



FACULTAD DE COMUNICACIÓN  
UNIVERSIDAD DE SEVILLA



35MM



Trabajo de Fin de Grado

“Biblia de 35MM”

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL



Alumno: Miguel del Castillo Aznar  
Tutor: Enrique Sánchez Oliveira

# ÍNDICE

Introducción .....	pág. 2
--------------------	--------

## Características y análisis

Sinopsis .....	pág. 4
Objetivo .....	pág. 4
Género .....	pág. 4
Público objetivo y plataforma .....	pág. 5
Análisis de la competencia .....	pág. 6
Tono y estética .....	pág. 8
Referentes .....	pág. 9

## Jugabilidad

General .....	pág. 15
Mecánicas del jugador .....	pág. 16
Mecánicas del juego .....	pág. 19

## Estructura del juego

General .....	pág. 23
Francia .....	pág. 24
Estados Unidos .....	pág. 26
Alemania .....	pág. 28
Rusia .....	pág. 31

Bibliografía .....	pág. 33
--------------------	---------

## Anexos: Guion y Diseño

## INTRODUCCIÓN

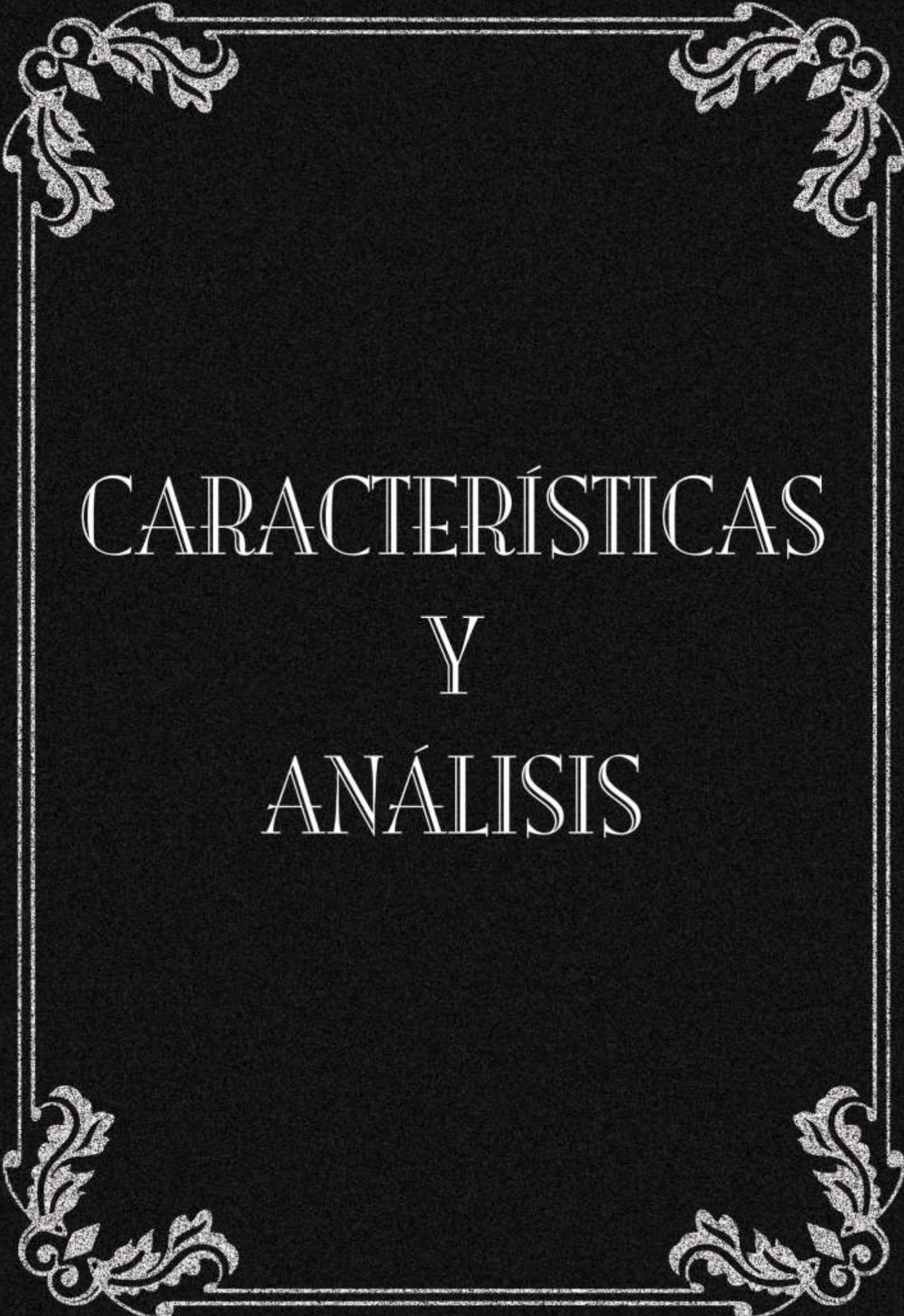
Este trabajo de fin de grado consiste en el desarrollo de la biblia del videojuego “35mm”. Este estará ambientado a finales del siglo XIX y en los inicios del siglo XX, cuando comienza el arte del cine.

El objetivo principal del videojuego consiste en enseñar como comenzó y se creó el cine, tratando concretamente tanto la creación y evolución técnica del cinematógrafo como de la evolución de lenguaje audiovisual y las tendencias cinematográficas. Desde la invención en 1895 por los hermanos Lumière hasta los inicios del cine sonoro en 1927. Por ser un videojuego, “35mm” lleva intrínseco un segundo objetivo que es la de entretener al público objetivo que queremos.

Particularmente se intentará realizar esta obra desde el punto de vista más representativo, es decir, mostrando los hechos que supusieron un cambio tanto en la parte creativa o técnica como en la industrial. Para que así puedan aprender los menos *frikis* del cine. A su vez se incluirán anécdotas o datos interesantes para los que ya se sabían la historia.

El videojuego tendrá una historia ficcional donde nuestro protagonista aprenderá el origen del cine mediante los personajes (personajes secundarios o jefes de nivel), objetos, lugares... que se encontrará durante toda su aventura cinematográfica. El final de la trama será la conclusión del aprendizaje de nuestro protagonista que terminará con la llegada del cine sonoro.

En la biblia que vamos a desarrollar de este videojuego se comentara los elementos principales que constituirán el videojuego, como las mecánicas del jugador, mecánicas del juego, los niveles por los que pasará... Se incluirá a su vez la referencia visual y mecánica de la que se inspira y se basa “35mm”. También contaremos con un anexo: el guion de los dos primeros niveles.



CARACTERÍSTICAS  
Y  
ANÁLISIS

## **SINOPSIS**

*“David es un joven cinéfilo que se dedica a criticar las películas sin tener un conocimiento previo. Una tarde éste se queda dormido viendo un documental que estaban echando en la TV que, como es habitual, le parecía poco interesante. Cuando se despierta ve que el mundo en el que vive ha cambiado y ahora todo es en blanco y negro. Comienza su aventura.”*

## **OBJETIVO**

Nuestro objetivo es transmitir, a los jugadores y protagonista, la historia de la creación del cine y del cine mudo a través de la narración con voz en off que nos acompaña durante todo el videojuego, la cual nos contará todas las innovaciones tecnológicas, teóricas y creativas. Además, los personajes y las descripciones hablarán sobre estos mismos, lo que confirmarán lo que dice la voz en off para darle credibilidad.

