



# Videogame Design and Writing of a Complete Project

Jesús Otero Benítez

Final Degree Work  
Bachelor's Degree in  
Video Game Design and Development  
Universitat Jaume I

July 30, 2022

Supervised by: Sven Casteleyn





To my family, who always supported me and my decisions





## ACKNOWLEDGMENTS

I would like to thank my TFG tutor, Sven, for his patience and advice. As well as my friends and my partner for listening to my ideas and giving me much needed feedback.



## ABSTRACT

This document presents the final report for the Video Games Design and Development Degree Final Project by Jesús Otero Benítez. It describes the development and design path of a third-person exploration and action videogame with the provisional title "Walker". It is an exercise that aims to explore in depth what it means to carry out design and worldbuilding work. A performance that seeks to awaken the player's curiosity and interest in the game.



# CONTENTS

<b>Contents</b>	<b>v</b>
<b>1 Introduction</b>	<b>1</b>
1.1 Work Motivation . . . . .	1
1.2 Objectives . . . . .	2
1.3 Related Subjects . . . . .	2
1.4 Environment and Initial State . . . . .	3
<b>2 Planning and resources evaluation</b>	<b>5</b>
2.1 Planning . . . . .	5
2.2 Resource Evaluation . . . . .	5
<b>3 Study and Design</b>	<b>9</b>
3.1 Games study . . . . .	9
3.2 Mechanics . . . . .	13
3.3 Travel journal . . . . .	18
3.4 Settlements . . . . .	20
3.5 Map interaction . . . . .	23
3.6 Menu Flow and UI . . . . .	24
3.7 Visuals . . . . .	28
3.8 Artificial intelligence . . . . .	30
3.9 Story . . . . .	32
<b>4 Work Development and Results</b>	<b>33</b>
4.1 Work Development and results . . . . .	33
<b>5 Conclusions and Future Work</b>	<b>37</b>
5.1 Conclusions . . . . .	37
5.2 Future work . . . . .	37
<b>A Bibliography</b>	<b>39</b>



# INTRODUCTION

## Contents

---

1.1	Work Motivation . . . . .	<b>1</b>
1.2	Objectives . . . . .	<b>2</b>
1.3	Related Subjects . . . . .	<b>2</b>
1.4	Environment and Initial State . . . . .	<b>3</b>

---

In this section I would like to share a bit of my experience with the industry, and why I have chosen this artistic and narrative field despite being an engineering student.

## 1.1 Work Motivation

There are few games that could be categorised as "universe-free". And by universe I mean anything that could be classified as an environment in which a game takes place. Neither the oldest ones, such as the classic Pong, which is still a simulation of tennis; nor the most minimalist ones, such as Super Hexagon, where the "survival" of the triangle we handle can make us empathise with that little figure. I have spent my childhood absorbing and enjoying these worlds, their stories, their characters... And looking back, with the new knowledge that I have acquired in my studies, you can see patterns and rules that make a title stand out or not. And the fact is that these worlds and stories have been created to serve as a scenario for the player, and this interaction is vital to be able to enjoy a videogame as it should be enjoyed. Today, after some 50 years in the industry, we can find games of all kinds, and with it a wide range of experiences. And this is where I start to ask myself "what makes a world interesting? After my time at university I have discovered that I enjoy telling stories, and I have attended many talks and speeches by fantasy and fiction writers who often give many guidelines for designing

an environment that you want to explore. So, I wanted to transfer the guidelines I myself have written about world design to the field of videogames. Designing mechanics, environments, challenges and everything you would expect from a fantasy world. And, of course, write a story.

## 1.2 Objectives

- Design a game and all its mechanics, as well as its story, chapter division. Detail the entire game system, characters and all relevant aspects as far as possible as if it were the work of a Game Designer.
- Develop the main mechanics that define the game as an example and placeholder for an in-depth implementation of the game.
- Design a complete level that exemplifies what could be the final result of the proposed design.

## 1.3 Related Subjects

With this project i wanted to test my abilities on game design and narrative design. My favorite subjects during this years were those about creative design and I tried to make use of all that knowledge to create an interesting game design that I would try to develop as an exercise to improve my development skills. The subjects more related would be:

- Visual culture and mass media. With this subject we had made the first steps into creative design and thinking. We learnt about vision flows, rhythms and the structure of a good story.
- Hyper media narrative and video game analysis. This was a very big step forward. During this classes we learned about documents and correct ways to put on words ideas and thoughts. I enjoyed this creative exercises, and it turned me into narrative design.
- Video game conceptual design. Not as much focused in the creative thinking, but crucial for learning how to come up with an interesting and comfortable experience for the player. We learned a big amount of details that makes for a fresh and smooth gameplay.

This three subjects made an impact in me such that now this is my goal, to design and create interactive experiences for people of my kind.



## 1.4 Environment and Initial State

I frequently find myself wandering through the levels of a game with an urge to discover. To know and find out what the next fight, the next area or the next character has to offer. The same interest that one might feel when reading a book, contemplating a painting or watching a film. And all of these have in common that aspect of creativity, of being able to imagine realities and ideas to bring a work into the world. But we also find in all of them a technical element that is crucial for these creations to succeed. You can't just write, paint or direct in any way and expect the result to be good or enjoyable. This is why the field of game design interests me so much. Being able to deliver an immersive and entertaining experience is not an easy challenge at all, and it was something I was looking forward to face. The first steps were to collect and study all kinds of informative documents about level and story design. From talks by experts in the field, such as the Naughty Dogs design team, to online classes by renowned fiction writers and game writers. From this preliminary study, I came up with a series of conclusions that I summarised in rules about world and game design. With these rules, I start looking for an idea, a first flame that could become something bigger. I tried to apply some marketing and production to this search, focusing on what made the big hits of the last five years special or popular. And finally I came up with an interesting concept. Among these blockbuster titles, there were a couple of concepts in common: mechanics at the service of a world and "sandbox" (open world). Discussing with some friends about the Sandbox phenomenon, the debate turned to a question that ended up giving me the main idea: "what does it mean for a world to be alive?" Obviously, this refers to the ability of a fictional world to feel alive, that its characters and environments are more than just a decoration. However, I decided to take it a step further: "What would a literal living world be like?" That was the trigger for the whole idea. A world of my invention translated into a videogame. I then started writing and designing stories and mechanics that have taken countless twists and turns, which I talk about in depth in this document.



# PLANNING AND RESOURCES EVALUATION

## Contents

---

2.1	Planning . . . . .	<b>5</b>
2.2	Resource Evaluation . . . . .	<b>5</b>

---

## 2.1 Planning

The following is a diagram of the tasks that I have ended up following in the development of this work. As can be seen, the writing process is the longest of all. Although the main idea was firm and consolidated, transferring the world to a videogame and telling a story through its mechanics was not an easy task. I discarded many ideas and many stories that were already advanced. Some of them for being too complex, and others for not being interesting enough. (see Figure 3.5)

## 2.2 Resource Evaluation

About the resources I have been able to use, I can list the specifications of my current laptop, which I used for this project. I can list the tools I have used too.

- CPU IntelCore i5-6600
- GPU Nvidia GTX 970
- RAM 8GB

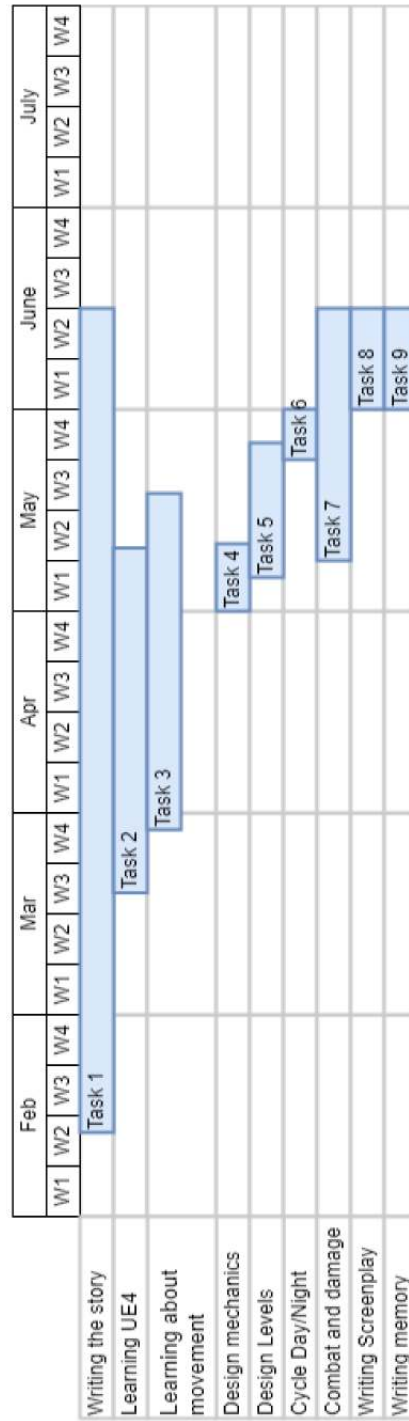


Figure 2.1: Gantt chart (made with diagrams.net)

## Tools:

- Unreal Engine 4.26
- Blender
- 3dsMax
- Google Drive
- Word
- diagram.net

## Assets:

- Procedural Nature
- Advanced Locomotion System
- SyFy Landscapes
- Paragon Assets
- Day Cycle 2.0
- Foliage megascan
- diagram.net



## STUDY AND DESIGN

### Contents

---

3.1	Games study . . . . .	<b>9</b>
3.2	Mechanics . . . . .	<b>13</b>
3.3	Travel journal . . . . .	<b>18</b>
3.4	Settlements . . . . .	<b>20</b>
3.5	Map interaction . . . . .	<b>23</b>
3.6	Menu Flow and UI . . . . .	<b>24</b>
3.7	Visuals . . . . .	<b>28</b>
3.8	Artificial intelligence . . . . .	<b>30</b>
3.9	Story . . . . .	<b>32</b>

---

### 3.1 Games study

To begin with, I tried to understand what I was looking for. I started by breaking down the negative and positive aspects of some of the most famous worlds in the videogame industry. Specifically, titles with similar elements to what my story was trying to transmit.

I started by making a selection of titles with the same characteristics as my concept. I needed games with exploration, puzzles, NPC interactions, side quests, relevant stories and interesting mechanics. They all have combat too, which is not a very important aspect of my game, but it helped understanding what makes a combat interesting.

With these elements, I begin to define the mechanics and how they will intertwine with each other around the core of the game. I have tried my best to keep the world

and its rules in the center of everything. Puzzles, characters, enemies... Even plant life, I made everything dependant of the Walkers. Figure 3.1 - 3.5.

With this I now have enough examples to specify the game concept and summarize all the elements that conform the structure of the game.

### 3.1.1 Final Game Concept

Walker is a single player, third-person action-exploration game in which the player is tasked with gathering information about the environments in which the game takes place. Advancing in his investigation makes the game evolve and its story is revealed step by step. To meet this challenge, the character will have at his disposal a range of tools that will be enriched as progress is made. These tools can be used to move around the map, alter the environment or gather useful information. They can also be used to defend and attack when required. Each environment has its own unique characteristics (fauna, flora, events...) and the protagonist will have to adapt and understand them as best she can to succeed and help his people survive. Quests and discoveries are rewarded with information about the game's unique world, and the story is progressively developed and conveyed.

