



# Desarrollo de la biblia del videojuego *Konspiro*

---

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Realizado por: Daniel Casanova Damín

Tutorizado por: Miguel A. Pérez Gómez

Comunicación Audiovisual 2014/2015

Fecha de presentación: Junio 2015

# Índice

1) Introducción.....	3
2) Resumen .....	4
3) Análisis audiencias .....	4
4) Análisis competencia .....	5
5) Desarrollo del videojuego .....	6
a. Referencias .....	6
b. Historia .....	7
c. Experiencia de juego .....	9
6) Cronograma .....	12
7) Conclusiones .....	13
8) Referencias bibliográficas .....	14

## 1) Introducción

En esta memoria voy a presentar el desarrollo de la biblia del videojuego *Konspiro*, un juego ambientado en el Renacimiento y que cuenta la historia de Enzo D'Amico, pintor florentino al que el Santo Oficio, órgano inquisidor de la Iglesia católica de la época, le secuestra la familia.

Este videojuego pretende ser un punto de inflexión en el género de acción-aventuras aunque no es tarea fácil debido a los grandes títulos y sagas que en la actualidad existen. Esto hace que se centre en el subgénero de juegos de sigilo que en la actualidad se está revitalizando con títulos como *The last of Us* o, aunque en menor medida, la saga de *Uncharted*.

A la hora de desarrollar este videojuego he aplicado conocimientos adquiridos en estos cuatro años de carrera. Asignaturas como *Guión Audiovisual*, que me ha ayudado a la hora del desarrollo de los niveles que componen *Konspiro*, *Procesos Básicos de la Puesta en Escena y Dirección e Interpretación de Audiovisuales*, con la que aprendí a realizar una buena dirección artística tanto para cine como para televisión y videojuegos, *Diseño y Aplicaciones Multimedia*, en la que he aprendido mucho sobre el mundo del videojuego y los pasos en su proceso de desarrollo, o *Historia de la Cultura Contemporánea*, en la que amplié mucho los conocimientos sobre el periodo del Renacimiento, me han permitido adquirir las competencias para desarrollar esta biblia de una manera correcta y con la base teórica suficiente

Por otro lado, *Konspiro* no pretende ser un videojuego que busca solo el simple entretenimiento del usuario. Este posee una base didáctica compuesta por los datos, imágenes, hechos y biografías de artistas de ese periodo histórico. Esto hace que el jugador no solo se entretenga, sino que, aunque sea lo mínimo, también aprenda algo sobre la época en la que está recreado el juego.

Por último, este trabajo de fin de grado no pretende quedarse en el papel sino que pretende ser registrado como idea y ser desarrollado en un periodo posterior por lo que será un proyecto que seguirá expandiéndose.

## 2) Resumen

*Konspiro* es un videojuego que se centra en una época concreta de la historia: el Renacimiento. En esta aparecerá el personaje de Enzo D'Amico, el cual tendrá que servir al cardenal Pomponio, jefe del Santo Oficio de Florencia, puesto que ha secuestrado a su familia. El protagonista solo logrará rescatar a su familia deshaciéndose de todas las obras de artes que atentan contra la doctrina de la Iglesia Católica.

Esto hará que las misiones del videojuego se centren en una obra en concreto que es la que el personaje principal tendrá que destruir o, en algunos casos, modificar. *Konspiro* se categoriza dentro del género de acción-aventuras y, dentro de este, en juego de sigilo.

Principalmente va destinado a un público joven que le interesa el periodo renacentista y títulos como *Assassins Creed* o *Prince of Persia*.

## 3) Análisis de competencia

Juego	Armas			
	Desarrollables	Multiplataforma	Estructura lineal	Universo abierto
<i>Konspiro</i>	X		X	X
<i>God of War</i>	X	X	X	
<i>Assassins Creed II</i>	X	X	X	X
<i>Prince of Persia</i>	X	X	X	

En este cuadro vemos la comparación de *Konspiro* con los videojuegos en los que se inspira y que, por tanto, son competencia dentro del mercado. La comparación se basa en las principales características en las que se suele basar el género de acción-aventuras en la actualidad.

