

4 El guió de videojocs

- 4.1 Breu història del guió de videojocs
- 4.2 Gèneres de videojocs i especificitats
- 4.3 El procés de “videoescriptura”

4.1 Breu història del guió de videojocs

L'**HOMO LUDENS**, concepte definit pel filòsof holandès Huizinga, que defineix al ser humà que està irrevocablement lligat a l'**acte de jugar**, rep un impuls a finals del segle XX.

Com hem dit, *Space Invader* (Taito Co i Midway) és la prèvia d'uns anys 80 en què la indústria del videojoc es **consolida definitivament**.



Pac-Man (Namco, 1980) es converteix en un dels *arcades* més venuts de tots els temps.

Hi ha estudis que, des d'un punt de **vista psicològic**, expressen que l'**èxit** del videojoc rau en la **identificació** del jugador amb el **personatge** (Salguero i del Río).

Com hem vist, *identificació* i *personatge* són termes pròxims a la **narrativa** i a l'univers del **guió** més tradicional.



Evidentment un altre joc de l'època és *Mario Bros* (Nintendo, 1983) que suposa un pas endavant en l'**estructura narrativa**.

Mario Bros presenta un **personatge** bastant més elaborat que el protagonista de l'arcade *Pac-Man*; hi ha un conflicte, un objectiu, un oponent i, inclús, un secundari (l'ajudant).

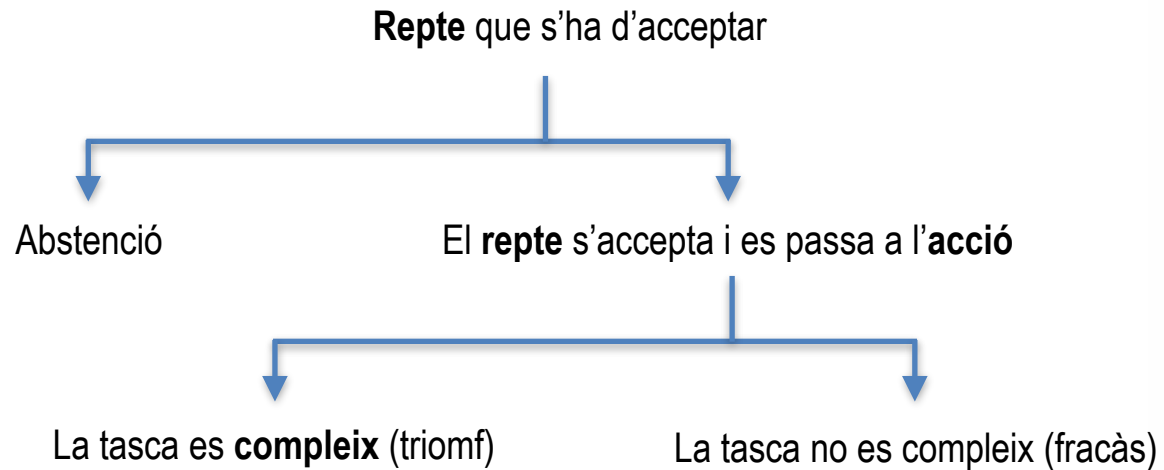
L'èxit va ser tan gran que es converteix en **estendard** de la companyia Nintendo.



L'any 1984 sorgeix una altre clàssic de l'època, **Tetris**, del rus Pazhitnov.

A diferència de l'anterior la proposta es centra en l'**habilitat** i els **reflexes** en detriment de la capacitat gràfica o argumental.

Allò que tenen tots en **comú** (narratius o no) és la DIALÈCTICA entre **jugador** i **màquina**, **triomf** i **fracàs**, **vencedors** i **vençuts**.



Esquema de l'estructura narrativa bàsica del videojoc segons Frasca (1999)

Quan als anys 90 deixa de fabricar-se la consola Nintendo 64, la era del **cartutx** acaba, donant pas als **CD**.

Aquest fet comporta una **nova forma** d'entendre el videojoc des del punt de vista de l'**experiència lúdica** i de les possibilitats del **guió** (i, evidentment, de les possibilitats tècniques).

El **CD** aposta per fer més senzill els seus **plantejaments lúdics**, simplificant el sistema per guardar la informació o les partides.

Aquest fet també és possible gràcies a les targetes de memòria externa que permeten emmagatzemar les partides en funció de la seva, cada vegada més gran, capacitat.

Aquesta **transformació tecnològica** contribueix profundament a l'augment de les possibilitats per part dels dissenyadors.

La primera conseqüència directa és l'oportunitat d'**expandir**, com ja hem explicat anteriorment, les fronteres del **temps** i de l'**espai**.

[Encara que no és condició *sine qua non*, segueix havent-hi videojocs curts com *Metal Gear Solid* (Konami, 1998) de la PlayStation].



Queda en mans dels **dissenyadors** el fet de poder **oferir** al **jugador** històries tan llargues o més que els films, amb múltiples **girs de guió**, finals alternatius segons el devenir de les accions, o canvis narratius a causa de la perícia dels usuaris en el joc, etc.

Ex. *Oddworld: Abe's odyssey* (Oddworld Inhabitants, 1997), el final depèn, en gran mesura, de la generositat del jugador durant la partida (com més treballadors alliberats...).

