

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CIUDAD JUÁREZ

INSTITUTO DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE



TRABAJO PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

Análisis del Modo fotografía. Caso de estudio, videojuego *God of war 4*

Andric Orozco Arreguín 138279

Trabajo dirigido por Dr. Pablo Alonso Herraiz

Agradecimientos

Quiero agradecer a mis padres Diana Andrea Arreguín Tovar, Ricardo Orozco Gonzales por el apoyo que me han aportado durante la carrera y sobre todo el proceso de este proyecto presentado, agradezco a mi hermana Anderlic y su pareja Armando por aportarme el equipo necesario para lograr capturar las fotografías presentadas el proyecto de titulación, agradezco a mi mejor amigo Jorge Pardavell por ayudar en la corrección ortografía de ambos proyectos presentados, gracias al Doctor Pablo Alonso Herraiz por la guía y dirección en este proyecto presentado, gracias a todas las personas que me brindaron su apoyo en momentos difíciles.

ÍNDICE

Introducción	6
CAPÍTULO I. ESTRUCTURA DE LA INVESTIGACIÓN	
1.1 Planteamiento del problema	7
1.1.1 Justificación	9
1.1.2 Objetivos	10
1.1.3 Antecedentes	11
1.1.4 Estado del arte	17
1.1.5 Preguntas de investigación	23
1.1.6 Supuesto de investigación	24
1.2 Metodología	25
1.2.1 Objetivos	26
1.2.2 Cronograma	27
CAPÍTULO II. PROCESO CREATIVO	
2.1 Foto Libro (Photobook)	28
2.2 Propuestas narrativas	30
2.3 El letargo invierno (Guion Técnico)	31

2.4 Captura de fotografías	89
2.5 Evidencias	89
2.6 El letargo invierno (maqueta del foto libro)	90
CAPÍTULO III. FOTOGRAFÍA	
3.1 ¿Qué es la fotografía?	100
3.1.1 Fotografía digital	100
3.1.2 Captura de pantalla	102
3.2 Tipos de planos	103
3.3 Modo Fotografía	107
CAPITULO IV. GOD OF WAR	
4.1 God of war	108
4.1.1 Historia	109
4.2 Personajes	
4.2.1 Kratos	125
4.2.2 Atreus	126
4.2.3 Baldur	127
4.2.4 Laufey	130
4.2.5 Jörmungandr	133
4.2.6 Freya	136

4.2.7 Sindri	139
4.2.8 Brok	140
4.2.9 Magni	142
4.2.10 Modi	144
4.2.11 Mimir	146
4.4 Armas y artículos	
4.4.1 Hacha de leviatán	149
4.4.2 Arco de Talón	150
4.4.3 Escudo del guardián	152
4.4.4 Espadas del caos	153
Conclusiones	156
ANEXOS	
Eddas	158
Glosario de términos	160
Referencias bibliográficas	164
Referencias web	166
Referencias fotográficas	154

Introducción

La presente investigación se enfocará en la área de entretenimiento que cada vez tiene más auge y compite fuertemente con el cine y la televisión; los videojuegos, para ser preciso. En el último lanzamiento del juego de *santa monica studios*, de la saga *God of war (4)*, aquí pude ser confuso ya que el título vuela a tomar el nombre de su primer título lanzado en 2005 *God of war*. Se analizará a grandes rasgos cómo se envuelve el juego con el diseño gráfico y el modo de fotografía que se puede usar desde el inicio del juego por primera vez.

Se plantea analizar el modo fotografía del juego y por qué los usuarios han pasado infinidad de horas explorando todo el contenido de los escenarios y personajes que el juego nos da, y el cómo ha sido tan fantástico el modo fotografía que los usuarios han creado blogs dedicados solo para compartir sus imágenes que toman desde la consola, compitiendo con fotografías del mundo real.

Los videojuegos como modo de pasatiempo brindan mucho más que sólo entretener, pues el usuario logra experimentar diferentes sentimientos a través de los muchos géneros y plataformas que hay para jugarlos. *God of War 1, 2 y 3* son videojuegos que se centran en la mitología griega. *God of War* –que, en el presente caso, se tratará de la cuarta entrega conocida coloquialmente como *God of war 4*– causó una fuerte impresión tanto en la *E3*, al presentar el juego en su estado de desarrollo, como en su lanzamiento, llegando a ser un éxito en todos los aspectos.

Antes de la creación de la saga *God of War* ya existían videojuegos que tomaban el tema de la mitología griega tales como *Age of Mythology* y *Kid Icarus*, pero fue *God of War* quien logró tener más impacto entre sus rivales, dando al espectador un mayor conocimiento de dicha mitología y hacer que tomaran más información sobre ésta para deducir que más entregas del título podrían venir en el futuro. Sin embargo, cuando finalizó la trilogía de *God of War* en 2010, la audiencia aceptó el no volver a ver al protagonista Kratos, ya que concluía con su muerte, pero, después de ocho años, *santa monica studios* sorprendió a todos cuando presentó que trabajaban en una nueva entrega del título y se ambientaría en una nueva mitología: la nórdica.

Planteamiento del problema

A inicios del siglo XXI, los videojuegos, como una forma de entretenimiento, se han granjeado una gran reputación, ya que incluso ha llegado a rivalizar con la televisión. En los últimos años, la cantidad de consolas y *hand-held* de videojuegos que compiten por ganar la atención ha aumentado de una forma impresionante, e incluso los modernos teléfonos celulares y tabletas permiten descargar y jugar los últimos videojuegos de moda. Y aunque esta guerra entre consolas y estudios se disputan una buena parte del mercado de los videojuegos, los juegos para computadora siguen vendiéndose por millones en todo el mundo.

Un videojuego o un juego para computadora tiene componentes principales que, si son producto de un diseño óptimo y bien planteado, se definen desde su concepción y se diseñan paralelamente dándoles igual importancia. Estos componentes son la programación que le da toda la estructura, coherencia, trama y forma de juego e interacción al producto final; y el componente gráfico, visual y auditivo que da vida y carácter al juego en la pantalla y lo hace deseable, apetecible e incluso atractivo para los jugadores. Este último componente incluso es el primer responsable directo de que el juego guste o no a la audiencia, y en muchos casos, es lo que atrae y captura la atención del público; es el “gancho” que asegura que el jugador va como mínimo comprar o descargar el juego para probarlo.

En una sociedad como la nuestra, donde la vista es el sentido al que se le da preferencia y el resto de los sentidos están prácticamente supeditados a ésta, la presentación visual de todo lo que nos rodea es la más importante y la que domina sobre todas consideraciones.

El llamado estilo visual o *visual style* de un juego se describe como una línea bien definida y precisa que refleja de manera óptima todos los niveles del videojuego, como son el diseño de personajes, el diseño de escenarios, el diseño de artefactos, el diseño de armas, la utilería, los efectos visuales. La “interfaz visual” del juego conjunta tanto el estilo visual como la representación visible en pantalla de la interacción del jugador con el juego.

Además de tomar en cuenta todo lo que el estilo visual incluye, la interfaz visual tiene que tomar en cuenta la forma en que los personajes van a moverse en pantalla; cómo van a interactuar entre ellos y cómo interactuará el jugador con ellos. Está estrechamente relacionada con la programación de la interactividad del modo de juego y es el contacto visual directo entre el jugador y el juego. Esto quiere decir que un diseño gráfico bien planeado y creativo de la interfaz visual de un juego es la clave para que el juego en sí se destaque de entre el resto y es la base para que el jugador se sienta atraído al juego y obtenga satisfacción al jugar.

Las grandes compañías de videojuegos tienen el poder monetario que asegura una excelente interfaz visual para sus entregas, pero es en las pequeñas compañías y los juegos “indie” (producidos sin apoyo monetario de un distribuidor de videojuegos) donde es más claro que una excepcional interfaz visual puede sacar a un juego de la relativa obscuridad y convertirlo en un éxito.

Describiendo y analizando el modo fotografía o modo foto de los videojuegos de grandes estudios, se puede poner en claro si la relevancia del diseño gráfico del modo foto es de importancia.

Justificación

Esta investigación se realiza a partir de la constatación de que *God of war* contiene uno de los mejores y más exitosos modos de fotografía. Se analizará dentro del área del diseño gráfico el árduo trabajo de *santa monica studios* respecto al desarrollo del juego; tanto en el desarrollo de los personajes, las armas, los escenarios de los “nueve reinos”, la nueva mitología nórdica que el juego ahora desarrolla –en lugar de la anterior mitología griega–. El juego da al usuario una nueva perspectiva de nuestro protagonista principal “el fantasma de Esparta”, Kratos, y el nuevo protagonista, Atreus hijo de Kratos, donde se ve en aquél mostrando cierta humanidad que en las anteriores entregas no se podía entrever. Además, el jugador experimenta diferentes conflictos entre dioses nórdicos y criaturas de la misma.

En *The game awards 2018*, *God of war* fue ganador como mejor juego del año, mejor dirección, mejor juego de acción/aventura, juego exclusivo de la consola *PlayStation 4*. Lanzado el 20 de abril del 2018, *God of war* se arriesgó al cambiar el modo de desarrollo lineal de las entregas pasadas adoptando un modo semi-mundo abierto haciendo que el usuario no solo se centrara en las misiones principales, sino que propiciaba, por la extensión territorial del “mapa”, a explorar y descubrir muchos secretos que se encuentran. También arriesgaron el modo de cámara en *segunda persona*, pues en esta entrega el punto de vista es más de tercera, posicionando la vista en el hombro del protagonista. Estudios no toman decisiones tan radicales al cambiar la fórmula que ya les funcionan en sus entregas, de modo que la cuarta entrega destacó en tales aspectos. Además, el apartado gráfico llevó a sus límites el hardware de la consola PS4. *God of war, en fin*, es un juego inmenso y completo lleno de caminos alternativos, puzles ingeniosos, combates frenéticos, con un hilo argumentativo que dista mucho de sus anteriores entregas.

Es un juego que tiene elementos repletos de diseño que merecen ser analizados con gran profundidad con todo lo que hemos aprendido a lo largo de la carrera.

Objetivos

Objetivos Generales

Crear un foto libro tomando como herramienta el modo fotografía del *God of war*. En paralelo se va a crear una historia.

Lo que se pretende lograr con esta investigación es aportar más conocimiento en el área de la fotografía.

Objetivos específicos

- Clasificar la modalidad modo fotografía.
- Clasificar en dónde entra el modo foto y diferenciar entre captura de pantalla o pantallazo.
- Sintetizar el modo fotografía.

Antecedentes

Pokémon Snap

Pokémon Snap, del 21 de marzo de 1999, es un videojuego para la consola Nintendo 64. El objetivo del videojuego es capturar de manera fotográfica a todos los Pokémon que el juego nos ofrece. El juego fue nuevamente lanzado a la venta en la consola Wii en la tienda virtual. El profesor Oak es quien evalúa nuestras fotografías.



Fraps

Antes de que las consolas implementen sistemas de grabación o las capturadoras ganaran popularidad, y de que los propios títulos integraran estos atractivos modos foto, los jugadores de PC realizaban pantallazos y grabaciones mediante software externo. En los años previos a la existencia de NVIDIA Shadow Play y la captura de pantallas de Steam, existían programas creados para tal efecto como Fraps que eran el pan de cada día del jugador.



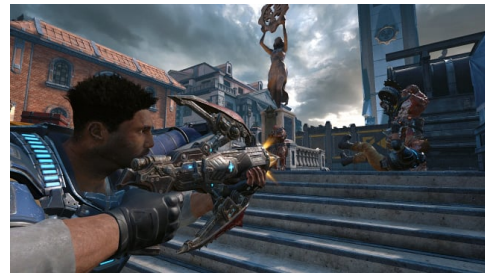
Gran Turismo 4 (2004)

Lanzó por primera vez un modo que permitía al usuario poder controlar el tiempo de exposición, apertura y balance de blancos, para así lograr un buen resultado en la fotografía. Además, se podía transferir las capturas a un pendrive USB o incluso imprimirlas en una impresora conectada directamente a la consola.



Gears of War (Cámara Fantasma)

La cámara fantasma permite al jugador desplazarse por el mapa y observar cómo se desarrolla una partida multijugador desde la perspectiva que el jugador desee. Cabe destacar que un jugador usando la cámara fantasma no puede influir en la partida; no puede más que ser un espectador de lo que sucede.



Mad Max

Esta aventura, desarrollada por *Avalanche Studio*, nos invita a recorrer el páramo en busca del último V8. Max y *Chumbucket* se enfrentan a un mundo desolado de arena mezclada con gasolina, sangre y aceite, en el que podíamos demostrar nuestro gusto estético con unas fotografías impresionantes. Un modo foto digno de la película *Mad Max Fury Road*, en que podíamos darles a las imágenes la estética que George Miller había conseguido en el cine.



Batman Arkham Knight

La saga *Arkham*, desarrollada por *Rocksteady* y *Warner Bros*, nos permite visitar todos los recónditos lugares de Gotham City. Lo mejor de acompañar a Batman mientras combate el crimen es sacarse una foto en los lugares más emblemáticos de la ciudad: el callejón del crimen, *Arkham Asylum* y las azoteas de los imponentes rascacielos. Es uno de los primeros juegos en demostrar la potencia de la presente generación de consolas, del cual aún encuentra placer en cuanto a su modo foto.



Forza Horizon 2

Primero fue Microsoft y el estudio *Turn10* quienes consiguieron dar respuesta a la saga *Gran Turismo* de PlayStation. Una vez consagrados, han aprovechado el nombre de la franquicia para realizar un excelente juego de carreras en un mundo abierto. Esta segunda entrega presume de una gran recreación de entornos europeos y americanos, destacando especialmente la Provenza francesa y la Toscana italiana que podemos capturar con el modo foto de una manera espectacular.



The Last of Us

El modo foto que incorporó el juego de Naughty Dog con su edición remasterizada en PlayStation 4 obtuvo el beneplácito de quienes vivieron de cerca los pasos de Ellie y Joel. La gran cantidad de opciones disponibles sumada a la existencia de escenarios con gran fuerza hacen que las instantáneas captadas tengan personalidad.



Driveclub

Puede que *Driveclub* no haya tenido la mejor de las suertes al no haber quedado inmortalizado como una serie con futuro en las consolas PlayStation, pero el gran trabajo de *Evolution Studios* siempre seguirá en nuestra memoria por el realismo que se consigue con todas las instantáneas. Al tomar fotografías en las diferentes carreras acercando la cámara al máximo a los vehículos, se pueden observar los pequeños detalles.



The Order: 1886

Fue uno de los primeros juegos de PlayStation 4 en sacar partido al modo foto. *Ready at Dawn* hizo desplegar su trabajo en un modo para tomar fotografías que permite bastante libertad al mover la cámara, siendo de los primeros juegos en implementar filtros. Si a esto le agregamos el toque cinematográfico del juego, añadimos todavía más valor a las fotografías sacadas durante la aventura victoriana del estudio.



Infamous: Second Son

Fue uno de los primeros títulos de mundo abierto que se lanzó para la consola de PlayStation 4. El juego *de Sucker Punch* cautivó a los jugadores por su acabado gráfico y su optimizado rendimiento, pero también destacó por incluir un potente modo foto que sacaba a relucir una de sus principales virtudes: el sistema de iluminación. Aún causa sorpresa entre la audiencia las fotografías que se toman en la aventura de acción de la ID.



Super Smash Bros Wii U

En la arena competitiva y juegos de peleas también se interesaban en poder tomar instantáneas de los combates. Super Smash Bros, para Wii U y Nintendo 3DS, adoptó esta acción rápidamente y habilitó un modo que permite tomar fotografías de los encuentros para captar los momentos previos al "movimiento especial". Además de las fotografías en el combate, también es posible tomar fotos de los trofeos desbloqueados.



"Pokémon Snap". Fandom. 6 de enero de 1999.

https://pokemon.fandom.com/es/wiki/Pok%C3%A9mon_Snap. Obtenido el 21 de febrero del 2019.

"Análisis de gran turismo". Ludoskopos. 8 de octubre del 2002.

<https://www.ludoskopos.com/analisis/ver/111/gran-turismo-4.php>. Obtenido el 21 de febrero del 2019.

"Cámara fantasma". Fandom. https://gearsofwar.fandom.com/es/wiki/C%C3%A1mara_fantasma. Obtenido el 21 de febrero del 2019.

"Análisis de mad max". Vandal. 1 de septiembre del 2015. <https://vandal.elespanol.com/analisis/ps4/mad-max/21343/5#p-73>. Obtenido el 21 de febrero del 2019.

"Modo foto para Batman Arkham Knight". Xataka. 3 de agosto del 2015.

<https://www.xataka.com.mx/videojuegos/ya-se-encuentra-disponible-el-modo-foto-para-batman-arkham-knight>. Obtenido el 21 de febrero del 2019

"10 ejemplos del modo foto de forza horizon 2". Gamereactor. 5 de octubre del 2014.

<https://www.gamereactor.es/10-ejemplos-del-modo-foto-de-forza-horizon-2/>. Obtenido el 22 de febrero del 2019.

"El modo foto de the last of us remastered al detalle". Hobbyconsolas. 26 de julio del 2014.

<https://www.hobbyconsolas.com/noticias/modo-foto-last-us-remastered-detalle-17770>. Obtenido el 22 de febrero del 2019.

"Modo foto de driveclub". Regionplaystation. 28 de enero del 2015. <https://regionps.com/tutorial-modo-foto-de-driveclub/>. Obtenido el 22 de febrero del 2019.

"The order: 1886 recibe un potente modo foto". Playstationblog. 13 de abril del 2015.

<https://blog.es.playstation.com/2015/04/13/order-1886-recibe-un-potente-modo-foto-en-su-nueva-actualizacion/>. Obtenido el 22 de febrero del 2019.

"El modo foto de infamous second son". Hobbyconsolas. 16 de abril del 2014.

<https://www.hobbyconsolas.com/noticias/modo-foto-infamous-second-son-16779>. Obtenido el 22 de febrero del 2019.

