

Documento de concepto

“La maldición del anciano marinero”

Versión 1.0.0

08/08/23

Eric Dumortier

Visión general

1.1. Un renglón

RPG en tercera persona de aventuras con elementos de terror y suspenso.

1.2. Un párrafo

RPG en tercera persona de aventuras con elementos de terror y suspenso en el que adoptamos el rol de un marinero. El objetivo del juego es explorar los niveles y completar las misiones que desencadenan las acciones y decisiones de dicho personaje.

1.3. Características principales

- Sumérgete en una cautivadora historia de terror y suspenso basada en el famoso poema de Samuel Taylor Coleridge
- Enfrentate a desafíos mortales mientras luchas por sobrevivir en alta mar.
- Descubre los secretos ocultos detrás del albatros y el barco fantasma que acecha en las sombras.
- Simula escenas de combate llenas de acción y realismo.
- Explora áreas del barco, como la cubierta y la cabina de los tripulantes.
- Encuentra una variedad de personajes interesantes y bien desarrollados.

1.4. Background

"The Rime of the Ancient Mariner" (1798) poema narrativo escrito por Samuel Taylor Coleridge.

1.5. Audiencia y tecnologías soportadas

Está dirigido a un público general interesado en la literatura y la poesía. Debido a su complejidad y riqueza literaria.

El perfil del jugador al que apunta es mayor de 18 años, ambos sexos, interesado en juegos de aventuras y exploración, con una inclinación hacia la narrativa, la historia y especialmente a aquel que disfruta de experiencias inmersivas y emocionales.

Tecnología soportada: Playstation 4 (compatible con Playstation VR) y Xbox 360 (compatible con Meta Quest 2).

1.6. Historia

Primer capítulo:

Nuestro juego se inicia con el ya anciano marinero (nuestro personaje) abordando a un hombre que va a una boda, pidiéndole que escuche su historia. El hombre accede debido a la insistencia del viejo marinero. Su historia comienza navegando al sur, a la tierra de la nieve y el hielo, donde nadie ha estado. Es allí cuando la tripulación a través de la niebla ve un albatros, augurio de buena suerte. De vuelta al norte el albatros, entre la espesa niebla, sigue a la tripulación. Sin embargo, sin razón alguna el marinero dispara al ave con su ballesta. La tripulación se inquieta, culpando al marinero de un futuro desastre. Sin embargo, después de que el tiempo mejora y desaparece la niebla, la tripulación cambia de parecer, felicitando al marinero por su acción, volviendo a la tripulación cómplice del cruel acto.

Segundo capítulo:

La música en la boda suena y el marinero sigue contando su historia: sin marea ni viento el barco no se puede mover, pareciera un barco pintado sobre un océano también pintado, parece que la maldición ha comenzado y así la venganza del albatros.

Sin agua para beber (¡¡vaya paradoja!!) la tripulación vuelve a depositar su ira en el marinero, colgando en su cuello al ave como señal de culpabilidad. Día tras día la desesperación de la tripulación se incrementa, así como el hambre y la sed.

Tercer capítulo:

Comienza con el avistamiento de un barco: “¡Allí! Veo un barco acercándose”, advierte un vigilante. El barco que se acerca, navega sin viento en sus velas y sin marea y nuestros navegantes perciben aterrados que tampoco hay tripulación en este barco fantasma que se acerca. “¡Esperen veo dos!”, advierte el vigilante. Son la muerte y la vida-en-muerte. Estos juegan con los dados la vida de la tripulación, siendo la muerte-en-vida quien gana y como trofeo reclama el alma del marinero. Entonces, la tripulación uno por uno, caen muertos, doscientos hombres y ella deja vivir a su elegido.

Cuarto capítulo:

El marinero, de rodillas en la cubierta, solamente oye una macabra carcajada de la vida-en-muerte y la madera del barco rechinando e hinchándose por el agua; no

quiere levantar la cabeza porque siente la mirada acusadora de sus compañeros caídos. Empieza a mirar hacia afuera del barco donde advierte que las criaturas marinas le hacen compañía; entonces después de recibir el castigo de ver a la tripulación perecer, el marinero cambia de actitud y bendice a las criaturas del mar. Es allí donde el ave que colgaba de su cuello cae al mar como plomada, liberándolo de la maldición. Pero desatando la terrible tormenta, el marinero se encuentra sujeto a las velas intentando que su barco no se hunda. Perdiendo el juicio, no paraba de reír mientras la tormenta sacudía su nave. Allí es cuando empieza a escuchar los gemidos de los tripulantes muertos que empiezan a levantarse, ninguno de ellos habla y están sin vida en sus ojos. Son espíritus buenos que utilizan los cuerpos de los tripulantes para ayudar a nuestro marinero.