Respecte a l'**espai**, els avançaments tecnològics permeten la possibilitat de moure's en **3 dimensions**. No és una característica genuïna del videojoc en CD però li permet augmentar la **llibertat de moviments** i controls en els escenaris.

Hi ha un altre element que fa acte de presència, o es potencia, en aquest moment:
la CINEMÀTICA.

Amb *softwares* més desenvolupats i millors targetes gràfiques, tant Nintendo com PlayStation, inclouen en la majoria de jocs una sèrie de **clips de vídeo** que, sense possibilitats d'interacció, contribueixen a l'**espectacularitat del joc** (element cinematogràfic).

Les **cinemàtiques** acaben formant part del **discurs videolúdic**; a més, poc a poc s'estableixen com a un reforç pel jugador després d'una **victòria**.

Hi haurà un pacte no escrit: **clip narratiu** equivaldrà a **recompensa**.

Ja al segle XXI tenim l'expansió d'**Internet** i l'**univers col·lectivista** de les xarxes socials, **Facebook**, **Twitter**, **Tumblr**, etc.

Aquest fet afecta a la *identitat del jugador* = **jugar** es converteix en un **acte social**.

El fet de **viure** els videojocs en modalitat **ONLINE** i la necessitat de “demanar ajuda” a altres jugadors per avançar en les partides reconverteix el concepte de l'**experiència videolúdica**, abans molt més **introspectiva**.

La **identitat personal** es veu reforçada amb la interactivitat social; omplir un “perfil”, control dels temps d'exposició, avatars, comentaris, enllaços compartits, etc.

Hiperralitat: la *realitat virtual* mesclada amb la *realitat personal*.



Hiperralitat: la realitat virtual mesclada amb la realitat (personal).

En aquest sentit s'enfoquen molt dels **jocs actuals** que inviten a **viure l'experiència** del joc en primera persona.

FIFA 13 (EA Canada, 2012), s'insta a **construir** la pròpia carrera esportiva, com a jugador, com a entrenador, otorgant un **paper clau** a l'usuari (s'escull nom, aparença, posició dins el camp, etc).

Però, a més, el seu univers *online* s'expandeix més enllà i es planteja la possibilitat d'establir **lligues personalitzades** amb amics, o participar en **tornejos en xarxa**.

Hi ha un aspecte clarament **RETRONARRATIU** (Martín Rodríguez).



RETRONARRATIVITAT → en els videojocs actuals:

el **dissenyador** proposa una **narrativa**, el **jugador** escriu/elabora la seva **pròpia narrativa** com a part integrada de la història que juga.

Podem catalogar l'EXPERIÈNCIA VIDEOLÚDICA en tres grans tipologies, depenent de:

1. **NÚMERO DE JUGADORS:** pot ser individual, multijugador (depèn del número de comandaments que permeti la consola) i multijugador *online*.
2. **NATURALESIA DELS COMPETIDORS:** *player vs computer*, *player vs player* o *players vs computer* (modo cooperació).
3. **RETRONARRATIVITAT** o **RELACIÓ JUGADOR-MÓN:** la potencia gràfica i l'estil de joc determinarà allò que pot fer el jugador; experiències més “**tancades**” guiades pel propi joc, o experiències més “**obertes**” on l'usuari decideix el devenir i el seu paper en el joc.



Aquest tipus d'**aclaracions tipològiques** són fonamentals

—> l'**estil** del videojoc marca el caràcter del **GUIÓ** que cal desenvolupar.

EL **GUIÓ DEL VIDEOJOC**, més enllà d'una qüestió **estètica** o **expressiva**, com pot ser el guió cinematogràfic, entronca amb un **mode de consum** que determina, aquí també, un **mode de producció**.

Atenent la manera com l'**USUARI** afronta el contingut del videojoc podem articular un seguit de **CATEGORIES videolúdiques**:



ARCADE. Arrel de moltes tipologies de videojocs. Basat en les màquines recreatives. Ara podem enomenar així a qualsevol joc que compleixi característiques semblants, inclús quan es jugui en consoles.

Ex: *Pac-Man* o *Street Fighter* (Capcom, 1987).

AVENTURES CONVERSACIONALS o AVENTURES GRÀFIQUES. Aquells jocs que es resolen mitjançant una **interacció narrativa**. El pes narratiu i argumental és molt important en aquest **cibertextos/hipertextos**.

Ex: *The Secret of Monkey Island* (LucasArts, 1990).



SHOOTERS. Correspon al gènere lúdic, la **missió principal** del qual és **disparar**. Solen mostrar-se en **primera persona** (FPS). Tenim alguna referència de l'**avatar** (mà o pistola). Iniciat per *Space Invader*.

Ex: *Quake* (Id Software, 1996), *Halo* (Bungie Studios *et al.*, 2001) o *Call of Duty* (Infinity Ward *et al.*, 2003).

PUZLE. Tenen com a **finalitat** la superació d'una sèrie de problemes de **lògica**, la dificultat dels quals va en augment.



PLATAFORMES. Tenen com a **finalitat** anar “saltant” d’una **plataforma** a una altra fins arribar al final del nivell. Dins d’aquest gènere hi ha infinitat de **subgèneres**. En inici 2D: *scroll lateral*. Amb el 3D hi ha factor de profunditat en l’espai.