## **GÉNERO**

El género elegido para este juego es *metroidvania*. Este género se les acuña a los videojuegos de plataformas —normalmente en 2D— que incluye un gran mundo conectado con elementos no lineales donde el jugador puede explorar libremente. Sin embargo, el acceso a parte del mundo se limita por puertas u otros mecanismos que solo se abrirán después que el jugador haya adquirido unos artículos especiales, herramientas, armas o habilidades en el juego. Adquiriendo esas mejoras el jugador podrá derrotar los enemigos más difíciles y localizar atajos y secretos. A veces, para conseguir esos beneficios es necesario que el jugador vuelva a partes exploradas anteriormente (Wikipedia, La enciclopedia libre, 2023).

Este género se ha escogido para mantener un equilibrio entre diversión y aprendizaje. Con las tramas de los personajes, voz del narrador y las descripciones de objetos, personajes

y lugares se logrará contar las historias y conocimientos necesario para tener una cultura mínima del cine. Con la jugabilidad del género *metroidvania* conseguiremos la parte entretenida y disfrutable (no digo que la historia no sea disfrutable).

### **PÚBLICO OBJETIVO, CODIGO PEGI Y PLATAFORMA.**

Este videojuego va dirigido concretamente para aquellas personas que están interesadas en la cultura, especialmente en el cine. El rango de edad de recepción del videojuego está pensado para personas mayores de 11 y menores de 24. Ya que las personas jóvenes tienden a ser las que menos cultura poseen y, además, según un estudio realizado por ISFE (Interactive Software Federation of Europe, 2021) los mayores porcentajes de personas que juegan a videojuegos entre los grupos de edad son en el grupo de 11-14 años (81%) y en el de 15-24 (76%). El nivel socioeconómico y el género de la persona es irrelevante para este proyecto.

Según el Código PEGI y nuestro público objetivo, 35MM tendrá la etiqueta de edad PEGI 12.

*“Los videojuegos que muestran violencia de una naturaleza un poco más gráfica hacia los personajes de fantasía o violencia no realista hacia los personajes humanos entrarían en esta categoría de edad. Puede haber insinuaciones o posturas sexuales, mientras que cualquier lenguaje soez en esta categoría debe ser leve.”* (Pan European Game Information, s.f.)

También poseerá las etiquetas de descriptores de contenido: violencia y lenguaje soez.

*“Los juegos clasificados como PEGI 12 pueden incluir violencia en un entorno de fantasía o violencia no realista hacia personajes similares a los humanos”* (Pan European Game Information, s.f.)

En un principio la creación del videojuego será desarrollada para ordenador —puede ser que también se desarrolle para consola— ya que la cantidad de gente que juega a ordenador, seguido de consolas, es mayor que la de móviles. Además, la accesibilidad que permite los ordenadores es muchísimo más grande, ya que hay una gran variedad de

plataformas digitales de venta de videojuegos, que nos ayuda a la promoción del videojuego. No se descarta que en un futuro se pueda adaptar para dispositivos móviles.

## ANÁLISIS DE COMPETENCIA

Para comprobar si pudiésemos tener algún problema de similitud con otros videojuegos sobre el mismo y también dentro del mismo género de videojuego hemos analizado los diferentes tipos de videojuego que hay sobre el cine.

En primer lugar, hemos encontrado que la gran mayoría de videojuegos que se desarrollan no tratan sobre el cine, sino que son adaptaciones de sus películas, homónimas en la mayoría de los casos. Ya que la industria cinematográfica utiliza la técnica de *merchandising* para lograr mayores beneficios o para recuperar las pérdidas económicas en la etapa de producción

Ejemplos de videojuegos de películas son:

- E.T.
- Alien
- 007
- Indiana Jones
- El Padrino
- El Rey León
- El señor de los anillos
- King Kong
- Spiderman
- Harry Potter
- Shrek



*1 Hogwarts Legacy (arriba) y The Amazing Spiderman 2 (abajo)*

Para encontrar algo más específico como lo que estamos buscando, videojuegos que hablen sobre el cine, nos hemos dirigido a steam —que es la plataforma de videojuegos más grande que hay por el momento— y hemos realizado la búsqueda. En cuanto a

videojuegos que tratan de acercar al jugador al ámbito del cine, nos hemos encontrado con los simuladores. La mayoría de ellos nos ofrecen jugar desde la perspectiva del espectador en una sala de cine y nos brinda la oportunidad de escoger la película. Ejemplos de estos videojuegos son:

- Cine Tracer: Simulador de rodaje de escenas
- Cinema simulator: Simulador de espectador de cine
- Cineveo – VR Cinema: Simulador de espectador de cine
- Cmoar – VR Cinema: Simulador de espectador de cine
- Cinema Manager: En este videojuego se simula que eres propietario de un cine y tienes que saber gestionarlo para sacarlo adelante.
- LittleStar – VR Cinema: Simulador de espectador de cine
- Starring Charles Chaplin (1988): En este videojuego eres un director que contrata a Charles Chaplin para la realización de una película y manejaras a este para grabar los mejores ‘gags’ y llevar tu película al éxito.  
<https://www.youtube.com/watch?v=dWOGMfS3fWo&t=278s>

Por último, aunque no sea un videojuego *per se*, hemos podido encontrar diferentes páginas web que ofrecen juegos de tipo pregunta —también llamados *quiz*— donde tiene que responder a preguntas relacionadas con las películas. En ningún momento se cuestiona al jugador sobre aspectos históricos del cine. Ejemplos de estos videojuegos son:

- *Cerebriti*: página donde hay diferentes tipos de juegos de preguntas, donde se puede buscar específicamente sobre cine.
- *Cinetrivia*: página web de preguntas sobre películas en general



## 2 Pregunta de cine por Hansel (Cinetrivia.legioseven.com)

Como hemos podido comprobar con el estudio que hemos realizado, la mayoría de los videojuegos que podemos encontrar sobre el cine son adaptaciones de sus películas homónimas o simuladores (de espectador, de gestión o de director). Además, los únicos “videojuegos” —por así decirlo— que hacen que aprendas sobre historia del cine son de tipo *quiz*, los cuales poseen más preguntas concretas de películas que sobre la historia del cine.

Desde el punto de vista personal, hasta el momento —de los muchísimos videojuegos que he podido jugar y he visto lanzarse al mercado— no he encontrado a ninguno que trate de enseñar como se originó o cómo ha evolucionado el cine.

La razón por la que creo que debemos hacer este videojuego es, primero, porque no hay ningún otro videojuego que trate los orígenes del cine y, segundo, porque que hoy en día hay una amplia cantidad de personas —sobre todo jóvenes— que juegan a videojuegos; por lo que sería una buena forma de enseñar a estos *gamers* la historia del cine, independientemente de la cultura que tengan.

### TONO Y ESTETICA

El tono que predominará en 35MM es formal ya que para poder cumplir nuestro objetivo de enseñar los conocimientos tenemos que mostrar de una manera correcta y seria. Pero esto no quita que pueda llegar a tener un vocabulario más desenfadado. De hecho, también se pretende que contenga momentos cómicos provenientes de la interacción entre

personajes donde se haga referencias a rumores, mitos o clichés históricos del cine, desde que se inventó hasta la actualidad.

