre de Scarlett, y Rouge fue secuestrado junto a otros niños. Scarlett, que logró mantenerse a salvo durante el ataque, decidió vengar a sus padres y rescatar a su hermano, convirtiéndose ese en su único objetivo.

Siguiendo el rastro que habían dejado las girghas, atravesó todo tipo de llanuras, montañas y mares, y descubrió grandes y pequeñas ciudades. Acabó tomando un barco en dirección al continente de Regna, dónde empieza su verdadera aventura.

Virtudes: Su carácter cauto y perseverante y su inteligencia estratégica.

Defectos: Su egoísmo y falta de empatía derivados de la obsesión por cumplir su objetivo: rescatar a su hermano y vengar a sus padres.

Habilidades: Dominio del sable, el bumerán y la espada.

5.2.1. Acciones del personaje principal

El personaje principal puede realizar acciones tanto en tierra como en agua.

Acciones en tierra

- 1) Moverse en todas las direcciones (pero jamás hacía arriba o hacia abajo)
 - a) Hacia delante
 - b) Hacia atrás
 - c) Hacia la derecha
 - d) Hacia la izquierda
 - e) En diagonal
- 2) Girarse
 - a) 360° en el eje Y
- 3) Saltar
- 4) Correr
- 5) Sprint
- 6) Interactuar con el entorno
 - a) Hablar con otros personajes
 - b) Coger/Usar/Interactuar con elementos del entorno (no personajes)

Acciones en agua (maneja la barca)

- 1) Moverse en todas las direcciones (pero jamás hacía arriba o hacia abajo)
 - a) Hacia delante
 - b) Hacia atrás
 - c) Hacia la derecha
 - d) Hacia la izquierda
 - e) En diagonal
- 2) Girarse
 - a) 360° en el eje Y
- 3) Turbo

Acciones en batalla

Las mismas acciones que en tierra, eliminado la 5) sprint y 6) interactuar con el terreno y añadiendo:

- 5) Luchar
 - a) Ataque básico
 - b) Lanzamiento de habilidades
 - c) Uso de pociones

5.2.2. Recursos e inventario del personaje principal

La protagonista empieza equipada con una armadura básica, con estadísticas muy bajas y visualmente pobre. El objetivo recae en que el jugador la sustituya rápidamente por alguna que adquiera en Lira y, de ese modo, personalice a Scarlett desde un punto temprano en la historia.

En lo referente a las armas, como Scarlett es prisionera de unos piratas, no dispondrá de armas al inicio del prólogo. Será cuando unas bestias ataquen al grupo de prisioneros que obtendrá un bastón con el que luchar, esa será su primera arma. Todas las demás, el jugador deberá adquirirlas en Lira.

5.3. PRIMER ALIADO: KISALA REIGNOR

Kisala es la segunda protagonista y personaje jugable. Aparece en cuanto Scarlett llega a las puertas del castillo de Lira, pero no es jugable hasta que se une al equipo a las puertas de Lira, antes de ir a visitar a Biggs.

Descripción general: Es una chica de 22 años, impulsiva y con tendencia a la agresividad. Es la princesa de Regna, primogénita del rey Zeldris VII y futura reina. Es de constitución delgada, con el cabello negro, largo hasta los hombros y liso. Tiene la piel clara y los ojos verdes.



Figura 41. *Ilustración de Kisala Reignor.* Fuente: Elaboración propia.

Historia previa: Kisala tuvo una infancia feliz junto a sus padres, los reyes, y su hermano pequeño Armin. Todo cambió el día en que su madre, muy querida por el pueblo y su familia, fue asesinada en extrañas circunstancias.

El rey, frustrado y enfadado consigo mismo, se alejó de sus responsabilidades como rey y de sus hijos.

Kisala, con 12 años, se quedó sin padres del día a la noche y con el tiempo se convirtió en una joven rebelde que elude sus impuestas responsabilidades como princesa y futura reina. Aun así, siempre ha tenido un gran aprecio por el reino de Lira, su padre y su hermano Armin.

Virtudes: Es una joven con gran empatía, que se preocupa por los demás de manera desinteresada. Además de tener un sentido de la lealtad y el honor muy arraigados.

Defectos: No le gusta ser mandada ni obedecer órdenes de aquellos a quienes no valora, por lo que suele escaparse y cometer actos impulsivos para divertirse (como robar el collar de Scarlett).

Habilidades: Dominio de la espada, la daga y el látigo.

5.3.1. Acciones del segundo aliado

Las acciones de Kisala son idénticas a las acciones de Scarlett en el apartado 6.2.1.

5.3.2. Recursos i inventario del segundo aliado

Cuando Kisala aparece como personaje jugable va equipada con una armadura básica y dos armas. También se añade un objeto al inventario del jugador, que no se puede equipar ni vender y que se utilizará en una futura misión: el collar real perteneciente a todos los miembros de la realeza apellidados Reignor.

La armadura equipada se compone de cinco piezas: una diadema, una túnica, unas medias, unos zapatos y una pulsera. Las estadísticas de dichas piezas son bajas, no tanto como las de Scarlett en su inicio, pero tampoco mucho más altas.

Las armas con las que se equipa son una daga y un arco. También de estadísticas bajas para que el jugador sienta la necesidad de sustituirlas rápidamente.

5.4. SEGUNDO ALIADO: ARMIN REIGNOR

Armin es el aliado y tercer personaje jugable. Aparece por primera vez en el castillo de Lira, cuando Scarlett va a visitar al rey. Minutos después es secuestrado por Godoth (la girgha alada) y no vuelve a aparecer hasta que Scarlett y Kisala llegan al oasis dispuestas a cruzar el portal al mundo de las girghas. En ese punto, Armin consigue liberarse y volver a su mundo, pero por desgracia, es medio convertido en girgha, lo que le provoca un gran cambio físico y psicológico.

Descripción general: Es un niño de 11 años, hijo menor del rey Zeldris y hermano de Kisala. Antes de ser convertido se muestra como una persona tranquila y absorta en su mundo, cobarde ante los sucesos de la realidad. Es de constitución delgada y con el cabello corto y negro. Sus ojos son verdes y su piel clara, muy similar a su hermana.

Tras su secuestro y su transformación, Armin cambia drásticamente. Se convierte en un chico serio, preocupado por los demás y lo suficientemente valiente como para luchar y arriesgar su vida por su nueva misión: que Thais y sus secuaces no vuelvan a pisar Regna jamás.

Además, la mitad de su cuerpo se ha vuelto de humo negro, igual que sus enemigos. Controlando y materializando este humo, Armin es capaz de crear cuchillas que le sirven para luchar cuerpo a cuerpo.



Figura 42. *Ilustración de Armin Reignor.* Fuente: Elaboración propia.

Historia previa: Cuando Armin tenía un año, se produjo el asesinato de su madre, la reina. Tras el suceso, su padre se distanció tanto de él como de su hermana, dejándolos a cargo de varias institutrices. Armin era muy pequeño, por lo que no tiene recuerdo de su madre y, desde su infancia, solo ha conocido el abandono por parte de su padre con quien jamás ha logrado entablar una relación familiar.

El único apoyo del chico ha sido Kisala, sin embargo, ella siempre huía del castillo para no regresar en días, lo que llevó a Armin a crear su propio mundo mental donde jugar y pasar el tiempo, aislándose de la realidad y acabar por temerla.

Habilidades: Dominio de habilidades cuerpo a cuerpo, la lanza y la espada.

5.4.1. Acciones del segundo aliado

Las acciones de Armin son idénticas a las de Kisala y Scarlett, descritas en el apartado 6.2.1.

5.4.2. Recursos i inventario del segundo aliado

Cuando Armin aparece como personaje jugable no lleva ningún arma equipada, ya que lucha cuerpo a cuerpo. A posteriori, el jugador puede equiparlo con lanzas y espadas.

Lo que si lleva es una armadura que equipara sus estadísticas al nivel de Scarlett y Kisala en ese punto de la trama. Se compone de tres piezas: un jubón, unos pantalones de tela y unos zapatos simples pero resistentes.

También se añade un objeto al inventario del jugador, que no se puede equipar ni vender y que se utilizará en una futura misión: el collar real perteneciente a todos los miembros de la realeza apellidados Reignor.

5.5. INVENTARIO Y OBJETOS

La bolsa del inventario es infinita, de modo que el jugador puede llegar a tener innumerables objetos. Encontrar uno en concreto le será difícil, de modo que los puede ordenar por tipo, nombre y rareza.

Los objetos se pueden adquirir en tiendas, recompensas de batalla y/o cofres.

Los objetos se recogen de manera automática, es decir, no requieren de ninguna acción concreta para que “entren” a la bolsa del jugador. Ya sea adquiriéndolos en una tienda, ganándolos como recompensa de batalla o al abrir un cofre.

Los enemigos no pueden utilizar estos objetos ni ganarlos de igual manera que lo hace el jugador.

Hay distintos tipos de objetos, los cuales veremos a continuación.

5.5.1. Objetos especiales (de misión)

Son aquellos necesarios para completar misiones de la historia principal o bien, recompensas por realizar dichas misiones. No pueden adquirirse en tiendas o abriendo cofres y solo hay una única unidad por objeto.