Sin duda el que más destaca es *Assassins Creed II* el cual contiene todas las características que se comparan. *Konspiro* le sigue muy de cerca, desarrollando cuatro de las cinco características. Sin embargo, el videojuego en su inicio no será multiplataforma pero no quiere decir que si tiene una buena aceptación, se amplíe a otras.

#### **4) Análisis de audiencias**

Según un estudio de jugadores en Europa realizado en 2012, la estadísticas son las siguientes:

Los jugadores en Europa son un 55% hombres y un 45% mujeres. La franja de edad en la que más se juega es entre los 25 y los 34 años, con un 26%. Además, los usuarios juegan más si el juego es gratis. En 2012, un 35% ha comprado un juego, de este porcentaje, un 8% lo ha adquirido online. Es de destacar que en los países nórdicos es donde se da un mayor porcentaje de familias donde los padres juegan con sus hijos.

Con estos datos podemos concluir que el público objetivo al que queremos acercarnos se basa en:

- Hombres y mujeres
- Edad: 20-30 años
- Nivel socioeconómico: no vinculante
- Nivel sociocultural: interesados en el Renacimiento y la historia
- Perfil de jugador de títulos como: *God of War*, *Prince of Persia* o *Assassins Creed*
- Jugador regular, es decir, a camino entre los jugadores casual (jugador no comprometido a conseguir todos los objetivos del juego) y los jugadores hardcore (dedican muchas horas del día a los videojuegos y pretenden cumplir todos los objetivos marcados)

Por otro lado, al ser histórico no se pretende que a priori sea un juego educativo aunque, indudablemente, existe un trasfondo en que los jugadores aprenderán mucho sobre este periodo. A pesar de esto, *Konspiro* se centrará en los aspectos más lúdicos de esta narrativa.

## 5) Desarrollo del videojuego

En este apartado desglosaré las principales bases del videojuego como son las referencias tanto visuales como conceptuales, el desarrollo de la historia y los niveles que conforman *Konspiro* y las principales características de la experiencia de juego.

### a. Referencias

*Konspiro*, como la mayor parte de los videojuegos actuales, se inspira en otros juegos, series, películas o libros a la hora de llevar a cabo su imagen visual y también su imagen conceptual.

La referencia principal es *Assassins Creed II* para PC. Desarrollado por Ubisoft, este es clave debido a que se recrea en el mismo periodo histórico que *Konspiro*. Esto hace que, irremediablemente, este juego sea fuente de la que beber ya que los gráficos de las infraestructuras y los paisajes que se muestran en *Assassins Creed II* son un ejemplo a seguir para la identidad visual de *Konspiro*.

Además, el sistema de exploración que se lleva a cabo en *Assassins Creed II* tanto para la búsqueda de oro como a la hora de la planificación de asesinatos es otro punto clave en el que me fijo para la experiencia de juego que quiero desarrollar. Asimismo, el sigilo es otra de las bases del videojuego de Ubisoft al igual que *Konspiro*, el cual pretende que esta sea la característica clave del este título y el arma principal del protagonista para poder completar las misiones.

Otros videojuegos de los que he tomado referencias son la saga de *God of War* y la de *Prince of Persia*. Estos dos despuntan por el sistema de batallas que desarrollan, por los enemigos de tamaño descomunal que aparecen y, por último, por los grandes escenarios en el que se llevan a cabo los enfrentamientos.

A pesar de ello, *Konspiro* no se basará en eso si no en el sistema de acertijos, puzles y trampas que los dos juegos desarrollan en sus diferentes entregas. Las misiones en el juego estarán plagadas de diferentes dificultades que el jugador junto al protagonista tendrá que superar para conseguir finalizar la misión con éxito.

También es de destacar obras literarias que han ayudado mucho a la hora de la base teórica del juego como *El código Da Vinci* (2003) de Dan Brown, *La cena secreta* (2004) o *el Maestro del Prado* (2013) de Javier Sierra, en las cuales se explican de una manera no convencional lo que se oculta detrás de tantas y tantas obras de los diferentes periodos artísticos y, sobre todo, del Renacimiento ya que es en esa época en la que se da un apogeo del simbolismo y el ocultismo artístico.