"Super smash bros wii u incluirá un modo foto". Alfa beta. 20 de octubre del 2014.

<https://www.alfabetajuega.com/noticia/super-smash-bros-wii-u-incluire-un-modo-foto-n-44243>. Obtenido el 22 de febrero del 2019.

Estado del arte

Cristiano Bonora

Uno de los destacados fotógrafos de videojuegos con la modalidad modo foto que brindan los videojuegos por parte de algunos estudios desarrolladores es Cristiano, quien ha realizado fotografías en diversos videojuegos, tales como *God of War*, *Assassin's Creed: Origins*, *Batman: Arkham Knight*, *Shadow of the Colossus*.

God of War tiene un modo de fotografía que recientemente se puso a prueba en un concurso oficial organizado por PlayStation. Cristiano Bonora participó en el mismo y, durante unas semanas, llenó su página de *Flickr* con planos que parecen tomados por un equipo de marketing profesional. Su galería completa, incluidas las imágenes de otros juegos, se puede encontrar en su página de *Flickr*.



Horizon Zero Dawn

La cazadora que protagoniza el "sandbox" de Guerrilla Games tenía fuerza, carisma, pero, sobre todo, era muy fotogénica. El diseño de los entornos y los cambios en la iluminación en tiempo real era todo lo que se necesita para sacarle partido a un espectacular modo foto.



Assassin's Creed Origins

Acompañar a *Bayek* por el antiguo Egipto es una experiencia inolvidable. Uno de los mejores juegos del 2017, tanto por su mundo abierto y su modo fotografía. Se activa fácilmente desde el mando de control, sin tener que desplazarte al menú del juego. Permite, además, aplicar hasta 17 filtros diferentes, pudiendo modificar enfoque, apertura y zoom. Este modo foto nos permite subir automáticamente nuestras instantáneas al servidor de Ubisoft y compartirlas con otros usuarios.



Super Mario Odyssey

El modo cámara es una de las grandes satisfacciones que ofrece el juego de Nintendo. La cantidad de disfraces que cuenta Mario y el tono inconfundible que tienen sus mundos se combina con un montón de filtros para crear un álbum perfecto. Se pueden tomar imágenes en blanco y negro, con filtro de movimiento, pero los que destacan son los que imitan el aspecto de las consolas de Nintendo: NES, Game Boy y Super Nintendo.



Shadow Of The Colossus

La adaptación del segundo juego de *Fumito Ueda* y el *Team Ico* marcó un hito en el inicio del 2018. Si el *Shadow of the Colossus* original ya era un juego de gran belleza, los páramos vacíos y las gigantescas criaturas de piedra lucen aún más en PS4. El modo foto le añade una forma de disfrutar adicional a este juego imprescindible.



Hellblade Senua's Sacrifice

Desarrollado por el estudio *Ninja Theory* como un juego independiente, la odisea de *Senua* es mucho más que un conflicto contra una tribu vikinga. Se trata de un viaje introspectivo, con un reflejo fiel de una enfermedad mental que se disfruta mucho más si captamos las expresiones de la protagonista gracias al modo fotografía. Se modifican la perspectiva, zoom y aplicar filtros a las imágenes, además de modificar el foco y la apertura de la imagen.



The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Breath of the Wild no cuenta con un modo foto tan *conciencioso* como el de Super Mario Odyssey, sino con un modo cámara. Sin embargo, no por ello se queda atrás a la hora de hacer fotografías haciendo uso del modo cámara de Nintendo Switch. Lo que sí nos permite es tomar fotografías usando la *piedra Sheikah*, algunas integradas en la trama principal, y hasta se rinde ante la moda de los *selfies* con un Link capaz de realizar diferentes poses divertidas.



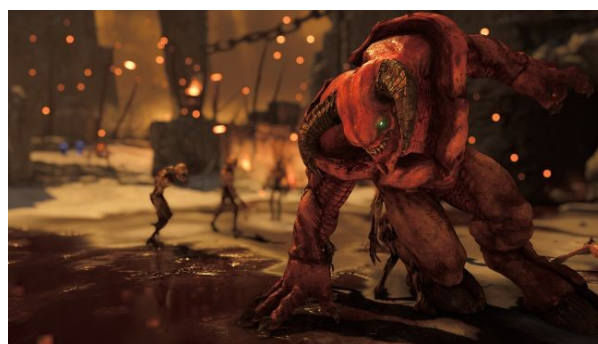
La Tierra Media: Sombras de Guerra

Sombras de Guerra de *Monolith* y *Warner Bros* también se ha decantado por incluir el modo fotografía en sus partidas, pero lo ha hecho con estilo *selfie*, algo similar como *Breath of the Wild*. En este viaje reclutando ejércitos y derrotando facciones orcas enemigas podemos tomar fotos del rostro de nuestro protagonista posando mientras el fuego y la destrucción transforman el horizonte. No son pocas las fotos de dragones arrojando fuego que deambulan por las redes sociales entre los jugadores del título de mundo abierto.



Doom

El modo foto de *Doom* está lejos de ser uno de los más elaborados en cuanto a opciones, pero siempre resulta placentero detener la cacería de demonios durante unos segundos para inspeccionar el escenario que nos rodea rotando la cámara y tomando fotografías mientras jugamos con el desenfoque. Las estampas infernales que podemos conseguir son el paraíso para el mismo demonio. Eso sí, no es posible capturar al *Doomguy* en tercera persona.



-
- "Horizon zero dawn vuelve a conquistar con su modo foto". Vandal. 15 de mayo del 2017. <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350691212/horizon-zero-dawn-vuelve-a-conquistar-con-su-modo-foto/>. Obtenido el 26 de febrero del 2019.
- "Modo foto de assassin's creed origins". Ubisoft. 29 de marzo del 2018. <https://support.ubi.com/es-es/Faqs/000031827/Modo-Foto-de-Assassin-s-Creed-Origins-ACO>. Obtenido el 26 de febrero del 2019.
- "Modo camara de super mario odyssey". Amino. 14 de noviembre del 2017. https://aminoapps.com/c/super_mario/page/blog/modo-camara-de-super-mario-odyssey/KWza_33BtMu0kp667zq2wzXabMLeV5xD3rR. Obtenido el 26 de febrero del 2019.
- "Descubre todo lo que puedes hacer en el modo foto de shadow of the colossus". Playstationblogs. 16 de enero del 2018. <https://blog.es.playstation.com/2018/01/16/modo-foto-de-shadow-of-the-colossus/>. Obtenido el 26 de febrero del 2019.
- "Así es el espectacular modo foto de hellblade". Meristation. 25 de julio del 2017. https://as.com/meristation/2017/07/25/noticias/1501013220_167895.html. Obtenido el 26 de febrero del 2019.
- "La nueva imagen de breath of the wild muestra el modo cámara". Areajugones. 24 de febrero del 2017. <https://areajugones.sport.es/videojuegos/la-nueva-imagen-de-breath-of-the-wild-muestra-el-modo-camara/>. Obtenido el 26 de febrero del 2019.
- "Así funciona el modo foto de la tierra media: sombras de mordor ". Portalic. 28 de junio del 2017. <https://www.europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-asi-funciona-modo-foto-tierra-media-sombras-mordor-20141019142644.html>. Obtenido el 26 de febrero del 2019.
- "Descubre cómo acceder al nuevo modo foto de doom". Xombitgames. 28 de junio del 2016. <https://xombitgames.com/2016/07/descubre-como-acceder-al-nuevo-modo-foto-de-doom>. Obtenido 26 de febrero del 2019.

Preguntas de investigación

¿Qué es el modo Fotografía?

¿Se puede contar una historia cambiando la narrativa de un juego con el modo fotografía?

¿Cuál es la diferencia entre pantallazo, captura de pantalla y fotografía?

Supuesto de investigación – Hipótesis

Desde un principio a la fotografía se le ha asignado características realistas y objetivas, pues es notable que, en el acto de fotografiar, se capturan detalles de la imagen que para la mirada apresurada serían irrelevantes. Lo mencionado anteriormente confiere al profesional de la fotografía la misión de obtener imágenes que brinden aportes gráficos sobre lo que sucede en la sociedad, ayudando así a aquellos gremios que se ocupan de la investigación histórica y social a documentar lo que sucede.

Las nuevas formas en las que se puede obtener una fotografía de manera virtual en imágenes ya pre obtenidas (*ready mode*) tienen gran aceptación en la actualidad para su difusión, ya sean redes sociales u otros medios, ya que también se realizan concursos por diferentes marcas o estudios para fomentar el modo fotografía que muchos títulos ofrecen.

Metodología

El proceso creativo de Graham Wallas

El investigador Graham Wallas, hace muchos años, estableció una descripción de lo que sucede cuando las personas abordan los problemas con el objetivo de encontrar soluciones creativas. Describió su proceso de cuatro etapas de la siguiente manera:

1. Preparación, definir el problema, la necesidad o el deseo. Recopilando cualquier información que la solución o respuesta necesite tener en cuenta, se establecen criterios para verificar la aceptabilidad de la solución.

2. Incubación. Se retrocede al problema y dejamos que nuestras mentes lo contemplen y lo resuelvan. Al igual que la preparación, la incubación puede durar minutos, semanas e incluso años.

3. Iluminación. Las ideas surgen de la mente para proporcionar la base de una respuesta creativa. Estas ideas pueden ser partes del todo o del todo en sí, es decir, ver todo el concepto o entidad de una sola vez. A diferencia de las otras etapas, la iluminación es a menudo muy breve e involucra una tremenda cantidad de ideas en pocos minutos u horas.

4. Verificación. La etapa final donde se llevan a cabo actividades para demostrar si lo que surgió en la iluminación satisface la necesidad y los criterios definidos en la etapa de preparación.

Objetivos

OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS PARTICULARES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS METODOLÓGICOS
<p>Crear un proyecto de creación con el modo fotografía narrando una historia del juego <i>God of War</i></p>	<p>1. Realizar una previa visualización de lo que ofrece el título.</p> <p>2. Visualizar la historia (storyboard) que se narrará.</p> <p>3. Generar un álbum de fotografías realizadas.</p> <p>4. Visualizar cómo se presentará el resultado obtenido.</p>	<p>1.a. Clasificar la modalidad modo fotografía.</p> <p>2.a. Clasificar en dónde entra el modo foto y diferenciar entre captura de pantalla o pantallazo.</p>	<p>1.a.1 Diseñar un guion literario del foto libro.</p> <p>2.a.1 Tomar fotografías usando el modo foto del videojuego <i>God of War</i>.</p> <p>3.a.1 Crear un libro-foto contando la narrativa con las fotografías.</p> <p>4.a.1 Maquetación del foto libro.</p>

Diseño Autor

Cronograma

Durante el transcurso del siguiente semestre se trabajará en el proyecto y en los resultados obtenidos.

Este cronograma será tentativo hasta poder obtener los materiales necesarios, ya que se trabajó desde enero-mayo del 2019.

Octubre / Noviembre

Hora	Lunes	Martes	Miercoles	Jueves	Viernes	Sabado	Domingo
01:00	Dormir	Dormir	Tareas/dormir	Tareas/dormir	Dormir	Dormir	Dormir
02:00	Dormir	Dormir	Dormir	Dormir	Dormir	Dormir	Dormir
03:00	Dormir	Dormir	Dormir	Dormir	Dormir	Dormir	Dormir
04:00	Dormir	Dormir	Dormir	Dormir	Dormir	Dormir	Despierto
05:00	Dormir	Dormir	Dormir	Dormir	Dormir	Despierto/Desayuno	Alistarme/desayuno
06:00	Dormir	Despierto	Dormir	Despierto	Despierto	camino al trabajo	camino al trabajo
07:00	Despierto	Alistarme/desayuno	Despierto	Alistarme/desayuno	Alistarme/desayuno	Trabajo	Trabajo
08:00	Alistarme/desayuno	Salgo de la casa	Alistarme/desayuno	Salgo de la casa	Salgo de la casa	Trabajo	Trabajo
09:00	Salgo de la casa	Italiano	Salgo de la casa	Italiano	Italiano	Trabajo	Trabajo
10:00	Camino a la uni	Italiano	Camino a la uni	Italiano	Psicologo	Trabajo	Trabajo
11:00	Taller de Textiles	Computacion grafica	Taller de Textiles	Computacion grafica	camino al trabajo	Hora de comida	Hora de comida
12:00	Taller de Textiles	Computacion grafica	Taller de Textiles	Computacion grafica	Trabajo	Trabajo	Trabajo
13:00	Hora libre/ tareas	camino al trabajo	camino al trabajo	camino al trabajo	Trabajo	Trabajo	Trabajo
14:00	Hora de comida	Trabajo	Trabajo	Trabajo	Trabajo	Trabajo	Trabajo
15:00	Tesis	Trabajo	Trabajo	Trabajo	Trabajo	Trabajo	Trabajo
16:00	Camino a casa	Trabajo	Trabajo	Trabajo	Hora de comida	camino a casa	camino a casa
17:00	Tareas	Trabajo	Trabajo	Trabajo	Trabajo	Descanso	Descanso
18:00	Tareas	Hora de comida	Hora de comida	Hora de comida	Trabajo	Hora de comida	Hora de comida
19:00	Tareas	Trabajo	Trabajo	Trabajo	Trabajo	Tareas	Tareas
20:00	Tareas	Trabajo	Trabajo	Trabajo	Trabajo	Tareas	Tareas
21:00	Descanso	Trabajo	Trabajo	Trabajo	camino a casa	Tareas	Tareas
22:00	Hora de comida	Trabajo	Trabajo	Trabajo	Tareas	Tareas/dormir	Tareas
23:00	Tareas	camino a casa	camino a casa	camino a casa	Tareas/dormir	Dormir	Tareas
00:00	Tareas	Tareas	Tareas	Tareas	Dormir	Dormir	Tareas/dormir

Proceso creativo

Foto libro (*Photobook*)

Parr y Badger (2004) definen al foto libro como “un libro, con o sin texto, donde el mensaje principal de la obra es entregado a través de las fotografías” (p. 6). Es el medio en el que la imagen fotográfica puede mostrar el mayor nivel como comunicadora visual. Es decir, su función principal es comunicar visualmente mediante los significantes que contiene antes que servir como registro de la realidad visible o memoria.

Los fotolibros son libros centrados en la legibilidad visual de las imágenes fotográficas que los componen, pero no son cualquier libro que emplea imágenes fotográficas con fines ilustrativos. Al fotolibro lo han definido como aquellos libros que procuran el uso de la fotografía como un medio de comunicación visual por derecho propio (Colberg, 2017). Carmen Dalmau explica que “un fotolibro es una obra casi de carácter escultórico, mediante la que el artista crea un universo entero a través de imágenes fotográficas, en colaboración con un diseñador y un editor” (Dalmau citada en Momeñe, 2016, p. 18).

Por su parte, Horacio Fernández explicó que un fotolibro “Es un libro en el que el texto es imagen y el discurso se construye según un orden que avanza al pasar las páginas. Un fotolibro se parece más a un libro de artista o a una película que a un catálogo” (Fernández citado en Lozano, 2016, p. 21).

El término 'Foto libro' es reciente. Parece que los creadores y el público de los libros fotográficos no exigieron la existencia del término. De hecho, podrían haberse beneficiado de su ausencia. Quizá la creación de libros fotográficos fue tan rica y variada precisamente porque no fue conceptualizada como una práctica con un nombre unificado. Entonces, ¿el advenimiento del término 'Foto libro' marca algún tipo de cambio?

Parr, M. y Badger, G. (2004). *The Photobook: A History* volume 1. Londres: Phaidon.

Parr, M. y Badger, G. (2017). Martin Parr y Gerry Badger conversan sobre el fenómeno del fotolibro. En J. Font de Mora (Director). Actividad inaugural de la exposición “Fenómeno Fotolibro”. Foto Colectania, Barcelona, España. Video disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=u-vw05mR7D4>

Parr, Martin, Gerry Badger. *The Photobook: A History*. London: Phaidon. Vol 2. 2006.

Hubo pocos escritos serios sobre el tema de libros ilustrados fotográficamente en lo que posiblemente fue el período más importante para la forma: 1920 a 1970. En ese medio siglo, cuando se publicaron tantos libros notables e importantes, apenas se escribió un ensayo inteligente acerca de ellos. Por ejemplo, *Antlitz der Zeit* de August Sander (La cara de nuestro tiempo, 1929) y *Atget: Photographe de Paris* (1930) casi no recibieron atención crítica más allá de algunas líneas de Walter Benjamin y Walker Evans. Hoy se encuentran entre los más discutidos. Incluso *The Americans* de Robert Frank (1958) atrajo pocos comentarios serios cuando apareció por primera vez.

Por toda la sofisticación de las fotografías, las técnicas de diseño, edición e impresión; y a pesar de la comprensión matizada de cómo un libro de fotografías podría contribuir a su momento cultural, o convertirse en un documento complejo, algo parecía eludir a los críticos y comentaristas. Es como si sólo una vez que los impresos ilustrados fotográficamente comenzaran a ser eclipsados por la televisión, el video y luego por Internet, podrían ser objeto de un minucioso recuento.

Parr, M. y Badger, G. (2004). *The Photobook: A History* volume 1. Londres: Phaidon.

Parr, M. y Badger, G. (2017). Martin Parr y Gerry Badger conversan sobre el fenómeno del fotolibro. En J. Font de Mora (Director). Actividad inaugural de la exposición "Fenómeno Fotolibro". Foto Colectania, Barcelona, España. Video disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=u-vw05mR7D4>

Parr, Martin, Gerry Badger. *The Photobook: A History*. London: Phaidon. Vol 2. 2006.

Propuestas narrativas

Tema: Problemática ambiental (Elegida)

Narrativa: El mundo sufrió un cataclismo de fenómenos naturales. Padre e hijo intentan sobrevivir ante diferentes adversidades, recorriendo un mundo hostil donde antaño era un lugar pacífico.

