



MEMORIA DEL TRABAJO DE FIN DE GRADO:

GÉNESIS

GUIÓN Y GAME DESIGN DOCUMENT DE UN VIDEOJUEGO RPG

Diseñado y escrito por Ignacio Pérez Mateo.

Tutorizado por el profesor Dr. Jesús Jiménez Varea.

Grado en Comunicación Audiovisual.

Septiembre, 2019.

Índice

INTRODUCCIÓN.....	1
MOTIVACIONES Y CONTEXTO DE LA CREACIÓN.....	5
OBJETIVOS Y DESAFÍOS DEL PROYECTO.....	10
EL PROCESO DE DOCUMENTACIÓN PARA GÉNESIS.....	15
ELABORACIÓN DEL GUION.....	19
BIBLIOGRAFÍA.....	25

INTRODUCCIÓN

Un/a *game designer* o *diseñador/a de videojuegos*¹ es la persona que se encarga de elaborar toda la documentación referente a un videojuego y plantear sus reglas y mecánicas (así como otras numerosas cosas de las que se puede encargar él mismo o un especialista). Existen numerosas variantes del *game designer*, como por ejemplo el *level designer*² (diseñador de niveles; el perfil más extendido en cuanto a diseñadores). También encontramos el moderno rol del *narrative designer*, que es el rol que nos acontece en este caso.

El término "*narrative designer*" (diseñador narrativo en español) fue acuñado por Stephen Dinehart en el año 2006 debido a las grandes complejidades de los videojuegos en torno a la narrativa.

Al contrario de lo que muchos piensan, un diseñador narrativo no se centra únicamente en plantear y escribir la historia o el guion del videojuego en cuestión (aunque

¹No confundir con el *concept artist* (artista conceptual) ni con ningún rol encargado de llevar nada del apartado gráfico. El *game designer* no entra en el campo visual de un videojuego a menos que tenga licencia para ello.

² Un *level designer* o *diseñador de niveles* es la persona encargada de plantear, equilibrar y pulir la estructura y la geometría de los niveles que vamos a ir encontrando por el videojuego, ya sea en 2D o en 3D. La labor del *level designer* no consiste en construir ningún tipo de *asset* que no sea estrictamente para su campo de trabajo, es decir, no se dedica a "decorar" o "construir" los niveles sino que se limita a su estructura y a definir qué hay en cada sitio en caso de que afecte a la progresión.

algunos incluso ni siquiera se centran en eso ya que para ello existe un perfil llamado *game writer*). Curiosamente, el perfil del diseñador narrativo tiene más que ver con el lenguaje audiovisual que con escribir.

La riqueza del lenguaje audiovisual no tiene límites, y eso bien es sabido. En su vertiente más expresiva, siempre ha resaltado especialmente en el campo de la cinematografía. Mediante el uso del plano, de la iluminación y del color, sin necesidad de elaborar ningún tipo de discurso, es posible transmitir un mensaje de gran poder expresivo. Y es que, como se dice, *una imagen vale más que mil palabras*.

Volviendo al tema en cuestión, la labor del diseñador narrativo se centra más en plantear cómo transmitir al jugador las sensaciones que pretende mediante el uso del lenguaje audiovisual, aunque para ello también haga uso de la historia. Y, además, sumando a todo el elenco de herramientas audiovisuales que nos permite comunicar algo, encontramos también una en concreto que es únicamente exclusiva del videojuego: la mecánica, la herramienta más poderosa de todas.

Porque no es lo mismo ver algo en pantalla que "sentirlo en tus carnes". Haciendo uso de la mecánica, un jugador puede sentir más poderoso, o tal vez más vulnerable. Se puede llegar a sentir lleno de júbilo, o tal vez solitario. Haciendo uso de la mecánica de una manera correcta, el

diseñador narrativo tiene en su poder la experiencia del jugador; es capaz de moldear la experiencia de tal forma que la historia del videojuego termine convirtiéndose en la historia del jugador. Y, de manera personal, esa es la mayor y directa forma de comunicación.