Ex: des de l’acció *Tom Raider* (Core Design, 1996), des del puzzle *ICO* (Team Ico, 2001).

ACCIÓ AVENTURES. Gènere difícil d’acotar. Fet característic: ens persegueixen per atacar-nos i el personatge està obligat a tot per ensortir-se’n. El **domini** i l’**habilitat** amb el comandament és fonamental.

Ex: *Devil May Cry* (Capcom, 2001), *God of War* (SCE, 2001).



SURVIVAL HORROR o SUPERVIVÈNCIA. En aquests jocs es tracta d'escapar i, en la majoria de casos, en un ambient de **terror** inspirat o semblant al gènere cinematogràfic. Hi trobem acció, *shooter*, aventura gràfica, puzzle...

Ex: *Resident Evil* (Capcom, 1996).

ROL o ROL PLAY GAME. El **joc de rol** portat a videojoc. El **control del personatge** està bastant **limitat**. Puntuacions matemàtiques i paràmetres específics per cada joc. **Lent aprenentatge** i presència alta de **narrativitat** clàssica.

Ex: saga *Final Fantasy*.



ESTRATÈGIA. Consisteix en fer **pensar**, calcular i plaificar al jugador un seguit d'estratègies per guanyar. Vinculat amb el rol, sobretot en el mode multijugador.

Ex: *Age of Empire* (Ensemble Studios, 1997).

LLUITA. Plantejaments **senzills**. El jugador ha de conèixer les diferents seqüències de botons.

Ex: saga *Tekken* (Namco, 1996), *Soul Calibur* (Namco, 1999).



SIMULADORS. Es vol **simular** una activitat concreta.

Ex: *Flight Simulator*, *The Sims* (Maxis, 2000).

ESPORTIUS. Des del *Pong* al *FIFA*. Primerament importava principalment l'**habilitat** amb el **comandament**. A partir de la **Wii** i demés es potencia l'**habilitat física**.

CONDUCCIÓ. Es podria incloure dins dels simuladors.

Ex: *Gran Turismo* (Poliphony Digital, 1997).

MUSICALS/BALL. Engloben tota la tendència de jocs iniciats amb els *karaoke*.
També es *simula* l'experiència de **tocar un instrument**.

Ex: *SingStar* (SCEE, 2004), *Guitar Hero* (Harmonix Music Systems, 2006).

PARTY o JOCS DE TAULA. A partir de la **Wii** apareixen un seguit de jocs tipus jocs televisius o de sobretaula pensats pel mode **multijugador**. Sistemes de **punts, habilitats i reflexes**.

Ex: *Wii Party* (Nintendo, 2010).

4.3 Videoescriptura

Hem observat la complexitat en la definició dels **gèneres**.

Les **categories de gèneres**, siguin útils o no, ens mostren una sèrie d'**especificitats**, molt diferent entre elles, en les que s'engloben els **videojocs**.

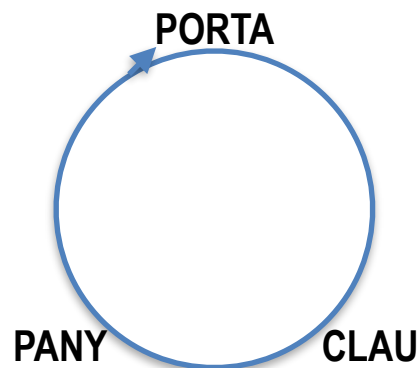
Des d'aquest punt de vista, s'entén que el desenvolupament del **GUIÓ** també sigui molt específic i molt diferent a altres tipus de **guions narratius**.

El punt central del **procés d'escriptura** és la **JUGABILITAT**,
encara més precís: el **GAMEPLAY**
entès com “**allò que hem de fer per guanyar o finalitzar el videojoc**”.

Hem de respondre a les preguntes tipus:

- “com volem que el jugador interactui amb el videojoc?”
- “què haurà de fer el jugador per avançar de nivell?”

Un del **mecanismes** típics del funcionament del videojoc seran els conceptes de PORTA, CLAU i PANY.



Premisa bàsica del guió de videojoc (González, 2012).

A partir d'aquest esquema senzill podem afegir una sèrie de **complicacions**.

Queda clar que:

- > la **PORTA** seria un **objectiu** a aconseguir
- > obtenir la **CLAU** faria la funció d'**accés a l'objectiu**
- > el **PANY** seria l'**obstacle**

Per ex: *God of War* (2001)

La **idea** o **argument** del videojoc, si n'hi ha, pot servir de guia per a desenvolupar l'**esquema de la jugabilitat**.

Podem proposar-nos un videojoc sobre la **II Guerra Mundial**:

- > podríem portar la **jugabilitat** al terreny del shooter
- > o podríem portar la **jugabilitat** al terreny de l'estratègia o del RPG



Partint d'aquesta idea, el **procés d'escriptura** es portarà a terme mitjançant dos perfils clau:

—> l'**ESCRITOR-GUIONISTA** (*writer*), que traça la **línia argumental**, configura els personatges, la seva evolució i els elements textuais (notes, missatges de la interfície, explicacions o tutorials)

—> el **DISSENYADOR DE NIVELLS**, que estableix tot allò que **conté el nivell** i hi situa els objectes, obstacles, portes, claus, notes, etc.



