

LA INFECCIÓN DEL ESPÍRITU:

GAME DESIGN DOCUMENT

Realizado por:

ADRIÁN DE JESÚS DELGADO SILVERA

Tutor del TFG:

Dr. JUAN JOSÉ VARGAS IGLESIAS



Trabajo de Fin de Grado en Comunicación Audiovisual

Universidad de Sevilla

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN AL TFG	1
Objetivo	1
Breve justificación:.....	1
Documentación previa:	2
<i>Génesis</i>	<i>2</i>
<i>El Futuro de Nuestra Mente</i>	<i>2</i>
<i>Understanding Videogames</i>	<i>2</i>
<i>The Expressive Power of Videogames</i>	<i>3</i>
Entrevista: Julia Díaz Sánchez.....	3
<i>Hollow Knight.....</i>	<i>4</i>
<i>Celeste</i>	<i>6</i>
<i>The Binding of Isaac</i>	<i>8</i>
¿Qué es un GDD? Metodología y fases de desarrollo	10
Estructura de un GDD.....	11
INTRODUCCIÓN DEL GDD	13
Ficha Técnica.....	13
Título.....	13
Duración.....	14
Duración del título.....	14
Motor.....	14
Plataforma de lanzamiento.....	15
Género y subgéneros.....	15
Tipo de arte.....	16
N.º de jugadores y posibilidad de online.....	16
Idea, tema y ambientación	17
Idea.....	17
Tema.....	17
Ambientación.....	17
DOCUMENTOS DE GUION	22
Sinopsis	34
Sinopsis Comercial.....	¡Error! Marcador no definido.
Sinopsis detallada.....	¡Error! Marcador no definido.
Justificación de los elementos narrativos.....	66
ARTE	82
Moodboards de referencia	22

GLD	88
MECÁNICAS	89
BIBLIOGRAFÍA	95

INTRODUCCIÓN AL TFG

Objetivo

El objetivo de este Trabajo Final de Grado es desarrollar el *Game Design Document* (en adelante, GDD) de un videojuego que sirva para dar a conocer entre sus jugadores la ansiedad y las causas que la provocan, mediante *insights*.

Breve justificación:

En los últimos años, el diálogo público acerca de la salud mental se ha vuelto extremadamente relevante. El tratamiento de problemas como el estrés o la depresión se han desprendido de una serie de tabúes que han perseguido a la psicología por muchísimo tiempo. Así mismo, la figura del psicólogo ya no es la de una persona que trata con gente loca, sino que se considera un experto perteneciente a una rama de la salud que trata problemas que tienen una cierta cotidianidad.

Aun así, con la reciente llegada de una pandemia global, he descubierto, en mi entorno más cercano y en mí mismo, ciertas carencias en lo que a gestión psicológica se refiere. No pretendo trivializar el daño que esta crisis ha provocado en otras ramas de la salud, simplemente trato de poner de manifiesto lo peligroso que resulta el desconocimiento en el campo psicológico. Debido a esto, llegué a la conclusión de querer hacer un videojuego que pueda formar a sus jugadores al respecto.

La gamificación, como proceso comunicativo, ha sido explorada con cierta continuidad durante algunas décadas con resultados satisfactorios. El éxito de la gamificación se asocia, principalmente, a la capacidad inmersiva que logra el jugador. Resulta que el proceso de focalización se ve incrementado por unas características propias del videojuego, a las cuales, de forma general, la englobamos en los términos mecánicas (e incluso términos más abstractos, como *gameplay*).

Tampoco pretendo esconder mi amor por el formato. El videojuego me ha acompañado toda mi vida y he experimentado experiencias narrativas únicas. Obras como *Undertale*, *Papers Please*, *Limbo* o *Celeste* me han hecho tener un grado de compromiso con la narrativa que me ha desarmado completamente ante su mensaje.

Teniendo en cuenta que el objetivo de esta obra es la introspección, considero que un medio que se caracteriza por su capacidad inmersiva es lo más idóneo, al margen de mis gustos personales.

Documentación previa:

Para llevar este documento a cabo, se ha partido desde tres áreas de documentación: en primer lugar, videojuegos; en segundo lugar, asesoramiento de una estudiante de psicología y, en tercer lugar, diversos libros que han sentado la base estructural de este proyecto.

Génesis

El trabajo de Fin de Grado de Ignacio Pérez es una buena base estructural desde la que partir este proyecto. Si bien presenta cierta carencia en el aspecto del diseño gráfico y está orientada como una narrativa lineal, su esquema estructural es bastante sólido.

El Futuro de Nuestra Mente

Este libro es el germen de muchos elementos simbólicos de este TFG. Kaku aborda el avance científico en el campo de la psicología y divaga, a través de resultados probados, sobre los usos futuros que podrían desencadenar dichas tecnologías.

Kaku, en su labor didáctica y divulgativa, ofrece al lector una pequeña aproximación a grandes hechos de la psicología a la par que muestra un poético discurso esperanzador, como es costumbre en sus otros libros.

Algunas de las ideas que han surgido, tras la lectura de esta obra, son: organizar el mapa del juego en torno a las diferentes regiones que constituyen el cerebro, la utilización de un sistema neuronal como base para un viaje rápido (la Red-Axón) y la idea de las sombras como representaciones de una de las muchas individualidades que pueden habitar una mente.

Understanding Videogames

Understanding Videogames es un libro que, pese a no profundizar de forma compleja en lo que es un videojuego, ofrece un punto de partida bastante bueno. Comprender las tipologías de videojuegos, elementos narrativos que ofrecen, ejemplificaciones y un capítulo dedicado a los serious games ha sido de bastante ayuda para construir las bases de este proyecto.

The Expressive Power of Videogames

The Expressive Power of Videogames, al contrario que el anterior, explora elementos de una forma más compleja, sacrificando la visión global del videojuego. La búsqueda de un potencial narrativo mucho más profundo que el mero entretenimiento es el eje principal de este proyecto. Bogost explora la tendencia de los serious games con el objetivo y explora la idea de la transmisión cultural, desde una perspectiva parecida a los estudios culturales de la Escuela de Frankfurt.

Una de las ideas de este libro se puede resumir en las siguientes palabras “Además de convertirse en herramientas institucionales, los videojuegos también pueden quebrantar y cambiar actitudes y creencias fundamentales sobre el mundo, lo que lleva a un cambio social potencialmente significativo a largo plazo”.

Esta obra, algo maltratada por el tiempo y la evolución tecnológica, ofrece un debate sobre el videojuego como fenómeno cultural. Cuáles son los entornos sociales de su transmisión y su adaptabilidad a los mismos.

Bogost subestima, en cierta parte, el poder de transmisión educacional o pedagógico de los juegos por estar sometidas a un sistema de producción que relega cualquier factor al éxito comercial, aunque entra en contradicción con su fascinación por los *exergames* (juegos que enseñan a realizar actividades mediante ejemplos sencillos, como *Brain Training*). Quizás este comportamiento sea un reflejo de su aversión al término serious games y sus connotaciones semánticas.

En cualquier caso, la obra de Bogost explora en profundidad la importancia de un objetivo del videojuego como un producto cultural, más que un mero juguete de entretenimiento.

Entrevista: Julia Díaz Sánchez

Siendo estudiante de tercer año del grado de Psicología, Julia ha sido una vía de acceso bastante eficaz y económica (en cuestión de tiempo empleado) a información fiable sobre la ansiedad.

Dos de los temas más escamosos que trata este trabajo de fin de grado son el factor de la dificultad (pretendiendo hacer el juego accesible a jugadores noveles y experimentados) y ofrecer una serie de consejos que, además de ser positivos para tratar contra la ansiedad, no puedan contener elementos que no sean recomendables

para el público objetivo de este juego. Los consejos que Julia me ha ofrecido, así como la bibliografía que me ha aportado, han liberado a este proyecto de sus dos miedos principales.

En la primera reunión, se trataron temas relacionados a factores que causan ansiedad y métodos de relajación que pudieran ser situados en el juego a modo de *power up*. Tras la reunión, me di cuenta de que la ansiedad, como temática del juego, planteaba un problema respecto al ritmo del mismo. Esto se debe a que el tratamiento de estas enfermedades tiende a ser paulatino. Para evitar descuadrar el ritmo, decidí optar por un tratamiento de personajes similar al que hace *Hollow Knight* o *Celeste*, aunque, más adelante, lo abordaremos en profundidad.

En la segunda reunión (más corta y vía online), se profundizó en bibliografía adecuada para abordar la ansiedad. Además, Julia advirtió que la mecánica principal (perdonar a los NPC infectados por la Sombra Azul) enfocaba el problema desde una perspectiva paternalista. A raíz de ello, se decidió cambiar la mecánica de “perdonar” a “hablar”. De esta manera, tras derrotar a la sombra que envuelve al personaje, el mismo afectado daría con el factor que le lleva a ser consumido por la sombra (una metáfora sobre la ansiedad y el estrés). El juego aborda, por la vía conductista, la ansiedad y el estrés.

Por desgracia, debido a la carga de trabajo que supone este trabajo de fin de grado, el resto de las reuniones de control han sido aplazadas. Si bien el proyecto va bien encaminado por el camino que sigue, haber continuado con las sesiones de control podría haber potenciado temas relacionados a la simbología y desarrollo de personajes.

Hollow Knight

Hollow Knight narra la historia de El Caballero, un pequeño pero poderoso guerrero que, silente y firme, realiza un viaje a través del misterioso Reino de Hollownest, que se encuentra sumido en la decadencia. En su viaje al Templo del Huevo Negro, El Caballero descubre que allí el origen de la reaparición de una plaga en Hollownest. El Caballero tiene como objetivo acceder a su interior para acabar con esta plaga. Para ello, debe derrotar a los tres Soñadores que sellan *Hollow Knight* (receptáculo que habita en el interior del Templo del Huevo Negro) y derrotarlo.

Desde un punto de vista más técnico, *Hollow Knight* es un juego muy pulido realizado por el pequeño equipo *Team Cherry* (que, en el momento del desarrollo de

Hollow Knight, estaba compuesto por 3 personas, sin incluir al compositor de la banda sonora). Como *metroidvania* (un subgénero cuyos cimientos se localizan en las mecánicas de *Metroid* y *Castlevania*) destaca por incluir elementos híbridos entre la acción y las plataformas.

En el apartado mecánico, *Hollow Knight* muestra un control excelente de mecánicas relativamente simples que logran destacar gracias a un optimizado diseño de niveles. Debido a ello, *Hollow Knight* ha sido el referente del *metroidvania*, durante los últimos años.

En el apartado visual, Calderón (2020) resalta el diseño de mundo no sólo en el título, sino en otros dos *metroidvania* (*Ori and the Blind Forest* y *Guacamelee!*). Concretamente, destaca las posibilidades narrativas que ofrece el diseño atmosférico en este subgénero. Con el objetivo de no redundar en este punto en el futuro, reservaré un tratamiento exhaustivo del mismo para el epígrafe ARTE.

En el apartado narrativo, *Hollow Knight* muestra dos recursos que, extrapolados a este TFG, pueden ser de gran interés: el predominio de la exposición sobre la narración (*showing*>*telling*) y la focalización interna en el personaje.

El primero de los elementos le da al jugador una herramienta para sumergirse en el mundo, potenciando la pertenencia al mismo (que es desconocido para él y el personaje). *Hollow Knight* decide qué contar y qué no, con el fin de mantener un halo de misterio sobre la historia, a través de la estructuración no-lineal de su discurso.

En este escenario, el jugador es libre de explorar este mundo y su ambiente a la par que el personaje. De esta manera, el guion "...es en parte explícito e implícito..." (Ofner, 2021), encargándose el juego de establecer estructuras sólidas de la narrativa principal y delegando, en el jugador, la tarea de abrir sus misterios más recónditos.

Hollow Knight sitúa al jugador en la piel de un personaje mudo, indolente e inexpressivo. Un personaje plano que, realmente, tiene más similitudes con Pac-Man (Pac-Man) o RED (Pokémon) que con cualquier otro personaje con frase en su juego (por ejemplo: Mórtimer, Sly o Hornet). Pero esto no es necesariamente malo. En *Hollow Knight* este recurso sirve para mejorar la identificación con el personaje.

Muñoz (2016) en su artículo *¿Qué significa identificarse con un personaje de ficción? El caso de Mis Ojos de Bastien Vivès*, expone varios factores que propician una identificación con un personaje de ficción. El jugador, por el mero hecho de serlo, es inmiscuido emocionalmente en la obra. Teniendo en cuenta que uno tiende a identificarse con el personaje que centra la acción y ésta realizarse a través una focalización interna del personaje Protagonista, el juego da pie a que el jugador sienta una identificación egocéntrica (fundamentada en una sinergia persona-personaje mediante causas emocionales). Además, debido a que el personaje Protagonista no está definido emocionalmente, el jugador encontrará más facilidad para lograr adaptar sus esquemas al juego y conseguir una identificación absoluta (creer ser ese personaje). Obviamente, el discurso, la narrativa y el entorno en el que se envuelve a este personaje, también afectará a su grado de afinidad.

En los ejemplos anteriormente nombrados, Pac-Man no resulta un sujeto con el que es fácil identificarse. La ausencia de una narrativa llamativa, lo minimalista y abstracto del diseño del personaje y la carencia de un diseño de mundo obstaculizan la identificación con su personaje. En Pokémon Azul/Rojo, encontramos estos sistemas desarrollados y, al contrario de lo que pasa en Pac-Man, el jugador toma al personaje como una representación suya dentro del juego.

Si bien es más fácil identificarse con un personaje menos definido, nada impide que alguien pueda definirse con un personaje redondo o muy definido. Un ejemplo de esto puede ser *It Takes Two* () o *Celeste* (), que se valen de tropos sociales o *insights* para reforzar la afinidad con el jugador.

Celeste

Celeste es un *serious game* de plataformas que cuenta la hazaña del ascenso de Madeline al Monte Celeste. Madeline es una joven un tanto saturada por malas experiencias en su vida, a tal punto de que tienes problemas de depresión y ansiedad.

Estas enfermedades se ven materializadas en su ascenso a la cima, siendo la mayor representación de ello su sombra (una versión negativa de ella, cuyo comportamiento es un tanto tosco). Hasta que Madeline no afronta y asume aquellos problemas internos que la atormentan, no es capaz de llegar a la cima. Esa meta es una metáfora del arduo esfuerzo que hay que hacer para lograr superar la depresión y la ansiedad.

Todo el tratamiento que Celeste realiza, desde un enfoque psicológico y su tono ligeramente pedagógico, lleva a este juego a ser considerado un persuasive game. Victor Ortiz (2021), en su obra *The Power of Video Games: How Celeste and Hellblade Address Mental Health*, valora el impacto positivo de este juego gracias a la promoción de hábitos positivos en el campo de la salud mental.

Respecto al tratamiento de los personajes, es curioso como opta por el uso de personajes muy limitados en número, siendo un total de seis personajes (contando con Madeline). Este planteamiento crea un sentimiento de familiaridad del jugador con el entorno al que está expuesto y permite profundizar en estos personajes.

Quizás los personajes más curiosos que ofrece el juego son Mr. Oshiro y la sombra de Madeline, a la cual llamaremos Badeline (uso no oficial que la comunidad del juego utiliza).

Mr. Oshiro es un fantasma que guarda el *Hotel Celestial Resort*, luego de que todos los que trabajaban en él muriesen y el hotel perdiera su prestigio. Oshiro, irónicamente, vive atrapado en el pasado, hasta el punto de intentar retener a Madeline en el hotel y hacerle trabajar para cuidar del mismo hotel. Ese hotel está completamente infectado de una plaga que se extiende con rapidez. Ese deterioro del lugar y el estado mental de Mr. Oshiro, según Tavares, Mota & Melo (2021), tienen una relación directa.

Desde la perspectiva de Madeline (muy paternalista), son justificables las malas formas que utiliza el encargado del hotel, debido a que le da pena. Badeline se muestra para hacerle ver que éste se aprovecha de ella, aunque siendo algo descuidada y maleducada en sus palabras. La intención en este punto de la historia es hacer ver al espectador que no todo comportamiento tiene justificación por el hecho de que nuestra salud mental esté en un mal estado. En pocas palabras, somos responsables de nuestras acciones.

La intervención de Badeline en esta parte de la historia es importante para comprender al personaje. Badeline es la sombra de Madeline que se manifiesta al verse reflejada en un espejo. Esto es una metáfora visual muy directa de que estos dos personajes reflejan a la misma persona. Badeline, al contrario que Madeline, es perezosa y pesimista (cualidades asociadas a la depresión). Cuando Madeline intenta subir la montaña, esta le da mensajes desesperanzadores y le persigue con el fin de

que deje de hacer esto. El juego, a través de Madeline, hace ver a este personaje como un antagonista maligno, aunque la realidad es otra: cansada de que le hagan daño, Badeline quiere sobreproteger a Madeline para que no se lleve más disgustos.

Otra de las cualidades narrativas que ofrece el juego se encuentra en la propia construcción mecánica de éste. La jugabilidad es un recurso que hace al jugador frustrarse con la dificultad del título. Por otro lado, el juego lanza mensajes que conciencian al jugador de que no es malo obviar metas opcionales difíciles y otras recomendaciones que buscan transmitir valores positivos.

El objetivo de Celeste es, sin duda, el de acompañar al jugador a un viaje introspectivo en el que explorar, junto a Madeline, un diálogo interno propio basado en las ejemplificaciones situacionales que el juego ofrece. Su concepción, especialmente desde el punto de la experiencia de usuario, convierte a las plataformas de Maddy Thorson y Noel Berry en el referente principal de la hibridación de la narrativa propia de los videojuegos (centradas sobre todo en las mecánicas de segundidad y terceridad) con un ejercicio narrativo, de carácter sintético, accesible a todos los públicos. *Celeste*, por tanto, será el referente de este proyecto.

The Binding of Isaac

The Binding of Isaac es un juego que esconde una narrativa que se desarrolla en dos diégesis, una externa (el mundo real) y la interna del videojuego (la imaginación del personaje). Ambas diégesis interactúan entre sí, pudiendo provocar un cambio en la diégesis externa, a través de la interna.

El juego transcurre en la casa de Isaac, un joven niño proveniente de una familia cristiana. Cuando el padre se va de casa, abandonando a Isaac y a su madre, ésta entra en un estado depresivo que, en contacto con su fanatismo religioso, aumenta su angustia. En este clima, Isaac decide evadirse en su cuarto pintando un mundo de ficción. En este mundo de ficción retrata la forma en la que percibe a su madre, a su padre e incluso a sí mismo.

A su madre la pinta como una gran enemiga. Una especie de monstruo cuyo corazón ha destrozado (jefe Mom's Heart). Conforme se recrea en estos dibujos, se plantea el no haber nacido, el suicidio y como su madre está profundamente ligada a estos sentimientos.

En un prisma más amable encontramos a la recreación del padre, cuyos objetos son de protección indirecta al jugador. Esta amabilidad se rompe cuando abre la llave de su padre y lo que contempla es a un monstruo solo comparable al mismísimo demonio.

Cuando la madre encuentra estos dibujos de Isaac, le castiga encerrado en un armario. En este armario recapacita sobre el bien y el mal y su lugar en todo esto, dando el juego a entender que la maldad proliferará en el pequeño.

A pesar de todo ello, esta narrativa de Isaac es sólo una interpretación. Con el *remake* del juego original y sucesivas expansiones del producto final, *The Binding of Isaac* no deja claro el desarrollo de los personajes. Esto puede leerse como la volatilidad de la imaginación de un niño (que es el que cuenta la historia), aunque quizás tenga más que ver con que el planteamiento inicial era mucho más simple y no tenía en cuenta que existiese una expansión de contenido.

Esto último no está escrito a modo de crítica, simplemente como una orientación. El interés de *The Binding of Isaac* no se encuentra en la profundidad de la historia en sí, sino en la elaboración de su discurso.

Si se tuviera que considerar toda la simbología que *The Binding of Isaac* utiliza, se corre el riesgo de perder el foco en este trabajo, ya que cuenta con más de medio centenar de objetos, con un plantel de jefes bastante amplio, diecisiete posibles versiones diferentes de Isaac, combinaciones entre todas las anteriores y diseños de niveles de niveles varios. Por ello, es conveniente centrar la atención en algunos objetos, a modo de representación:

Entre los diferentes objetos podemos encontrar grupos que se relacionan a condiciones físicas (Diplopia), referencias al aborto y al suicidio (Wire Coat Hanger y Forget Me Now), al maltrato infantil (Cat-O-Nine-Tails) y procesos mentales complejos o traumas (Razor Blade y Max's Head).

Como se puede comprobar en las imágenes, aborda temas de cierta seriedad con un gusto ácido y un humor muy negro. Este factor, si bien no va a ser heredado por la complicidad de abordar temas delicados mediante el humor (y más el humor negro), es perfecto para comprender la narrativa de Edmund McMillen, consistente en contar realidades trágicas a través de un humor ácido y un tratamiento de los personajes

muy cercano al de la nueva carne. En este último aspecto, quizás uno de los recursos más utilizados es el uso excesivo de la escatología.

Gracias a esta capacidad de simplificar elementos complejos, se puede asumir que el punto fuerte de McMillen es la simbología y una síntesis en la representación de conceptos bastante complejos. Por ello, de *The Binding of Isaac* se buscará extraer un diseño de arte que se construya con metáforas sencillas, pero sin caer en la obviedad.

¿Qué es un GDD? Metodología y fases de desarrollo

Antes de comenzar a realizar el *Game Design Document*, se debe explicar la naturaleza del documento y el esquema de desarrollo de este.

La biblia es un documento de la fase de preproducción donde se muestra la tipología de obra que se va a desarrollar y características del formato, referencias (temáticas, estilísticas y estéticas), reglas estilísticas y estéticas, tiempo estimado de la producción, biblia de tramas, biblia de personajes y, en el caso de obras cerradas, los guiones definitivos (pudiendo ser sustituidos por sinopsis muy detalladas). Así como la biblia de producción es el documento estándar de diseño para series y películas, para videojuegos es el GDD.

El videojuego, considerando las peculiaridades del formato, requiere adherir ciertos puntos que, de ninguna manera, tendrían cabida en una biblia de producción audiovisual clásica. Para ello, el GDD añade una serie de apartados extraordinarios en la producción de obras audiovisuales: apartado de diseño artístico conceptual (heredado de la animación), apartado de diseño de nivel (GLD, por su traducción al inglés *Game Level Design*) y apartado de diseño de mecánicas.

Tras leer algunos Trabajos de Fin de Grado con el mismo formato que presento aquí, me he dado cuenta de que el apartado del arte conceptual y el apartado de descripción de las mecánicas es ligeramente obviado, teniendo referencias estéticas de obras de terceros, arte conceptual muy cercano al bocetaje y descripciones abstractas de las mecánicas que se van a utilizar.

Estructura de un GDD

1. Introducción
 - 1.1. Ficha técnica
 - 1.1.1. Nombre del juego
 - 1.1.2. Duración de la producción/Fecha de salida aproximada
 - 1.1.3. Motor de juego
 - 1.1.4. Género/Subgénero
 - 1.1.5. Tipo de arte (diferenciar entre 2D y 3D)
 - 1.1.6. Número de jugadores
 - 1.2. Temática/Ambientación
 - 1.3. Sinopsis
 - 1.4. *Moodboards* de referencias
2. Arte
 - 2.1. Descripción de referencias de arte
 - 2.1.1. Descripción del estilo artístico
 - 2.1.2. Descripción de la temática/ambientación
 - 2.1.3. Paleta de color
 - 2.1.4. Justificación de la paleta de color utilizada
 - 2.2. Concept Art
 - 2.2.1. Arte conceptual de personajes
 - 2.2.1.1. Arte conceptual del Aire
 - 2.2.1.2. Arte conceptual de personajes secundarios
 - 2.2.1.3. Arte conceptual de enemigos
 - 2.2.2. Arte conceptual del ambiente (fondos)
 - 2.2.3. Arte conceptual de objetos, power-up y coleccionables
 - 2.2.4. Arte conceptual de la interfaz (HUD, menús y efectos)
 - 2.2.4.1. Justificación de la experiencia de usuario (UX)
3. GLD
 - 3.1. Esquema de niveles
4. Mecánicas
 - 4.1. Mecánicas de juego
 - 4.2. Mecánicas de personaje
 - 4.2.1. Mecánicas de primeridad

- 4.2.2. Mecánicas de segundidad
- 4.2.3. Mecánicas de terceridad
 - 4.2.3.1. Mecánicas centrales
 - 4.2.3.2. Ludofases
- 5. Documentos de guion
 - 5.1. Biblia de Tramas
 - 5.2. Biblia de Personajes
 - 5.3. Guion
- 6. Presupuesto

El orden mostrado no hace referencia, necesariamente, al orden del desarrollo del proyecto. Un orden ideal para este proyecto podría ser: Moodboards de referencias, Sinopsis, Ficha técnica, Biblia de tramas, Biblia de Personajes, Mecánicas, Guion, Esquema de niveles, Descripción de referencias de arte, *Concept art* y Presupuesto.