No obstante, en tanto a la historia del videojuego, también puede verse la riqueza narrativa de este campo en aquellas historias que expresen al máximo el medio y permiten al jugador vivir una historia lineal en concreto o desarrollar una entre múltiples posibilidades.

Siendo esto así, me veía obligado *de forma casi moral* a elaborar un *GDD*³ además del propio guion del videojuego, que en este caso se ha planteado como una historia lineal en lugar de como una de múltiples caminos, como veremos más adelante.

Mi deseo siempre ha sido crear historias y no veo mejor medio para hacerlo en una era como la que vivimos que el videojuego, a pesar de que todavía no se le haya tenido en cuenta como un gran medio de comunicación/expresión debido a sus múltiples variantes más centradas en el entretenimiento que en su vertiente expresiva. Y es que el videojuego como producto artístico todavía está siendo objeto de debate

³ *GDD: Game Design Document* (Documento de Diseño del Videojuego), es una "biblia" que incluye toda la documentación relacionada con el videojuego y que sirve para plasmar una visión de la producción deseada y como herramienta de trabajo para el equipo.

incluso entre los desarrolladores de la industria. De manera personal, lo tengo claro: el videojuego es arte.

MOTIVACIONES Y CONTEXTO DE LA CREACIÓN

"La verdad absoluta no existe".

Esta es la premisa que sirve como principal elemento motivador de la cual parte la producción de Génesis. Si bien es cierto que no es la primera vez que alguien ha escrito esto, es un mensaje muy poderoso que no termina de calar en las personas, especialmente en aquello que los sociólogos denominan "la masa social".

La creación de Génesis tiene una motivación central muy clara: expresar ideas, o lo que es lo mismo, comunicar algo. Lejos de buscar ser un videojuego meramente de entretenimiento (sin buscar menospreciar a aquellos videojuegos que sí que lo son), Génesis se constituye como una obra que busca parecerse más a una obra de autor que a un producto para una masa generalizada.

Desde que somos niños se nos intenta transmitir verdades absolutas que intentan darle un sentido y un orden a lo que nos rodea. La realidad del ser humano se plasma de manera intangible en la Historia, y esta queda registrada por los siglos de los siglos. Pero quien se haya interesado un poco por el tema descubrirá que tratar de registrar los hechos

históricos con plena objetividad no solamente es algo sumamente difícil sino que a la hora de la verdad resulta prácticamente imposible. Además, ¿quiénes son las personas que plasman aquello que ha acontecido en esa eterna línea temporal? ¿Está capacitado el ser humano para tratar los hechos con una verdadera objetividad? ¿Cómo se nos asegura que esos datos no están manipulados de alguna forma?

Como dice el dicho: "la guerra la escriben los vencedores". A riesgo de parecer paranoico, formularé la siguiente pregunta: ¿qué hubiera pasado si, por ejemplo, Hitler hubiera ganado la Segunda Guerra Mundial? ¿Sería el mayor héroe de todos los tiempos? ¿Los Estados Unidos de América formarían parte de Alemania? Son preguntas que, personalmente, agradezco no conocer la respuesta. Pero da a pié a reflexiones como, por ejemplo, y a riesgo de parecer paranoico una vez más⁴, si Estados Unidos no es el mayor manipulador de la Historia o por lo contrario es el héroe del planeta.

Pudiendo dudar de estos hechos tan polémicos como es el genocidio de los judíos (algo que incluso hoy día todavía se está debatiendo por la red de forma activa), podemos dudar de otras muchas cosas, al más puro estilo de René Descartes, cargados con toneladas de escepticismo. Y es el escepticismo

⁴Mi objetivo en ningún caso es favorecer una u otra versión sino simplemente plantearlas para dar a pié al debate y a la reflexión.

aquello que hace que una persona avance en su sabiduría y lo que da paso a la reflexión y al debate.