Tabla 12.1. *Objetos especiales de Ancient Blood. Parte 1.*

NOMBRE	DESCRIPCIÓN/ PARA QUÉ SIRVE/ CÓMO SE USA	SE OBTIENE/ ENCUENTRA EN
Mapamundi	Mapa del continente de Regna. Cuando el jugador alcanza un nuevo territorio, se marca en el mapa con un punto rojo. También se indican los portales.	Capítulo 3. Recompensa de misión.
Bolsa del tesoro del amo del Paso Superior	Bolsa que contiene un gran tesoro. Pertenece al señor del Paso Superior. No puede usarse. Debe entregarse a su dueño como parte de una misión.	Capítulo 5. Recompensa de misión.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 12.2. *Objetos especiales de Ancient Blood. Parte 2.*

NOMBRE	DESCRIPCIÓN/ PARA QUÉ SIRVE/ CÓMO SE USA	SE OBTIENE/ ENCUENTRA EN
Colgante de Biggs	Colgante que atrae a la mascota de Biggs con un agradable aroma. Para utilizarlo se selecciona en el inventario.	Capítulo 3. Biggs se lo entrega al jugador para poder realizar una misión.
Identificación para el Paso Superior	Carta que da acceso a el Paso Superior y a la llanura escarlata.	Capítulo 5. Recompensa de misión.
Libro de las bestias	Libro antiguo que recoge toda la información que se tiene de las girghas. Para utilizarlo se selecciona en el inventario.	Capítulo 7. Recompensa de misión.
Espejo mágico	Espejo que permite incrementar el poder mágico de aquello que se le refleja. Se utiliza de manera automática como parte de una misión.	Capítulo 8. Recompensa de misión.
Flor del reflejo	Flor que refleja todo lo que ve. Material necesario para reparar el espejo mágico.	Capítulo 9. Recompensa de misión.
Piedra diavé	Joya de la realeza de Lira que ha pasado de generación en generación. Material para reparar el espejo mágico.	Capítulo 9. Recompensa de misión.
Colgante de la amistad (1)	Parte derecha de un colgante de la amistad. Se debe entregar al herrero para que lo funda.	Capítulo 9. Recompensa de misión.
Colgante de la amistad (2)	Parte izquierda de un colgante de la amistad. Se debe entregar al herrero para que lo funda.	Capítulo 9. Recompensa de misión.
Colgante de la amistad (completo)	Colgante formado por dos partes independientes. Material necesario para reparar el espejo mágico.	Capítulo 9. Recompensa de misión.
Oro de Opart	Oro extremadamente valioso proveniente de la extinta ciudad de Opart. Material necesario para reparar el espejo mágico.	Capítulo 9. Recompensa de misión.

Fuente: Elaboración propia.

5.5.2. Objetos de ayuda en el combate

Estos objetos se caracterizan por ayudar al jugador dentro y fuera del combate, principalmente restableciendo sus PV y eliminando efectos de estado negativos

Para ser utilizados durante el combate, deben ser equipados por alguno de los personajes y seleccionados en el menú de batalla. Para ser utilizados fuera de combate, deben seleccionarse en el inventario.

Una vez se usa un objeto de ayuda en el combate, una unidad desaparece de la bolsa del jugador. Por eso se recomienda tener varias unidades del mismo objeto.

Dependiendo del grado de beneficio que otorga el objeto, se podrá adquirir de más o menos formas. Los más beneficios solamente podrán ser adquiridos en tiendas y a un alto precio económico, por lo que el jugador dispondrá de menos durante la partida.

Tabla 13.1. *Objetos de ayuda en el combate de Ancient Blood. Parte 1.*

NOMBRE	DESCRIPCIÓN/ PARA QUÉ SIRVE	SE OBTIENE/ ENCUENTRA EN
Resurrección	Poción que resucita (devuelve todos los PV) a un aliado no controlado. No se puede usar en el personaje controlado.	Cofres del tesoro y adquisición en tienda.
Antídoto	Poción que cura el envenenamiento de un aliado.	Cofres del tesoro, adquisición en tienda y recompensa de batalla.
Antídoto fuerte	Poción que cura el envenenamiento y restaura 30 PV de un aliado	Cofres del tesoro, adquisición en tienda y recompensa de batalla.
Anticonfusión	Poción que cura de la confusión a un aliado.	Cofres del tesoro, adquisición en tienda y recompensa de batalla.
Antipáralisi	Poción que cura de la parálisis a un aliado.	Cofres del tesoro, adquisición en tienda y recompensa de batalla.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 13.2. *Objetos de ayuda en el combate de Ancient Blood. Parte 2.*

NOMBRE	DESCRIPCIÓN/ PARA QUÉ SIRVE	SE OBTIENE/ ENCUENTRA EN
Poción especial	Poción que cura todos los estados negativos de un aliado (excepto si el aliado está muerto, dormido o cegado).	Cofres del tesoro y adquisición en tienda.
Cura menor	Poción que restaura 30 PV al aliado seleccionado.	Cofres del tesoro, adquisición en tienda y recompensa de batalla.
Cura media	Poción que restaura 200 PV al aliado seleccionado.	Cofres del tesoro, adquisición en tienda y recompensa de batalla.
Cura total	Poción que restaura todos los PV al aliado seleccionado.	Cofres del tesoro y adquisición en tienda.
Maxi curación menor	Poción que restaura 60 PV a todos los aliados.	Cofres del tesoro, adquisición en tienda y recompensa de batalla.
Maxi curación media	Poción que restaura 250 PV a todos los aliados.	Cofres del tesoro y adquisición en tienda.
Maxi curación total	Poción que restaura todos los PV a todos los aliados.	Adquisición en tienda.
Elixir menor	Elixir que restaura 30 PA al aliado seleccionado.	Cofres del tesoro, adquisición en tienda y recompensa de batalla.
Elixir medio	Elixir que restaura 200 PA al aliado seleccionado.	Cofres del tesoro y adquisición en tienda
Elixir total	Elixir que restaura todos los PA al aliado seleccionado.	Cofres del tesoro y adquisición en tienda
Bomba explosiva	Artilugio que, al ser usado en combate, daña a todos los enemigos con fuego.	Adquisición en tienda.

Fuente: Elaboración propia.

5.5.3. Objetos de ayuda en la exploración

Estos objetos ayudan al jugador mientras explora/recorre el mundo de Regna. Para ser usados se seleccionan en el inventario del jugador.

Al igual que los objetos de ayuda en el combate, se pueden encontrar de más o menos maneras dependiendo del grado de sus beneficios.

Algunos de estos objetos consumen una unidad al ser utilizados y pueden adquirirse infinitas veces. Otros no se consumen, pero solo pueden adquirirse una única vez a lo largo en el juego.

También hay un objeto, la lipola, que no se puede adquirir ni usar desde el inventario. Debe pagarse y consumirse al instante en una taberna.

Tabla 14.1. *Objetos de ayuda en la exploración de Ancient Blood. Parte 1.*

NOMBRE	DESCRIPCIÓN/ EFECTOS	SE ENCUENTRA/OBTIENE
Agua bendita	Evita que el jugador sea atacado por enemigos débiles.	Cofres del tesoro y adquisición en tienda. Se consume una unidad al usarla.
Flauta del eco	Atrae a los enemigos para que ataquen al grupo. Muy útil para ganar experiencia.	Adquisición en tienda. Una sola unidad disponible que no se consume al utilizarla.
Ron secreto	Bebida de extraña elaboración, que dobla la experiencia y el oro adquiridos en los siguientes treinta combates.	Cofres del tesoro. Se consume una unidad al usarla.
Llave absoluta	El sueño de cualquier ladrón, una llave que permite abrir todas las cerraduras de cualquier cofre o puerta	Forja. Una sola unidad disponible que no se consume al utilizarla.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 14.2. *Objetos de ayuda en la exploración de Ancient Blood. Parte 2.*

NOMBRE	DESCRIPCIÓN/ EFECTOS	SE ENCUENTRA/OBTIENE
Antorcha	Una simple antorcha que ilumina al jugador dentro de cuevas o lugares oscuros. Se consume a los 500 pasos.	Cofres del tesoro, recompensa de batalla y adquisición en tienda. Se consume una unidad al usarla.
Moneda de Opart	Moneda de gran valor acuñada en Opart. Se vende por un alto precio.	Cofres del tesoro y recompensa de batalla. No puede usarse, solo venderse en tiendas.
Lipola	Bebida típica de las tabernas de Regna. Restaura todos los PV y PA del jugador y los aliados.	Solo puede tomarse en una taberna.
Esfera pura	Esfera de un único uso que permite restaurar el árbol de habilidades del jugador.	Compra en el vendedor ambulante del mercado negro por un coste astronómico. Se puede adquirir una sola vez y se consume la unidad al utilizarla.

Fuente: Elaboración propia.

5.5.4. Armas y armaduras

Las armas son las herramientas básicas que posee el jugador para derrotar a los enemigos, sin ellas no podrá usar ni lanzar habilidades. Y las armaduras son las herramientas básicas que posee el jugador para defenderse de los enemigos. Hay numerosas armas y armaduras, cada una con distintas estadísticas base y apariencias singulares. Lo ideal para un RPG como Ancient Blood serían un total de 35 armaduras y 48 armas (8 de cada tipología de arma: espada, sable, bumerán, daga, arco y lanza).

Las armas suben de nivel y gana experiencia cuando son equipadas por un aliado durante los combates. Cada vez que un arma sube de nivel, aumentan sus atributos y/o se les añade un elemento nuevo, como la posibilidad de paralizar al enemigo. Las armas solo pueden fusionarse entre ellas cuando se han dominado (han alcanzado su máximo nivel). Por el contrario, las armaduras no pueden subir de nivel ni ser fusionadas entre ellas o con ningún otro objeto.

Las armas y las armaduras no son consumibles, es decir, pueden utilizarse de manera indefinida y no desaparecerán a menos que el jugador las venda o las fusione.

Tabla 15. *Diferentes tipos de armas en Ancient Blood y sus características.*

TIPO DE ARMA	EQUIPABLE POR	VELOCIDAD	ALCANCE	DAÑO	OBJETIVOS
Espada	Todos	Media	Corto	Medio	Único
Sable	Scarlett	Rápida	Corto	Alto	Único
Bumerán	Scarlett	Lenta	Largo	Bajo	Varios
Daga	Kisala	Media	Medio	Medio	Único
Arco	Kisala	Lenta	Largo	Bajo	Único
Cuerpo a cuerpo	Armin	Rápida	Corto/Medio	Alto	Único
Lanza	Armin	Lenta	Medio	Bajo	Varios

Fuente: Elaboración propia.

5.6. ENEMIGOS

Los enemigos que se encontrara el jugador a lo largo de su aventura son muy variados, tanto por estilos de combate como dificultad en derrotarlos. Podemos dividir los enemigos en: jefes finales, jefes intermedios, enemigos especiales y enemigos básicos.

Hay que añadir que en la Regna dónde se desarrolla la trama hay dos tipos de enemigos, los autóctonos del continente y las girghas, invasoras recientes. Los enemigos autóctonos tendrían una apariencia similar a los animales que conocemos nosotros, a excepción de algunos detalles adicionales como cuernos en un lobo.

Por otro lado, las girghas se presentan como seres de sombra, oscuros y con los ojos brillantes. Tomarían como referencias culturales de criaturas del folklore mejicano, azteca o incluso japones.