Aclaro que es un orden ideal porque, debido a la magnitud del proyecto, muchos de los apartados pueden quedar estancos durante cierto tiempo. Por ello, es posible que labores de arte se adelanten y labores como el esquema de nivel o el guion presenten cierto retraso.

INTRODUCCIÓN DEL GDD

El objetivo de este apartado es definir, a modo de una presentación formal, el formato que tomará el proyecto. Para ello, se llevará a cabo un desarrollo de la sección *Introducción* (perteneciente al esquema del apartado anterior). Este desarrollo irá acompañado de una justificación pertinente a todas las decisiones para comenzar a construir un proyecto definido.

Ficha Técnica

Título	La infección del espíritu
Duración de la producción	14-16 meses
Duración del título	15-20 horas
Plataforma de lanzamiento	Steam (PC), Nintendo Switch, Play Station
Motor de juego	Unity o Godot
Género/s	Acción, Arcade, Aventura
Subgénero/s	<i>Metroidvania</i> , Plataformas
Tipo de arte	2D
Nº de jugadores	1 jugador
Posibilidad de online	No

Título

La infección del espíritu tiene una doble significación, una referencial y otra literal:

El significado referencial proviene de la película: *El espíritu de la colmena* de Víctor Erice. Cuando en su título se utiliza la palabra espíritu, refleja la libertad de aquel que es libre de esa mente colmena que se retroalimenta del miedo. El miedo es clave para entender los problemas de la ansiedad, pues, dado a la naturaleza del problema, este miedo ataca a la persona, privándola de libertad de acción en

numerosos aspectos de su vida. En este sentido, el título define a la ansiedad como un estado infeccioso que debilita la libertad de acción del individuo.

En su sentido más literal, toma el nombre de la historia principal que se desarrolla en el juego: en el mundo hay una enfermedad que ataca a la población de forma masiva. Un día, el Protagonista de la historia se ve afectado por la misma y es expulsado de su entorno para ser encerrado en un páramo junto al resto de los individuos infectados.

Si bien este significado se nutre de la metáfora anteriormente nombrada (pues es la metáfora que construya el universo), aboga por su sentido más literal.

Para finalizar, la 3ª entrada de la Real Academia Española (R.A.E.) define a la palabra espíritu como "principio generador, carácter íntimo, esencia o sustancia de algo".

Duración

La duración estimada del proyecto está situada en unos 14 o 16 meses., aunque el devenir del proyecto determinará la duración final del mismo. Esta estimación está basada en la financiación del proyecto y en las horas que se le estiman a cada paso del desarrollo.

Duración del título

En la búsqueda de no hacer un juego muy largo, estimo que el juego puede durar de 15 a 20 horas según la habilidad del jugador. El tiempo estimado es algo intermedio entre la duración de *Undertale* (de 10 a 13 horas) y la de *Hollow Knight* (de 20 a 30 horas), en una primera toma de contacto.

Que la duración no sea muy larga responde principalmente a labores de producción y de gestión del ritmo narrativo del juego. Un juego corto requiere de un guion más corto y, a su vez, permite desarrollar unas pocas mecánicas sin que el jugador sufra algún tipo de saturación por las mecánicas iniciales o básicas.

Motor

Unity y Godot son motores de juegos de interfaz simple y de uso libre, que pueden ser clave a la hora de realizar un juego de este estilo. Ambos tienen posibilidades de programación parecidas, aunque por cuestión de extensión en la industria, quizás Unity es más flexible y, por lo tanto, más interesante para el proyecto final.

Con la ayuda de una guía adaptada, constantes actualizaciones y una incansable comunidad que promueve las posibilidades del motor, Unity es la opción principal de desarrollo para este proyecto.

Plataforma de lanzamiento

Steam ha sido el centro de lanzamiento de grandes títulos independientes históricamente y, debido a su popularidad, ha potenciado el alcance natural de estos juegos. Además, Steam ha publicado recientemente su propia consola: Steam Deck.

La competencia directa de Steam, en el mercado de los videojuegos para PC, es EPIC Store que, debido a las agresivas campañas de promoción de la plataforma (regalar un juego cada semana, por ejemplo) y su dependencia de estas campañas, crea dudas sobre su capacidad de exposición y de fidelización de clientes. Por este último factor, Steam es la opción principal para la distribución de *La infección del Espíritu*.

Por otro lado, Nintendo está dotando a su consola de sobremesa de variedad de juegos indies, probando que tienen espacio en el mercado de Nintendo Switch. De esta forma, Nintendo Switch es elegida como una segunda red de distribución potencial del producto.

Por otro lado, Play Station tiene una plataforma para desarrollar videojuegos con ellos, conocida como PS Talents. Dicho espacio es una empresa incubadora de talentos emergentes en el desarrollo de videojuegos.

Género y subgéneros

A la hora de hacer un viaje introspectivo, la opción narrativa que ofrece la aventura gráfica es muy atractiva, pero tiene dos características ligeramente problemáticas: que la narrativa del juego gana cierta artificialidad y que retiene al jugador en un estado de plenitud a la hora de acabar el juego. Este último factor suena interesante, pero creo que puede ser un error que este juego no sea rejugado para explorar al completo la experiencia narrativa, pues los *insights* que el juego ofrece pueden ser percibidos más interesantes que otros en distintas etapas de la vida.

Uno de los subgéneros más narrativos de la acción, que justamente tiene su origen en los juegos de plataformas, es el metroidvania (que, de hecho, en *Steam* es etiquetado como aventura).

Como bien indica su nombre, son aquellos juegos que beben de la fórmula de *Metroid* y *Castlevania*, cuyo factor diferenciador se basa en el diseño de un videojuego de plataformas no-lineal (lo cual fomenta la inmersión del jugador porque es quien toma su propia vía). Estos universos narrativos suelen ser mayormente inaccesibles para ser desbloqueados y conectados conforme el jugador acceda a nuevos objetos o power ups durante la aventura.

De hecho, no es una idea completamente nueva. Esto es una herencia de los sistemas de inventario de los primeros juegos de aventuras, como *Zork*. Es una aplicación original del sistema de objetos claves, pero con un diseño de nivel muy desarrollado. En sí, la originalidad brilla por el uso de estos objetos claves, no como un objetivo para acceder a un sitio determinado (que también), sino como un medio para darle profundidad y coherencia al entorno.

Este nivel de desarrollo de nivel, acompañado con una historia acorde y un diseño de mundo inteligente, dota al *metroidvania* de una capacidad inmersiva extraordinaria, pues es el jugador el que descubre un mundo que está abierto para él.

Tipo de arte

El tipo de arte que se va a utilizar en este juego es 2D por cuestiones de producción, de forma exclusiva. Realizar un arte 3D conlleva unas fases extra de producción artística (modelado, texturizado, rigging, pesado, ...) que un productor con pocos recursos puede pagar con varios meses de atraso del proyecto.

Por cuestiones artísticas, el proyecto presentará varias capas de profundidad (inaccesibles) mediante el uso de arte 2.5D, en el diseño del escenario.

N.º de jugadores y posibilidad de online

Debido al carácter introspectivo del juego, puede ser acertado que el jugador deba enfrentarse sólo a la aventura, sin estímulos externos que perturben la experiencia.

Idea, tema y ambientación

Idea

La idea del juego, como se ha recalcado con anterioridad, es conseguir una aproximación del jugador a pautas para detectar los problemas derivados de distintos tipos de ansiedad y que, mediante *insights*, pueda gestionarla mejor en el futuro.

Tema

La temática presenta un mundo bastante inverosímil donde todos los que son enviados a La Frontera sufren una enfermedad que perturba el alma y hace que esta controle poco a poco la razón del infectado, llevándolo a un estado de pérdida de control. Es una infección que avanza con cierta rapidez y suele tardar poco en completar el control. La única forma de ralentizarlo es tomando píocimas de aire, pero, hasta el momento, nadie se ha sanado por completo.

Ambientación

El juego está ambientado en un mundo fantástico-distópico que se divide en dos áreas principales: el Mundo Plano y la Frontera.

El Mundo Plano fue, hace tiempo, parecido a nuestra realidad, aunque el color gris brilla sobre el resto y lo mediocre es tendencia. El mundo se ha privado de las emociones que caracterizan a los seres humanos, por el miedo de lo que puedan provocar. En este clima de incertidumbre emocional, nace una enfermedad que altera el estado emocional del que es infectado. El nombre que la humanidad le dio fue La Marca Azul, debido al color de la sombra que abduce al individuo.

Realmente, los habitantes del Mundo Plano malinterpretan los síntomas y causas de la enfermedad. Tratan como causa a una infección, cuando realmente el origen de la enfermedad subyace en la inexpresividad a la que el ser humano se ha acostumbrado, a la ausencia de un diálogo interno y a la penalización social de las idiosincrasias. El estado psicológico alterado es la consecuencia directa de la poca mediación psicológica de la población.

Cuando apareció el primer infectado por La Marca Azul, todos temieron. Un ser poderoso y llamativo había brotado de la oscuridad. Este ser, que era invulnerable y envolvía al infectado, provocaba pavor en la población. Esta coraza azulada fue bautizada como Sombra.

Para contener esta enfermedad se decidió crear La Frontera, un centro de reclusión que se localizó en una ciudad abandonada. Tras vallar la ciudad serviría más como una prisión en la que los “infectados” quedarían relegados a residentes de esta, ya que nadie se curaba y embarcaba el camino de vuelta.

Dentro del ambiente enturbiado de La Frontera residen varios grupos marginales que han tomado el control de las diferentes áreas: los Trabajadores de la antigua Central de Energía, Las Tribus de Comerciantes, Los Magos del Poblado de Colores o los Eruditos de La Academia.

La primera sociedad estable de la Frontera, fueron los Eruditos de La Academia. Más por iniciativa que por suerte, un grupo de curiosos se embarcaron en la tarea de intentar conseguir una cura de la enfermedad. Ellos descubrieron varios factores que fomentaban la aceleración de la enfermedad: un aumento del ritmo cardíaco, la falta de tiempo de ocio o tiempo personal, el empobrecimiento económico, deterioro de las relaciones sociales, un entorno social agresivo, pero, sobre todo lo anterior, las diatribas internas.

Para contrarrestarlo, se llevaron a cabo una serie de investigaciones que propiciaron la aparición de las pociones de aire, de los templos del espejo y de Madroño Gris.

Las pociones de aire son unas pócimas que permiten tranquilizar el cuerpo. Si bien no están compuestas de aire, son vapores que ayudan a aliviar el ritmo cardíaco y alejan temporalmente los pensamientos inducidos por las Sombras.

Los Templos del Espejo tienen origen en un comportamiento anómalo de las Sombras. Éstas, cuando se reflejan en un espejo abandonan el cuerpo en el que se encuentran y absorben al reflejo propio. De esta manera, uno podía mantener un diálogo interno consigo mismo, siempre y cuando enfrentase a su sombra. Debido a la peligrosidad de estas prácticas, sólo se realizaban en entornos controlados por los Maestros (Eruditos especializados en protección que guiaban a los casos más críticos de La Marca Azul). Ésta era la práctica más efectiva a largo plazo, aunque en la actualidad sólo se conoce un caso de este tratamiento: Ámbar, la hija del Maestro Demian.

Con el aumento del número de habitantes de La Frontera, era inabarcable afrontar estas técnicas de uno en uno. Para ello se creó el Plan de Contingencia que consistía en Generar un entorno seguro de sanación en el que se pudieran aplicar estas técnicas a un gran número de personas a la vez. El único problema consistía en que la única manera

de llevar a cabo ese entorno seguro requería mucho trabajo. Debido a ello les pidieron ayuda a varios comerciantes. De todos los comerciantes sólo 4 respondieron: Rufo, que suministraba los recursos básicos a la ciudad; Lira, una ingeniera mañosa y los siameses Casto y Policarpo, encargados del suministro eléctrico.

Un día, Casto y Policarpo observaron que, de todos los trabajadores, los que menos se enfrentaban a ellos eran aquellos que más tenían que perder. La gran mayoría de ellos eran aquellos en los que La Marca Azul estaba muy presente. Debido a ello, decidieron adueñarse de la ciudad y reorientar los objetivos de Madroño Gris a sus propios intereses.

Para ello necesitaban la ayuda de Lira y de Rufo que, aunque no quiso participar, fue forzado a hacerlo. El plan consistía en aprovechar que los Eruditos iban a celebrar una Fiesta en la Academia por haber completado las obras de Madroño Gris y prenderle fuego a la Academia con todos ellos dentro.

Rufo no tenía mucho tiempo antes de que el resto de los comerciantes continuaran con el plan. Con esa desventaja corrió al Templo del Espejo de Madroño Gris, donde Demian y su hija se encontraban. Rufo le contó lo que los otros comerciantes tenían pensado. Demian dejó a su hija con Rufo y corrió a avisar a sus compañeros.

Lamentablemente, sólo llegó a tiempo para ver un edificio ardiendo. Cuando Rufo quiso comprobar qué pasó, vio a la sombra de Demian. Esta sombra se abalanzó sobre Rufo, pero, antes de que pudiera lastimarlo, su hija le ofreció una poción de aire. El acto de ternura de la niña llevó a Demian a recobrar la consciencia y calmar su sombra.

Los nuevos gobernantes separaron la ciudad en dos bloques: Madroño Gris y los suburbios (conocidos como Raíces Sucias).

Madroño Gris se convirtió en el centro de la alta sociedad de la ciudad. Esta alta sociedad está conformada por, lo que los gobernantes consideran, ejemplos de conducta para los habitantes de los suburbios. Estos buenos ejemplos son habitantes que han sido promocionados de forma azarosa desde los suburbios a la ciudad principal para promover la creencia de que la sociedad es meritocrática, a pesar de no serlo.

Raíces sucias, por el contrario, es un barrio sobrepoblado donde las Sombras Menores (Sombras débiles y agotadas) han comenzado a aparecer con cierta cotidianidad, de nuevo. Los habitantes de Raíces Sucias se ganan la vida trabajando para Casto y Policarpo en la Central Eléctrica. Debido a las reparaciones de Sombras Menores dentro de la fábrica, muchos de los empleados han sido despedidos y los pocos que quedan han tenido que aumentar sus responsabilidades.

Algunos de los habitantes de Raíces Sucias, comprobando que las promesas de una ciudad segura no fueron cumplidas, decidieron aventurarse de nuevo al territorio inhóspito que ahora aguardaba La Frontera.

Los discípulos corruptos, regresaron a la Biblioteca. Allí, para protegerse a ellos mismos de la enfermedad, descargaban los pensamientos negativos que les invadían sobre otros. Este método funcionaba con los incautos, pero pronto el resto de los pobladores de La Frontera advertían del peligro del lugar. De esta manera, muchos se alejaron de este entorno descontrolado y agresivo, dejando a los propios discípulos agrediéndose entre ellos.

Coros, uno de los discípulos corruptos, comprendió que, si todos los antiguos habitantes ya se habían percatado de sus actos, quizás debía acercarse más a los nuevos habitantes. Coros acabó mudándose a la antigua Capilla (más cercana a la entrada), a la que rebautizó como Capilla Blanca. Allí se hizo conocer como Padre Blanco y prometía libertad a todo aquel que podía. A su alrededor se formó la Senda del Peregrino, una secta religiosa que prometía una curación rápida de la enfermedad.

Mientras tanto, Demian decidió homenajear a todos sus compañeros en el Cementerio de la Frontera, donde plantó 10 trozos de maderas quemada del templo, junto a sus broches distintivos. Luego, se embarcó en un largo viaje en el que fue investigando acerca de la enfermedad.

Tras ello, partió a investigar La Marca Azul a lo largo de toda la Frontera. Demian elaboró un diario para recopilar toda la información que recabó en sus viajes. En uno de sus viajes finales, se encontró con dos hermanos magos que discutían.

La discusión hablaba de un remplazo generacional. La hermana menor quería el puesto de bruja más poderosa, arrebatárselo a su hermano. Este, desesperado, comenzó a indagar en los Templos de los Espejos. Gracias a su poder mágico consiguió

materializarse en los 3 templos a la vez. Cada templo le mostró las diferentes etapas de su vida: niñez, adultez y vejez. Cada etapa resaltaba un momento de cénit del Brujo, pero este fue consumido por las tres personalidades, que se fusionaron en un cuerpo. De esta manera nació el Mago del Tiempo, un ser que intermitentemente cambia su edad.

Tras finalizar su viaje, Demian pasó el resto de sus días en una casa en el Cementerio. En esos años se encargó de plantear la Teoría del Mundo del Espejo. Según su teoría, es posible que se pueda atravesar a una dimensión espejo si se tiene mucho control de la Sombra. Teóricamente, una vez que entraras a esa dimensión encontraría la forma de que la sombra no vuelva a resaltar.

Mientras realizaba esta teoría, Arti, un joven ladrón desesperado por la peligrosidad de la Frontera acudió a robar las tumbas del Cementerio. Fue detenido por Ámbar, Rufo y Demian. Este último le insistió en que se marchara.

El ladrón hizo oídos sordos y se enfrentó a Demian, quien lo retuvo con cierta facilidad. Rápidamente, el ladrón perdió el control y su sombra decidió atacar a Demian de nuevo, pero este lo retuvo nuevamente y estuvo calmándolo por tres días.

Cuando recupero la consciencia, el ladrón le agradeció el acto de compasión a Demian, quien le explicó que no era compasión. Arti le propuso servirle, a modo de agradecimiento. Demian decidió acogerlo en su casa, a pesar de las negativas de Rufo.

Finalmente, tras un largo periodo de tiempo, Demian parte a la Dimensión del Espejo. Antes de separarse de sus acompañantes, Demian rompe su broche en dos y le entrega un fragmento a Rufo y el otro a Arti. A ambos les encargó diferentes tareas: a Arti le encargó que protegiese las tumbas del cementerio hasta su regreso y a Rufo le pidió desperdigar los fragmentos de su diario por toda la Frontera y cuidase de su hija, hasta su regreso.

Lamentablemente, Demian nunca volvió, pues fue consumido por su sombra allí al descubrir que esa enfermedad no se puede erradicar. Sin un modelo que seguir, Ámbar (la nueva Maestra) se aisló cerca de la antigua Academia, con el objetivo de encontrar más información sobre la enfermedad.

Arti, ante la tardanza de Demian, encargó una estatua de piedra que colocó al final de la gruta donde estaban enterrados los 10 Eruditos. Rufo, una vez que Ámbar fue mayor de edad, volvió a ejercer de comerciante con el fin de proteger a los habitantes de Raíces Sucias a los que condenó tiempo atrás.

La Frontera experimentó, en este momento, la época más convulsa de su historia. Todo esto ocurre 30 años antes de los eventos principales del juego.

Moodboards de referencia



Este primer moodboard alude al diseño general del videojuego. En él se localizan cinco apartados diferentes que afectan al diseño del videojuego: diseño de nivel, diseño de personajes, diseño de mundo, diseño de menús y diseño de la ambientación.

En la parte superior izquierda, se encuentra el diseño de nivel. Tomando como inspiración a Celeste (Extremely OK Games) y The End Is Night (McMillen, E. & Glaiel, T.) el objetivo es hacer un juego relativamente exigente, pero justo. El objetivo de este metroidvania es acercarse más al diseño de nivel de los videojuegos de plataformas, antes que a los videojuegos de acción.

A pesar de lo dicho anteriormente, la acción es una de las mecánicas principales del juego. Debido a ello, se ha seleccionado a Hollow Knight (Cherry Team) porque es un juego con una respuesta bastante precisa.

Por tanto, el foco principal del diseño de nivel está en crear situaciones en las que el jugador deba hacer gala de un movimiento preciso para completar los diferentes niveles.

En la zona media izquierda, se encuentran las referencias del diseño de mundo. En este caso, se va a tomar a un cerebro como estructura del mundo. El objetivo es asociar los roles que cumplen las diferentes secciones del cerebro con misiones que tengan un trasfondo o temática similar.

Se busca extraer, de Hollow Knight, un mundo carismático en el que el fondo y los objetos visibles puedan transmitir las historias ocultas de este mundo. También se busca crear un enlace de niveles fluido y un diseño de mundo coherente con su historia y evitar grandes diferenciaciones entre diferentes zonas.

La parte inferior derecha muestra el diseño de la ambientación de los diferentes escenarios. El objetivo es hacer algo relativamente simple que pueda permitir transmitir información con el fondo, pero siendo menos barroco que el estilo visual de Hollow Knight.

Debido a ello se ha seleccionado Celeste, un juego cuyo diseño de ambientación es muy directo y envolvente, a la par que simple (entendiendo por simple a poseer los elementos necesarios para construir el entorno).

Respecto al disco The 2nd Law (Muse), se pretende extraer el equilibrio de color, aunque esto se detallará más concienzudamente en las paletas de color.

En la parte superior derecha, se encuentra el diseño de personajes de Cuphead (StudioMDHR). De este se busca extraer la simplicidad del diseño cartoon. El objetivo es basarse en su diseño de personajes y no tanto en su diseño de animación. Pese a que su animación es minuciosa y de alta calidad, realizar un videojuego en base a animación tradicional-digital, puede suponer un incremento del tiempo de producción muy notable.

La zona inferior izquierda, compuesta por Tunic (Isometricorp Games) y Dragon Quest (Level-5), muestra las referencias de interfaces de menús. En este aspecto, se

busca hacer un diseño de menús atractivos a la par que funcional, combinando un manual de videojuegos, un diario y un glosario de monstruos. En el siguiente moodboard hay más información respecto al diseño de las interfaces.



En este segundo moodboard, se busca concretar una base para el diseño de menús e interfaces. Se distinguen en dos clases: interfaces *in-game* (dentro del juego) y las interfaces de menús.

Las interfaces *in-game* son aquellas que muestran datos mientras se juega al juego. Para el diseño de esta interfaz se ha procurado buscar un modelo arcade (diseño simple que recuerda a las máquinas de arcade) en el que la información se muestre de manera extradiegética.

Elementos como barra de vida de los jefes, la vida del personaje, cooldown (elemento visual que muestra el tiempo en que tarda en recargarse algo) de habilidades, monedas y coleccionables pueden verse en la pantalla.

Para el diseño de esta interfaz se ha tenido en cuenta al juego Wizard of Legend (Contingent99). Su diseño de menú arcade, combinado con la barra de vida de Hollow Knight es una opción sencilla para realizar un diseño atractivo y funcional.

Una de las funcionalidades de este menú deberá ser que esté presente en todo momento, a excepción de datos puntuales como el dinero o los coleccionables.

Por otro lado, el diseño de menús busca beber de Hollow Knight la facilidad y comodidad de uso su despliegue. Debido a que el metroidvania depende, en gran medida de revisar constantemente los objetos del menú, el mapa y elementos que puedan aportar información al jugador.

Para hacer mucho más interactiva la interfaz de menús, esta se desplegará como si fuese un diario en el que el jugador anota su avance, haciendo referencia a un seguimiento conductual o un diario personal.

Este contará con cinco apartados: un glosario de enemigos, un mapa del mundo, un inventario, un pequeño manual no interactivo y un menú de opciones

El glosario de enemigos será desbloqueado conforme el jugador se enfrente a determinados enemigos. Para evitar la carga que Hollow Knight hace vivir al jugador para conseguir verlos todos, sólo será necesario derrotarlo una vez.