En mi más tierna juventud me criaron como cristiano. En mi adolescencia, me leí la Biblia completamente y aumentó mi fe. Pero un día pensé: ¿y si esto es mentira?, ¿y si nos están manipulando? De alguna forma crucé los cables y relacioné la guerra del Bien y el Mal con las guerras de los seres humanos. Si los seres humanos pueden manipular la historia a su antojo, ¿por qué los dioses no podrían hacerlo?

¿Y si Dios no nos contó la verdad (o al menos no toda)?

Sin querer extenderme en cómo abandoné la fe cristiana, a raíz de esa pregunta comencé una intensa búsqueda de la verdad a través de libros, escritos y, por qué no decirlo, contenidos audiovisuales (películas, videojuegos, entrevistas...), tanto de naturaleza religiosa como atea; y fueron estos últimos los que más me convencieron. Finalmente no logré dar respuesta a ninguna de las preguntas que me formulé por aquella etapa de mi vida para dar tranquilidad a mi espíritu pero sí pude imaginar, tal y como viene en la Biblia, una guerra santa⁵ en los cielos donde Satán una vez luchó contra Dios, y perdió. Ya conocemos la versión del vencedor pero, ¿y la del vencido?

⁵ Esta misma guerra se relata en El Paraíso Perdido, de John Milton.

Como se puede observar, Génesis es un proyecto muy personal (hecho por el cuál prefiero tratarlo como una obra de autor) con una íntegra relación con el debate religioso. Teniendo yo gran interés en este mismo, me planteé dar a pié a la reflexión sobre la gran duda que gira en torno a la obra ("¿cuál es la verdad?") teniendo como eje central al personaje, de ficción o no, más malvado de todos: Satán, que ahora sería el bueno de la historia. Pero, realmente, el tema central de Génesis puede extrapolarse a muchas otras variantes (y así ha sido incluso en el caso de Satán/Lucifer⁶). Mi motivación principal en este caso es dar mi punto de vista de la historia, todo basado en un universo ficcional para intentar no herir gravemente la sensibilidad de nadie, aunque en estos tiempos este mismo hecho sea ya un supuesto motivo para ello.

Vivimos en un momento de nuestra era en el que los medios de comunicación lo dominan todo, y no es ningún secreto para los estudiantes y versados en el mundo audiovisual que estos moldean la información a su antojo, siendo consecuencia directa de esto que se moldee la realidad que viven millones de personas cada día. En una década donde existe una tremenda oleada de inmigrantes, donde tenemos al presidente más polémico de los Estados Unidos o donde

⁶ Un ejemplo reciente de ello podría ser la moderna serie de televisión de nombre *Lucifer*, donde podemos ver un lado más compresivo y humano del supuesto villano.

Inglaterra va a separarse de la Unión Europea, no me resulta extraño preguntarse a uno mismo quién lleva la razón.

Preguntas como estas son las que se pretenden sacar a la luz con la elaboración de una obra tan personal como es Génesis.

OBJETIVOS Y DESAFÍOS DEL PROYECTO

Son varios los objetivos y no menos los desafíos a los que uno se encuentra a la hora de realizar un videojuego de naturaleza *indie*. En primer lugar, podemos hablar de objetivos artísticos y de producción, para luego pasar a los desafíos que conlleva alcanzar dichos objetivos.

Atendiendo a los objetivos puramente artísticos, el objetivo prioritario a la hora de elaborar tanto el GDD como el guion de Génesis ha sido el aprendizaje en el proceso de desarrollo de un videojuego y de escritura de documentación y guion. En un principio anterior a comenzar el desarrollo de este proyecto, me formé en cursos especializados en videojuegos más allá de la universidad (teniendo en mente la aplicación de los conocimientos allí adquiridos a los temarios relacionados del grado) y desarrollé algunos proyectos tanto en cursos como en *game jams*⁷ que actualmente se pueden descargar en la red. Parte de mis labores, además de la programación, era la elaboración de documentación escrita para el trabajo en equipo y del diseño narrativo.