Los enemigos básicos y los jefes intermedios incluyen tanto los del primer tipo como los del segundo, mientras que los especiales incluyen únicamente los autóctonos.

Todos los enemigos son NPCs (*Non Playable Characters*), es decir, personajes no jugables por el jugador.



Figura 43. Ejemplo de lo que podría ser una girgha. Fuente: Fandom (s.f.)



Figura 44. Ejemplo de lo que podría ser una girgha. Fuente: Fandom (s.f.)

5.6.1. Enemigos básicos

Los enemigos básicos son aquellos que pueblan los ambientes de Regna y que dificultan el avance del jugador por el mapa. Sirven para que el jugador aprenda las bases del combate, y de esta manera, cuándo se encuentre con un enemigo especial, intermedio o un jefe, solo deba preocuparse de los giros inesperados de habilidad, y no de las bases de la lucha. Contra los enemigos fuertes se pone en práctica lo que se ha estado aprendiendo contra los básicos.

Además, también sirven de “muro” para que el jugador no avance en un territorio si no ha alcanzado un nivel o una fuerza determinado. De esta manera se ve obligado a retroceder hasta conseguir la experiencia necesaria para superar tales “muros”.

Los enemigos básicos, al contrario que todos los demás enemigos, son infinitos. Es decir, el jugador puede derrotar a los enemigos básicos, pero volverán a aparecer en el modo exploración de manera infinita. Solo con el uso del objeto agua bendita se puede evitar la aparición de los enemigos básicos, pero su uso es temporal.

Al ser un mundo abierto con numerosas localizaciones y ambientes, Ancient Blood requiere de una gran variedad de monstruos para que no se repitan entre los distintos niveles. Para ello se han creado catorce tipos de enemigos según su estilo de ataque y defensa:

- **Débil.** Se caracterizan por ser los enemigos con las estadísticas más bajas. No destacan en ninguna de ellas ni poseen habilidades especiales. Son los más fáciles de derrotar y se encuentran sobre todo en los niveles iniciales del juego.
- **Rápido.** Tienen una gran velocidad de movimiento y velocidad de ataque. Es difícil alcanzarlos con ataques básicos, por lo que el jugador deberá optar por el uso de habilidades de área si quiere acabar rápido la batalla.
- **Volador básico.** Se caracterizan por su capacidad de volar/levitar. Atacan con golpes cuerpo a cuerpo a su enemigo.
- **Volador tirador.** Se caracterizan por su capacidad de volar/levitar. A diferencia de los voladores básicos, los voladores tiradores atacan de lejos al enemigo.

- **Veneno**. Se caracterizan por tener ataques débiles pero que provocan el efecto de estado veneno, el cual daña progresivamente en el tiempo.
- **Acuático**. Se caracterizan por aparecer únicamente en zonas con agua.
- **Tirador**. Se caracterizan por atacar de lejos. El jugador deberá usar un arma de alto alcance para dañarlos, habilidades que permitan atacar de lejos o bien correr hacia el enemigo para atacarlo cuerpo a cuerpo.
- **Tanque básico**. Se caracterizan por tener una defensa exageradamente elevada y un ataque bajo. El tanque básico no prioriza atacar al jugador, sino proteger a los demás enemigos (sus aliados) de los ataques de este.
- **Tanque específico**. Similar al tanque básico. La única diferencia reside en que para dañarlos primero debe realizarse una acción específica, como darles por la espalda o aturdirlos.
- **Fusión**. Se caracterizan por ser tres enemigos débiles, con estadísticas muy bajas, que, al entrar en contacto, se fusionan entre sí y crean un enemigo muy poderoso. El jugador debe derrotar los tres enemigos débiles por separado antes de que estos puedan fusionarse, ya que luchar contra la fusión le supondrá un esfuerzo extra con ningún beneficio.
- **Excavador**. Se caracterizan por su habilidad de excavar túneles y esconderse en el subsuelo. Cuando están bajo tierra son invulnerables, es decir, el jugador no puede dañarlos. Pueden moverse por el subsuelo sin ningún impedimento y el jugador deberá esperar a que salgan para poder derrotarlos.
- **Teletransportadores**. Tienen la capacidad de teletransportarse en el espacio (distancias cortas), es decir, cuándo el jugador está a punto de alcanzar a un enemigo teletransportador y atacarle, este desaparece y vuelve aparecer unos metros más lejos, esquivando así los ataques. Se recomienda atacarlos con habilidades que dañen de lejos.
- **Suicidas**. Son similares en características a los enemigos básicos. La diferencia reside en que los suicidas, al bajar del 30% de puntos de salud, explotan (restando sus puntos de salud a cero) y

dañan el área de su alrededor. Antes de explotar, pasan tres segundos para que el jugador pueda alejarse, pero este deberá estar atento o la explosión le alcanzara.

- **Apoyo.** Su principal función es apoyar a sus aliados. Es decir, proteger a sus aliados de los ataques de los enemigos (en este caso de los ataques del jugador). Un enemigo de tipo apoyo es un pequeño ser que levita, persigue a un aliado enemigo y le procura un escudo. Hasta que el jugador no mate al enemigo apoyo, no podrá dañar al enemigo protegido, ya que tiene el escudo del apoyo activo.

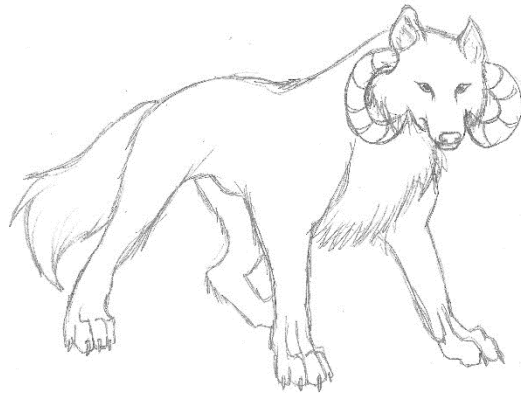


Figura 45. *Esbozo de un enemigo básico débil.*
Fuente: Elaboración propia.

Como se ha dicho, el mundo abierto de Ancient Blood requiere de gran variedad de enemigos teniendo en cuenta la gran variedad de espacios. A continuación, se muestra una tabla con dos variables, por una parte las localizaciones de los niveles a lo largo del videojuego y por otra el estilo del enemigo. De este modo se puede especificar cuantos enemigos habrá en cada hábitat y que estilo de combate tendrán. Teniendo en cuenta que por zona hay de tres a cinco enemigos de distinto estilo, da un total de 60 especies de enemigos básicos para hacer el juego variado

Tabla 16. Relación de localizaciones y numero de enemigos de cada estilo que debe haber.

Localización → Estilo del enemigo ↓	Desierto - Sur	Desierto - Norte	Pirámide	Bosque misterios	Athin – Superficie	Athin - Subsuelo	Ciénaga	Isla de Dorm - Exterior	Isla de Dorm - Cueva	Orfanato	Llanura escarlata	Bosque de Mira	Zonas acuáticas	Isla - Entrada secreta	TOTAL
Débil	2		1	1		1			1	1		1		1	9
Rápido		1			1						1				3
Volador básico				1			1			1		1			4
Volador tirador	1			1						1					3
Venoso		1					1							1	3
Acuático													5		5
Tirador	1			1		1			1	1		1			6
Tanque básico		1				1			1		1	1			5
Tanque específico			1					1				1			3
Fusión			3					3						3	9
Excavador		1			1		1								3
Teletransportador					1	1			1						3
Suicida					1			1							2
Apoyo							1				1				2
TOTAL	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	3	5	5	5	60

Fuente: Elaboración propia.

5.6.2. Enemigos especiales

Los enemigos especiales no pertenecen al transcurso de la historia principal, sino que forman parte de misiones secundarias o misiones de cazador. Aparecen una sola vez después de activar una misión específica y, al derrotarlos, esa misión se finaliza y el enemigo desaparece por siempre.

ENEMIGOS ESPECIALES DE CAZADOR

Habría un total de quince enemigos especiales de cazador, todos ellos repartidos por Regna y de distintas dificultades. Algunos ejemplos de estos enemigos serían:

- **El ladrón de tiendas**

Descripción: Una especie desconocida de marsupial que ronda el mercado de Lira día y noche. Roba sin piedad a los comerciantes y clientes.

Habilidad: Se mueve con gran agilidad por suelo y paredes. Da grandes saltos, tres veces los de un humano.

Recomendaciones: Uso de habilidades de objetivo fijo y efectos de aturdimiento y derribo.

Categoría: Bronce.

- **La plaga del Faro Norte**

Descripción: Una plaga de ratas ha aparecido en el Faro Norte del desierto de Regna, adueñándose de él e impidiendo al farero de mantener la luz encendida. Desde entonces los barcos navegan sin guía con riesgo a colisionar contra la costa.

Habilidad: Las numerosas ratas que forman la plaga se fusionan para crear un solo enemigo mucho mayor y más poderoso: el rey rata.

Recomendaciones: Se recomiendan ataques de área cuándo las ratas aún no se han fusionado para matar el mayor número de ellas. Cuántas menos ratas se unan a la fusión, menor será el poder del rey rata.

Categoría: Plata.

- **El Monstruo del Pantano**

Descripción: Se ha avistado un monstruo hecho de fango que ronda los caminos de la ciénaga de Ática. Impide el paso a los viajeros y engulle a todos aquellos que se acercan a él. Cada día que pasa aumenta su tamaño.

Habilidad: Lanza proyectiles de fango que crea con su propio cuerpo. Cuando caen al suelo, dejan un charco que ralentiza a los aliados.

Recomendaciones: Se recomiendan ataques rápidos y/o habilidades de alto alcance. Los estados alterados de en llamas y congelado no le afectan.

Categoría: Oro.

- **El Dragón de Hueso**

Descripción: Un misterioso dragón ha llegado al continente de Regna y se ha anidado en medio del desierto. A diario viaja por todo el territorio quemando y comiendo todo lo que encuentra. Se teme que llegue a la ciudad de Lira o cualquier otra población. Acabar con él es principal prioridad para todos los cazadores.

Habilidad: Lanza grandes bocanadas de fuego y deja el suelo quemado, lo que provoca el estado alterado de en llamas. Ataca con la cola y las alas, creando vientos huracanados devastadores y aturdiendo o derribando a quienes alcanza.