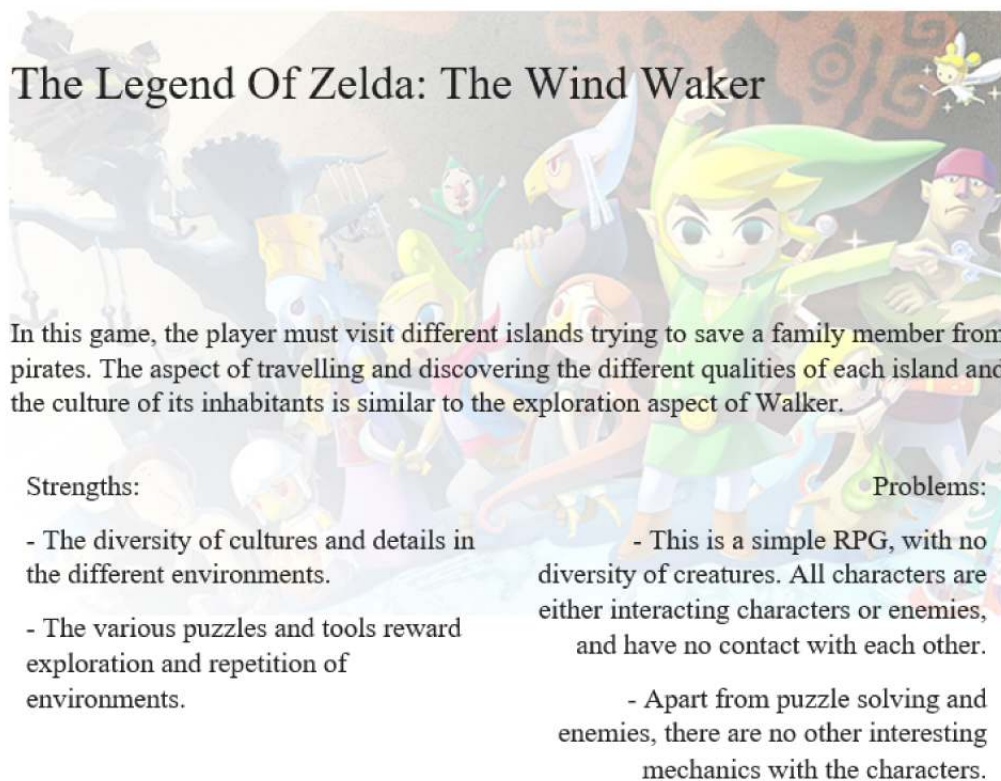


Figure 3.1: Legend Of Zelda: The Wind Waker



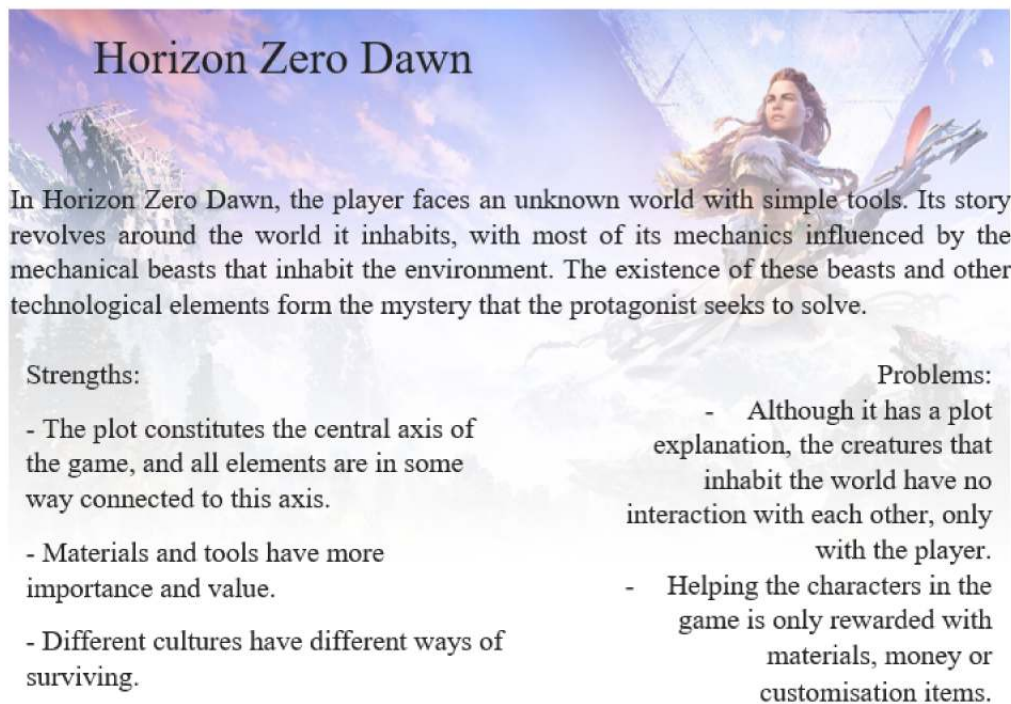


Figure 3.2: Horizon Zero Dawn

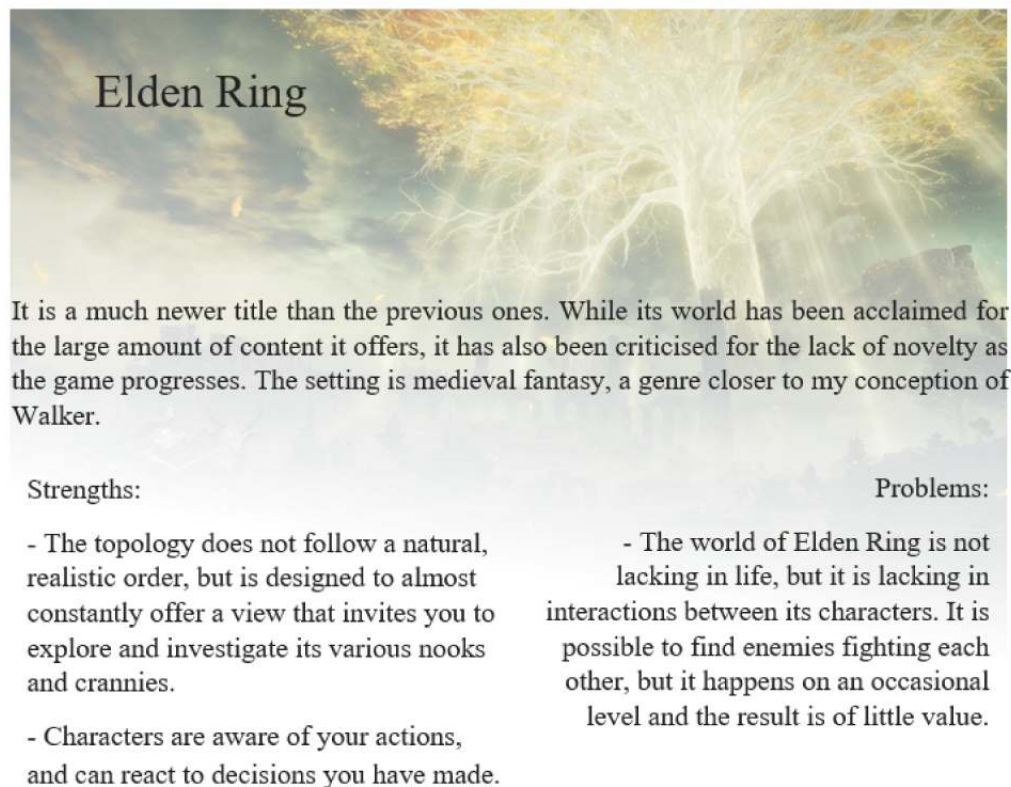


Figure 3.3: Elden Ring

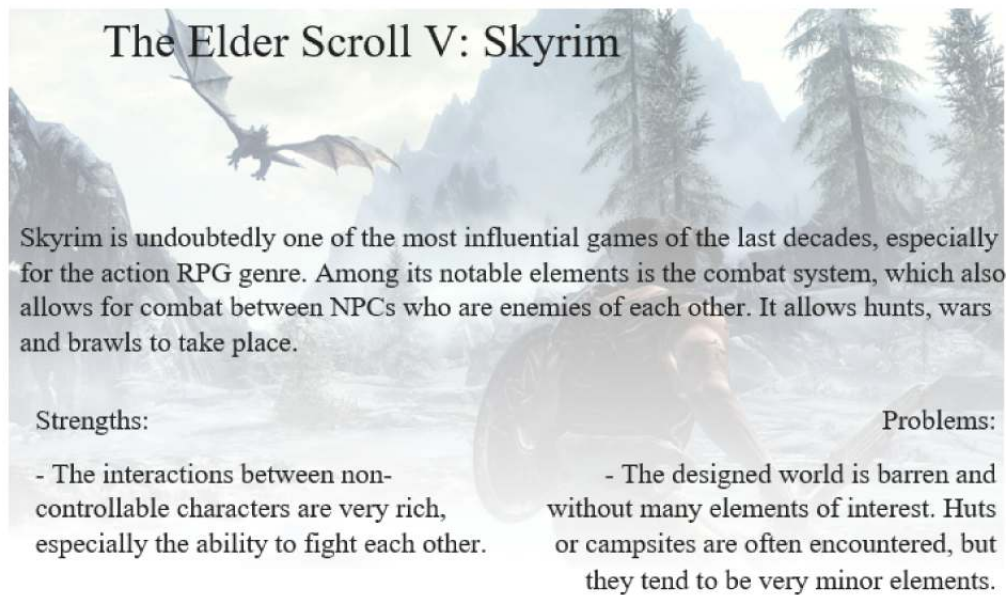


Figure 3.4: The Elder Scroll V: Skyrim

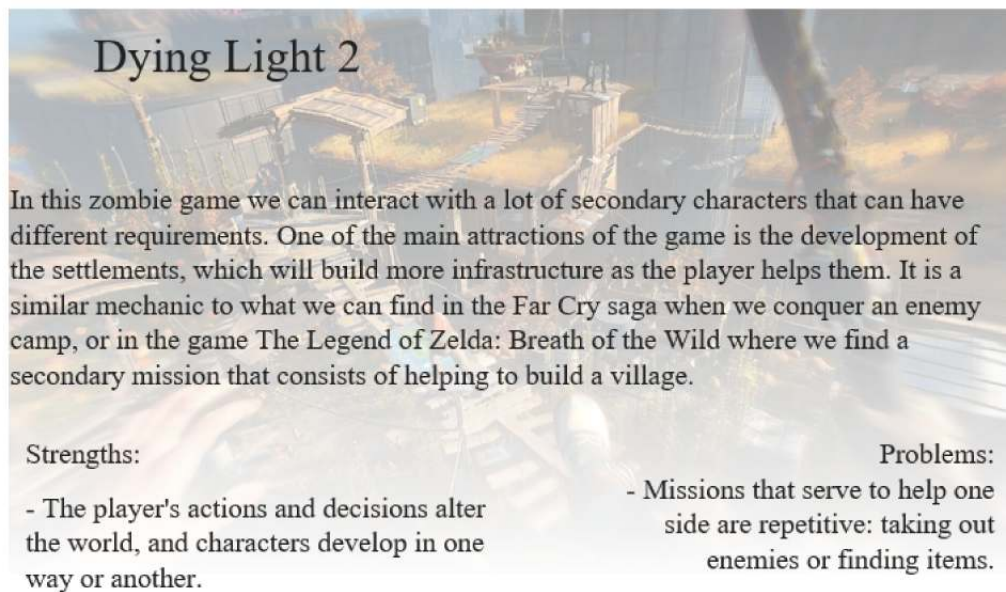


Figure 3.5: Dying Light 2

## 3.2 Mechanics

As I made clear in the first section of this document, the work to be done focuses on the complete design of a game of a certain size. A series of mechanics and integrations are necessary that must be cohesive with the environment that has been devised and designed. This is why I will summarise below the objective and context of the game in order to better understand the design decisions that have been made. In the appendix to this document, all aspects of the world and the story that is intended to be transmitted are explained in full detail. In Walker, the protagonist is tasked with exploring and investigating exotic islands in order to find out their habitable potential and, in the process, discover the origin of these mobile islands. This will require 3D movement mechanics, the ability to collect and study items such as plants and materials, interaction with moving elements (puzzles) and the introduction of enemies and a simple combat system.

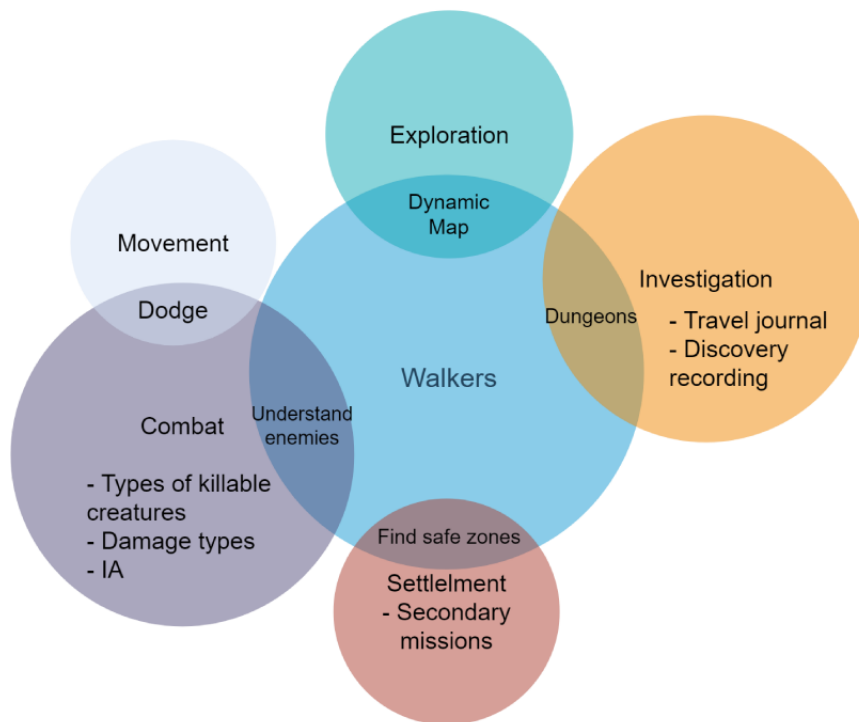


Figure 3.6: Mechanics chart (made with diagrams.net)

- Movement:

The character has the ability to move on foot through the various terrains, as well as being able to negotiate obstacles and elements that might block the way or even offer new paths (ledges or chasms). He can also swim, but only on the surface.

You will also have three different speeds to increase immersion: walking, running and sprinting. While aiming or observing, you will only be able to run. Of course, you will also be able to jump, and to avoid dangers it will have a dodge.

- Walk/Run/Sprint
- Jump
- Climb
- Swim
- Dodge

When talking about movement, the opportunity can be taken to explain what the energy system consists of. It is the amount of effort the character can make before she is exhausted. The different types of movement consume this energy to a greater or lesser amount. Swimming consumes energy slowly, as does running. However, dodging and climbing are efforts that require more energy. While climbing, it will be necessary to take breaks at footholds to recover energy. If there are none nearby, they can be placed from the inventory if available.

As time progresses, the amount of maximum energy will decrease. A certain amount can be recovered with water and food, but it will always be necessary to be able to rest the character properly. Thus, it is possible to keep the protagonist on his toes for several days in a row, but his performance and health will be affected.

- Combat:

The essential and unique item available to the player to inflict damage is a bow that the protagonist always carries with her. She can use it to eliminate enemies or interact with the environment (activate mechanisms or make things fall). The amount of time the bow is drawn will influence the speed, power and range of the arrow.

- Aim
- Draw bow
- Fire arrow
- Change damage type
- Use tool

- Tools and objects:

There are two types of usable items: tools and objects.

Objects are instant-use items with a very specific use that only affects the player and their surroundings. These include food, concoctions, bandages... These items are consumed with their use.

- Water.  
It is needed to refill from a water source. It grants energy.
- Food.  
All food items can be consumed, but their effects depend on a number of parameters. They grant an amount of energy and health.
- Concoctions.  
They are made the same way as food, but are classified different because they can grant special effects, such as extra damage on combat or extra energy. They always imply a certain amount of the magic material of the game (Walker's blood).
- Bandages.  
Craftable item. It grants a big amount of health points.

- Controls:

Tools are items that are unlocked as the game progresses and give the player new ways of interacting with the environment. They are not consumed by their use unless they have a specific number of charges and this is indicated.

- Grappling hook.  
This tool consist of a hook attached to a rope, and it can be used to reach a difficult point in the map or reaching a distant object. It can attach itself to any wooden surface or any small surface around which it can wrap itself. The environmental elements on which it can be used will be hinted at with white scratch marks on the dark wood to clarify the purpose. Once attached, the character can move freely or pull the rope, moving it towards the other end if it is attached to an immovable surface. To perform any other action, she must first stop using the hook.
- Smoke bombs.  
They can be used to distract or reduce the field of vision of a potential enemy. They are consumed.
- Spikes.  
They can be thrown to the ground to make it difficult and harmful, what makes some beasts to retreat.
- Net.  
It consist of a net made out of rope that can be thrown to catch small beasts or stun them for a small time. With this, tiny creatures can be captured for the character to investigate them, or it can be used as a useful way to stop and enemy and make a combat easier.

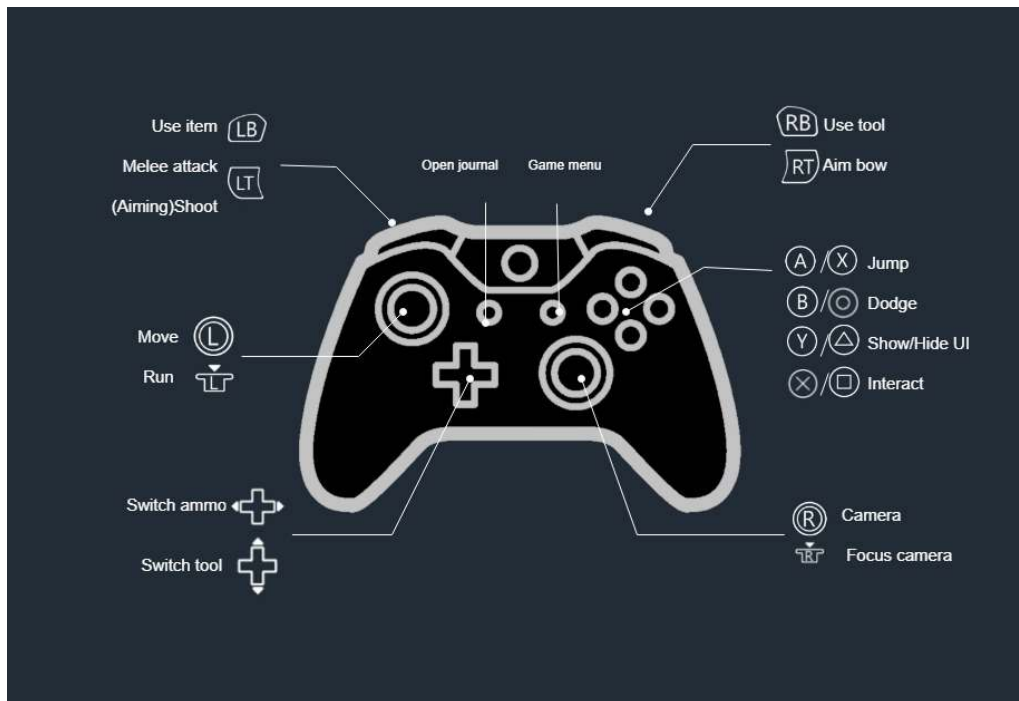


Figure 3.7: Mechanics chart (made with diagrams.net)

Having clarified the character's controls, their layout should also be intuitive and simple. As for the use of controllers, the game menu would show an outline of the distribution of the controls.

Third-person action games tend to be easier and more comfortable to play with a controller because of the ability to move the character more freely and the accessibility of the buttons, which allows for quicker decisions when needed.

For this particular case I decided to make the crosshair work for navigating the inventory of tools and objects. As there are only two types of consumables, it is easy to remember that each direction is used for only one type of consumable.

The button to use the tools is placed next to the aiming button as some tools, such as the grapple, require aiming. Thus, the right side of the front buttons of the controller is dedicated to "aiming something".

As for the PC controls, the buttons for using objects would be Q and E. These two keys are the closest to the classic WASD that would be used to move the character, and make the skills more accessible. The SPACE and ALT keys will be used for jumping and dodging respectively. Jumping will be a regular action in the game, while dodging will be necessary only in dangerous moments, so SPACE will be used for jumping as it is more accessible due to the disposition of the hands. Both movements are instantaneous and similar, so their keys are close as well.



For running and crouching, SHIFT/L will be used to accelerate and pressing ALT without moving the character will make the character crouch. Running or jumping will cause the character to stand up automatically.

To choose objects and tools to use, the mouse wheel will allow you to choose an object, while choosing a tool is done by holding down the E key and then rotating the wheel. The use of tools (E key) is not instantaneous as it requires aiming in some cases. Therefore, in contrast to the joystick controls, the E key equips or unequips a tool. So if the player wants to throw the hook, he must first find it, equip it and then aim with the mouse.

Of course, aiming and throwing with the mouse will be the typical Click/Right + Click/Left.

- Exploration:

Fundamental element of the game. The player can and must make an effort to try to understand the place where he is. He will be able to collect objects that provide information to get to know the place. Getting several samples of a fruit gives the necessary information to know if it is edible or not, and something similar happens with the rest of the elements that can be investigated, which can be classified into materials or consumables.

- Pick up items
- Spyglass

- Investigation

This section would be a continuation from the previous one. Once you have found a new material, a new zone or similar, the player can use the travel journal to draw a conclusion about the new discovery. For every element of the game, there is an empty page in the travel journal. There will be sections to be filled with the information. For an animal it would be like dangerous/tameable, type of diet, animal group... Filling this blank spaces will make the player progress in the knowledge of a region, and one it reaches certain points, a new settlement can be created.

- Travel journey
- Walker progression

I will explain some details about this mechanics ahead.

- Map

Leaving aside the player mechanics, a number of "passive" mechanics will also be necessary to make the world interesting.

- Puzzle system: artificial structures or elements that challenge the player's intellect. These interactions and rules need to be defined so that there is no hesitation in solving them.
- Time system: the world has a day and night cycle that can also cause changes to the map and its elements.
- Moving elements: in addition to the elements that the player can move, the map itself has movement. Creatures' movements cause periodic movements of terrain elements, such as the formation of hills or valleys that last only a few hours, or crevasses that are only passable at certain times in the cycle of the beasts.

### 3.3 Travel journal

As I explained in the previous section, the journal is one of the most important parts of the game. The idea is to check on it from time to time to record some of the new and interesting advances you have made. Filling out this information about each element will contribute to the knowledge of the walker. The tricky thing here is that the answer does not need to be correct.

Following the previous example, this entry will make the same progress in the investigation. The name does not have any impact. The difference comes when the people who needs this information has to use it. The more accuracy in the journal, the bigger and healthier will be the village. That translate in more secondary missions and more things to do with their citizens. There are three types of entries: food, material and creature. Each one has their own template.