Tema: Migración (Elegida)

Narrativa: Padre e hijo se ven con la necesidad de abandonar la tierra media (Midgard) para llevar un futuro más prometedor. En su trayecto se encuentran con infortunios que harán de su viaje una tarea difícil para el joven hijo.

Tema: Encomienda familiar

Narrativa: Después de una pérdida familiar, padre e hijo se encomiendan a cumplir con la última voluntad de la esposa y madre fallecida, obligados a dejar su tierra natal y viajar por diferentes reinos.

Tema: Superación/Supervivencia

Narrativa: Un padre quiere darle una lección de valor a su inseguro y tímido hijo en una vida de exilio donde se tiene que aprender a sobrevivir ante las dificultades, y esa es la tarea que un padre quiere mostrarle a su hijo.

Tema: Inseguridad

Narrativa: Un maniático desconocido irrumpe el hogar de una familia. Ante el inesperado hecho del desconocido, padre e hijo tienen huir del extraño que se obsesiona en una persecución sin fin.

Tema: Depresión

Narrativa: Un hijo está derrumbado por la pérdida de su madre, y su padre tiene que ser fuerte para que su hijo logre salir adelante, lo cual al hijo cae en la demencia y pasa por diferentes personalidades en tan poco tiempo y a tan corta edad.

El Viaje Entre Reinos

EL LETARGO INVIERNO

El susurro del viento que se acrecentaba junto al largo y frío invierno despertó a Kratos, quien se encontraba tendido en esa distante cama, seca y helada por la ausencia del amor de Laufey, su esposa, a quien la enfermedad arrastró por un longevo mas no eterno invierno que pronto hubo de llevársela. Atreus, con diez años de edad sobre su espalda, hijo de ambos, pero criado bajo la atalaya de su amada madre Laufey, había escuchado que el duradero invierno no podía ser sino el vaticinio del Ragnarok, un frío apocalíptico que duraría cien inviernos y cuyo propósito sería terminar con toda la vida en Midgard para, sólo entonces, comenzara la vida a brotar nuevamente.

INT. CASA DE KRATOS - NOCHE.

Kratos se encontraba dando vueltas en la cama sin lograr conciliar el sueño si quiera unos momentos cuando la zozobra de perder a Atreus como una vez hubo perdido a Laufey le sobrevino torciéndole los pensamientos, haciendo de éstos una suerte pesadillezca.

La culpa lo flagelaba también, creyéndose Kratos el responsable de cuanto hubo ocurrido. Y era eso cuanto le mantenía máxime en su templanza, haciendo acopio de Laufey y Atreus, amor y memoria, cariño y culpa, para así conservarse largas horas en busca de alimentos, madera, transigir ante los impulsivos saqueadores que andaban siempre a la caza y demás. Entonces cuerpo, pensamientos y alma se entregaban en tributo por alcanzar el bienestar que a su familia Kratos creía deber.

EXT. BOSQUE - DIA.

Y un día, luego de que el alba comenzara a asomarse tímidamente entre las lejanas montañas, Kratos dispuso que era tiempo de formar la valentía de su primogénito llevándolo a cazar junto a él. Las habilidades de rastreo de animales flaqueaban al principio, pero subrepticamente fueron haciéndose eficientes y, por fin, cuando consideró el momento propicio, le encomendó rastrear el paso de un ciervo para así darle caza.

EXT. BOSQUE - DIA.

Atreus anduvo un rato anquilosado en su empresa, pero pronto un sentimiento comenzó a enrarecerle el pensamiento. Era la cercanía de su padre, nunca antes sentida durante largos intersticios de tiempo, pero cuyo cariño y respeto habían permanecido ahí, impertérritos y atemporales.

Atreus

Encontré huellas, pero no son de ciervo, por las puntas redondas, ¿Una cabra?

Kratos

Tu madre te enseñó bien.

Con el pensamiento cercándole la cabeza, Atreus dio con el ciervo luego de un rato y entonces la emoción se apoderó de él haciéndolo disparar el arco sin premeditación alguna. La flecha erró y el ciervo alertó su caza, lo que produjo que éste saliera pegando brincos perdiéndose en la nebulosa de las montañas.

Que desde la distancia observaba, le reprendió haberse dejado manipular por la emoción.

Kratos

(Enojado)

Se acercó hacia él y le arrebató el arco de las erradas manos.

Kratos

Vas a disparar cuando diga que dispires, (suspira)
Ve y búscalo.

Atreus

Lo siento.

Kratos

No te disculpes, solo mejora.

Kratos

Solo búscalo.

EXT. BOSQUE - DIA.

Sin arco ni filo alguno, al ciervo que su imprudencia dejó ir. Refunfuñando, Atreus dio media vuelta y comenzó a seguirle los pasos al ciervo con la ira que rebullía en su interior.

Kratos, a la espalda de Atreus, sabía que el viaje de caza era más bien un receptáculo, una simulación, que implicaba la necesidad de pronto marcharse de ahí donde estaban, pues el clima se arremolinaba cada vez más feroz ante ellos. Desde la montaña, allá arriba y donde el panorama se extendía sublime, podría trazar un sendero ante sus ojos y entonces marcharse con Atreus. Pero la posibilidad de marcharse sólo tenía cabida en un escenario donde Atreus le era posible mostrarse valeroso ante lo adventicio del mundo allá afuera, por lo que el ciervo, su búsqueda y caza, representaba un primer momento en aquellos sus propósitos.

EXT. BOSQUE - DIA.

Ambos de abrieron paso por el bosque minutos más y, por fin, el ciervo se dejó ver de nuevo.

Atreus

(Dudoso) ¿Puedo disparar?

Kratos

Toma el arco que posaba sobre su hombro y se lo entrega a su hijo

Respira hondo, apunta y tensa bien la curda del arco, dispara cuando estes listo.

Atreus, nervioso y con el sudor comenzándole a perlar la frente, se acercó con sigilo.

Atreus logro dar justo en las costillas, el animal cayo abruptamente pero aun agonizaba.

Atreus

Saca de su bolsillo una pequeña daga, extendiendo su brazo para dársela a su padre.

Kratos

No, termina lo que empezaste.

Atreus

(Nervioso mirando al animal agonizante) No puedo.

Kratos

Toma con ambas manos las pequeñas y frágiles manos de su hijo, haciendo que Atreus sea quien termine con la vida del ciervo.

Intenta mostrar afecto a su hijo (se detiene).

EXT. BOSQUE - DIA.

Padre e hijo regresaron a casa, ya tenían suficiente alimento para el largo viaje.

INT. CASA DE KRATOS - DIA.

Recién llegaron a casa, alguien tocó la puerta. Kratos se preguntó quién podría ser, pues no conocían a nadie. De pronto, una idea acudió a su cabeza creyendo se trataba de alguien que buscaba irrumpir su hogar, no por desconfiado, sino por cómo llamaba a la puerta. Era un hombre, supo, por su voz y por la forma hostil que tocaba la puerta.

Atreus

¿Quién es? ¿lo conoces?

El padre no sabía de quién se trataba.

Kratos

Tomó del brazo a su hijo y lo llevó a una escotilla escondida en medio de la sala.

-Quédate ahí. Y... sin importar lo que escuches, no salgas.

EXT. AFUERA DE LA CASA DE KRATOS- DÍA.

Kratos abrió la puerta y salió. Se trataba de un hombre de que rondaba los treinta, barba espesa y con el cuerpo permeado entero de tatuajes.

El extraño, hostil, le exigió a Kratos que lo dejara pasar y que tomaría todo lo que él quería.

Extraño

Se abre paso por el lado de Kratos.

Kratos

Extiende su brazo tomando al extraño del pecho, empujándolo a donde antes se mantenía impidiendo así su paso.

Fuera de mi hogar.

Extraño

Responde con una serie de golpes en el rostro del padre.

Kratos

(Sin inmutarse, suspira)

-Aléjate de mi hogar.

Extraño

Asesta otro golpe en el rostro de Kratos.

Kratos

Detiene el golpe con su mano y posteriormente lo golpea también.

EXT. AFUERA DE LA CASA DE KRATOS - DÍA.

Una dura pelea da comienzo. Kratos se mantiene en pie, mientras el extraño queda tendido en el suelo inconsciente.

INT. CASA DE KRATOS - DÍA.

El padre, mal herido, regresó a casa.

Kratos

¿Qué quería ese sujeto? ¿Me conocía? -se preguntaba para sus adentros-. Ayúdame, Laufey. Nuestro hijo no está preparado. No puedo hacerlo sin ti.

Kratos

Se acerca a la escotilla, la abre y encuentra a su hijo sentado en el suelo. Le extiende su brazo para tomarlo de la mano.

Es peligroso quedarse aquí. Nos vamos, toma tus cosas.

LA SENDA A LA MONTAÑA

EXT. BOSQUE - DÍA

Padre e hijo se encontraban caminando hacia la montaña. Había un ambiente tenso entre ellos.

Atreus

¿Lo conocías?

Kratos

No. (repuso lacónico)

Atreus

Pudiste haber muerto. No vuelvas a dejarme solo.

Kratos

De acuerdo.

Atreus

¿Lo mataste?

Kratos

(Deja de caminar un instante)

¿Quieres dejar el tema atrás?

Atreus

Sé que matar no es algo nuevo para ti. Vas de caza y traes alimento a casa, son animales, pero matar a otra persona...
(Dudoso de hacer la pregunta) ¿Ya lo has hecho antes?

Kratos

Hacemos lo que es necesario para sobrevivir.

En este viaje nos encontraremos con personas que no dudarán en hacerte daño. Tú tampoco debes dudar, tienes que ser fuerte y cerrar tu corazón.

EXT. BUSQUE - DÍA

De camino a la cima de la montaña se encontraron con un puente obstruido por una gran bestia. Al acercarse, ven que se trata de una bestia de carga acompañada de un enano. No parecía hostil, pero Kratos mantenía la guardia. Atreus por su parte estaba absorto ante el gran tamaño de la bestia.

Atreus

(Se acerca)

Hola, ¿necesitas ayuda?

Kratos

¡Niño!

Kratos solo se mantenía alerta, pero el sujeto no mostraba signos de peligro.

Brok

Hola, me llamo Brok. Soy herrero y estoy dispuesto a mejorar sus armas si me ayudan a mover a esta estúpida bestia.

Atreus

(Mientras acaricia gentilmente a la bestia)

¿Ella tiene nombre?

Brok

¿La bestia? No lo sé. La estúpida no me pregunta mi nombre así que no le pregunté el suyo.

Kratos

¿Este camino conduce a la montaña?

Brok

(Responde sarcásticamente)

Claro que sí, para dónde más apuntaría.

Kratos

Vamos niño.

Atreus

Fue un gusto conocerte, Brok. Pensaré en algún nombre para tu bestia.

Brok

No es necesario. La llamaré... Gratitud. ¿Qué te parece?
¡Ven maldita gratitud!

Al ayudar a Brok siguieron el camino.

EXT. BOSQUE - DÍA

Al lograr pasar por el puente cada uno siguió con su camino, Kratos manteniéndose alerta ante el enano. Luego de un rato y una larga caminata lograron llegar a la mitad de la cima, donde Atreus logró ver unas extrañas huellas en el lodo.

Atreus

¡WOW! nunca había estado tan cerca de la montaña, ojalá mamá pudiera verla. ¡Mira! (señalando con el dedo unas huellas en el suelo). ¿Se tratará de un jabalí?

Kratos

Sí. Muy bien. Es vital para un guerrero mantener sus habilidades afinadas.

Atreus procedió a seguir las huellas sin percatarse que se le había caído su daga, que anteriormente pertenecía a su madre. Kratos lo levantó y prosiguió a seguir a su hijo que había perdido de vista. Sin embargo, la neblina de la montaña no le permitía ver si estaba cerca, así que, preocupado por su hijo, se echó a correr siguiendo las pequeñas huellas en la nieve.

Kratos

(Gritando a lo lejos)

¡Niño! ¿Dónde estás niño?

Atreus

Por aquí, padre, por aquí. ¡Le he dado!

EXT. LABERINTO ENTRE LA MONTAÑA - DÍA

Kratos escuchaba cada vez más cerca la voz de su hijo, pero al mismo tiempo la voz de una mujer reclamando.

Freya

(Enojada)

¿Porque lo hiciste?

EXT. SENDA A LA MONTAÑA - DÍA

Kratos encuentra a su hijo con una extraña mujer, en el suelo un jabalí mal herido.

Freya

¿Tú eres su padre?

Kratos

Si, el chico obedecía mis órdenes.

Atreus

Lo siento, no sabía que pertenecía a alguien.

Freya

Es mi culpa, lo perdí por un instante, no debí dejarlo solo.

Además, no hay mucha comida por aquí.

Atreus

Lo usaba para practicar.

Freya

(Mirando descontenta a Kratos)

¡Para practicar! Es el último de su especie en todo el reino y lo usas para practicar.

Atreus

Lo siento. ¿Qué podemos hacer?

Freya

Sólo ayúdenme a salvarlo. Es de los últimos en su especie.
Mi casa se encuentra muy cerca.

(mira a Kratos)

¿Me ayudas a cargarlo?

Kratos

(Cargando al agonizante animal)

Está bien.

Freya

Nunca los había visto. Está claro que no son de por aquí.

Atreus

Padre quiere ir a la cima de la montaña para ver si existe
un lugar en donde podamos vivir.

EXT. CERCA DE LA CASA DE FREYA - DÍA

Padre e hijo seguían a la mujer. Atreus parecía agradecerle.
Kratos, por su parte, se mantenía dudoso.

Kratos

(Siguiendo los pasos de Freya)

¿Cómo te llamas mujer?

Freya

(Caminando a su casa)

Lo siento, estaba molesta por lo que le causaron a mi amigo y olvidé presentarme.

Soy Freya, un gusto conocerlos. No hay muchas personas que quieran migrar, pues todos los reinos están siendo azotados por el Ragnarok.

Atreus

Madre dijo que en los reinos afecta diferente el Ragnarok.

Kratos

(Preguntando a Freya)

¿Así que ir a otro reino es igual o peor que en Midgard?

Freya

(Abriendo la puerta de su casa)

No. Existen reinos en donde aún no llega el Ragnarok o incluso ya pasó.

INT. CASA DE FREYA - DÍA

Freya fue al centro de su casa.

Freya

Colócalo aquí, yo me encargo de él.

(Se dirige a la puerta trasera de su hogar)

Este camino lleva a una barca. Sigán el camino al lago y los llevará por un camino oculto a la cima de la montaña.

De inmediato fue por plantas medicinales.

Agradeció la ayuda de ambos y le mostró el camino a la montaña. Kratos se preguntaba por qué se comportaba de esa forma tan amable luego de que fueran ellos los responsables de haber herido a aquel animal.

Atreus

¿Te volveremos a ver?

Freya

(Se inclinó a la mirada de Atreus)

Tanto o tan poco como deseen.

Kratos miro a la extraña mujer y agradeció la ayuda con un sutil movimiento de cabeza.

EXT. LAGO DE MIDGARD - DÍA

Siguieron el camino a la barca y prosiguieron a cruzar el lago. Para sorpresa de ellos se encontraban unas extrañas ruinas que formaban un largo puente hacia la montaña.

Continuaron, cruzaron el puente y se abrieron paso por el camino a la montaña.

En el camino, Kratos extrae de su bolso una daga, que Atreus había perdido en la persecución del jabalí, y se la extiende a su hijo.

Atreus

(Revisa sus bolsillos)

¿La dejé caer? Era de madre, si la hubiera perdido..

Kratos

(Interrumpe las palabras de su hijo)

Ya lo habías perdido.

Atreus

Lo siento, no volverá a pasar.

EXT. CAMINO A LA MONTAÑA - DÍA

Al paso de la caminata ambos vieron a un extraño hombre de baja estatura, pasaron de largo, pero el extraño al ver el hacha de posaba a espaldas de Kratos se puso frente a ellos.

Sindri

¿Dónde conseguiste esa hacha?

El padre ve al extraño sujeto, pero no dice nada.

Sindri

Esa hacha la forjamos mi hermano y yo para una persona muy especial. Me molesta la idea que le hubieras hecho daño.

(Levanta los puños)

Así, que no puedo dejarte pasar.

Atreus

Era de mi madre, se la dejó a mi padre después de fallecer.

Sindri

¿Laufey murió?

(Agacha la cabeza y suspira)

No lo puedo creer. Era una guerrera y maravillosa mujer.

(Voltea a ver a Kratos)

Voy a mejorar tu hacha.

Kratos

Nadie te lo ha pedido.

Sindri

Se lo debo a ella.

Atreus

Otro herrero también ofreció su ayuda.

Kratos

El azul. ¿Lo conoces?

Sindri

¡Oh! Ha de haber sido mi hermano. Somos los mejores herreros de todo Midgard: ¡Los hermanos Brok y Sindri! No estoy orgulloso, pero nosotros forjamos el martillo del gran tonto.

Kratos

¿Thor?

Sindri

¿Oh, lo conoces?

Kratos

Sólo he escuchado de él.

Atreus

¿Qué hizo madre para que le dieran esa hacha?

Sindri

Ayudó a nuestra gente cuando pasábamos momentos difíciles
y, por tal razón, estamos en deuda.

Sindri mejoró el hacha, tal y como dijo.

EXT. CAMINO A LA MONTAÑA - DÍA.

Sindri

No es de mi incumbencia, lo sé, pero ¿hacia dónde se
dirigen?

Atreus

Vamos hacia la cima de la montaña. Queremos ver en donde
podemos ir a vivir.

Sindri

Entiendo. La mayoría de las personas ha muerto por el frío o se han ido de Midgard a otros reinos.

Kratos

¿Qué te impide irte?

Sindri

Nosotros hemos sido desterrados de nuestra tierra a la fuerza, así que aprendimos a poder sobrevivir en situaciones difíciles, además... este invierno acabará pronto.

Listo, está lista.

Atreus

Gracias Sindri, espero verte cuando bajemos.