Recomendaciones: Se recomienda una estrategia que priorice la defensa ante los estados alterados que pueden provocar los ataques del enemigo, además de habilidades potentes que hagan gran daño en un solo golpe. Se recomienda llevar numerosos objetos de ayuda al combate para revertir los estados alterados.

Categoría: Platino.

ENEMIGOS ESPECIALES DE MISIONES SECUNDARIAS

En este apartado nos encontramos a los enemigos que forman parte de la trama secundaria: El capataz de la arena y los posibles enemigos derivados de los anuncios en los tablonés de información. Sin embargo, solo se describirán los de la primera trama ya que los de los tablonés serán enemigos básicos (anteriormente descrito) de más poder y mayor tamaño.

- **Righo**

Descripción: Es un esclavo propiedad del amo de la arena. Es el mejor luchador que tiene y el más fuerte que ha combatido en la arena. Es un hombre extremadamente musculado, armado con dos hachas y cubierto de cicatrices por todas partes. Deja de ser esclavo cuando Scarlett y Kisala ganan en la arena.

Habilidad: Su punto fuerte es la fuerza bruta. Tiene un gran daño, por lo que más de dos golpes básicos suyos pueden ser mortales.

Recomendaciones: Centrar la táctica de combate en defender el lugar de atacar. Esquivar todos los golpes posibles y solo atacarle con la seguridad de que no contraatacara al momento.

- **Kol**

Descripción: Capataz de un barco de pasajeros que en realidad es una tapadera para transportar esclavos. Kol descubrió a Scarlett colarse en su barco y como castigo la convirtió en uno de sus esclavos. Por fortuna, el barco donde viajaban se hundió y Scarlett se liberó.

La protagonista no vuelve a saber más de Kol hasta que llega a la arena de El Paso Superior. Lo ve traficando con esclavos que servirán para luchar en la arena y dar espectáculo.

Kol es un hombre de constitución fuerte, calvo y con un bigote poblado bajo la nariz. En un ojo tiene una cicatriz que le ha dejado medio ciego.

Habilidad: No tiene ninguna habilidad especial.

Recomendaciones: Cualquier estrategia de lucha es buena.

5.6.3. Jefes intermedios

Los jefes intermedios forman parte del trascurso de la historia principal, es decir, si no se derrota a un jefe intermedio, el jugador no puede avanzar en la historia. Su aparición es finita, por lo que solo pueden derrotarse una única vez.

El nivel de dificultad de un combate con un jefe intermedio es bastante más alto que los combates con los enemigos básicos que se encuentran en el mismo nivel/territorio, ya que suelen aparecer al final de cada capítulo, y al derrotarlos se desvela una pequeña pero importante parte de la historia que hace de introducción para el siguiente capítulo.

Algunos de los jefes intermedios de Ancient Blood son:

- **Bestia de la ruina de Athin**

Descripción: Aparece en el capítulo 3, atacando por sorpresa al jugador en medio de una gran plaza en las ruinas de Athin. Su cuerpo es como el de un gorila gigante, recubierto de piedra y con grabados rúnicos en toda su superficie.

Habilidad: Al iniciar el combate, tiene un escudo que lo hace invulnerable a los ataques enemigos, pero la mascota de Biggs se lo anula y entonces, el jugador, puede derrotarlo sin problemas.

Recomendaciones: Ninguna recomendación especial. Es el primer jefe intermedio contra el que se enfrenta el jugador, por lo que no es muy poderoso.

- **Teo y Tea**

Descripción: Aparece en el capítulo 4 y son dos girghas capaces de crear ilusiones. Se convierten en humanos para engañar a Scarlett y Kisala, pero cuando el engaño es descubierto, vuelven a su forma de girgha para combatir.

Habilidad: Luchan en sincronía por lo que los ataques que ejecutan son dobles, dañando dos veces a los aliados. Además, hacen uso de ilusiones en el entorno para confundir a los aliados.

Recomendaciones: Hacer uso del sistema de fijado de enemigo para no confundirse al atacar debido a las ilusiones que provoca el enemigo.

- **Gólems de piedra**

Descripción: Aparece en el capítulo 5. Son cinco gólems hechos de piedra y muy corpulentos. Al inicio están camuflados como columnas inmóviles que decoran una de las salas de la pirámide, al noreste del bosque de los misterios. Despiertan en cuándo el jugador recoge una bolsa del tesoro del suelo. Entonces, atacan sin piedad al jugador hasta que este los derrota.

Habilidad: Utilizan sus voluminosos cuerpos como armas. Se lanzan sobre los aliados y dejan que la gravedad haga su trabajo. Sus movimientos son lentos, pero hacen mucho daño y pueden llegar a confundir.

Recomendaciones: Aprovechar los dos segundos que los enemigos están indefensos tras realizar un ataque. El resto de tiempo, tratar de esquivar sus ataques.

- **Mercenario**

Descripción: Aparece en el capítulo 5. Está al servicio del señor del Paso Superior y su misión consiste en recuperar la bolsa con el tesoro en la pirámide. Quiere obtener los méritos y el dinero que le otorgará completar su objetivo, por lo que pasa por encima de todo y de todos para conseguirlo. Con lo que no cuenta es que el jugador se le adelanta en conseguir la bolsa y debe enfrentarse a él para recuperarla.

Habilidad: Su única habilidad es su agilidad. La usa para realizar ataques rápidos y precisos que dañan al jugador y pueden llegar a derribarlo y cegarlo.

Recomendaciones: No hay ninguna recomendación especial para este enemigo.

- **Monstruo de la cueva**

Descripción: Aparece en el capítulo 6. Es una especie de murciélago enorme que vive encerrado en una cueva en las montañas, ya que la luz del sol y la luna le queman. Su única forma de saber que pasa en el exterior es robando los recuerdos de aquellos que entran en su guarida.

Los aliados se topan con la bestia cuándo siguen el rastro de sangre de Gerald hasta el interior de la cueva donde vive el enemigo.

Habilidad: Es un enemigo volador, por lo que realiza ataques aéreos. Puede envenenar y paralizar a los aliados.

Recomendaciones: Se recomienda derivarlo para que caiga al suelo y así poder dañarlo. Si no, se recomiendan ataques de largo alcance.

- **Armin**

Descripción: Hay un punto en el capítulo 8 en el que Armin se revela contra Scarlett y Kisala. Se ven obligados a combatir, por lo que Armin se convierte temporalmente en un jefe intermedio.

Habilidad: Sus habilidades son las mismas que cuando es un aliado. Sin embargo, su poder es ligeramente más bajo.

Recomendaciones: No hay ninguna recomendación en especial.

- **Godoth – La Girgha Alada**

Descripción: Godoth aparece de manera recurrente en la trama principal, pero no es hasta el capítulo 10 que los aliados deben enfrentarse a él. Primero lo hacen contra su forma humana, y tras derrotarla, se convierte en la girgha alada desvelando su verdadera identidad. En su segunda forma es mucho más poderoso y un rival muy difícil de vencer.

Habilidad: Posee una gran velocidad que lo hace difícil de alcanzar. Sus ataques pueden dormir y derribar a los aliados, así como provocarles confusión. Tiene habilidades de área muy

poderosas que son difíciles de esquivar y hacen mucho daño.

Recomendaciones: Se recomiendan ataques rápidos o de largo alcance. Cuando se vea que está a punto de lanzar una habilidad de área, se recomienda cubrirse o defenderse de cualquier forma. Tres segundos expuestos a una de sus habilidades pueden matar a los aliados.



Figura 46. Referencia visual para Godoth.
Fuente: Artstation (2016b).

5.6.4. Jefe final

El jefe final es aquél que, no simplemente forma parte indispensable del transcurso de la historia principal, sino que es la pieza clave que ha iniciado el conflicto y el objetivo final del jugador. Su derrota implica el fin de la historia del videojuego, por lo que aparece en el desenlace y es finito.

El nivel de dificultad del jefe final es el más elevado de todo el videojuego, por lo que el jugador debe sudar la gota gorda para derrotarlo. El uso de estrategias y habilidades concretas es esencial para vencer al jefe final, de modo que el jugador debe hacer uso de los conocimientos que ha adquirido durante el juego para planificar una estrategia óptima para la batalla.

El jefe final de Ancient Blood es Thais Reignor en su forma de girgha, despiadado y sangriento. Como ya se ha dicho, fue transformado en la primera girgha fruto de un hechizo de magia negra que le

corrompió por siempre. Su misión era reclamar el trono de Regna, que en ese momento pertenecía a su hermano Archille, y matar a todos los que quedaban de su sangre.

Su misión fracasó cuando unos estudiosos de Mira lograron encerrarle en otro mundo y así acabar con el terror que estaba sembrando en el continente. Sin embargo, antes de ser encerrado, creó a la girgha alada, también conocida como Godoth, para que fuera sus ojos en la tierra.

Con los años elaboraron un plan para que Thais pudiera regresar a Regna y reclamar el trono, y el momento de ejecutarlo llegó con la debilidad del rey Zeldris, a quien engañaron para que abriera el portal.

Durante el tiempo que Thais estuvo encerrado en otro mundo, fue creando secuaces de todo tipo a los que se nombró girghas en Regna.

Thais es el enemigo más fuerte del videojuego de Ancient Blood. Posee ataques y habilidades de largo, medio y corto alcance. A la vez que pueden provocar numerosos estados alterados: confusión, parálisis, derribo, sueño, ceguera, envenenamiento, congelar al aliado o prenderlo en llamas.

Es un enemigo terrible contra el que se debe estar muy preparado para luchar. Solo los más poderosos saldrán victoriosos de una batalla contra él.



Figura 47. *Thais en relación de tamaño con un humano.*
Fuente: Elaboración propia.

5.7. PERSONAJES RELEVANTES NO JUGABLES

Los personajes relevantes no jugables son aquellos que tienen una importancia vital para que la historia del juego tenga sentido o, en el caso del Anciano, ayuden al jugador a adaptarse a las mecánicas. A continuación, se describen estos personajes junto a las funciones que desempeñan en el juego. Los personajes relevantes no jugables contra los que el jugador debe luchar y se consideran enemigos, no se incluyen en este apartado, sino en el anterior.

- **Rouge Aril:** El hermano pequeño de Scarlett. Es un adolescente de 11 años que fue secuestrado por las girghas el día que atacaron Virgel, pueblo donde vivía junto a su familia. Rescatar a Rouge es el detonante para que Scarlett inicie su aventura y llegue a Lira.