- Food
  - Type(vegetable/meat)
  - Name
  - Walker
  - Edible(yes/no)
  - Needs cook(yes/no)
  - Other consumers(List of creature names)
- Material
  - Type(plant/mineral/body part/treated)
  - Name
  - Walker
  - Use(medicine/hard/bendable/water-resistant)
  - Needs treatment(yes/no)



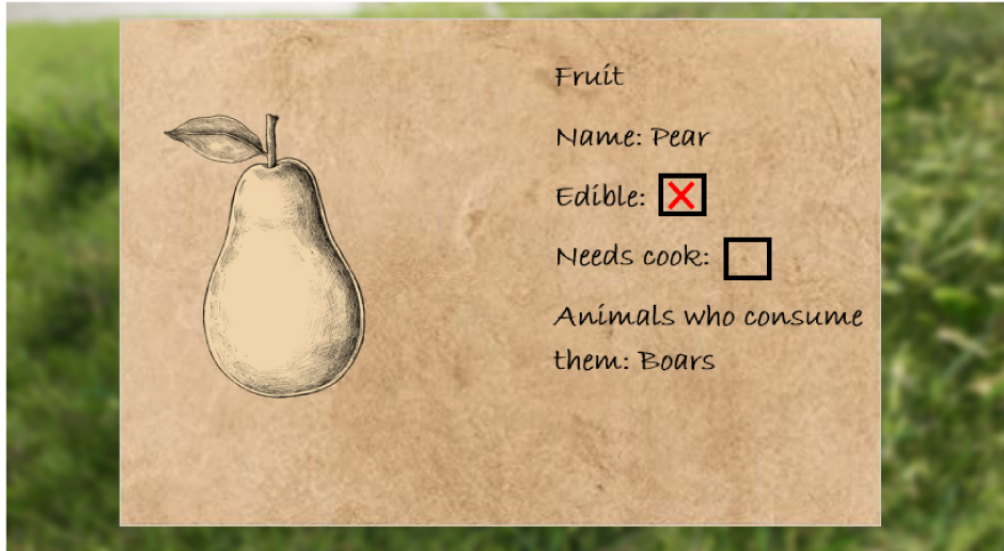


Figure 3.8: Example of food entry correctly filled in

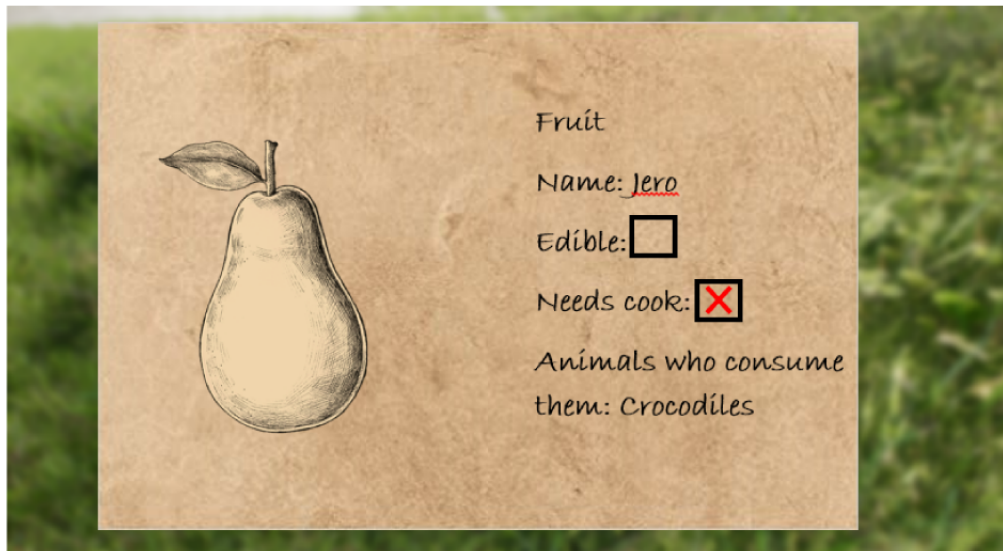


Figure 3.9: Example of food entry poorly filled in

- Creature
  - Name
  - Walker
  - Size (small/medium/large)
  - Danger(dangerous/harmless)
  - Damage(bludgeoning/slashing/piercing/none)
  - Diet (carnivorous/herbivorous)
  - Social(pack/alone)
  - Tameable(yes/no)

The travel journal has some pages dedicated to draw a map of the walker. Just exploring and discovering new zones will unlock the different parts of the map. At any time, the player can mark a point in the map, giving it a name, and automatically a new page appears in the journal. It has the name player wrote and he can add there whatever he wants to remember about that place. It can be used to remember important things. For example, a temple can be marked with the words “check bell when sunrise”. The symbols that can be placed are numbers, some icons and letters, so the player can take quick notes about passwords or other interesting things. The only parts of the notebook that the player can’t control are the “ancient discoveries” and the mission log. Whenever the player makes some progress in the story, relevant information will appear in the “ancient discoveries” section. It has no personalization.

The objective of this mechanics with the journal is to introduce a more personalized experience. The understanding of the game creates progress in the game, and the player creates his own “guide”, with his unique way of understanding things.

### 3.4 Settlements

Progress in the travel log, as I said, directly affects the development of civilisations that can settle in a region. This progress advances with the study of the environment and the introduction of information in the notebook. To explain this in more detail, I will give a simple example.

Each Walker has a series of milestones that the player has to fill in the journal. The sum of all the characteristics of animals, minerals, plants and geographical features that the player has walked through is the total research points of a Walker.

If Walker A has a single type of fruit with 3 characteristics, a single animal with 3 other attributes and has a total of 4 recognisable areas, the total points to fully research this walker would be 10. Filling in these 10 attributes in the diary means that 100 percentage of the Walker has been researched. However, with the exception of the terrain, it is possible that the information entered is wrong. Thus, it could be the case that you have investigated 100 percentage of a Walker, and yet you have only progressed 40 percentages correctly.

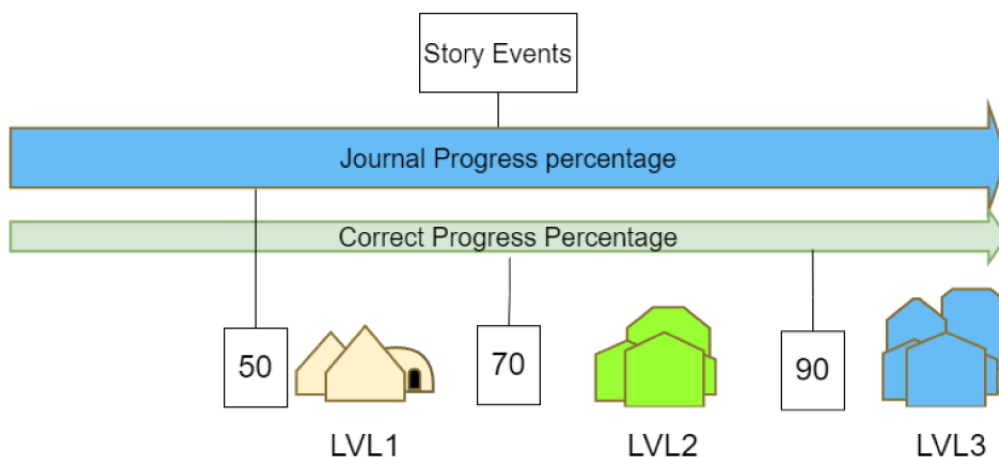


Figure 3.10: Made With diagram.net. Once a settlement has been created, its development depends on how much of correct information about the Walker the player has found "

These numbers are the ones that settlements will take into account when developing. A settlement arises only when 50 percentage of a walker's points have been filled in. The correct percentage is not taken into account for its creation. However, for a settlement to progress it has to meet a specific percentage correct. Thus, a village at level one will not be able to progress to the next level unless correct data is added to the journal and corrected. Figure 3.5

Different levels of a settlement unlock new quests, items and areas. Figure 3.6

When talking about settlements, it is also useful to talk about their inhabitants. Most of their characters are not interactable, they will only simulate behaviour in the village with simple animations. However, they will play an important role. In the table of interventions in their village, among other more generic lines, there are also lines of dialogue in which they can give clues about a problem in the village. For example, if a fruit has been wrongly labelled as inedible, they may be heard spontaneously saying "Those fruits look edible" or "Well, if they think they're poisonous, more for me".

There are other NPCs, however, whom you can interact with. These are characters who have a quest to offer or items to trade. When having a conversation with these characters, we will have additional options to ask questions about the environment and try to find out something interesting or useful. Speaking of the trading system, in this game would make no sense to have a currency system. Every NPC who can trade with the characters has some priorities, so he gives every item a certain valor. He won't accept a trade where the valor of his offer is too much bigger than the player's. In the desert, water has so much valor than in other regions.

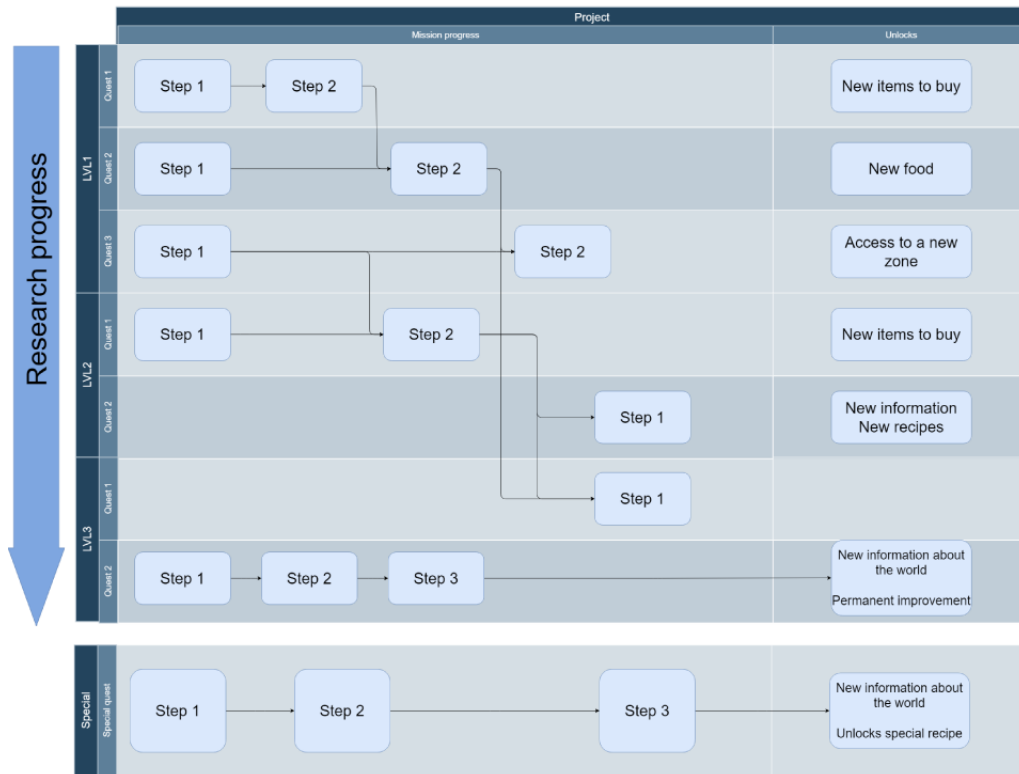


Figure 3.11: Made With diagram.net. Example of quests system for each settlement"

BARK SHEET Settlement Dessert				
Citizen	Line	Asset_ID	Char count	Notes
Citizen Female Child	I don't like this Walker, is too hot.	CIT_FEM_CHI_DES_1	37	
Citizen Female Child	Today I touched a very fluffy animal.	CIT_FEM_CHI_DES_2	37	Dessert Animal 1 Danger Wrong
Citizen Female Child	What do you do with that bow?	CIT_FEM_CHI_DES_3	29	
Citizen Female Child	I don't like sand. It's irritating and it gets everywhere	CIT_FEM_CHI_DES_4	57	
Citizen Male Child	I don't like this Walker, is too hot.	CIT_MAL_CHI_DES_1	37	
Citizen Male Child	Today I touched a very fluffy animal.	CIT_MAL_CHI_DES_2	37	Dessert Animal 1 Danger Wrong
Citizen Male Child	What do you do with that bow?	CIT_MAL_CHI_DES_3	29	
Citizen Male Child	I don't like sand. It's irritating and it gets everywhere	CIT_MAL_CHI_DES_4	57	
Citizen Female Adult	Thanks to the Riders for the new land	CIT_FEM_ADU_DES_1	37	
Citizen Female Adult	Yeah, i have tried them. They didn't do much to me actually	CIT_FEM_ADU_DES_2	59	Dessert Fruit 1 Edible Wrong
Citizen Female Adult	I like how stable is this Walker.	CIT_FEM_ADU_DES_3	33	
Citizen Female Adult	May the Riders guide your steps	CIT_FEM_ADU_DES_4	31	
Citizen Male Adult	There is not enough water for everyone here, we are going to have problems.	CIT_MAL_ADU_DES_1	75	Dessert Water sources < 4
Citizen Male Adult	I found a way down that big crack, but it seems pretty dangerous	CIT_MAL_ADU_DES_2	64	Dessert Dungeon 3 not discovered
Citizen Male Adult	Thaks to the Wises for using their powers for us.	CIT_MAL_ADU_DES_3	49	
Citizen Male Adult	May the Riders guide your steps	CIT_MAL_ADU_DES_4	31	

Figure 3.12: Bark Sheet example. A Bark Sheet is a table that cotains phrases and other voice interactions that the characters say. They are called like that because they are used to summarize "what the characters are able to bark"

## 3.5 Map interaction

The player can interact with the map in three ways. The first one, being the most important one, is the creation of settlements. Once the investigation has reached the “habitable” level, the player can select a place in the Walker and send its information to his friends. Once the first citizens arrive, they can start asking for some favours. The first ones will need mostly information about their new home. If the information provided by your journal is correct, the population will rise rapidly, and there will be plenty of food and materials for the player too. The second direct interaction comes with the day/night cycle. Many events has different conditions, like the time of day, using certain angle. . . The character can rest to change the time of day so there is no need to wait the entire cycle before trying something. But there are some condition for starting a campfire:

- It has to be a safe zone, so the player can’t camp anywhere. If the area is known as a dangerous zone or it hasn’t been explored enough yet, it would be reckless to camp there.
- The time will count as passed, so the character can’t be in the verge of dead or too ill-fed.

During this campfires the player can try cooking some food, testing some new combinations or just known dishes. This also heals the

The third interaction with the map are the puzzles and dungeons. As the story suggests, the Walkers are colossal beasts created and inhabited by humans for centuries. The previous habitants carved and designed cameras and puzzles easy to resolve for other humans. The objective of this barriers are to avoid animals or enemies to open or make them useless. Investigating and solving this ancients structures can unlock new information, new routes, new areas or even new tools for the player to use. The mechanics of this tests are not complicated:

- - Movable objects: there are two types of movable objects. The largest ones can be pushed over the floor. The small ones can be taken and carried, but only one at a time.
- - Levers and buttons: the levers can make things happen, like turning a statue or opening a gate. The buttons can be pressed by standing on them or putting a big object over them.
- - Bow and arrow: the arrows can be used to cut ropes or interacting with wooden objects. Like stopping a wooden wheel spinning for as long as the arrow can handle.

With this elements is possible to create many small riddles.

## 3.6 Menu Flow and UI

### 3.6.1 Menus

There are two menus that the player can use during the game. The main menu is the standard "pause", where the players can decide on technical specifications of their gaming experience. It contains options for sound, graphics, controls and exit. When used, the game freeze, and it is absolutely external to the immersion, something important because the second game menu is not.

The second is the journal. This menu is, as commented previously, one of the most important parts of the game. I have talked about two of its more important sections (the map and the research), so now is time for the other half.

#### Inventory

In this section of the journal there is a grid with every material and object collected. Its size is limited, so one it is full of objects it can storage nothing more. The player can use them in different ways.

- Food:
  - Consumed
  - Discarded
  - Equipped
- Materials:
  - Selected to craft.
  - Discarded

Food can only be cooked while resting or in a settlement, but can be crafted in the spot.

#### Discoveries

This is the information center. Every important detail is compiled here. This is where the player can check on his on going quests, the story and every other important aspect of the game.

- History: This section stores all the significant aspects of the story. Whenever the player trigger an event or a makes progress in certain points, this menu gets new pages with information about new discoveries. They are not necessary to have a complete experience. They are just texts that adds flavor to the world-building.
- Journey: This part is a diary made by the protagonist about her story. If the player gets lost at any time about what he did or doesn't remember how the previous story events ended, this section is there to help.