El mapa del mundo, como se habló con anterioridad tiene la forma de un cerebro. El mapa se desbloquea conforme el jugador explore el mundo. Una vez que la zona está completamente explorada, el mapa será pintado.

Tanto el inventario, como el manual, sólo son interactivos mediante la lectura. Esta decisión permite que el jugador no necesite ordenar todo el rato el inventario.

El menú de opciones permite cambiar la resolución de pantalla, administrar la potencia de salida del audio, determinar la resolución de pantalla y otros parámetros técnicos.

DOCUMENTOS DE GUIÓN

Este apartado está dedicado a aquellos documentos necesarios para la elaboración de un guion. En el origen, las secciones que componían este apartado eran la biblia de tramas y la biblia de personajes. A posteriori, se han añadido otros documentos con el fin de facilitar la lectura y ampliar la información necesaria. La sinopsis comercial, la sinopsis y el tratamiento han sido reubicados a esta sección para facilitar la lectura. Por otro lado el desglose de escenarios, el desglose de objetos y el esquema visual han sido añadidos para ampliar la información de este apartado.

Biblia de tramas

Trama Principal

Trama de la Sanación.

Aire, tras ser infectado por La Marca Azul, es transportado a La Frontera. Allí, consigue una esperanza de sanarse, gracias a Driz. Este chico le convence de las bondades de una ciudad llamada Madroño Gris.

Ambos parten hacia la ciudad, pero un derrumbe priva a Aire de tomar el camino directo a Madroño Gris.

Aire decide avanzar por la única alternativa que encuentra, Prado Blanco. Allí, conoce al Peregrino Blanco, el cual le convence que la verdadera salvación está en el Padre Blanco.

Aire decide visitar a Padre Blanco con el fin de salvarse. Finalmente, descubre que el Padre Blanco sólo se aprovecha de crédulos para redirigir su infección hacia ellos.

Aire decide evitar que esto pase, por lo cual el Padre Blanco es consumido por la infección y devorado por su sombra. Esta enorme sombra, tras ser derrotada, explota creando un cráter en el suelo que lleva directo a Cárcava profunda.

Aire se despierta en casa de La Maestra, quien le recogió para protegerlo. Ella le explica que la sanación de La Marca Azul se encuentra en los Templos del Espejo. Con esta información, Aire comienza a recorrer el camino a los Templos Espejos para poder sanarse.

Cuando Aire entra en un templo del espejo, su reflejo absorbe parte de su sombra. Aire debe luchar con cada una de las sombras de los templos y conseguir los tres fragmentos que construyen el Templo Central.

Una vez consigue acceder al Templo Central, consigue entrar en la Dimensión del Espejo, donde se encuentra las sombras más profundas de los habitantes de La Frontera.

Una vez llega al final de la Dimensión del Espejo, Aire aparece de nuevo en el Templo Central, esta vez acompañado por una sombra enorme.

Tras derrotarla, Aire consigue deshacerse de La Marca Azul y puede acceder a tres de los cuatro finales diferentes:

Primer final. Aire se cura de La Marca Azul, pero esta vuelve a brotar al cabo de un tiempo. Es el final predeterminado, si no se completan otros hitos en el juego.

Segundo final. El mismo final que el primero, pero Aire se convierte en discípulo de la Maestra. Requiere finalizar la trama Paliativo Conversacional.

Tercer Final. Aire se cura de La Marca Azul, pero, cuando vuelve a brotar, la deshace velozmente y sin mucho esfuerzo. Aire tiene la opción de revelar el origen de la enfermedad al mundo y progresar en la verdadera vía de la sanación o convertirse en Maestro de la Sanación y ayudar a todos aquellos que entren en La Frontera a gestionar la enfermedad. Requiere finalizar la trama Paliativo Conversacional, la trama Umbra y Antumbra y la trama Legado.

Tramas secundarias

1. Trama del Desperdicio Académico (Obligatoria).

Aire avanza hasta la Academia. Allí, las sombras sueltan comentarios hirientes, al igual que Padre Blanco. Tras derrotar a algunas de las sombras, Aire se encuentra a la sombra de Prisma.

Esta sombra, a diferencia de las otras, le pide que se aleje. Aire decide enfrentarse a ella. Tras derrotarla, Aire descubre que Prisma ha desarrollado dicha sombra al tratar con esas sombras abusonas que desprestigian el amor que siente hacia los libros.

Prisma le pide ayuda a Aire para conseguir llegar a la Gran Biblioteca que se encuentra en lo alto de la Academia. La colaboración entre los dos les permite sortear varios puzles. Aunque para resolver el último deben pasar por la zona de reunión de un grupo de chicas.

Estas chicas les explican a Aire y Primas que son intrusos por acceder a un área restringida a los hombres. Aire advierte Prisma es una mujer, aunque las chicas ríen sobre ello y comienzan a intuir que Prisma es una chica trans.

De nuevo, una sombra nace en Prisma, en relación con la disforia de género. Tras ello, Aire ataca a la sombra de Prisma y a las chicas que intervienen para mantener la sombra de Prisma intacta. Tras derrotarlas, Aire le transmite los conocimientos de la Maestra: es normal caer muchas veces y no se debe sentir vergüenza.

Al llegar a la cima, observan como la biblioteca está calcinada. Aire intenta animar a Prisma, pero esta le dice que aún hay algunos libros intactos y eso ya es una victoria.

Como regalo, Prisma le regala un libro que parece pertenecer a un hombre conocido como el Maestro Demian. En el libro se nombra la localización del Primer Templo del Espejo.

2. Trama de Raíces Sucias (Obligatoria).

Aire llega a Raíces Sucias. Allí, un ciudadano llamado Lemmy le evade de forma constante por el miedo a ser dañado. En un momento dado, el ciudadano se ve rodeado de un montón de sombras. Aire interviene y salva al ciudadano.

El ciudadano le suplica a Aire que no les haga daño, ya que son antiguos trabajadores de la Central Eléctrica y debido a su despido andan confusos y agitados.

Ante la curiosidad que muestra Aire, Lemmy le explica que en Raíces Sucias todos buscan trabajar en la Central Eléctrica por dos motivos: es el único empleo que sirve para vivir holgadamente y que puede convertirse en un pasaporte para vivir en Madroño Gris.

Lemmy alega que nadie en su entorno ha podido ir y que sólo unos privilegiados pueden marchar a la gran urbe. Con esa convicción todos trabajaban mucho para ascender en ese escalafón social.

Aire le dice que busca reunirse con un conocido suyo (Driz) en Madroño Gris y que necesita acceder. Lemmy, le propone colaborar con un grupo de rebeldes para destapar que se esconde en La Central Eléctrica, ya que los rebeldes no tienen la capacidad para enfrentarse a las sombras como Aire lo hace.

El primer paso consiste en adquirir las llaves del Guardián de las Llaves. Este guardián siente una diatriba que lo acompleja. Por un lado, quiere estar en el lado de los trabajadores de Raíces Sucias, pero, por otro lado, necesita ese trabajo para vivir bien.

Cuando Aire y Lemmy le reclaman la ayuda para las conseguir las llaves y acceder a la Central, el Guardián de las llaves recibe un mensaje en el que Casto y Policarpo le recuerdan cuán importante es que nadie entre en la Central para conservar su empleo. En esa diatriba, el Guardián de las llaves sucumbe al estrés liberando a su sombra.

Una vez es derrotado, Aire se cerciora del problema que le aflige. Este puede recomendarle que deje su trabajo o que continúe en él. El resultado de la elección repercutirá en la sombra profunda del personaje, aquella que habita en la Dimensión del Espejo.

Antes de entrar en la fábrica, el Guardián de las Llaves se presenta como Lluís. Este le advierte que tenga cuidado dentro de la fábrica. Lluís advierte a Lemmy y sobre un ser cuya sombra impide acceder a determinadas áreas.

Una vez entran en la fábrica, Lemmy se sorprende de que la entrada se halle apagada. Aire pretende entrar en la fábrica a oscuras, pero Lemmy le detiene debido a que es un sitio bastante peligroso para andar sin luz.

Tras esto, vuelven a salir a la entrada de la Central. Lluís, extrañado, les pregunta el motivo de su retirada. Lemmy contesta que dentro está muy oscuro y es excesivamente peligroso. Lluís les recomienda visitar a Rufo, un comerciante que vive a las afueras de Madroño Gris.

A partir de este momento se pueden dar dos opciones: el jugador, a pesar de las indicaciones del juego, decide entrar la Central Eléctrica a oscuras o decide ir a ver a Rufo.

Si decide pasar a oscuras, el jefe de la zona (la sombra de Hugo) será más débil, pero, a cambio, no contará con la ayuda de Lemmy para resolver los puzles. Por el contrario, si decide recoger la linterna, podrá alumbrar parcialmente la Central Eléctrica, pero el jefe de la zona (la sombra de Hugo) tendrá su máximo poder, pero Lemmy facilitará en gran medida la resolución de los puzles.

En ambos casos, cuando Aire resuelve todos los puzles de la Central de Energía, consigue activar de nuevo el interruptor para activar la electricidad en la sala y, así, abrir la puerta que oculta la sala de control. Tras ello, Lemmy se reúne con Aire.

Ambos entran en la sala del control. Allí, observan a la sombra de Hugo, que se ha hibridado con los mecanismos de la Central. Tras darse cuenta de su presencia, Hugo ataca a ambos personajes, llamándolos intrusos.

Tras una ligera persecución, llegan al almacén de energía. En ese lugar, grandes baterías decoran el lugar. Una vez acorralados, Lemmy y Aire deben luchar. Mientras Aire pelea, Lemmy le ayuda redirigiendo la energía a una trampa que paraliza a Hugo. Tras una ardua pelea, la sombra de Hugo se desvanece. En ese momento se desvela que Hugo tiene un problema con la competitividad en el trabajo. Él piensa que está siendo competitivo por acatar muchas responsabilidades, pero sólo está vendiendo su trabajo más barato.

Tras ello, Hugo decide buscar algo más tranquilo en un sitio menos frenético y competitivo. Antes de marcharse, agradece a Aire y a Lemmy su intervención, regalándoles el acceso a la Oficina de Casto y Policarpo, dos siameses que dirigen la empresa.

Cuando llegan a la oficina, Casto y Policarpo están furiosos, ya que sus Central Eléctrica no produce electricidad. Casto y Policarpo entran en pánico y dudan de la opinión que la gente tendrá de ellos, sobre sus ganancias y sobre el fracaso de su empresa.

Tras percatarse de la presencia de Aire y Lemmy, una sombra se apodera de los siameses. Una vez más, tras ser derrotada por Aire y Lemmy, la sombra desaparece. Aire intenta apiadarse y hacer entrar en razón a Casto y Policarpo.

Lemmy le aconseja no hacerlo porque los actos de la gente van más allá de la enfermedad que sufran. Aire puede aceptar o denegar el consejo de Lemmy.

En caso de aceptarlo, Aire abandonará a Policarpo, dejándolo a merced de los rebeldes. Mientras esto pasa, se muestra el comportamiento agresivo de Casto que lamenta perder ese poder que tenía a mano de miserables, mientras que Policarpo hace alusión a que aún tiene dinero escondido y que las pagarán.

En caso de denegarlo, Casto se aproximará a Aire intentando generar lástima a toda costa. Se quejará de que la enfermedad le obliga a hacer cosas malas por el miedo que el tiene. Pide a Aire que imagine la carga de tener tanto poder y riqueza y justifica que todo lo hace para ayudar a todos.

Policarpo le ofrece unírseles y gestionar la ciudad y no permitir que esas cosas les ocurran a los trabajadores. Cuanto más se aproximan, la resistencia de Aire disminuye, dejándolo al borde de la infección.

En ese momento, Lemmy tiene que intervenir. Le explicita que mucha gente allí ha sufrido la enfermedad y no han actuado como Casto y Policarpo han hecho. También explica que el hecho de que tengan la enfermedad no justifica, ni mucho menos, que se comporten como lo hacen.

En ese momento, Casto y Policarpo interrumpen a Lemmy asestándole un golpe mortal. Aire reacciona alarmado ante ese acto. Los tilda de inhumanos y deja que los rebeldes lo apresen. Casto y Policarpo son transportados mientras se victimizan. Aire lamenta la pérdida de su amigo.

Tras elegir uno de los caminos antes mencionados, Las puertas de Madroño Gris quedarán abiertas para el resto de la aventura. Una voz (Miss Radio) pregunta, a través de un altavoz, pidiendo explicaciones de la abertura de las puertas.

3. Trama de Madroño Gris (Obligatoria).

Aire llega a Madroño Gris, con el fin de encontrar a su primer compañero de la aventura, Driz. Tras preguntar a ciertos ciudadanos de Madroño Gris, Aire comienza a observar que mucho de ellos se desesperan por la aprobación pública.

Aire se da cuenta de que esta obsesión es debida a un concurso de popularidad que se celebra en la ciudad. Tras preguntar a algunos de los ciudadanos, Aire descubre que el estatus social y el nivel de vida de Madroño Gris depende del rendimiento en este concurso.

Este concurso está patrocinado por Miss Radio, quien resulta ser la regente de Madroño Gris. Miss Radio, además tiene un sistema de amplificación que permite que toda la ciudad pueda recibir sus mensajes promocionales. Este armamento publicitario tiene hipnotizada a la gente de Madroño Gris, que piensa que está en un lugar inalcanzable para ellos.

Estos mensajes alaban características muy etéreas que Miss Radio se atribuye a sí misma. Su argumento principal es que es la única persona de la ciudad que siempre se ha mantenido en la cúspide social.

Los estratos sociales de Madroño Gris se dividen según la puntuación de los habitantes en un concurso de popularidad: el 1% podrá vivir en la más absoluta ostentación, un grupo reducido conformado por el 25% de la población podrán vivir de manera holgada y el 70% vivirá con las condiciones justas para poder mantenerse por ese año.

Todos los habitantes de la ciudad temen ser parte del club del 70, lo cual es una forma “*catchy*” o llamativa de nombrar a aquellos ciudadanos que van a vivir en malas condiciones por todo un año.

Paseando por la ciudad, Aire observa que toda la propaganda de los diferentes candidatos es tapada por la de la candidata Miss Radio. Uno de los carteles que los asalariados de Miss Radio están pegando, se cae dejando ver el cartel de otro de los candidatos. Para la suerte de Aire, el cartel que estaba detrás era de Driz.

Aire arranca el cartel y comienza a enseñarlo por toda la ciudad con la intención de encontrar a Driz. Tras preguntar a un par de gente, un señor le guía hacia donde este está. Aire se encuentra a Driz, sin voz, intentando cantar por la calle.

Aire se acerca e intenta hablar con él. Driz, algo rendido, se aparta de su *set* para hablar con Aire. Aire le comenta que parece que el ambiente es más salvaje de lo que pudiera parecer en un inicio.

Aire intenta convencer a Driz de abandonar esta empresa y seguir junto a él el camino hacia los Templos del Espejo. Driz rehúsa tratando de justificar que aún tiene una oportunidad para vivir muy bien.

Para lograrlo, se le ocurre que Aire le pueda ayudar a conseguir algún material mejor para poder impresionar aún más a todos. Driz dice necesitar un traje elegante, un instrumento caro y una cámara de calidad.

Aire emprende un viaje para conseguir los tres útiles. Aire encuentra a tres personas que tienen los materiales, pero requieren una compensación a cambio. Aquí, puede elegir si pagarlo (siendo desproporcionado el precio) o adentrarse en lugares peligrosos para conseguir otros objetos que deseen a cambio. Sea cual sea el camino, Aire termina llevando los objetos a Driz.

Driz sigue intentándolo, pero nadie se acerca para escucharlo tocar. En ese momento, Driz rompe su instrumento y comienza a ser consumido por su sombra. Esta sombra desvela la obsesión de Driz con obtener atención.

Una vez la sombra es derrotada, Driz se queja de todo el esfuerzo que hace para nada. Aire le rechista, justificando que se ha quedado toda la actuación de buena gana. Driz se lo agradece, pero subraya todo el esfuerzo que había depositado en vivir en el lujo.

Aire le responde que él también quiere vivir bien y ser conocido por todos, pero que esas oportunidades, lejos de ser meritocráticas, dependen mucho del azar. Aire hace hincapié en que ser parte del 1% que triunfa en Madroño Gris, no tiene por qué reflejar si hace algo bien o mal.

Driz responde que está al tanto, pero le cegó la posibilidad de conseguirlo. También expone que tiene reticencia a abandonarlo debido a que se siente todavía atraído a ser parte de ello.

Aire le contesta que no es necesario dejarlo todo por un sueño y que los planes de contingencia sólo reflejan un buen juicio por su parte. Finalmente, Aire le anima para participar en el concurso y probar suerte, pero teniendo alguna opción por si no consigue ganarlo.

Una vez se presenta al concurso, Driz decide cantar su canción con su antiguo instrumento y sin tanta ornamentación a su alrededor. Antes de actuar, llega a sincerarse consigo mismo y con los demás. Driz expone que va a empezar a cantar un poco más para él y un poco menos para el resto y les recomienda a los participantes que hagan lo mismo.

Tras cantar su canción, tuvo una gran aceptación. Llegando a recabar un 51% de los votos. Miss Radio, pese a seguir formando parte del 25%, se siente ultrajada y comienza a expresar ira contra Driz. Miss Radio denota confusión, puesto que su campaña y promoción constante debería haberle garantizado la victoria.

Miss Radio se ve domada por su sombra, la cual comienza a atacar a Driz y Aire. Su sombra demanda control social ante el miedo de perder la simpatía de toda la gente de Madroño Gris. Gracias a una colaboración de Driz y Aire, la sombra se desvanece y Miss Radio llora ante su deseo de ser querida.

Driz le explica a Miss Radio que buscar gustar a alguien de forma agresiva no hace que te quieran más, sino que te mantiene siempre presente. Miss Radio reflexiona y se da cuenta de que la única forma sana de saber si la gente la quiere es competir en igualdad de condiciones con sus contrincantes.

Miss Radio decide dejar de lado el concurso y las divisiones sociales marcadas por el mismo, con el fin de intentar que los individuos de 70% y del 25% puedan tener alguna igualdad competitiva con ella.

4. Trama de Magos, Conexiones y Celdas (Obligatoria).

Esta historia tiene dos vertientes de ser afrontada: conociendo a Teca primero o conociendo antes a Abel.

En el caso de que Aire conozca primero a Teca, debe estar en el Hotel Abandonado. Allí descubre que Teca se ha encerrado en una habitación del hotel, en un intento de huir de unas sombras que la perseguían.

Teca pide ayuda a Aire para salir de la habitación, pero al no encontrar una solución, esta le pide ayuda para encontrar a su marido, Abel. Según ella, él siempre hace planes ingeniosos, pero debido a un misterioso derrumbamiento, se tuvieron que separar (indicando con ello, que seguramente se encuentre en otra zona del mapa).

Tras explorar por un largo tiempo La Frontera, Aire consigue encontrar a Abel en un lugar cercano a Prado Blanco. Él está pidiendo ayuda para encontrar a La Bruja. Aire le indica a que él conoce el paradero, pero un hechizo mágico prohíbe abrir la puerta donde está encerrada. Tras esto, Abel le pedirá ayuda a Aire para encontrar a La Bruja.

En busca de La Bruja, se encuentran con una sombra que obstaculiza su camino. Una vez derrotan a la sombra, Abel se da cuenta de que la sombra pertenece a Ro.

Él le pide ayuda debido a que recuerda que ella hacía trucos de magia. Pese a resultarle peyorativo a Ro, esta simplemente niega con la cabeza y dice que sus “trucos” últimamente no funcionan.

Abel le pide ayuda a Ro, explicándole al detalle la situación de su Teca. La narración hace a Ro se replantee la decisión. Finalmente, acepta, aun advirtiendo que sus adivinaciones no están resultando efectivas.

Ro explica que, para abrir una puerta mágica, sus poderes de adivinación no son útiles, pero, por el contrario, les podrían servir para encontrar a La Bruja, de la cual presumen que tiene una mayor capacidad mágica.

Ro comienza a adivinar el paradero de la Bruja. Parece costarle, pero consigue vislumbrar un lugar. Una vez llegan allí, descubren que no hay nada. Vuelve a intentarlo, con los mismos resultados.

Abel comienza a impacientarse y reclama a Ro resultados. Esta comienza a sentirse agobiada y su respiración comienza a agitarse. La sombra, poco a poco, la consume, debido a que se siente una impostora.

Abel, por su lado, comienza a ser envuelto por la sombra debido a que siente que la única oportunidad de rescatar a su amada se ha perdido.

Aire se ve atrapado en un combate contra dos sombras. Tras el arduo combate, descubren que La Bruja estaba escondiéndose allí, camuflada mediante un hechizo.

Ro, decepcionada, le explica a La Bruja que quería ser su aprendiz para poder controlar la magia, pero la actitud que ha mostrado ha hecho que Ro no quiera ser su aprendiz. Como colofón a la conversación, Ro le asegura a La Bruja que, algún día, sobrepasará los poderes que ella tiene, con o sin ayuda.

En ese momento, La Bruja comienza a ser devorada por su sombra. Esta comienza a gritar que nadie le quitará su lugar como soberana de La Magia. Una vez es derrotada, La Bruja muestra mucha envidia de Ro. Aclara que tiene miedo de su potencial desde que llegó y que, tiene miedo a ser la máxima autoridad en asuntos mágicos.

Ro se disculpa y le explica que sólo busca más conocimiento y que, en ningún caso, quería hacerle sentir así. La Bruja le interrumpe y le explica que es ella la que le debe perdonar. Comienza a reír y balbucea que así es como se debió sentir su hermano.

La Bruja le sugiere que los cambios generacionales son parte natural de la vida y que si sigue con esa obsesión no va a dejar de ser consumida por la enfermedad. En ese momento, decide hacer borrón y cuenta nueva, pidiéndole a Ro que la acepte como su maestra.

Ro acepta y La Bruja le pide que la acompañe a su hogar en La Tribu de los Magos. Antes de que se marchen, Abel le pide que le ayude a rescatar a Teca en el Hotel Abandonado. La Bruja acepta y marchan todos hacia allá. En el caso de haber no haber hablado previamente con Teca, La Bruja requerirá que Aire encuentre 3 objetos desperdigados por el mapa.

Una vez que regresan al Hotel Abandonado, Abel se reencuentra con Teca, a la cual no puede ver debido a que la pared no tiene ningún tipo de cristal.

La Bruja les explica que las habitaciones del Hotel tienen un hechizo amoroso que sólo permite que la puerta sea abierta por dos personas con total confianza o si la persona de adentro no siente amor. Abel y Teca deciden abrirla, pero esta se les resiste.

En ese momento, La Bruja explica como la confianza total no depende sólo del agrado hacia la otra persona, sino también de la confianza que nosotros sintamos hacia nosotros mismos en ese determinado momento.

La Bruja le propone buscar dos flores hermanas que pueden ayudar a la pareja. Esta misión está detallada en la trama opcional “Una flor para cada árbol”.

La Bruja les recomienda que, con el suficiente tiempo y las suficientes ganas, ambos pueden lograr esa conexión. Tras esto, La Bruja y Ro se despiden y la pareja se queda asentada en ambos laterales de esa puerta.

Si se completa la misión Una flor para cada árbol, se habilita una cinemática en la que Teca y Abel consiguen abrir la puerta. Por el contrario, si no se completa la misión y se entra en la dimensión del espejo, se desbloquean los objetos clave Carta de Teca y Carta de Abel, donde narran que lo mejor para ellos es separarse debido a que su relación no puede mantenerse con ese muro fronterizo entre ellos.

5. Trama de Fobias (Obligatoria).

Aire llega a las Catacumbas, donde se encuentra de nuevo con Hugo, quien se encuentra asustado por el entorno que le rodea. Hugo justifica su presencia allí haciendo alusión a un objeto que un pájaro le robó.