⁷ Una *game jam* es un evento en el que los participantes se ven sometidos a desarrollar un videojuego en plazo de tiempo determinado (normalmente 48 horas) teniendo que cumplir con unas reglas específicas, como por ejemplo mantenerse fiel a un tema en concreto.

Gracias a estos conocimientos adquiridos tanto por la vía académica como por la personal (en base a mis trabajos realizados) me atreví a elaborar tanto el GDD como el guion del videojuego más ambicioso que he planteado hasta el momento para forzarme al aprendizaje y tener preparado un proyecto para su desarrollo tras terminar el grado. Si bien es cierto que he aprendido mucho más en el área de la escritura de guiones para videojuegos.

El guion de Génesis está pensado para realizarse de forma lineal por motivos de presupuesto y cantidad de trabajo, motivo también por el que lo he estructurado como un guion para una obra cinematográfica. No obstante, al no ser el mismo medio, no podemos centrarnos únicamente en el guion para abarcar todo el contenido narrativo que requiere un videojuego de estas dimensiones, sino que por el contrario hay que apoyarse estrictamente en un GDD y una futura base de datos (para los diálogos con los numerosos NPCs del videojuego, por ejemplo, los cuáles son imposibles de contemplar en un guion lineal). Es por ello que en el guion de Génesis me he centrado más en los diálogos y la trama principal que en el resto de posibles diálogos y tramas secundarias.

Otro de los objetivos artísticos del proyecto es que acabe desempeñando su función como elemento de reflexión con eficacia. Si llegados a la finalización del juego la gente

no se plantea tener una postura más escéptica ante la realidad que le rodea, personalmente sentiré que habré fallado como autor de la obra.

En cuanto a los objetivos de producción para el proyecto, obviamente el primero de ellos se trata de finalizar la obra de manera efectiva. Durante el futuro desarrollo de Génesis, no solamente se tendrá que empezar a realizar labores de programación y arte gráfico sino que también habrá que llevar a cabo una reiteración exhaustiva tanto del GDD como del guion para adecuar estos a las exigencias de la producción. Terminar el videojuego de manera efectiva al nivel al que personalmente me puedo permitir un desarrollo supone acabar la obra teniendo como mínimo lo indispensable habiendo gastado el menor tiempo y dinero posible. A pesar de que no está pensada para ser una obra que se realice en poco tiempo, al no tener un gran presupuesto el desarrollo no se puede permitir un tiempo excesivamente largo de duración o estará condenado al fracaso; y es ahí donde entra la gestión del trabajo durante el desarrollo.

Otro de los objetivos de producción es llegar a vender un número de copias que permita al futuro equipo de desarrolladores seguir trabajando en futuras producciones e ir creciendo como empresa. Génesis no está pensado para ser un proyecto de grandes masas y por ello está íntimamente

relacionado con la cultura *indie* del videojuego. Al preveer un equipo de desarrollo indie, la empresa tiene que invertir en una buena planificación comercial a la hora de desarrollar el videojuego para poder permitirse futuros desarrollos.

Cuando hablamos de desafíos de la consecución del proyecto hablamos de problemas que hay que solucionar. En primer lugar, hacer un videojuego es una tarea muy difícil de llevar a cabo y en muy contadas ocasiones se puede hacer solo (también dependiendo del tamaño del videojuego). En este caso, para la elaboración de Génesis, es necesario un equipo de desarrollo que, no teniendo que ser necesariamente muy grande, sí que sea eficaz a la hora de trabajar. En otras palabras, se necesita de gente preparada que esté dispuesta a trabajar seriamente para no demorar excesivamente el tiempo de desarrollo (aunque al final siempre pasa). Es complicado tener la garantía de tener un equipo de trabajo de buena calidad, aunque no es imposible.