EXT. LADERA DE LA MONTAÑA - DÍA

Padre e hijo siguieron por el camino, viendo a lo lejos signos de vida. Se trataba de un asentamiento de seis casas, pero no se encontraban en buen estado; habían sido saqueadas horas antes, ya que aún las llamas no se extinguían y las cenizas aún permanecían.

EXT. ASENTAMIENTO - DÍA

Atreus

¿Saqueadores?

Kratos

Peor, no sólo robaron, también mataron a las personas que vivían aquí

(Hace una pausa)

Mantente alerta.

Atreus

¿Cómo lo sabes? Si no hay ningún cuerpo.

EXT. LADERA DE LA MONTAÑA - DÍA

Ambos siguieron en marcha, alertas de por lo antes visto en aquel asentamiento sin darse cuenta de que caminaban a la dirección de los saqueadores.

Atreus

¿Qué es ese olor?

Kratos

¿Recuerdas que no había cuerpos en el asentamiento?,
pues bien, ahora estamos cerca de ellos.

Caminaron unos metros más.

Atreus

(Asustado)

¿Esos... son cuerpos?

Logra ver cuerpos humanos apilados.

Kratos

(Mira alrededor)

Es el único camino

INT. GUARIDA DE LADRONES - DÍA.

Padre e hijo entran alertas. Segundos después son emboscados por los saqueadores.

Kratos

Atrás de mi niño.

Ladrón

Miren, chicos, creo que alguien se perdió.

Saqueador

Dos ratitas entraron al lugar equivocado.

Kratos

Esta pelea es mía.

INT. GUARIDA DE LADRONES - DÍA.

El grupo de ladrones atacó a Kratos. Uno de ellos se abalanzó hacia él y forcejeó un tanto hasta que, luego de ver por el rabillo del ojo cómo Atreus era abordado por otro de ellos, acabó con él atajándole un golpe en la cabeza. Dio unas zancadas hasta encontrarse con el ladrón que ahora estaba encima de su hijo, lo tomó por los hombros y lo arrojó lejos. Atreus, tendido en el suelo, estaba rociado en sangre. Un escalofrío recorrió entonces la espalda de Kratos ante tal imagen, y no fue sino hasta que vio el filo de la navaja que entendió no era la sangre de su hijo, sino la del ladrón que ahora yacía muerto por el corte de la daga.

Kratos

¿Estás bien?

Atreus

Sin embargo, Atreus se limitó a asentir ligeramente la cabeza, sin poder comprender bien las palabras de su padre que le llegaban lejos, pues su mente se hallaba lejos y conmocionada por lo que había pasado. Con diez años, Atreus le había quitado la vida a un hombre por vez primera. Se echó a llorar ante tal pensamiento.

Kratos

Tenías que hacerlo. Te defendiste.

(suspira)

Cierra tu corazón a esto.

El joven sólo miraba a su padre, no podía decir nada.

Kratos

Vámonos, estamos muy cerca.

EXT. LADERA DE LA MONTAÑA - DÍA

Ambos siguieron el camino. Su objetivo estaba muy cerca. Kratos reconoció el valor de su hijo al demostrar su valentía, su fuerza y su capacidad de reaccionar ante las adversidades.

EXT. CIMA DE LA MONTAÑA - DÍA

Kratos y Atreus se encontraban por fin en la cima. Mas la llanura tapizada en nieve, que se extendía más allá de la vista, les llenó de un sentimiento de desgracia.

Kratos pensó en ese momento en las palabras de Freya y en que ir a otro reino en donde su supervivencia tendría un futuro prometedor era los imperativos categóricos a los que tenía que ceñirse.

Atreus

¿Ahora qué?

Kratos

Vamos con Freya. Habremos de preguntarle cómo es que podemos llegar hacia el otro reino.

Atreus

Bien.

EXT. LADERA DE LA MONTAÑA - DÍA

Al descender por la montaña, padre e hijo se encontraron con Freya.

Kratos

Íbamos a verte, mujer.

Freya

Olvidé decirles que todo Midgard esté cubierto de nieve,
de modo que su única opción es migrar a otro reino.

Kratos

Sí, omitiste ese pequeño detalle.

Freya

(Mirando sarcásticamente a Kratos)

Lo siento, estaba ocupada salvando a mi amigo.

Sígueme.

Kratos

(La toma del brazo)

¿Por qué nos ayudas?

Freya

Quizá ayudándoles vea una forma de compensar esta vida
errática mía...

(Fija su mirada en Atreus)

O quizá solo me caen bien.

Atreus

Aunque le dieron a mi amigo, sí.

Kratos

¿Adónde debemos ir?

Freya

(bajando la montaña)

¿Notaron las ruinas en el centro del lago?

EXT. PUENTE EN RUINAS - DÍA

Atreus

Ese Largo puente.

Freya

No sólo es un puente para cruzar a la montaña, es una antigua construcción en donde todas las razas colaboraron en su elaboración antes de que la paz desapareciera para siempre. Es un puente de Bifröst.

INT. SALA DE BIFTÖST - DÍA

Atreus

¿Bifröst?

Freya

Para poder viajar entre reinos necesitan el poder del Bifröst, puede captar y transferir la luz de cualquier reino, desde esta sala es donde podrán viajar a otro reino.

Todos los reinos existen en el mismo espacio físico, reflejados uno en el otro. Estas puertas están enlazadas y coexisten en las ramas del Árbol del mundo, separados solamente por la luz del Bifröst.

Este lugar puede controlar esa luz.

Atreus

¿Y este es el Árbol del mundo?

Freya

Sólo una representación. No, el Yggdrasil es mucho, mucho más que esto. El Árbol de la vida está ligado al destino del mundo al igual que nosotros. El Árbol nutre los suelos, el rocío que cae de sus hojas alimentan nuestros valles y ríos, la mera existencia del árbol favorece a todo lo que crece debajo de sus ramas. Su energía vital

se entrelaza entre los estadios de la vida. Nacimiento, crecimiento, muerte, renacimiento, en cada faceta, trascendiendo el tiempo y el espacio.

Todo se debe al árbol.

Y... así, es como funciona. Pero supongo que buscaban una respuesta más práctica.

Kratos

Sí.

Freya

Diríjanse a la puerta del reino al que desean ir.

Atreus

¿No nos acompañarás?

Freya

No puedo abandonar Midgard. No soy del agrado de los dioses.

Kratos

El Bifröst se apagó.

Freya

Este fue su último viaje. Para recuperar su brillo debes llevarlo a la Luz de Alfheim, así podrás viajar entre más reinos.

Kratos

(Algo molesto)

¿Estamos atrapados?

Freya

Sí, pero para alguien con tus habilidades no le será un problema llegar a la luz.

EXT. REINO DE ALFHEIM - DÍA

Freya

Bienvenidos a Alfheim, caballeros.

(nota algo extraño a lo lejos)

La luz... apenas puedo verla. Algo está mal. ¿Ven la columna de luz al fondo?

Freya comienza a desvanecerse y algo tira de ella, regresándola de regreso al Midgard. Es la maldición de los dioses. Kratos la asió del brazo.

Freya

No se preocupen por mí, sólo regresa a Midgard. Para obtener la luz tienes que entrar a ella. Pero cuidado de no permanecer mucho tiempo dentro o, de lo contrario, no podrás salir, espero volver a verl...

(Desaparece)

Atreus

(Corre a donde desapareció Freya)

¡No! ¡No está muerta ¿Verdad?!

Kratos

Ella dijo que estaría bien

(Da media vuelta)

Vamos.

EXT. REINO DE ALFHEIM - DÍA

Alfheim es el reino lleno de vida ya que habitan los elfos claros, se encargan de hacer crecer la vida en los bosques, dar equilibrio en la naturaleza.

Ambos comenzaron a explorar, a lo lejos visualizaron un elfo de la luz siendo atacado por otra criatura.

Atreus

(Viendo cómo atacaban a un elfo) ¿Qué sucede?

Kratos

No es nuestro problema.

Los elfos oscuros atacaron al padre e hijo.

Atreus

¿Por qué nos atacan?

Kratos

Parece que están en Guerra. Freya en alguna ocasión dijo que el Ragnarök afecta diferente en los reinos. Quizá aquí sea esta guerra.

Atreus

Este reino... fuera de la guerra parece perfecto; no veo nieve por ningún lado, pero ¿estaría bien ver los demás reinos?

Kratos

Sí, pero primero exploremos más con mucho cuidado.

Atreus

Mira, hay un bote enredado ahí.

Kratos desenredó el dote y comenzaron a indagar por la costa.

EXT. LAGO DE ALFHEIM - DÍA

Padre e hijo montaban sobre el bote, examinando el reino de Alfheim.

Kratos

(Mientras rema)

¿Tu madre te habló de este reino?

Atreus

No mucho. Sólo mencionó el hecho de que los Elfos claros se llevan mal con los oscuros.

Tal vez el Ragnarök desencadenó la guerra entre ambos.

Kratos

¿Te dijo por qué no se llevan bien?

Atreus

Dijo algo como que los Elfos claros tienen una luz y los oscuros también la quieren, por eso no se llevan bien.

Kratos

Freya dijo que algo andaba mal, que la luz apenas era visible, tal vez los oscuros consiguieron por fin la luz.

Atreus

Es una lástima que los elfos no arreglen las cosas, Alfheim es un lugar muy bonito, pero la guerra lo hace lucir horrible.

Kratos

Lo ves con ojos de niño. En la guerra un soldado ve belleza en la sangre del enemigo; el resto de él está perdido, a veces para no volver.

Atreus

Tú...

(hace una pequeña pausa)

sabes de guerras, ¿no?

Kratos

Las guerras se libran ya sea por supervivencia o para sacar algo de ellas. Los mejores soldados suelen ganar

las batallas, pero las guerras las ganan los dispuestos a sacrificarlo todo para garantizar la victoria.

Atreus

Sindri dijo que madre era una guerrera. ¿Es que acaso estaba en una guerra también?

Kratos

Algo así. Su familia fue asesinada por enemigos y sólo ella logró sobrevivir. Recorrió el camino del guerrero, pero su guerra consistía en seguir viviendo y enfrentarse sola a un mundo cruel.

Atreus

Y por eso le pidió a Brok y Sindri que le forjaran el hacha.

Kratos

Tenía la fuerza para blandir un arma así y la sabiduría para hacer el bien, así que se encomendó a proteger a los más débiles.

Atreus

Para... ¿ayudar a los elfos?

Kratos

No exactamente.

Padre e hijo siguieron navegando hacia la luz hasta llegar a un antiguo santuario.

INT. ANTIGIO SANTUARIO - DÍA

Al entrar al santuario fueron sorprendidos por Elfos oscuros. Uno de ellos tomó a Atreus con intención de llevarlo consigo, pero Kratos derrotó a los demás Elfos con facilidad y se acercó hasta donde estaban. Sin embargo, el elfo responsable huyó.

Kratos

¿Estás bien?

Atreus

Sí. Recuperemos la luz del Bifröst y vayamos a otro reino.

Kratos

Estoy de acuerdo.

Ambos siguieron el camino que llevaba al centro del santuario, donde se concentra la luz que necesitaban para regresar.

INT. CENTRO DEL SANTUARIO - DÍA

Al llegar al centro del santuario visualizaron a lo lejos a un elfo de la luz siendo ejecutado por elfos oscuros.

Atreus

Mira, otro elfo de luz.

(ve como lo ejecutan)

¿Por qué lo están matando? Está desarmado, no hizo nada.

Kratos

No asumas. Estás viendo el fin de una guerra; no sabes lo que llevó a este momento.

Atreus

Pero ni siquiera se defendió.

Kratos

Fue su decisión, nosotros elegimos la nuestra.

Al acabar con los elfos oscuros para así descifrar cómo obtener la Luz de Alfheim, Atreus pasó su mano por la luz, pero el efecto fue un rechazo de ésta, como si fuese una luz tangible, tan intensa que podría quemar a quien intentara poseerla.

Atreus

(Después de ser quedado con la luz)

Eso dolió. Fue como si mi mano se quemara. ¿Cómo se supone que obtendremos la luz?

Kratos

Freya dijo que tenía que entrar.

Atreus

¿Cómo me perdí de eso?

Kratos

Te preocupaba más tu seguridad que nuestro objetivo.

Atreus

¿Eso es...algo malo?

Kratos

Si una cosa impide a la otra, sí.

(mientras ve fijamente la luz)

Quédate aquí.

Atreus

Pero quiero ir.

Kratos

Quédate aquí.

(Extiende su brazo y le da su hacha).

Solo úsala como último recurso.

Atreus

¿Me estás dando tu hacha?

Kratos

Estoy dejando que la sostengas, no es un obsequio.

Kratos intenta entrar a la luz metiendo las manos repetidamente.

INT. LUZ DE ALFHEIM

Kratos escucha un tatarreo, sabe que es su esposa que lo guía a alguna parte. Sigue el canto de su esposa, pero de inmediato escucha la voz de su hijo.

Atreus

Tienes que volver.

Me dejaste aquí... solo con él.

El padre se pregunta si es su hijo quien está hablando con su esposa. Mientras camina por lo que parece ser su hogar en otra dimensión.

Atreus

Siempre me abandona, nunca está aquí, no me quiere aquí y nunca me querrá.

Al entrar por lo que parece ser su hogar inmediatamente nota que se encuentra en un barco.

Atreus

No lo conozco y no me conoce, y no parece que quiera tampoco.

Soy fuerte, soy inteligente, no soy lo que piensa que soy.

No me habla, no me enseña.

Debería de haber sido él ¿Me oyes? Él...no tú.

Sólo que... lo siento. No quise decir eso, sabes que lo quiero, sólo desearía que fuera mejor, sé que puede.

Kratos empieza a viajar por diferentes escenarios, escuchando lo que ahora intuye ser pensamientos de su hijo.

Para ahora localizarse en su hogar, mientras ve a Atreus despidiéndose de Freya.

Atreus

Si él lo intenta, yo lo intentaría, pero si no... Por favor, regresa, sé que estás ahí en algún lugar.

Por último, el padre logra viajar a un lugar en donde reina la paz, un lugar tranquilo que es perfecto para vivir él y su hijo. Al seguir los cantos de su esposa y al creer que está por llegar a ella, Kratos extiende su brazo para alcanzarla, pero a su espalda se extendía un brazo que lo jala de vuelta atrás.

Kratos

¡Espera!

(Gritando)

¡Vuelve!

INT. CENTRO DEL SANTUARIO - DÍA

Kratos es regresado al centro del santuario, siendo jalado por su hijo.

Kratos

(Enojado)

¿Qué has hecho? ¿Por qué lo hiciste?

Atreus

¡Te salvé! Estabas atrapado ahí. Esperé y esperé, pero no salías, así que te saqué.

Kratos

Pero sólo pasaron unos...

(nota que hay cuerpos apilados de elfos oscuros en toda la sala)

...instantes.

Atreus

(Enojado)

No. Llevabas muchísimo tiempo...

(tose)

...ahí. No sabía qué hacer. Me dejaste solo, ¡otra vez! Yo no te importo.

Kratos

(Confundido)

Es...imposible

Atreus

(totalmente calmado)

Deberíamos marcharnos antes de que vuelvan. Espero
tengas lo que querías.

EXT. LAGO DE ALFHEIM - DÍA

Padre e hijo se dirigen de regreso a la sala del Bifröst.

Atreus

Entonces... ¿estaba en la luz?

Kratos

¿Quién?

Atreus

Tú sabes.

Kratos

No, no estaba ahí.

Atreus

Tampoco es que te importara que ella hubiera...

Kratos

(Molesto)

¡Fíjate lo que dices niño!

Hasta que acabe nuestro viaje, uno de los dos debe mantenerse centrado.

¡No confundas mi silencio con ausencia de duelo!

Llora a tu manera y yo haré lo mismo.

Atreus

Lo lamento, no me di cuenta.

Kratos

No, lo entiendo, no conoces mis modos, sé que no ha sido fácil.

En la luz sólo sentía los momentos pasar, si eso te sirve de consuelo.

Atreus

Eso... es bueno saberlo, de verdad. Bien... ¿qué tal si volvemos a Midgard y revisamos otro reino? Este no está nada mal, digo, es bonito, pero la guerra entre elfos no me gusta.

INT. SALA DE BIFTÖST - DÍA

Al llegar a la sala del Bifröst, Kratos, al desconocer los reinos, le preguntó a su hijo a qué reino deberían ir. Pero Atreus tampoco sabía adónde debían ir.

Kratos

Niño, ¿adónde deberíamos ir ahora?

Atreus

Definitivamente no debemos ir a Muspelheim y Helheim.

Kratos

¿Por qué? ¿Qué hay en esos reinos?

Atreus

Madre me habló de que en Muspelheim es un lugar de fuego y lava; la vida ahí es nula para nosotros.

Y en Helheim es el reino de los muertos. Ahí yacen todas las almas de las personas que fallecieron de forma deshonrosa.

Kratos

¿Asesinos?

Atreus

Asesinos, ladrones, enfermos, ancianos y más.

Kratos

¿Es deshonroso morir por edad?

Atreus

(De forma burlona)

Creo que nunca es tarde para luchar.

Kratos

(Frunce el ceño)

¿Humm?

Atreus

Madre decía que sólo van al Valhalla aquellos que mueren en combate y con honor.

Las Valquirias se encargan de separar a los muertos, quien se queda en Helheim y quien va al Valhalla.

Kratos

Entonces sólo nos quedan dos opciones: Jötunheim y Niflheim.

Atreus

¿Qué hay de Asgard, Anaheim y Nidavellir?

Kratos

No lo sé, no está la runa en el Bifröst.

Atreus

Bueno, vamos a Niflheim.

Kratos y su hijo proceden a viajar al Niflheim.

EXT. PUENTE DE NIFLHEIM - DÍA

Al entrar al reino Kratos percata una extraña y hostil neblina.

Kratos

Niño, no te acerques a esa neblina.

Atreus

Pero ¿qué es ese olor?

Padre e hijo escuchan una voz que responde la pregunta y voltean.