Logrando encaminar el barco al norte y cerca del destino el marinero se encuentra solo, es allí cuando aparece un pequeño barco navegando hacia él, siendo rescatado por un ermitaño y su hijo. El marinero luego de ser rescatado ve como su barco se hunde (como barquito de papel) en el mar junto con los cuerpos de sus camaradas. El marinero está obligado a contar su historia donde quiera que vaya, ese sigue siendo su castigo de nunca olvidar lo que pasó por su culpa, para enseñar la palabra de Dios con su propio ejemplo, que debemos amar todas las cosas que Dios creó. El invitado de la boda es un hombre triste y sabio; y contará la historia a otros, entonces la historia sigue y sigue y sigue...

1.7. Arte

En general, el arte del videojuego podría estar diseñado con ambientes cálidos en las primeras partes del juego donde nuestro objetivo sea explorar distintos pueblos costeros, visitar tabernas, juntar monedas e interactuar con distintos personajes. Luego cuando comienza la maldición, utilizaremos un tono oscuro, misterioso y sobrenatural, donde la niebla juegue un papel importante, en ambos casos se intentará crear una experiencia, visualmente impresionante y emocionalmente resonante para los jugadores.

Capturas de distintas escenas del juego:























1.8. Música

Música de orquesta, oscura y tenebrosa para escenas de suspenso y música tradicional marinera para escenas de navegación y regocijo de los marineros, todo similar de la época en que se escribió el poema, sumado a una versión instrumental “The rime of the ancient mariner” de Iron Maiden (1984).

- Versión instrumental principal del videojuego:

<https://www.youtube.com/watch?v=EuLVt-HaPKk>

- Contenido musical de variadas escenas del videojuego:

<https://pixabay.com/es/music/search/barco%20fantasma/>

<https://pixabay.com/es/music/titulo-principal-battle-ship-short-version-1-147173/>

<https://pixabay.com/es/music/suspenso-cinematic-trailer-music-02-cinematic-orchestral-action-trailer-114618/>

<https://pixabay.com/es/music/titulo-principal-pirate-tavern-full-version-167990/>
[ps://pixabay.com/es/music/construir-escenas-pirate-adventures-112150/](https://pixabay.com/es/music/construir-escenas-pirate-adventures-112150/)

<https://pixabay.com/es/music/search/orquesta%20de%20terror/>

<https://pixabay.com/es/music/titulo-principal-vertigo-epic-orchestral-rock-157093/>

<https://pixabay.com/es/music/piano-solo-nocturnal-enigma-166590/>

<https://pixabay.com/es/music/construir-escenas-sophia-trailer-music-no-copyright-121912/>

<https://pixabay.com/es/music/gente-irish-tavern-162997/>

- Efectos de sonido variados:

Tripulación, boda y acciones de personajes:

<https://pixabay.com/es/sound-effects/wedding-bells-35264/>

<https://pixabay.com/es/sound-effects/pirate-arr-2-43856/>

<https://pixabay.com/es/sound-effects/058032-pirate-quote-44325/>

<https://pixabay.com/es/sound-effects/coin-drop-39914/>

<https://pixabay.com/es/sound-effects/fist-punch-or-kick-7171/>

Ambiente y naturaleza:

<https://pixabay.com/es/sound-effects/sea-and-seagull-wave-5932/>

<https://pixabay.com/es/sound-effects/seagull-2-89447/>

<https://pixabay.com/es/sound-effects/sea-ambience-17180/>

<https://pixabay.com/es/sound-effects/soft-rain-ambient-111154/>

<https://pixabay.com/es/sound-effects/epic-storm-thunder-rainwindwaves-no-loops-106800/>

Terror y misterio:

<https://pixabay.com/es/sound-effects/heart-beat-137135/>

<https://pixabay.com/es/sound-effects/jump-scare-1-66858/>

<https://pixabay.com/es/sound-effects/haunting-50467/>

<https://pixabay.com/es/sound-effects/haunted-ghost-ship-77461/>

<https://pixabay.com/es/sound-effects/ghost-whispers-6030/>

<https://pixabay.com/es/sound-effects/horreur-de-wav-ghost-n-7-31162/>

<https://pixabay.com/es/sound-effects/possessed-laugh-94851/>

Justificación

Surge la idea de “la maldición del marinero” inspirándome en el poema “The rime of ancient mariner” de Samuel Taylor Coleridge y su versión musical (mismo nombre que el poema) compuesta por la banda inglesa Iron Maiden, realizada muchos años más tarde de la escritura del poema de Samuel, sintiendo curiosidad de como quedaría esa gran obra adaptada a un videojuego de rol. En la materia hemos consumido grandes autores filosóficos y sentí que el videojuego que debo proponer debe tener una esencia similar, como creador cultural que intento ser. Respecto a los personajes principales del videojuego, el marinero debe tener una apariencia desgastada y misteriosa, la vida-en-muerte debe ser un personaje misterioso y poderoso, con una figura esquelética y una voz estridente; lleva un dardo donde decide quién muere y quién no; y también un espejo para reflejar a sus futuras víctimas como muertos. El arte y la música pueden tener matices opuestos en el juego para distintas situaciones de suspenso o de tranquilidad, pero en su mayoría los tonos oscuros de arte y tonos menores de su música estarían presentes. Su narrativa aborda temas como la culpa, la redención, la venganza e intenta dejar un mensaje positivo en cuanto a la valoración del ser humano sobre la naturaleza. Intenta abocar conceptos vistos en la materia como la ética (el asesinato del albatros), los efectos de los videojuegos sobre los usuarios (como el usuario reacciona a la temática del videojuego y que conclusiones saca de acuerdo a la forma de presentar el videojuego) y la relación real-virtual (como el usuario puede separar una de otra dejando en claro que es sólo una historia ficticia).

La etapa de producción; donde el diseñador del videojuego trabaja en una idea, la desarrolla, elige las estructuras, los lenguajes, las funcionalidades, las estrategias, la estética del producto (“quién dice...”), circulación; momento en que se desprende del productor y se pone a rodar en la comunidad (“qué y porqué medio...”) y recepción; donde está la incógnita de qué puede hacer el

usuario con el mensaje (“a quien y con qué efectos”) están presentes en el videojuego; pero sólo será efectivo si el videojuego tiene el éxito previsto, o sea cuando el uso se hace masivo.

Citando algunos de los escritores de la materia podemos deducir lo siguiente: según Barbero (2003), quién ha señalado a los videojuegos como una herramienta para potenciar la construcción de identidades, la expresión cultural y la manera en que los medios han influido en el origen y circulación de la cultura popular; dicha circulación del videojuego puede dar a conocer a los más jóvenes usuarios una obra literaria que puede llegar a despertar su curiosidad por las bellas letras, por lo tanto en relación a lo estudiado en la materia se puede concluir con que el videojuego es contrario a la promoción de la incultura juvenil.

El sociólogo francés Roger Caillois (1958) desarrolla una clasificación de los juegos según las motivaciones que pueden encontrar en ellos los usuarios. Si aplicásemos a nuestro videojuego podemos clasificarlo en la categoría de *mimicry* (en inglés mimesis), o simulación, la cual trata de representar a algunos personajes ficticios y obrar según sus configuraciones en el juego. Además del modo de involucramiento que pretenda el diseñador del jugador, también puede ofrecerle grados de participación (Begonia; 2008) para poner su impronta en el videojuego. En este caso participación transformativa, donde el usuario no solo selecciona los contenidos propuestos por el autor, sino que puede transformarlos; el autor propone y el jugador dispone.

Según Jenkins (2008) quién destaca el potencial de los videojuegos como herramienta de educación y capacidad de moldear al usuario; “La maldición del marinero” invita a la audiencia a la reflexión y el pensamiento crítico sobre nuestra relación con el medio ambiente y como nuestras acciones pueden tener consecuencias imprevistas. La audiencia encontrará un videojuego inmersivo donde se pueda conectar con las emociones de los personajes.

La audiencia destinada para este juego es mayor a 18 años, se puede decir que una amplia brecha generacional puede disfrutar de jugarlo, partiendo desde una edad donde la persona ya esté lo suficientemente madura como para asimilar de la mejor manera los mensajes del videojuego.

Cabe destacar que el videojuego no se posiciona sobre conflictos sociales actuales y se cuida de no perpetuar estereotipos o prejuicios; no tiene rasgos violentos que buscan humillar a otros sujetos por su género, etnia o condición social.

Según Levis (1999), existe una falsa idea de que el atractivo de la tecnología es capaz de asegurar la aceptación de cualquier innovación técnica al margen de la utilidad de las aplicaciones o el interés de los contenidos y usos propuestos. Por lo que no quiere decir que el atractivo tecnológico del videojuego resulte beneficioso o útil para todos los usuarios.

Bibliografía:

- Jenkins, Henry (2008) Convergence Culture. Paidós, Barcelona.
- Barbero, Jesús Martín (2003) La Educación desde la Comunicación. Grupo Editorial Norma, Bogotá.
- Levis, Diego (1999) La pantalla ubicua. La Crujía, Buenos Aires
- Caillois, Roger (1958) Teoría de los Juegos. Seix Barral, Barcelona.
- Gros, Begonia (2008) Videojuegos y aprendizaje. Grao, Barcelona.