En cuanto al apartado estético pienso que el estilo que mejor le vendría, al ser gráficos en 2D, sería *cartoon*. Es decir, que no se noten los píxeles como en los juegos *pixel art* sino más bien una animación limpia como en las series de dibujos animados, o juegos como “Hollow Knight” o “Cuphead”. Otro apartado estético importante para este juego es la composición fotográfica de los escenarios ya que representaran las características de los momentos históricos del cine. Para ello aplicaremos las características de la etapa cinematográfica en la que estemos y nos basaremos en películas importantes, destacadas o exitosas de la época. Por ejemplo: “Viaje a la Luna”, “Intolerancia” o “El gabinete del doctor Caligari”.

## REFERENTES

Los juegos en los que me baso para la realización del videojuego son “Blasphemous” y “Hollow Knight”, los dos son de género *metroidvania*.

Blasphemous es un juego, desarrollado por un estudio español llamado The Game Kitchen, cuya trama se basa en el cristianismo y donde el protagonista es un penitente — llamado el Penitente— que tiene que hacer frente a una maldición que ha caído en la ciudad de Cvstodia. Influenciado visualmente por el arte religioso y la iconografía de Sevilla. También en “obras artísticas de pintores como Murillo, Ribera, Velázquez, Francisco de Zurbarán o Goya” (Wikipedia, la enciclopedia libre, 2022).

De este juego destaco el diseño gráfico que, como anteriormente he comentado, muestra las características del cristianismo en España. Tanto por la arquitectura y decorados, como de los estereotipos bíblicos. Lo que saco de este juego es la alta capacidad de referenciar el tema en el que se basa, tanto en la interfaz gráfica como en el diseño artístico de personajes, localizaciones y objetos.

Por ejemplo:



### *3 Barra de salud y magia (Blasphemous)*

Como podemos observar la estética de la barra de salud, magia, pociones e imagen del protagonista está inspirada en las decoraciones que hay por ejemplo en muchas iglesias. Características de estas son el color dorado, la abundancia de ornamentos y cristalería.



### *4 Candelaria, personaje NPC (Blasphemous)*

Candelaria es una anciana que nos encontraremos en diferentes lugares y la cual nos venderá diferentes tipos de objetos mágicos, los cuales nos dará ciertos beneficios a la hora de enfrentarnos con los diferentes enemigos. Este personaje muestra un lenguaje con palabras pertenecientes al caló, lo cual no indica que es de etnia gitana.

Con esto quiero llegar a la buena elección e inclusión del personaje en el videojuego, ya que se trata de una historia religiosa y porque la etnia gitana se suele vincular mucho con la religión, brujería y venta de diferentes objetos.

Estas características que recojo de Blaspheamous se verán reflejada en la interfaz gráfica del videojuego y en los rasgos y características de los personajes que vayamos a incluir en 35MM. Ejemplo de cómo se reflejaría en el juego sería: barra de salud con apariencia de película fotográfica, pociones en forma de cartucho de película fotográfica o diálogos en forma de intertítulos.

Hollow Knight es un videojuego al igual que Blaspheamous de género *metroidvania* desarrollado por el estudio Team Cherry. “El videojuego cuenta la historia del Caballero, en su búsqueda para descubrir los secretos del largamente abandonado reino de Hallownest, cuyas profundidades atraen a los aventureros y valientes con la promesa de tesoros o la respuesta a misterios antiguos” (Wikipedia, la enciclopedia libre, 2023).



De Hollow Knight destaco las mecánicas del jugador que se han implementado como mejoras de armas, salud y demás amuletos. Esto hace que la experiencia de juego pueda ser diferente para cada persona, o incluso para la misma persona.

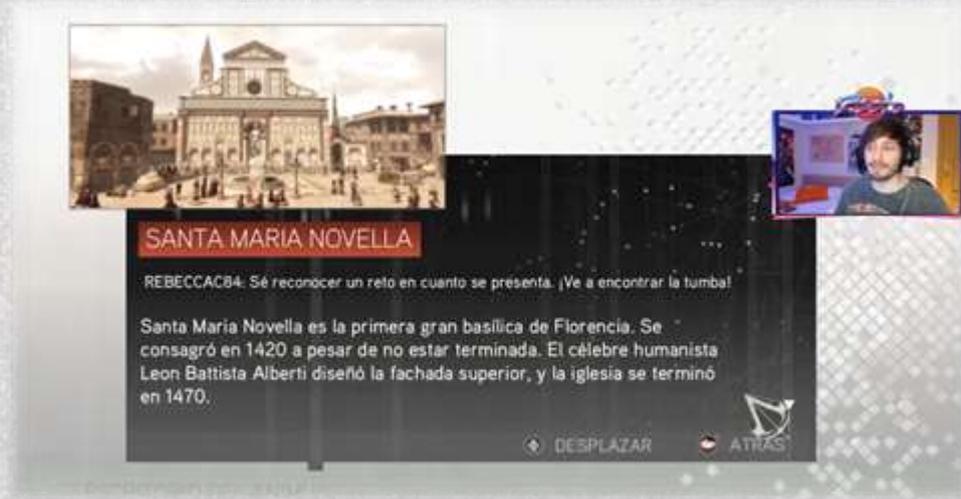
Una cosa que recojo de ambos es la descripción de los diferentes objetos que recogen durante su recorrido por el videojuego y de los enemigos o NPC que se encuentran. En Blaspheamous podemos observar descripciones bastantes trabajadas, las cuales algunas cuenta una historia ficticia con tanta verosimilitud que parecen que fuesen escritos en la biblia. En Hollow Knight lo apreciamos en las descripciones de sus personajes

Por ejemplo, la descripción de la «Llave de la Cámara del Hermano Mayor»:

*...Oigo su lamento. El que se había creído mudo desde el principio, desde que hubo testigos del Primer Milagro. El afligido que pidió castigo y le fue concedido. Oigo su lamento. Aunque el padre ya no esté con nosotros, aunque solo queden ya sus imágenes, grandes y pequeñas, en todos los lugares sagrados. Oigo su lamento. Es el Milagro que me hace oírlo, este mi castigo del Hermano Mayor y guardián de esta congregación cuyo misterio es el silencio del Padre. Oigo su lamento y no quiero oírlo más. Hare que los vuestros tapen el suyo. Esa es mi penitencia...* (Blasphemous, 2019)

O también la descripción del personaje de «Hornet»:

*Habilidosa protectora de las ruinas de Halownest. Empuña una aguja e hilo. He visto a esta pequeña y ágil criatura pensé que era una presa y me abalance sobre ella, pero, rápida como un rayo, me apuñalo con su aguijón volante y se fue disparada. ¿Podría ser... una cazadora?* (Hollow Knight, 2017)