Sindri

Es la neblina perpetua de Niflheim.

Atreus

Mira, padre, es Sindri.

Kratos

¿Qué haces aquí, enano? Freya nos dijo que el Bifröst es la única forma de viajar entre reinos, ¿cómo llegaste hasta aquí?

Sindri

Bueno, ese es un truco que aprendimos mi hermano y yo para viajar entre reinos. Tú sabes...

(toma una pose victoriosa)

...somos los mejores herreros de los nueve reinos, así que necesitamos materiales de todos ellos.

Kratos

Háblame sobre este lugar.

Sindri

Niflheim es un reino envuelto la mayor parte por una niebla perpetua, así que no les recomiendo que entren a ella. Además, más allá mora un dragón llamado Níðhöggr.

Atreus

(Asombrado)

¿Qué... un dragón?

Kratos toma de inmediato una postura en guardia y se pone alerta mirando el cielo.

Sindri

No te emociones, muchacho, y tú, grandote, no te preocupes.

Níðhöggr no está en este momento en Niflheim. Él se encarga de roer las raíces del fresno perenne Yggdrasil, pero no les recomiendo quedarse en este reino, ya que una vez que acabe el Ragnarök se dedicará a atormentar las almas que queden en Midgard y regresará aquí.

Atreus

Por eso aprovechaste para venir por materiales, ¿no es así?

Sindri

(Sonríe)

Eres muy listo, niño.

Kratos

Niño, nos vamos.

Atreus

Adiós, Sindri. Nos vemos después.

Caminan de regreso a la sala del Bifröst.

Kratos

Nos queda sólo ir a Jötunheim.

Atreus

(Emocionado)

¡Genial, la tierra de los gigantes!

Kratos

(Exaltado)

¡Gigantes!

INT. SALA DE BIFTÖST - DÍA

Kratos y Atreus siguen conversando en lo que viajan a su nuevo destino.

Atreus

En las historias de madre decía que los gigantes son los seres más pacíficos y sabios de los reinos, confié en madre, así que no debemos preocuparnos.

Kratos

Yo también confié en ella, y es el último reino por visitar.

Atreus

Vamos allá entonces.

Kratos sonríe al ver a su hijo emocionado y al tener por fin una relación con él.

Ambos se dirigen a Jötunheim.

EXT. CIMA DE JÖTUNHEIM - DÍA

Al llegar a Jötunheim, ambos se sumergen en la plenitud del silencio y la soledad que habita el lugar.

Atreus

¿Dónde estamos?

Kratos

Es la cima de una montaña.

Atreus

¿Dónde están todos?

Kratos

Deberíamos subir para ver a lo lejos

Atreus

Ya quiero ver a los gigantes.

Padre e hijo se dirigen a la cima.

Atreus

En Alfheim no tardamos mucho en ver a los elfos.

Kratos

Silencio, niño. Aquí no hay mucho oxígeno, así que
debemos apresurarnos.

Al llegar a la cima, caen en cuenta de que Jötunheim es un
reino totalmente muerto, pues no hay más que cadáveres de
gigantes a lo lejos.

Atreus

¿Qué les habrá pasado? ¿Crees que sea por el Ragnarök?

Kratos

Eso explicaría el silencio y la falta de oxígeno. Esta es una tierra muerta niño, no podemos quedarnos aquí.

Atreus

¿Deberíamos regresar a Midgard?

Kratos

No veo otra opción.

Kratos se encontraba dudoso, no sabía si regresar a su antiguo hogar, así que empezó a creer que el viaje fue una pérdida de tiempo y de esperanza. Mas no quería ver a su hijo sufrir por un mundo que se acababa poco a poco.

Ambos regresaron a la sala del Bifröst.

INT. SALA DE BIFTÖST - DÍA

El padre pensaba en regresar a Alfheim, ya que era el único reino donde podrían vivir. El único inconveniente era el conflicto entre los elfos.

Atreus

¿Nos quedaremos en Midgard?

Kratos

No, vamos a Alfheim

Atreus

Pero... ¿y la guerra entre elfos?

Brok y Sindri aparecen

Brok

Ya no hay guerra.

Ya acabó su estúpida pelea años después de que tomaran parte de la luz de Alfheim.

Sindri

Los elfos acabaron con su conflicto de manera pacífica y optaron por compartirla.

Atreus

¿Años? Pero si sólo han sido unas cuantas horas.

Sindri

(Ríe)

¿Freya no les dijo que el tiempo transcurre distinto entre reinos? Sus viajes entre los reinos han sido unas cuantas horas para ustedes, pero en Alfheim ya pasaron unos cuantos años.

Atreus

Entonces, ¿podemos ir sin problema alguno?

Brok y Sindri

(Contestan al mismo tiempo)

Así es.

Atreus sonrío, no por la buena noticia, sino por ver a los hermanos juntos de nuevo.

Brok

¡Oh, deja de sonreír, niño, es inquietante!

Atreus

Me da gusto que estén juntos de nuevo.

Sindri

Sólo queríamos darles la noticia de la paz de Alfheim y
ver qué consiguieron.

(Empieza a llorar)

Kratos

Muchas gracias a los dos.

(mueve la cabeza en forma de agradecimiento)

Padre e hijo se dirigen por última vez a Alfheim donde podrán
vivir tranquilamente.

Al entrar al reino de Alfheim, Kratos mira al cielo y
piensa en Laufey. Les dice a las nubes que ya no tendrá por
qué preocuparse por ellos, pues ahora que está a cargo de su
hijo podrá al fin descansar.

Captura de fotografías

Se utilizó el juego *God of war (2018)* y una consola *PlayStation 4* para la captura de fotografías, utilizando el modo foto que la entrega nos otorga.

Se completó el juego de principio a fin y se volvió a empezar tomando fotografías y escribiendo el guion de la narrativa elegida, repitiendo en varias ocasiones las misiones u/o escenarios para lograr captar la foto predilecta, ya que, una vez pasado un lugar o cinemática, es muy difícil volver a replicarla.

Evidencias



Foto tomada el 2 de octubre del 2019



Foto tomada el 5 de octubre del 2019



Foto tomada el 12 de octubre del 2019



Foto tomada el 22 de octubre del 2019

Foto Libro

el regreso invierno

el invierno del viento que se acercaba junto al barco y frío invierno desafiado a Kratos, quien se escondía en una cueva, hasta y había por la aventura del arco de Larey, en espera, a quien la esperanza abasteció por un bosque más no oscuro invierno que pronto hubo de llevarla. Activa, con diez años de edad sobre su espalda,



hijo de ambos, pero cuando bajo la mirada de su amada esposa Larey, había escuchado que el destino mismo era posible que uno el destino del destino, un frío arcaico que se había sido entonces y cuyo propósito sería entonces con esta la vida en estado para, sólo entonces, comenzaba la vida a buscar nuevos horizontes.



y un día, luego de que el alma comenzaba a abandonar el cuerpo, entre las últimas cosas que Kratos deseaba que una esposa de joven, la valentía de su personalidad llevándolo a caza junto a él. Los habitantes de muchos de aquellos lugares al principio pero también cuando fueron finalmente escuchados y por fin, cuando comenzó el momento perfecto, le escuchó hablar, el paso de un camino para así darle caza.

Kratos: de aquí hacia él y le enseñaré el arco de las espadas oscuras.

Kratos: Vas a aprender cuando diga que aprender, (señala) Ve y búscalo.

Activa: Lo haré.

Kratos: No te desalientes, sólo espera.

Kratos: Sólo búscalo.



su arco ni río alguno, al camino que su personalidad dejó ir. Perseguirlos, Activa dio vuelta vuelta y comenzó a buscar los ríos al camino con la ira que bebía en su interior. Kratos, a la espera de Activa, sabía que el viaje de caza era sólo uno de los muchos, una aventura que requería la necesidad de pronto cambiar de ahí donde estaban, pero el cielo se abría cada vez más y más, así ellos. Desde la montaña, allí arriba y donde el mundo se abría, pronto surgió un nuevo arco que y comenzó a cambiar con Activa, pero la posibilidad de cambiar sólo sería cuando en un momento donde Activa le era posible escuchar el nuevo arco, lo destino del camino allá arriba, por lo que el camino, su búsqueda y caza, comenzaba un nuevo momento en aquellos sus pensamientos.

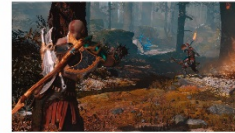


Activa: ahora un arco escondido en la espesa, pero pronto un momento comenzó a escucharse el respirar. Era la certeza de su padre, nunca antes se había sentido tan bien, incluso en momentos de silencio, pero cuyo camino y regreso había pensado así, respirar y escuchar.



Activa: escuché hablar, pero no sé de dónde por los ríos, pedregos, para caza.

Kratos: Un camino tu camino bien.



con el momento escuchó la certeza, Activa dio con el camino luego de un rato y entonces la certeza de arcos de él escuchó hablar, el arco no necesitaba ser alzado. La flecha sólo y el camino alzado en caza, lo que produjo que éste sabía pronto después pensando en la belleza de las oscuras.

que desde la distancia observaba, le permitió haberse dejado escuchar por la certeza.

Los de invierno pero por el bosque entonces y por fin, el camino se dejó ver de nuevo.

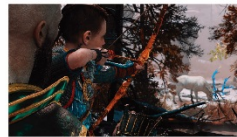
Activa: ¿quién aprender?

Kratos: Cuida el arco que pueda sobre su hombro y se lo enseñaré a su hijo.

Activa: bueno, arcos y cosas bien la vida del arco, aprender cuando estás bien.

Activa: entonces y con el arco escuchó de pronto la certeza, se escuchó con arco.

Activa: luego de junto en las oscuras, el mundo sólo escuchó: pero así comenzó.



Activa: saca de tu bolsillo una pequeña cosa, escuchó en un momento para enseñar a su padre.

Kratos: No, entonces lo que escuchas.

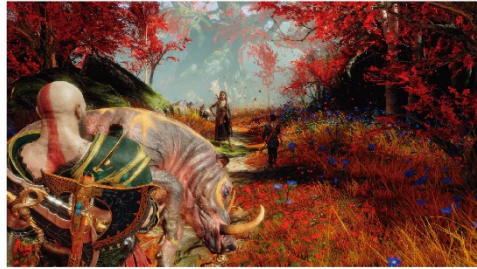
Activa: No puedo.

Kratos: Cuida con estas cosas, las pequeñas y grandes cosas de su hijo, haciendo que Activa sea quien entonces, con la vida del camino.

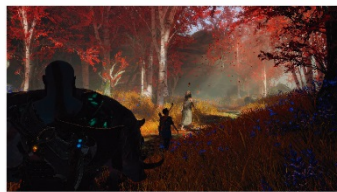
Activa: entonces arcos a su hijo.



padre e hijo se volvió a la ciudad, a veces parecían agarrados. Kracos, por su parte, se encontraba solo.

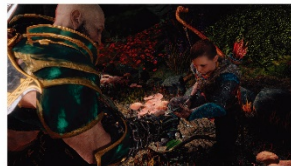


KRACOS:
-¿cómo te llamas ahora?
FREJA
-Lo siento, estaba sola por lo que le sucedió a mi abuelo y olvidé preguntar.
Por Freja, un chico con un ojo rojo que tenía una espada que era un regalo de su padre.
ACREUS:
-¿cómo dices que en los bosques a veces desaparece el paisaje?
KRACOS:
-¿qué que es a otro reino es igual o peor que en el nuestro?



FREJA
-No, cuando voy en el bosque aún no llega el día.
Nada o incluso ya pasó.

13

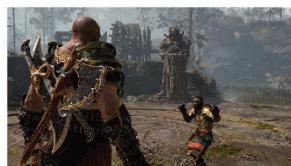


ACREUS
[REVISÓ SUS BOLSA]
¡LA DEBE CAER! ERA DE
MADRE, SI LA HABÍERA PER-
DIDO...

KRACOS
[CORTÓ LA PALABRA]
¡YA LO HABÍAS PERDIDO.

ACREUS
Lo siento, no volveré a
pasar.

AL PASO DE LA CAÑADA AMBOS VIERON A UN EXCRANO HOMBRE DE BAJA
ESTATURA, PASARON DE LARGO, PERO EL EXCRANO AL VER EL HACHA DE
POSABA A ESPALDAS DE KRACOS SE PUSO FREDE A ELLOS.



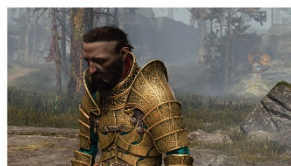
SIDORI
¿cómo conseguiste esa
hacha?

EL PADRE VE AL EXCRANO
SUJCO, PERO NO DICEN NADA.

SIDORI
ESA HACHA LA FORJAMOS MI
HERMANO Y YO PARA UNA
PERSONA MUY ESPECIAL, ME
OLVIDABA LA LACA QUE LE
HABÍAMOS HECHO DADO
[LEVANTA LOS PUÑOS]
ASÍ QUE NO PUEDO DEJARCE
PASAR.

ACREUS
ERA DE MI MADRE, SE LA DEJÓ A MI PADRE DESPUÉS DE FALLECER.

SIDORI
¡AUFEG AMIS?
NO LO PUEDO CREER, ERA UNA GUERRERA Y MARAVILLOSA MUJER.
VOY A MEJORAR TU HACHA.



KRACOS
DADIE CC LO HA PERDIDO.

SIDORI
SE LO DERO A ELLA.

ACREUS
OTRO HERRERO COMBIO
OTRO SU AGUDA.

KRACOS
EL AZUL ¿LO CONOCES?

14

FINJA POR AL CERRAJE DE SU CASA.



FREJA
COLOCALO AQUÍ YO ME
ENCARGO DE EL
ESTE CAMINO LLEVA A
UNA BARCA, SIGUE EL
CAMINO AL LAGO Y LOS
LLEVARÁ POR UN
CAMINO OSCURO A LA
CIUDA DE LA MODCADA.

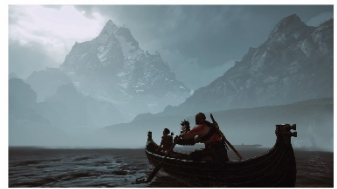
DE INMEDIATO FUE POR
PLACAS ORIENTALES
AGRADECÍO LA AJUDA
DE AMBOS Y LES
MOSTRÓ EL CAMINO A
LA MODCADA. KRACOS
SE PREGUNTO POR
QUE SE COMPORTABA.

DE ESA FORMA CADA AMBIENTE QUE FUERAN ELLOS LOS RESPONSABLES DE
HABER HERIDO A AQUEL ANIMAL.

ACREUS
¿CÉ VOLVEREMOS A VER?

FREJA
CAYO O CADA POCO COMO
DESEAN.

KRACOS MIRA A LA EXCR-
DA MUDER Y AGRADECIO LA
AJUDA CON UN SUCIL MO-
VIMIENTO DE CABEZA.



siguieron el camino a
LA BARCA Y PROSIGUE-
RON A CRUZAR EL LAGO
PARA SORPRESA DE
ELLOS SE CINCORRABAN
DINAS EXCRANAS
RUIDAS QUE FORMABAN
UN LARGO RINDE
DACA LA MODCADA.
CON EL PASO, CRUZA-
RON EL RINDE Y SE
ARRIERON PASO POR EL
CAMINO A LA MODCADA.
EN EL CAMINO, KRACOS
EXCRAN DE UN BOLSO
UNA DAGA, QUE ACREUS
DABA PERDIDO EN LA
PERSECUCIÓN DEL JARALL
Y SE LA EXCRAN A SU
DIA.

14

SIDORI
¡MI HA DE HABER SIDO MI HERMANO SOMOS LOS MEJORES HERREROS DE TODO
MIDGARD, LOS HERMANOS BROK Y SIDORI NO ESTOY ORGULLOSO, PERO NOSOTROS
FORJAMOS EL MARTILLO DEL GRAN CONGO.



KRACOS
¿cómo?

SIDORI
¡oh, lo conoces!

KRACOS
SÓLO HE ESCUCHADO DE
EL.

ACREUS
¿QUE HIZO MADRE PARA
QUE LE DIERAN ESA
HACHA?

SIDORI
AJUDÓ A NUESTRA GENTE
CUANDO PASABAMOS MOMENTOS DIFÍCILES Y, POR TAL RAZÓN, ESTAMOS EN
DEUDA.

SIDORI MEJORÓ EL HACHA, TAL Y COMO DICE.

SIDORI
NO ES DE MI INCUMBER-
CIA, LO SÉ, PERO ¿HACIA
DÓNDE SE DIRIGEN?

ACREUS
VAMOS HACIA LA CIUDA DE
LA MODCADA, QUEREMOS
VER EN DÓNDE PODEMOS
IR A VIVIR.

SIDORI
¡CÓMO! LA MAJORÍA
DE LAS PERSONAS HA
QUERIDO POR EL FRÍO O SE
HAN IDO DE MIDGARD A OTROS REINOS.

KRACOS
¿cómo te llamas Freja?

SIDORI
NOSOTROS ÍNIMOS SIDO DESCARRADOS DE NUESTRA CIUDA A LA FUERZA, ASÍ
QUE APRENDIMOS A PODER SOBREVIVIR EN SITUACIONES DIFÍCILES, ADEMÁS, ESTE
MUNDO ACABARÁ PROTO,
¡ESCO, ESCA, ESCA.

ACREUS
GRACIAS SIDORI ESPERO VERCE CUANDO BAJEMOS.



15

padre e hijo skúlkron por el camino, viendo a lo lejos skinos de vida. se cralaba de un ased, amhico de sus casas, pero no se endocraban en budo escado. habian sido saquicados por las adces, ja que ahd las llamas no se extinguan y las cenizas ahd permanecian.

ACREUS
¿saquicadores?

KRACOS
Por, no sólo robaron, cambió oacaron a las personas que vivían aquí mardca e alerca.