Una de les funcions crucials del **dissenyador** és definir com seran les **interaccions**, un dels aspectes principals de la **jugabilitat** i el **gameplay**.

Aquestes decisions **estableixen** com és el contacte amb els adversaris i els aliats, de quina manera es relaciona el personatge principal amb els altres personatges i amb l'entorn quan s'aproxima un objecte o una localització determinada.



Per planificar i organitzar la **informació** i els elements **interactius**

—> estructurarem un **GUIÓ**.

Que pot tenir diferents parts:

- > **Escaleta**
- > **Document estètica/grafisme**
- > **Desglossament escaleta**
- > **Fitxa personatges**
- > **Guió literari de la història**
- > **Disseny conceptual**
- > **Document de diàlegs**
- > **Storyboard**

Exemple:

Pixel Theory: Leviatán (2013)

PANTALLA 4. CENTRAL DE SEGURIDAD.

El jugador entra en una sala plagada de monitores de cámaras de seguridad y algunos operarios. Uno de ellos le informa que han detectado un problema en una de las plantas pero que ninguno puede acceder por no tener autorización lo suficientemente alta.

Información de trama: El altísimo nivel de seguridad de las instalaciones.
Mecánica: Hablar



PANTALLA 5. PASILLO.

El jugador debe avanzar hasta localizar el origen de la alarma. Pero al llegar al lugar no encuentra nada. Con una conversación por su comunicador descubren que el sistema detecta lo contrario.

De repente, saltan las luces de emergencia y una sirena avisa de una alerta roja. Las puertas se cierran automáticamente, aislando al jugador. Desde la sala central le avisan del estallido de más de 250 alertas variadas por todo el edificio: gases, peligros de radiación, terremoto, inundaciones, etc. El protagonista deduce que se trata de un ataque hacker y ordena reiniciar el sistema.

Al volver la luz, parece que todo está en calma pero de nuevo, otro operario irrumpe por el intercomunicador avisando de que hay un incendio en los laboratorios: esta vez es cierto.

El jugador debe correr al ascensor.

Información de trama: Alguien ha saboteado la seguridad
Mecánica: Hablar

PANTALLA 6. LABORATORIO.

El jugador debe entrar en el Laboratorio donde se ha producido el incendio para ayudar a evacuar a los científicos. Pero un robot custodia la puerta y no le deja pasar ya que no tiene la autorización suficiente.

Tras un diálogo absurdo con la máquina sobre permisos y normativas de la empresa, el protagonista se harta y dispara al robot. Al abrirse la puerta un grupo de científicos surge de la columna de humo.

El jugador deberá encontrar el extintor y apagar el incendio.

Tras resolver la situación un superior le exigirá por el intercomunicador una explicación de lo ocurrido. Al evaluar los daños descubrirán que falta un científico ante el horror del superior quien ordena al prota que lo localice inmediatamente por su vital importancia para la empresa.

Desde la central de seguridad descubren que se encuentra en su habitación. Al acceder a su perfil descubre que es el Creador del Programa y que ya ha intentado fugarse en varias ocasiones. Es el principal sospechoso de los ataques al edificio.

Información de trama: El valor del creador para la empresa.
Mecánicas: Hablar, Disparar, Usar objeto.



Ex. Escaleta guió

operarios, los científicos,...)

5) Fondos

Aunque lo normal en el pixel art es trabajar los fondos en vista isométrica, vamos a hacer un uso de la cámara totalmente lateral para dejar los escenarios en 2D.

Por ejemplo, en las vistas generales donde se vea la ciudad sería algo así.



Y para el interior del edificio, la vista de los pasillos y estancias serían las clásicas, al estilo del juego indie "Ascension", que es gratuito y [lo pueden descargar aquí](#).



Echándole un ojo a la escaleta previa, podrán ver que los escenarios son bastante limitados e incluso la mayoría están pensados para reciclarlos:

- Los pasillos por donde se desplazaría el jugador serían todos iguales, a diferencia de alguna línea de color y número que indiquen la planta en la que se encuentre. Repetiremos el uso de cámaras de seguridad, puertas, puertas de seguridad, plantas y ceniceros.
- Las dos habitaciones tendrían una distribución semejante (cama, ventana, puerta,...) pero sí habrían diferencias en el nivel de orden y la cantidad de objetos. En la del creador habrían muchos más objetos para explorar.
- La sala de seguridad, plagada de ordenadores y pantallas.
- El laboratorio, plagado de ordenadores y servidores.
- La azotea, bajo la lluvia.

6) Referencias

Como verán en la escaleta, he añadido en algunos casos una imagen que sirve de guía para entender el ambiente y espíritu de la secuencia. Las referencias visuales que tengo en mente son:

- Akira: La huida de Tetsuo del centro militar, para los pasillos y la persecución del creador.
- Mass Effect: El diseño de las instalaciones del Elyseum para darle el ambiente futurista.
- Blade Runner: La escena final será nuestro duelo protagonista/creador.