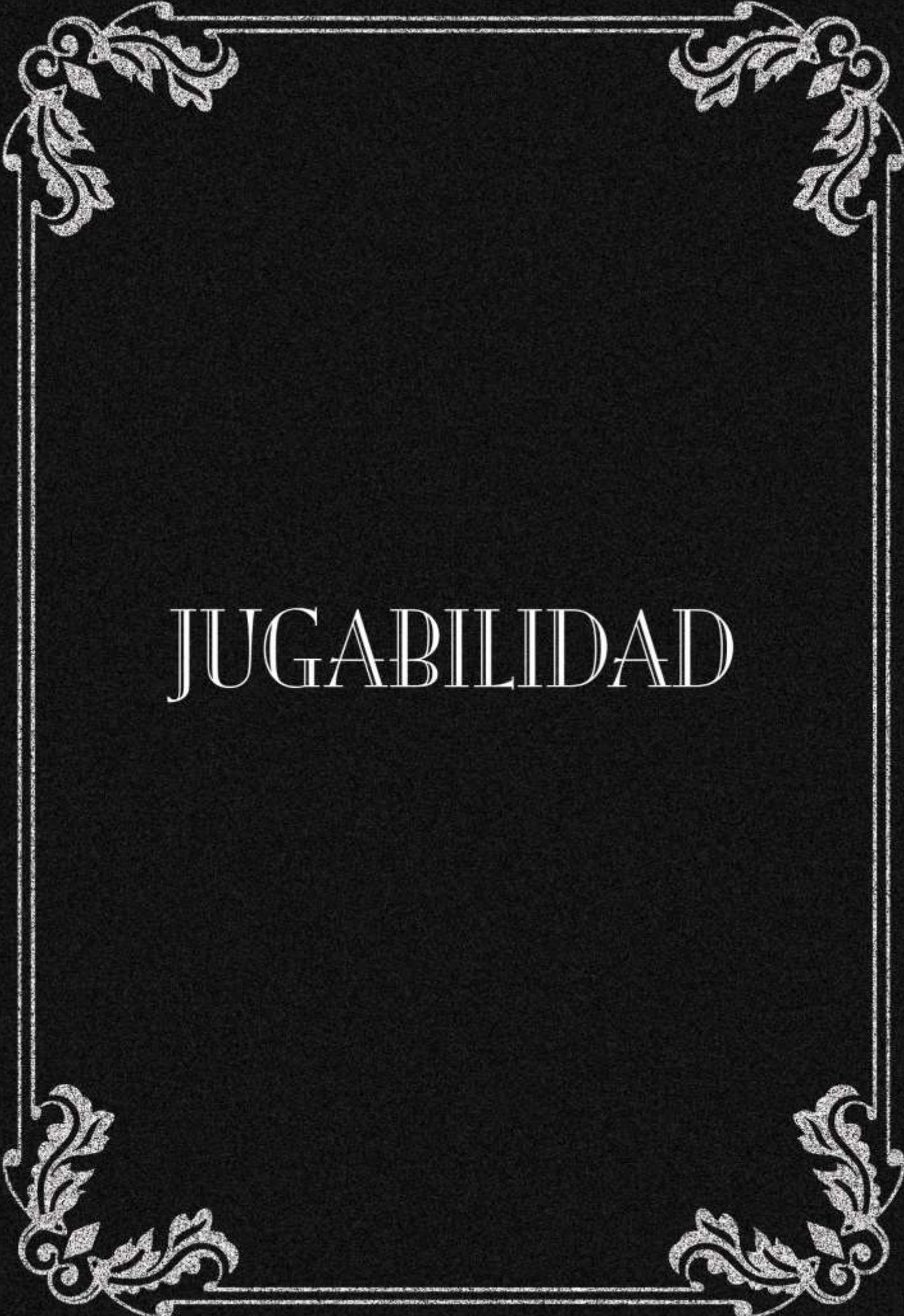
5 Fotograma de Assassin's Creed, momento del video 5:06 (Dseto, 2020)

Al igual que Hollow Knight y Blasphemous, otro referente en cuanto a descripciones sería Assassin's Creed II. Este está ambientado en la Italia del siglo XV durante el renacimiento. En él podremos visitar algunas de las ciudades donde —mientras



jugamos— aparecerá la opción de leer información real sobre edificios, monumentos o personas de ese periodo.

Por ello, quisiera aplicar todos estos conceptos descriptivos de estos videojuegos para que los jugadores puedan acceder a esa información y no perderse en la historia que se está contando, aunque sea ficcional. Para contar la información sobre la historia del cine nos ayudaremos de la voz en off, la cual contará la historia de todos los elementos una vez nos los encontremos por primera vez. Además de esto, después de conocer un personaje, encontrarse con un objeto o llegar a un lugar, el jugador tiene la opción de poder acceder a la información correspondiente de estos elementos en el menú de juego.



# JUGABILIDAD

Nosotros como jugadores seremos los encargados, en este videojuego, de controlar a David que es el personaje protagonista de nuestra historia.

Para que David aprenda sobre los inicios del cine deberá completar diferentes misiones en cada nivel, o país, hasta llegar al último nivel que será el culmen de la historia. Las misiones principales que componen cada nivel consistirán en derrotar a ciertos personajes, buscar y entregar ciertos objetos y resolver puzles. Al completar algunas de las misiones tendremos que enfrentarnos a algunos jefes, los cuales harán que desbloqueemos zonas del mapa, habilidades u objetos. Durante las misiones el narrador, los personajes y los elementos interactivos nos contarán las características o sucesos históricos del cine para así aprender sobre ello.

Durante el recorrido, para completar las diferentes misiones, nuestro protagonista deberá luchar contra enemigos que dificultaran su aprendizaje, intentándolo matar. Cuanto más cerca del final estemos más difícil y complejos se volverán los enemigos, al igual que las misiones. Otro de los obstáculos para completar las misiones son las plataformas, estas formarán las diferentes zonas de los niveles y a medida que vayamos avanzando en la trama serán más complejas de alcanzar por lo que requerirá mayor habilidad en el uso de las diferentes habilidades del personaje.

## **Mecánicas del jugador**

Vamos a explicar cómo podemos controlar a nuestro personaje y que mecánicas tendrá para poder abrirnos paso durante nuestra aventura gráfica.

### **CONTROLES**

#### **Básicos**

A continuación, hablaremos sobre los tipos de movimientos básicos del que dispone nuestro personaje para poder desplazarse por todo el mapa.

En el plano horizontal nuestro personaje podrá desplazarse a una velocidad constante, imitando la acción de correr que hacemos los humanos. Con una velocidad intermedia acorde a la dinámica del tipo de género.

En plano vertical podremos desplazarnos hacia arriba saltando o subiendo escaleras. Para poder saltar deberemos de estar tocando el suelo con anterioridad. Si saltamos por delante de una escalera no podremos agarrarnos a menos que pulsemos la tecla que corresponde a subir escaleras. También podremos desplazarnos hacia abajo para bajar escaleras o plataformas.

#### **Avanzados**

Ya hemos hablado sobre los movimientos básicos del personaje. Ahora, toca hablar sobre los movimientos avanzados. Estos nos ayudarán a alcanzar lugares o completar niveles que, sin ellos, sería imposible (habitaciones secretas, objetos...)

Unos de estas habilidades es el doble salto que consiste en la capacidad de saltar una segunda vez cuando nos encontremos en el aire después de haber saltado por primera vez desde el suelo o plataforma. Un recurso útil para lugares que no alcancemos con un solo salto.

El último movimiento avanzado que tendrá nuestro personaje consiste en deslizarse por el suelo. Esto le ayudará a atravesar lugares por los que no podrá corriendo ya que al deslizarse su altura disminuye.

La habilidad que vamos a explicar a continuación no es que sea una habilidad que podamos activar con una tecla, ya que viene intrínseco en la forma de moverse nuestro personaje. Este consiste en poder deslizarnos por las paredes, con mucha menos velocidad que si estuviéramos cayendo sin apoyarnos en ninguna pared. Esta habilidad pasiva —ya que nosotros no la activamos— se puede combinar con la de salto que, como el doble salto, nos ayudará a alcanzar esos lugares imposibles.