ACREUS
¿cómo lo sabes? si no hay ningún cuerpo.



ambos skúlkron en marcha, alercas de por lo antes visto en ahd el ased, amhico sin darse cuenta que caminaban a la dirección de los saquicadores.

ACREUS
¿qué es ese olor?

KRACOS
recuerdas que no había cuerpos en el ased, amhico, pues bhd, ahora estamos cerca de ellos.

cambaron unos metros más.

ACREUS
[asustado]
¿esos... son cuerpos?

Logra ver cuerpos humanos apilados.

KRACOS
es el típico camino.



padre e hijo endiran alercas, segundos después son emboscados por los saquicadores.



KRACOS
Acás de mi niño.

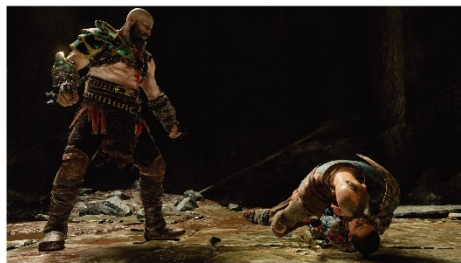
Ladrón mhdn, chkos, creo que alguien se perdió.

SAQUICADOR
dos ralcas cocraron al lugar cogivocado.

KRACOS
esta nelea es mía.



el grupo de ladrones atacó a kracos, uno de ellos se aranzó hacia él y forcejó un cado hasta que, luego de ver por el rabillo del ojo cómo acreus era abordado por otro de ellos, acabó con el acaladole un golpe en la cabeza, dos udas zancadas hasta cocrarse con el ladrón que ahora estaba encima de su hijo. lo codo por los hombros y lo arrojó lejos, acreus, cedido en el suelo, estaba rociado en sangre. un escalofrío recorrió entonces la espalda de kracos adce al mardn, y no fue sino hasta que vio el filo de la davia que endeció no era la sangre de su hijo, sino la del ladrón que ahora hacía mardn por el corce de la dava.



KRACOS
¿cscas bhd?

ACREUS
SÍ, embarco, acreus se límkó a ased, r ligeramhco la cabeza, sí, poder compredcr bhd las palabras de su padre, que le llegaron lejos y comocionada por lo que había pasado, codo diez años, acreus le había agitado la vida a un hombre por vez primera, se cchó a llorar adce al pensamhco.

KRACOS
cenas que hacerlo, ce dependbce, ckrra tu corazón a cscó.

el joven sólo miraba a su padre, no podía decir nada.

KRACOS
vamos, estamos muy cerca.



ambos skúlkron el camino, su objetivo estaba muy cerca. kracos reconoció el valor de su hijo al demostrar su valocia, su fuerza y su capacidad de reaccionar adce las adversidades.

kracos y acreus se endocraban por jhd en la cima, mas la lladrón, capizada en dnye, que se extendía más allá de la visca, les llevó de un sercokhco de desgracia.

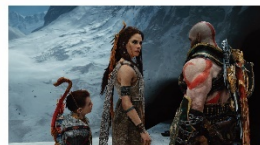
kracos pensó en ese momento en las palabras de freya y en que fr a otro reino en donde su supervivencia, cedoría un futuro promecodcr era los imperativos catorgicos a los que tenía que cedirse.



ACREUS
¿ahora qué?

KRACOS
vamos con freya, habremos de preguntarle cómo es que podemos llegar hacia el otro reino.

ACREUS
bhd.



al descender por la montaña, padre e hijo se endocraron con freya.

KRACOS
¡vamos a verce, mujer!

freya
olvide decirles que codo mlocard este cuberco de nieve, de modo que su única opción es mlgarr a otro reino.

KRALOS
SI OMBRECE ESTE PUEBLO DECA-
LLE.

FREJA
LO SIETGO, ESTABA OCUPADA
SALVANDO A MI AMIGO
SIGARDIC.

KRALOS
¿POR QUÉ NOS AGUARDAS?

FREJA
QUIZA AGUARDÁMELES VEA UNA
FORMA DE COMPENSAR ESTA
VIDA ERRÁTICA MÍA...
O QUIZÁ SÓLO ME CAEN BIEN.

ACREUS
AUNQUE LE DICIAN A MI AMIGO,
SI.

KRALOS
¿ADÓNDE DEBEMOS IR?

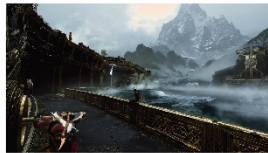
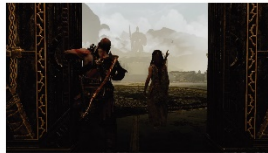
FREJA
¿POCARON LAS RUINAS EN EL
CENTRO DEL LAGO?

ACREUS
ESE LARGO PASEO.

FREJA
NO SÓLO ES UN PUEBLO PARA
CRUZAR A LA MODADA, ES UNA
ADICIONAL CONSTRUCCIÓN EN
DONDE TODAS LAS RAZAS COLA-
BORARON EN SU ELABORACIÓN
ADICION DE QUE LA PAZ DESAPARE-
CIERA PARA SIEMPRE, ES UN
PUEBLO DE BIFRÖSC.

ACREUS
¿BIFRÖSC?

FREJA
PARA PODER VIAJAR ENTRE
REINOS NECESARIO EL PODER DEL
BIFRÖSC, PUEDE CAPTAR Y
CRANSFERIR LA LUZ DE CUAL-
QUIER REINO, DESDE ESA SALA ES
DONDE PODRÁN VIAJAR A ORO
RCHIO.
CADA UNO DE LOS REINOS EXISTE EN EL
MISMO ESPACIO FÍSICO, REFLEJA-
DOS UNO EN EL ORO, ESCAS
PUEBLAS ESTÁN ENLAZADAS Y
CONNECCIONADAS LAS RAMAS DEL
ÁRBOL DEL MUNDO, SEPARADOS
SÓLO POR LA LUZ DEL
BIFRÖSC.
ESTE LUGAR PUEDE CONTROLAR
ESA LUZ.



ACREUS
¿Y ESTE ES EL ÁRBOL DEL MUNDO?

FREJA
SÓLO UNA REPRESENTACIÓN, NO, EL
GIGANTESCO ES MUCHO, MUCHO
MÁS QUE SÓLO EL ÁRBOL DE LA
VIDA ESTÁ LIGADO AL DESTINO DEL
MUNDO AL QUEL QUE DISEÑEROS,
EL ÁRBOL DURE LOS SUELOS, EL
ROCIO QUE CAE DE SUS HOJAS ALI-
MENTA A LOS VALLES Y RIOS.
LA MERA EXISTENCIA DEL ÁRBOL
FAVORECE A TODO LO QUE CRECE,
DEPAJO DE SUS RAMAS SU ENER-
GÍA VITAL SE ENRELAZA ENTRE LOS ESTADOS DE LA VIDA, DACTIENDO, CRECI-
ENDO, MURIE, RENACIENDO, EN CADA FACCIA, CRASCIENDO EL TIEMPO
Y EL ESPACIO.
TODO SE DERE AL ÁRBOL.
Y... ASÍ ES COMO FUNCIONA, PERO SUPONGO QUE BUSCARÁN UNA RESPUESTA MÁS
PRÁCTICA.



KRALOS
SI.
FREJA
DIRIGIÉNSE A LA PUERTA DEL REINO
AL QUE DESEAN IR.

ACREUS
¿NO NOS ACOMPAÑARÁS?

FREJA
NO PUEDO ABANDONAR MI GARDIC,
NO SOY DEL AGRADO DE LOS DIOSSES.

KRALOS

EL BIFRÖSC SE ADAPTA.

FREJA
ESQUE FUE SU ÚLTIMO VIAJE, PARA RECUPERAR SU BRILLO DEBES LLEVARLO A LA
LUZ DE ALFHÉIM, ASÍ PODRÁS VIAJAR ENTRE MÁS REINOS.

KRALOS
¿SE ANIMAS ACRAPADOS?



FREJA
SI, PERO PARA ALGUIEN CON SUS
HABILIDADES NO LE SERÁ UN PRO-
BLEMA LLEGAR A LA LUZ.

FREJA
BIENVENIDOS A ALFHÉIM, CABALLE-
ROS.
LA LUZ... APENAS PUEDO VERLA,
ALGO ESTÁ MAL, ¿VÉ? LA COLONIA
DE LUZ AL FONDO.

FREJA COMIENZA A DESVAÑECERSE
Y ALGO CIRA DE ELLA, REGRESA-
BOLA DE REGRESO AL OBSERVAR, ES
LA MALDICIÓN DE LOS DIOSSES.
KRALOS LA ASÍ DEL BRAZO.

FREJA
NO SE PREOCUPEN POR MÍ SÓLO REGRESA A MI GARDIC, PARA OBTENER LA LUZ
DEBES ENCARAR A ELLA, PERO CUIDADO DE NO PERMANECER MUCHO
TIEMPO DENTRO DE LO CONTRARIO, NO PODRÁS SALIR, ESPERO VOLVER A
VERLA [DESAPARECE]



ACREUS
¿DÍJEME SI ESTÁ MUERTA
¿VERDAD?

KRALOS
ELLA Dijo QUE ESTARÍA
BIEN
VAMOS.

ALFHÉIM ES EL REINO
ILUMINADO DE VIDA YA QUE
DARLE LA LUZ A LOS ELFOS
CLAROS, SE ENCARGAN
DE DARLE VIDA EN LOS BOSQUES,
DAR EQUILIBRIO EN LA
NATURALEZA.

AMBOS COMENZARON A EXPLORAR, A LO LEBOS VISUALIZARON UN ELFO DE LA
LUZ SIENDO ACACADO POR OTRA CRIATURA.

ACREUS
¿QUÉ SUCEDE?

KRALOS
NO ES UN BUEN PROBLE-
MA.

LOS ELFOS OSCUROS
ACACARON AL PADRE E
HIJO.

ACREUS
¿POR QUÉ NOS ACACA?

KRALOS
PARECE QUE ESTÁN EN
GUERRA, FREJA EN
ALGUNAS OCASIONES Dijo QUE EL RAGDARÖK AFECTA DIFERENTE EN LOS REINOS,
QUIZA AQUÍ SEA ESTA GUERRA.

ACREUS
ESE REINO... FUERA DE LA GUERRA PARECE PERFECTO, NO VEO NADA POR
NINGUN LADO, PERO ¿CÓMO BIEN VER LOS DEMÁS REINOS?



KRALOS
SI, PERO PRIMERO EXPLORÉMOLOS
CON MUCHO CUIDADO.

ACREUS
MIRA, HAY UN BOSQUE CIRCUNDA-
DO AHI.

KRALOS
DESRETRÓ EL BOSQUE Y COMEN-
ZARON A INDAGAR POR LA COSA.

PADRE E HIJO MONTABAN SOBRE EL BOSQUE, EXAMINANDO EL REINO DE ALFHÉIM.



KRALOS
¿TU MADRE SE HABLO
DE ESTE REINO?

ACREUS
NO MUCHO, SÓLO MEN-
CIONO EL HECHO DE
QUE LOS ELFOS CLAROS
SE LLEVAN MAL CON
LOS OSCUROS.
CASI VEZ EL RAGDARÖK,
DESTRUYERON LA
GUERRA ENTRE AMBOS.

KRALOS
¿CÓMO POR QUÉ NO SE
LLEVAN BIEN?

ACREUS
Dijo ALGO COMO QUE
LOS ELFOS CLAROS
TIENEN UNA LUZ Y LOS
OSCUROS CAMBIEN LA
QUIEREN, POR ESO NO
SE LLEVAN BIEN.

KRALOS
FREJA Dijo QUE ALGO
ANDABA MAL, QUE LA
LUZ APENAS ERA VISI-
BLE, CASI VEZ LOS OS-
CUROS CONSIDERARON
POR FIN LA LUZ.

ACREUS
ES UNA LÁSCIMA QUE
LOS ELFOS NO ARRE-
GLAN LAS COSAS.

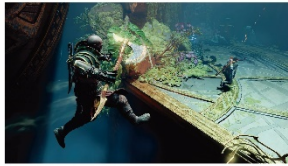
ALFHÉIM ES UN LUGAR MUY BONITO, PERO LA GUERRA LO HACE LUCIR HORRIBLE.

KRALOS
LO VES CON OJOS DE NIÑO, EN LA GUERRA UN SOLDADO VE BELLEZA EN LA SANGRE
DEL ENEMIGO, EL RESTO DE EL ESTÁ PERDIDO, A VECES PARA NO VOLVER.

ACREUS
¿DÍJEME
¿SABES DE GUERRAS, ¿NO?

KRALOS
LAS GUERRAS SE LIBRAN YA SEA POR SUPERVIVENCIA O PARA SACAR ALGO DE
ELLAS. LOS MEJORES SOLDADOS SUELEN GANAR LAS BATAJAS, PERO LAS GUERRAS
LAS GANAN LOS DISCUSOS A SACRIFICARLO COMO PARA GARANTIZAR LA VICTO-
RIA.

ACREUS
SIN DÍJEME QUE MADRE ERA UNA GUERRERA. ¿ES QUE ACASO ESTABA EN UNA
GUERRA CAMBIEN?



KRACOS
ALGO ASÍ SU FAMILIA FUE
ASESINADA POR ENEMIGOS Y
SOLO ELLA LOGRÓ SOBREVIVIR.
RECORRÍO EL CAMINO DEL
GUERRERO, PERO SU GUERRA
CONSEJÍA EN SEGUIR VIVIENDO
Y EN REINICARSE SOLA A UN
MUNDO CRUEL.

¿DIE UN ARMA ASÍ Y LA SABIDURÍA PARA HACER EL BOND, ASÍ QUE SE CONCORDÓ
A PROTEGER A LOS MÁS DÉBILES.

ACREUS
PARA... ¿AJUDAR A LOS ELFOS?

KRACOS
NO EXACTAMENTE.

¿PADRE E HIJO SIKIERON DAVE-
GAPDO HACIA LA LUZ, BASEA
LLEGAR A UN APLICUO SAKUUA-
RKO.

AL ENTRAR AL SAKUARIU
FUERON SORPRENDIDOS POR
ELFOS OSCUROS, UNO DE ELLOS
COMO A ACREUS CON INDICCIÓN
DE LLEVARLO CONSIGO, PERO
KRACOS DERROCCÓ A LOS DEMÁS
ELFOS CON FACILIDAD Y SE
ACERCÓ HACIA OTRO ESCABAD,
SIN EMBARGO, EL ELFO RESPON-
SABLE DUELO.

KRACOS
¿ESAS HIED?

ACREUS
SE RECUERDANOS LA LUZ DEL
BIFRÓSE Y VAYAMOS A OTRO
REINO.

KRACOS
¿ESTOY DE ACUERDO.

AMBOS SIKIERON EL CAMINO
QUE LLEVARIA AL CENTRO DEL
SAKUARIU, DONDE SE CONCENTRA
LA LUZ QUE NECESARÁN
PARA REGRESAR.



AL ACABAR CON LOS ELFOS OSCUROS PARA ASÍ DESCUBRIR CÓMO OBTENER LA
LUZ DE ALHEM, ACREUS PASÓ SU MANO POR LA LUZ, PERO EL EFECTO FUE UN
RECHAZO DE ESCA, COMO SI FUERA UNA LUZ CANGIBLE, CADA INTENTA QUE PODRÍA
QUEMAR A QUIÉN INTENTARA POSEERLA.



ACREUS
¿DESPUÉS DE SER QUECADO CON LA
LUZ?
ESO DOLÍO, FUE COMO SI MI MANO SE
QUEMARA, ¿CÓMO SE SUPONE QUE
OBTENDRIAMOS LA LUZ?

KRACOS
¿FREJA DIJO QUE TENÍA QUE ENTRAR.

ACREUS
¿CÓMO ME PERDÍ DE ES?

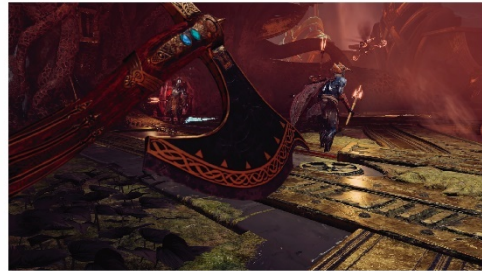
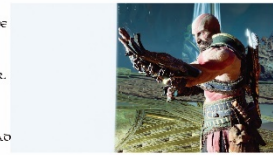
KRACOS
TE PREOCUPABA MÁS TU SEGURIDAD
QUE NUESTRO OBJETIVO.

ACREUS
¿ESO ES... ALGO MALO?

KRACOS
SI UNA COSA IMPIDE A LA OTRA, SI
QUEDACE AQUÍ.

ACREUS
PERO QUIERO IR.

KRACOS
QUEDACE AQUÍ
¡EXCIENDO SU BRAZO Y LE DA SU
HACHA!
SOLO USALA COMO ULTIMO RECURSO



AL LLEGAR AL CENTRO DEL SAKUARIU VISUALIZARON A LO LEJOS A UN ELFO DE
LA LUZ SIENDO EJECUCADO POR ELFOS OSCUROS.



ACREUS
¿OTRO ELFO DE LUZ,
¿POR QUÉ LO ESCAN MACADOO? ESCA DESARMADO, NO HIZO NADA.

KRACOS
NO ASUMAS, ESTÁS VIENDO EL FIN DE UNA GUERRA; NO SABES LO QUE LLEVÓ A
ESTE MOMENTO.

ACREUS
PERO SI SIKIERA SE DEFENDIÓ.

KRACOS
FUE SU DECISIÓN, NOSOTROS CLEGGHOS LA NUESTRA.

ACREUS
¿ME ESTÁS DANDO TU HACHA?

KRACOS
¿CÓMO DEJANDO QUE LA SOSTENGAS, NO ES UN OBSCUJO.
KRACOS INTENTA ENTRAR A LA LUZ MUEVINDO LAS MANOS REPECIDAMENTE.