Aire le ofrece su ayuda para llegar al nido del pájaro. Por el camino Hugo muestra ansiedad por acercarse al ave. Cuando por fin la encuentran, Hugo va a coger su pluma (el objeto que perdió), aunque antes de sostenerlo, el pájaro vuelve al nido de forma tranquila y sosegada.

Hugo comienza a sudar, paralizándose. En ese punto, exuda la sombra, pero en vez de envolverlo a él decide envolver al pájaro (funcionando como un Espejo de los Templos). La agresividad del pájaro aumenta y se vuelve agresivo contra ellos.

Tras la batalla, Hugo sigue nervioso por el contacto, pero Aire le intenta acercar poco a poco al pájaro, haciéndole ver que realmente es indefenso y que todo el miedo que le tiene sólo proviene de él. Gracias a este enfrentamiento, Hugo y el pájaro (al que posteriormente llamará Constante) se volverán inseparables.

Tomando el camino de vuelta, Constante se adentra en un camino que conduce a los Mausoleos, debido a un fuerte ruido. Hugo y Aire deciden ir tras él, pero una figura, que se hace llamar Aprendiz del Protector, prohíbe el acceso al Mausoleo.

Aunque este ser se muestra de manera holográfica, un fuerte hechizo (que se adjudica al Mago del Tiempo) niega la entrada a los humanos. Con el fin de buscar a Constante, deciden ir a visitar al Aprendiz del Protector.

Tras buscar durante un largo tiempo, llegan al Santuario del Descanso (lugar donde yace el Protector de Tumbas). Allí se encuentran al Aprendiz del Protector dejando unas flores en la única tumba que hay allí. Le habla a la tumba, explicándole que no sabe si está la altura, pero que hará lo que sea para proteger lo que juró proteger.

Hugo reclama el acceso al Mausoleo, dado a que debe encontrar a su amigo. El Aprendiz del Protector se presenta como Arti y les explica que no puede dejar pasar a nadie allí, bajo ningún concepto. Explica que se lo prometió a alguien especial.

Hugo se enfada y decide cargar contra él. Comienzan una pelea que termina con un resultado trágico: tras una mala caída, Hugo rompe la endeble tumba. Tras ello, la sombra posee a Arti y ataca a estos dos.

Una vez la sombra es derrotada, se descubre que Arti vive un poco atormentado por la carga de su responsabilidad y su miedo a no poder cumplir con el deber que le había sido encomendado por su maestro, que fallecía bajo la tumba que Hugo rompió.

Hugo rápidamente pide perdón, debido a que su comportamiento fue demasiado desproporcionado.

Aire reflexiona sobre lo perjudicial que pueden ser las expectativas propias. Le recomienda que el primer paso para cumplir con ese destino tan inalcanzable sería dejar de utilizar el título de aprendiz.

Arti dice que no cree que pueda hacerlo tan bien como su predecesor y que sería mancillar su nombre. Aire le explica que no lo conoció, pero probablemente le eligiese porque confiaba en que estaba preparado para darlo todo, al margen de cumplir o no su objetivo.

Arti le agradece el consejo, pero aclara que necesita reflexionar sobre ello. Como muestra de respeto ante su derrota, decide darles la mitad del amuleto de los difuntos, lo cual les permite cruzar al Mausoleo. Antes de irse, observan como el Aprendiz del Protector, rehace la tumba.

Una en el Mausoleo, donde los espíritus olvidados yacen. Allí esos espíritus poco a poco abrazan a Hugo haciéndole ser consumido por la sombra. En ese momento, Aire lo enfrenta.

Tras derrotarlo, descubre que lo que empuja el miedo constante de Hugo de hacer cosas arriesgadas es su ferviente deseo de no ser nunca olvidado.

Aire expone ante él que el olvido no se construye necesariamente con grandes hazañas, sino que se fortalece desde pequeñas acciones cotidianas con gente cercana. A continuación, Hugo se reencuentra con su pajarito y consigue deshacerse de su sombra.

6. Trama de Educación Laboral (Optativa).

Tras los eventos de la *Trama de Magos, Conexiones y Celdas*, Teca comunica a Aire (directamente o por la carta, según el fina) que tiene pensado dirigirse a Madroño Gris en busca de un empleo que le otorgue un poco de libertad.

Aire decide visitar a Teca en madroño gris. Por desgracia, nadie la ha visto. Aire decide preguntar a los negocios cercanos por si saben algo. En un taller le indican que la rechazaron porque no tenía la formación necesaria y cobraba mucho. El dueño del taller le dice que se dirigiría a una tienda de ropa.

En dicha tienda, le indican a Prota que pasó, pero no tenía experiencia y cobraba mucho. Le indica entonces que se marchó a un campo en Raíces Sucias. En ese campo, se encuentra la sombra de Teca.

Tras luchar contra ella, Aire descubre que se siente menos porque nadie le da trabajo. Siente que tiene que competir a nivel académico y que pierde el tiempo cada vez que realiza una entrevista.

Aire le advierte de que es algo generalizado y que estas malas condiciones son promovidas por un sistema que pervierte la idea del mérito. Intenta animarla diciendo que el único común denominador que encontró en las empresas era que ella cobraba muy caro.

Teca se ríe y le explica a Aire que ella estaba pidiendo el mínimo para poder vivir. Rápidamente, recupera la compostura y decide seguir intentándolo. Si se completó la misión de las flores, añadirá que cuenta con Abel para que la apoye.

7. Trama de La Próxima Despedida (Optativa).

Tras los eventos de la *Trama de Magos, Conexiones y Celdas*, Abel comunica a Aire (directamente o por la carta, según el fina) que tiene pensado ir a pescar a un lugar secreto cerca de las catacumbas.

Aire toma la oferta de Abel y decide ir a pescar junto a él. Durante la sesión de pesca, Abel está muy incordiado porque los peces pican pero se van. Aire le insta a que tenga paciencia, pero este cada vez se pone más nervioso.

Tras varios intentos fallidos más, Abel comienza a agitar su respiración, siendo consumido por su sombra.

La sombra se divide en un montón de réplicas idénticas de la sombra, de las cuales sólo una resulta ser verdadera. Otros de sus ataques consisten en arrojar las sombras falsas a Aire y en simular una fragilidad para hacer que Aire se confíe.

Tras la derrota de la sombra, Abel explica que siente haberle atacado. Abel explica que desde que él tiene consciencia no ha podido conservar a seres queridos cerca por distanciamientos, errores o enfados. Abel dice que tiene miedo a estar solo y le pregunta a Aire si quiere ser su amigo.

Aire puede responder afirmativa o negativamente. En el primer supuesto, Aire explica que son amigos y que pueden fortalecer su relación, pero debe aprender a vivir solo para vivir a gusto con otros, ya que por el contrario se pueden suceder relaciones de dependencia. En el caso negativo, Aire explica que no le importa estar a su lado para ayudarlo, pero que no es posible que sean amigos si es incapaz de vivir solo, ya que la soledad es donde pasamos la mayor parte del tiempo y, en ese supuesto, las personas sólo sirven como un parche.

Sea cual sea la respuesta, Abel le dirá a Aire que él aún necesita un tiempo para pensar en ello y que su autoestima le juega malas pasadas. Finalmente, le agradece su preocupación y su ayuda.

Antes de despedirse de Aire, Abel asegura que algún día abandonará esos pensamientos tormentosos. Si se completó la misión de las flores, añadirá que intentará aprender, de Teca, a ser más independiente.

8. Trama del Reinicio (Optativa).

En el extremo más alejado del Cementerio (una zona relativamente cercana a la zona inicial), Aire se encuentra con Driz algo ausente. Aire le interroga y este sólo responde que se siente vacío y que cree haber olvidado algo.

Aire le pregunta de qué se trata, pero Driz no sabe responderle bien el qué. Driz insinúa que tiene la sensación de haberlo perdido en alguna de los tres puntos donde ha vivido: El Hotel Abandonado, La Tribu de los Magos y Madroño Gris.

Cuando Aire decide visitar estos lugares, descubre que un fragmento del Alma de Driz se encuentra en estos lugares. Todos los fragmentos están anclados a esos lugares. El de La Tribu de los Magos explica que lamentaba haber perdido un fragmento en el Hotel Abandonado; el del Hotel abandonado lamentaba haber perdido un fragmento en

Madroño Gris y el de Madroño Gris lamentaba haber perdido un fragmento en el Mundo Plano.

Una vez ha hablado con todos y ha explorado sus recuerdos, Aire vuelve a hablar con Driz. Este escucha con atención y comienza a reclamar que le devuelva sus fragmentos de alma.

Driz protesta nervioso explicando que no puede volver a empezar de cero y que necesita poder vivir como lo hacía antes. Ante la negativa de Aire, Driz es consumido por su sombra.

Tras la batalla, Driz sigue nervioso porque le da miedo volver a tener que reiniciar su vida. Aire le explica que lamenta escuchar eso, pero esos fragmentos de alma no pueden viajar. Aire le explica como esos fragmentos morirían si intentase llevarlos a otros entornos.

Driz comprende que las condiciones no son replicables en todos los lugares, dado a que existen peculiaridades que alteran el resultado. Driz se esfuerza por limpiar ese lugar yermo en el que vive ahora, encontrando una flor.

9. Trama de Estanco Amoroso (Optativa).

En el Hotel Abandonado, Aire se encuentra con Prisma. Prisma le comenta a Aire que, desde que se lo encontró en la academia, ha conseguido hacer una amiga que realmente la acepta tal y como es.

Tras decir eso, Prisma le revela a Aire que la realidad es que anda un poco preocupada por su amiga, debido a que se comporta raro, recientemente. Prisma asegura que Penrosa (su amiga) se está algo ausente y no le explica por qué.

Prisma le explica a Aire que su presencia en el hotel no es casualidad, sino que estaba siguiendo a Penrosa para conocer que le aflige. Prisma le explica que no quiere permitir que le pase lo mismo que ella experimentó en La Academia. Prisma le pide que si ve a su amiga, que le avise.

Aire encuentra a Penrosa, siguiendo a una pareja. Siguiéndola, Aire llega a el Mirador. Allí, Penrosa observa como él chico se propone. Tras la proposición, Penrosa grita con angustia y es devorada por su sombra.

Prisma se presenta allí, debido al ruido. Ver a su amiga en ese estado le altera y, sin pensarlo dos veces, se coloca frente a la sombra, pidiéndole a Penrosa que le cuente que le ha llevado a estar así.

La sombra de Penrosa le ataca, por lo que Aire decide intervenir antes de que resulte más peligroso aún para Prisma.

Tras eliminar a la sombra, descubre que Penrosa aún no superó su relación y le molestaba ver como la otra persona sí. Aún habiendo confesado, la sombra sigue cobrando fuerza, amenazando con controlarla de nuevo. Prisa, decide agarrarla de la mano, disipando la sombra entre sus dos cuerpos.

Prisa advierte a Penrosa de que esto no puede seguir así por siempre, por lo que, si pretende seguir siendo su amiga, debe asumir que su antigua pareja ya no está con ella. También le explica que ella le ayudará en la medida de lo posible.

Tiempo después, Aire se encuentra a Prisma llorando en un lugar de Las Catacumbas. Tras hablar con ella, descubre que Penrosa siguió por el mismo camino y que ya la hirió varias veces.

Prisma comienza a divagar acerca de la posibilidad de controlar a la gente para que no se sientan mal. Controlarlas como unas marionetas para evitar que se hagan daño. Tras esta reflexión, Prisma se ve envuelta en una sombra.

Tras derrotar dicha sombra, Aire descubre el miedo que tiene Prisma a que los demás se hagan daño y no poder evitarlo. Prisma dice que realmente no quiere controlar a nadie, que simplemente estaba enfadada y no sabía que era lo que quería.

Prisma le explica a Aire que adora a Penrosa como amiga, pero no es viable estar con ella, cuando el peligro es constante. Aire le recomienda que hable con La Maestra, ya que ella está acostumbrada a tratar con La Marca Azul.

10. Trama del Futuro Incierto (Optativa).

Aire se encuentra con Ro a las afueras de La Tribu de los Magos. Esta relata que la magia no es como ella creía. Explica que los remedios mágicos funcionan raras veces y normalmente tienen una duración muy corta.

Ella comenta que, de momento se va a ir de allí para poder enfocarse en tomar las decisiones correctas en su futuro. De esta manera, Ro se dirige a las Catacumbas.

Allí, ella intenta adivinar cual será el mejor camino que tomar, aunque, desgraciadamente, su camino resulta ser un tormento, llegando a finalmente a un lugar equivocado.

Allí, Ro se agobia por no poder elegir correctamente su futuro y teme que sus poderes no funcionen. Con esto en mente, es devorada por su sombra.

Aire vuelve a encontrarse a Ro como una sombra. Tras derrotarla, esta le habla que la inseguridad que había sentido sobre sus poderes no era del todo infundada. No funcionan bien y no es capaz de ver lo que va a pasar en el futuro.

Aire le explica que el futuro es incierto para todos y que muchas veces los planes no salen como uno espera. Aire, curioso, le pregunta su objetivo. Ro se queda en blanco. Finalmente, ella le responde que no tenía ningún objetivo y que se había centrado en exceso en observar los múltiples futuros posibles. Finalmente, ella decide embarcar un nuevo viaje con el fin de encontrar un objetivo que le de sentido a sus habilidades.

11. Trama del Mago del Tiempo (Optativa).

Tras haber atravesado la dimensión del espejo, Aire decide ir a hablar con La Bruja. Ella le confiesa que de no ser por él, le aguardaría el aciago destino que su hermano sufrió.

La Bruja explica que su hermano era el jefe de la tribu de los Magos. Ambos se llevaban mucha edad, por lo que cuando envejecieron, los poderes de La Bruja intimidaban a los del Mago.

Buscando una forma de solucionar de conservar su estatus, decidió experimentar una forma de librarse de la enfermedad de manera instantánea y, así, perder el miedo a ser consumido por su sombra.

Con ello en mente, el Mago se personó a la vez en los tres diferentes Templos del Espejo, sólo para descubrir que, mientras que su poder disminuía por estar presente en tres lugares a la vez, el de la sombra no menguaba.

En ese momento fue atacado por una sombra que eludía al miedo que tenía al futuro, otra que criticaba su presente y una tercera que cuestionaba sus actos pasados. Cuando la sombra envolvió a las tres versiones del mago, este volvió a ser uno solo

Para sorpresa, la sombra se peleaba consigo misma, lo cual hacía más difícil liberar al mago. Estas sombras alteraban su estado físico, haciéndolo ver como un niño, un adulto o un anciano.

Aire, llamado por la historia del mago, decide liberarlo de sus sombras. Cuando llega comienza enfrentado a la sombra infante. Antes de ser derrotada, la sombra adulta aparece y, criticando a la sombra infante, ataca a Aire. Igual que antes, cuando la sombra es casi derrotada, la sombra anciana critica a la sombra adulta y se enfrenta a Aire.

Tras esto, la sombra infante vuelve a aparecer y critica que las otras dos sombras no le escuchasen. Finalmente, llegan a la conclusión de atacar las tres sombras juntas, pero resultan ser más débiles debido a que se exponen las unas a las otras,

Cuando el Mago es liberado, agradece a Aire por rescatarlo. Le cuenta que su vida ha estado llena de altibajos, debido a la envidia que sentía por los logros de los demás. Tras esto, se vuelve a reencontrar con su hermana, La Bruja.

11. Trama del La Maestra (Optativa).

Cuando Aire habla con Rufo en la Trama de Madroño Gris, este le propone que consiga unos cuantos materiales que son importantes para él. Si él completa el desafío de Rufo, este le obsequia con ciertos objetos: una poción de aire, un poder, un diario del Maestro y, finalmente, la Insignia Partida (parte derecha de la insignia que el maestro repartió a Rufo).

Tras la obtención de la otra mitad de la insignia (en la Trama de Fobias, de la mano del Aprendiz del Protector), Rufo le pregunta cómo ha conseguido la otra mitad. Tras explicarle todo, Rufo dice que quizás debería reunirse de nuevo con Expósito.

Antes de irse, Rufo le pide a Aire que busque a la Maestra y la lleve donde se encuentre el Protector de Tumbas. Aire sigue su indicación y se apresura a buscarla. Una vez habla con ella, la Maestra cuenta que ese símbolo le trae muchos recuerdos.

Tras ello, todos se reúnen en el Descanso del Protector de Tumbas. Allí se encuentran la sombra de Rufo. Tras derrotarla, con ayuda de la Maestra, Rufo vuelve a la normalidad. Con lágrimas en los ojos le echa en cara a la Maestra que no le contase que Expósito había muerto.

La Maestra le explica que no quería herirle. En ese punto, La Maestra coloca un hechizo en su tumba, donde que sirve para revivir los recuerdos de alguien perdido. Pese a la advertencia de La Maestra, Rufo decide embarcarse en el viaje.

La Maestra le explica a Aire que es muy peligroso y que esos recuerdos deben ser observados con la mayor estabilidad posible. Aire puede entrar en el recuerdo o mantenerse al margen.

Si no entra, la historia continúa sin grandes cambios. Por el contrario, si decide entrar en el recuerdo, puede revivir la historia de como se conocieron El Maestro, Rufo y El Protector (contada en el apartado Ambientación en la INTRODUCCIÓN DEL GDD).

Tras completar el recuerdo, vuelven a La Frontera y Rufo puede despedirse de su amigo en paz. Rufo dice haber encontrado otra página del Diario del Maestro y se la da a La Maestra.

Ella explica que está incompleto, pero si alguien encontrara el resto podría acceder a los recuerdos de la vida del Maestro (esto inicia la Trama del Legado).

11. Trama del Legado (Optativa).

Una vez que Aire completa el diario del Maestro, La Maestra le deja acceder a los recuerdos que narran sus hojas (narrados en el apartado Ambientación en la INTRODUCCIÓN DEL GDD).

Cuando Aire vuelve, La Maestra le explica que ella realmente no tiene el valor de adentrarse en esos recuerdos de su padre. Debido a que ha conseguido explorar todo lo que él ha vivido, le otorga el emblema roto, otorgándole el rango de Maestro (y desbloqueando uno de los cuatro finales posibles).

11. Trama del Paliativo Conversacional (Optativa).

Una vez se han completado las tramas secundarias correspondientes a los personajes del autobús (Tramas 6, 7 y 8), dichos personajes se reúnen antes de que Aire viaje a la Dimensión del Espejo en el Templo Central.

Allí, le desean suerte con su viaje. Tras la vuelta a su dimensión, los personajes le ayudarán a enfrentarse a la sombra que trae tras de sí, ayudándolo en la medida que pueden.

11. Trama de Umbra y Penumbra (Optativa).

Una vez que Aire entra en La Dimensión del Espejo, se encuentra con versiones muy poderosas de todos los personajes que el jugador conoce en la aventura. En este mundo, cada vez que derrota alguna de estas sombras adquiere un fragmento conciencia.

Cuando reúne todos los fragmentos, puede enfrentarse al La Sombra Heredera del Maestro, que se esconde en la Dimensión del Espejo. Tras derrotar a la sombra, aparece una aparición del desaparecido Maestro, que explica que no existe una cura para La Marca Azul.

Recalca como, cuando entró en la Dimensión del Espejo, pudo ver que los males que acechan a los habitantes de La Frontera son eternos. Antes de desaparecer por siempre, deja una reflexión al aire sobre si quizás vale sólo con saber controlar la enfermedad y no obsesionarse con una cura que parece imposible.

Finalmente, explica que, dado a lo lejos que ha llegado, Aire debería ser el verdadero Maestro y que, por tanto, le compete decidir cómo tratarla.

12. Trama de Las Máscaras (Alternativa).

Una vez finalizada la primera aventura y haber elegido alguno de los finales disponibles, se puede continuar en el mismo archivo de guardado en el Modo Máscara.

En esta aventura, hay un fallo en la carga de la partida y el personaje pierde el color, que es absorbido por una máscara que tiene vida propia. Esta le regala todos los poderes del juego, de forma anticipada.

La máscara acusa al jugador (no al protagonista) de escudarse en un avatar vacío y no exponerse como realmente debería haberse expuesto. La máscara añade que ha decidido controlar el juego y modificarlo para que de una vez el jugador esté realmente expuesto.

Para conseguir su objetivo, se deshace de la acción innecesaria que el juego tiene y lo convierte en un videojuego de plataformas. Debido a que el juego tiene una dificultad marcada, la máscara debe suplirla haciendo las plataformas más difíciles.

Debido a ello crea niveles temáticos según los personajes del juego. El primero de todos es centrado en la idea del futuro y las aspiraciones, en base al personaje de Ro. El segundo, trata de las expectativas y del reconocimiento, encarnados en el personaje de

Driz. El tercero es el tema del amor y las relaciones sociales, representados en Teca y Abel. El cuarto habla sobre las relaciones abusivas y las relaciones de dependencia, mediante el personaje de Prisma. Finalmente, habla del miedo a la pérdida y al estanco social en el personaje de Hugo

Conforme avanzan los niveles, la máscara se vuelve más y más agresiva, sobre todo relacionados con el tema de que la historia se está volviendo demasiado explícita. Tras terminar el último nivel, la máscara rehúsa de que ese sea el final de la historia, ya que, si bien ha conseguido explicar el mensaje, no hay nada que lo acompañe y lo hace aburrido.

En ese momento, le pregunta al personaje si el juego le resulta aburrido. El jugador tiene cinco opciones, aunque todas son negativas. Debido a la respuesta del jugador, la máscara decide quitarle todos los poderes y atacarle.

Tras caer derrotada la máscara, esta se manifiesta como Adrián Delgado, desarrollador del juego que tenía el miedo de que no se entendiese su mensaje. Este se disculpa por forzarle a escuchar el mensaje que tenía que contar y explica cómo sólo quería hacer algo para concienciar a la gente sobre la importancia de la salud mental.

En ese momento, Adrián promete devolver el juego a la normalidad y da las gracias al jugador por quitarle el miedo de que la historia no se entendiese de la forma adecuada.

Esquema eventos y decisiones

¿Primera partida?

Sí

No

Máscara

No

Sí

.....
Desperdicio académico
.....

.....
Raíces sucias
.....

.....
¿Habla con Rufo?
.....

Sí

No

¿Ayuda a Rufo?

CUARTO FINAL

Sí

No

.....
Madroño Gris
.....

.....
Magos, Conexiones y celdesa
.....

.....
Fobias
.....

¿Ayuda a Aprendiz?

Sí

Sí

No

¿Ayuda a Rufo?

Sí

No

¿Realiza las segundas misiones?

Sí

Sí

No

¿Legado?

PRIMER FINAL

Sí

No

¿Umbra y Penumbra?