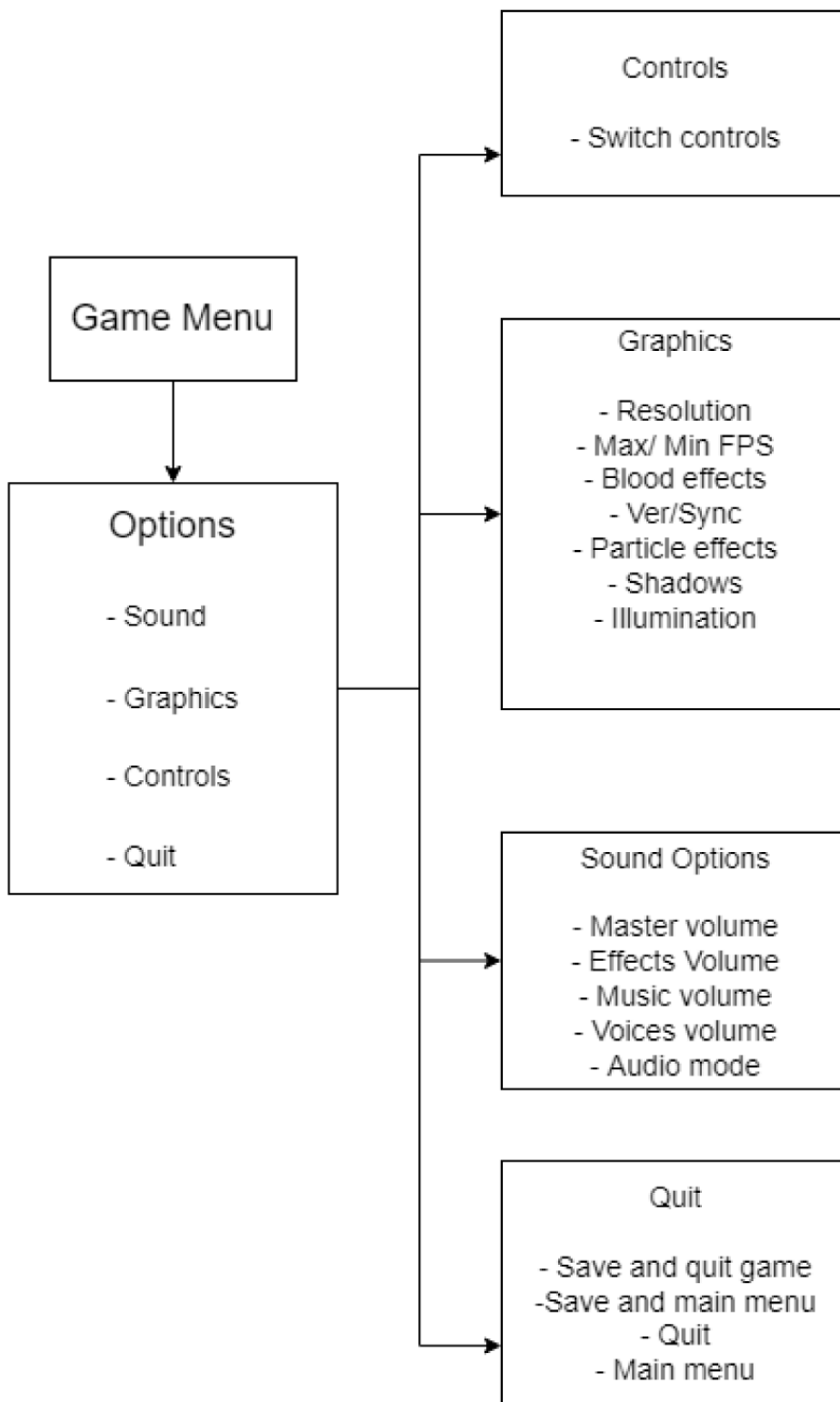


Figure 3.13: Main menu flow

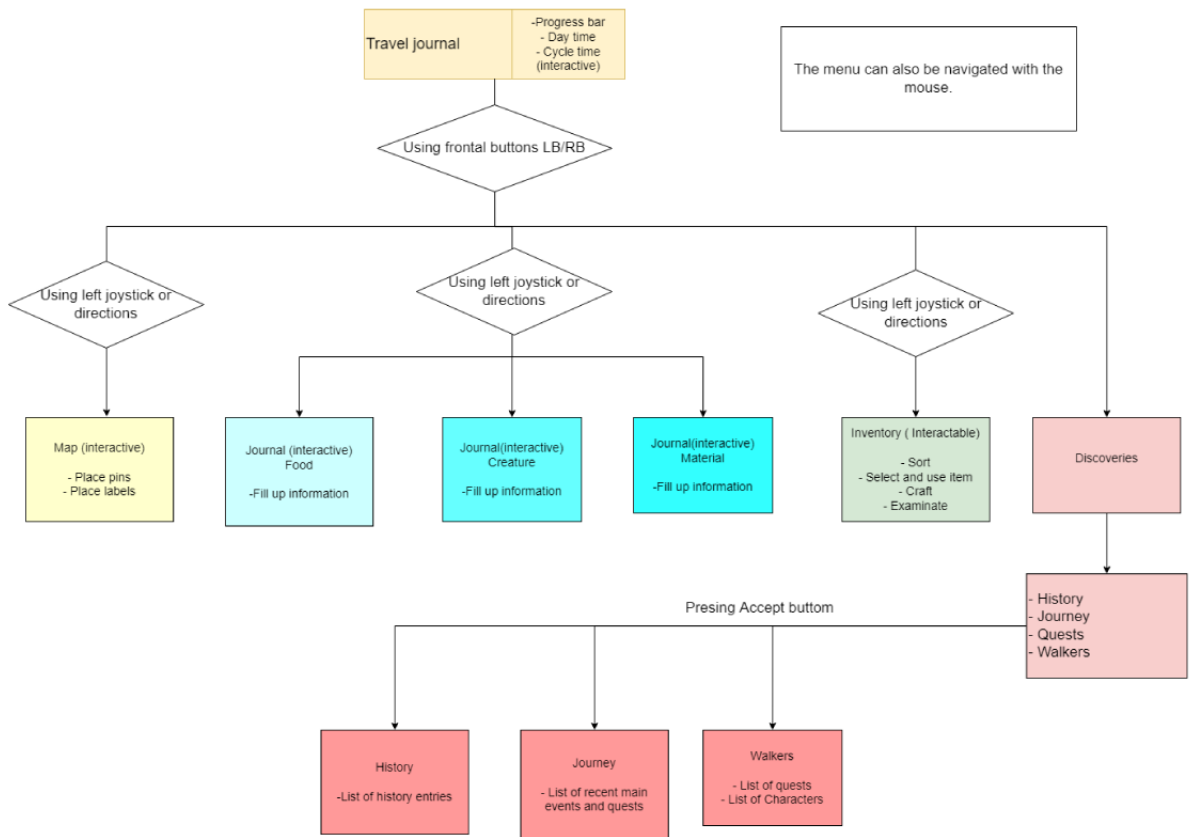


Figure 3.14: Journal menu flow

- Walkers: Each Walker gets its own section where the lesser important information is stored. Here is the information about the side quests that the player accepted in every walker and its status. It also contains information about the important characters of each Walker.

### 3.6.2 UI

The user interface is a very important element in a game, providing the player with the necessary information to adapt his decisions. In a third-person action game, the most common on-screen elements are health and energy status and a series of icons indicating which items and weaponry are equipped. In recent years, the visual display of video games has contributed to the fact that the design and implementation of this interface does not interfere too much with the final image in order to make the visual spectacle more enjoyable.

The user interface in this case is limited to a life bar and an energy bar in the bottom right corner of the screen, two icons indicating the item and tool equipped in the top left corner, and a small clock next to the life and energy bars indicating the time of



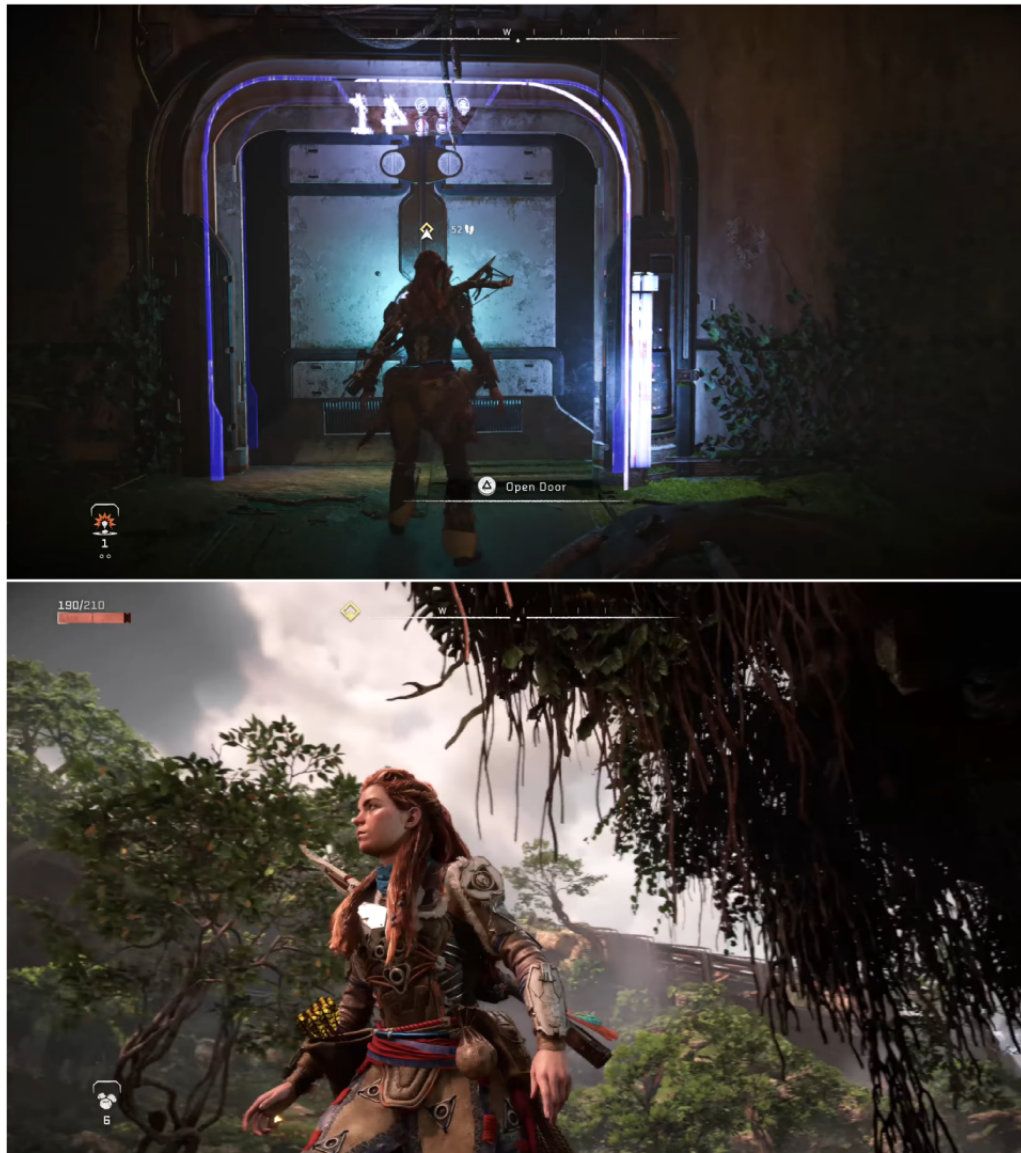


Figure 3.15: Horizon Forbidden West. In this game the UI shows different setups depending on the player status

day and the cycle of the Walker's steps (the latter is automatically synchronised with each environment). However, with the exception of the object icon, none of the other elements remain on screen constantly.

This element appears during a fight to keep the player aware at all times of their situation in a fight. When out of danger, none of the bars appear with two exceptions. If the character does not have full health, it is necessary to constantly warn him that he is missing health points. Likewise, if the player's energy is below 30 percent it will also appear as a reminder.

The reason why the equipped tool does not appear constantly is that the use of these tools is not immediate. You cannot go through the whole process of using them unintentionally. However, consumable items are used automatically when the corresponding button is pressed, so is important to let the player know what object does he has "in the chamber".

If the player wants to consult the time of day or any of his other attributes, he only has to press the button that makes the whole interface appear on the screen momentarily.

The last on-screen UI element is the interaction element. When the player is within reach of an interactable element, the symbol of the button that must be pressed to perform this interaction will appear above it. These elements include characters, triggers and collectables.

### 3.7 Visuals

For this project it was necessary for the player to be able to empathise with certain aspects of the character and his adventure. Given the important weight of environmental awareness in the game's story, creating a similar and recognisable environment with real elements was very important. Choosing a more stylised design would have taken the final result too far away from a possible real reference. I therefore chose an aesthetic that tended more towards photorealism and accepted a recreation of real natural environments without creating a dissonance between the two.

I decided to use the free assets from the Unreal Marketplace to recreate the world. It is worth noting that it was not necessary to pay any money to access the visual tools I used for the game. The characters and creatures are free of charge and fit the aesthetics I was looking for. By saving time in the design of these elements, I have been able to work faster on the project.

Lighting also comes into play here. While the environments are realistic and natural, the lighting does not have to follow this line. It is possible to achieve really insinuating images with lighting that occasionally borders on fantasy and is not always subject to absolute realism. For this I use a fog tool that allows me to create unique and attractive lighting in a simple and customisable way, allowing me to adapt it to the day and night cycle.

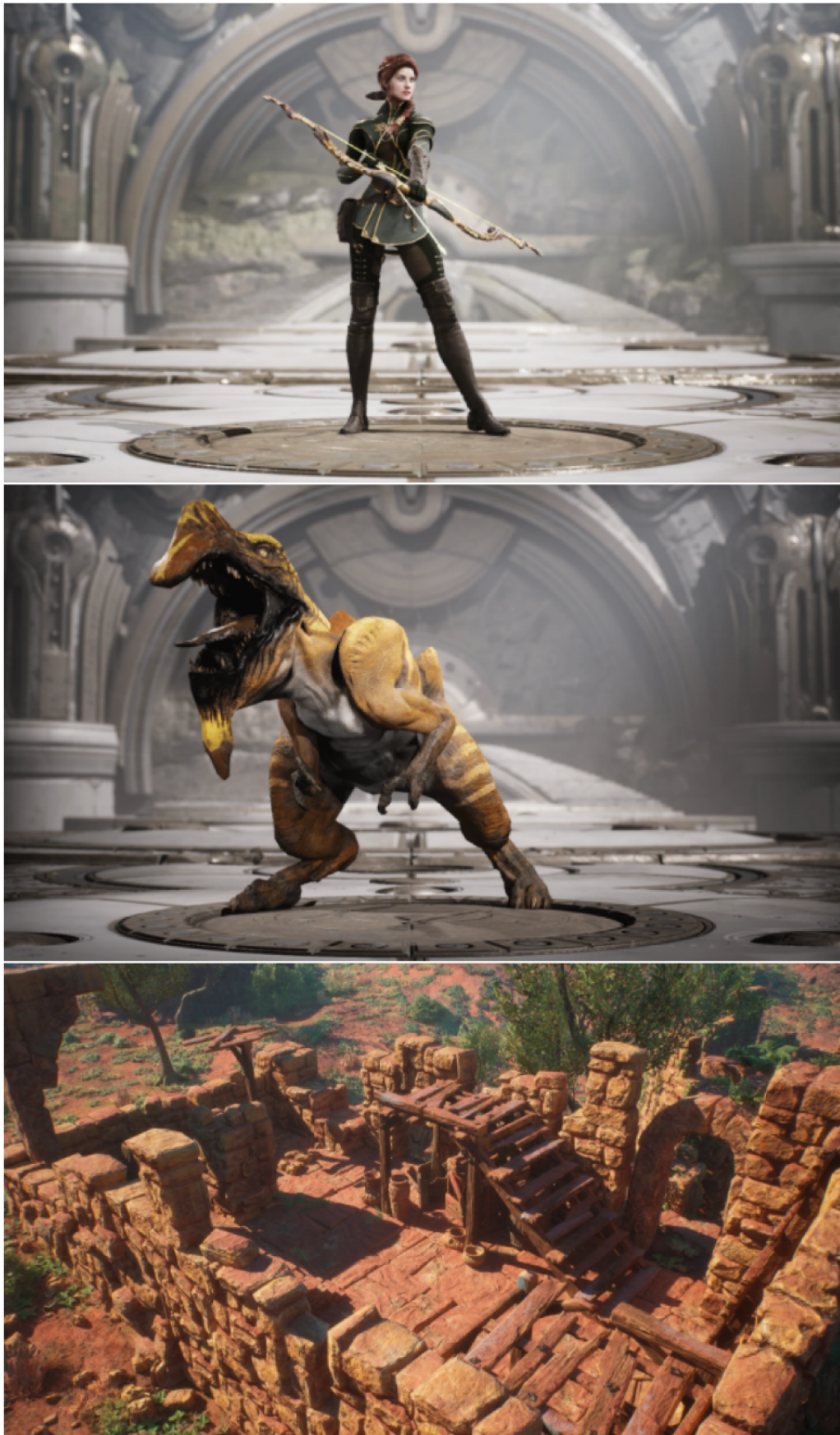


Figure 3.16: This are some of the assets used in the project. Paragon:Sparrow, Paragon:Minions and Modular Lost Ruins Kit