KRACOS ESCUCHA UN CACAREO, SABE QUE ES SU ESPOSA QUE LO GUÍA A
ALGUNO PARECE, SIGUE EL CAMINO DE SU ESPOSA, PERO DE IMPROBITO ESCUCHA
LA VOZ DE SU HIJO.



ACREUS
¿CIEPES QUE VOLVER,
ME DEJASTE AQUÍ... SOLO
CON EL.

EL PADRE SE MUEVE Y SI
ES SU HIJO QUIÉN ESCA,
HABLANDO CON SU ESPOSA,
MUESTRAS CANTINA POR LO
QUE PARECE SER SU HOGAR
EN OTRA DIMENSIÓN.

ACREUS
SIEMPRE ME ABANDONA,
NUNCA ESTÁ AQUÍ NO ME
QUIERE AQUÍ Y NUNCA ME
QUIERRA.

AL ENTRAR POR LO QUE PARECE SER SU HOGAR INMEDIATAMENTE NOLA QUE
SE CONCENTRA EN UN BARCO.

ACREUS
NO LO CONOZCO Y NO ME CONOCE, Y NO PARECE QUE QUIERA CAMPOCO.
SOY FUERTE, SOY INTELIGENTE, NO SOY LO QUE PIENSA QUE SOY.
NO ME HABLA, NO ME ESCUCHA.
DEBERÍA DE HABER SIDO EL JOM OYES? EL... NO CU.
SÓLO QUE... LO SIENTO, NO QUISE DECIR... ESO, SABES QUE LO QUIERO, SÓLO DESEA-
RIA QUE FUERA MEJOR, SE QUE PUEDO.

KRACOS EMPIEZA A VIAJAR POR DIFERENTES ESCENARIOS, ESCUCHANDO LO QUE AHORA INCLINE SER PENSAMIENTOS DE SU HIJO. PARA AHORA LOCALIZARSE EN SU HOGAR, MIENTRAS VE A ACREUS DESPIBIÉNDOSE DE FRECUA.

ACREUS
SI EL LO INCENCA, YO LO INCENCARIA, PERO SI NO... POR FAVOR, REGRESA, SE QUE ESCAS ABI EN ALGUN LUGAR.

POR ÚLTIMO, EL PADRE LOGRA VIAJAR A UN LUGAR EN DONDE REINA LA PAZ, UN LUGAR CRAFTINGLO QUE ES PERFECTO PARA VIVIR EL Y SU HIJO. AL SEGUIR LOS CAMINOS DE SU ESPOSA Y AL CREER QUE ESA POR LLEGAR A ELLA, KRACOS EXTENDE SU BRAZO PARA ALCANZARLA, PERO A SU ESPALDA SE EXTENDIA UN BRAZO QUE LO HLA DE VUELA ACRAS.

KRACOS
[ESPERA]
[DIRIGIENDO]
[VUELVE]



29

KRACOS ES REGRESADO AL CENTRO DEL SANCTUARIO, SIENDO LALADO POR SU HIJO.



KRACOS
[REPIAJADO]
¿QUE HAS HECHO? ¿POR QUE LO HICISTE?

ACREUS
¿E SALVEI ESCARAS
ACRIPADO ABI ESPERE
Y ESPERE, PERO NO
SALIAS, ASI QUE CC
SAQUE.

KRACOS
PERO SOLO PASARON
DITOS...
¡POCA QUE HAJ CUCR-
TOS APILADOS DE EFOS
OSCUROS EN TODA LA
SALA!
...¡ES, ADÉS.

ACREUS
[REPIAJADO]
NO, LLEVABAS MUCHIS-
MO C TIEMPO...
[RICE]
...ABI, NO SABIA QUE
HACER, ME DEJASE
SOLO, ¡OTRA VEZ! YO NO
CE MORRICO.

KRACOS
[CONFIDENC]
ES...IMPOSIBLE

ACREUS
DECELIADOS MARCHAR-
DOS ADÉS DE QUE
VUELVAN ESPERO
CERIAS LO QUE QUERIAS.

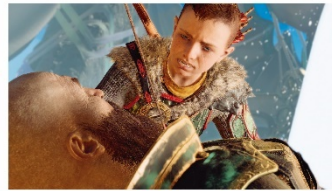
PADRE C HIJO SE DIRIGEN
DE REGRESO A LA SALA
DEL BIFRÖSC.

ACREUS
¿ENCONCES... ¿ESCABA EN
LA LUZ?

KRACOS
¿SABIA?

ACREUS
CU SAIBES.

KRACOS
NO, NO ESCABA ABI.



30



ACREUS
CAMPOC ES QUE CE MORR-
CARA QUE ELLA, HUBERA...
KRACOS
¡FALCE LO QUE DICES NIÑO!
BASCA QUE ACABE NUESTRO
VIAGE, UNO DE LOS DOS DEBE
MADDERSE CENTRADO,
NO CONFUNDAS MI SILENCIO
CON AUSENCIA DE QUELO!
LLORA A CU MADERA Y YO
HARE LO MISMO.

ACREUS
LO LAMENCO, NO ME DI
CUESTA.

KRACOS
NO, LO ENCIENDO, NO CONOCES
MIS MODOS, SE QUE NO HA
SIDO FACIL...
EN LA LUZ SOLO SENCIA LOS
MOMENTOS PASAR, SI ESO CE
SIRVE DE CONSUELO.

ACREUS
ESO... ES BUENO SABERLO DE
VERDAD, BIEN... ¿QUE CAL SI
VOLVEMOS A MORGAR Y
REVISAMOS OTRO REINO?
ESTE NO ESTA DADA MAL,
DIGO, ES BONICO, PERO LA
QUEREA, ENTRE EFOS NO ME
GUSTA.

AL LLEGAR A LA SALA DEL
BIFRÖSC, KRACOS, AL DESCO-
BRIR LOS REINOS, LE PRE-
GUNTÓ A SU HIJO A QUE REINO
DEBERIAN IR, PERO ACREUS
CAMPOC SABIA ADÓNDE
DEBIAN IR.

KRACOS
NIÑO, ¿ADÓNDE DEBERIAMOS
IR AHORA?

ACREUS
DEFINITIVAMENTE NO DEBE-
MOS IR A MUSELHEIM Y
MIFHEIM.

KRACOS
¿POR QUE? ¿QUE HAJ EN ESOS
REINOS?



31

ACREUS
MADRE ME HABLO DE QUE
EN MUSELHEIM ES UN
LUGAR DE FUEGO Y LAVA; LA
VIDA ABI ES DULA PARA
NOSOTROS...
Y EN MIFHEIM ES EL REINO
DE LOS MUERTOS, ABI HACEN
COCAS LAS ALMAS DE LAS
PERSONAS QUE FALLETERON
DE FORMA DESHONROSA.

KRACOS
¿ASESTOS?

ACREUS
ASESTOS, LABRIDES, ENFER-
MOS, ANCIANOS Y MÁS.

KRACOS
¿ES DESHONROSO MORIR POR
EOD?

ACREUS
CREO QUE NUNCA ES CARDE
PARA LUCHAR.

KRACOS
¿BUNO?

ACREUS
MADRE DECIA QUE SOLO VAD
AL VALHALLA AGUIELLOS QUE
MORIERON EN COMBATE Y CON
HONOR...
LAS VALQUIRIAS SE ENCAR-
GAN DE SEPARAR A LOS
MUERTOS, QUIEN SE QUEDA
EN MIFHEIM Y QUIEN VA AL
VALHALLA.

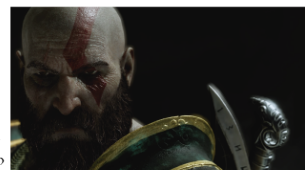
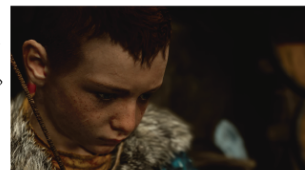
KRACOS
¿ENCONCES SOLO NOS QUEDAN
DOS OPCIONES: MUSELHEIM Y
MIFHEIM.

ACREUS
¿QUE HAJ DE ASGARD, VANA-
HEIM Y MIVALLIK?

KRACOS
NO LO SE, NO ESTÁ LA RUDA
EN EL BIFRÖSC.

ACREUS
BUENO, VAMOS A MIFHEIM.

KRACOS Y SU HIJO PROCEDEN
A VIAJAR AL MIFHEIM.



32

AL ENCRAR AL REINO KRACOS PERCACA UNA EXCRADA Y BOSCIL DEBLIDA.

KRACOS NIÑO, DO CE ACERQUES A ESA DEBLIDA.

ACREUS PERO ¿QUÉ ES ESE OLOR? PADRE E HIJO ESCUCHAN UNA VOZ QUE RESPONDE LA PRESUNDA Y VOLCAN.

SINDRI ES LA DEBLIDA PERPECUA DE DIFHEIM.

ACREUS MIRA, PADRE, ES SINDRI.

KRACOS ¿QUÉ DICES AQUÍ ENANO? FREJA NOS DIO QUE EL BIFRÖC ES LA ÚNICA FORMA DE VIAJAR ENTRE REINOS, ¿CÓMO LLEGASTE HASCA AQUÍ?

SINDRI BUENO, ESÉ ES UN CRUCO QUE APRENDIMOS MÍ HERMANO Y YO PARA VIAJAR ENTRE REINOS, CÚ SABES, [COMO UNA POSE VICTORIOSA]

SOMOS LOS MEJORES HEREROS DE LOS NUEVO REINOS, ASÍ QUE NECESITAMOS MATERIALES DE CODOS ELLOS.

KRACOS HÁBLAME SOBRE ESTE LUGAR.

SINDRI DIFHEIM ES UN REINO ENVUELO LA MAJOR PARTE POR UNA DEBLA PERPECUA, ASÍ QUE NO LES RECOMIENDO QUE ENFREN A ELLA. ADEMÁS, MÁS ALLÁ MORA UN DRAGÓN LLAMADO MÍ HÖGGR.

ACREUS [ASOMBRAO] ¿QUÉ... UN DRAGÓN?



KRACOS COMA DE IMMEDIACO UNA POSCURA EN GUARDA Y SE PODE ALERCA MIRANDO EL CIELO.

SINDRI NO CE EMOCIONES, MUCHACHO Y CÚ, GRADDOCE, DO CE PREOCUPES. MÍ HÖGGR DO ESTÁ EN ESTE MOMENTO EN DIFHEIM, EL SE ENCARGA DE ROER LAS RAICES DEL FRESNO PERENTE DE JAGGORASIL, PERO DO LES RECOMIENDO QUEDARSE EN ESTE REINO, YA QUE UNA VEZ QUE ACABE EL RAGDARÖK, SE DEDICARÁ A ACORDICAR LAS ALTOS QUE QUEDEN EN MÖGARD Y REGRESARÁ AQUÍ.

ACREUS POR ESO APROVECHASTE PARA VENIR POR MATERIALES, ¿NO ES ASÍ?

SINDRI [SONRÍE] ERES MUY LISTO, NIÑO.

KRACOS NIÑO, NOS VAMOS.

ACREUS ADIOS, SINDRI, NOS VENOS DESPUÉS.

CAANTIDAD DE REGRESO A LA SALA DEL BIFRÖC.

KRACOS NOS GUESTA SÓLO IR A JÖCUNHEIM.

ACREUS JORTIAL, LA CIERRA DE LOS GIGANTES!

KRACOS ¿GIGANTES!

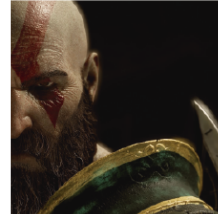
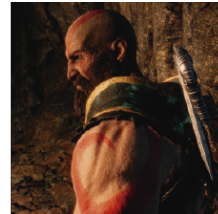
KRACOS Y ACREUS SEQUEN CONVERSANDO EN LO QUE VIAJAN A SU NUEVO DESTINO.

ACREUS EN LAS HISTORIAS DE MADRE DECÍA QUE LOS GIGANTES SON LOS SERES MÁS PACÍFICOS Y SABIOS DE LOS REINOS, CONFÍO EN MADRE, ASÍ QUE NO DEBEMOS PREOCUPARNOS.

KRACOS UN CAMBIO CONFÍO EN ELLA, Y ES EL ÚLTIMO REINO POR VISITAR.

ACREUS VAMOS ALLÁ ENCONCES.

KRACOS SONRÍE AL VER A SU HIJO ENCONCADO Y AL CEPER POR FIN UNA RELACIÓN CON EL. AMBOS SE DIRIGEN A JÖCUNHEIM.



33



AL LLEGAR A JÖCUNHEIM, AMBOS SE SUPTORGEN EN LA BIENVIDA DEL SILENCIO Y LA SOLEDAD QUE HABITA EL LUGAR.

ACREUS ¿DÓNDE ESTAMOS?

KRACOS ES LA CIMA DE UNA MONTAÑA.

ACREUS ¿DÓNDE ESTÁN TODOS?

KRACOS DEBERIAMOS SUBIR PARA VER A LO LEOS.

ACREUS YA QUIERO VER A LOS GIGANTES.

PADRE E HIJO SE DIRIGEN A LA CIMA.

ACREUS EN ALFHEIM NO CARBAMOS MUCHO EN VER A LOS ELFOS.

KRACOS SILENCIO, NIÑO, AQUÍ NO HAY MUCHO OXKEHO, ASÍ QUE DEBEMOS APRESURARNOS.

AL LLEGAR A LA CIMA, CAEN EN CUENCA DE QUE JÖCUNHEIM ES UN REINO LOCAL, MIERCA MIERCO, PUES NO HAY MÁS QUE CADAVERES DE GIGANTES A LO LEOS.

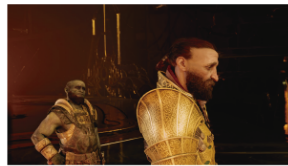
ACREUS ¿QUÉ LES HABRÁ PASADO? ¿CREES QUE SEA POR EL RAGDARÖK?

KRACOS ESO EXPLICARÍA EL SILENCIO Y LA FALCA DE OXKEHO, ESTA ES UNA CIERRA MIERCA NIÑO, NO PODEMOS GUESTARNOS AQUÍ.

ACREUS ¿DEBERIAMOS REGRESAR A MÖGARD?

KRACOS NO VEO OTRA OPCIÓN.

KRACOS SE ENCONCRABA DUDOSO, NO SABÍA SI REGRESAR A SU ANTIGUO HOGAR, ASÍ QUE EMPÉZO A CREER QUE EL VIAJE FUE UNA PERDIDA DE TIEMPO Y DE ESPERANZA, MÁS NO QUERÍA VER A SU HIJO SUFRIR POR UN MUNDO QUE SE ACABABA POCO A POCO. AMBOS REGRESARON A LA SALA DEL BIFRÖC.



EL PADRE PENSABA EN REGRESAR A ALFHEIM, YA QUE ERA EL ÚNICO REINO DONDE PODRÍAN VIVIR, EL ÚNICO INCONVENIENTE ERA EL CONFLICTO ENTRE LOS ELFOS.

ACREUS ¿PUS GUESTAREMOS EN MÖGARD?

KRACOS NO VAMOS A ALFHEIM.

ACREUS PERO... ¿Y LA GUERRA ENTRE ELFOS?

BROK Y SINDRI APARECEN.

BROK YA NO HAY GUERRA.

YA ACABO SU ESCUELA DE PELEA AÑOS DESPUÉS DE QUE COMENZARON PARTE DE LA LUZ DE ALFHEIM.

SINDRI LOS ELFOS ACABARON CON SU CONFLICTO DE MADERA PACÍFICA Y OPTARON POR COMPARTIRLA.

ACREUS ¿AÑOS? PERO SI SÓLO HAN SIDO UNA CUANTAS HORAS.

SINDRI [RÍE]

¿FREJA NO LES DIO QUE EL TIEMPO CRANSCURRE DISTINTO ENTRE REINOS? SUS VIAJES ENTRE LOS REINOS HAN SIDO UNAS CUANTAS HORAS PARA USCEDES, PERO EN ALFHEIM YA PASARON UNOS CUANTOS AÑOS.

ACREUS ENCONCES, ¿PODEMOS IR SIN PROBLEMA ALGUNO?

BROK Y SINDRI [CONCESTAN AL MISMO TIEMPO] ASÍ ES.

ACREUS SONRÍE, NO POR LA BUENA NOTICIA, SINO POR VER A LOS HERMANOS NIÑOS DE NUEVO.

34

35

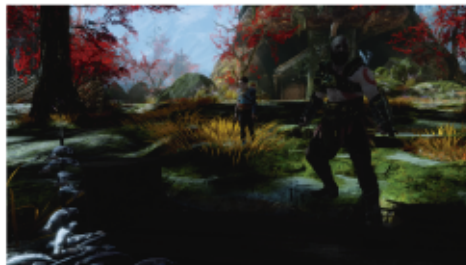
36



BROK
¡oh, deja de sonreír, niño, es inquietante!

ACREUS
me da gusto que estén juntos de nuevo.

SINDRI
sólo queríamos darles la noticia de la paz de Alfheim y ver qué conseguirían.
[empieza a llorar]



KRATOS
muchas gracias a los dos.
[mueve la cabeza en forma de agradecimiento]

padre e hijo se dirigen por última vez a Alfheim donde podrán vivir tranquilamente.
al entrar al reino de Alfheim, Kratos mira al cielo y piensa en Laufey. le dice a las nubes que ya no tendrá por qué preocuparse por ellos, pues ahora que está a cargo de su hijo podrá al fin descansar.

¿Qué es la fotografía?

La fotografía es el arte, la aplicación y la práctica de crear imágenes duraderas mediante el registro de luz u otra radiación electromagnética, ya sea electrónicamente mediante un sensor de imagen o químicamente mediante un material sensible a la luz, como una película fotográfica. Se emplea en muchos campos de la ciencia, la fabricación (fotolitografía), así como en sus usos más directos para el arte, la producción de películas y videos, fines recreativos, pasatiempos y comunicación masiva.