Ex. Document grafisme

ESCENARIO	Código	Elemento	Tipo	Animación	Sonido	Condición	Observaciones	Estado	Código Sonido
MENU PRINCIPAL		Título	Texto	Fade In Pixelado		Automático			
		Opción 1 "Selección"	Texto	Brillo	FX electrónico	Pulsar sobre objeto		Diseño final	s00_select
		Opción 2 "Pulsar"	Texto	Brillo	FX electrónico	Pulsar sobre objeto		Diseño final	s00_start
		Fondo Negro						Diseño final	
	m00_musica	BSO 0	Música		Música introductoria en Loop			Diseño final	
PANTALLA 1 Habitación Prota	f01hab_telefono1/ f01hab_telefono2	Teléfono	Imagen	Luz roja parpadeando	FX teléfono	Automáticamente	Animación cambio de transparencia intermitente del archivo f01 hab_telefono2	Diseño final	s01_movil
	f01hab_fondo	Lámpara mesita	Imagen	Encendido	Fx Click	Automáticamente	La acción de "Encenderse" aumenta la opacidad del fondo de 0 a 100 automáticamente.	Diseño final	s01_lampara
	txt01_dialogo01	Diálogo	Texto	Aparece	FX	Pulsar sobre objeto	Texto de diálogo aparece en la franja inferior. Texto de descripción aparece sobre el personaje.	Escrito	s01_walkie
	anim01_prota_senf anim01_prota_giro> anim01_prota_senf Prota		Imagen	Descuelga teléfono		Automáticamente		Diseño final	
	anim_prot_cam0X, anim01_protareposi anim01_protareposi Prota		Imagen	Caminata	FX Pasos	Pulsar sobre escenario		Diseño final	s_Prota_caminata_ s_Prota_caminata_
	obj01hab_tarjeta	Tarjeta identificación	Imagen		FX Pinzas metálicas	Pulsar sobre objeto		Diseño final	s01_tarjeta
	obj01hab_comunica	Comunicador	Imagen		FX Bip-bip Walkie	Pulsar sobre objeto		Diseño final	s01_walkie

Ex. Desglossament escaleta

MÚSICA	m00_musica	BSO 3	Música	Música introductoria en Loop			MENU PRINCIPAL	Diseño final
	m01_loop1	BSO 1		Tensión Base	Loop		HABITACIÓN PROTA	Diseño final
	m08_loop1	BSO 2	MÚSICA	Tensión Base	Loop		HABITACIÓN CREADOR	Diseño final
	m02_Loop01	BSO 3	Música	Tensión Ambientación futurista	Loop		PASILLO 2 / PASILLO CÁMARA /	Diseño final
		BSO 4	Música	Subidón		Duración determinada de la escena (20 segundos aprox)	ASCENSOR	Diseño final
	m05_Loop01	BSO 5	Música	Acción	Loop		PASILLO LAB / LAB / PASILLO MASACRE	Diseño final
	m10_nostalgia	BSO 6		Tensión Climax	Loop	Con toque nostálgico. "He visto cosas que no creeríais..."	AZOTEA	Diseño final
		BSO 7		Epílogo		Duración hasta créditos finales. (2 min. aprox.)	FINALES Y CRÉDITOS	Diseño final
ARTE		PERSONAJES						
		Prota	Imagen	Descuelga teléfono. ESTÁTICO		Automáticamente		Diseño final
		Prota	Imagen	Caminata	FX Pasos	Pulsar sobre escenario		Diseño final
		Prota	Imagen	Disparar	FX Disparos	Automáticamente	El prota desenfuda. Dispara cada vez que el jugador pulsa en el icono.	Diseño final
		Prota	Imagen	Se esconde tras una columna.		Automáticamente	En cuanto el robot dispara	Diseño final
		Prota	Imagen	Se agacha.		Pulsar en el hueco de ventilación	Desaparece y aparece por otro hueco tras el robot.	Diseño final

Ex. Desglossament escaleta

PRESETS							
PASILLO PANTALLA 02	Ventanales donde veamos la ciudad de fondo	Imagen				(reciclamos la de la habitación)	Diseño final
	Pantallas de plamas con mensajes corporativos	Imagen				(reciclamos la de la sala de seguridad)	Diseño final
	Robots como puntos de información	Imagen	Luces			(usamos el mismo robot tocapelotas del laboratorio que no nos deja entrar)	Diseño final
	cámaras de seguridad	Imagen					Diseño final
	Grafismo indicando que éste es el "Level 34"	Imagen					Diseño final
	macetas con plantas	Imagen					Diseño final
	Logotipo de la corporación en la pared	Imagen					Diseño final
	Un cartel con un mapa del edificio.	Imagen					Diseño final
	Inserto del mapa con edificio	Inserto					Diseño final
	Máquina de café	Imagen					Diseño final
PASILLO PANTALLA 05	Tuberías por la pared y el techo						Diseño final
	Cámaras de seguridad					(usamos las mismas del primer pasillo)	Diseño final
	Grafismo indicando que éste es el "Level -15"						Diseño final
	Puertas						Diseño final
	Un panel de ordenador bajo la cámara que tendremos que arreglar.						Diseño final
	Un cartel con un mapa del edificio.					(usamos las mismas del primer pasillo)	Diseño final
PANTALLA PASILLO 06	Cámaras de seguridad.					(usamos las mismas del primer pasillo)	Diseño final
	Extintor						Diseño final
Ex. Desglossament escaleta						http://2.bp.blogspot.com/-zjwKicLQd40/UPbL7QzzqEI/AAAAA	Diseño final

FICHA DEL PERSONAJE

CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y FÍSICAS

Nombre: De Souza

Edad: 37 años

Sexo: Varón

Color y estilo de pelo: Castaño, con patillas

Complexión: Atlético.