Sí

No

TERCER FINAL

SEFUNDO FINAL

Biblia de personajes

Aire/Brisa:

Ficha del personaje	
Trasfondo	<p>Aire es contratado como becario en una empresa, pero, poco a poco, se ve más agobiado y sin tiempo para cosas que realmente le interesan, aunque esto es sólo la punta del iceberg.</p> <p>Aire tiene una crisis de identidad, pues ha tenido que mudarse a una nueva ciudad donde no conoce a nadie, tiene excesiva cautela con quien se junta por si hablan de más de él y un miedo a morir estancado en esa vida.</p> <p>Por desgracia para él, estos problemas hacen que desarrolle una enfermedad conocida como La Marca Azul. Tras verla reflejada en su piel, su pelo se tiñe de blanco (del susto) y es enviado a La Frontera.</p>
Objetivo:	Encontrar una forma de curarse de La Marca Azul para no ser consumido por su sombra y volver a su vida anterior.
Rol:	Protagonista
Sombras	<p><u>Sin Rostro</u>: Representa el miedo a abandonar hábitos y representa querer mantener una personalidad anterior. El color de su cara cambia constantemente y los patrones de ataque son los mismos que los de Aire.</p> <p><u>Estéreo</u>: Representa la ansiedad social y el miedo a ser juzgado por otros. La sombra está compuesta por un montón de sombras idénticas, creadas por metástasis de la sombra que se presenta. Sus ataques tienen forma de onda.</p> <p><u>La Parca</u>: Representa el miedo del personaje al estancamiento social y vivir encerrado en una rutina invasiva que mata su personalidad. Esta sombra está ahorcada por una corbata y crea trampas que el personaje debe esquivar subiendo plataformas, para poder golpearlo.</p>
Datos de interés	<p>Dado a que es el único personaje jugable del juego tiene una postura mucho más neutra que el resto de los personajes de la trama. Blande la Lanza Blanca, un arma que sólo daña a las sombras.</p> <p>El personaje es personalizable, para mejorar la vinculación con el jugador. Este personaje tiene dos nombres por defecto, Aire y Brisa. A lo largo de la obra, se le llama Aire de forma exclusiva. Esto es debido a que la opción masculina del mismo es la opción predeterminada del juego.</p>

Driz:

Ficha del personaje	
Trasfondo	<p>Daniel Ruiz, conocido como Driz, vivió con su madre, una mujer pudiente y divorciada. Desde chico, Driz se acostumbró a la forma que tenía su madre de vivir la cultura: participar en micros abiertos, apoyar la pequeña cultura y cultivar inquietudes artísticas en el pequeño Driz.</p> <p>Conforme pasaron los años, su madre desarrolló una enfermedad, la cual le hizo perder el habla. Driz, intentando alegrar de alguna manera a su madre, comenzó a componer y escribir música.</p> <p>Driz, poco a poco, comenzó a tener aceptación, por lo cual comenzó a obsesionarse con los números. Por desgracia, esta obsesión hizo brotar en su piel La Marca Azul. Debido a ello, fue internado en La Frontera.</p>
Objetivo:	Hacer que su música sea muy querida por la gente y el reconocimiento social correspondiente.
Rol:	Secundario.
Sombras	<p><u>Ignorado:</u> Es una representación de la ansiedad que Driz sufre ante el rechazo. Sus ataques muestran flechas con corazones azules, representando que le desespera que la gente le adore.</p> <p><u>Reinicio:</u> Es una externalización de la angustia de Driz de empezar en un sitio nuevo, teniendo que abandonar mucho de lo que tenía asentado, pese a que no le hiciese mucho bien. Esta sombra regenera su salud con un ataque que debe ser interrumpido y utiliza ataques de los diferentes jefes de Raíces Sucias y Madroño Gris.</p>
Datos de interés	<p>El nombre de Driz proviene de la Palabra driza, la cual hace referencia a una parte de la asta de una bandera. La driza es una cuerda que permite que la bandera suba y baje, con un recorrido cíclico.</p> <p>Hace referencia a la volatilidad del reconocimiento social y como este recorrido solo sirve para abanderar un sistema que defiende una falsa meritocracia (si te esfuerzas y lo consigues, lo hiciste por tus medios; si te esfuerzas y fracasas, eres un vago).</p> <p>Driz necesita caer bien a todo el mundo, ya que no concibe que pueda generar algún tipo de malestar a nadie.</p>

Prisma:

Ficha del personaje	
Trasfondo	<p>Prisma nació siendo una mujer encerrada en el cuerpo de un hombre. Prisma tuvo el apoyo de sus padres en su transición. Desgraciadamente, el proceso del cambio le ocasionó ligeras dudas respecto a su vida.</p> <p>Mucha gente la juzgaba como un intruso, ni hombre, ni mujer. Esto hizo que Prisma se recluyera un poco de las relaciones sociales, ya que sentía demasiada presión sobre sí misma.</p> <p>Lamentablemente, en su reclusión, las dudas no menguaron y fue infectada con La Marca Azul.</p>
Objetivo:	Sentirse integrada dentro de un grupo sin sentir tanta presión. Por ello decide buscar información en La Academia.
Rol:	Secundario.
Sombras	<p><u>Intrusa</u>: Es una representación del tema de la disforia de género y del rechazo social al que se tienen que enfrentar estas personas, durante y tras su transición. La sombra alterna una versión femenina y otra masculina, aunque la última es más débil y torpe.</p> <p><u>Confiada</u>: Es una representación de las relaciones de dependencia. En este contexto la sombra simula ser una persona partida por la mitad. El roce con este ser es tóxico y puede ensuciar el suelo de este material tóxico que emana de la parte cercenada.</p>
Datos de interés	<p>El nombre de Prisma es una relación directa con el tema de la transición de género. Hace referencia a que la personalidad realmente no se altera, sino el prisma o contexto desde el que la persona es observada.</p> <p>Juega como contraparte del personaje de Penrosa, cuyo nombre proviene de las geometrías de Penrose, las cuales son representaciones de modelos geométricos imposibles.</p>

Hugo:

Ficha del personaje	
Trasfondo	<p>Hugo es un hombre de cincuenta y seis años cuya vida siempre ha sido un poco ermitaña. Durante su infancia, Hugo experimentó acoso por su irracional miedo a las aves. Ese aspecto forjó una personalidad aislacionista y preocupada de su propio bienestar.</p> <p>Hugo al no ser muy buen estudiante, abandonó rápido los estudios y comenzó a trabajar. Hugo experimentó condiciones laborales bastante malas, hasta que comenzó a trabajar en un banco.</p> <p>En esa época, Hugo experimentó cierta comodidad, tanto por el horario, como por la remuneración. Aquí continuó el resto de su vida.</p> <p>Por desgracia, se quedó sin trabajo a los cincuenta y cuatro años por el cierre de su sucursal.</p> <p>Hugo, herido y sin visión de futuro, se desespera al ser víctima de La Marca Azul.</p>
Objetivo:	Encontrar alguna forma de poder sobrevivir, en un ambiente tan hostil como la frontera.
Rol:	Secundario.
Sombras	<p><u>Empleado del mes</u>: Es una representación de cómo las condiciones sociales, en este caso una situación agresiva en el ámbito laboral, puede hacer que una persona genere una dependencia y, por tanto su estabilidad dependa de los resultados en la misma. También refleja la competitividad del mercado laboral, de una forma un tanto hiperbólica</p> <p><u>Pollito</u>: Es una representación de cómo las fobias se convierten en un problema mucho mayor de el que representa el objeto de la fobia. En este caso, la sombra se manifiesta a través del pájaro.</p>
Datos de interés	<p>Hugo tiene la única sombra que requiere que Aire realice una pantalla de plataformas en 2D con <i>scroll</i> lateral (la pantalla avanza, pese a que el jugador no lo haga).</p> <p>Así mismo es el único personaje cuyas misiones es obligatorio completar en el avance de la trama.</p>

Teca:

Ficha del personaje	
Trasfondo	<p>Teca es una mujer de treinta y seis años que está prometida con Abel. Ella tiene una personalidad borde y es poco cariñosa normalmente.</p> <p>Teca viene de una familia adinerada, aunque siempre le pareció insultante el paternalismo que todos le mostraban por el mero hecho de ser mujer. A lo largo de su vida, el hecho de tener que parecer más fuerte tiñó su personalidad haciéndola algo arisca en los primeros encuentros.</p> <p>Esta forma de ser siempre le ha traído problemas en su vida amorosa, pues siempre ha mantenido cierta distancia con sus parejas. La falta de confianza ha hecho que ella siempre sea algo escéptica en el tema del amor.</p> <p>Cinco años antes de su entrada en La Frontera, conoció a Abel. Él, al funcionar un poco como su opuesto, aportaba a la relación cosas que ella no podía.</p> <p>Su relación fue tan bien, que decidieron casarse. Por desgracia, el mes previo a la boda, ambos fueron infectados por La Marca Azul.</p>
Objetivo:	<p>Teca se plantea si, en el panorama hostil de La Frontera, su relación podrá aguantar o se desmoronará. Su objetivo principal es resolver sus dudas acerca de su relación, sin perder su independencia.</p>
Rol:	Secundario.
Sombras	<p><u>Seriada</u>: Representa la competitividad laboral y la ansiedad que provoca no encontrar trabajo, pese a estar bien cualificada. Representa, también, la angustia del síndrome del impostor, en el que alguien completamente competente, tiene dudas sobre sus capacidades. Es una contraparte de la primera sombra de Hugo (Empleado del mes).</p>
Datos de interés	<p>Teca, pese a buscar ser muy independiente, se ve envuelta en una trama que le hace depender de terceros todo el rato. Esto se usa para reflejar como, en una relación, las dos personas son muy importantes y cómo ambos deben ceder en algunos aspectos para que la convivencia pueda funcionar.</p> <p>El nombre de Teca le es puesto por ser una madera regia, mientras que Abel (diminutivo de Abedul) se usa para referirse a una madera maleable.</p> <p>En el apartado narrativo, ambos funcionan como contrapartes, siendo Teca muy independiente y Abel un tipo con poca iniciativa.</p>

Abel:

Ficha del personaje	
Trasfondo	<p>Abedul, más conocido como Abel, es un hombre de treinta años, que está prometido con Teca. Abel se caracteriza por tener una personalidad algo dúctil y no tomar la iniciativa nunca.</p> <p>Desde la infancia, Abel era afable y cariñoso, lo cual provocaba que, en algunos casos, otros niños se burlasen de él por no ser rudo. Debido a su timidez e introversión, nunca externalizó el mal que estas burlas le hacían.</p> <p>En su adolescencia, su inseguridad aumentó debido a sus primeras relaciones. Debido a la poca iniciativa de Abel, muchas de esas chicas se cansaban muy rápido de las relaciones y le dejaban velozmente.</p> <p>A sus veinticinco años conoce a Teca, quien funciona como una contraparte que aporta conductas complementarias a la relación.</p>
Objetivo:	Buscar una forma de sobrevivir en la frontera, junto a Teca.
Rol:	Secundario.
Sombras	<p><u>Independencia</u>: Es un reflejo de la impaciencia. Refleja una dependencia por la otra persona. Esta sombra se caracteriza por tener periodos cortos de incertidumbre y utilizar una extensión de su cuerpo en forma de gancho con la que pretende atrapar a Aire.</p> <p><u>Abandonado</u>: Representa la incertidumbre que nace en una persona cuando valora el distanciamiento o el abandono de otra persona a la que se le tenía apego. En este caso, se hace hincapié en la serialidad de estos abandonos. También refleja una preocupación interna por si él es responsable de que la gente le evite. Su forma de atacar distingue porque el personaje tiene la habilidad de teletransportarse a un lugar inaccesible para golpear en un fallo de Aire.</p>
Datos de interés	<p>Como se explica en el apartado de Teca, el concepto de Abel y Teca funciona en torno a una relación en la que uno de los dos es excesivamente dependiente y donde otro es excesivamente independiente.</p> <p>Toda su trama es irónica ya que se ve obligado a realizar un montón de actos difíciles contando con su juicio, exclusivamente.</p>

Ro:

Ficha del personaje	
Trasfondo	<p>Ro es una mujer de veintidós años que es conocida por su capacidad de predecir el futuro. Debido a ello, siempre le llamaron médium.</p> <p>Ro siempre estuvo interesada en temas de magia, brujería y cualquier hecho fantástico que la alejase de la realidad. Un día descubrió que podía ver el futuro y se aprovechó bastante de ello durante su juventud.</p> <p>A sus dieciocho años descubrió que sus poderes se habían vuelto algo más crípticos, lo cual le asustó un poco. En su último año de universidad, las cosas se le pusieron en contra, siendo para ella imposible saber cómo afrontar el futuro.</p> <p>Por desgracia, su mal desempeño académico creó en ella una gran inseguridad que se transformó en la mara azul</p>
Objetivo:	Descubrir como volver a poder conocer el futuro a la perfección.
Rol:	Secundario.
Sombras	<p><u>Inútil</u>: Es una representación de la impotencia y la ansiedad que esta provoca. Ro no concibe que, aquello que sabe hacer mejor, lo haya estado haciendo mal. Esto bloquea a la joven adulta y le hace sentir cada vez más atrapada. El combate con esta sombra destaca porque tiene la potestad de limitar el ancho y alto de la pantalla durante su pelea y también porque busca inmovilizar a Aire con diferentes técnicas.</p> <p><u>Desfuturada</u>: es una representación del miedo a la incertidumbre y la ansiedad que provoca no conocer lo que el futuro te depara. El ataque de esta sombra hace que todo el entorno altere su ubicación temporal a tres estadios diferentes: pasado, presente y futuro.</p>
Datos de interés	El personaje de Ro tiene ese nombre en homenaje a una amiga cercana del diseñador de este juego. Ro representa, durante toda la aventura, la dificultad que encuentran muchos jóvenes para planear un futuro y las pocas herramientas reales que tienen para desenvolverse de manera independiente.

Demian, El Maestro:

Ficha del personaje	
Trasfondo	<p>La historia de Demian viene explicada en profundidad en el apartado Ambientación de la INTRODUCCIÓN DEL GDD.</p> <p>En resumen, Demian fue uno de los primeros habitantes de La Frontera. Este hombre se unió a otros interesados en hallar una cura para La Marca Azul. Él es uno de los responsables de la construcción de Madroño Gris, pero, debido a una traición de Lira, Casto y Policarpo, tuvo que contemplar como sus compañeros perdieron la vida en un incendio en La Academia.</p> <p>Ese fue el primer y único registro que se tiene de que este hombre fuera consumido por La Sombra. Por desgracia, Rufo y su hija aparecieron cuando este se volvió violento, pero la inocencia de Ámbar hizo desaparecer a la sombra de Demian.</p> <p>Demian recogió fragmentos de La Academia y construyó un Mausoleo en conmemoración a sus colegas. Tras esto, buscó maneras alternativas de curar a los infectados, llegando a la Teoría del Espejo como conclusión.</p> <p>La teoría explica que reuniendo tres Fragmentos de Espejo en los que se hubiera reflejado una sombra, se podría acceder a una dimensión donde tratar el problema desde su base.</p> <p>Lamentablemente, cuando se aventuró a entrar, descubrió que no existe una cura y sólo se puede aprender a controlarla. Su sombra, vaga eterna por la Dimensión del Espejo.</p>
Objetivo:	Encontrar una cura para La Marca Azul.
Rol:	Enemigo.
Sombras	<p><u>Desesperación</u>: Esta sombra no representa nada por sí misma. Lo que importa es que simboliza que ni si quiera la persona más capaz y cultivada es ajena para problemas como la ansiedad.</p> <p><u>Vagado</u>: Sombra que consumió por completo al Maestro Demian y que representa el riesgo de no contar con ayuda en momentos críticos.</p>
Datos de interés	Su nombre proviene de la novela Demian. Hace referencia a que no existe una vía predefinida para curar la ansiedad, sino que en cada persona afecta de una manera específica.

Ámbar, La Maestra:

Ficha del personaje	
Trasfondo	<p>Ámbar es una mujer de cincuenta años, autoproclamada Maestra. Es la hija de Demian, El Maestro. Ella vivió el incendio de La Academia. Cuando ella era muy joven acompañó a su padre y a Rufo en su labor de investigar a fondo la causa de La Marca Azul.</p> <p>Una vez su padre se adentró en la Dimensión del Espejo, Ámbar quedó bajo el cuidado de Rufo.</p> <p>A sus veinte años, perdió completamente las esperanzas de que su padre volviera. Debido a ello, decidió autoproclamarse Maestra e ir difundiendo los conocimientos que ella alberga sobre cómo controlar a La Marca Azul.</p>
Objetivo:	Encontrar una forma de sanar a todos los habitantes de La Frontera y continuar el legado de su padre y de aquellos académicos que colaboraron con él.
Rol:	Secundario.
Sombras	No se tienen registros de que ella haya sido consumida por la sombra.
Datos de interés	Cuando era joven experimentó la fuerza de una sombra reflejada en el Templo de Madroño Gris y ese recuerdo le impacta aún.

Expósito, Aprendiz del Protector de Tumbas:

Ficha del personaje	
Trasfondo	<p>Expósito es un joven de 26 años cuya misión es proteger las tumbas del Mausoleo. Es un tipo con un excesiva fidelidad y respeto a su antiguo maestro, el ya fallecido Protector de Tumbas.</p> <p>Arti antaño era un Ladrón común y corriente que, debido a que era perseguido en Madroño Gris, decidió explorar nuevos territorios en los que poder afanar.</p> <p>Cuando llegó al cementerio, creyó que sería fácil robar las tumbas. En ese punto Arti, más conocido como el Protector de Tumbas le enfrentó y consiguió hacerle entrar en razón.</p> <p>Antes de aplicarle un castigo, decidió dejarle marchar con el fin de que no volviera a pisar ese campo, ya que esas tumbas eran muy especiales para la persona que le salvó la vida (El Maestro Demian).</p>

	Debido a la pasión del Protector y su gran corazón, Expósito decide ser su discípulo. Tras la muerte del Protector de Tumbas, el título le es heredado, a pesar de que el no siente que debería ser el protector.
Objetivo:	Defender la tumba y conseguir estar a la altura de su maestro para poder tomar el título.
Rol:	Secundario.
Sombras	<u>Impostor</u> : Es una representación del Síndrome del Impostor. No cree estar en el lugar que su título expresa, por lo que la sombra le consume.
Datos de interés	Él cree no estar a la altura de su tutor, cuando la historia que ambos comparten es exactamente la misma. De esta manera, se explicita aquello que se conoce como Síndrome del Impostor. El nombre Expósito proviene de la orfandad en la que se encuentra tras la muerte de su maestro.

Arti, Protector de Tumbas:

Ficha del personaje	
Trasfondo	<p>Arti fue un comerciante que fue empobrecido debido a las condiciones que crearon Casto, Policarpo y Lira, más adelante conocida como Miss Radio. Debido a ello, tuvo que recurrir al hurto para suplir sus necesidades más básicas. Debido al clima revuelto de aquella época, Arti decidió hacer dinero en las catacumbas.</p> <p>De esta manera, llegó al Mausoleo, donde El Maestro defendió con uñas y dientes el recuerdo de sus antiguos compañeros. Tras perder la pelea, Rufo le pide a Demian que le imponga un castigo, pero este simplemente le dejó marchar.</p> <p>Gracias a ese gesto de generosidad, decidió acompañar al Maestro. Por desgracia no le pudo acompañar mucho tiempo, pues el final de su viaje estaba por llegar.</p> <p>El Maestro le encargó a Arti proteger el Mausoleo, tarea que el aceptó encantado y orgulloso. Con el tiempo, un joven Expósito, repetiría esta historia.</p>
Objetivo:	Proteger las tumbas para honrar a su maestro y transmitir todo lo que aprendió a Expósito, su aprendiz.

Rol:	Extra con frase.
Sombras	No es detallado en la historia, sólo se sabe que en un momento fue infectado.
Datos de interés	Este personaje tenía una rivalidad bastante agresiva con Rufo. Ambos se respetaban en silencio, pero su orgullo les hizo dejar de hablarse hasta el día en que Arti falleció.

Rufo:

Ficha del personaje	
Trasfondo	<p>Rufo es un hombre de unos setenta y cuatro años, cuya apariencia hace creer que es algo más joven de lo que realmente es.</p> <p>Rufo, a sus veinticuatro años es mandado a La Frontera como parte de la Segunda Generación. Es conocido por ser un comerciante de objetos bastante extraños. Su personalidad es ruda, aunque bastante campechana.</p> <p>Rufo fue uno de los comerciantes a los que Casto y Policarpo llamaron para ejecutar el plan para adueñarse de Madroño Gris. Al contrario que Lira (Miss Radio), Rufo decidió ayudar en secreto a los Eruditos de La Academia, avisando al Maestro Demian de los planes de los otros comerciantes.</p> <p>Lamentablemente, esto no sirvió de nada y significó el fin de La Academia. A modo de penitencia, decidió acompañar a El Maestro Demian en su viaje por La Frontera en busca de una cura.</p> <p>Cuando El Maestro entró en La Dimensión del Espejo con el fin de descubrir una cura para La Marca Azul, decidió acoger a Ámbar. Además, fue el encargado de repartir las hojas del Diario de Maestro.</p>
Objetivo:	Encontrar alguna forma de poder sobrevivir, en un ambiente tan hostil como la frontera.
Rol:	Secundario.
Sombras	<u>Sin Retorno</u> : Representa la frustración que genera la pérdida de un ser querido.
Datos de interés	La sombra de Rufo es la única sombra no interactiva de los personajes que aparecen en este apartado. Esto es debido a que La Maestra se encarga de hacerla desaparecer.

La Maga:

Ficha del personaje	
Trasfondo	<p>La Maga es una mujer de setenta años que es la representante de la Tribu de los Magos. Ella siempre fue bastante extrovertida y orgullosa, aunque por desgracia no sabe medir bien sus palabras en ciertos contextos.</p> <p>Cuando era una niña admiraba mucho a su madre, la anterior líder de la Tribu de los Magos. Cuando esta murió, su hermano se encargó de ocupar el puesto. La Maga admiraba a su hermano por ser un líder tan eficaz a tan temprana edad. Esa admiración le incentivó a practicar más seriamente la magia.</p> <p>Cuando su hermano cumplió setenta años, dejó de ser aquel Mago que ella admiraba. Por el contrario, ahora le apenaba ver a su hermano sufriendo con temas nimios.</p> <p>Para el Mago, el poder de su hermana era amenazante y, por eso, decidió que la manera más fácil era personarse en los tres Templos del Espejo a la vez. Desde entonces, no se sabe nada más de él y La Maga es la responsable de dirigir a la Tribu de los Magos.</p> <p>Debido a la presencia de Ro en La Frontera, repetirá, como si de un ciclo se tratase, la conducta impulsiva de su hermano.</p>
Objetivo:	Dirigir y solucionar los problemas acontecidos en La Tribu de los Magos.
Rol:	Secundario.
Sombras	<p><u>Obsoleta</u>: Es una representación del miedo ante un replazo generacional. Esta sombra nace debido a un exceso de orgullo propio, mezclado con el paso de los años y un pensamiento juicioso sobre terceras personas.</p>
Datos de interés	<p>Este personaje, trata la admiración y la envidia desde un tema cíclico, al igual que pasaba con el Protector de Tumbas.</p> <p>Su nombre está inspirado en las cartas del Tarot.</p>

El Mago del Tiempo:

Ficha del personaje	
Trasfondo	<p>Cuando era niño, al igual que su hermana, estaba muy orgulloso de que su madre fuera la representante de la Tribu de los Magos. Cuando su madre fallece, El Mago del Tiempo, entonces conocido como El Mago, tuvo que heredar dicha responsabilidad.</p> <p>Poco a poco, esta responsabilidad comenzó a pesarle más de lo que debería y comenzó a volverse celoso de pretendientes a su puesto. Por desgracia, el tiempo no le perdonaba y, cuanto más viejo era, más recelaba desde su puesto.</p> <p>Su hermana, que amaba lo que hacía se dio cuenta de que ya no era tan poderoso y comenzó a ayudarlo. Debido a ello, el Mago decidió tomar medidas extremas, personándose en los tres templos del espejo para conseguir curarse y poder operar con la libertad que ningún otro ser tenía en La Frontera.</p> <p>El Mago fue atacado por tres sombras muy poderosas y cayó consumido por las tres. Cuando la sombra envolvió a las tres versiones del mago, este volvió a ser único, nuevamente.</p> <p>Para su sorpresa, la sombra resultante se peleaba consigo misma, debido a que cada una de las sombras que la componía criticaba una etapa diferente en su vida.</p>
Objetivo:	Ser el Mago más poderoso
Rol:	Secundario.
Sombras	<u>El Mago del Tiempo</u> : Compuesta por tres sombras de manera simultánea, representa la visión sesgada con la que uno puede mirar sus actos y llegar al punto de pensar que su vida es un cúmulo de malas decisiones. La sombra tiene tres modos de aparecer, una sombra infantil (que critica el futuro), una sombra adulta (que critica al niño) y una sombra anciana (que critica al adulto)
Datos de interés	Este personaje está inspirado una carta de Yu Gi Oh conocida como el Mago Silencioso.