Finalmente, series de televisión como *Da Vinci's Demons* (Starz, 2013-) o *Games of Thrones* (HBO, 2011-) permiten desarrollar con más precisión la dirección artística de *Konspiro* y con *Da Vinci's Demons*, a ambientar socialmente el videojuego.

## **b. Historia**

A continuación explicaré la historia principal de *Konspiro* y un breve resumen de cada uno de los nueve niveles que lo componen. Además, explicaré la vida anterior tanto del protagonista como del cardenal Pomponio, el antagonista del videojuego.

Enzo D'Amico es un pintor de la Florencia del Renacimiento que nació en Dicomano, un pueblo de la toscana italiana. Desde bien pequeño demostró un gran talento pintando, tanto, que llamó la atención de uno de los artistas más prolíficos de la época: Leonardo Da Vinci. Este se lo llevó a Florencia para que trabajase en su escuela de aprendices.

En la actualidad, el protagonista tiene una familia compuesta por su mujer y sus dos hijos. Estos viven a las afuera de la ciudad. Asimismo, estos serán el motivo principal por el que Enzo tendrá que iniciar esta aventura obligada.

Por otra parte, el Santo Oficio es un órgano de defensa de la doctrina católica. Esto hace que en Florencia estén siempre atentos al trabajo los artistas y a las obras que realizan ya que esta ciudad es caldo de cultivo de ideas anticatólicas y herejes.

Esta situación hace que este tenga que deshacerse de estas obras pero sin levantar sospecha de que son ellos los que realizan esta tarea por lo que se tienen que hacer con los servicios de terceras personas usando métodos poco ortodoxos.

Y es que Enzo era la persona perfecta puesto que era un pintor muy bueno pero no tenía mucho prestigio por lo que no lo conocían mucho en la ciudad. Ante esto, el cardenal Pomponio decide secuestrar a la familia de D'Amico.

## **Niveles**

En cada nivel, la protagonista será una pintura, escultura o libro concreto y, en algún caso, un artista. Y es que las obras son muy importantes dentro de *Konspiro* ya que sirven de elementos narrativos para articular la historia.

Existen muchas obras dentro del Renacimiento. Sin embargo, han sido solo ocho las escogidas por varios motivos:

- Son obras famosas y que muchas de ellas representan lo que fue el periodo renacentista
- Detrás de cada una de ellas existen muchas interpretaciones sobre el sentimiento anticlerical y de favoritismo a otras doctrinas que no casaban con la Iglesia católica.
- Sus artistas son conocidos por la gran mayoría de personas

Con estos tres motivos, se ha intentado elegir las obras que aparecen en el videojuego. Ahora se llevará a cabo un pequeño resumen de cada nivel:

**Nivel 1:** En este se inicia la historia de *Konspiro*. Es un nivel más narrativo que el resto, puesto que existen escenas cinemáticas para explicar bien al jugador el sentido del juego. Además, será en el que el jugador aprenda a manejar al personaje principal y la mecánica en la que se basa.

**Nivel 2:** Aquí Enzo pasa la acción para intentar liberar a su familia. En este nivel tendrá que deshacerse de una obra literaria: el *Apocalypsis Nova*, custodiada por un grupo herético sucesor de las ideas de Amadeo de Portugal, autor de esta obra.



**Nivel 3:** Este se desarrollará en un palacio de Florencia en el que se encuentra el artista flamenco, El Bosco, realizando su obra cumbre: *El jardín de las delicias*. D'Amico tendrá que infiltrarse en la habitación donde se encuentra el cuadro y modificar las marcas heréticas.

**Nivel 4:** Erasmo de Rotterdam, sacerdote flamenco, se dedica en su imprenta oculta en Florencia a propagar ideas en contra de la Iglesia. Enzo deberá secuestrar a su aprendiz, Lorenzo, para descubrir el paradero de dicho taller y acabar con él.