En el juego únicamente vemos a Rouge en los sueños de Scarlett y en capítulo 10, cuando aparece Thais. El jefe final, utiliza a Rouge como cebo para que Scarlett se vuelva contra Kisala y Armin y los mate. Sin embargo, Scarlett no pica. Thais se enfada y mata a Rouge, sin que el jugador apenas pueda conocerlo en profundidad.

- **Anciano:** Un entrañable hombre mayor que forma parte del grupo de supervivientes. Para agradecer a Scarlett su valentía en proteger al grupo de las bestias salvajes, comparte con ella su sabiduría. Esta consiste en lo que resultan ser los tutoriales de batalla y habilidades.

El anciano, que aparece únicamente en el prólogo, no tiene carga narrativa y cumple la función de personaje guía. Acompaña al jugador en sus primeros pasos y lo conecta con las mecánicas y su funcionamiento para que adquiera los conocimientos necesarios para avanzar en su aventura.

- **Eras:** El consejero real de Zeldris IV, un hombre de mediana edad con el cabello canoso. Es ambicioso y destaca por su gran arrogancia. Aun así, Lira y Regna son de las cosas más importantes para él y vive entregado a ello.

A Kisala le desagrada Eras ya que piensa que aprovechará cualquier oportunidad para derrocar a su padre y tomar el poder. A Eras no le desagradaría la situación, incluso toma a escondidas responsabilidades que corresponderían al rey como si fueran suyas propias. Sin embargo, Eras

jamás derrocaría al rey porque le rige un gran respeto por la jerarquía y la familia real, ya que se crió con el rey Zeldris cuando sus padres, igual que ellos, eran consejero y rey.

Entre sus aferes diarios está el de espiar las reuniones del rey donde no ha sido invitado. De ese modo descubre que Zeldris es en realidad una girgha que ha suplantado al verdadero rey y que conspira junto a Godoth, maestro de la Biblioteca de Mira y también girgha. Tras este acontecimiento derroca al falso rey con el pretexto de que es un impostor, sin embargo, todos los del castillo creen que lo hace por apoderarse del trono aprovechando que Kisala no está. Se equivocan.

- **Rey Zeldris IV:** El jugador (y Scarlett) jamás conoce al verdadero rey Zeldris, sino a una girgha que se hace pasar por él desde hace años. Es un hombre de mediana edad, de estatura baja y que anda arrastrando los pies y con la cabeza agachada, signo de cansancio y tristeza.

El verdadero rey Zeldris, tras el asesinato de su mujer Taliyah, abandono sus tareas como padre y rey para viajar a la biblioteca de Mira. Allí pretendía encontrar la forma de recuperar a su mujer, a lo que apareció Godoth para darle una solución. El falso maestro engaño al rey para que realizara un ritual con su sangre, lo que abrió un portal para que Thais pudiera ser liberado y regresar a Regna para romper su maldición y reclamar el trono. Sin embargo, la sangre de Zeldris no fue lo suficiente poderosa para que Thais pudiera cruzar el portal, en su lugar cientos de girghas emergieron de él y se esparcieron por el mundo sembrando el terror. El portal permaneció abierto durante años en un oasis, hasta que Kisala y Armin lo cierran.

Godoth asesinó al rey Zeldris para que no explicara nada de lo ocurrido y cómo habría levantado sospechas que el rey no regresara a Lira, una girgha capaz de crear ilusiones imito el cuerpo de Zeldris y suplanto su identidad. El falso rey regreso a Lira y escondió su extraño comportamiento (ya que no sabía cómo era Zeldris) tras un luto profundo que lo ayudo a adaptarse a la nueva vida de rey. Al final, Eras descubre el engaño y es Kisala quien lo mata.

- **Biggs:** En su juventud era el cartógrafo de Lira y se dedicó a recorrer el mundo, vivió innumerables aventuras y descubrió continentes, culturas y especies de animales que en Regna no se conocía.

Al hacerse mayor decidió retirarse de su tarea de cartógrafo y se construyó una cabaña en el bosque de los misterios, donde vive en paz y armonía con la naturaleza. Procura que nadie irrumpa maliciosamente en el bosque y cuida de los animales heridos, lo que le ha otorgado popularmente el título de guardián del bosque.

Biggs conoce a Kisala desde que era pequeña y le tiene un gran aprecio, sin embargo, se ven poco porque a Kisala no se le permite salir de Lira y a Biggs no le gustan las aglomeraciones de la ciudad.

Biggs entrega el mapamundi y varios objetos a Scarlett y Kisala cuando estas rescatan a su mascota. Las prepara para la peligrosa aventura fuera de los límites de Lira.

- **Max:** Un niño mudo y tímido de seis años, originario del Paso Superior, que llegó al orfanato de Lira donde le acogieron y le dieron un hogar. Fue víctima del ataque de unos vendidos al orfanato, saquearon todo el edificio y le prendieron fuego. Max murió junto a sus compañeros en el incendio. Sus tumbas descansan en el patio del orfanato.

Teo y Tea, las girghas que capturan a Scarlett y Kisala, despiertan una ilusión del pasado para engañarlas. Esta ilusión representa a los niños que antaño vivieron en el orfanato, entre ellos Max. La ilusión del niño parece tener conciencia propia y ayuda a Scarlett a encontrar a Kisala, que había sido encerrada tras descubrir el engaño de las girghas.

- **Señor del Paso Superior:** Su nombre real es desconocido, todos le llaman el señor del Paso. Es un hombre de mediana edad imponente, muy temperamental y que pierde los nervios con facilidad, lo que le hace impredecible y altamente peligroso. Controla todo lo que ocurre en el Paso Superior, todos quienes entran necesitan un pase especial concedido por el mismo señor del Paso tras un arduo examen.

Vive en una gran casa en el Paso Superior, sin embargo, pasa una semana al mes en su segunda residencia al sur de la ciénaga de Áticas. Allí es el anfitrión de las mejores fiestas que conoce Regna, donde es la estrella del espectáculo como *drag queen*, su verdadera pasión. Y, aunque se le da muy mal, lo aclaman por las terribles consecuencias de decirle la verdad.

- **Gerald:** Un hombre mayor, delgado y de cabello canoso que vivía en la Llanura Escarlata. Tuvo la mala suerte de enterrar su única hija por una enfermedad y, pocos años más tarde a su mujer. Esta vez debido al ataque de unas girghas.

Es un hombre alegre que sin embargo se le ve abatido por todo el dolor que ha sufrido. Es muy generoso con Scarlett y Kisala al ayudarlo, aunque ellas lo hagan sin esperar nada a cambio.

5.8. COLECCIONABLES

Hay diversas colecciones que el jugador puede contemplar a lo largo de su aventura. Estas enriquecen la historia que enmarca Regna y sirven de recuerdo para el jugador. Una vez conseguido un coleccionable queda grabado de manera permanente en el diario de viaje, consultable en cualquier momento en el modo exploración. Las colecciones disponibles son:

- **Estatuillas antiguas.** Repartidas y escondidas por el continente de Regna se encuentran unas pequeñas estatuillas de diferentes materiales que representan a personalidades del pasado. En cada una de ellas se narra un pequeño fragmento de la historia de la antigua familia real, la primera aparición de las girghas y el origen de Regna. Para descubrir todos los fragmentos el jugador deberá coleccionarlas todas.
- **Trofeos de cazador.** Por cada misión de cazador que cumpla el jugador, es decir, por cada bestia de cazador derrotada, obtendrá un trofeo en forma de medalla. Estas tendrán la forma de la bestia y serán de bronce, plata, oro o diamante según la dificultad del combate.
- **Armas, armaduras y objetos.** En esta colección se contemplan todos las armas, armaduras y objetos que han estado en posesión del jugador a lo largo del juego.



Figura 48. Referencia visual para una de las estatuillas coleccionables. Fuente: González, V. (2016).

5.9. COSTE DE DESARROLLO ORIENTATIVO

Ancient Blood debe ser considerado un videojuego de gran presupuesto. Sus numerosos escenarios, misiones, enemigos y personajes que intervienen a la historia, además de los que están para ambientar, hacen que Ancient Blood requiera de una gran inversión económica para ser desarrollado.

Fijémonos en que los juegos que cumplen las anteriores características y han triunfado en el mercado, son de compañías que disponen de grandes presupuestos: Saga The Witcher de CD Projekt RED, Horizon: Zero Down de Sony o The Legend of Zelda: Breath of the Wild de Nintendo.

Además, el tiempo de desarrollo sería de un mínimo dos años y un máximo cuatro, por esta razón en el presupuesto se han contemplado los costes para tres años de trabajo.

Veamos a continuación el presupuesto de desarrollar Ancient Blood, un videojuego con 70 horas jugables, mundo abierto y narrativa compleja.

5.9.1. Costes directos

RECURSOS HUMANOS

En este punto encontramos todos aquellos profesionales indispensables para el desarrollo del videojuego en todas sus fases. En las tareas más arduas y que requieren más horas de trabajo se ha optado por poner tres profesionales que cooperen en las tareas, de esta manera se asegura que la cualidad de trabajo no disminuya.

El coste por hora asignado a cada profesional se ha calculado a través de información del sector y una valoración de las habilidades requeridas para el trabajo y sus tareas.

Tabla 17. *Presupuesto para los recursos humanos.*

Profesionales	Horas	Coste por hora	Coste total
Productor / jefe de proyecto	4.040 h	42 €/hora	169.680 €
Guionista	480 h	25 €/hora	12.000 €
<i>Game Designer</i>	1.920 h	40 €/hora	76.800 €
Arte	2.400 h	30 €/hora	72.000 €
Ayudante de arte	2.200 h	25 €/hora	55.000 €
Diseño de Sonido	900 h	25 €/hora	22.500 €
Director Musical	750 h	30 €/hora	22.500 €
Jefe Animador y Modelador 3D (1)	3.720 h	25 €/hora	93.000 €
Animador y Modelador 3D (2)	3.720 h	20 €/hora	74.400 €
Animador y Modelador 3D (3)	3.720 h	20 €/hora	74.400 €
Analista programador	1.920 h	35 €/hora	67.200 €
Programador (1)	3.720 h	20 €/hora	74.400 €
Programador (2)	3.720 h	20 €/hora	74.400 €
Programador (3)	3.720 h	20 €/hora	74.400 €
QA (<i>Quality Assurance</i>)	650 h	18 €/hora	11.700 €
TOTAL			974.380 €

Fuente: Elaboración propia.