Casto y Policarpo:

Ficha del personaje	
Trasfondo	<p>Casto y Policarpo son dos hermanos siameses que dirigen la Central Eléctrica y, junto a Lira (Miss Radio), dirigen Madroño Gris y Raíces Sucias.</p> <p>Siendo hermanos siameses, Casto y Policarpo cuentan con dos personalidades muy diferenciadas. Casto es muy diligente, impasible, duro y tiene ciertos aires de superioridad. Por otro lado, Policarpo es mucho más relajado y condescendiente, aunque es muy listo para aprovechar situaciones de ventaja a su favor.</p> <p>Casto, es el responsable principal de la operación para expulsar a los eruditos de La Academia de Madroño Gris y tomar el control.</p> <p>Casto y Policarpo llegaron a la conclusión de que los obreros afectados gravemente por La Marca Azul son mucho más maleables y rechistan menos.</p> <p>Valiéndose además de la falta de regulaciones de La Frontera, decidieron campar a sus anchas e imponer su régimen, antes de que los eruditos crearan una sociedad menos arcaica.</p>
Objetivo:	Enriquecerse y conseguir el mayor poder posible.
Rol:	Secundario.
Sombras	<p><u>Coleccionista de dinero</u>: Es una representación de la necesidad implantada por un modelo social que se basa su éxito en la acumulación de capital. Esta sombra presume de su dinero y lo deja caer como muestra de fuerza y, al recogerlo, hace daño.</p> <p>Tiene una segunda fase en la que una flecha roja (a modo de representación de que hay pérdidas en su empresa) atraviesa su pecho y hace que las monedas que caigan sean de menor valor, pero más abundantes. Debido a ello el patrón de ataque es más nervioso y el periodo de ostentación se reduce.</p>
Datos de interés	Casto y Policarpo deben su nombre a Cástor y Pólux dos estrellas correspondientes a la constelación de Géminis. Además, Casto hace referencia a un compromiso moral y a la diligencia, mientras que Policarpo (Poli=muchos; Carpio=frutos) referencia sus habilidades económicas.

Lluís, Guardián de las llaves:

Ficha del personaje	
Trasfondo	Lluís es un cabeza de familia de cuarenta y un años y el último trabajador asalariado de la Central Eléctrica. Los jefes de la central le hacen saber que su puesto lo podría hacer cualquiera y los otros trabajadores le llaman traidor. Esto pone en un brete a Lluís, que, pese a estar solidarizado con la causa de aquellos que eran sus compañeros, tiene una dependencia económica.
Objetivo:	Vivir en tranquilidad con su familia
Rol:	Secundario.
Sombras	<u>Celosa</u> : Es una representación de los celos que puede sentir una persona hacia otra que ama y lo difícil que puede ser dejar una relación. La forma de atacar de esta sombra se basa en estacar una aguja para hacer sangrar su propio corazón y, con la sangre que este emana, herir a sus enemigos.
Datos de interés	Lluís está inspirado en Román, el personaje ficticio de la película El Buen Patrón (León de Aranoa, F. 2022).

Lemmy:

Ficha del personaje	
Trasfondo	Lemmy es un revolucionario que lidera la Patrulla Sucia, un grupo de ciudadanos de Raíces Sucias que buscan poder vivir dignamente. Lamentablemente, debido a las presiones de Casto y Policarpo, muchos habitantes de Raíces Sucias culpan a los patrulleros de los masivos despidos que han tenido lugar en La Central Eléctrica.
Objetivo:	Abrir las puertas de Madroño Gris y poder dar acceso a todos los habitantes de Raíces Sucias a todo el lujo que allí hay.
Rol:	Secundario.
Sombras	No hay registro de ello.
Datos de interés	Este personaje toma su nombre de la película Alphaville (Godard, J.L. 1965). Esta película tiene un mensaje muy parecido al que se quiere narrar en Raíces Sucias.

Coros, el Padre Blanco:

Ficha del personaje	
Trasfondo	<p>Coros fue uno de los discípulos corruptos que se mudaron a La Academia, una vez que esta ardió. Durante un tiempo, estos discípulos corruptos llegaron a la conclusión de que uno se podía deshacer de parte de la enfermedad, infectando a otro de forma voluntaria. Dicha infección se realizaba atacando a las debilidades del objetivo.</p> <p>Los habitantes de La Frontera decidieron rehusar a ir a La Academia, debido a las prácticas de los discípulos corruptos. Coros, comprendió que, si todos los antiguos habitantes ya se habían percatado de sus actos, quizás debía acercarse más a los nuevos habitantes.</p> <p>Coros acabó mudándose a la antigua Capilla (más cercana a la entrada), a la que rebautizó como Capilla Blanca. Allí se hizo conocer como Padre Blanco y prometía libertad a todo aquel que podía. A su alrededor se formó la Senda del Peregrino, una secta religiosa que prometía una curación rápida de la enfermedad</p>
Objetivo:	No ser consumido nunca por la sombra, dado a que siente auténtico pavor de imaginarse en esa situación.
Rol:	Secundario.
Sombras	<u>Ira Paternal</u> : Es una representación del acoso y de cómo un organismo de poder se hace valer más, cuando su rival es más pequeño. En el caso de Padre Blanco hace referencia directa a organizaciones religiosas, que prometen un destino horrible si no se cumplen sus enseñanzas. Un ejemplo de esto puede ser el Apocalipsis o el Infierno en la tradición cristiana.
Datos de interés	<p>Coros, en su origen, era un ser muy pequeño. Desde que comenzó a transmitir su enfermedad a otros habitantes crédulos de La Frontera, su tamaño aumento de forma drástica, pues siempre se quedaba con una pequeña parte.</p> <p>Esto pretende transmitir que el desahogo mediante el odio que se genera a un tercero afecta en uno mismo, debdo a que no es un método paliativo real.</p>

Adrián Delgado:

Ficha del personaje	
Trasfondo	<p>Adrián es el desarrollador del videojuego La Infección del Espíritu. Adrián se ha esforzado lo máximo posible por transmitir una historia original que sirva para concienciar a la gente sobre la ansiedad.</p> <p>Por desgracia, durante el proceso fue infectado por La Marca Azul y dejó un fragmento de su sombra dentro del videojuego.</p>
Objetivo:	Comunicar de forma correcta las causas motivos y metodologías para tratar con la ansiedad.
Rol:	Secundario.
Sombras	<u>La Máscara</u> : Es una representación de la inseguridad. La máscara invade el videojuego, cuando el jugador lo ha completado, para cerciorarse de que ha comprendido el mensaje. Lamentablemente, resulta demasiado explícito y acaba arrepintiéndose y pidiéndole perdón al usuario del juego por arruinar su experiencia personal.
Datos de interés	Este personaje es una llamada de atención al jugador, explicando que La Marca Azul es una enfermedad real y que, al igual que él puede romper la cuarta pared.

Penrosa:

Ficha del personaje	
Trasfondo	<p>Es una joven que llegó a La Frontera tiempo atrás. Sufre al ser lesbiana y la incomprensión social al respecto. Tiene dos años más que Prisma, por lo que quiere aparentar ser más madura.</p> <p>Por desgracia, vive enamorada platónicamente de otra chica que es heterosexual. Esto la arrastra a sentir un malestar.</p> <p>Penrosa es una persona muy poco empática y se centra siempre en su propio bienestar, sin darse cuenta de que sus actos puedan afectar a las personas que tiene alrededor.</p>
Objetivo:	Encontrar alguna forma de poder sobrevivir, en un ambiente tan hostil como la frontera.
Rol:	Secundario.
Sombras	<u>Celosa</u> : Es una representación de los celos que puede sentir una persona

	hacia otra que ama y lo difícil que puede ser dejar una relación. La forma de atacar de esta sombra se basa en estacar una aguja para hacer sangrar su propio corazón y, con la sangre que este emana, herir a sus enemigos.
Datos de interés	La sombra hiere a Prisma, para hacer explícito que este tipo de comportamientos puede llegar a ser extremadamente tóxicos. Ya desde la concepción nominal de los personajes se da a entender que Prisma y Penrosa no son compatibles en ningún momento, ya que un prisma es una figura geométrica simple y las geometrías de Penrose son imposibles.

Sinopsis Comercial

La Frontera... el último lugar donde ninguna persona desearía estar. Una tierra gris y tintada por tristeza. Por desgracia, eres uno de los infectados con la Marca Azul y, junto a otros infectados, eres abandonado a su suerte en ese páramo. Afronta la angustia mientras recorres sus laberínticos entornos, conoces a sus habitantes y te adentras en los secretos que alberga.

¡Ten cuidado! El mundo está habitado por sombras, personas infectadas atrapadas en un tipo de esencia negativa y un poder sobrenatural.

Con todo ello, ¿lograrás encontrar una salvación o sucumbirás también ante la infección?

Sinopsis

Aire es contratado como becario en una empresa. Una vez allí, desarrolla una temida enfermedad que hace brotar una sombra impulsiva y descontrolada en el infectado. Dicha enfermedad es conocida como La Marca Azul. Debido a esto, es trasladado desde el Mundo Plano a La Frontera, un centro de reclusión de los infectados de esta enfermedad.

Aire despierta en la Frontera, donde se ve completamente solo. Por suerte, Driz (uno de los siete infectados trasladados junto a Aire) le ofrece su compañía para llegar a un lugar, teóricamente seguro, conocido como Madroño Gris. Antes de llegar a dicha ciudad, los caminos de los dos compañeros se separan provocando que Aire viaje solo.

En el Prado Blanco, se encuentra con el Peregrino Amable, el cual le comenta que hay un ser que ofrece la salvación que se conoce como Padre Blanco. Lamentablemente, este ser resulta ser un traidor que utiliza a los fieles creyentes para que absorban parte de su infección y, así, poder evadir otro día más a su propia sombra.

Aire, que obtiene la lanza blanca del Peregrino Amable, logra frustrar los intentos del Padre Blanco. De esta manera, la sombra de Padre Blanco lo invade en su totalidad. Tras la derrota de aire, toda la sombra acumulada por el Padre Blanco explota, haciendo a todos los presentes caer hasta la Cárcava Profunda.

Tras la caída, es recogido por la maestra. Ella le enseña que el poder de la lanza evita que dañe nada que no sea una sombra. También le muestra las pociones de aire (mecanismos para ralentizar la infección) y le enseña a como tratar con los individuos una vez su sombra ha desaparecido.

Ante la insistencia de Aire por descubrir una cura, La Maestra le muestra el camino a los tres Templos del Espejo, aunque le advierte que el viaje es peligroso y la curación depende en gran medida de sí mismo.

En su camino hacia los Templos, Aire se encuentra con aquellos personajes que compartieron el bus con él y otros numerosos personajes consumidos por su sombra o al borde de serlo. Aire decide ir ayudando a cada uno de ellos a librarse de su sombra. Siempre que la sombra ha sido derrotada, Aire se sienta a escuchar las reflexiones de quienes fueron consumidos por la sombra, interviniendo en caso de que fuera necesario para el bienestar de esa persona.

Dentro de los tres Templos del Espejo debe derrotar a las Sombras que refleja, para conseguir el fragmento de Espejo necesario para completar el Espejo del Santuario Central.

Este espejo lleva a Aire a la Dimensión del Espejo, donde se encuentra con reflejos de todos los personajes que ayudó en la aventura. Estos reflejos expresan las inquietudes más profundas de esos personajes. Tras lograr vencer a estas sombras, Aire avanza hacia el lugar donde está la contraparte del espejo del Santuario Central.

Allí, Aire atraviesa de nuevo ese espejo, volviendo al Santuario Central, aunque trayendo consigo a una sombra suya. El personaje se enfrenta a esta sombra con

ayuda de todos los personajes a los que ayudó en la aventura, consiguiendo así completar la Vía de la Sanación.

Tras ello, debe decidir si quedarse ayudando a los habitantes de La Frontera, como discípulo de La Maestra, o eliminar la separación entre el Mundo Plano y La Frontera.

Tratamiento

Aire, becario en una empresa, ve su futuro cada vez más oscuro. Rellenando papeles y papeles, comienza a tener pensamientos intrusivos que le hacen divagar sobre su rol actual y sus perspectivas de futuro. Tras el transcurso de unos días, Aire desarrolla La Marca Azul, una enfermedad muy peligrosa y contagiosa. Por ello, su jefe decide avisar a las autoridades competentes para que se lo lleven a La Frontera, un páramo donde los enfermos por La Marca Azul son enviados a su suerte.

Aire queda tan impactado por la marca que pierde rápidamente el conocimiento. Una vez que esto pasa, el pelo de Aire se tiñe de blanco y es transportado en un autobús hacia La Frontera. Éste es enviado junto a otros 6 pasajeros (Driz, Prisma, Teca, Abel y Ro) en un autobús.

Los siete llegan al recibidor de La Frontera. Allí, todos se disipan y buscan su propio camino. Prota recupera la consciencia una vez todos han salido del autobús. Una vez sale, se encuentra con Driz. Aire le pregunta acerca de lo que estaba pasando. Driz le explica a Aire los conceptos más básicos, aunque, para ahorrarse explicaciones, le invita a acompañarle a Madroño Gris, una ciudad donde supuestamente la vida sería más placentera.

Por el camino, se encuentran a las sombras (vestigios de los habitantes de La Frontera que, sin cuerpo material, crean dolor a quienes rozan). En este proceso se arman con unas tuberías, aunque parecen no hacer daño a las sombras. Debido a esto, deciden esquivar en la medida de lo posible a las sombras, con Driz liderando la marcha. Aire trata de seguirlo por un sitio bastante peligroso, pero todo se ve frustrado cuando Driz cruza a la entrada de Madroño Gris, pero, tras su paso, el camino queda bloqueado. Esto obliga a Aire a buscar una vía alternativa.

En este trayecto, Aire entra en el Prado Gris, una zona que está bastante desierta. Eventualmente, aparecen peregrinos que hablan de que la manera de salir está cerca.

Uno de ellos, el Peregrino Amable, guía a Aire a la Capilla Blanca. Allí, Aire entra en una cola donde van nombrando las bondades del Padre Blanco, quien todos piensan que es aquella persona que logró curarse de la enfermedad.

El Peregrino Amable, antes de entrar, le cede su Lanza de Luz (una lanza capaz de herir a las sombras) a Aire, puesto que no será necesario cuando salga de La Frontera.

Aire entra en la sala de curación del Padre Blanco, donde descubre que dicha curación sólo es una estratagema del Padre Blanco para contener su infección: él les transfiere su enfermedad a los peregrinos para mantener una imagen inmaculada, favoreciendo que los peregrinos desarrollen aún más rápido su enfermedad.

Tras ver como el Padre Blanco desquicia a su nuevo compañero, Aire le ataca a él y a su ejército de Peregrinos Azules, aunque prefiere no atacar a estos últimos porque sólo son víctimas. Finalmente, el Padre Blanco acaba absorbiendo a sus Peregrinos Azules y convirtiéndose en el Padre Corrupto.

Aire llega a cortar su Sombra, pudiendo entrever la verdadera forma del Padre Corrupto, quien resulta ser un pequeño ser con inseguridad que transfiere la enfermedad por miedo a que no le importe a nadie.

En ese momento, Aire le hace ver que, sin haber sido infectado, ya se encontraba sólo. Tras esto, el Padre Blanco, desquiciado decide romper el suelo de la capilla, haciendo a todos caer hasta Cárcava Profunda.

Aire recobra el sentido en una casa. Fuera hay una señora mayor que se presenta como La Maestra. La Maestra le explica que el arma que empuñaba tiene un propósito muy concreto y es desvanecer a las Sombras de las Personas. Le explica que es un arma que no daña a los seres vivos, sólo afecta a las auras producidas por la Marca Azul.

También, añade que la Marca Azul produce comportamientos extraños, pero no son externos al ser que los produce, pues cada Sombra se produce de la consciencia de la persona que la genera. Tras ello, La Maestra guía a Aire a donde se produjo la caída y procede a abrir la Sombra del Padre Blanco, advirtiéndole a Aire de que no debe excusar el comportamiento de la persona, aunque, para liberarla de su sombra, debe escucharla y calmarla.

Así, la sombra de Padre Blanco se desvanece, dejando solo a su persona. A continuación, le cede la Lanza de Luz y le propone hacer lo mismo al Peregrino Amable. Tienen un combate sencillo y, al finalizar, Aire le perdona su actitud violenta y fanatismo al Padre Blanco, haciendo desvanecer su Sombra. Tras esto, Aire comienza a perder la consciencia y, entonces, La Maestra le da una poción de aire, que ralentiza el avance de la enfermedad.

Le explica que, si le consigue esencias de aire, puede crear más pociones de aire. En ese instante, La Maestra se presenta como aquella persona que se curó y no escapó. Añade que no lo hizo debido a que su fin es ayudar a otros a sanarse. También, le desvela que ella le puede guiar, pero es un difícil camino en el que ella no le puede prestar mayor ayuda.

Tras ello, le acompaña fuera de la casa y profundiza en la moral de empuñar un arma tan peculiar. Antes de despedirse, le enseña a cómo gestionar la respiración y como utilizarla para evitar obstáculos. Una vez aprendida la lección, La Maestra advierte a Aire de que debe ir a por los Templos Espejos, que cambian su localización en función de la persona que lo busque.

Aire avanza hacia el final de la Cárcava Recóndita y se encuentra en una bifurcación de caminos: hacia el oeste, Cárcava Recóndita; hacia el este, el Bosque Perdido; hacia el norte, Madroño Gris, como es imposible acceder a Madroño Gris (hacia donde prefiere ir Aire, para encontrarse con Driz), atraviesa el Bosque Perdido. El bosque perdido es una zona escarpada, en bastante mal estado.

Tras resolver los puzzles del Bosque Perdido, Aire avanza hasta la Academia. Allí se encuentra a Prisma, que desarrolla una sombra al tratar con abusones que desprestigian el amor que siente hacia los libros. Tras la ayuda de Aire tiene una recaída, aunque esta vez es de un grupo de niñas que acusan a Prisma de ser un intruso. Aquí se descubre que Prisma es una chica trans. De nuevo, una sombra nace de la disforia de género. Tras ello, Aire explica a Prisma que La Maestra le comentó que es normal caer muchas veces a lo largo del camino y que no es extraño que una persona pueda albergar varias sombras. A modo de agradecimiento, Prisma le señala la ubicación del Primer Templo.

En ese templo, le habla una voz a través del espejo. Esa voz hace dudar a Aire sobre su origen, sus deseos y su personalidad, haciendo ver que es un desastre. La enfermedad de Aire avanza, pero es absorbida por el espejo y éste se personifica como Sin Rostro,

Reflejo de la identidad. Tras derrotarlo, el personaje se sincera consigo mismo advirtiéndole que lo que una vez fue su identidad jamás puede serlo de nuevo. Finalmente, un fragmento de la enfermedad se desvanece del personaje un Fragmento de Espejo.

Una vez derrota a Sin Rostro, consigue abrir un pasaje a Raíces Sucias. Allí, descubre que la población de esa ciudad ha sido despedida y que desde hace un tiempo la energía de la ciudad se ha ido, conservando la poca que queda se reserva para Madroño Gris. Para los habitantes de Raíces Sucias está prohibido ir a Madroño Gris por una cuestión de estatus. Debido a esto, Aire decide ir hacia la central de energía.

A las puertas de la Central de Energía, Aire debe enfrentarse al Guardián de las Llaves, cuya sombra refleja su complejo de inferioridad. Tras derrotarlo, Aire valora el trabajo que él hace allí y, a modo de favor, el Guardián de las Llaves le deja pasar. Dentro, Aire se encuentra a Hugo. Éste está pluriempleado en la fábrica y hace todos los trabajos de la misma. Obsesionado con no perder su trabajo para mantener a su familia, despierta a su Sombra.

Dicha Sombra personifica el estrés laboral. Tras esta batalla, Aire sube al despacho, donde persigue a la sombra de los Dueños Siameses, los cuales huyen por una escalera infinita. Tras cazarlos, Aire descubre su obsesión con el poder y con la idea de meritocracia. Tras hablar y pelear con Aire, le ceden la llave de acceso a Madroño Gris y deciden devolver el trabajo a los ciudadanos de Raíces Sucias. De esta manera, todas las puertas de Raíces Sucias quedan abiertas para el libre paso de Aire.

En Madroño Gris, Aire busca a Driz. Pronto, descubre que nadie conoce a Driz porque utiliza un pseudónimo. Está labrándose una carrera como artista, para lo cual se está esforzando más de la cuenta. Cuando el personaje va tras él, descubre que la ambición malsana que tiene por la música hace avanzar la enfermedad.

En primer lugar, se enfrenta a una sombra que proviene de su malestar con querer que su música sea escuchada por mucha gente y la impotencia de no conseguirlo. Driz, tras comprender que debe contentarse primero con lo que hace y valorar a posteriori su impacto sale derrotado.

Cuando Aire va tras él, descubre que una nueva sombra se está formando tras él. Ésta se basa en la inestabilidad que el joven encuentra en su futuro y cómo todo lo que hace parece no ir a ningún lado. Tras calmar a Driz, este le agradece. También descubre que el tipo de la radio es el que estaba creando el problema de expectativas a Driz.

Tras derrotarlo, Aire le perdona, viendo que tras esa imagen se encuentra la incertidumbre de cómo conectar con la gente joven y un sentimiento de miedo al abandono. A modo de compensación, le ceden un instrumento que le puede permitir alcanzar lugares inaccesibles (doble salto).

De esta forma, ahora puede explorar el Hotel Abandonado. Allí, se encuentra a Teca, que ha sido encerrada en una casa hechizada. La mujer le explica que se escondió huyendo de unas Sombras y no es capaz de abrirla, por mucho que quiera. Pide a Aire a Abel en Prado Blanco, para que este le ayude.

También, en este hotel se encuentra de nuevo con Prisma, quien dice estar siguiendo a una chica. Prisma desvela que es su amiga y que está un poco rara últimamente. Aire y Prisma se dirigen hacia la chica en cuestión, Penrosa.

Ella está siguiendo, a su vez, a una antigua relación suya. Al descubrir que esta persona ya ha pasado página, ella es consumida por su sombra que pone en peligro a la pareja. En ese momento, Prisma interviene y resulta herida, a lo cual Aire entra al combate.

Tras eliminar a la sombra, descubre que Penrosa aún no superó su relación y le molestaba ver como la otra persona sí. Tras la comprensión de Aire, aún no puede deshacerse de su sombra, a lo cual Prisma decide echarle una mano y compartir el peso. A pesar de ello, Prisma no aprueba el comportamiento y le recomienda contar con ella antes de perder el control de esa manera. Tras ello, Penrosa le cede las Botas Pegajosas (permiten rebotar en las paredes).

Aire avanza a la Capilla Blanca de nuevo y, atravesándola, llega a la Habitación del Espejo. Allí, se enfrenta a La Risa. La Sombra se divide en numerosas Mini-sombras que atacan a Aire a gran velocidad. Tras derrotarla, consigue un Fragmento de Espejo.

A continuación, Aire avanza a Prado Blanco. Allí, se encuentra con Abel, que está buscando a La Bruja para poder reencontrarse con Teca. Por desgracia, desconoce su paradero. En uno de los sitios que buscan, se encuentran a Ro, consumida por la Marca

Azul. Tras derrotar a la sombra, descubre que Ro dice no ser útil adivinando nada. En ese momento Abel le suplica que encuentre a La Bruja.

Ro le marca 3 lugares; en el primero no encuentran nada; en el segundo, tampoco, por lo que Abel duda de sus capacidades; en el tercer lugar parece no estar, con lo que Aire debe enfrentarse a la sombra de Ro, que se siente una impostora, y la de Abel, invadido por la soledad que le genera estar separado de su pareja. Tras vencerlas a las 2, descubren que La Bruja estaba todo el rato ahí, camuflada.

En ese momento Ro se da cuenta de que no estaba fallando, sino que La Bruja la confundía. Entonces, La Bruja es consumida por la sombra por el sentimiento de reemplazo generacional. Tras derrotarla, La Bruja asume que en algún momento llegará ese momento y que no debe tenerle miedo al progreso de la juventud. Por el contrario, Ro quiere estudiar con ella porque considera que aún tiene mucho que aprender.

Antes de que se vayan, Abel les pide ayuda para encontrar a Teca. Entonces, Aire le desvela donde está (si no hubiera visitado antes a Teca, la historia cambia ligeramente). Tras la revelación del paradero, todos se apresuran en encontrarla.