**Nivel 5:** Debido a un error de traducción, Miguel Ángel esculpió a la figura bíblica de *Moisés* con cuernos en la cabeza para la sepultura papal de Julio II. Cuando Pomponio se entera de esto encarga a Enzo que modifique la escultura en el traslado de esta hacia Roma.

**Nivel 6:** Aquí aparece el maestro de Enzo, Da Vinci. En este nivel el protagonista duda de si seguir con esta aventura forzada que le ha tocado llevar a cabo. Sin embargo, su familia está en peligro y debe salvarla. Esto hace que se infiltre en el taller donde él se creció y robe la obra de Leonardo *La virgen de las rocas* para hacer una copia de esta.

**Nivel 7:** Uno de los niveles más espectaculares: Enzo deberá derruir a base de explosivos la *Capilla Sixtina* debido a que la Iglesia ve inadmisibile que se mezclen cuerpos desnudos con escenas de la Santa Biblia.

**Nivel 8:** De nuevo aparece Da Vinci pero aquí será clave para el punto de giro que da la historia en este momento: Leonardo descubre a Enzo intentando sabotear una de sus obras más celebres, *La última cena*. Tras un diálogo con el protagonista, este último opta por dejar los encargos del cardenal Pomponio e ir a rescatar a su familia.

**Nivel 9:** Último nivel del juego y donde Enzo no tiene que cometer ningún error puesto que esto significaría la muerte de su familia. Este se desarrollará en la Catedral de Santa María del Fiore.

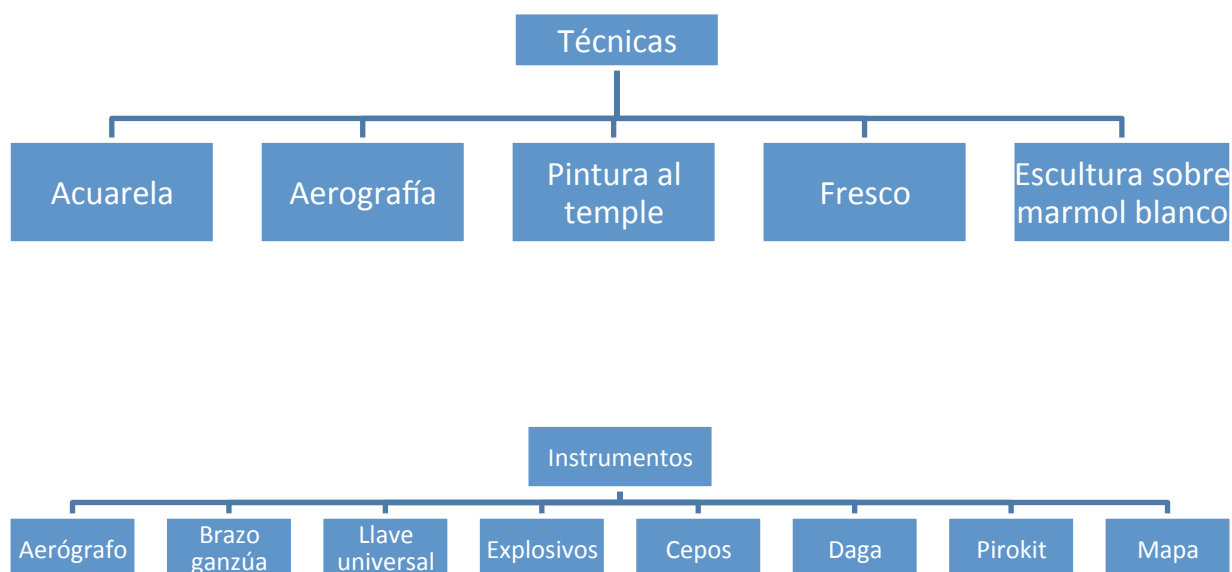
### c. Experiencia de juego

La experiencia de juego de *Konspiro* se desarrolla en tercera persona, es una mezcla entre estructura lineal y sandbox.