### 3.8 Artificial intelligence

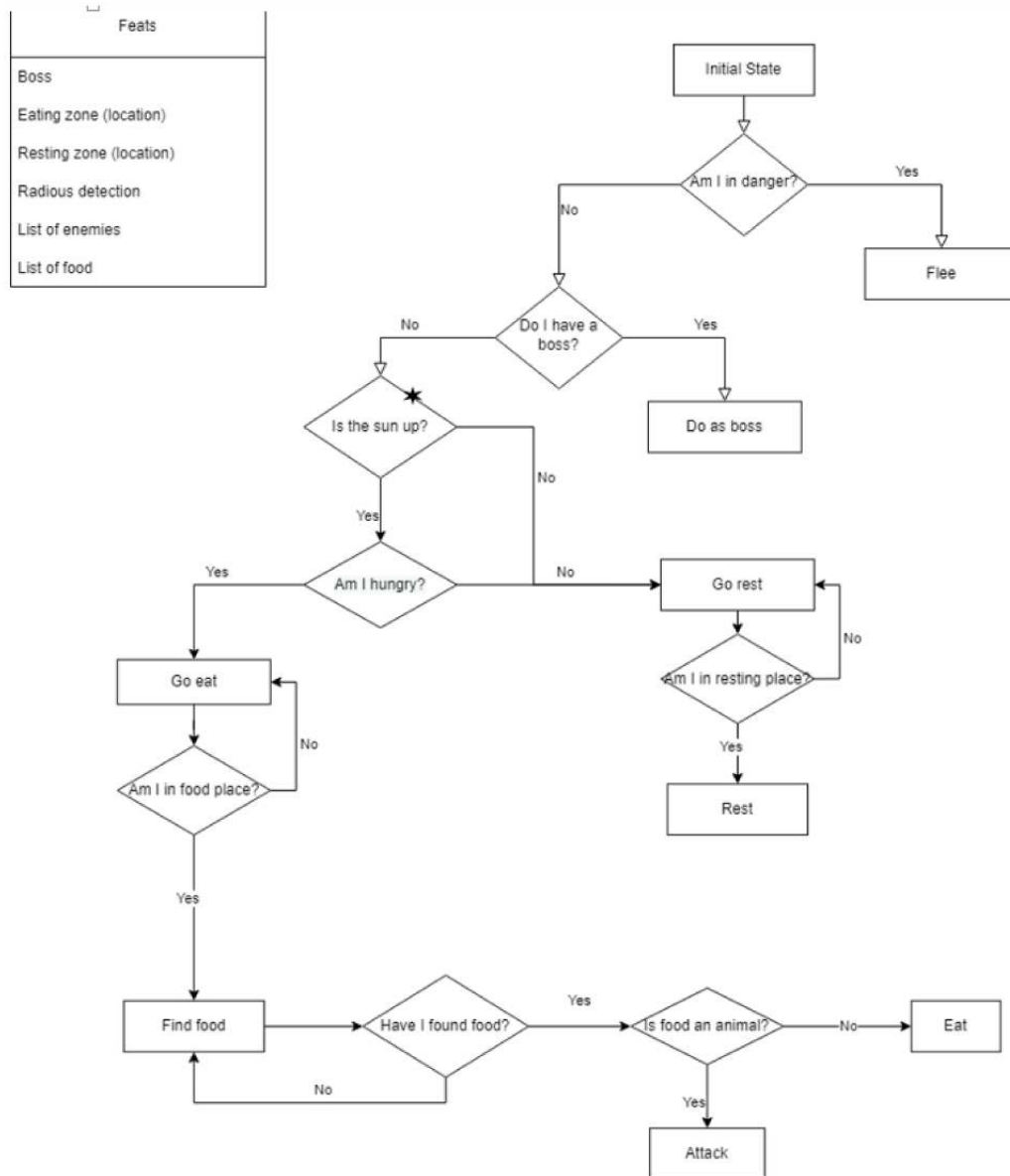
The game's artificial intelligence would focus on trying to simulate the behaviour of the creatures that inhabit the Walkers. There would be two types of creatures: animals and enemies. They are differentiated essentially by the role they play in the world. Animals, as the word indicates, are creatures that live together and need to be related in some way to the world around them. Enemies, on the other hand, are much more grotesque creatures that only harm the player, and are humanoid figures.

Animals have a number of attributes that control their state, which is updated by a simple decision tree. I have chosen this method because beasts rarely have to consider the consequences of their actions. I have reduced the behaviour to eat, flee and rest. Different attributes will decide how it will behave in each of these three states:

- **Boss** This feat is used to create a simple pack behaviour. Creatures that live on their own will have no boss, while animals that goes in groups will have one "lonely" boss that decides what the pack will do.
- **Eating and resting zone** This are coordinates in the game map. Whenever the animal decides it wants to do any of those things, it travels to that location.
- **Radio detection** It has no direct impact in the decision making, but is important for the behaviour of the beast. It determinates the area where creatures will be taken in consideration.
- **Lists of enemies and food** Very self-explanatory. If the creature detects an instance of and object that is in its enemy list, all it's going to do is flee from the enemy. In case it is looking for food, if it finds an instance of an object that is food for it, it goes and eats it as soon as it's not moving. Pack hunters will hunt the same animal, just like real lion packs or wolf packs.

Enemies have a different and much simpler behaviour. They are lifeless creatures that have no needs. They do not rest, they do not eat and they do not sleep. Also, the only target of these creatures is the player, they will not attack other creatures. They can have different attack patterns, so combat can be more interesting than against simple beasts.

There are other parameters that creatures have in common, such as speed, hunger level, attack damage, amount of life... These parameters are also taken into account when making decisions. For example: the hunger level decreases over time. It is the parameter that determines whether the animal is hungry or not. If it is below a certain number, the animal's speed, maximum health and damage are reduced. To finish with the artificial intelligence, we should talk about the companion AI. This character would go along with the player and help him in combat. Its behaviour is dictated by the player's commands, but its capabilities are equally dependent on its state, so the player must attend its needs. Finally, as far as AI is concerned, at certain points in the game the player will face unique combat challenges. These are commonly referred to as "bosses".



\* Nocturnal animals interpret the sun's question in reverse.

Figure 3.17: Behavior tree of beasts in the game

Throughout the game there will be six major enemies to defeat with a variety of combat styles.

### **3.9 Story**

I would like to dedicate a whole section to the story of the game. The mission and the adventure that takes place is one of the main elements. I mean a complete world and story that is defined and brought to life by the mechanics. Along with this document, I have included an appendix with a writing assignment on the different types of representation that take part in the development of a game. Specifically, I have written in book format the first chapters and the screenplay of two scenes of the game and a file that collects the data of each main character. I have tried to ensure that the work of invention, imagination and creation has been as precise as possible in order to extract an equally complete and complex game design.



## WORK DEVELOPMENT AND RESULTS

### Contents

---

4.1	Work Development and results . . . . .	<b>33</b>
-----	--	-----------

---

### 4.1 Work Development and results

As far as the development of the project is concerned, the work could be divided into two main sections. The first phase consisted of designing, inventing and schematizing the game. Of course, the first thing there had to be was a world and a story. An idea. As I have already explained, the main idea was clear. A living world that was interesting and, moreover, literally alive. Many ideas were discarded. The first concept to be discarded was "a world inside a monster". This idea came to me remembering an animated series from my childhood about the functioning of the human body. Another source of inspiration was the popular toy chain "Bionicle", in which the characters inhabited a giant colossus and played the role of viruses and antibodies. This concept was discarded for several reasons. The first was the claustrophobic feeling of a closed body, reducing the value of adventure and freedom. Also, it could feel violent to walk around inside a living beast. The second discarded idea was much closer to the current one. It was a world in which people inhabited flying whales. All the islands would have the same shape, and the communities would not be so isolated. The concept of equality meant that the illusion of finding a new "island" did not generate much interest. Finally, the idea of walking islands provided a much more interesting element. The movements of the land were more abrupt and could lead to interactions with the environment itself.

I won't go into details about the final story. This information is explained in the story appendix. The main characters and their relationships also took many twists and turns until the final relationship. Originally, the protagonist would start from the beginning as a hero, with the ability from the start to visit any Walker. All that power made the world much less imposing, and the journey between them was no longer an adventure but a formality.

Once the idea and the host were clearer, I started working with Unreal Engine 4. I had never worked with this engine before this project, but the list of assets I already had made the work easier. The first thing was to get familiar with the advanced motion assets in the Advanced Locomotion System package. While the logic behind it was difficult to understand, I was able to successfully implement a simple arc system, as well as an interaction system that allowed picking up objects and interacting with buttons or other objects.



Figure 4.1: Bow mechanic in the forest environment

The next step was to test my computer with the scale of the environments I planned to create. Tragically, I overestimated the capabilities of my system, and the creation of these environments was slowed down and degraded. Still, I learned a lot about prototyping and working with terrains and their various layers of modification and foliage.

Artificial intelligence was also easy to implement thanks to the facilities of Unreal's blueprints system. I used an asset to implement the day and night cycle. The results were immediate. About the texts in the annex. My initial idea was that the narrative aspect of the project would be the main part of the proposal, despite the fact that a programmed game was required to demonstrate the knowledge of the course. That is



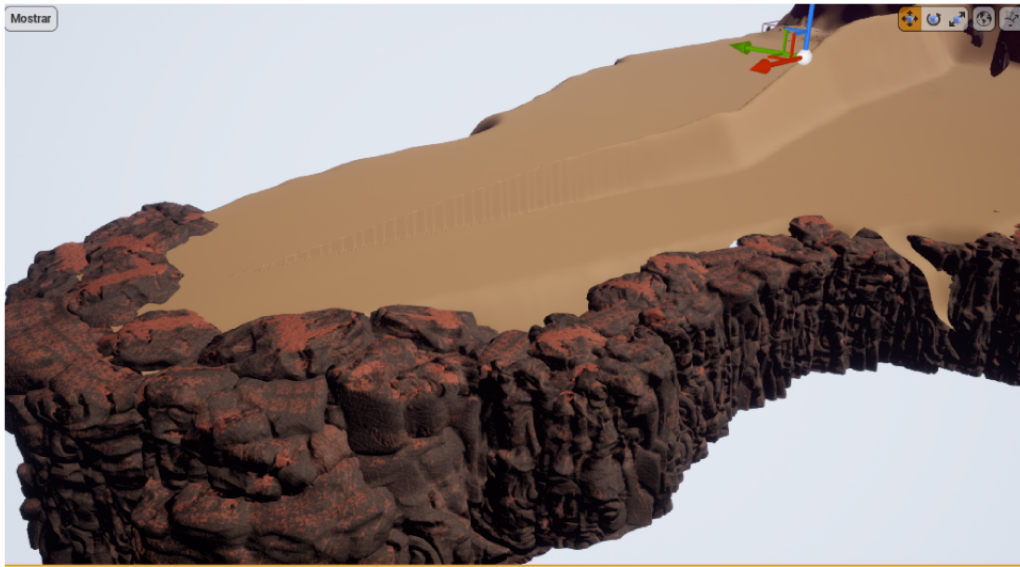


Figure 4.2: Just a fragment of the desert map. The player is there but is too small

why I decided to put into practice different texts that we have learnt over the years. Film scripts, novels and character bibles. All design documents that we have learned to carry out and that gained all my attention when we discussed them in class.



## CONCLUSIONS AND FUTURE WORK

### Contents

---

5.1	Conclusions	37
5.2	Future work	37

---

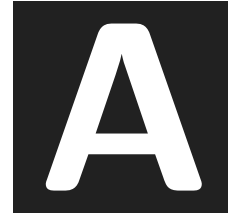
### 5.1 Conclusions

This has been a job I have enjoyed very much. And much more than others in the degree. Since we started with the narrative and audiovisual production subjects, I fell in love with the world-building process and written creation, as well as level design and emerging narratives. Being able to carry out my own idea, even if it was only in outline and concept, has been very satisfying. These months I have had health complications that have prevented me from giving my best effort, and facing university internships at the same time was not the best of ideas either. But still the joy has been at its peak. Especially writing the screenplays. This degree has made me realise that my true passion is writing and narrative design, and I hope to be able to work on it in the future. Until that happens, I've definitely found the path I've been looking for. And I will always be grateful to this project and this idea.

### 5.2 Future work

The future of this project is probably uncertain. I still have a lot to learn about Unreal Engine, and it's a very greedy challenge for just a pair of hands. But I don't rule out taking this story to the novel and working on the systems and mechanics I've devised

separately. And maybe one day I'll try to make the idea work again. I'll start by writing it out in full and enjoy the process.



## BIBLIOGRAPHY

1. Unreal Engine Website <https://www.unrealengine.com/en-US>
2. Advanced locomotion system V4 <https://marketplace-website-node-launcher-prod.ol.epicgames.com/ue/en-US/product/advanced-locomotion-system-v1>
3. Megascans - Sci-Fi Landscape <https://marketplace-website-node-launcher-prod.ol.epicgames.com/ue/en-US/product/29e7c7c2e8484e29bad40c9db639998d>
4. Paragon: Sparrow <https://marketplace-website-node-launcher-prod.ol.epicgames.com/ue/en-US/product/paragon-sparrow>
5. Paragon: Agora and Monolith Environment <https://marketplace-website-node-launcher-prod.ol.epicgames.com/ue/en-US/product/paragon-agora-and-monolith-environment>
6. Paragon: Minions <https://marketplace-website-node-launcher-prod.ol.epicgames.com/ue/en-US/product/paragon-minions>
7. Modular Lost Ruins Kit <https://marketplace-website-node-launcher-prod.ol.epicgames.com/ue/en-US/product/modular-lost-ruins-kit>
8. Combat System with ALSv4
9. Unreal Engine Official Youtube tutorials <https://www.youtube.com/c/UnrealEngine/playlists>
10. The Game Narrative Toolbox (book) By Tobias Heussner, Toiya Kristen Finley, Jennifer Brandes Hepler, Ann Lemay

11. Brandon Sanderson Lectures series on Writing and worldBuilding <https://www.youtube.com/watch?v=6HOdHEeosct=708s>

Third-party image resources:

The Legend Of Zelda: Wind Waker <https://i.blogs.es/e66bd1/windwaker0917131280jpg-8835631280w/840560.jpg>

Horizon Zero Dawn

[https://as01.epimg.net/meristation/imagenes/2020/03/10/header\\_image/886333701583866959.jpg](https://as01.epimg.net/meristation/imagenes/2020/03/10/header_image/886333701583866959.jpg)

Elden Ring

<https://static.wikia.nocookie.net/eldenring/images/d/d8/Erdtree.jpg/revision/latest?cb=20210621150>

The Elder Scroll V: Skyrim <https://depor.com/resizer/QNvLv0Ojcp7FW9lcdpf9sArCkNY=/580x330/s-us-east-1.images.arcpublishing.com/elcomercio/OBLA2Q73QBFPLMMDBH32PT4HRQ.jpg>

Dying Light

<https://im.tiscali.cz/games/2021/12/17/1347732-dying-light-2-base16x9.jpg.1152?1639732056.0>

ANNEX DOCUMENT  
ABOUT THE STORY  
AND DESIGN OF THE  
PROJECT “WALKER”

---

**Final Degree Work Bachelor's Degree in  
Video Game Design and Development Universitat  
Jaume I**

**Junio 16, 2022**





**This document contains the complementary writing work for the project “Walker”, by Jesús Otero Benítez. It is composed by a fragment of the story as a book, two screenplays for theatrical interpretation and cinematics recreation and a summary of characters and the plot of the story.**



# Capítulo 1

Los temblores anunciaron el segundo paso del día. Apenas eran notables, pero seguían siendo peligrosos en los puntos más altos y empinados del caminante. Era sencillo anticipar el final de un paso. Bastaba con fijarse en el cielo, el cual se cubría de aves en desbandada a las que no le gustaba andar sobre los árboles cuando la tierra se estremecía.

Ophelia vigilaba expectante un nido escondido bajo un saliente, esperando ver a sus dueños cuando volvieran. No tardó en conseguir lo que quería. Un lustroso ejemplar de carpintero blanco se posó en la rama más cercana al nido.

- Buenos días, Mari. Me ha costado encontrar tu nuevo árbol- Ophelia susurraba tras su pequeño catalejo, del que no se separaba nunca. No podía evitar agradecer mentalmente a su molesto inventor. – Has vuelto a perder peso.

Abrió su cuaderno por la última página, donde registraba en una tabla los datos de los pequeños amigos a los que vigilaba. Anotó los cambios que había visto en Mari y contempló los registros más recientes. Las cifras no paraban de bajar desde hacía unos años. Pesos, tamaños, ejemplares... Trató de digerir lo que ya sabía con un suspiro.

- ¿Mari? - La voz de su padre la asustó. El sobresalto casi le hace soltar su cuaderno, y por suerte él agarró el lápiz al vuelo. – Sigues poniendo unos nombres horribles.

- Ya te he dicho que me ayuda a reconocerlos- replicó mientras recuperaba su lápiz- Tú mismo lo dices: tengo los registros mejor ordenados de todos los vigilantes.