Una vez de vuelta en el Hotel Abandonado, Abel se reencuentra con Teca. La Bruja les explica que las habitaciones de ese hotel sólo pueden ser abiertas por dos personas con una total confianza. Abel y Teca no pueden abrirla, por lo cual se replantean el estado de la relación.

En ese momento, La Bruja explica como la confianza total no depende sólo del agrado hacia la otra persona, sino también de la confianza que nosotros sintamos hacia nosotros mismos en ese determinado momento. La Bruja les recomienda que, con el suficiente tiempo y las suficientes ganas, ambos pueden lograr esa conexión. Tras esto, La Bruja y Ro se despiden y la pareja se queda asentada en ambos laterales de esa puerta.

Aire continúa hacia el paso a la ciudadela, la cual atraviesa para volver a la zona inicial. Tras encontrarse allí con la Maestra, decide dirigirse a las Catacumbas, en busca del tercer y último Templo.

En las catacumbas se encuentra con Hugo. Está sufriendo porque es muy miedoso y esa zona le da mucho miedo. Aire le acompaña a recuperar un objeto que un pájaro

le quitó. Cuando llegan al nido, la sombra de Hugo se traspasa al pájaro aumentando en gran medida su agresividad.

De esta manera (tras la batalla), Aire le hace saber a Hugo que en el fondo sólo ha estado enfrentando a un pájaro indefenso que es incapaz de hacer nada malo. En ese momento, sin tenerle mucha confianza el pájaro y él se vuelven inseparables.

En un momento el pájaro huye hacia los Mausoleos, pero una misteriosa figura, conocida como el Aprendiz del protector, los guarda en un formato holográfico. Para poder atravesar la puerta, deciden ir a buscar a este misterioso personaje para que desbloquee el camino del hechizo que prohíbe el paso.

Lo encuentran en el descanso del Protector de Tumbas. Allí, descubren que, hace tiempo, fue un saqueador de tumbas cazado por el Protector de Tumbas y que decidió ser su discípulo. Lamentablemente, el Protector falleció y el Aprendiz del Protector decidió protegerlo el descanso de los difuntos con su vida. El Aprendiz del Protector ataca, pero a mitad de la pelea se vio consumido por la sombra debido a que no cree ser capaz de igualar a su antiguo maestro.

En el momento final de la pelea, destruye la tumba del Protector. Tras ello, su sombra se debilita. Aire le explica que las expectativas son peligrosas, que su maestro no lo hubiera abandonado sin antes saber que estaba preparado y que debe confiar más en sí mismo. Tras ello, el Antiguo Ladrón de Tumbas se calma y decide reconstruir la tumba del Protector. Además, les cede el amuleto de los difuntos con el que se puede atravesar el conjuro.

Una vez allí, Hugo y Aire se dirigen a el Mausoleo, donde los espíritus olvidados yacen. Allí esos espíritus poco a poco abrazan a Hugo haciéndole ser consumido por la sombra. En ese momento, Aire lo enfrenta. Tras derrotarlo, descubre que lo que empuja el miedo constante de Hugo de hacer cosas arriesgadas es su ferviente deseo de no ser nunca olvidado. Aire expone ante él que el olvido no se construye necesariamente con grandes hazañas, sino que se fortalece desde pequeñas acciones cotidianas con gente cercana. A continuación, Hugo se reencuentra con su pajarito y consigue deshacerse de su sombra.

Aire pone rumbo entonces al último Templo del Espejo. Cuando llega allí, sale del espejo La Parca, como representación su miedo constante a la muerte. Tras derrotarla, consigue el último fragmento de espejo, por lo que decide ir al Templo Central.

En el Templo Central los cristales se juntan de forma mágica con el Espejo del Vacío. La Maestra le explica que dicho espejo lo transporta a una realidad donde radican algunas sombras que no son observables a simple vista y que requieren de una gran fortaleza enfrentarse a ellas.

Tras atravesar el espejo, encuentra una realidad hostil, donde ve las sombras alternativas de todos los personajes que ha ido conociendo a lo largo del juego. Tras ayudar a todos los que puede (Boss Rush), se enfrenta al verdadero enemigo: El Fin.

El Fin es la sombra más imponente. Nace de Aire y busca controlarle a él. Por momentos, El Fin le controla, pero todas las personas a las que ha ayudado Aire, durante su travesía, le brindan su mano para deshacerse de esa sombra, acompañado de consejos.

Tras todo, El Fin es derrotado, pero vuelve a infectarlo. Aire se asusta, pero todas las personas que se ha encontrado en su camino están allí para explicarle que la sombra no es peligrosa y que se trata de represiones conscientes o inconscientes que realizamos a lo largo de nuestra vida y que hay que escucharla para que no crezca más de lo necesario.

Finalmente, La Maestra da a elegir a Aire dos posibles vías. En la primera de ellas, Aire se quedará en La Frontera con el fin de cuidar y guiar a todos los que lleguen, como hizo la maestra. La segunda vía se basa en romper las barreras y hacer entender a los del Mundo Plano que la enfermedad ya está extendida en todos y deben encontrar una vía común para aminorar el problema.

Justificación de elementos narrativos

En los apartados anteriores se nombran una serie de elementos cuyo objetivo es potenciar la narrativa discursiva: El Mundo Plano, La Frontera, La Dimensión del Espejo, La Marca Azul, Las Sombras,

Ese Mundo Plano, del que provienen los habitantes de la Frontera, recibe su nombre, debido a que es un lugar en el que nada puede alterarse ni presentar características anómalas. El Mundo Plano es una representación metafórica de la mala educación psicológica (o falta de consideración a las enfermedades de ese ámbito) que la sociedad tiende a presentar. También representa con cierta ironía como la sociedad castiga o dificulta el acceso a individuos con peculiaridades no normativas.

El nombre de este espacio tiene una doble significación, pues también se asocia con la muerte cerebral (representada mediante el símbolo del encefalograma “plano”). En ese sentido, no se trata de llamar incultos o descerebrados a los habitantes, sino que se trata de señalar la conducta social como una máscara que difumina las idiosincrasias conductuales (la actividad cerebral), en pro de una homogeneización de la sociedad (encefalograma plano).

La Frontera, que funciona como contraparte al Mundo Plano, hace referencia a un lugar inexplorado y alejado del epicentro. Un buen ejemplo de este uso podría ser el que utiliza al inicio de la serie de ciencia ficción Star Trek: “el espacio: la última frontera”. Esta Frontera, hace referencia al desconocimiento que tenemos de nuestra propia mente.

En un segundo nivel simbólico, su significado se asocia al de la frontera de un país como un lugar de control que tiende a tener un origen bélico. Ese origen bélico hace referencia a la dificultad que los personajes van a tener a la hora de entrar en esa región y, a su vez, al conflicto interno que tienen que resolver los personajes.

El mapa de La Frontera se distingue por su parecido al hemisferio izquierdo de un cerebro. Con ello se busca realizar una comparación Prisma: La Frontera es el cerebro. Esta comparación pretende hacer explícito al jugador la idea y el concepto del videojuego. Con ello se pretende sembrar el mensaje del juego de una forma accesible a los jugadores menos perspicaces o analíticos.

La Frontera se divide en diversas zonas que tienen relación directa con las funciones de las distintas secciones de un hemisferio, aunque, para evitar la saturación de información al respecto, se concretará en el apartado Diseño de Nivel.

Dentro de la Frontera se encuentra Madroño Gris que, como bien indica su nombre, es una referencia a Madrid (la escultura de *El Oso y el Madroño* es un símbolo

característico de la capital española). Madroño Gris es la exacerbación máxima de la competitividad y la sociedad de consumo.

Su contraparte, Raíces Sucias, refleja las consecuencias del consumismo y de una idea de meritocracia fallida. Sus habitantes pretenden alcanzar en todo momento la vida de la cúspide social accediendo a Madroño Gris. Lamentablemente, ese objetivo está construido sobre una cortina de humo.

La idea de Madroño Gris y raíces sucias viene de la canción Madrid del artista cordobés Juan Antonio Canta (Juan Antonio Castillo Madico). En esta canción se narra la forma de vida acelerada de Madrid. En concreto, Madroño Gris se basa en los siguientes versos:

**“Madrid no está en un lugar,
es tu manera de vivir.
El pecho “alante”, la mano atrás
porque aquí estamos y nos vamos a quedar
Y este Madrid, claro que sí,
es un estado de ánimo rápido y feroz
del que luchó, por sonreír
bajo un madroño color gris”**

(Madrid. Juan Antonio Canta. 1996)

Aquí el autor habla de Madrid como un concepto más que una ciudad. Dicho concepto explora una tipología de orgullo, basado en la cabezonería de quedarse en un lugar muy competitivo que trata de desplazarte continuamente. La ironía recae en que aquellos que se quedan están luchando por conseguir la felicidad en un lugar que es un artificio, el madroño gris (un madroño hecho en bronce).

Otros dos elementos con un protagonismo axial en la trama son La Marca Azul y las Sombras:

La Marca Azul es una reinterpretación de la ansiedad, desde un punto de vista fantasioso. Su síntoma principal es la tinción de una parte del cuerpo de un tono azulado. Este síntoma está inspirado en la época azul de Picasso.

Esta época de Picasso es un periodo melancólico en la vida del artista, en que todos sus cuadros están dotados de tonalidades azuladas. Este azul, al igual que en las obras de Picasso, se extiende por los cuerpos de los infectados.

Otros de los síntomas de La Marca azul son más propios de la ansiedad, como aceleración del ritmo cardíaco, ataques de pánico, problemas de respiración, tensión muscular, apatía y dificultad para focalizarse.

El último de los síntomas de la enfermedad (y el más fantástico) es la producción de la Sombra. La sombra es una coraza de color azulada que envuelve al afectado cuando este se ve sobrellevado por una situación y pierde el conocimiento. Siempre es precedida por problemas para controlar la respiración y un ataque de pánico.

La Sombra tiene su origen en diversas obras. Su inspiración principal es el libro *Demian: Historia de la Juventud de Emil Sinclair* de Hermann Hesse. En esta obra se narra una constante diatriba entre el bien y el mal en la personalidad del personaje (sobre todo en las etapas iniciales del libro). El mal del personaje está implícito en su parte buena y viceversa. Esto quiere dar a entender que no existe tal cosa como bien o mal y que la personalidad lo es todo para una persona.

Ese último aspecto, puede ser peliagudo. El tratamiento de la obra de Hesse busca la consolidación de un individualismo (ideología social que predomina al individuo frente al colectivo) voraz. Si bien es necesaria una cierta prevalencia del individuo, un enfoque demasiado individualista tiende a chocar con la vida en sociedad.

La Sombra refleja eso, una personalidad extremadamente individualista que prima los sentimientos del infectado, en una situación límite. Su objetivo no es hacer el mal; su objetivo es mantener a salvo al infectado, a toda costa.

El comportamiento de las sombras, impulsivo y tosco, está inspirado en los infectados por La Plaga en *Hollow Knight* o los huecos de *Dark Souls*. Su objetivo principal es mostrar los últimos retazos de una personalidad derrumbada, en busca de auxilio.

Un método paliativo, que evita que la sombra pueda aparecer con tanta facilidad, son las pociones de aire. Estas permiten que el jugador pueda recobrar el aliento y así retrasar el avance de la enfermedad antes de sucumbir a la misma.

Las pociones de aire son la interpretación de ejercicios de respiración. Su finalidad es transmitir la importancia de estos ejercicios para controlar las crisis de ansiedad. Esto se sustenta autores como (+++).

Una vez la sombra engulle a un individuo, se debe romper la coraza de la sombra. Una vez que esa coraza sobreprotectora desaparece, la persona puede hablar con claridad sobre lo que realmente le pasa y dar con una posible solución al problema.

El objetivo de esto es que la persona afectada se desnude por completo y tenga un monólogo interno, en el cual el personaje que ha colaborado en la liberación de la sombra puede ser partícipe. A nivel metafórico, es la representación de como las relaciones interpersonales pueden ser una vía de desahogo, a pesar de que pueda ser incómodo o difícil.

Aunque uno puede librarse de su sombra con ayuda de otros, también puede hacerlo por sí mismo. Por esa razón se crean los Templos del Espejo. Ese espejo es una representación visual del diálogo interno. En estos templos, la sombra se personaliza y ataca al personaje, tras verse reflejado en el mismo.

Estos Templos están inspirados en Celeste (del cual heredan el nombre). La expresión y el diálogo interno son claves para superar la enfermedad. La enfermedad es controlada una vez que los objetivos internos de la persona (representados por la sombra) y su forma de actuar funcionan de forma complementaria. Quizás deba ceder la persona, la sombra o ambas.

Una vez se reúnen los tres fragmentos del espejo se puede viajar al mundo del espejo. Si La Frontera tiene forma de hemisferio izquierdo del cerebro, el mundo del espejo tiene forma del hemisferio derecho.

En el mundo del espejo se encuentran las razones vitales de los miedos de los personajes, no mediante tramas ocultas, sino como información inconsciente. Como narra Kaku, M. Algunos estudios defienden que el hemisferio izquierdo se impone al derecho por tener la capacidad de comunicarse. Esto hace creer que en el hemisferio derecho pueda existir una personalidad que no concuerde con la manera de actuar del individuo.

En este mundo todos los personajes tienen una sombra envolviéndolos que hablan sobre sus problemas reales, una vez que has completado las misiones requeridas.

La enfermedad no puede ser curada, sino que existe dentro de todos los individuos y puede florecer en cualquier momento. Esto procura mostrar la dificultad de la sanación de la ansiedad y como, debido a que es un proceso paulatino, la sensación de recaída puede estar latente e incluso manifestarse.

Otro de los focos de elementos narrativos se localiza en las estructuras sociales definidas en el texto. Cada una de ellas está destinada a cumplir un rol de representación social.

Los Eruditos de la Academia tienen relación con las comunidades científicas y con la epistemología. El término erudito, según la RAE, define a una persona instruida en varias ciencias, artes y otras materias.

El objetivo de los Eruditos es encontrar soluciones para los habitantes de La Frontera. Con esto, la obra pretende dotar a las comunidades científicas de un ímpetu bienintencionado.

Los Maestros, son un grupo reducido de Eruditos que saben guiar a los enfermos de La Marca Azul para recobrar la salud. Estos eruditos especiales son una representación de los psicólogos.

En el lado contrario, se encuentran los comerciantes, que son representados como seres más individualistas y codiciosos. Estos comerciantes, la mayoría ciudadanos enriquecidos, representan los intereses burgueses de las clases dominantes.

En un primer lugar se muestran a Eruditos y a Comerciantes como posibles gobernantes. Con la imposición de los Comerciantes sobre los Eruditos, se trata de representar como la imposición de los intereses privados, sobre los recursos sociales, genera un abismo mayor entre las clases dominantes y las dominadas (representada mediante los Trabajadores de Raíces Sucias).

La destrucción de la Academia pretende destacar la importancia de la cultura y la educación como instrumento social. De esta manera, tras la caída de la Academia y los Eruditos, la sociedad se corrompe aún más.

La tribu de los Magos es una representación de las creencias alternativas y cómo estas modifican nuestra percepción de la realidad. Con esta tribu se trata de explicar lo peligroso que puede ser tomar determinadas decisiones sin la ayuda de un profesional.

El uso de la palabra tribu pretende denotar un atraso tecnológico, en este caso en la rama de la salud. Los comportamientos de esta tribu están basados en pseudociencias como el tarot, coaching o pseudoterapias *new age*.

ARTE

En este apartado se desarrollará una propuesta artística justificada para el proyecto, en base a lo planteado en el apartado INTRODUCCIÓN AL GDD. Por desgracia, debido a la inversión de tiempo que requieren estos diseños, el contenido de arte conceptual se ha reducido al de personajes y de menús.

Concept Art de personajes.

Concept Art Aire/Brisa

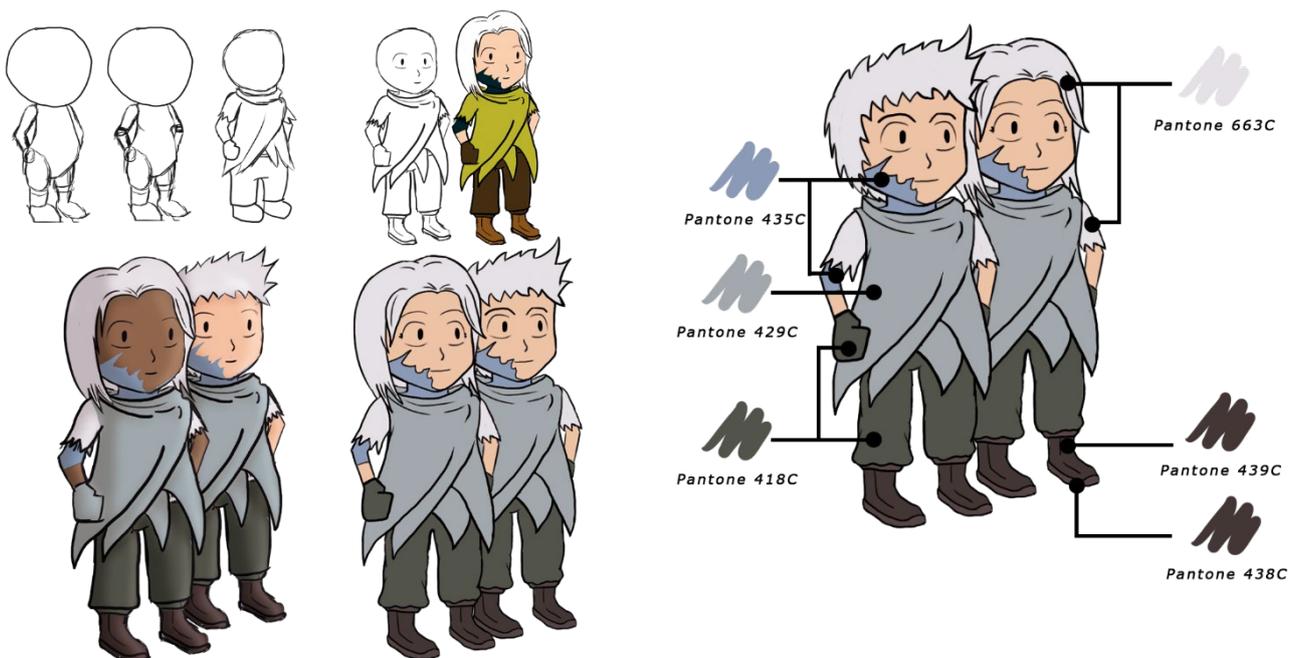


Ilustración original 2. Evolución Conceptual de Brisa/Aire

Ilustración original 1. Paleta de color utilizada en Aire/Brisa

En primer lugar, se puede observar que el desarrollo del personaje busca un modelo proporcionalmente incorrecto. Esto es debido a que, para resaltar las facciones y la expresión, se ha optado por un modelo de 3 cabezas de altura (algo parecido a lo que muestra Cuphead)

El color de la piel del personaje es customizable para el usuario. Con esta decisión, se pretende que el jugador se sienta más identificado aún con el personaje. El color del pelo, por el contrario, es estandarizado, con el fin de no crear una aberración cromática una vez que el personaje sea incluido en el juego (es posible que el color verde en el pelo sea más representativo para alguien que está teñido, pero puede generar un problema en ciertos escenarios).

Para minimizar la cantidad de problemas que puedan surgir de la composición, Aire tiene tres áreas de diseño de color: el tren inferior, con tonalidades verdosas y amarillentas; el tren superior, con tonalidades grisáceas y azuladas y el color de la marca, compuesto por un azul saturado.

Como se muestra en la Ilustración original 1, La composición del color pasó de ser de un esquema de colores complementarios (azul y amarillos) a un esquema monocromo. Estos colores muy saturados sirven para desligar al personaje de cualquier interpretación subjetiva del color y que favorezca la identificación con el personaje.

En esa misma imagen, se puede observar como el tamaño de la cabeza se reduce de forma considerable desde la primera conceptualización a la versión mostrada en la Ilustración original 2.

Las ropas anchas que el personaje luce sirven para intentar esconder un poco su figura y poder evitar, en cierta manera, una discriminación por cuestiones físicas, sin que lleve a una sobrecarga de diseño.

Concept Art personajes secundarios



Ilustración original 4. Evolución conceptual de La Maestra

Ilustración original 3. Arte conceptual de Rufo

Por cuestiones relacionadas con el tiempo, el diseño conceptual de personajes secundarios queda relegado a un concept art de Rufo y de La Maestra. Teniendo en cuenta que la conceptualización artística completa requeriría desarrollar a 20 personajes con variaciones de las sombras (en torno a 45 dibujos de personajes), se ha optado por simplificar y localizar las características del dibujo para extrapolarlo a otros diseños.

La Maestra, como se puede observar en la Ilustración Original 4, está basada en el arquetipo del sabio, el cual se tiende a construir en formas puntiagudas y alargadas. Si bien se basa en ese principio, luego este queda más disimulado con sus ropajes y la adaptación al estilo de dibujo.

Los colores que viste en el atuendo de los eruditos buscan representar la realidad del personaje: el verde, por su relación con la muerte; el dorado, por el conocimiento que “atesora” y el rojo como representación de la sanación.

Sus vestimentas están inspiradas en un traje folclórico nativo mexicano llamado huipil. Es utilizada la cultura mexicana como base para este personaje, ya que la celebración del día de los muertos puede relacionarse mucho con ella. Ha vivido experiencias traumáticas como la muerte y es un claro ejemplo de cómo vivirla con naturalidad.

Debido a que el rol de este personaje es el de un psicólogo, es bastante acertado que se le relacione con una fiesta que gestiona un tema tan delicado de una forma tan natural.

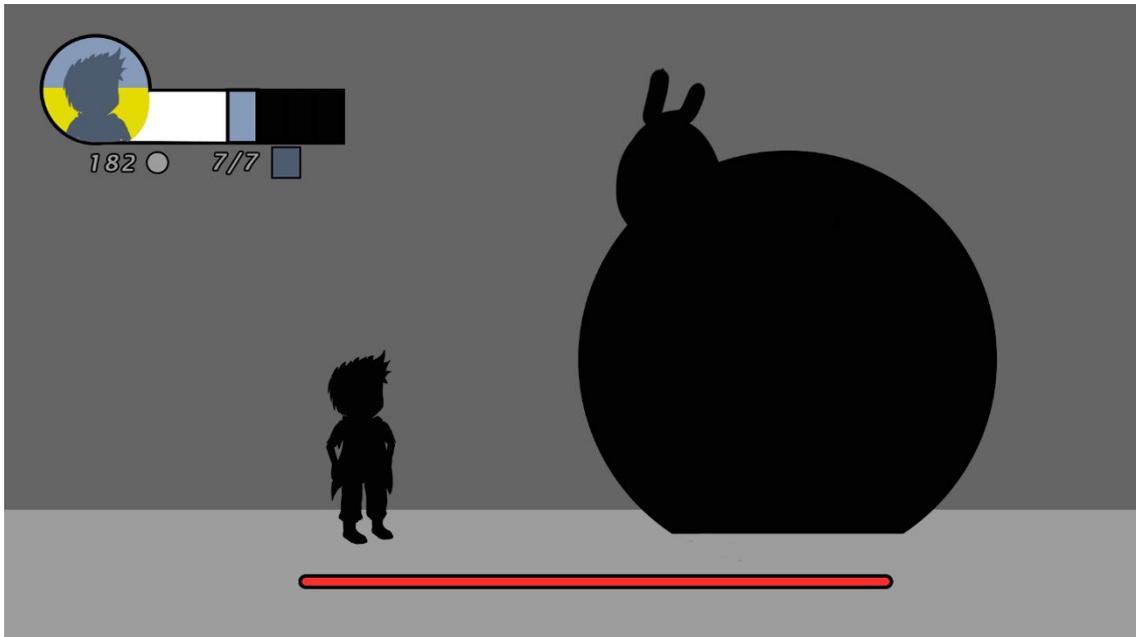
En el caso contrario, se presenta Rufo, un hombre bajo, ancho, que carga una pesada maleta y tiene hombros muy anchos. El hecho de ser tan compacto y ancho crea la sensación de ser fuerte, como una roca.