El juego se basa en niveles cerrados a la vez que en un universo abierto, es decir, el jugador tiene que realizar misiones para avanzar en el juego pero a la vez debe moverse por la ciudad de Florencia para realizar "minitareas" y conseguir objetos para poder seguir completando el juego. Estas pequeñas misiones consisten en ir a diferentes mercados, tiendas, etc. para comprar o adquirir diferentes materiales para mejorar las técnicas e instrumentos que Enzo use en las misiones principales. Todo va encaminado a la misión principal, no tienen valor en si.

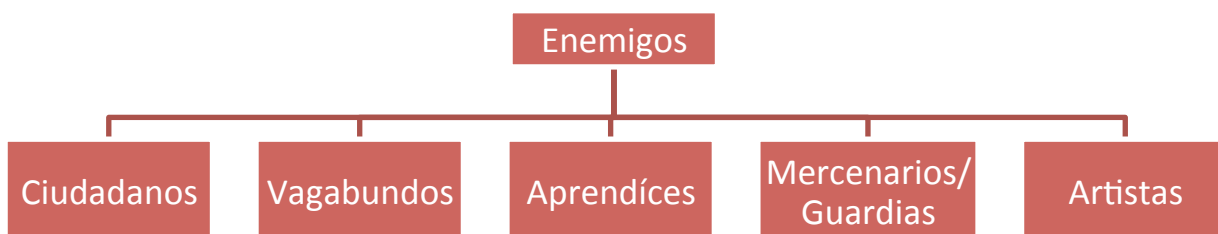
Todas las misiones principales se iniciarán en el mismo lugar, la catedral de Santa María del Fiore, a la que Enzo tendrá que acceder de diferentes maneras en cada fase. Estas consistirán en robar, modificar o destruir diferentes obras de artes que aluden a pensamientos contrarios a la doctrina que en ese momento lleva por bandera la Iglesia Católica.

Para llevar a cabo estas misiones, el jugador tiene a su disposición diferentes técnicas e instrumentos que irán desbloqueando y aprendiendo su funcionamiento a medida que avance el juego y el jugador gane experiencia y dinero.



Por otro lado, la salud del personaje principal no se basa en la tradicional por número de vidas o porcentaje, si no que se reiniciará cada vez que el protagonista sea descubierto o sorprendido por algún tipo de enemigo o caiga desde una gran altura o se ahogue. Esto hace que el sigilo sea el arma principal de Enzo durante todas las misiones que este tiene que realizar durante el juego.

En cuanto a los enemigos, habrá diferentes tipos durante el transcurso del videojuego y, a medida que avance, estos se harán más difíciles de sortear. Debido a que es un juego de sigilo, estos no tendrán ni una gran fuerza ni irán con grandes armas incorporadas. Sin embargo, como ya se ha explicado, si descubren o sorprenden al protagonista, se reiniciará la partida.



Por último, la estructura de *Konspiro* también será capitular, es decir, el juego se venderá por episodios separados cada mes del año. La periodicidad con la que se lance los diferentes capítulos será de un mes por cada uno de ellos, iniciándose en julio de 2016 hasta junio de 2017, mes en el que se pondrá a la venta el juego completo con contenido extra pendiente de desarrollo. Además, a partir del capítulo cinco, el público no sabrá el día del mes que se publicará el episodio en cuestión para crear “hype” entre ellos y estos estén atentos a la salida.

Por otra parte, tanto en mes de octubre como en el de febrero no habrá lanzamientos para que los jugadores que lleven un ritmo más lento o que aún no han descubierto el juego, puedan ponerse al día o comprarlo. Se estudiará la posibilidad de hacer ofertas de packs de capítulos.

## 6) Cronograma

En este bloque se desglosará el tiempo externo del videojuego, es decir, se explicará el calendario que va a seguir *Konspiro* desde su nacimiento como concepto hasta el lanzamiento del primer capítulo. La división del calendario de trabajo se ha realizado por trimestres para tener una visión más global del trabajo a realizar.

*Konspiro* tardará en desarrollarse catorce meses, más o menos lo habitual para un videojuego de estas características. Sin embargo, este calendario es orientativo pero se ha de hacer lo posible de cara a llegar al *E3* de 2016.