Otro de los problemas que hay que solucionar es la búsqueda de un espacio físico de trabajo donde llevar a cabo la producción y de presupuesto. En un principio se baraja la posibilidad de buscar un espacio de *coworking* como hacen numerosas empresas tecnológicas para reunir a los miembros del equipo y trabajar en un mismo sitio (así se trabaja de forma mucho más eficaz). El presupuesto es realmente el principal problema al que se enfrenta la producción, teniendo

como posibilidad la autofinanciación vía ingresos personales o la elaboración de una extensa y bien realizada campaña de *crowdfunding* que junto a los ingresos personales nos permitan llegar a la *release* del videojuego. A partir de este punto no deberíamos de tener problemas a la hora de financiarnos si seguimos prestando atención al componente presupuestario del desarrollo (el más importante de todos al final).

EL PROCESO DE DOCUMENTACIÓN PARA GÉNESIS

El proceso para recoger la información necesaria para la inspiración de las mecánicas, reglas y ambientación de Génesis ha pasado por una larga etapa de búsqueda de referentes haciendo enfoque en videojuegos.

Al principio de todo, al igual que pensarían muchos otros, pensé en un videojuego al más puro estilo God of War. Este título se trata en un videojuego de acción y violencia en 3D, del género *hack n slash*, en el que controlas a un protagonista que va adquiriendo poderes a medida que se va enfrentando a temibles monstruos mitológicos de la cultura griega. Kratos es el nombre del protagonista y no puedo negar que lo primero que me vino a la cabeza era elaborar un GDD siguiendo las pautas de *gameplay* de God of War con la intención de llevar a cabo un videojuego de acción que irónicamente tratase temas profundos con un protagonista como él. Más pronto que tarde, me di cuenta de que esto era imposible por varias causas.

La primera causa sin duda alguna era la falta de presupuesto y el trabajo que hay que llevar a cabo para realizar una producción de semejante magnitud. Por otra parte, terminé razonando en que era mejor buscar otro tipo de referentes ya que si bien el tema iba encaminado por el mismo sitio (el combate contra los dioses) el género de acción no me permitiría explorar los personajes y

los universos que pretendía crear con plenitud, por lo que seguidamente pensé en un RPG.

En cuanto al género RPG, terminé decantándome por un RPG más al estilo occidental, también conocidos como WRPG. Los WRPGs son característicos por tener más acción que diálogos, aunque no dejan de lado a estos últimos. Un videojuego que puede ser clasificado como WRPG es el mítico Diablo 3 que, a pesar de seguir una línea argumental muy clara con una ambientación e historia muy trabajados, lo que más destaca del videojuego es su dosis de acción. El problema de hacer un videojuego al estilo Diablo, que bien podría considerarse un género independiente a estas alturas, era de nuevo la falta de presupuesto al tener que trabajar en un videojuego con gráficos 3D y tener que invertir mucha cantidad de tiempo en animaciones y efectos especiales. Además, normalmente los videojuegos más puramente de acción son tradicionalmente terreno de los videojuegos AAA, por lo que Génesis no tendría oportunidad alguna de competir contra tales videojuegos en el mercado⁸.

Finalmente opté por buscar un arte visual que pudiera costearme aunque tuviera que hacer el videojuego yo solo: el *pixel art*⁹. De esta forma podría trabajar en un videojuego combinando sprites elaborados con píxeles y terrenos que a pesar de estar en tres dimensiones cuenten con texturas también elaboradas con píxeles. Un videojuego que ha aplicado ya esto y que me ha servido como principal referente a la hora de buscar un estilo estético

⁸ A pesar de ser un videojuego de autor, Génesis necesita vender copias para un posible desarrollo en el futuro.

⁹ Pixel art: se dice de la metodología de producción de *sprites* en la que las figuras se realizan píxel a píxel, teniendo una resolución mucho más baja que las ilustraciones digitales.

es sin lugar a dudas el novedoso *Octopath Traveller* y sus gráficos definidos por la propia empresa, *Square Enix*, como gráficos "HD2D".