## **HABILIDADES**

### **Ataques básicos**

Nuestro personaje dispondrá de habilidades de ataque, con los cuales podrá hacer daño a los enemigos que se encuentre por el camino y eliminarlos. Estas habilidades de ataque básico son las que menos dañan la salud del enemigo de todas las habilidades. Las habilidades básicas de daño son las siguientes.

La primera habilidad que aprenderemos con nuestro personaje será la de golpear en el plano horizontal, tanto hacia la izquierda como a la derecha. La habilidad se ejecutará en la dirección en la que esté mirando nuestro personaje. Esta habilidad se podrá usarse tanto si nuestro jugador está de pie tocando plataforma —de forma estática o corriendo— como si está en el aire saltando o cayendo.

En el plano vertical podremos golpear hacia arriba pulsando a la vez la tecla de atacar. Para esta habilidad da igual donde estemos, si en el aire o en tierra, que podremos ejecutarla siempre y cuando tengamos pulsado la tecla de dirección. En cuanto al golpeo hacia abajo, es similar al de hacia arriba, pero con la tecla de dirección hacia abajo, el único problema es que solo podremos ejecutarlo cuando estemos en el aire.

## **Ataques avanzados**

Los ataques de nuestro personaje poseen versiones mucho más poderosas que las básicas. Lo cual puede que aprender los siguientes ataques avanzados puedan hacer que las luchas sean mucho más sencillas, pero para ello hay que saber utilizarlas bien.

El golpe fuerte es uno de los ataques avanzados más sencillos de ejecutar. Consiste en aguantar energía durante un periodo de tiempo y una vez concentrado toda la energía máxima, soltar de repente el ataque. Al igual que el ataque básico, este se lanzará en la dirección que este mirando nuestro personaje y, además, si soltamos la tecla antes de llegar al punto máximo no lograremos el poder máximo de ataque, pero este poder será superior al ataque básico.

El siguiente ataque avanzado consiste en golpear en el suelo al caer en picado desde el aire. Este ataque hará daño a todo lo que atravesase hasta que llegue al suelo/plataforma en la dirección que este mirando el personaje y en el golpe final del suelo hará daño en los dos sentidos en un rango un poco más amplio que el ataque básico.

Similar al ataque de caída en picado tenemos un ataque hacia arriba donde nuestro personaje se lanzará hacia arriba con un salto potente y al igual que la caída dañará todo lo que atravesase durante ese trayecto. Una vez terminado el ataque se quedará en el aire y tendrá la capacidad de realizar todas las habilidades posibles en esa situación.

Para terminar, explicaremos la última habilidad de ataque avanzada. Consiste en utilizar las habilidades de deslizarse y de atacar. Esto hará que nuestro personaje se deslice por el suelo atacando con su arma y dañando todo lo que atravesase durante el tiempo de deslizarse.

## **Magia**

A medida que vaya progresando en la historia nuestro protagonista aprenderá diferentes habilidades de magia encontrándolos en lugares secretos o completando misiones principales o secundarias. Estas habilidades, como explicaremos en el apartado de magia, podrán dañar o modificar características nuestras o de nuestro enemigo.

Mientras estemos jugando solo podremos utilizar una sola habilidad, la cual seleccionaremos en el menú de juego entre todas las que aprendamos. Esta habilidad podrá ser utilizada de nuevo si quisiésemos, por lo que no hay un tiempo de espera para utilizar la magia. Solo tiene como limitación la cantidad de magia que dispongamos en ese momento.

## **Mecánicas del juego**

A continuación, hablaremos de los diferentes elementos que nos encontraremos a lo largo del videojuego con los que podremos interactuar y abrirnos paso hacia el final de la historia. Cuando recojamos cada uno de los elementos nuestro narrador nos contará su historia y esta, además, estará en el menú del juego con más información adicional.

### **Vida y Magia**

Al comenzar nuestra aventura la barra de vida que tendrá nuestro personaje será la mínima. A través de objetos, o completando misiones, podremos hacer que nuestra vida sea más grande y así resultarnos más fácil enfrentarnos a ciertos enemigos. Cada vez que un enemigo nos toque o alcance con su ataque nuestra vida disminuirá dependiendo del tipo de enemigo y ataque. Para recuperar esta cantidad de vida dispondremos de objetos u otras mecánicas que hablaremos más adelante.

La barra de magia de nuestro personaje será similar a la barra de vida, comenzará estando al mínimo y podremos aumentarla a medida que avanzamos en el juego con objetos u otros mecanismos. Esta barra dará al personaje la capacidad de lanzar habilidades mágicas que podrán dañar, neutralizar o modificar características del enemigo e incluso potenciarnos a nosotros mismos.

### **Cinematógrafo**

Para poder derrotar a los enemigos nuestro protagonista deberá de encontrar un arma con el que eliminarlos. El arma que utilizará para este cometido será un cinematógrafo. A

medida que vaya avanzando en la historia se desbloquearán mejoras del arma, pasando por la evolución técnica que sufrió el cinematógrafo a lo largo de los años de la época.

### **Carretes**

Los carretes son elementos que sirven para regenerar la vida de nuestro personaje. Estos no se pierden al usarse, sino que se quedan vacíos en nuestro inventario y por lo tanto no se pueden usar hasta que vuelven a ser rellenados. Para rellenar estos carretes tendremos que ir a la sala de proyección de los cines y cogerlos de armario. Al principio del juego empezamos con un par de pociones llenas y durante el recorrido podremos ir aumentando el número de pociones que podremos llevar.

### **Película fotográfica**

Las películas fotográficas son elementos que encontramos por el mapa del videojuego o nos lo entregan. Estos al añadirlos a nuestro cinematógrafo cambiar el poder que tiene. Tendremos una gran variedad de películas ya que se combinarán tamaño (35mm, 120mm...), ISO (100, 200...) y marca del fabricante (Kodak, Fujifilm...); cada una le dará un poder diferente.

### **Otros elementos**

Además de todos los elementos mencionados anteriormente, habrá ciertos elementos que nuestro personaje pueda o tenga que recoger para poder avanzar en la historia o desbloquear ciertas zonas del mapa. Estos serán diferentes, teniendo en cuenta la trama de la historia en la que se encuentren. Ejemplos: trípode, fotografía, cuadro...

### **Cine**

Los cines son lugares donde nuestro jugador podrá recuperarse de los enfrentamientos y rellenar sus barras de salud y magia. Al sentarse en las butacas del cine recuperará la vida y la magia, y además tendrá la opción de guardar partida. En estas salas se estarán proyectando películas o cortos acordes al nivel y escenario en el que se encuentre.

### **Estación de tren**

Las estaciones de tren nos servirán para poder trasladarnos de nivel en nivel más rápidamente. Estos se desbloquearán a medida que se avanzan en el juego.



ESTRUCTURA  
DEL  
JUEGO

## GENERAL

El juego contará con 4 niveles: Francia, Estados Unidos, Alemania y Rusia. Los cuales el jugador deberá de superar para terminar el juego y completar la historia que se propone. Dentro de cada nivel habrá diferentes jefes a los que habrá que enfrentarse para poder continuar la historia, ya que habrá ciertos niveles o zonas que se desbloquearán tras superarlos.