Rufo es poco expresivo, por lo cual el ser tan compacto beneficia a su narrativa visual. El uso de colores similares a la tierra beneficia a que se le asocie con una roca. Si, además, se cuenta con que su indumentaria es la de un montañero, todo refuerza la dureza de este personaje.



Obviamente, esto es la primera impresión que debe causar, ya se sabe que Rufo, pese a aparentar ser tan duro, se desmorona cuando conoce que no va a ver más a su antiguo rival, el Protector de Tumbas.

Concept Art Menús

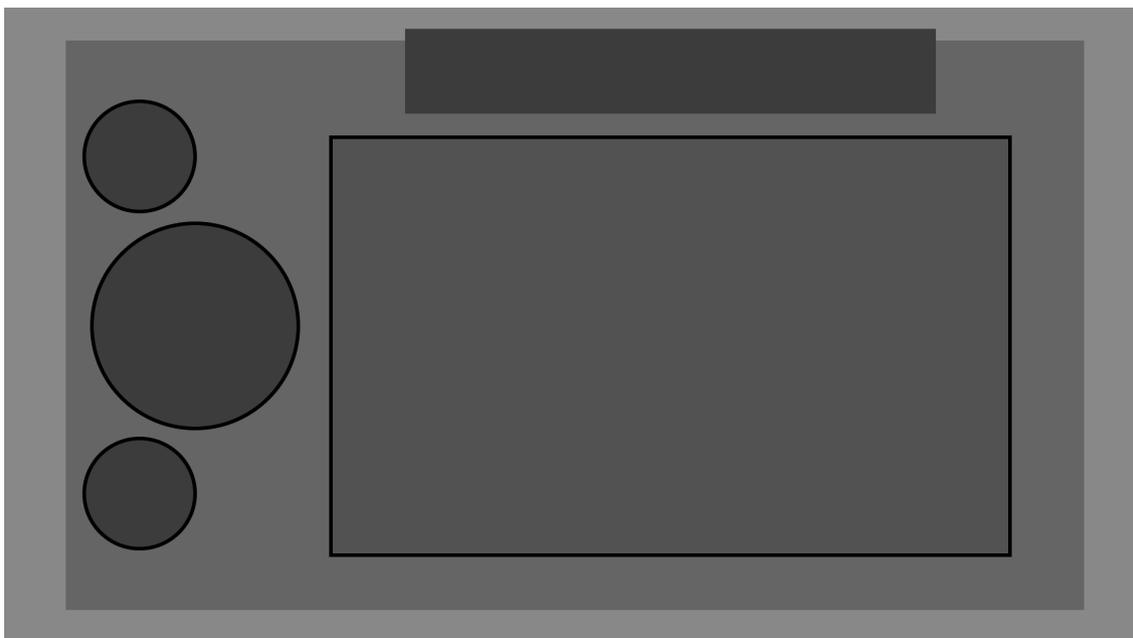


El menú in game del juego se ha realizado de forma simple, de manera en la que el jugador pueda saber de un vistazo qué está pasando.

En la esquina izquierda superior se muestra la interfaz del jugador. En ese lugar aparece la vida, simbolizada por una barra blanca. Cuanta más vida tiene el personaje, más blanca se encontrará la barra negra.

El fragmento azul, en la barra de vida, indica el porcentaje de vida que puede perder el personaje con un ataque normal. Cuando la vida está completa este porcentaje no aparece marcado.

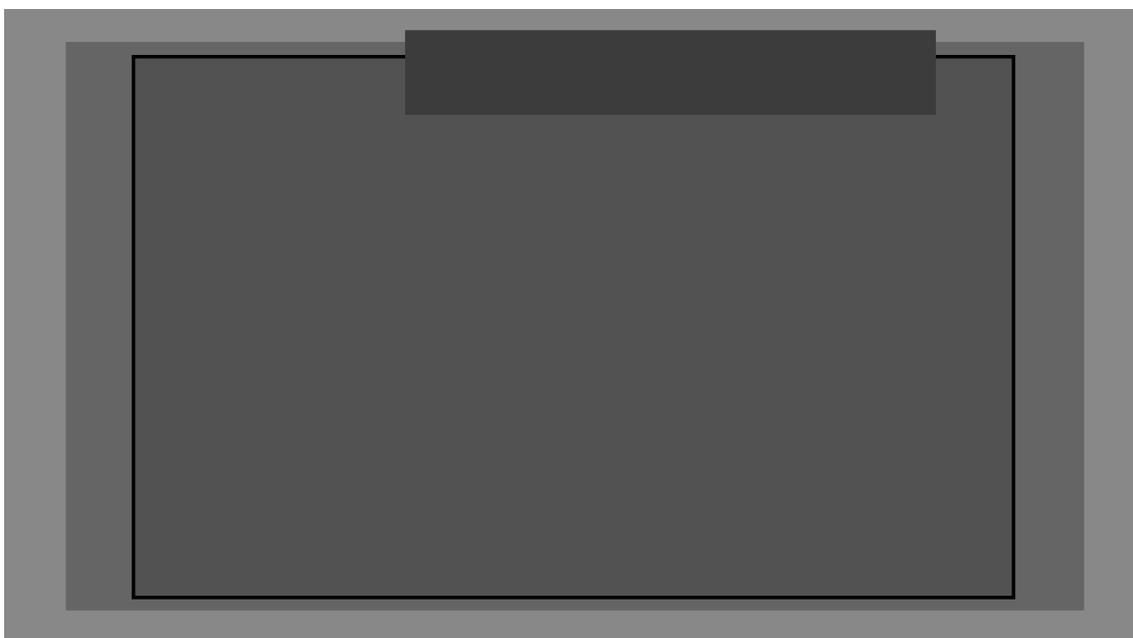
A la izquierda de la barra de vida, se encuentra una imagen del personaje y el *cooldown* del poder. La imagen cambiará dependiendo de si pierde vida, está bajo de salud o tiene la vida entera. El *cooldown* del poder indica cuánto tiempo tarda en poder utilizarse de nuevo el poder. Cuando el poder está completo, la imagen del personaje se tiñe de un amarillo, para dar un *feedback* rápido de lo que sucede.



El menú del glosario se compone en dos partes, el selector de enemigos y la información relacionada.

En la zona izquierda de la pantalla, el jugador podrá seleccionar los enemigos dándole a arriba o abajo a las flechas de dirección. El enemigo marcado es el que tiene la foto (círculo gris oscuro) más grande.

En la zona derecha, se muestra la información del enemigo, nombre, costumbres, problemas, edad, ...



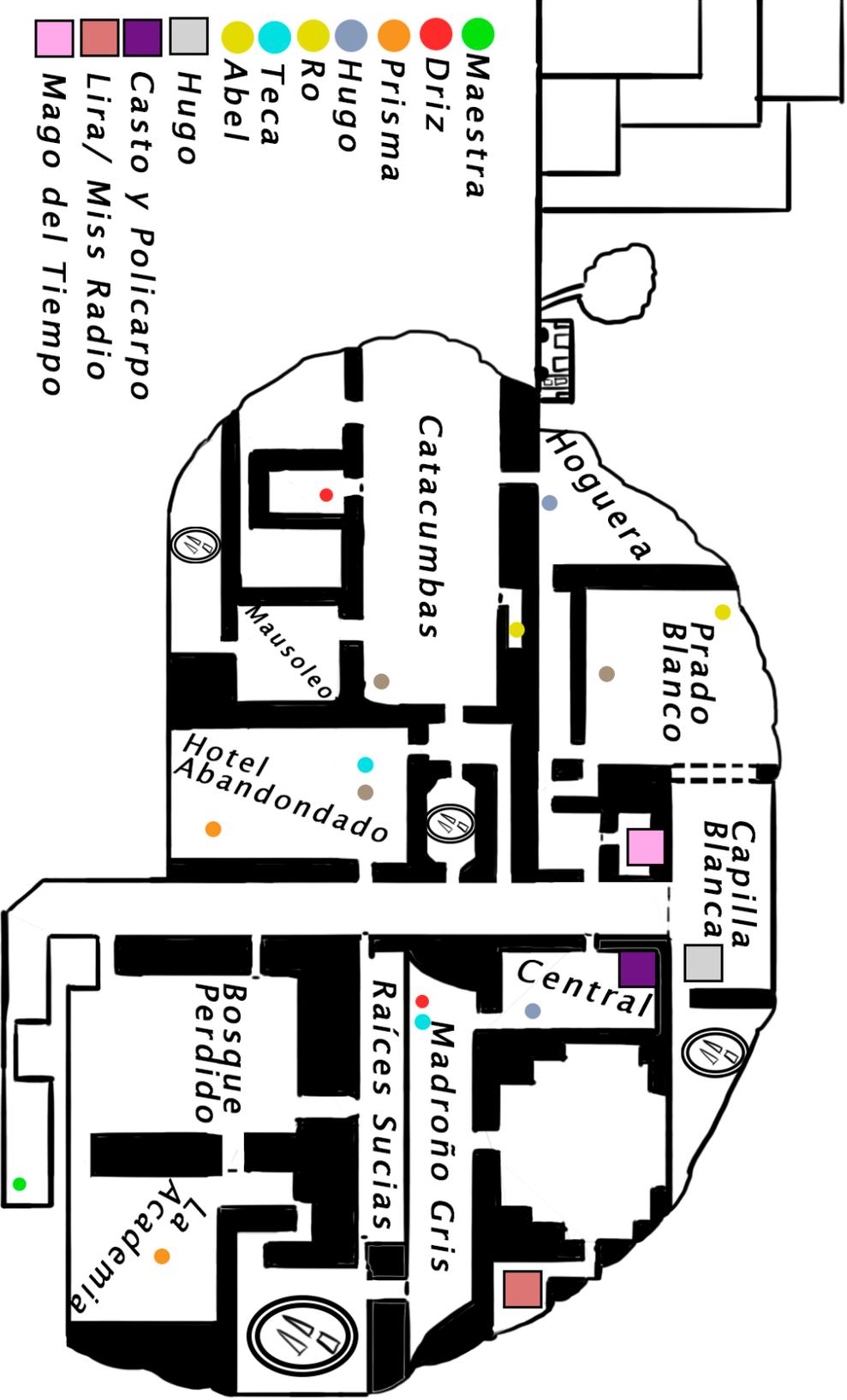
El menú del mapa no hay una necesidad de colocar un diseño muy elaborado. El mapa en el centro resaltado sobre un fondo más oscuro, que permita leer fácil su contenido.

Cabe resaltar que el menú del mapa permite hacer *zoom in* y *zoom out*.



El menú de opciones es básico y permite seleccionar diferentes opciones dispuestas de manera escalonada, facilitando la lectura desde el título hasta la recomendación de salir del menú, que se situara en la esquina inferior derecha.

GLD



MECÁNICAS

Antes de explicar las mecánicas, es importante explicar de donde proviene el término primeridad, segundidad o terceridad. Esos conceptos son una adaptación de la correlación triádica de Peirce a la idea de mecánica en un videojuego.

Para Peirce toda idea representativa, en este caso una mecánica de juego, consta de tres elementos que le dan significado. Esta relación triádica se fundamenta en lo que Peirce denomina Primeridad, Segundidad y Terceridad.

El concepto de Primeridad se asocia con el de una cualidad en su grado más básico. El mero hecho de sentir o de ser, sin necesidad de significar nada más. Por ejemplo ser de color rojo sería una significación de primeridad.

El concepto de Segundidad trata a este primer término, en relación con un segundo. Esto quiere decir que la representación se verá distorsionada por el hecho de que esta cualidad ahora tiene un significado añadido. Por ejemplo, un objeto luminoso de color rojo.

En este nivel de significación, el primer término y el segundo sólo tienen una relación entre sí, sin contar con la terceridad o contexto (por simplificarlo de alguna manera).

Finalmente, el concepto de terceridad aboga por la resignificación de la relación anterior con un contexto o con un tercero. Esto quiere decir que, en este nivel de significación, los consensos comunicativos cobran sentido. Por ejemplo, ese objeto rojo luminoso resulta ser el freno de un coche, lo cual advierte de una disminución de la velocidad.

Frederic Seraphine explora esta idea de primeridad, segundida y terceridad, aplicada al videojuego. Esto dio origen al *actum*, *tactum* y *factum*.

El *actum*, es concebido como aquellas mecánicas que se asocian al estado más básico del movimiento y es invocada por el objeto jugador (se denomina de esta manera en la POO o Programación Orientada a Objetos). Ejemplos de esta mecánica pueden ser andar, mover la cámara o saltar.

El *tactum* se refiere todas las mecánicas en las que interacciona el objeto jugador con otro objeto en el juego. Un ejemplo de esta mecánica puede ser abrir una puerta,

activar un armario, recuperar vida tomando un objeto, aplastar a un enemigo o cualquier interacción de esta índole.

El factum es un tercer nivel en las mecánicas, en el cual varios objetos interactúan entre sí, sin la necesidad de ser activados por el objeto jugador.

“La simple asociación de Actum, Tactum y Factum puede crear una forma de construir bloques para la creación de significado dentro del gameplay”, lo cual él llama ludofrases.

Gracias a esta definición, se categorizarán las mecánicas en Actum, Tactum y Factum y nombrando los bloques narrativos o ludofrases.

Mecánicas Actum

Movimiento

el jugador se moverá un determinado número de unidades en el eje X, a la izquierda o derecha de la pantalla. De forma predeterminada, la acción se puede llevar a cabo pulsando las teclas A y D del teclado, las flechas de dirección izquierda y derecha de un controlador o el eje X del joystick izquierdo de un controlador. Todas estas opciones están diseñadas para que el movimiento sea lo más cómodo posible para el jugador, ya que es una mecánica principal en un juego de plataformas. Debido a que el movimiento es una mecánica imprescindible, es importante aplicar la variable Delta Time para asegurar que su funcionamiento no dependa del número de fotogramas que consiga leer la consola utilizada.

Zoom de la cámara:

para facilitar al jugador el movimiento por el mundo, el juego tiene en cuenta que necesita que la cámara esté algo alejada del personaje (algunos casos que se pretenden evitar pueden ser el ejemplo del juego de Patoaventuras o la dificultad añadida de los niveles de pantallas de *scroll* lateral en Super Mario Bros., Sonic o Megaman, ya que se busca que el desafío dependa de la pericia del jugador y no de la reacción casual a un estímulo inmediato). En el caso de que el jugador se encuentre en un espacio cerrado o en una batalla, la cámara hará un pequeño *zoom in* para que la cámara física se centre en las plataformas estrechas o la acción. Igualmente, el jugador puede activar o desactivar esta mecánica con la tecla central del ratón o pulsando el joystick derecho. Esto se

desarrollará por un sistema de triggers que tendrán los enemigos y las plataformas marcadas.

Sistema de vida:

Los personajes que pueden pelear tienen un número determinado de respiros. Cuando estos alcanzan el número 0, el personaje vuelve a un punto de control, con la vida al máximo

Se debe limitar, como en todos los sistemas de aceleración, desaceleración e inventariado, el número máximo y mínimo de respiros (de lo contrario, pueden suceder determinados errores que pueden empeorar la experiencia del usuario promedio o abrir puertas a zonas del juego que no son accesibles en determinados momentos).

Mirar arriba, abajo, derecha o izquierda:

Mantener pulsada la tecla central del ratón y, a la vez, movimiento a las teclas de movimiento (A, D, S o W) o mover el joystick derecho hacia el lugar que se pretende observar. De esta manera, la cámara se desplazará un poco hacia la dirección indicada.

Salto: el jugador se moverá un determinado número de unidades en el eje +Y, pero no en -Y. Para realizar el salto se debe pulsar la flecha arriba de la cruceta del teclado o el botón B en Nintendo Switch (equivalente al botón A en Xbox o el botón X en PlayStation). En un futuro se puede desbloquear el doble salto que, si bien es otra mecánica, iría en esta misma parte del código.

Para desarrollar bien esta parte se debe fijar un pequeño *cooldown* entre un salto y el siguiente y, para evitar la existencia de saltos infinitos, un sistema de inventario de saltos que funcione con un sistema de localización por vectores como el raycast (en Unity) o por un sistema de colisiones (si el personaje no está en contacto con el suelo, no se recargarán los saltos).

Dash/Avance rápido:

el personaje obtiene un power up permanente que le hace moverse a una velocidad anormalmente rápida durante un periodo muy corto de tiempo (0,5 segundos, por ejemplo). Esta mecánica puede darse de diferentes maneras:

incrementando la velocidad real o transportando al jugador hasta el límite fijado, pero alterando este límite si un objeto o enemigo se cruza en la trayectoria.

La primera manera tiene ciertos problemas debido a que, en determinados casos, la velocidad a la que se desplaza un objeto puede ser mayor que el tamaño de un muro y, dependiendo de la distancia a la que se encuentre del mismo, puede incluso atravesarlo. Por esta razón, será recomendable utilizar esta mecánica mediante un teletransporte con una función, como el raycast, que permita saber si un muro, objeto o enemigo está a determinada distancia del jugador.

Mediante un booleano, se determina si hay algo estorbando o no a la trayectoria. Si, definitivamente, hay algo estorbando a la trayectoria, se debe restringir el rango del teletransporte y hacerlo más corto.

Para realizar el Dash se debe pulsar el click derecho del ratón o el botón R en Switch (RB en Xbox y R1 en PlayStation).

Mecánicas Tactum

Inventario de objetos:

se creará un sistema de inventario que determine qué tipo de objeto (*item*) se ha recogido. De aquí podemos distinguir 3 grandes categorías: llaves, coleccionables (monedas y objetos clave), consumibles (objetos comerciables y objetos de recuperación de salud)

Iluminación de sitios/objetos claves:

un haz de luz (*sprite*) señala objetos importantes, que el jugador destacará por encima de otros.

Daño por objetos enemigos, ataques de enemigos y contacto con enemigos:

si un objeto de etiqueta enemiga ("objetoEnemigo", "ataqueEnemigoDebil", "ataqueEnemigoFuerte", "enemigoDebil", "enemigoMedio", "enemigoFuerte" o "explosion") toca al jugador, este recibirá daño en la cantidad que dicte la etiqueta. Para evitar que el personaje pierda toda la vida en un contacto, se le dará un tiempo mínimo de invulnerabilidad.

Aparición tras caída con daño:

el jugador, en caso de caer en un obstáculo será transportado al último punto donde pisó el suelo y a una separación determinada del objeto en cuestión.

Guardado automático:

cada vez que el jugador coge un objeto, descubre un nuevo punto del mapa o acaba con un *boss*, los datos de la partida son guardados.

Ataque:

el jugador realizará un ataque que tendrá su propio collider. En contacto con un objeto de la etiqueta enemiga (nombrada con anterioridad) o con los que tengan la etiqueta "objetoRompible" y "objetoGolpeable", el ataque podrá interactuar de diferentes maneras. A los enemigos les causará un determinado daño a su sistema de vida, mientras puede destruir o romper determinados ataques o trampas.

Para atacar se debe pulsar el click izquierdo del ratón o el botón Y de la Switch (Botón cuadrado en PlayStation y botón X en Xbox)

Hablar/Interactuar:

para ejecutar acciones como sanar, hablar, curarse en un punto de control o activar carteles. El botón de interacción es el botón de salto de línea (o intro) y el botón X en la Switch (equivalente al botón Y en Xbox y triángulo en PlayStation).

Activar puntos de control:

el jugador puede activar diversos puntos de control, conforme avanza por el mapa. Para activarlos solo debe interactuar con él y este se fijará como punto de reaparición en caso de muerte. En determinados casos el punto de control se activará de manera automática, sin la acción del jugador para prevenir que puedan saltarse cinemáticas o secuencias del juego importantes.

Recoger objetos:

una vez que se interactúa con un objeto almacenable, este es guardado en el inventario.

Salto con bote:

Hay determinados objetos que, tras realizarles un salto en el momento de la colisión exacta, permiten realizar un salto extra, a la par que reinicia el inventario de saltos.

Agarrarse a la pared: Permite al jugador agarrarse de un saliente con el botón zR de la Switch (equivalente al botón RT de Xbox o el R2 de PlayStation). Tiene un límite de tiempo hasta que comience a deslizarse hacia abajo.

Curar vida:

Manteniendo el botón A de la Switch (equivalente al botón B de Xbox o el círculo de PlayStation), el jugador puede rellenar su barra de vida (respiros).

Sacar el mapa:

Con el botón L (equivalente al botón LB de Xbox o el L1 de PlayStation) aparece un canvas del mapa para ser consultado por el jugador.

Ataque especial:

Con el botón zL (equivalente al botón LT de Xbox o el L2 de PlayStation) se activa un ataque poderoso de energía que consume un porcentaje de la vida del jugador.

Segundo power up del dash:

se eliminará del *raycast* el cálculo de colisión con objetos y enemigos y se dejará sólo el de los muros. Para realizar el Dash se debe pulsar el click derecho del ratón o el botón R en Switch (RB en Xbox y R1 en PlayStation).

Mecánicas Factum.

Engloba aquellos eventos por script y los *drops* (soltar un objeto) de los enemigos

Ludofrases

Llevar un objeto sin ser golpeado:

Una misión puntual que no se repite en ningún otro punto. Es una referencia a la misión de la Flor Delicada de la Doliente Gris en Hollow Knight.

Teatro de sombras chinas:

Es el método por el cual se recuerdan los eventos sucedidos en el pasado. La estética del nivel es alterada y provoca un cambio en el significado del discurso

BIBLIOGRAFÍA

Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento (DEV) & Acción Cultura Española (AC/E). (2021). *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos* (2021.^a ed.). Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento (DEV). <https://www.dev.org.es/libroblancodev2021>

Bogost, I. (2010). *Persuasive Games*. Amsterdam University Press.

Calderón, C. C. (2020, diciembre). *Análisis del diseño atmosférico y de personajes en la narrativa visual de los videojuegos del subgénero Metroidvania: Hollow Knight, Ori and the Blind Forest y Guacamelee!* (TFG). Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC).

Sicart, M. (2008). Defining Game Mechanics. *Game Studies*, 8(2). <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2015). *Understanding Video Games: The Essential Introduction* (3rd ed.). Routledge.

Igartua, J. J., & Pérez, D. (1998). Validez y fiabilidad de una escala de empatía e identificación con los personajes. *Psicothema*, 10 (2), 423–436.

Kaku, M. (2014). *El Futuro de Nuestra Mente: El Reto Científico Para Entender, Mejorar y Fortalecer Nuestra Mente*. Penguin Random House.

Muñoz, A. (2016). “¿Qué significa identificarse con un personaje de ficción? El caso de En mis ojos de Bastien Vivès”. *Escritura e Imagen*, 12, 129–147. <https://doi.org/10.5209/esim.54033>

Navarrete-Cardero, L. & Vargas-Iglesias, J. J. (2019). The ability of video games to depict cancer as a dramatic experience. A comparative study with literature and cinema. *Communication & Society*, 32(3), 1-15. <https://doi.org/10.15581/003.32.3.1-15>

Ofner, C. S. (2021). *Play Me: a Story Storytelling in the Metroidvania Game Hollow Knight* (TFM). Karl-Franzens-Universität Graz.

Ortiz, V. (2021). *The Power of Video Games: How Celeste and Hellblade Address Mental Health* (TFG). The Faculty of the Communication Studies Department California Polytechnic State University.

Pérez, I. (2019). *Génesis: Guion y Game Design Document de un videojuego RPG* (TFG inédito). Universidad de Sevilla. <https://hdl.handle.net/11441/92281>

Seraphine F. (2016). *Ludophases: Ludics Before Mechanics*. Frederic Seraphine. Recuperado 20 de octubre de 2022 en <http://www.fredericseraphine.com/index.php/2016/08/19/ludophrases/>

Tavares, A., Mota, R., & Melo, W. (2021). Self-reflection in Games - The Representation of the Individuation Process in Celeste and Persona 2: Innocent Sin. In *Anais Estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, (pp. 198-207). Porto Alegre: SBC. doi:10.5753/sbgames_estendido.2021.19640

Triví, M. (2018, junio). Sobre el diseño de personajes en la saga Persona. *Manual*, 2 (junio 2018), 90–111.