RECURSOS TÉCNICOS

En este punto se contemplan todos los recursos técnicos que los profesionales necesitaran para realizar sus respectivas tareas. Se dividen en el hardware y el software.

En el hardware se ha establecido un periodo de amortización de cuatro años (48 meses), tiempo en el que un ordenador recién comprado se queda atrás en comparación a las nuevas tecnologías del mercado. Así pues, para calcular el coste amortizado se ha utilizado el siguiente método (ejemplo aplicado sobre los PC sobremesa de la tabla 18):

Consideraciones: Duración del proyecto/ Tiempo de uso = 36 meses.

Periodo de amortización = 4 años = 48 meses.

$$\text{Coste amortizado} = \frac{13.188,78}{48} = 274,77 \times 36 = 9.891,58 \text{ euros}$$

Tabla 18. Presupuesto para los recursos técnicos. Hardware.

<i>Hardware</i>		Unida -des	Coste / unidad	Coste total (suma unidades)	Coste amortizado (suma unidades)
PC Sobremesa	<i>Equipo AMD Ryzen 7 2700X 4.3 Ghz con Windows 10 64Bits</i>	6	2.198,13 €	13.188,78 €	9.891,58 €
PC Portátil	<i>LG 29WK500-P 29" LED IPS FullHD UltraWide</i>	3	199,99 €	599,97 €	449,98 €
Monitor	<i>Asus D540NA-GQ059 Intel Celeron N3350 con W10 64Bits</i>	6	229 €	1.374 €	1.030,50 €
Teclado	<i>Tacens Mars Gaming MAK1</i>	6	7,67 €	46,02 €	34,52 €
Ratón	<i>Tacens Mars Gaming MAM0 2800 DPI</i>	9	4,99 €	44,91 €	33,68 €
Auriculares	<i>Mars Gaming MAH0+</i>	2	7,45 €	14,90 €	11,18 €
Tableta dibujo	<i>Gamon PD1560</i>	1	369,99 €	369,99 €	84,80 €
Consola	<i>PS4 Slim 500 Gb + Mando DUALSHOCK™ 4</i>	1	294,50 €	294,50 €	67,50 €

TOTAL **11,603,74 €**

Fuente: Elaboración propia.

En lo referente al software la gran mayoría de programas seleccionados son de licencia gratuita, aunque con ciertas normas que se deben acatar. Por ejemplo, actiTIME solo puede ser usado por tres usuarios, si se utilizan más, se pagan. O Unreal Engine 4 que deja el software gratuito a las desarrolladoras a cambio de un pequeño porcentaje de las ventas de las copias.

Y después nos encontramos con Adobe Photoshop, FL Studio y el kit de desarrollo de PS4, que establecen una única condición: pagar sus licencias.

Tabla 19. Presupuesto para los recursos técnicos. Software.

<i>Software</i>		Unidades	Coste / unidad	Características	Coste total (por 36 meses)
Gestión y planificación del proyecto	actiTIME	1	Gratuito	Licencia para 3 usuarios	0 €
Framework para desarrollar el videojuego	Unreal Engine 4	4	Gratuito	Descarga para un usuario	0 €
Edición/ Modelador 3D	Blender	3	Gratuito	Descarga para un usuario	0 €
Edición/ Creación de gráficos 2D y texturas	Adobe Photoshop	1	659,88 €/año	Licencia para un usuario	659,88 €
Edición de sonido y masterización	FL Studio	1	189 €	Licencia para un usuario	189 €
Kit de desarrollo	Kit de desarrollo PlayStation 4	1	2.500 €	Licencia única	2.500 €
TOTAL					3.348,88 €

Fuente: Elaboración propia.

RECURSOS VARIOS

Los recursos varios incluyen el copyright del juego una vez desarrollado y del documento de diseño y todos las ilustraciones y dibujos que este contenga. También está el precio para poder vender las copias digitales para PC en Steam, que incluye: la licencia para poder abrir una cuenta propia en la plataforma, los servicios de Steam para evaluar el videojuego y garantizar un mínimo de calidad y la posterior distribución digital hacía los consumidores.

Tabla 20. *Presupuesto para recursos varios.*

<i>Concepto</i>	Unidades	Coste / unidad	Coste total (suma unidades)
Licencia para vender en Steam	1	100 €	100 €
Copyright Juego Básico	1	139 €	139 €
Copyright Doc + Imágenes (para el DDJ)	1	229 €	229 €
Imprevistos varios	1	20.000 €	20.000 €
TOTAL			20.468 €

Fuente: Elaboración propia.

PUBLICIDAD

La tarea publicitaria de un videojuego es uno de los factores clave para obtener beneficios. Por eso se destinarán 14.000 € a este apartado con tal de:

1. Contratar a *gamers* que jueguen a la beta del juego y lo enseñen a sus seguidores a modo de reclamo.
2. Pagar la entrada/*stand* a festivales y ferias de videojuegos para dar a conocer el producto.
3. Crear una cuenta en la red social de Instagram, dónde un gestor de medios publique contenidos (tráiler, bocetos, modelados 3D, etc.) e interactúe con los posibles compradores del videojuego. Esta tarea empezaría cinco meses antes del lanzamiento, con tal de conseguir el máximo de difusión posible para ese día, y se prolongaría hasta tres meses después.

Tabla 21. *Presupuesto para la publicidad.*

<i>Concepto</i>	Unidades	Coste / unidad	Coste total (suma unidades)
Gamplay hecho y promocionado por un <i>gamer</i>	7	550 €	3.850 €
Entrada a ferias y festivales	5	650 €	3.250 €
Gestor de redes sociales (especializado en Instagram)	1	6.900€	6.900 €
TOTAL			14.000 €

Fuente: Elaboración propia.

5.9.2. Costes indirectos

Este punto contempla aquellos gastos fijos por servicios de terceros que la desarrolladora requeriría, es decir, una pequeña oficina donde los profesionales puedan trabajar con todos los servicios indispensables cubiertos: luz, agua, gas e internet.

Tabla 22. *Presupuesto para los gastos fijos de servicio.*

Concepto	Coste al mes	Coste total (36 meses)
Oficina en Barcelona	175 €/mes	5.775,00 €
Movistar Fibra Óptica 600Mb	26,90 €/mes IVA inc.	887,70 €
Agua - Aigües de Barcelona	59,74 €/mes	1.971,42 €
Luz + Gas – Holaluz tarifas Sin Sorpresas + HolaGas 3.2	105,21 €/mes	3.471,93 €
TOTAL		12.106,05 €

Fuente: Elaboración propia.

5.9.3. Estimación total de costes

Sumando el total del precio de los anteriores puntos obtendríamos que, el coste total para desarrollar el videojuego de Ancient Blood en 36 meses de trabajo, sería de unos 1.015.458,40 €.

Tabla 23. *Presupuesto total orientativo para el desarrollo de Ancient Blood.*

Costes Directos	Coste total (por 36 meses)
Recursos humanos	974.380 €
Recursos técnicos – Hardware	11.603,74 €
Recursos técnicos – Software	3.348,88 €
Recursos varios	20.468 €
Publicidad	14.000 €
COSTES DIRECTOS TOTAL	1.003.352,348 €
Costes Indirectos	Coste total (por 36 meses)
Gastos fijos de servicios	12.106,05 €
COSTES INDIRECTOS TOTAL	12.106,05 €
<hr/>	
ESTIMACIÓN TOTAL DE COSTES	1.015.458,40 €

Fuente: Elaboración propia.

5.9.4. Precio al público de las copias digitales

VENTA DE COPIAS DIGITALES AL PÚBLICO PARA CUBRIR COSTES EN LA PLATAFORMA DE PC

Para cubrir costes y obtener beneficios, con únicamente la venta de las copias para PC, necesitamos vender un determinado número de copias. El precio por copia será de 39,99€. Debemos tener en consideración que un 5% del precio de cada copia (2 €) irán destinados a Epic Games, que nos cede la licencia de su *software* Unreal Engine 4, a cambio de este porcentaje de las ventas.

Ahora calculemos el número de copias a vender para cubrir los costes:

- Consideraciones:*
- Beneficios por copia vendida → 39,99 € - 2 € = **37,99 €**
 - Cifra a superar para tener beneficios → 1.015.458,40 €
 - Número de copias para obtener beneficios → X

$$37,99 \text{ €} \times X = 1.015.458,40 \text{ €}$$

$$X = \frac{1.015.458,40 \text{ €}}{37,99 \text{ €}}$$

$$X = 26.729,623 \approx \mathbf{26.730 \text{ copias}}$$

De modo que, vendiendo 26.730 copias de Ancient Blood para PC, lograríamos cubrir los gastos del proyecto. Y a partir de la copia 26.731, obtendríamos los primeros beneficios.

VENTA DE COPIAS DIGITALES AL PÚBLICO PARA CUBRIR COSTES EN LA PLATAFORMA DE PS4

Similar al anterior método, podemos calcular las copias que vender de PS4 para cubrir los costes del proyecto y obtener los primeros beneficios (también se descuenta el 5% que corresponde a Epic Games). Aun así, debemos tener una consideración extra, ya que la plataforma de venta (PlayStation Store) se lleva un 11% fijo de cada copia vendida (4,40 €). Calculemos ahora las copias a vender para cubrir costes y obtener beneficios:

Consideraciones: - Beneficios por copia vendida $\rightarrow 39,99 \text{ €} - 2 \text{ €} - 4,40 \text{ €} = \mathbf{33,59 \text{ €}}$

- Cifra que superar para tener beneficios $\rightarrow 1.015.458,40 \text{ €}$

- Número de copias para obtener beneficios $\rightarrow X$

$$33,59 \text{ €} \times X = 1.015.458,40 \text{ €}$$

$$X = \frac{1.015.458,40 \text{ €}}{33,59 \text{ €}}$$

$$X = 30.230,973 \approx \mathbf{30.231 \text{ copias}}$$

Vemos que será necesario vender 12.415 copias para cubrir costes. Y a partir de la copia 12.416, aparecerán los primeros beneficios.