Como hemos comentado en el apartado de género, nuestro personaje podrá visitar cualquier nivel cuando quiera ya que el único límite que hay es el bloqueo de zonas en concreto por falta de habilidad del personaje o superación de algún evento de la historia.

Los diferentes niveles tratarán los eventos más importantes que han sucedido en el ámbito cinematográfico de cada país. Por ejemplo: Francia tendrá la presentación del cinematógrafo, Estados Unidos a Charles Chaplin, Alemania tendrá el expresionismo alemán y la Unión Soviética el montaje de Kuleshov y Eisenstein.

Los contenidos tratados se transmitirán al personaje y al jugador a través de la voz en off que es el narrador del documental por el cual nuestro protagonista se queda dormido como hemos dicho en la sinopsis (se queda dormido viendo el documental del cine mudo). Además de la voz en off también se plasmarán todas las características a través de la historia de los personajes que simbolizarán o representarán de manera ficcional los sucesos ocurridos en cada parte de la historia del cine

Además de tratar estos temas de suma importancia para la narración de la historia del cine, habrá contenido adicional para los más curiosos en las misiones secundarias, personajes u objetos interactivos.



## FRANCIA

En Francia comenzaremos enseñando como se presentó al mundo la invención cinematógrafo, por lo que nuestro personaje asistirá a la presentación del cinematógrafo en el “Salon indien du Grand Café”. Antes de entrar, la voz en off nos explicará lo que ocurrió en aquel momento y lo que supuso para el mundo.

En esta parte de la historia habremos robado el cinematógrafo y lo tendremos como arma para avanzar en la trama. Pero los hermanos Lumière nos descubren y nos persigue para recuperar el cinematógrafo.

Los hermanos Lumière plasmaron con su cine el realismo objetivo. Para contar como era las características de este realismo nuestro narrador nos hablara sobre estas características y trasladaremos estas al escenario y a los enemigos. Por lo que nuestra cámara será fija, todo será planos generales y todos los escenarios y personajes representarán la vida cotidiana. Al acabar esta etapa de realismo objetivo, nos tendremos que enfrentar a los hermanos Lumière (primer jefe), los cuales nos habrán alcanzado.

Para aprender cómo se empezó a jugar con el montaje nos encontraremos a George Méliès en mitad de un rodaje en la plaza de la Opera de París donde ocurre su primer “truco de magia”. En este momento G. Méliès le pedirá a nuestro personaje que vaya en busca de ciertos materiales para su próximo rodaje. La voz en off nos contará después de hablar con G. Méliès lo que supuso este accidente fortuito para el cine, además de su historia y lo que le llevó a interesarse por los diversos trucajes como los *travellings*, sobreimpresión y elipsis de montaje. A su vez jugaremos con la desaparición o transformación del ambiente y/o enemigos. Al regresar con los materiales Méliès se enfadará con nosotros por traer los materiales equivocados y comenzará el segundo enfrentamiento de este nivel.

Terminaremos el periodo de realismo con la comedia, ya que es el periodo cuando alcanzó su máxima categoría, con su primera gran estrella Max Linder. En esta época la comicidad se basaba en persecuciones y tartas de crema. Entonces nuestro personaje se encontrará con Max Linder donde estará ensayando algunas de sus escenas con una tarta en la mano. Nos dirigiremos hacia allá, hablaremos con él y este intentará hacernos reír con su tipo

de comedia, pero al ver que a nuestro personaje no le hace gracia se enfada y se enfrenta con nosotros. La voz en off nos explicará las características de la comedia en este periodo. En este caso el escenario estará inspirado en plataformas de circo, al igual que los enemigos, algunos tratarán de tirarnos tartas de crema o perseguirnos con monociclos.

Una vez lleguemos al final del nivel de Francia no adentraremos hacia el Impresionismo francés. Aquí nuestro narrador explicará las diferentes características de esta vanguardia, como en todas las secciones anteriores se verán plasmadas en el escenario y personajes. El impresionismo se reflejará en el videojuego a través de la forma en la que vemos la pantalla, ya que en esta corriente intentan mostrar el interior de los personajes a través de lo audiovisual (deformando lentes, ritmo de montajes...). Por ejemplo, se deformará la pantalla del videojuego o nos demoraremos más o menos tiempo en acciones dependiendo de la sensación que se quiera transmitir. En este periodo cinematográfico nos encontraremos a Louis Delluc, el cual nos enseñará que ha creado un cineclub para que todo el mundo tenga a su alcance toda la cultura cinematográfica. Delluc nos llevará a su cineclub y nos explicará que dentro de los cineclubs que están repartidos por todo el mundo podremos obtener pistas para avanzar más fácil en el videojuego. Un ejemplo de pista sería decirnos cuál es la debilidad de tal enemigo.

### **Estética y referencias**

El nivel de Francia estará ambientado en la Francia de 1895. Dependiendo de la localización en la que estemos dentro de este nivel podremos ver los distintos espacios franceses de la época como el centro urbano de París o jardines campestres.



*6 Imágenes de París*

Además de inspirarse de forma realista en Francia, las composiciones de los escenarios o el escenario en sí mismo estarán inspirados en las películas más destacadas de ese momento, fotografías o incluso por eventos importantes.



7 *“La salida de los trabajadores”* por Lumière (izq.) y *“Viaje a la luna”* por G. Méliès (dcha.)

## ESTADOS UNIDOS

Al llegar con nuestro personaje a Estados Unidos nos veremos involucrados en una guerra, esta simbolizará la guerra de patentes que hubo entre Thomas Edison y los cineastas independientes después de realizarse el primer trust de la industria cinematográfica. Edison nos hablará de todo lo que está ocurriendo y porque están en guerra. Al principio ayudaremos a Edison intentando sabotear al bando contrario, pero al hablar con los directores independientes tomaremos conciencia de que lo quiere T. Edison es monopolizar el cine y nos aliaremos con estos —estos son los que formarán y crearán Hollywood—. Cuando saboteemos a Edison y descubra que hemos sido nosotros se cabreará y tendremos que luchar contra él.

Seguidamente de tratar la guerra de las patentes continuaremos con David W. Griffith considerado el padre del cine moderno. En el videojuego estará representado como una especie de dios y nos pedirá que distribuyamos su conocimiento en todo el mundo. Para completar esta misión deberemos de ir a determinados lugares a explicar las cosas que hizo Griffith que permanecieron hasta la actualidad, en cada sitio se explicará una cosa

diferente. Al finalizar la misión Griffith nos dará las gracias y estará con nosotros durante todo el recorrido ayudándonos o aconsejándonos, haciéndonos el recorrido mucho más fácil.

Para terminar el nivel de Estados Unidos trataremos la época dorada de la comedia (1912-1930) donde comienza Mack Sennet a recuperar y mejorar la comedia de los hermanos Pathé y Max Linder, el slapstick. Conoceremos en profundidad toda la historia de los cómicos más destacados de esta época, como Charles Chaplin y Buster Keaton, través de nuestro narrador y sus tramas. En esta parte nos encontraremos con algunos de los actores que contrataba Mack Sennet en la mayoría de sus películas, y nos contarán lo loco y obsesionado que está por la producción de películas de comedias, ya que hacía 140 cortos por año. Estos actores nos pedirán que impidamos que Sennet siga con su producción, destruyendo su gigantesca fábrica, al conseguir nuestro objetivo nos tendremos que enfrentar a Mack Sennet y derrotar para que los actores sean libres.