Grauc se apartó mientras asentía y celebraba con una sonrisa haber sorprendido a su hija. Se acercó al precipicio cuidadosamente, con intención de mirar hacia la cima de la gran subida de piedra en la que se encontraban. Ophelia le imitó, vigilando dónde colocaba los pies. Aquella zona no se asimilaba a ningún otro lugar de Pim-Cae, algo normal en todos los caminantes de los que tenían textos. Los lugares móviles, y en especial la cabeza, tenían formas complejas y difíciles de transitar. El cuello de Pim-Cae se tornaba en una especie escalera de piedra cuyos peldaños median entre 2 y 4 metros, y se hacían más estrechos conforme se acercaban a la cabeza.

Grauc se agarró a un árbol cercano, apartándose un poco para que ella pudiese ver mejor.

- ¿Te conté lo que me ocurrió la primera vez que...?

- Estabas tan emocionado – interrumpió su hija - que olvidaste anudar la cuerda de bajada y tuvieron que ir a rescatarte.

Ophelia se sintió mal al ver a su padre algo apenado por su anécdota fallida.

- Y gracias a eso, nunca he olvidado un solo nudo- añadió, dándole una palmada en el pecho.

Grauc agradeció la chanza con una ligera risa.

- Así que ya no tengo nada nuevo ni interesante que enseñarte... - dijo pensativo mientras miraba hacia arriba y se frotaba la corta barba, que ya desde hacía unos meses se había tornado gris por completo.

- Supongo que a partir de ahora me tocará a mí contarte historias y enseñarte sitios nuevos.

Ambos se miraron a los ojos. Ophelia con la mirada de una hija agradecida, y Grauc como un padre muy orgulloso. Pero no tardó en florecer en él un gesto de pena, sabiendo que su hija iba a emprender un viaje que la llevaría lejos de él. Quizás a otra vida, una de la que no volviese. No pudo evitar soltar un suspiro, y Ophelia intentó consolarlo.

-Venga, papá. Ambos sabíamos que acabaría llegando este día – Dicho esto, comenzó a buscar apoyo para bajar la pendiente sin despeñarse. – Además, no te quedas solo. Brein no partirá hasta el ciclo que viene – añadió con tono divertido.

-Pues menudo consuelo- Grauc había vuelto a mirar hacia arriba – Oye, ¿qué tal una última subida con tu padre?

Ophelia detuvo su descenso

-He estado en la cabeza miles de veces.

-Yo no he dicho cabeza – respondió, con una ceja arqueada y una sonrisa.

\*\*\*\*

La subida que emprendieron continuaba la senda habitual para subir al cráneo. A esas alturas dejaba de haber vegetación, y las corrientes de aire se intensificaban. Habían seguido concienzudamente los puntos de ascenso que todos los vigilantes tenían registrados en sus cuadernos. Estos se fabricaban ya con sus primeras páginas dedicadas a explicar los ciclos y las áreas del caminante. Las rutas, las áreas de ganadería y cosecha, las grutas, la fauna... Los sabios guardaban las planchas para copiar estas páginas y solo se extraían si se debía hacer una modificación o se requería un nuevo cuaderno para un nuevo vigilante.

A mitad del ascenso, Grauc se detuvo antes de buscar el siguiente punto de apoyo. Estaban casi a la misma altura que la cima de la cumbre situada en el centro del lomo

del caminante y que le daba su nombre. Ophelia se volvió y contempló las vistas. Desde allí podía verse casi toda el área habitable de Pim-Cae. Tan solo aquello que quedaba al otro lado de la montaña permanecía oculto. Apenas corría una ligera brisa y brillaba un sol que por suerte ya se encontraba al otro lado de la subida y no les cegaba, era un día muy calmado. Algo extraño teniendo en cuenta que se encontraban en el segundo tercio del ciclo, una época lluviosa y con rachas de viento fuertes.

Aquél pensamiento sobre el clima le hizo darse cuenta de que llevaba un rato divagando. Miró a su padre, que había abierto y repasado ya cuatro cuadernos con la esperanza de encontrar lo que estaba buscando. Volvió entonces a mirar al horizonte, esta vez más allá del caminante. La negrura de la plaga lo cubría todo. Masas gigantescas y sin forma que se arrastraban lentamente por el terreno. Allí donde no había una de estas cosas devoradoras de vida, lo único que se apreciaba era la tierra árida y seca. Había oído historias y leído estudios sobre la plaga, pero nada que arrojase algo de luz a su origen, su propósito, o si había alguna forma de evitarla. Todo lo que sabía era que poblaba el suelo, y que era imposible defenderse contra ella a menos que se usase sangre de caminante. A menudo las contemplaba, tratando de discernir algo en ellas. Era hipnótico, algo similar a contemplar una llama. Un elemento cuya forma de ser consiste únicamente en consumir y crecer.

Su estómago rugió, sacándola de nuevo de su mente. Había pasado ya la hora de comer. Su padre le había indicado que llevaba comida en la mochila y que comerían algo cuando llegasen a su destino, el cuál mantenía en secreto. No sabía cuánto tiempo llevaban en ese saliente, pero le parecía una eternidad.

-Si este es tu plan para que me quede en Pim-Cae, me parece muy básico hasta para ti.

-No puedo confiarme con el siguiente paso, no hay un anclaje para el siguiente saliente.

-¿No hay anclaje? – preguntó Ophelia, encontrando por fin algo de interés acerca de aquel viaje. Hasta ese momento estaba bastante segura de que no la estaba llevando a ningún sitio que no hubiese explorado ella por su cuenta. Ya se había hecho a la idea de fingir emoción cuando llegasen a donde estaban yendo.

- No. Encontré esta gruta cuando tenía tu edad- respondió mientras trataba de alcanzar una grieta en la roca. Tras asimilar el salto que debía hacer, guardó sus cuadernos y se preparó para impulsarse. No solo no alcanzó el agujero, sino que tampoco estuvo muy acertado en la caída. El pie izquierdo cedió a su peso y tuvo que asirse a su cornisa con todo su cuerpo y su fuerza. Ophelia había reaccionado de inmediato, agarrando el anclaje de la pared con una mano y alzando la otra en su dirección. Por suerte, no hizo falta intervenir.

Ophelia reparó entonces en el deterioro de su padre. No estaba intentando un salto sencillo, desde luego, pero había crecido viéndole hacer auténticas acrobacias y

maniobras para desplazarse por lugares angostos. Como vigilantes, a menudo debían acceder a zonas de difícil acceso, algo que obligaba a la mayoría a mantenerse en forma y vestir cómodo. Tanto su padre como ella siempre habían mantenido una figura esbelta y atlética. Mantenían una rutina de entrenamiento muy estricta, en ocasiones demasiado para una niña en desarrollo, y siempre vestían el atuendo de vigilante en ruta, que no eran más que unas grebas de cuero tachonadas y un peto de trabajo negro, también de cuero, todo el conjunto con protecciones de metal para las articulaciones.

Otros vigilantes habían centrado sus esfuerzos en idear nuevas formas de atender y estudiar a los caminantes. Como Brein, que pese a no disponer del tiempo que le gustaría para prepararse en el campo, realizó numerosas contribuciones a la comunidad con sus estudios y cachivaches. El pequeño catalejo de Ophelia era una de sus creaciones.

- ¿Todo bien?

- Si- respondió Grauc apretando los dientes mientras se subía de nuevo a su peldaño. A esas alturas apenas había espacio como para que un adulto medio cupiese tumbado de espaldas, que es la posición que acabó por adoptar como pudo.

Ophelia se colocó a su lado grácilmente, agazapándose junto a su cabeza para comprobar que estaba bien. Estaba jadeando, y se presionaba con la mano izquierda el costado derecho. Ophelia empezó a descolgarse la mochila

- ¿Qué necesitas? Tengo aquí vendas y algún ungüento para el dolor. No traje más porque no pensaba subir a ningún sitio.

- ¿Qué te he dicho de ir siempre preparada para cualquier cosa? – Grauc usó el poco aliento que había conseguido recuperar para reprender a su hija.

- Llevaba lo necesario para lo que quería hacer.

- Es mejor una carga pesada...

- Que una herida no cerrada- ambos terminaron el ejercicio de nemotecnia a la vez- Pero te digo que no habría necesitado nada para mi ruta de hoy.

- Está bien, lo sé, pero esa no es una respuesta que puedas dar ahí fuera- respondió su padre sentándose con esfuerzo y mirándola a los ojos – Porque no habrá nadie a quién decírselo.

Tras un par de segundos en los que ambos volvieron a pensar en el inminente viaje de Ophelia, Grauc le tendió una pieza de metal con forma redondeada y un clavo enorme saliendo

- Ten, pon ahí un punto de subida, pero tenemos que quitarlo cuando bajemos, nadie puede verlo.

- ¿A dónde me estás llevando?- pregunto su hija mientras obedecía.

- Paciencia. Tienes que seguir en esa dirección, hacia tu derecha. Y empieza a subir tras pasar esas flores que se ven ahí- dijo señalando- Deberías encontrar una grieta por la que cabemos ambos. Yo te sigo.

Ophelia volvió a contemplarlo, esta vez de arriba abajo. Desde luego, las canas empezaban a ganarle el partido al castaño tan brillante que siempre había lucido. La media melena que le ondeaba al viento cuando subían a la cima de la montaña hacía ya años que no la veía. La piel bajo los ojos ya no estaba tan tersa, y las cicatrices de los brazos empezaban a ser más una advertencia que un recuerdo.

- Papá, si esas son las indicaciones, puedo ir yo sola a ver lo que sea que me quieres enseñar.

- Me ha fallado el salto, eso es todo. Tengo ya más de sesenta ciclos, ¿esperas que salte como cuando tenía veinticinco? Estoy perfectamente, es que ahora salto un poco menos y necesito un poco de ayuda- acabó su defensa señalando las guías que estaba colocando Ophelia.

- Vale, vale. Voy subiendo entonces. Te espero cuando encuentre un lugar donde descansar.

Ophelia siguió subiendo, siguiendo las indicaciones de su padre. No tardó en encontrar el orificio que él mencionó. Su forma y los matojos que le habían crecido cerca lo hacían difícil de localizar a menos que supieses lo que estabas buscando. Era una grieta estrecha e inclinada, algo difícil de atravesar. Una vez dentro no había una superficie por la que andar, la única opción era apoyar los pies en las rocas más horizontales. Continuó avanzando durante varios minutos, y llegó a hacerse algún que otro corte y arañazo con las rocas. En algunos puntos estaban afiladas, como si se hubiesen formado al chocar unas con otras. Finalmente alcanzó el final, donde la gruta se abría más, pero el camino no se hacía más fácil.

La abertura daba al vacío. Desde donde estaba podía ver la pata izquierda de Pim-Cae, que estaba posada en el suelo seco. No alcanzaba a apreciar el final mismo de aquella gigantesca columna de piedra, pero sabía que tenía una cobertura de piedra acabada en un corte recto y romo. Por encima, el sol quedaba cubierto completamente por el cráneo de la bestia. Una forma alargada que se estrechaba. El hocico de Pim-Cae carecía de boca o nariz, pero su forma se entendía perfectamente.

Al mirar en esa dirección, Ophelia reparó en su siguiente paso. Una escalera de anclajes ascendía desde donde se encontraba hasta la cara del caminante.

- No puede ser...- Dejó escapar estupefacta. Ya sabía a dónde iba.

Con ansia, comenzó a trepar dejando una cuerda para su padre. Llegó al fin a una pasarela estrecha, y allí estaba lo que ya había adivinado. El ojo de Pim-Cae se alzaba glorioso ante ella. Debía medir unos 20 metros de diámetro, y estaba rodeado de un disco de piedra pulida, blanca con vetas negras como solo había leído en otros estudios de caminantes. El ojo era de color azul, un azul muy intenso, y hacia el centro se formaba un segundo disco más oscuro. Durante su formación siempre le pareció

que ese disco interno era negro, pero en realidad era de un azul muy oscuro. Y no era una superficie lisa, estaba curvado, como un ojo natural. Era de un cristal muy nítido, casi perfecto. Podían apreciarse algunas grietas y rallas en su superficie, pero nada que pudiese considerarse una imperfección. Tenía un grosor de un metro o metro y medio. En su interior una especie de fluido azul, como si de agua se tratase, se mecía suavemente. Adoptaba distintos tonos en función de la corriente, por lo que podía verse cómo se arremolinaba y de desplazaba lentamente por el ojo, como si lo habitase. Recordaba a los frascos de sangre de caminante que los sabios usan para sus rituales.

- Yo pensaba que te encontraría volviendo- Ophelia se volvió para ver a su padre recorrer el estrecho sendero de piedra. Se agarraba a las guías que había por el suelo -¿Cuánto llevas aquí?

- ¿Tú encontraste esto?- preguntó Ophelia ignorando la pregunta y señaló el ojo con ambos brazos abiertos

Grauc se limitó a asentir.

- Esto es... Impresionante. ¿Cómo pudiste ocultarlo? Estudiar el ojo de Pim-Cae tan de cerca... Podríamos haber descubierto tantas cosas. Si son funcionales, para que sirven, de qué están hechos... Puede que incluso haya una forma de dirigirlos.

- ¿Y cuál crees que habría sido la respuesta del Saptar?

Todas las inquietudes se eclipsaron. En el interior de la cabeza de Pim-Cae se encontraba La Cámara, una sala a la que solo el Saptar, el grupo de sabios de mayor rango de la aldea, tenía acceso. Todas las maniobras de investigación o enrutamiento no autorizadas por encima de la entrada a La Cámara estaban prohibidas. Solo el ascenso al cráneo estaba permitido, y solo por los vigilantes.

Ophelia reparó entonces en dos cosas. Para empezar, lo que hacían podía ser motivo de hambruna, encierro, o en el peor de los casos, el descenso. Los descendidos eran forzados a abandonar la bestia sin recursos, puestos a merced de la plaga. Y segundo, al otro lado del ojo se encontraba La Cámara. El lugar prohibido. Una sala que podría arrojar tanta luz al entendimiento de los colosos, tanta verdad...

Grauc tocó suavemente a su hija en el hombro y se sentó. Ella le acompañó, y ambos se aseguraron de estar bien atados a los anclajes.

- Ahora te va a tocar a ti hacer esta clase de descubrimientos- empezó a decir Grauc mientras sacaba algo de pan y queso de su mochila.

- Si, supongo- respondió con la boca llena.

La vista era fría y sin vida. Sin vegetación, sin agua, sin nada. Tan solo tierra gris y las formaciones negras a las que tanto temían. Empezaron a lloverle las dudas.



¿Qué voy a encontrar ahí fuera? ¿Qué pasará si no encuentro otra bestia antes de quedarse sin sangre de caminante para su globo? ¿Realmente estoy preparada para hacer una investigación exhaustiva que permitiese a una futura generación encontrar un hogar? ¿Por dónde empezaré cuando encuentre uno?

Se volvió entonces hacia el ojo. Antes no se había fijado, pero la transparencia del cristal permitía ver un poco el interior. Una luz intensa emanaba de un punto dentro de la cámara. Pero no lo suficiente como para iluminar fuera del cristal.

¿Qué son los caminantes? ¿Cuántos hay? ¿Cuánto viven? ¿De dónde vienen? ¿Qué es la sangre azul que extraemos de ellos?

Su padre le tocó la pierna y le hizo un gesto para empezar la vuelta. Ambos se incorporaron, Grauc agarrándose fuertemente a la cuerda. Una vez llegaron a salvo a la grieta, éste se detuvo un momento.

- ¿Ves, Phey?- zarandeando la cuerda que acababan de usar- Solo necesitaba un poco de ayuda.

Grauc se volvió sonriente y comenzó a atravesar la grieta con algo de torpeza. Ophelia vio cómo se agarraba el costado derecho.

¿Qué pasará cuando necesites un poco de ayuda?

## Capítulo 2

El clima no perdonó una segunda vez. El viento y la lluvia decidieron acudir también a la ceremonia de partida de Ophelia. No tenía por qué salir ese mismo día, podía posponerse un poco si el tiempo no ayudaba. Pero la ceremonia tenía que llevarse a cabo igualmente, ya que debía coincidir con el encuentro cíclico con Pratum. El caminante vecino pasaría este día cerca de Pim-Cae. Cerca eran varias decenas de kilómetros, pero seguía siendo un evento poco común.

Las oraciones de los tres sabios que presidían la ceremonia terminaron. Se rezaban en un idioma antiguo que solo ellos podían conocer al que se referían como “El idioma del jinete” o Jinete para abreviar. Decían que era el idioma que usaba el creador de las bestias, y que fue transmitido únicamente a los elegidos de usar la sangre de los titanes.

Los sabios eran aquellas personas capaces de tejer sangre de caminante. Usaban la sangre que extraían de la bestia para curar a los enfermos y hacer crecer la comida. Era la única forma de hacer que diesen frutos los cultivos, pues el suelo de los caminantes era escaso y sagrado, y no debía ocuparse con plantaciones. Así mismo, usaban la sangre de caminante para cocinar la carne de caza, lo que hacía más nutritiva la carne, y era necesaria menos caza para mantener a toda la aldea. Eran imprescindible para la sociedad, eso era evidente, pero también los hacía intocables. Exentos de cumplir las normas y leyes de la comunidad. Eran los únicos que podían tener más de una esposa, y quienes controlaban el crecimiento de la población. Debían asegurarse de que las bocas que alimentar no superaran sus capacidades.