Una vez tenía determinado el estilo de videojuego que quería, tuve que pensar en la dificultad del mismo. Como Génesis es un videojuego que recae fundamentalmente en el componente narrativo, personalmente como autor me gustaría que pudiera llegar al mayor número de personas. Eso requiere que Génesis sea un juego accesible. No obstante, mi intención es evitar que esta accesibilidad sea un punto en contra de aquellos que buscan desafíos a la hora de jugar videojuegos; dicho de otro modo, no me gustaría que mi videojuego fuera despreciado por la comunidad *gamer* por ser "demasiado fácil".

Debido a esto, se me hizo necesario pensar y plantear en un sistema de combate que fuera accesible para la mayoría de las personas pero que sin embargo plantease distintos retos; de forma que aunque el combate sea sencillo - algo así como pequeñas pausas de la historia donde se te pone a prueba - no deje de ser entretenido, captando la atención del jugador con diversas mecánicas. Uno de los videojuegos favoritos de mi temprana adolescencia que cumplía estos requisitos a la perfección era *Paper Mario: The Thousand-Year Door*; un fantástico videojuego RPG para Nintendo Game Cube.

A pesar de que Satán y Mario no tengan nada en común, me pareció buena idea mezclar el sistema de combate de *Paper Mario* con la historia que ya tenía elaborada. El sistema de combate de *Paper Mario* incluye mecánicas que te hacen estar pendiente en todo

el combate; dicho de otra forma, no te deja ponerte en modo "automático" a pesar de que el combate no sea nada del otro mundo. De entre estas mecánicas podemos resaltar la necesidad de pulsar de nuevo el botón de ataque justo cuando el personaje que hayamos seleccionado vaya a pegar al enemigo en cuestión; al hacerlo, el enemigo recibirá más daño. Similar a esta mecánica es aquella que tiene el mismo funcionamiento pero en este caso se limita a la defensa.

Estos pequeños detalles en los combates hacen que el jugador quiera estar pendiente en todo momento a la consecución de acciones del combate, por lo que un sistema de combate similar sería estupendo para *Génesis*, ya que gracias a él todos podrían jugar sin necesidad de aburrirse.

Por supuesto, he pensado en otros muchos juegos de rol tales como *Divinity Original Sin 2*, *Dragon Quest VIII: El Periplo del Rey Maldito*, *Guild Wars*, *World of Warcraft*, o los juegos de mesa *Dungeons & Dragons* y *Warhammer* para inspirarme a la hora de elaborar ítems y enemigos para mi videojuego.

Después de recopilar todas las ideas que vi necesarias para elaborar mi GDD me puse manos a la obra comenzando con un documento escrito en Word que fui reiterando numerosas veces hasta encontrar el tono adecuado para mi videojuego. No obstante, como ya se ha mencionado anteriormente, será necesario seguir trabajando en el GDD a medida que se vaya desarrollando el videojuego, por lo que no se puede tratar de una versión final.

ELABORACIÓN DEL GUIÓN

La elaboración del guion de Génesis ha sido sin lugar a dudas la parte más dificultosa del TFG, ya que es el primer guion de un videojuego que termino completamente junto a un GDD. El proceso de elaboración ha ido pasando por varias etapas, aunque sin lugar a dudas la que más tiempo me ha llevado ha sido la fase en la que estaba planteando el argumento, debido a la cantidad de temas que quería tocar y a las variaciones que tuve que realizar para que todo tuviera un sentido. Pero antes de hablar de esto, empecemos por el principio.

Lo primero que hice tras tener la idea fue estudiar cómo podía llevarla a cabo. Tras buscar por libros e Internet, encontré la famosa estructura del viaje del héroe propuesta por Joseph Campbell. Observé cómo esta estructura ha sido utilizada en una de mis sagas de películas favoritas y de culto: Star Wars, y estando inspirado por la figura de Anakin Skywalker, no quería dejar pasar la oportunidad de hacer algo similar, pero esta vez con Satán. A esta estructura le añadí más tarde los arquetipos de personajes de Vogler, que me sirvieron de gran utilidad al hacerme reflexionar sobre la historia.