Peculiaridades físicas: Gran forma física. Buena elasticidad y agilidad.

Sonoridad del habla: Leve acento portugués en palabras de sonoridad latina.

Salud: Perfecta.

Manera de vestir: Chaqueta y corbata. Lleva una cartuchera sobaquera para el arma.

Pantalones de pinza. Cuelga de su cinto el walkie talkie.

Higiene: Acostumbrado a condiciones de extrema supervivencia durante sus años de entrenamiento, no sufre si tiene que sobrevivir en duras condiciones higiénicas por la falta de agua corriente o papel higiénico. Suele dormir vestido durante sus guardias por si debe resolver urgentemente una crisis.

CARACTERÍSTICAS SOCIOLÓGICAS

Estado Civil: Divorciado, sin hijos.

Antecedentes familiares: Una hermana mayor casada con dos hijos, en Buenos Aires.

Huérfano de padre policía, se crió en un barrio obrero de Río de Janeiro. Su hermana, estudiante universitaria comprometida, fue detenida en numerosas ocasiones por manifestaciones contra el gobierno por mejoras sociales. Su madre, enfermera de profesión, terminaría muriendo de leucemia cuando De Souza tendría sólo 17 años de edad. Tras alistarse en el ejército y comenzar a trabajar posteriormente para empresas de seguridad por todo el globo, terminaría perdiendo el contacto con su hermana y sus sobrinos.

Clase social: Clase Media.

Educación: Tras terminar el instituto, entró a formar parte del ejército. Alta experiencia en combate y en sistemas de seguridad. Especializado en infiltración y en protocolos de seguridad.

Economía: Alto poder adquisitivo desde que comenzó a trabajar en la Corporación. La empresa le ofrece amplios beneficios fiscales ya que demanda unas altas cotas de dedicación.

Ocupación actual: Jefe de seguridad en el Cuartel General de la Corporación.

Ocupación pasada: Asesor táctico en Blackwater Security Consulting. Principal responsable de planificar la seguridad de los funcionarios durante la Postguerra en Bagdad.

Intereses: El dinero. Tras su infancia al borde de la pobreza, vive obsesionado con ahorrar al máximo para poderse prejubilar y derrochar su fortuna.

Contactos sociales: Muchos contactos internacionales en el mercado legal e ilegal de armas. Diplomáticos y funcionarios en embajadas que le deben más de un favor. Uno de ellos es el que, mediante su recomendación, le consiguió su actual cargo.

Ética/moral: Su principal preocupación es amasar la mayor cantidad de dinero posible para su futuro. Sin embargo, la influencia comprometida de su hermana, con la que se crió desde

pequeño, le ha dejado un fondo que puede aforar sólo cuando se quite todas las máscaras que ha creado para protegerse. Preocuparse por los demás es un signo de debilidad aprendido por él en las calles, pero es su verdadera esencia que mostrará sólo cuando llegue el momento de ser sincero consigo mismo.

Inclinaciones políticas: Considera que el orden debe imponerse como medio de control sobre una masa peligrosa.

Deportes: Deportes de riesgo por diversión. Actividades físicas diarias por entrenamiento.

Aficiones: Jugar a las cartas. Beber. Conducciones ilegales.

Nivel de materialismo: Avaro. Gasta lo imprescindible. Ahorra todo su dinero para el futuro.

Capacidades intelectuales: Un don para la estrategia. Afinidad con la tecnología. Instinto detective. Liderazgo.

Nivel de ambición: Para su jubilación quiere comprar una mansión y llenarla de modelos de ropa interior.

CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS

Fantasia favorita: Desea ser rico y admirado, una personalidad en la noche de Los Angeles. Ser portada en la prensa rosa y codearse con las grandes estrellas.

Paradoja entre deseo y realidad: Siente remordimientos al malgastar el dinero. Su infancia estuvo marcada por la austeridad y hoy día no disfruta con el despilfarro, aunque proyecte al exterior lo contrario. Sobre todo porque en el fondo, escucha la voz de su hermana reprochándole que no lo use por el bien de sus semejantes.

Fobias: El descontrol. Necesita tenerlo todo bien controlado y supervisado. No tolera una brecha en sus planes.

Preferencias sexuales: Tríos con asiáticas.

Tipo de pareja ideal: Aunque estuvo casi diez años casado con una Polaca, hoy día está divorciado. La relación se fue deteriorando por su trabajo y por su imposibilidad de tener hijos.

Cualidades: Fanfarrón, carismático, inteligente.

Habilidades: Estratega, intuitivo, gran puntería, agilidad.

Defectos: Maniático, fanfarrón, a veces superficial.

Conducta antisocial: Avaro.