Desde diciembre de 2014, se inició el desarrollo del concepto *Konspiro*. Tras seis meses de desarrollo de la biblia del videojuego, el dos de junio se presenta como trabajo de fin de grado. A partir de este momento se comenzará con el desarrollo del diseño gráfico y los pasos correspondientes hasta llegar al lanzamiento.

Por otro lado, *Konspiro* se irá anunciando y publicitando en diferentes ferias de videojuegos en los últimos meses de su desarrollo. Asimismo, la verdadera campaña de marketing se iniciará en el segundo trimestre de 2016, meses antes de su presentación en el *E3*, feria en la que se presentará el videojuego al mercado.

La feria en la que *Konspiro* se presentará como idea, ya que todavía estará en proceso de desarrollo es la *GAMESCOM* que tienen lugar en septiembre. Aquí se dará a luz el primer tráiler del videojuego y se presentarán las primeras pinceladas de sus principales características. Además, a nivel nacional, *Konspiro* también estará presente en la *Madrid Games Week*, principal feria de videojuegos de España.

### Perfil profesional

Dentro del desarrollo del videojuego, si este hubiese sido creado por una empresa el perfil profesional que yo hubiese realizado o me hubiese gustado realizar es el de diseñador de niveles o dentro de la mecánica de juego ya que me parecen dos de los elementos más importantes a la hora de crear y desarrollar un videojuego. Además, me parece muy interesante crear reglas que rijan el universo en el que se lleve a cabo la historia en cuestión.

## 7) Conclusiones

Al realizar la biblia del videojuego *Konspiro* he aprendido muchas cosas acerca del Renacimiento y, sobre todo, del mundo del videojuego.

En cuanto al Renacimiento, he adquirido conocimientos de la obras que fueron preseleccionadas y más tarde elegidas para formar parte de alguno de los niveles de los que se conforman el juego y de sus autores como puede ser *La virgen de las Rocas* de Da Vinci, la *Capilla Sixtina* de Miguel Ángel o la *Venus* de Botticelli. Asimismo, he comprendido las relaciones tanto sociales, económicas, políticas y, sobre todo, religiosas que en aquella época se daban.

También he descubierto el mundo del videojuego desde dentro ya que realizar el desarrollo de la biblia de un juego te hace investigar y leer mucho sobre este mundo además de aprender términos específicos y los pasos que hay que realizar para hacer un buen videojuego.

Por otro lado, es un aliciente ver que tras varios meses de trabajo he creado una auténtica biblia de un videojuego partiendo desde cero y ver que de esta se puede desarrollar un juego para uso y disfrute de tantos y tanto usuarios que en la actualidad consumen este tipo de entretenimiento.

Finalmente, confío en poder seguir con este proyecto tan ilusionante y que puede tener un gran potencial para el día de mañana.

## 8) Referencias bibliográficas

- Letts, Rosa María (1989) *El Renacimiento*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Wolfflin, Heinrich (1985) *El arte clásico: una introducción al Renacimiento italiano*. Madrid: Alianza.
- Lebowitz, Josiah (2011) *Interactive Storytelling for videogames*. Burlington: Elsevier Inc.
- Despain, Wendy (2008) *Professional techniques for video game writing*. Massachusetts: AK Peters.
- Dille, Flint (2007) *The ultimate guide to videogame writing and design*. Nueva York: Lone Eagle publishing Company
- Thompson, Jim (2008) *Videojuegos: manual para diseñadores gráficos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Media CT, Ipsos (2012) “Videogames in Europe: consumer study” European summary report, noviembre de 2012 [Consulta: 12.2.2015][http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/euro\\_summary\\_-\\_isfe\\_consumer\\_study.pdf](http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/euro_summary_-_isfe_consumer_study.pdf)
- Fernández, Salva (2010) “Análisis Assassins Creed II (PC)” Meristation, marzo de 2010 [Consulta: 15.2.2015] <http://www.meristation.com/pc/assassins-creed-ii/analisis-juego/1529093v>
- Porteiro, Juan (2005) “Análisis God of War (PS2) Meristation, junio de 2005 [Consulta: 15.2.2015] <http://www.meristation.com/playstation-2/god-of-war/analisis-juego/1517043>