VENTA DE COPIAS DIGITALES PARA CUBRIR COSTES EN PC Y PS4

Así pues, teniendo en cuenta que el juego se distribuirá para PC y PlayStation 4 simultáneamente, y con un precio de 39,99 € al mercado, será necesario vender unas 15.500 copias en cada plataforma para cubrir los gastos del proyecto y obtener los primeros beneficios.

6. CONCLUSIONES

En un inicio la idea era hacer el concepto de un videojuego, por lo que el proyecto era muy general. Tras un tiempo de elaborar la contextualización de este documento se fue descubriendo que el formato ideal a seguir era el del Documento de Diseño de Juego (DDJ). Así pues, fue ese formato la guía y la pauta para ir delimitando los aspectos y la historia que formarían parte de Ancient Blood.

Sin embargo, por el camino aparecieron varios problemas y observaciones a tener en cuenta en futuros proyectos similares o en la futura ampliación/mejora de este mismo. El primero fue la cantidad de trabajo que requiere la creación de un RPG de mundo abierto con un universo ficticio creado desde cero. En el sector profesional, los diseñadores de videojuegos tardan de media entre uno y tres años para hacer DDJ completo, ya que son tareas laboriosas que se basan en el sistema de ensayo error para que no quede ningún hilo suelto. E incluso, son equipos de dos o tres personas quienes se dedican exclusivamente a realizar la tarea. En este caso se ha dispuesto de seis meses y de una única persona para crear el proyecto, por lo que se ha visto en obligación de eliminar los apartados que se consideraban menos irrelevantes para un DDJ. Algunos de estos apartados podrían ser: texturas de personajes y creación de ambientes. Además, para su realización, también se requería de recursos y conocimientos técnicos como el modelado 3D que no se poseían y que no se disponía del tiempo suficiente para aprender.

Otro problema con el que se ha topado ha sido durante la realización del presupuesto. La idea original era que Ancient Blood fuera un proyecto indie, es decir, de bajo presupuesto. Pero a medida que se iban contemplando los recursos necesarios para su desarrollo, el presupuesto iba aumentando desmesuradamente. Y no es porque esté mal planteado, sino porque el mundo abierto de Regna requiere de grandes escenarios modelados a mano y esto, a su vez, requiere de muchos profesionales, tiempo y recursos para que pueda realizarse con la calidad deseada. Así pues, Ancient Blood planteado en los inicios como un videojuego de bajo presupuesto, ha acabado siendo todo lo contrario.

Así pues, la conclusión global de este proyecto es que solo es el inicio de un proyecto más grande. Se ha logrado una base para Ancient Blood que se irá ampliando a lo largo de los años, pudiendo dedicar más tiempo a cada uno de los apartados hasta crear un proyecto completamente sólido, con un

universo enorme que contemple todos los detalles y unos personajes principales carismáticos y con un gran progreso tanto personal como en jugabilidad. Además de la creación conceptual de cada uno de los enemigos, con especial énfasis al jefe final, al que no se ha podido dedicar todas las horas deseadas.

Hay que añadir que con el tiempo se podrán adquirir los conocimientos que se han echado en falta durante la elaboración del DDJ y que están directamente relacionados con la creación de videojuegos: dibujo, diseño, modelado, programación, color, iluminación y acabados en 3D. De esta forma el contenido visual que acompañe e ilustre Ancient Blood será mucho mayor y más descriptivo, lo que atraerá a posibles inversores y desarrolladoras.

Así pues, este trabajo de final de grado ha ayudado a nacer a Ancient Blood, que con los años crecerá hasta llegar a ser lo que todos los diseñadores de videojuegos quieren: un producto para el público con el que se pueda disfrutar, vivir aventuras y crear un bonito recuerdo que dure el resto de sus vidas.

7. BIBLIOGRAFÍA

[Documentos impresos]

Gil, A. y Vida, T. (2007). *Los videojuegos* (1ª ed.). Barcelona: Editorial UOC.

González, D. (2011). *Diseño de Videojuegos: Da forma a tus sueños* (1ª ed.). Madrid: Ra-Ma.

Martínez, I. (2015). *Análisis narrativo del guion de videojuego* (1ª ed.). Madrid: Editorial Síntesis.

Morris, D. y Rollings, A. (2004). *Game Architecture and Design: A new edition* (1st ed.). United States of America: New Riders Games.

Rogers, S. (2018). *Level Up. Guía para ser un gran dissenyador de videojuegos* (1ª ed.). Madrid: Parramon.

Rouse, R. (2004). *Game Design: Theory & Practice* (2nd ed.). Plano: Wordware.

Schell, J. (2008). *The art of game desing: A book of lenses* (1st ed.). San Frandisco, California: Morgan Kaufmann.

[Páginas Web]

3djuegos (2018, septiembre 20). *Fin de ciclo: PS Vita cesa su producción en Japón en 2019*. Recuperado 19 enero 2019, de: <https://www.3djuegos.com/noticias-ver/185827/fin-de-ciclo-ps-vita-cesa-su-produccion-en-japon-en-2019/>

Artstation (2015). *Santuario de Marco Gorlei*. [Imagen digital]. Recuperado 06 mayo 2019, de: <https://www.artstation.com/artwork/ArJbz>

Artstation (2016a). *Personal work de Sanghyun Kam*. [Imagen digital]. Recuperado 05 mayo 2019, de: <https://www.artstation.com/artwork/2WEa>

Artstation (2016b). *Random elves de Helga Sable*. [Imagen digital]. Recuperado 01 junio 2019, de: <https://www.artstation.com/artwork/6BxA6>

Artstation (2017). *Salones del capitolio de Robby Jhonson*. [Imagen digital]. Recuperado 05 mayo 2019, de: <https://www.artstation.com/artwork/k3Ryd>

Artstation (2018a). *Forest of Erya de Anastasia Shiyankova*. [Imagen digital]. Recuperado 16 mayo 2019, de: <https://www.artstation.com/artwork/nk1b1>

Artstation (2018b). *Orfanato de fantasía de Cem Alpay*. [Imagen digital]. Recuperado 06 mayo 2019, de: <https://www.artstation.com/artwork/KxPvB>

Assis, M. y Gómez, J. (2012). *Estudio Videojuegos, educación y desarrollo infantil. Fase cuantitativa*. Recuperado 14 enero 2019, de: <http://slidegur.com/doc/91459/estudio-videojuegos--educaci%C3%B3n-y-desarrollo-infantil-fase>

Asociación Española de Videojuegos (s.f.). *El código PEGI*. Recuperado 19 enero 2019, de: <http://www.aevi.org.es/documentacion/el-codigo-peg/>

Asociación Española de Videojuegos (2016, marzo 04). *Los videojuegos, claves en el futuro de la enseñanza*. Recuperado 14 enero 2019, de: <http://www.aevi.org.es/los-videojuegos-claves-futuro-la-ensenanza/>

Asociación Española de Videojuegos (2017a). *Anuario de la industria del videojuego 2017*. Recuperado 19 enero 2019, de: http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/05/ES_libroblanco_online.pdf

Asociación Española de Videojuegos (2017b). *Anuario de la industria del videojuego 2017*. [Imagen digital]. Recuperado 19 enero 2019, de: http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/05/ES_libroblanco_online.pdf

Asociación Española de Videojuegos (2017c). *Libro blanco de los esports en España*. Recuperado 19 enero 2019, de: http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/05/ES_libroblanco_online.pdf

Belshaw, K. (2016). *Concept Art of Game of Thrones Season VI*. [Imagen digital]. Recuperado 06 mayo 2019, de: <https://www.kbelshaw.com/albums/1371216>

Cabrera, M. J., González, J., Gutiérrez, F. y Padilla, N. (s.f.). *Diseño de Videojuegos Educativos Multijugador. Una Visión desde el Aprendizaje Colaborativo*. Recuperado 19 enero 2019, de: http://www.citafgr.org/cita/activos/texto/wfgsr_articulo_0126_1051.pdf

Crawford, C. (1982). *The Art of Computer Game Design*. Recuperado 19 enero 2019, de: https://www.digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf

Deviantart (2014). *Castillo de Mibailova N*. [Imagen digital]. Recuperado 06 mayo 2019, de: <https://www.deviantart.com/nm-art/art/Castle-505274000>

Deviantart (2015). *Templo interior de Alexander Thümler*. [Imagen digital]. Recuperado 05 mayo 2019, de: <https://www.deviantart.com/atarts/art/Temple-Interior-560692695>

Esports, AS (2018). *Los 5 mejores momentos de los esports 2018*. [Imagen digital]. Recuperado 27 enero 2019, de: https://esports.as.com/industria/mejores-momentos-esports-2018_0_1202879704.html

Fandom (s.f.). *Kingdom Hearts Wiki. Heartless*. [Imagen digital]. Recuperado 01 junio 2019, de: <https://kingdomhearts.fandom.com/wiki/Heartless>

Fandom (s.f.). *Zelda Wiki. Seres de las Sombras*. [Imagen digital]. Recuperado 01 junio 2019, de: https://zelda.fandom.com/es/wiki/Seres_de_las_Sombras?file=Ser_de_las_Sombras.png

Fernández, L., Morales, A., Nava, C. y Rey, M. (2010). Procesos de desarrollo para videojuegos. CULCyT: *Cultura Científica y Tecnológica*, 36-37, 25-39. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3238114.pdf>

González, V. (2016). *Palmira-estatuilla-antigua*. [Imagen digital]. Recuperado 28 febrero 2019, de: <http://bohemia.cu/cultura/2016/05/palmira-la-novia-del-desierto/attachment/palmira-estatuilla-antigua/>

GooglePlay (s.f.). *Clash of Clans*. Recuperado 19 enero 2019, de: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.supercell.clashofclans>

Guiñón, A. (2019, enero 15). *Llega una oleada de grandes patrocinios a los esports*. Recuperado 19 enero de 2019, de: https://esports.as.com/industria/oleada-grandes-patrocinios-esports_0_1209479045.html

How Long to Beat (s.f.). Recuperado 19 enero 2019, de: <https://howlongtobeat.com/>

Institut Català de les Empreses Culturals – issuu. (2016). *Empreses de videojocs a Catalunya 2016*. Recuperado 19 enero, de: https://issuu.com/icec_generalitat/docs/160615_llibretvideojoc

Institut Català de les Empreses Culturals – issuu. (2017). *Empreses de videojocs a Catalunya 2017*. Recuperado 19 enero, de: https://issuu.com/icec_generalitat/docs/empreses_videojocs_catalunya_2017

Institut Català de les Empreses Culturals – issuu. (2019). *Empreses de videojocs a Catalunya 2019*. Recuperado 19 enero, de: https://issuu.com/icec_generalitat/docs/empreses_de_videojocs_a_catalunya_2

Jackson P., Osborne B. M., Walsh F. (Productores) y Jackson P. (Director). (2002). *The Lord of the Rings: The Two Towers*. [Imagen digital]. Nueva Zelanda: Wingut Films.