Arco argumental: En el arranque, sigue manteniendo su fachada de tipo duro y jefe de seguridad de una alta empresa multinacional. Poco a poco irá descubriendo que la empresa oculta secretos turbios hasta finalmente destapar las condiciones inhumanas en las que la empresa trataba al Creador. A partir del enfrentamiento final puede evolucionar hacia:

- Se enfrenta al creador dialécticamente y éste se suicida. A posteriori describe lo que ha cambiado el mundo y lamenta no poder haber hecho nada.
- Convince al creador para que se entregue. Sin embargo, la empresa conecta su cerebro a un ordenador. De Souza dimite y comienza a formar una resistencia clandestina contra el Programa.
- Le da igual todo, su lado cínico gana en la batalla interna y termina acibillando al Creador por el bien de la empresa. Es condecorado y se compra una isla caribeña.

Ex. Fitxa personatges

El Creador nace en los años 60, iniciando sus estudios universitarios a mediados de los años 80. Allí conoce a Alicia, una estudiante de Historia del Arte de la que se enamora profundamente.

Es el año 1991 y en la primera cita, ambos acuden a una exposición sobre las vanguardias alemanas del S. XIX. En esa exposición, el creador conoce la obra de Irina Von V., quedando obsesionado por su idea de calcular la realidad mediante combinaciones de colores.

Poco a poco, el Creador se va volcando más y más en la teoría de crear el Programa, desgastando cada vez más su relación con Alicia. Ella le pone contra la espada y la pared dándole a elegir entre ella y su trabajo pero él elige el Programa. Alicia desaparece sin decirle que está embarazada.

El Creador inicia una carrera docente meteórica en la universidad mientras en paralelo sigue trabajando en su proyecto. Sus compañeros de profesión conocen la teoría del Creador, pero no creen que sea posible ni que tenga aplicaciones prácticas reales. Hasta que un día, el Programa genera un fragmento de una ecuación y casi motivado por la locura el Creador la aplica dentro del Programa. Tras varias pruebas ajustándola, el cálculo del Programa se dispara y comienza a generar imágenes reconocibles: había nacido un prototipo funcional del Programa.

Impulsado por el éxtasis, el Creador anuncia su descubrimiento en primitivos foros de internet entre colegas científicos, atrayendo la curiosidad de una Corporación que le promete financiarle el desarrollo del proyecto.

Son los primeros años de la década del 2000 y el Creador comienza a trabajar y pulir el programa gracias al contrato con la Corporación.

A medida que pasa el tiempo, los éxitos con el Programa se van multiplicando de forma exponencial, afinándose y perfeccionándose a una velocidad impensable. Sin embargo, la Corporación se va apoderando cada vez más del proyecto, dejando al Creador relegado en un segundo plano.

La Corporación encuentra en el programa la clave para hacer dinero en el siglo XIX: la venta de información. Poco a poco incorpora nuevos matemáticos que vayan desarrollando algoritmos más refinados que permitan la búsqueda de imágenes de tipos determinados y con un alto porcentaje de "credibilidad", es decir, con un alto porcentaje de factibilidad. De esta manera, comienzan a buscar planos bajo pedido para el desarrollo de tecnología del futuro como robots, sistemas de seguridad o modelos de ingeniería imposible de desarrollar en nuestro tiempo.

Sin embargo, el Creador no está de acuerdo con el uso que la Corporación está haciendo de su Programa, creando herramientas que son rápidamente patentadas y vendidas únicamente a una élite que es capaz de pagar precios millonarios. Lo que inicialmente pensó que serviría para dar a la humanidad una Utopía científica que acabase con todos los males, se estaba convirtiendo por la corrupción del dinero en un mercado negro de tecnología que amplifica las

diferencias sociales para beneficio de una élite.

La Corporación decide prescindir de las responsabilidades del Creador ante la posibilidad de generar problemas y lo relega únicamente a mejorar y perfeccionar el Programa. El Creador, viéndose atado de pies y manos por un contrato que prácticamente lo reduce a un mero esclavo a cambio de un sueldo millonario, utiliza todos sus mecanismos disponibles para intentar enfrentarse a la empresa, sin éxito. Sin embargo, cuando intenta romper todo vínculo con la empresa se da cuenta que no es posible, la Corporación no piensa soltar a su gallina de huevos de oro y utiliza todos sus medios legales e ilegales para hacer que el Creador continúe con ellos. Incluso, para evitar que vuelva a fugarse, tras el segundo intento, la empresa le inserta un localizador subcutáneo para registrar en todo momento su geoposición.

Termina la primera década del milenio y cada éxito comercial de la Corporación es una pesada losa que sepulta al Creador en una depresión. El punto más bajo lo alcanza al enterarse de que la Corporación está en negociaciones multimillonarias con el Ministerio de Defensa Iraní para la venta y distribución de planos para armamento con un porcentaje de "credibilidad" del 90%.

El Creador dedica todo su tiempo libre a explorar en el Programa qué le depara al futuro de la humanidad por culpa de su creación. Vive obsesionado buscando todo tipo de imágenes y se horroriza ante ellas sin valorar su grado de "Credibilidad": las toma todas como válidas y se reconoce como el único causante de todos esos males.

Encerrado en su concha de culpabilidad y remordimiento, el Creador apenas es un autómatas que sólo cumple con su trabajo de forma mecánica e invierte su tiempo libre en regodearse en su depresión.