Pero el secretismo de sus movimientos siempre le pareció sospechoso. Y prueba de ello era su idioma. Decían que solo ellos podían entenderlo, pero se aseguraban de que no hubiese mucha gente que les escuchara usarlo, como si no quisieran que alguien pudiese conseguir las muestras necesarias para aprender algo. Ella misma estaba segura de haber aprendido algunas palabras, como sangre o comida, términos comunes en sus salmos.

Los tres sabios se volvieron hacia la multitud. Había muchísima gente, la mayor parte de los habitantes de Pum-Cae. La sala no era muy grande, por lo que la mayoría se arrejuntaban fuera. Una cueva excavada en el lado derecho de la montaña iluminada tan solo por unas antorchas de madera en cada una de las ocho columnas que había en la estancia. Las paredes de la sala las componían la propia excavación, pero las columnas ornamentadas con figuras de caminantes y el altar de piedra blanca contextualizaban los nombramientos. Allí se nombraba a los vigilantes y se les entregaba sus cuadernos. Tras el altar, y ahora también tras los sabios, un gigantesco telar decoraba la pared más recta de la sala. En él se mostraba una silueta de Pim-Cae, de color negro sobre verde, con los ojos detallados en color azul. Tenía forma cuadrúpeda, como todos los caminantes

registrados, con una gran elevación en su lomo y el cuello muy alargado hacia arriba. A su alrededor había otras figuras, que simbolizaban los elementos y virtudes que aquella tierra en movimiento otorgaba. Tenía abundante fauna, y permitía el crecimiento de alimentos que los sabios podían reproducir. También aparecía la montaña, el gran pico que coronaba el lomo del caminante y de cuyo interior se extraen minerales para poder hacer construir cosas. Todos estos símbolos estaban rodeados por líneas azules que salían del caminante y se enroscaban y ramificaban. La sangre de caminante.

Había unas cien personas dentro de la sala, muchas de pie en las paredes. Entre ellas los sabios, Grauc y algunos de los mejores y más veteranos vigilantes. También asistieron algunas esposas de vigilantes y de los sabios. El sabio que presidía la ceremonia se llamaba Serdis Olwyn, el hombre más anciano del lugar. Fue hijo del sabio que colonizó este caminante hacía ya varias centenas de ciclos. La longevidad de estos se debía al uso de la sangre de caminante, la cual consumían en rituales que rara vez realizaban en público. Ophelia no tenía el gusto de haber asistido a ninguna de estas. Se trataba de un hombre alto, algo encorvado. Lucía una barba que medía un palmo, con todo el pelo que le cubría la cara de color blanco. Las vestimentas de sabio eran unas túnicas blancas, con tonos dorados. En el pecho había cosida un aro turquesa, del cual salían tres gruesas líneas azules. La central subía y pasaba a rodear el cuello de la túnica. Las otras bajaban a ambos lados del aro y se unían, formando una figura enroscada de la que manaba una gota.

- Pim-Cae, el carguero- exclamo el anciano en el altar- ha brindado a nuestro pueblo incontables maravillas- la voz ronca, el tono grave y la fuerza con la que proyectaba la voz hacían que el discurso fuese opresivo, irrumpirlo parecía una mala idea – Ha vivido nuestra gente sobre sus prados y elevaciones por seiscientos cuarenta y ocho ciclos. Y siempre ha gozado de salud, alimento y cobijo.

Los asistentes permanecían en silencio. No estaba contando nada nuevo, pero parecían igualmente felices de oírlo. La gente estaba orgullosa de lo que habían conseguido en estos ciclos.

- Nuestros antepasados llegaron aquí con la esperanza de que la humanidad prosperara. Como dictan las escrituras, los sabios y un grupo de elegidos pueblan nuevos caminantes cuando éstos son descubiertos y dignos de ser un hogar. Estos vinieron de Gaeha, bestia inclinada

El anciano hizo un gesto con su mano izquierda, y el sabio que se encontraba tras él a su lado desplegó y mantuvo ante él un mural como el de Pim-Cae. Estaba algo polvoriento, y en su centro había una figura cuadrúpeda, pero muy diferente. El lomo de esta bestia formaba un ángulo muy empinado, y tenía varios pliegues grandes. Sus patas delanteras eran mucho más alargadas y gruesas que las traseras, y la cabeza tenía un morro muy corto y redondeado. A su alrededor figuraban figuras características. En este caso había una gran cascada y ríos, en los cuales se insertaban las vetas azules de sangre del mural.

- Y previo a él nos desarrollamos en Junmia

Alzando la mano derecha, el sabio correspondiente desplegó otro mural. Este estaba incompleto. Una esquina se había descosido por completo, como si se hubiese atascado en algún sitio. La bestia podía verse al completo. Tenía cuatro patas, todas del mismo tamaño, y sobre su lomo descansaba una enorme colina, toda llena de puntos blancos diminutos. La cabeza era pequeña y quedaba casi escondida bajo la colina. Lo rodeaban dibujos de bestias cuadrúpedas, similares a los zorros que habitaban Pim-Cae. Bajo la sección que faltaba, se podían ver los restos de otra figura, una que debía empezar donde no había tela. Se apreciaba una especie de cola.

- Y nuestros predecesores así lo hicieron también en anteriores caminantes.

Hizo una pausa en la que ambos ayudantes recogieron sendos telares.

- Los caminantes han dado por nosotros más de lo que seremos capaces de pagar jamás, con ninguna de nuestras generaciones ni a suma de todas ellas. Y debemos estar agradecidos a los jinetes por su creación, por darnos una manera digna de vivir en este inhóspito mundo.

Ophelia no creía en los jinetes. Podía aceptar que alguien creara a los caminantes, pero no entendía por qué usarían su poder en su creación y no en la erradicación de la plaga. Si realmente pretendían habitar este mundo, ¿por qué así?

- La plaga. Muchos me preguntáis qué es. ¿Qué es lo que quiere? ¿Es infinita?

Ophelia lo miró extrañada. ¿Pensaba revelar algo sobre la plaga?

- La plaga es la podredumbre, la inquina, la maldad

Ophelia alzó la cabeza, decepcionada. Ninguna novedad.

- Pero no un mal cualquiera. El mal del hombre.

De repente la sala se heló. Todos los presentes se estremecieron y se encogieron en su sitio. Esto tampoco era algo nuevo, muchas veces se había hablado en misas y ceremonias sobre esta relación, pero no en un acto ceremonioso como aquel, y no de una manera tan negativa.

- Yo mismo lo he comprobado, en mis carnes. Es la condensación de todo el mal que podemos hacer. El odio, la saña, la venganza, la desconfianza... Yo las he enfrentado, y os puedo asegurar

El anciano remangó una de sus mangas, dejando al descubierto su brazo. La visión despertó expresiones en algunos de los presentes. La carne del hombre parecía agujereada desde la muñeca, como si alguien hubiese usado una cuchara afilada tratando de llegar al hueso. La carne no había cicatrizado, músculos y membrana, al aire. ¿Qué clase de herida era esa, y por qué no cicatrizaba ni un ápice? No se veía

donde cesaba aquella carnicería, pero Ophelia vio algo similar en el cuello del hombre cuando volvía a colocarse la manga.

Muchos asistentes no parecían sorprendidos. Ya habían visto estas heridas, eran algo de lo que los sabios presumían. Haber experimentado el mal en sus carnes, para conocer de primera mano a qué se enfrentaban. Por supuesto, también estaban las mujeres de los sabios. Debían estar más que acostumbradas a aquella estampa. Ophelia miró a su padre, que se encontraba en la puerta. Tampoco pareció sorprendido.

- Este es el castigo por tener maldad, la más mínima. La plaga consume todo lo que pudiera darnos un mínimo de esperanza de vivir. La carne, los océanos, las plantas. Nada se nos está permitido, porque no lo merecemos.

Una pareja presente, con un bebé en brazos, se echó a llorar el uno sobre el otro. Aquella reprimenda estaba siendo demasiado dura para la ocasión que estaban celebrando. Ophelia se sintió algo culpable, pues no podía evitar pensar que aquella bronca se debía a su falta de confianza en el Saptar.

- No lloréis, gente de Pim-Cae. Los jinetes nos dieron una oportunidad. Una oportunidad de vivir una vida plena. Una en la que no desconfiemos, no nos odiamos. Una vida sana, libre. Para todos.

Hizo una nueva pausa para mirar a Ophelia. Serim tenía otro semblante, parecía estar obligándola a rendirse ante su argumento.

- Y Pim-Cae no será nuestro último aliado. Hoy, en el día de proximidad, celebramos el amor al prójimo, la fuerza de nuestra aldea, y el futuro de nuestra inminente ida. Nuestros vigilantes se encargan de cuidar de nuestros paraísos, y de encontrar nuevos. Y hoy – Serim hizo un gesto a Ophelia para que se levantara y se colocase frente a él – hoy damos las gracias, y deseamos buena ventura, a una de nuestras vigilantes. Volverás con buenas nuevas, con un nuevo caminante que traiga prosperidad y futuro a nuestros ciudadanos. A nuestros hijos. Todos contamos contigo, y sabemos que lo harás bien, que no fallarás.

Ophelia fue asaltada por un aluvión de emociones. Se había hecho a la idea de que esta misa no sería más que un mero trámite. Algo sin importancia por lo que tendría que pasar para poder investigar con libertad. Pero no era el caso. Las palabras de Serim habían cobrado otro significado. Una promesa. Estas celebraciones eran algo en lo que toda la aldea participaba, en lo que la gente confiaba. Muchos eran los vigilantes que no regresaban de sus misiones de colonización, o volvían con las manos vacías. Por ello se festejaban estos nombramientos. Aquellos que partían simbolizaban el futuro de la comunidad. No era una simple ceremonia para el viajero, servían como un recordatorio para los mismos.

No nos falléis.

La presión de las decenas de personas que allí se reunían se hizo inmensa de repente. Ophelia se colocó ante el altar con una rodilla al suelo y la cabeza gacha. Podía sentir a la gente mirándola, esperando que ella les diese su nueva esperanza. Debían estar imaginándola volviendo con información de caminantes perfectos para la vida.

Serim comenzó a manejar una paleta de piedra blanca que uno de los suyos le facilitó. Recito de nuevo algunas raciones en Jinete y se volvió hacia su segundo ayudante. Este portaba un pequeño cuenco de piedra con una pasta blanca. Ophelia sabía que era leche materna y polvo de hueso. Simbolizaban el comienzo y el aprovechamiento, la misión a la que se enfrentaba. Tras hacer la mezcla, intercambió con el sabio el cuenco por la paleta. Volvió el cuenco hacia el otro ayudante de nuevo. Esta vez portaba un frasco del tamaño de un dedo meñique con una sustancia azul brillante. Lo intercambió por el cuenco, y Serim alzó el frasco.

- Que los caminantes guíen tu búsqueda, y nos des a todos el futuro que merecemos, que deseamos. El que los jinetes nos procuraron. Haz honor, Ophelia, y oses malgastar esta bendición.

Ophelia había estado presente en otras ceremonias de partida, pero no alcanzaba a imaginar siquiera la presión que estaba sintiendo en la suya propia. Serim vertió el contenido del frasco en el cuenco que portaba su compañero. Finalmente, cogió el cuenco con una mano y la paleta en la otra, y tras mezclar el resultado, se dispuso a ungir a Ophelia en la frente. Le puso una buena cantidad del resultado final, tanta que comenzó a recorrer su nariz, sus labios, y finalmente dejar de pintarle la cara en la barbilla. Era la primera vez que entraba en contacto con sangre de caminante. Estaba muy fría al pasar, como tocar hielo con la piel desnuda, pero dejaba una sensación cálida y agradable al cabo de unos segundos.

- Parte, Ophelia, llévate contigo la gracia de Pim-Cae y tráenos vida, tráenos esperanza, tráenos futuro.

La gente repitió las últimas palabras de Serim cuando las decía, y tras ello alzó la voz para dar una última oración en ese idioma que solo ellos usaban.

## Capítulo 3

Pratum era un caminante aún más grande que Pim-Cae, pero más bajo. Tenía la forma de una enorme meseta. Apenas había elevaciones, el mayor distintivo de su terreno era una zona boscosa en la parte más cercana a sus patas traseras. Se tardaban dos días y medio en cruzar la distancia más larga del coloso. Sus patas estaban a ambos lados de la plataforma, con los codos por encima de su superficie habitable. La cabeza también tenía una forma aplanada, con forma de escama, y estaba coronada por unos enormes monolitos de roca que sus habitantes habían esculpido para darles formas llamativas y artísticas. No era una práctica extraña. La falta de quehaceres solía despertar en la gente su lado creativo. En Pim-Cae se plasmaba en sus tallas y telares. Otras comunidades iban más allá.

Ophelia observaba al gigante en la distancia, ajustándose adecuadamente su atuendo de ruta. Habían decidido unánimemente entre los vigilantes que su viaje se retrasaría un par de días, pero ya no tenía ningún tipo de responsabilidad en Pim-Cae. Nunca había tenido tiempo libre, o mejor dicho tiempo desocupado. Su cuaderno de vigilante ya le había sido retirado para añadir sus datos al archivo, y por supuesto no podía empezar a escribir en uno de los nuevos sin conocimiento.

Ophelia se retiró de la ventana y contemplo los pequeños librillos en la cama. Volvió a mirar las primeras páginas de uno de ellos, como había hecho cerca de veinte veces en las últimas dos horas. Sin ningún tipo de grabado. Vacías, como debía ser. Ella se encargaría de que, en un futuro, una generación de exploradores recibiese una guía que sí facilitase información. De ella dependía que en esas primeras páginas apareciese un mapa, un bestiario, anotaciones sobre rutas, ciclos climáticos, tiempo entre pasos...

¿Y si me equivoco en los cálculos? ¿Qué pasará si mido mal los pasos del caminante? ¿Cómo me aseguraré que una zona es habitable si no paso e tiempo suficiente? ¿Y cuánto tiempo es “tiempo suficiente”?

- ¿Se puede saber que le has hecho para tenerlo así de destrozado?- Brein la sacó de su ensimismamiento- Parece que hayas intentado abrir nueces con él o algo.

No sabía exactamente por qué había decidido visitar a Brein con su tiempo sin ocupaciones. Probablemente solo quería aprovechar la ocasión para cabrearlo un poco y escucharle enfadado. Era muy fácil sacarlo de sus casillas, y lo mucho que gesticulaba sabiendo que seguía siendo inofensivo lo hacía muy divertido.

- Nueces no, pero alguna vez lo he usado como pala improvisada.
- No es verdad.
- Vale, pues no es verdad.- Ophelia se sentó en la cama esperando pacientemente la recompensa.

- ¿Lo has usado como pala?!- Exclamó Brein, volviéndose hacia Ophelia y agitando su catalejo en una mano.
- Solo a veces, cuando ya estoy limpia y no me quiero ensuciar.
- Ah bueno, -empezó Brein tratando de poner voz airosa y despectiva- pues como yo ya he ordenado mis herramientas, en vez de arreglártelo mejor te lo devuelvo y te digo por dónde te cabe.

Ophelia trató de controlar su risa. Brein era probablemente la persona menos intimidante que conocía. Era un chico un ciclo menor que ella. También era más bajito, y su delicada salud siempre le tenía trabajando desde su habitación en el edificio gremial de los vigilantes. Tenía el pelo castaño y rapado. Su cara redonda para nada encajaba con su complexión escuálida. Tenía músculo, necesitaba estar en forma para las maniobras y de campo, pero nada muy llamativo.

A Ophelia le encantaba pasar tiempo con él. Le fascinaba lo valiente y estoico que podía llegar a ser a pesar de la clara diferencia física que tenía con el resto de compañeros. Sabía además que era una persona brillante y, sobre todo, generosa. Se encargaba de inspeccionar concienzudamente el equipo de todos los compañeros, y reparaba cualquier desperfecto. Incluso hacía encargos. Como el catalejo de Ophelia, que se quejaba de tener que acercarse demasiado para estudiar a la fauna. O el reloj de pasos, que permitía registrar hasta tres alarmas distintas que podía ajustarse. Este último incluso ha sido registrado en archivo, y sus planos son facilitados a los viajeros de otros caminantes que paraban en Pim-Cae.

- No tiene gracia, Phey. Te has cargado el aro que mantiene sujeta la lente intermedia por dentro.
- ¿En serio no lo puedes arreglar?
- Sí, pero sería como hacer uno nuevo. Y los cristales habría que cambiarlos también.

Brein volvió a contemplar los arañazos de la superficie del catalejo.

- ¿Cómo se te ocurre cavar con esto?- gritó, gesticulando con rabia.
- Pues porque es más cómodo, y tiene más superficie que mis manos. Ophelia también alzó un poco la voz, tratando de mantenerle encendido y discutiendo. No podía evitar sonreír divertida.
- Que lo tengas a mano no significa que te pueda servir para cualquier cosa. Ya te dije que es una herramienta frágil.
- Bueno, pero yo tengo que hacer mi trabajo. Si necesito excavar, pues me buscaré la forma más eficaz de hacerlo. Y esa es tu catalejo.
- Pero si ni siquiera tiene filo.
- Ni mis manos.
- ¿Y el cuchillo que llevamos a todas partes?
- Pero el cuchillo lo necesito para cortar, si cavo su filo se estropeará.
- Ah, claro. ¿Y el cuchillo no se puede estropear pero el catalejo sí?