Jeff Brown Graphics (2016). *Coastal Castle*. [Imagen digital]. Recuperado 05 mayo 2019, de: <http://jeffbrowngraphics.com/project/coastal-castle/>

Kingdom Hearts (s.f.). *Kingdom Hearts 3. Página principal*. [Imagen digital]. Recuperado 16 mayo 2019, de: <https://www.kingdomhearts.com/3/es/home/>

League of Legends (s.f.). *Región de Agua de Sentina. Galería de imágenes*. [Imagen digital]. Recuperado 16 mayo 2019, de: https://universe.leagueoflegends.com/en_GB/region/bilgewater/?mv=image-gallery

Level-5 (s.f.). Ni No Kuni II. *Controles PS4*. [Imagen digital]. Recuperado 11 febrero 2019, de: <https://ssl.level5.co.jp/game/ninokuni2/ps4/manual/es/howtoplay02.html>

Morales, E. (2012). *El reconocimiento institucional español de los videojuegos como industria cultural: propuestas para crear industria*. *Derecom*, 11, 17-33. Recuperado 19 enero 2019, de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4331067.pdf>

Newzoo (2018, julio 18). *Spain Games Market 2018*. Recuperado 19 enero 2019, de: <https://newzoo.com/insights/infographics/spain-games-market-2018/>

PlayStation (s.f.). PlayStation VR. Recuperado 19 enero 2019, de: <https://www.playstation.com/es-es/explore/playstation-vr/games/>

Plunkett, L. (2013). *Arte conceptual que va de Halo 4 a Guild Wars 2 y viceversa*. [Imagen digital]. Recuperado 05 mayo 2019, de: <https://kotaku.com/concept-art-that-goes-from-halo-4-to-guild-wars-2-and-b-5987771>

Real Academia Española. (s.f.a). Juego [artículo enmendado]. En *Diccionario de la lengua española* (avance de la 24.^a ed.). Recuperado 14 enero 2019, de: <http://dle.rae.es/?id=MaS6XPk>

Real Academia Española. (s.f.b). Videojuego [artículo enmendado]. En *Diccionario de la lengua española* (avance de la 24.^a ed.). Recuperado 14 enero 2019, de: <http://dle.rae.es/?id=bmnbNU7>

Requena, C. (2014). *Análisis de la industria del videojuego en España* [Trabajo de Fin de Grado. Universitat Politècnica de València, València]. Recuperado 19 enero 2019, de: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/45702/Trabajo%20final%20carrera.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sony Interactive Entertainment (2019, enero 7). *PlayStation 4 sales surpass 91.6 million units worldwide after the strong holiday season*. Recuperado 19 enero 2019, de: <https://www.sie.com/en/corporate/release/2019/190108.html>

Thatgamecompany (s.f.). *Journey*. *Página principal*. [Imagen digital]. Recuperado 16 mayo 2019, de: <http://thatgamecompany.com/journey/>

Tylor V. (Guionista) y Petrarca D. (Director). (2012). *Garden of Bones* [Imagen digital]. En Benioff, D. y Weiss, D.B. (Productores), Juego de tronos. Nueva York: HBO.

The Witcher (s.f.). *The Witcher 3*. *Página principal*. [Imagen digital]. Recuperado 16 mayo 2019, de: <https://thewitcher.com/en/witcher3>

Tumblr (2018). *Infinite solstice de Beeple*. [Imagen digital]. Recuperado 06 mayo 2019, de: <https://beeples.tumblr.com/post/162383553239/infinite-solstice>

Ubisoft (s.f.). *Assassins Creed Origins*. *Página principal*. [Imagen digital]. Recuperado 16 mayo 2019, de: <https://www.ubisoft.com/es-es/game/assassins-creed-origins/>

Unity (s.f.). *Página principal*. Recuperado 28 marzo 2019, de: <https://unity.com/>

Unreal Engine (s.f.). *¿Qué es Unreal Engine?* Recuperado 28 marzo 2019, de: <https://www.unrealengine.com/en-US/what-is-unreal-engine-4>

Vandal (2015). *Imágenes de Gears of War. Ultimate edition*. [Imagen digital]. Recuperado 19 enero 2019, de: <https://vandal.elespanol.com/imagenes/xbone/gears-of-war-ultimate-edition/30941#p-13>

Vandal (2016a). *Imágenes de Dragon Quest Heroes II*. [Imagen digital]. Recuperado 19 enero 2019, de: <https://vandal.elespanol.com/imagenes/ps4/dragon-quest-heroes-ii/30292#imagen230>

Vandal (2016b). *Imágenes de Battlefield 1*. [Imagen digital]. Recuperado 19 enero 2019, de: <https://vandal.elespanol.com/imagenes/ps4/battlefield-1/38897#imagen130>

VGChartz (s.f.a). *iOS*. Recuperado 19 enero 2019, de: <http://www.vgchartz.com/platform/41/ios/>

VGChartz (s.f.b). *Microsoft Windows*. Recuperado 19 enero 2019, de: <http://www.vgchartz.com/platform/48/microsoft-windows/>

VGChartz (s.f.c). *Nintendo 3DS*. Recuperado 19 enero 2019, de: <http://www.vgchartz.com/platform/42/nintendo-3ds/>

VGChartz (s.f.d). *Nintendo Switch*. Recuperado 19 enero 2019, de: <http://www.vgchartz.com/platform/83/nintendo-switch/>

VGChartz (s.f.e). *Platform Totals*. Recuperado 19 enero 2019, de: http://www.vgchartz.com/analysis/platform_totals/Hardware/Global/

VGChartz (s.f.f). *PlayStation 4*. Recuperado 19 enero 2019, de: <http://www.vgchartz.com/platform/69/playstation-4/>

VGChartz (s.f.g). *PlayStation Vita*. Recuperado 19 enero 2019, de: <http://www.vgchartz.com/platform/43/playstation-vita/>

VGChartz (s.f.h). *Wii U*. Recuperado 19 enero 2019, de: <http://www.vgchartz.com/platform/47/wii-u/>

VGChartz (s.f.i). *Xbox One*. Recuperado 19 enero 2019, de: <http://www.vgchartz.com/platform/68/xbox-one/>

Zelda (s.f.). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Características. [Imagen digital]. Recuperado 16 mayo 2019, de: <https://www.zelda.com/breath-of-the-wild/es/features/>

[Videojuegos mencionados]

Arena of Valor: Arena 5v5 (Versión 1.29.1.2, 2017). Tencent Games

Armello (2015). League of Geeks

Assasin's Creed Origins (2017). Ubisoft

Astebreed: Definitive Edition (2014). Edelweiss

Astro Boy: Omega Factor (2005). Treasure

Battlefield 1 (2016). DICE

Call of Duty Saga (2003-2019). Infinity Ward

Castle Crashers (2012). The Behemoth

Celeste (2018). Matt Makes Games

Centipede (1999). Hasbro

Clash of Clans (Versión 11.446.24, 2012). Supercell

Crusader Kings (2004). Paradox

Dota 2 (2013). Valve

Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age (2019). Square Enix

Dragon Quest Heroes II (2017). Omega Force

Farmville (2009). Zynga

FIFA 19 (2018). EA Sports

FIFA Manager 14 (2013). Bright Future

Gears of War: Ultimate Edition (2016). Microsoft

Grand Theft Auto V (2015). Rockstar Games

Halo (2002). Bungie Software

Horizon: Zero Down (2017). Guerrilla Games

Ico (2002). SCEI

Ikaruga (2002). Treasure

Journey (2015). Thatgamecompany

Kingdom Hearts III (2019). Square Enix

The Abbey of Crime Extensum (2016). Daniel Celemín, Manuel Pazos

League of Legends (2009). Riot Games

LittleBigPlanet (2008). Media Molecule

Manager de Liga (2000). Codemasters

Mario Kart 8 (2014). Nintendo

Mario Kart 8 Deluxe (2017). Nintendo

Max Payne (2004). Rockstar Studios

Minecraft (Versión 1.11.4.2, 2011). Mojang

MLB The Show 19 (2019). Sony Interactive Entertainment San Diego Studio

Mortal Kombat (2011). Games Chicago

Myst (2006). Cyan Worlds

NBA 2K 19 (2018). Visual Concepts

Party Wave (Versión 1.2, 2012). Mistwalker

Playerunknown's Battlegrounds (2017). In-house

Pokémon X/Y (2013). Nintendo

Red Dead Redemption (2010). Rockstar San Diego

Resident Evil: Umbrella Corps (2016). Capcom

Rogue Galaxy (2007). Level 5

Rugby League Live (2010). Big Ant Studios

Shaun White Snowboarding (2008). Ubisoft

Sekiro: Shadow Die Twice (2019). FromSoftware

ShenMue (2000). Yu Suzuki, AM#2

Shovel Knight (2014). Yacht Club Games

The Elder Scrolls V: Skyrim (2011). Bethesda Softworks

Space Invaders (1978). Taito Corporation

Street Fighter (1987). Capcom

Super Mario Bros (1985). Nintendo

Super Mario Run (Versión 3.0.13, 2016). Nintendo

The Legend of Zelda: Breath of The Wild (2017). Nintendo

The Sims 3 (2010). Maxis

The Witcher 3: Wild Hunt (2015)

Tony Hawk's (2010). Activision

Vanquish (2010). Platinum Games

Worms World Party (2001). Team 17

Zynga Poker (Versión 21.73, 2007). Zynga

[Películas mencionadas]

Jackson P., Osborne B. M., Walsh F. (Productores) y Jackson P. (Director). (2002). *The Lord of the Rings: The Two Towers* [Película]. Nueva Zelanda: Wingut Films.

[Series mencionadas]

Tylor V. (Guionista) y Petrarca D. (Director). (2012). Garden of Bones [Capítulo de serie de televisión]. En Benioff, D. y Weiss, D.B. (Productores), *Juego de tronos*. Nueva York: HBO.