Hasta que un abogado le hace llegar una carta comunicándole la última voluntad de Alicia. En ésta le confiesa que tiene una hija, Sandra. A partir de ese momento, el Creador vuelca su obsesión en recopilar imágenes de las posibles vidas que habría tenido con ella, armando un único collage con lo mejor de cada una, fantaseando con esa vida perfecta que rechazó por su sueño.

Finalmente, inspirado por la idea de que debe dejarle un mundo mejor a su hija, organiza un plan para destruir la Corporación desde dentro. Decide boicotear la seguridad interna para fingir una nueva huida, pero en realidad lo que desea es filtrar años de investigaciones a internet y destapar todas las acciones ilegales que ha llevado la empresa en secreto, con la esperanza de que la humanidad sepa contrarrestar las acciones de la élite.

Pero antes de ponerlo todo en marcha, necesita ver con sus propios ojos y no con una foto calculada por el Programa, a su propia hija.

Ex. Guió literari

Número de página	Código	Elemento	Contenido	Condición	Observaciones	Estado
PANTALLA 01 Habitación Protá	bt01_intro	Texto flotante	El Programa lo ha cambiado todo. Somos los esclavos de una bestia que piensa por nosotros. Son pocos los que saben cómo hemos llegado a esto. Pero yo sí recuerdo la noche en que todo se fue a la mierda.	Automáticamente	El texto aparece en el centro de la pantalla sobre fondo completamente negro.	
			DE SOUZA Aquí, De Souza.			
			OPERARIA Señor, le requieren en el Centro de Seguridad.			
			DE SOUZA ¿Qué ocurre?			
			OPERARIA Alerta de nivel 4 en Zona naranja.			
			DE SOUZA ¿Han avisado a mantenimiento?			
			OPERARIA Seguridad está configurando los permisos de acceso temporal, pero el Supervisor quería informarle.			
	bt01_dialogo01	Diálogo (Retrato y texto en banda negra)	DE SOUZA Entiendo. No envíe a nadie todavía. Dígale al Supervisor que voy de camino al Centro de Seguridad.	Pulsar para continuar.	Tras encenderse la luz del flexo, el texto aparece automáticamente.	
	bt01_info01	Info (Texto flotante sobre personaje)	Debo darme prisa. Me esperan en el Centro de Seguridad.	Pulsar sobre protagonista		
	bt01_info02	Info	Son carcasas vacías de cartón. Según Personal, alivia el stress gracias al Feng Shui o una mierda de esas.	Pulsar sobre libros de estantería		
	bt01_info03	Info	Precioso. Pero me esperan en el Centro de Seguridad y ya llevo tarde.	Pulsar sobre el interruptor	Tras abrirse la ventana la primera vez	
	bt01_info04	Info	1- Umm... creo que se me olvida algo. 2- No puedo irme sin mis cosas. 3- Necesito mi identificación, mi pistola y mi comunicador si quiero salir ahí fuera. Lo pone en mi contrato.	Pulsar sobre la puerta	En caso de que no haya recogido los objetos de la mesa.	
	bt01_info05	Info	¿Pistola y cargador? Listo.	Pulsar sobre pistola	Al coger la pistola	
	bt01_info06	Info	Mi identificación. Sin este código el sistema automático de seguridad me tomaría por un intruso.	Pulsar sobre identificación	Al coger identificación	
					Al coger el Walkie, primero dice en Diálogo la frase 1 y a continuación	
	bt01_dialogo02	4. Diálogo	1. DE SOUZA De Souza entrando en servicio.		frase 2 en	

Ex. Diàlegs



Ex. Storyboard

1	Marca temporal	Nombre y Apellidos.	¿Qué versión has usado?	¿Qué plataforma estabas usando?	¿En qué pantalla te ha dado error?	¿Qué tipo de error has encontrado?	Califica la gravedad del error	Describe qué estabas haciendo y cuál es el error que has encontrado.	¿Qué te ha parecido el juego?	ESTADO DEL ERROR
2								Hay que subir un poco más el título del juego en la pantalla principal para que la composición se centre en "LEVIATÁN" y no en "Pixel Theory."		
3	8/10/2013 3:17:53	Alby	Alfa	PC	Menu Principal	Texto	Es un detallito sin importancia	La música no hace loop.		
4	8/10/2013 3:20:49	Alby	Alfa	PC	En el Menú Principal	Sonido	Es molesto	El texto introductorio sobre fondo negro dura muy poco, apenas se puede leer.		
5	8/10/2013 3:21:38	Alby	Alfa	PC	En la Habitación de De Souza	Texto	Es molesto	La frase de la Operaria "Seguridad está configurando los permisos de acceso temporal" falta terminaría con un punto.		
6	8/10/2013 3:23:09	Alby	Alfa	PC	En la Habitación de De Souza	Texto	Es un detallito sin importancia	En la frase "Aquí, De Souza" falta terminar con un punto.		
7	8/10/2013 3:25:21	alby	Alfa	PC	En la Habitación de De Souza	Texto	Es un detallito sin importancia	Al hacer click sobre De Souza se escuchan varios pasos a la vez.		
8	8/10/2013 3:26:34	Alby	Alfa	PC	En todo el juego	Sonido	Es un detallito sin importancia	Si se pulsa lo suficiente sobre la puerta de la habitación por		

Ex. Tester