Pero antes de empezar a utilizar estas estructuras, planteé un argumento primitivo a mi gusto en una pizarra blanca, como un esquema, para luego ir adecuándolo según los requisitos. Después de plasmarlo fui cambiándolo con el paso del tiempo hasta que terminé una primera versión final, que es la que se presenta en el guion.

Si desguzamos el argumento de Génesis, el viaje del héroe sigue las siguientes fases de la historia:

1. Mundo Ordinario. En esta fase el protagonista, Lucifer, se encuentra en su mundo habitual, que es el Reino de los Cielos y el Paraíso. Estando en el Paraíso, Lucifer le otorga a dos simios el fruto del Árbol de la Ciencia, con lo que los convierte en seres humanos. Incapaces de asimilar millones de años de evolución, los simios solo sienten dolor y locura. Dios acaba con su existencia por considerar a los seres humanos una abominación tullida (ya que ni siquiera tienen alas).

2. Llamada a la aventura. En una de sus expediciones por el Caos, Lucifer encuentra a Nébiros, un serafín desaparecido que sobrevivió a una gran guerra. Nébiros le habla a Lucifer para convencerle de que le ayude a derrocar la tiranía de su padre.

3. Rechazo de la llamada. Lucifer no está seguro de si Nébiros es de fiar y no acepta el desafío. Trata de atacarle pero él es mucho más fuerte y desaparece dejando una de sus plumas para ser encontrado.
4. Encuentro con el mentor. Lucifer vuelve a encontrarse con Nébiros para aclarar sus dudas. Nébiros le explica el plan a seguir para destronar a Dios. Lucifer sigue sin estar convencido del todo pero al menos le escucha. Le dice que tiene que pensarlo.
5. Cruce del umbral. Después de presenciar la expulsión de su orden y la casi ejecución de Lilith, Lucifer ve la verdad detrás de los actos de Dios y se decide de una vez. Acude al Trono de la Omnipotencia para robar el tridente y escapa junto a Belcebú.
6. Pruebas, aliados y enemigos. Lucifer y Belcebú escapan del Reino de los Cielos tras haber derrotado a Rafael y Uriel. Por el camino se une Lilith al grupo. Tienen que superar varios desafíos durante la travesía por el Caos y La Nada.
7. Acercamiento a la cueva interior. Tras encontrar a Nébiros y decirles este que deben de participar en el Coliseo del Caos para ganarse el favor del Caos, los héroes deciden apostar todo por la

causa hasta el final debido a que ya no hay vuelta atrás. Entonces participan en el coliseo, consiguen lo que querían y luego viajan a La Guardia del Leviatán dispuestos a domar a la bestia. En este fragmento se unen al grupo Molok y Dagón.

8. Ordalía. Lucifer intenta domar al Leviatán pero resulta en un aparente fallo. Todos pierden la esperanza de superar su misión.
9. Recompensa. Tras haber perdido la esperanza, el grupo es encontrado por Gabriel, y este les informa de que está aconteciendo una guerra civil en el Reino de los Cielos. El grupo vuelve a recuperar la esperanza pues aunque no cuenten con la ayuda del Leviatán han conseguido provocar una revolución. Derrotan a Gabriel.
10. Camino a casa. El grupo decide continuar con su misión y vuelven al Reino de los Cielos. Contemplan de primera mano la ira de Dios y la guerra civil que está aconteciendo. Tienen que atajar por el Paraíso, que ahora ha sido consumido por el Caos y se ha vuelto completamente corrupto. Miguel encuentra al grupo de aliados y tienen que combatir contra él. Miguel es derrotado. Inesperadamente, el Leviatán aparece y lucha contra Dios. El Leviatán cae derrotado pero Dios está muy débil.

11. Resurrección. Tras la victoria contra el Leviatán, Dios está muy débil. Lucifer va a terminar con la vida de Dios haciendo uso del Tridente Dorado que robó al principio de la historia. Dios es aseinado por Lucifer.