Brein se volvió para empezar a desmontar el cachivache

- Pero yo ya puedo ver, no es imprescindible el catalejo. Con mi cuerpo no puedo cortar.

El intento de Ophelia de seguir la discusión no funcionó. Brein se quedó callado manipulando el artilugio.

- Si necesitabas una pala podías haberme preguntado antes.

Brein se acercó a una estantería a su izquierda y agarró algo. Sin girarse, lo lanzó por encima de su hombro hacia Ophelia, que lo agarró al vuelo.

Se trataba de una especie de mango de madera del que sobresalían un par de alas de metal. En uno de los extremos había un mosquetón que permitía colgar el instrumento de algún asa. Como hablaban de palas, Ophelia no tardó en entender lo que tenía en las manos. Girando el mosquetón, del mango de madera salía una segunda pieza que prolongaba la herramienta. También liberaba las “alas de metal, que se extendieron completando así ña forma de la que hablaban. Era sorprendentemente ligero, y solo con el tacto se notaba que era un objeto robusto.

- Es impresionante. ¿Cuándo lo has construido?
- Hace unos días. De hecho, ya he hachos varios. Los he entregado a los vigilantes.
- Bueno, parece hecho a propósito para un viajero. ¿Acaso lo has hecho pensando en mí? – Ophelia trató de avergonzarlo. A veces pensaba que sus reacciones eran algún tipo de vicio.
- Sí.

Ophelia no esperaba aquella respuesta tan segura y cortante, y se ruborizó un poco. Brein se levantó y sacó de una caja una especie de carcaj cilíndrico cubierto con de cuero. Tenía una tapadera en forma de cúpula, y un orificio pequeño donde había insertado un pequeño frasco con un líquido blanco. La parte de abajo también parecía extraíble, y también tenía forma de media esfera.

- Aún no he tenido teimpo de experimentar con él todo lo que quisiera, pero creo que te puede venir bien.

Lo dejó caer sobre la cama, sosteniéndolo por arriba para que no cayese. Ophelia miró a Brein, que parecía contento de haberla dejado sin palabras.

- ¿Qué... es eso?
- A ver...

Brein alcanzó con el pie la caja de donde había sacado el invento y se la acercó. Extrajo entonces una patata y unas bayas que Ophelia reconoció al instante como venenosas.

- Muy sencillo. Sin entrar en detalles, aquí dentro hay una especie de “cámara giratoria” que mueve muy rápido lo que introduzcas. Lo mezcla con este producto reactivo de aquí, - separó momentáneamente el frasco transparente y lo volvió a

introducir - y el resultado tras un par de horas se recoge en este pequeño papel especial hecho con pino.

Brein desenroscó la parte de abajo, revelando su interior forrado con un material blanco y aterciopelado.

- Si no tiene color... - dijo mientras sacaba de la caja un fragmento de ese papel suave. Tenía el mismo color, pero se veía claramente mojado. – es comestible.

Volvió a meter la mano en la caja, esta vez sacó un papel con manchas rojas y lo puso sobre las bayas venenosas.

Ophelia no articulaba palabra. Alargó los brazos y cogió con cuidado el instrumento.

- Tienes que estar de broma.

Brein sonrió exitoso mientras recogía las muestras y sacaba otras.

- No. He probado con todas las frutas y hortalizas que consumimos aquí en Pim-Cae. El resultado es correcto en casi todos los casos. Funciona incluso con alimentos cocinados.
- ¿Casi todos?- Ophelia arqueó una ceja.
- Sí. Como te he dicho, no he tenido tiempo de perfeccionarlo, y no he dado con la fórmula correcta para evitar lecturas erróneas. Pero creo que te puede ser de ayuda. Además, los únicos fallos han sido siempre con comida comestible.
- ¿Qué quieres decir? – preguntó Ophelia sin dejar de inspeccionar el artilugio.
- Quiero decir que a veces ha detectado como venenosa comida que sabemos que no lo es, pero nunca ha calificado como saludable un fruto que no lo fuese.
- Así que si sale blanco...
- Se puede comer.

Ophelia vio como Brein se sentaba en su escritorio sonriente. Lo que acababa de presentarle Brein, de ser efectivo, era una auténtica revolución. Hasta ahora los métodos convencionales era probar una pequeña porción o dársela de comer a algún animal y esperar a los resultados.

- Eres un genio, Brein.
- Ya. Dime algo que no sepa.

Brein había vuelto al catalejo, pero no paraba de resoplar a cada rotura que encontraba y debía reparar.

Ophelia se quedó estudiando el artefacto en silencio. Era un diseño algo rudimentario, pero los componentes estaban ensamblados y cosidos con precisión.

- ¿Cuándo pensabas enseñármelo?
- Con el tiempo que hacía suponía que no saldrías hoy.

Cierto. Se suponía que partía hoy. A estas horas mañana o pasado estaría surcando el cielo. Sola. Pensó entonces en su niñez con Brein. Sus padres también fueron vigilantes.

Su madre partió en busca de caminantes, pero nunca volvió. Su padre sufrió una grave lesión de la que no se recuperó, y que le llevó a perder la vida lentamente. Brein se quedó solo poco después de cumplir 10 ciclos. La tribu se encargó de él, y pasó el resto de su vida en el edificio de reunión de los vigilantes.

Se había criado con él. Lo habían aprendido casi todo juntos, aunque sus campos de investigación acabaran difiriendo un poco. Ahora aquel artilugio se sentía como un regalo de despedida. De repente deseó no haber venido a molestarlo. Deseó no haberse reído con sus reacciones rabiosas, ni tratar tan mal sus inventos. No sabía si volvería a verlo. Su madre nunca volvió de su viaje, y ahora se iba ella. ¿Estaba siendo poco considerada con sus sentimientos?

- Oye. – Comenzó Ophelia.
- Dime. –Brein no apartó la vista de su tarea.
- ¿Hay algo que me quieras decir antes de irme?

Brein paró momentáneamente lo que estaba haciendo, pero no se volvió.

- ¿A qué te refieres?
- No sé. Algún pensamiento, alguna emoción...

Brein hizo una pequeña pausa antes de responder.

- No. Bueno, nada que no te haya dicho ya. Te deseo mucha suerte y espero que todo te vaya bien en tu viaje. – Sus manos siguieron entonces con la reparación.

Ophelia se quedó pensativa. Parecía muy tranquilo, como si no pasase nada. Como si su amiga no fuese a emprender un viaje del que quizás no volviese. ¿Quizás no veía su amistad como la veía ella?

Quizás habría sido mejor no visitar a nadie antes de partir. Descubrir que no les importaba tanto como creía le causó un dolor repentino que no había sentido desde que su madre falleció.

Ophelia bajó la cabeza, dolida. No esperaba tanta apatía de alguien a quien quería tanto. Brein se giró con el catalejo en la mano.

- Oye, va a ser mejor que te haga otro, este tiene la lente muy estropeada. Si quieres mañana- interrumpió su discurso al ver a Ophelia, que ocultaba muy bien el dolor salvo por sus ojos vidriosos.- ¿Todo bien?
- Si. Todo bien – dijo a través del nudo en su garganta.

Brein soltó el catalejo y se volvió para mirarla.

- Escucha. Me preocupo por ti. Es lo que llevo haciendo desde que tengo memoria. ¿Crees que hago estas cosas solo por el avance y el descubrimiento? Me gusta pensar porque me gusta ayudar. Me encanta verte entusiasmada con tus

descubrimientos y tus anécdotas. Y aún más cuando sé que he colaborado en que estés tan contenta.

Ophelia se sonrojó un poco. Brein continuó.

- No se trata de que me dé igual. Se trata de que no me quedará mucho a lo que aferrarme aquí cuando te vayas. Vas a emprender el viaje en el que perdí a mi madre, haciendo las mismas cosas por las que murió mi padre.

Se hizo un silencio en la habitación.

- ¿Acaso crees que con mis habilidades seré un buen candidato para encontrar un caminante el ciclo que viene?

Cierto. Brein partiría como ella tras un tiempo. Él apenas podía seguir el ritmo a la mayoría de otros miembros. Y pretendía enfrentarse al mismo reto que ella. ¿Lo hacía porque tras irse Ophelia ya no tendría a nadie más en Pim-Cae?

- No seas así contigo mismo. Eres tan capaz como cualquiera, incluso más. La única diferencia son las técnicas.
- Si, seguro- respondió Brein incrédulo.

Ambos callaron, viendo que la discusión se había desviado. Brien volvió a mirar el catalejo, con las lentes agrietadas. Agarró la más grande y de mayor grosor. Comenzó a cubrir su contorno con cobre, protegiendo el cristal, y terminó por soldar el metal con una pequeña anilla. No le llevó más de cinco minutos. Finalmente pasó una fina cadena con eslabones pequeños por la anilla y se la tendió a Ophelia.

- ¿Crees que con esto te acordarás de que me preocupo por ti?
- Brein...- Ophelia hizo un silencio contemplando el ornamento improvisado para que Brein respondiese.
- ¿Qué?
- Es feísimo.

Brein quiso ofenderse, pero le hizo demasiada gracia. Solo le salió cerrar los ojos y tratar de disimular la risa. Antes de que los pudiese abrir, Ophelia lo abrazó en su silla. Ya llevaba el colgante puesto.

- Ten cuidado, Phey.

# Screenplays

FADE IN:

EXT FOREST - DAY

Ophelia observes a fox in the distance with her spyglass. She is crouched on a branch. She is tall and is wearing a chest guard over a shirt and studded leather pants. Ophelia has braided red hair, brown eyes and small lips.

OPHELIA : ( TO HERSELF)

Good morning, Eddie. How has gone the hunting for breakfast today?

She notices the fox carries a bird.

OPHELIA:

Oh no. Murray was just two cycles old, Eddie. You really don't care for that, eh?

Ophelia writes down this information in her notebook. She gets interrupted by a female voice.

VIGILANTE GIRL: O.C. (SHOUTING)

Phey!

Ophelia turns back and stand up. She sees the woman wearing the same as Ophelia. The woman is carrying a heavy sack.

VIGILANTE GIRL: (SHOUTING)

Pim-Cae is about to end a step, don't be on a branch when that happens.

OPHELIA: (SHOUTING)

I know, I'll be careful.

The woman turns back and keeps walking. Ophelia tries to find the fox again, but is nowhere.

OPHELIA: (TO HERSELF)

Why do people always scream  
like nothing matters when  
they are in the forest?

Ophelia puts her bag on and jumps off the tree. She looks at the tiny device in her writ.

OPHELIA: (TO HERSELF)

Let's see if I can reach the  
slide before the step ends.

DISOLVE TO:

Game Action.

Ophelia start heading towards her destination. She knows the way perfectly and goes with confidence. On her way, she takes some samples of different things, such as plants and animals.

DISOLVE TO:

Ophelia is observing a bird far in the distance. She looks sad because the animals are getting weaker and weaker every year. She writes this information in her travel journal.

DRAUC: O.C.

Mari?

Ophelia got jump scared by hers fathers voice. She drops her pencil, bur her father gives it back to her. He is wearing the same uniform as Ophelia. His hair is medium long and he got a lots of scars in his arms.

DRAUC:

You keep using such ugly  
names for those poor animals.

OPHELIA:

I've told you, it helps me  
recognizing them. You know I  
got the best and more

organized records of all  
vigilantes.

Drauc starts laughing with the situation and steps back carefully  
to look up the big natural stone stairs.

DRAUC:

Have I ever told you about-?

OPHELIA:

About the first time you went  
all the way up when you got  
so excited that you forgot to  
knot the descendant rope and  
they had to rescue you?

Drauc does not respond, he a bit sad because he has no more  
adventures to share with its daughter. Ophelia notices she hurt his  
father and get close to him.

OPHELIA:

Aaand I have never ever  
forget about knotting my  
ropes thanks to that story.

They both laugh, happier

DRAUC:

So I have nothing else to  
impress you with, eh?

OPHELIA:

I guess now I'm the one who  
tells you cool stories and  
about new places.

They look at each other in a half hug. Ophelia starts finding her  
way down the slope

OPHELIA:

We both knew this moment  
would come. Besides, you  
won't be alone. Brein does  
not leave Pim-Cae until the  
next cycle.

Drauc is still looking up

DRAUC:

Oh, what a comfort.

They both keep silence for a moment.

DRAUC:

Ey, what about a last climb  
with your father?

OPHELIA:

Come on, dad. I have been in  
the head a thousand times.

DRAUC:

(Smiling) I haven't said head.

DISOLVE TO:

Climbing tutorial.



Scene: Tamable

EXT DESERT - DAY

Ophelia jumps over a boulder, turns and shoot an arrow to the giant biped beast. She got it sight under the beak. The monster keeps running with tip of the arrow still sticked to his neck. Ophelia dodge a beak attack and starts running again.

OPHELIA:

(Screaming) I promise, I am  
not worth of eating!

Ophelia keeps running until she reach a gigantic crack in the ground. She starts calculating the risks of jumping over it.

OPHELIA:

(Increasing volume) Here goes  
nothing!

Ophelia jumps towards the other side of the crack. She does not make it and ends up falling all the way down. She recovers roughly, slowly and all dusty. She gets up and looks up. The sun blinds her, but there is no sound of the raptor.

OPHELIA:

Well, if it works, it works.

Suddenly, a giant figure jumps down the crack covering the sun for her. The biped primal reptile lands with difficulty right in front of her. There is no other option for her than start running. As soon has she turns back, a big figure jumps over her, passing close to her head. She turns again just to see a massive six-legged yellow dog with saddlebags on his sides bite the neck of the raptor.

Versia grabs Ophelia from the back. She is wearing a leather armor, all the pieces. The helmet is painted in black with green butterflies. The paint has been erasing because of the combats and hits. She is not as tall as Ophelia, but way more big in muscle.

VERSIA:

(Screaming) Elbows on your  
hips!

OPHELIA:

(Screaming) What?!

Versia jumps and she ends up lifting Ophelia with her. The giant dog runs towards them and they land on its back. Ophelia grabs on the dog's fur. She is not able to stabilize herself. Versia helps her.

VERSIA:

I'm going to guess. First  
time in Baluva?

OPHELIA:

Aaah, first two hours,  
actually.

Versia starts laughing. The dog reach the end of the crack. Then they see a group of those raptors running towards them.

VERSIA:

Oh boy, that's not good.

OPHELIA:

How bad is it? Do we have any  
possibilities?

VERSIA:

I'll go and create one or  
two. Have you ever controlled  
a beast?

OPHELIA:

What do you mean  
"controlled"?

Versia hands Ophelia the reins and starts pulling some kind of thick scaly coat.

Versia then gives Ophelia some indications.

VERSIA:

Pull right for right and same  
for left. Guide it towards  
that shrine over there and  
keep going leaving it right  
behind you.

The pack of beasts gets closer. Their squeaks make it difficult to hear anything else.

OPHELIA:

Wait. Where are you going?

VERSIA:

(Screaming and getting closer  
to Ophelia) What?!

OPHELIA:

(Shouting) Where are you  
going?! Don't leave me.

VERSIA:

(Shouting and smiling) Nice  
to meet you too. I'm Versia.

Versia draw an axe from one of the dog saddlebags and jumps down.

DISOLVE TO:

Mounting tutorial.



## Summary of the story

In Walker, we follow the story of Ophelia, an adventurer who wants to know more about her unique world and why is it that way.

In this world, people lives on islands with legs. At the surface of the planet there is living black goo that consumes everything it touches. This giants are called "Walkers". The origin of this colossus is uncertain. It is said that their creators were "The Riders". They created the "Priests" too, a group of people that controls the supplies of al de citizens in a "Walker". They can do magic and accelerate the growing of plants and animals. For such a miracle they use "Walker blood", a glowing blue fluid that flow inside the walkers. They are crucial for the future of humanity.

When the population grows too much, an adventurer is sent to find a new walker to live in. Many of this adventurers do not return, or return mentally ill, so the "Priests" take care of them. Ophelia is selected to go look for a new walker. Soon, she start discovering things. She finds out there are people that lives on walkers without priests. She learns about ranching and harvest, and even makes interaction with animals, something forbidden in her homeland.

This revelations creates in her internal conflicts, and she ends up fighting against an old friend. Trying to know more, she ends up confronting people with strange powers and abnormal bodies. She finds out that this people has been affected by the black goo, but not much later discovers that priests and normal people too exposed to "Walker Blood" ends with the same disease. With this revelation, she tries finding his friend, but he has been beaten by a priest for being too curious. Ophelia saves him and hides in a deceasing "Walker". There she finds the final answers. The "riders" were primal priests. They created the problem (the black goo) and the ideal solution for their people (the walkers and their blood). She decides to free her homeland from the priests, so she come back with his friend. During the combats with the priests, her father try so stop her, and dies consumed by the priests' powers. Her friend survives and she manage to beat the wizards.

The people of her home does not understand Ophelia, and think of her as a traitor. Her friends turn against Ophelia, but they though on that pan, so they can survive with his knowledges. Ophelia is banished from her home and starts a new project: find the way to heal the world.