Posteriormente a Sennet, los cómicos Chaplin y Keaton se convirtieron en ser de las personas más famosas e icónica del mundo cinematográfico. La comedia que realizaba Chaplin en sus películas “consistía en gestos exagerados y otros métodos de comedia física” (Wikipedia, la enciclopedia libre, 2023). Este fué criticado por llegar a ser vulgar. Terminando el nivel de Estados Unidos nos encontraremos con Chaplin y Keaton — después ser liberados—, los cuales comienzan a crear sus propias películas y logran ser de los directores y actores más famosos e icónicos de sector cinematográfico. Chaplin se irá convirtiendo en una persona mucho más agresiva, porque piensa que cuanto más agresividad haya en las películas más gracia va a tener, por lo que gustará más. Su agresividad se saldrá de control y empezará a destruir la ciudad. En este momento tendremos que intentar encontrarlo por todo el país a través de los vestigios de destrozos que dejará por el camino Chaplin. Una vez lo encontramos lucharemos contra él y terminaremos el nivel. En este nivel, al igual que la comedia francesa, veremos plataformas de circo y enemigos que tratarán de tirarnos tartas de crema o perseguirnos con monociclos, pero serán más duros y agresivos.

### Estética y referencias

El nivel de Estados Unidos estará ambientado en los Estados Unidos de 1900. Dependiendo de la localización en la que estemos dentro de este nivel podremos ver los distintos espacios americanos de la época como New York, que era el epicentro de los cineastas.



*8 Imágenes de Nueva York*

Además de inspirarse en Estados Unidos, las composiciones de los escenarios o el escenario en sí mismo estarán inspirados en las películas más destacadas de ese momento, fotografías o incluso por eventos importantes. Por ejemplo:



*9 "Intolerancia" de D. Griffith (izq.) y "Almuerzo sobre un rascacielos" de anónimo (dcha.)*

## ALEMANIA

Al comenzar el nivel de Alemania nos encontraremos con los hermanos Sklandanowsky (Max y Emil) creadores del *bioscope*, el cual presentaron meses antes que el cinematógrafo de los Lumière. La voz en off nos explicará que hicieron los Sklandanowsky y porque el cinematógrafo se consolidó antes que *bioscope*. Al hablar con ellos nos convencerán de robar el cinematógrafo con la intención científica de mejorarlo. Una vez robemos el cinematógrafo tendremos que ir hacia ellos y entregárselo, en cambio desvelan que la verdadera intención era cambiar el curso de la historia y proclamarse ellos los inventores del cinematógrafo, entonces nos revelaremos y lucharemos contra ellos.

La siguiente parte de Alemania que veremos será después de finalizar la primera guerra mundial, notándose sus vestigios. Aquí nuestro narrador nos informará de la vanguardia originada en estos años: El Expresionismo. Para representarlo, además de contarnos nuestro narrador los rasgos que caracterizaban a la vanguardia mencionada, nos encontraremos con Robert Wiene. En el videojuego representará un actor apasionado por el arte que intenta crear una nueva obra de teatro y necesita inspiración para conseguirlo. Nos pedirá ayuda para conseguir realizar su obra y para ello tendremos que ir a determinados sitios, donde estarán simbolizados las influencias del expresionismo. Una vez terminado volveremos con él y le explicaremos todo, entonces Robert se le ocurrirá la idea de hacer “El gabinete del doctor Caligari”.

Dentro del periodo de Expresionismo hubo dos tendencias que no rompen totalmente con esta corriente, el Expresionismo, pero intentan separarse lo máximo posible. Estas son el Realismo Social y el Cine de Cámara. La voz en off nos comentará que diferencias hay entre una y otra como, también, de los máximos representantes de estas dos corrientes. Por parte del realismo social conoceremos a Fritz Lang, una vez con él nos contará que quiere presentarse a alcalde para poder construir más edificios expresionistas —su padre fue arquitecto y la arquitectura en esta corriente tomó mucha importancia— para sus propios largometrajes. Por ello nos pedirá que le grabemos un video propagandístico para que el resto de los ciudadanos le voten. En los videos que grabaremos podremos ver las características del realismo social (tanto la estética como su crítica social).

Por parte del cine de cámara —que trata la verdad cotidiana tocando los sentimientos y las pasiones, explotando violentamente en muerte o suicidio (Zubiaur, 2008)— nos encontramos con Murnau. Murnau será representado como un hombre deprimido que está cansado de su trabajo y que desea casarse con una muchacha que no es correspondida. Nosotros intentaremos ayudar a Murnau buscando formas para que la chica se enamore de él, pero Murnau ve que por mucho que le ayudemos no va a lograr casarse con ella, entonces se intentará suicidar y nosotros tendremos que evitarlo.

### **Estética y referencias**

El nivel de Alemania estará ambientado en la Alemania de 1900. Dependiendo de la localización en la que estemos dentro de este nivel podremos ver los distintos espacios alemanes de la época como la catedral de Berlín. Se mostrará un Alemania antes de ser destruida por la Primera Guerra Mundial.



*10 Imágenes de Alemania*

Además de inspirarse en Alemania, las composiciones de los escenarios o el escenario en sí mismo estarán inspirados en las películas más destacadas de ese momento o incluso por eventos importantes.



*11 "Metrópolis" de Fritz Lang (izq.) y "El gabinete del doctor Caligari" de Rober Wiene (dcha.)*

## RUSIA

Comenzaremos el nivel Rusia con sus inicios, es decir, durante el imperio ruso. En este momento de la historia trataremos los primeros largometrajes del cine ruso y el aumento de producción cinematográfica una vez llegada la primera guerra mundial, cuando se vuelcan en películas propagandísticas (Wikipedia, la enciclopedia libre, 2022). Para representar esta parte del cine ruso nos apoyaremos en el narrador que nos lleva acompañando todo el recorrido, escenarios y NPCs que nos encontremos. Por ejemplo, los personajes secundarios hablarán de las películas que están de moda en ese momento, de los nuevos estudios Janzhónkov o de la llegada de la primera guerra mundial.

Una vez superemos el cine del imperio ruso, entraremos en el cine soviético. En este último veremos las diferentes figuras importantes como: Dziga Vertov, Pudovkin, Kuleshov o Eisenstein. “Este cine se caracterizaba por un método de representación no naturalista, la experimentación y la búsqueda de construcción de conceptos desde el montaje” (Wikipedia, la enciclopedia libre, 2022). Una vez lleguemos a esta parte de la historia en el videojuego nos encontraremos con Kuleshov que se mostrará como un científico apasionado por la investigación. Él se encontrará el “Laboratorio” del VGIK (Universidad Panrusa Guerásimov de Cinematografía) con alumnos alrededor suya, entre ellos encontraremos a Eisenstein y Pudovkin. Kuleshov nos encomendará que realicemos cuatro fotos a unas personas u objetos concretos con los que, al entregárselas a este, nos enseñará su teoría, el *efecto Kuleshov*.

A continuación, conoceremos a Dziga Vertov, el cual nos hablará de la corriente nueva que quiere empezar: el Cine-Ojo. Vertov formará un grupo de cineastas que promuevan esta corriente opuesta al cine ficcional. En el videojuego Vertov será el líder de un grupo radical que rechaza totalmente las películas ficcionales. La voz en off y Vertov nos hablarán de esta nueva corriente. El grupo estará presente en varias de las localizaciones movilizándose en contra de la ficcionalidad. Terminaremos la trama de cine-ojo cuando Vertov nos encuentre con directores representantes del cine-mentira —como lo llama Vertov—, con lo que tendremos que enfrentarnos a él para poder continuar.