12. Regreso con el elixir. En esta ocasión, los ángeles serán libres de la influencia de Dios, pero el mundo se ha convertido en un lugar peor ahora que el Reino de los Cielos no tiene protección alguna contra las influencias del Caos. El Reino de los Cielos acaba por convertirse en el Infierno, un lugar corrupto lleno de dolor y sufrimiento.

Una vez analizado las siguientes partes del argumento de Génesis es momento de prestar atención a los arquetipos de los personajes de Vogler:

1. Héroe. Se corresponde con Lucifer, veremos el mundo de Génesis a través de sus ojos.
2. Mentor. Es Nébiros, puesto que se encarga de explicarle a Lucifer qué es lo que tiene que hacer para cumplir con su misión.
3. Aliado. Belcebú es el inseparable compañero de Lucifer y aquel que siempre le consuela y le presta su ayuda.

4. Herald. Nébiros cumplirá también brevemente esta función al ser quien le desvela la verdad a Lucifer.
5. Tramposo. Lilith será el personaje que desafíe el *status quo* en el grupo de Lucifer al no tenerlo como un ser superior.
6. Cambiaformas. Volvemos a encontrarnos aquí a Nébiros debido a sus ciclos de colaboración y ausencia en los momentos críticos de la Historia. No sabemos si de verdad quiere ayudar a los personajes o simplemente tienes otras intenciones.
7. Guardián. Al tratarse de un videojuego, encontramos distintos guardianes, que se corresponden con los jefes a derrotar. El primero de todos es Rafael, seguido de Uriel, Gabriel y por último Miguel.
8. Sombra. El honor de ser la sombra de esta historia lo tiene Dios, que será el tirano que querrá evitar el triunfo de Lucifer a toda costa.

Cabe decir que antes de que para mí fue muy importante terminar el guion antes que el GDD puesto que todo lo relacionado en el GDD lo he extraído previamente del argumento para luego adecuarlo de una u otra forma al *gameplay*.

BIBLIOGRAFÍA

Cardero, J. L. (2018). *Apuntes para la asignatura "Tecnologías Nuevas de los Medios Audiovisuales"*. Impartida en el grado de Comunicación Audiovisual. Sevilla: Facultad de Comunicación. Universidad de Sevilla.

Diablo 3 [Software de PC] (2012) Irvine, California. Blizzard Entertainment.

God of War [Software de Playstation 2] (2005) Santa Mónica, California. SCE Santa Monica Studio

LaVey, A. S. (2008). *La Biblia Satánica*. España: Martínez Roca.

Lebowitz, J., & Klug, C. (2011). *Interactive Storytelling for Video Games*. US: Elsevier.

Lucas, G. (Dirección). (2005). *Star Wars: Episodio III - La venganza de los Sith* [Película].

Marx, C. (2007). *Writing for Animation, Comics, and Games*. US: Elsevier.

Milton, J. (14 de Enero de 2019). *Ebook Central Cátedra*.

Obtenido de <https://ebookcentral--proquest--com.us.debiblio.com/lib/uses/reader.action?docID=3185303>

Octopath Traveller [Software de PC] (2019) Tokyo, Japón. Square Enix.

Paper Mario: The Thousand-year Door [Software de Nintendo Game Cube] (2004) Tokyo, Japón. Intelligent Systems.

Rogers, S. (2014). *Level Up*. US: Taylor.

Rogers, S. (2014). *Level Up! The Guide to Great Video Game Design (2nd edition)*. US: Wiley.

Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. US: Taylor & Francis Ltd.

Stromberg, R. (Dirección). (2014). *Maléfica* [Película].

Varea, J. J. (2014). *Apuntes para la asignatura "Guion Audiovisual"*. Impartida en el grado de Comunicación Audiovisual. Sevilla: Facultad de Comunicación. Universidad de Sevilla.

Vogler, C. (2007). *The writer's journey*. US: McNaughton & Gunn, Inc.