Por último, nos encontraremos a Eisenstein y Pudovkin que, junto a nuestro narrador, nos explicarán las características de su cine con respecto a Vertov y, a su vez, entre ellos dos. Para representar sus cines en el juego, Eisenstein y Pudovkin serán los alumnos del laboratorio de Kuleshov, los cuales decidieron investigar por su cuenta. Cuando conozcamos a estos el narrador nos contará a que se dedicaron ambos y que rasgos caracterizaban las películas de cada uno. Por parte de Eisenstein, La única tarea que nos mandará será, al igual que Kuleshov, que tomemos unas imágenes en las que se basará para comprobar su teoría del lenguaje cinematográfico y su estudio de las escrituras pictográficas extremo-orientales (Zubiaur, 2008).

### **Estética y referencias**

El nivel de Rusia estará ambientado en la Rusia de 1900. Dependiendo de la localización en la que estemos dentro de este nivel podremos ver los distintos espacios rusos de la época como la catedral de San Basilio o el Kremlin.



Además de inspirarse en Rusia, las composiciones de los escenarios o el escenario en sí mismo estarán inspirados en las películas más destacadas de ese momento o incluso por eventos importantes. Por ejemplo:



12 *“El acorazado Potemkin” de Eisenste*

# BIBLIOGRAFÍA

*¡Lumiere! Comienza la aventura.* 2016. [Película] Dirigido por Thierry Fremaux. Francia: Thierry Fremaux.

Anon., s.f. *Cerebriti*. [En línea]

Available at: <https://www.cerebriti.com/juegos-de-cine/>

[Último acceso: 20 02 2023].

Anon., s.f. *Cinetrivia*. [En línea]

Available at: <https://cinetrivia.legioseven.com/index.php>

[Último acceso: 20 02 2023].

Borondo, S., 2019. *VANDAL*. [En línea]

Available at: <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350726909/the-game-kitchen-muestra-la-inspiracion-de-los-personajes-de-blasphemous/>

[Último acceso: 03 03 2023].

Casanova, D., 2015. *Konspiro*, Sevilla: Universidad de Sevilla.

Cherry, T., 2017. *Hollow Knight*. [Arte].

Duran, J., 2014. *El cine de animación norteamericano y El cine mudo*. s.l.:UOC.

EuroChannel, s.f. *EuroChannel, lo mejor de Europa*. [En línea]

Available at: <http://www.eurochannel.com/es/Cine-aleman.html>

[Último acceso: 31 05 2023].

Festival Internacional del Cine en Morelia, 2015. *moreliafilmfest*. [En línea]

Available at: <https://moreliafilmfest.com/que-es-el-efecto-kuleshov>

[Último acceso: 14 05 2023].

Gómez, J., 2012. *Sobre el Mundo del Cine*. [En línea]

Available at: [https://sobreelmundodelcine.com/2012/11/21/el-primer-gran-creador-de-cine-georges-](https://sobreelmundodelcine.com/2012/11/21/el-primer-gran-creador-de-cine-georges-melies/#:~:text=Sin%20embargo%2C%20una%20casualidad%20quiso,cual%20todo%20el%20e-scenario%20cambi%C3%B3)

[melies/#:~:text=Sin%20embargo%2C%20una%20casualidad%20quiso,cual%20todo%20el%20e-scenario%20cambi%C3%B3](https://sobreelmundodelcine.com/2012/11/21/el-primer-gran-creador-de-cine-georges-melies/#:~:text=Sin%20embargo%2C%20una%20casualidad%20quiso,cual%20todo%20el%20e-scenario%20cambi%C3%B3)

[Último acceso: 12 05 2023].

Historia del cine.es, s.f. *Expresionismo Alemán en el cine: características y películas*. [En línea]

Available at: <https://historiadeltcine.es/por-etapas/expresionismo-aleman-cine-caracteristicas/>

[Último acceso: 23 05 23].

Interactive Software Federation of Europe, 2021. *ISFE*. [En línea]

Available at: <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2022/08/FINAL-ISFE-EGDFKey-Facts->

from-2021-about-Europe-video-games-sector-web.pdf

[Último acceso: 16 03 2023].

Jeanne, R., 1998. *Historia ilustrada del cine. 1, El cine mudo (1895-1930)*. s.l.:Alianza.

Kitchen, T. G., 2019. *Blasphemous*. [Arte].

Montreal, U., 2009. *Assassin's Creed II*. [Arte].

Pan European Game Information, s.f. *PEGI*. [En línea]

Available at: <https://pegi.info/es/que-significan-las-etiquetas>

Paoletta, R., 1967. *Historia del cine mudo*. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires.

Steam, s.f. *Steam*. [En línea]

Available at: <https://store.steampowered.com/?l=spanish>

[Último acceso: 20 02 2023].

Suárez, A., 2019. *MundoGamer*. [En línea]

Available at: <https://www.mundogamers.com/noticia/blasphemous-y-hollow-knight-pixeles-y-pinceles-dos-estilos-graficos-distintos-matices-al-narrar/22467>

[Último acceso: 18 05 2023].

Wikipedia, la enciclopedia libre, 2013. *Categoría:Videojuegos basados en películas*. [En línea]

Available at:

[https://es.wikipedia.org/wiki/Categor%C3%ADa:Videojuegos\\_basados\\_en\\_pel%C3%ADculas](https://es.wikipedia.org/wiki/Categor%C3%ADa:Videojuegos_basados_en_pel%C3%ADculas)

[Último acceso: 20 02 2023].

Wikipedia, la enciclopedia libre, 2022. *Blasphemous*. [En línea]

Available at: <https://es.wikipedia.org/wiki/Blasphemous>

[Último acceso: 03 03 2023].

Wikipedia, la enciclopedia libre, 2022. *Cine de Rusia*. [En línea]

Available at: [https://es.wikipedia.org/wiki/Cine\\_de\\_Rusia](https://es.wikipedia.org/wiki/Cine_de_Rusia)

[Último acceso: 01 06 2023].

Wikipedia, la enciclopedia libre, 2023. *Charles Chaplin*. [En línea]

Available at: [https://es.wikipedia.org/wiki/Charles\\_Chaplin](https://es.wikipedia.org/wiki/Charles_Chaplin)

[Último acceso: 28 05 2023].

Wikipedia, la enciclopedia libre, 2023. *Cine de los Estados Unidos*. [En línea]

Available at: [https://es.wikipedia.org/wiki/Cine\\_de\\_los\\_Estados\\_Unidos](https://es.wikipedia.org/wiki/Cine_de_los_Estados_Unidos)

[Último acceso: 28 05 2023].

Wikipedia, la enciclopedia libre, 2023. *Hollow Knight*. [En línea]

Available at: [https://es.wikipedia.org/wiki/Hollow\\_Knight](https://es.wikipedia.org/wiki/Hollow_Knight)

[Último acceso: 17 05 2023].



Wikipedia, La enciclopedia libre, 2023. *Metroidvania*. [En línea]  
Available at: <https://es.wikipedia.org/wiki/Metroidvania>  
[Último acceso: 20 02 2023].

Zubiaur, F. J., 2008. *Historia del cine y otros medios audiovisuales*. Navarra: EUNSA.