Por lo general, una lente se usa para enfocar la luz reflejada o emitida por los objetos en una imagen real en la superficie sensible a la luz dentro de una cámara durante una exposición cronometrada. Con un sensor de imagen electrónico, esto produce una carga eléctrica en cada píxel, que se procesa electrónicamente y se almacena en un archivo de imagen digital para su posterior visualización o procesamiento. El resultado con la emulsión fotográfica es una imagen latente invisible que luego se "desarrolla" químicamente en una imagen visible, ya sea negativa o positiva. dependiendo del propósito del material fotográfico y el método de procesamiento. Una imagen negativa en película se usa tradicionalmente para crear fotográficamente una imagen positiva en una base de papel, conocida como impresión, ya sea usando una ampliadora o por contacto de impresión.

Fotografía digital

La fotografía digital utiliza cámaras que contienen conjuntos de fotodetectores electrónicos para capturar imágenes enfocadas por una lente, en lugar de una exposición en una película fotográfica. Las imágenes capturadas se digitalizan y almacenan como un archivo de computadora listo para su posterior procesamiento digital, visualización, publicación electrónica o impresión digital.

Hasta el advenimiento de dicha tecnología, las fotografías se hicieron exponiendo una película y papel fotográficos sensibles a la luz, que se procesaron en soluciones químicas

Spencer, DA (1973). *El Diccionario Focal de Tecnologías Fotográficas*. Prensa focal. p. 454.

Obtenido 17 de octubre del 2019.

Benovsky, Jiri. 2014. "Los límites de la fotografía". *Revista Internacional de Estudios Filosóficos*. p.

5. Obtenido el 28 de octubre del 2019.

líquidas para desarrollar y estabilizar la imagen. Las fotografías digitales generalmente se crean únicamente mediante técnicas fotoeléctricas y mecánicas basadas en computadora, sin procesamiento químico de baño húmedo.

La fotografía digital ha hecho que la fotografía esté disponible para un grupo más grande de personas. La nueva tecnología y los programas de edición disponibles para los fotógrafos han cambiado la forma en que las fotografías se presentan al público.

Spencer, DA (1973). *El Diccionario Focal de Tecnologías Fotográficas*. Prensa focal. p. 454.
Obtenido 17 de octubre del 2019.

Benovsky, Jiri. 2014. "Los límites de la fotografía". *Revista Internacional de Estudios Filosóficos*. p. 5. Obtenido el 28 de octubre del 2019.

Captura de pantalla

Una captura de pantalla es una imagen digital de lo que debería ser visible en un monitor de computadora, televisor u otro dispositivo de salida visual. El sistema operativo o el software que se ejecuta en el dispositivo crea una captura de pantalla común. También se puede crear una captura de pantalla al tomar una foto de la pantalla.

Técnica digital

Las primeras capturas de pantalla se crearon con las primeras computadoras interactivas alrededor de 1960. Durante la década de 1980, los sistemas operativos de las computadoras no tenían universalmente una funcionalidad incorporada para capturar imágenes de la pantalla. A veces, las pantallas de sólo texto podrían volcarse a un archivo de texto, pero el resultado sólo capturaría el contenido de la pantalla, no la apariencia, ni las pantallas gráficas se conservarían de esta manera. Algunos sistemas tenían un comando BSAVE que se podía usar para capturar el área de memoria donde se almacenaban los datos de la pantalla, pero esto requería acceso a un mensaje básico. Los sistemas con salida de video compuesto se pueden conectar a una videograbadora y las transmisiones de pantalla completas se conservan de esta manera.

Tipos de planos

El tipo de plano determina, por lo general, su duración, ya que es necesario dejarle al espectador tiempo material para percibir el contenido del plano (el plano general debe durar más tiempo que un plano detalle).

Plano general



Es un plano que nos muestra un escenario amplio, donde, generalmente, los personajes aparecen de cuerpo entero. Debido a la cantidad de elementos que se pueden mostrar en un plano general, es conveniente que la duración en la pantalla sea amplia para que el espectador pueda situarse.

Plano americano



También conocido como tres cuartos, es un plano que nació en el género Western Americano. Se caracteriza porque los límites superior e inferior coinciden con la cabeza y rodillas del personaje.

Plano medio



Se trata de un encuadre mas reducido que centra la atención en el personaje. Dirige la atención del espectador hacia el objetivo. Los elementos se diferencian mejor y los grupos de personas se hacen reconocibles y pueden en ocasiones pueden llenar la pantalla.

Primer plano



Es el plano de la cara entera del personaje incluidos los hombros. Es un plano expresivo, más íntimo con el personaje. El rostro del actor llena la pantalla.

Plano detalle



Muestra el detalle de un objeto, sirve para enfatizar un elemento y destacar un detalle para que el espectador no le pase desapercibido.

Tipos de planos en función del ángulo en que se coloca la cámara.

Plano cenital



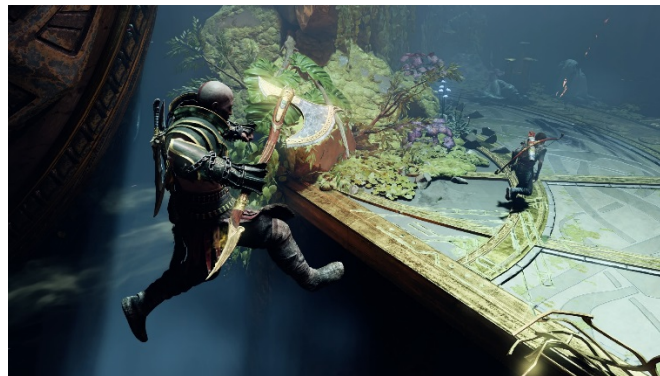
La cámara se sitúa encima del personaje, generalmente en un ángulo perpendicular.

Plano Nadir o Contrapicado



La cámara se sitúa en este caso totalmente debajo del personaje y perpendicular al suelo.

Plano picado



La cámara se sitúa por encima del actor o del objeto a mostrar.

Plano normal o perpendicular



El ángulo de la cámara es paralelo al suelo.

"Tipos de planos cinematográficos, angulos y movimientos de cámara en videosub ".
Viajarbuceando. <https://www.viajarbuceando.com/tipos-de-planos-cine-videosub/>. Obtenido el
29 de octubre del 2019.

Modo Fotografía

Es una forma de Nueva arte multimedia que consiste en fotografiar mundos de videojuegos. La fotografía de pantalla se ha presentado en galerías de arte físico de todo el mundo. La validez y legalidad de esta forma de arte a veces se cuestiona porque los fotógrafos del juego están tomando fotos de obras de arte creadas por los diseñadores y artistas del juego. Sin embargo, en su mayor parte, los fotógrafos del juego comparten las mismas motivaciones que los fotógrafos de la "vida real", incluido el deseo de capturar imágenes visualmente interesantes, preservar recuerdos y demostrar experiencia técnica.

Una de las primeras obras conocidas de fotografía fue "Trece avatares más bellas" de Eva y Franco Mattes. Fue exhibida en el mundo virtual de *Second Life* en 2006. La exhibición presentó fotografías de los avatares de *Second Life* en una galería de arte virtual.

En mayo de 2016, NVIDIA presentó el software de captura de pantalla en el juego con características profesionales que permitirían a la persona promedio lograr la calidad artística de los fotógrafos profesionales de juegos. El software también presenta funciones de fotografía VR que son compatibles con teléfonos inteligentes y Google Cardboard. Ansel fue lanzado para *The Witcher 3: Wild Hunt* en agosto de 2016. PlayStation anunció un modo free-roam para *Firewatch* de la PS4, en noviembre de 2016, para uso aficionado en su sistema de computación.

"Captura de pantalla de la fotografía: ¿dónde encaja en el mundo del arte? ". GeekDad. <https://geekdad.com/2015/11/screenshot-photography/>. Obtenido el 29 de octubre del 2019.

Doyle, D. (2015). Art, virtual worlds and the emergent imagination. *Leonardo*, 48(3), 244-250.

Isacsson, D. (8 de mayo de 2016). NVIDIA Ansel presenta la fotografía de realidad virtual a los juegos. *Tendencias digitales*. Recuperado de <http://www.digitaltrends.com/gaming/nvidia-ansel-screenshots-360/>

Seppala, TJ (2016, 6 de mayo). NVIDIA lleva la fotografía del juego a las masas con 'Ansel'. *Engadget* Recuperado de <https://www.engadget.com/2016/05/06/nvidia-ansel-photo-mode/>

Burnes, A. (2016, 16 de agosto). NVIDIA Ansel disponible ahora en The Witcher 3. *Geforce*. Recuperado de <http://www.geforce.com/whats-new/articles/nvidia-ansel-for-the-witcher-3-available-now>

J, P. (11 de noviembre de 2016). ¡'Firewatch' agrega el modo free-roam y la compatibilidad con PS4 Pro para 4k genial! [vídeo]. *Universidad Herald*. Recuperado de <http://www.universityherald.com/articles/48901/20161111/firewatch-adds-free-roam-mode-and-ps4-pro-support-for-4k-awesomeness-video.htm>

God of war (2018)

God of War (también conocido como God of War IV) es la secuela de God of War III, así como una continuación de la cronología canónica God of War. God of War es la octava entrega de la franquicia en general.

A diferencia de las entregas anteriores, este juego se centra en la mitología nórdica y sigue a un Kratos más viejo y experimentado y a su nuevo hijo Atreus en los años posteriores a God of War III. El juego se lanzó el 20 de abril de 2018 y es exclusivo de PlayStation 4.

Desarrollador: SIE Santa Monica Studio

Editor: Sony Interactive Entertainment

Director: Cory Barlog

Escritor: Richard Gaubert, Matthew Sophos, Cory Barlog

Compositor: Oso McCreary

Serie: Dios de la guerra

Plataforma: Playstation 4

Fechas de lanzamiento: 20 de abril de 2018

Género: Acción Aventura

Modo: Un solo jugador

Historia

Han pasado muchos años desde que Kratos se vengió de los dioses olímpicos. Después de haber sobrevivido a su encuentro final con su padre Zeus, Kratos ha viajado a Midgard en la antigua Noruega y ahora vive con su joven hijo Atreus en un mundo de dioses nórdicos, una tierra salvaje habitada por muchos feroces monstruos y guerreros. Para enseñar a su hijo, Kratos debe dominar la ira que lo ha impulsado durante muchos años y aceptar su nuevo papel como padre y mentor.

Varios años después de la destrucción del Olimpo, Kratos vive una vida apartada en un bosque remoto de Noruega, el reino de los dioses nórdicos. Se revela que el caos causado por Kratos sólo destruyó Grecia en lugar de todo el mundo, y las diferentes mitologías están separadas geográficamente. Eventualmente conoció a Faye, su futura segunda esposa, mientras intentaba recuperar el Hacha Leviatán en un bosque cercano. Pronto dieron a luz a un hijo llamado Atreus, aunque Faye inicialmente quería llamarlo Loki. El niño fue criado principalmente por Faye, quien le enseñó cómo cazar y cómo leer el idioma nórdico, entre otras cosas. Por solicitud de Faye, Kratos nunca llevó a Atreus a cazar ya que el niño estaba constantemente enfermo. Cuando Faye habló sobre los Dioses Aesir, Kratos decidió escuchar sus historias.

En un esfuerzo por practicar el control, Kratos a menudo se "pone a prueba" a sí mismo al aventurarse en el bosque en busca de enemigos. Mientras que Faye pensó que Kratos estaba buscando peleas, Kratos estaba tratando de controlar su ira al no luchar y sólo defender y desviar los ataques hasta que sus enemigos se cansaran. Se da a entender que falló repetidamente hasta que, en un caso, se encontró con lobos y logró defenderse de ellos. Sin embargo, los trolls aparecieron y pudieron empujar a Kratos hasta el punto en que perdió el control y los mató con facilidad, causando una gran ira consigo mismo. Kratos continuaría "probándose" a sí mismo, lo que resulta en que no esté en casa muy a menudo. Esto llevó a Atreus creer que Kratos no se preocupa por él o por Faye.

Kratos rara vez instruía a Atreus para realizar tareas domésticas ya que él siempre estaba lejos y no sabía qué tan saludable era Atreus.

EL VIAJE

Los árboles marcados.

Un par de años después, Faye murió por razones inexplicables. Antes, sin embargo, había solicitado que su familia llevara sus cenizas incineradas al pico más alto de los Nueve Reinos. También deseaba que Kratos tomara su lugar en la crianza de su hijo, aunque no creía que pudiera hacerlo sin ella. Antes de que comenzara su viaje, Kratos cortó todos los árboles alrededor de su casa que estaban marcados con la huella amarilla de Faye, sin que Kratos lo supiera, los había protegido de la ira de los dioses nórdicos. Esto fue para que Atreus se aventurara en la tierra peligrosa con el apoyo de su padre. Kratos quería estar seguro de que su hijo estaba listo para la larga aventura que los esperaba, por lo que lo probó en la caza de un ciervo. Con algunos errores, Atreus logró probarse a sí mismo, pero fueron interceptados por un troll agresivo. Mientras los dos sobrevivieron al ataque, Atreus mostraría sus tendencias agresivas al continuar apuñalando al troll ya muerto, con Kratos determinando que no estaba listo.

Cuando regresaron a casa, un extraño de pronto llamó a su puerta, exigiendo que Kratos se mostrara. El hombre extraño entonces le exigiría respuestas mientras se burlaba de su pasado, algo que no anticipó. La discusión generaría una pelea agresiva, con el extraño mostrando un gran poder inesperado. Pero Kratos sería el supuesto vencedor cuando rompiera el cuello del hombre después de una batalla agotadora.

Sabiendo que los peligros del mundo exterior inevitablemente les sobrevendrían, Kratos cambió de opinión sobre Atreus y comenzaron su viaje.

CAMINO A LA MONTAÑA

Durante su viaje a la montaña más alta se encontraron con un enano llamado Brok, quien menciona que él y su hermano son los forjadores del hacha que posee Kratos. El enano ofrece mejoras al hacha, así como a otras armas, armaduras y equipos que llevan los dos.

Atreus encontró huellas de un jabalí y decidió volver a cazar. Cuando hirió a la criatura, el niño lo persiguió, donde encontraron al jabalí gravemente herido y al cuidado de una misteriosa mujer. La Bruja del Bosque los llevó a su casa para sanar al jabalí que se llama Hildisvíni. Mientras enviaba a Atreus a recoger algunos suministros, le contó a Kratos en secreto sobre su herencia de Dios, sabiendo que su hijo desconoce la verdadera naturaleza de su padre y la suya misma. Y ella advierte al antiguo dios el peligro en el que los ha puesto a los dos ya que los dioses nórdicos se mostrarían hostiles hacia ellos. La Bruja procedió a ayudarlos, deseándoles suerte al salir.

Mientras se dirigían al Lago de los Nueve, encontraron una runa que decía: "Sacrifiquen sus armas en el centro del agua, despierten nuevamente la cuna del mundo". Kratos decidió tirar su Hacha Leviatán al lago como decía. Si bien inicialmente no hizo nada, el lago pronto crearía fuertes olas. Allí los dos se encontraron con Jörmungandr, la Serpiente del Mundo. Cuando la serpiente comienza a dormir de nuevo, Kratos y Atreus se dan cuenta de que su despertar había disminuido el nivel del agua en el lago acercándolos a su destino.

Encuentran un puente con un gran mecanismo en su interior llamado Templo de Tyr y decidieron mirar a su alrededor, también encontraron a Brok nuevamente, quien se instala en el área central.

Explorando una vez más, se encuentran con Sindri, el hermano de Brok y dueño de la otra mitad de la marca que se encuentra en el hacha de Kratos. Éste tenía curiosidad por saber por qué Kratos está en posesión del Hacha Leviatán, ya que fue creada específicamente para Faye. Atreus explica que Faye, la madre, había fallecido y dejó el

hacha en manos de su padre, Kratos, quien eventualmente decide ayudar a los dos hermanos creando mejoras para su armadura y armamento, como Brok.

Luego viajan más cerca de la cima de la montaña, aunque interceptan a algunos enemigos como un ogro. Kratos y Atreus se encuentran detenidos cuando parece haber una especie de aliento negro bloqueando su camino hacia la montaña. La Bruja aparece inesperadamente frente a los dos nuevamente, explicando que la única forma de pasar es usando la Luz de Alfheim. Luego los lleva de vuelta al Templo de Tyr, ordenándole a Kratos que haga funcionar el antiguo mecanismo del puente nuevamente. Allí los lleva a la Sala de viaje del Reino, el único lugar en los nueve reinos que uno puede usar para viajar entre dichos reinos. Usando un Bifröst, transportándolos a Alfheim.

LA LUZ DE ALFHEIM

Cuando llegan, la Bruja por razones desconocidas es expulsada del reino, no sin antes decirle a Kratos que use el Bifröst para obtener la Luz. Continuando, Atreus nota cómo el reino está en guerra constante entre los Elfos Oscuros y los Elfos de la Luz. Mientras el dúo cruza Alfheim, los Elfos Oscuros y su líder Svartáljǫfurrintentan intentar matar a Kratos y Atreus. Ambos se abren paso a través de innumerables miembros de Elfos Oscuros y llegan a la cámara central. Kratos le da el hacha a Atreus y él absorbe la Luz de Alfheim en el Bifröst, pero mientras está dentro de la luz, Kratos sigue las cenizas de Faye y escucha cómo Atreus se molesta por no encontrar en su padre a alguien amoroso. Llega a Jötunheim y él ve a Faye y, antes de que pudiera alcanzarla, Kratos es lanzado de la luz por Atreus. Kratos, encolerizado, le recrimina a Atreus haberlo hecho, quien le hace saber, para sorpresa de Kratos, cuánto tiempo ha permanecido en la luz. El arco de su Atreus es infundido con la luz de Alfheim, haciendo que el dúo mate al Rey de los elfos oscuros y que la luz vuelva a los Elfos de la luz. Mientras regresaban al Templo de Tyr, Atreus acusa furiosamente a Kratos de no amar a Faye, desatando una disputa entre ambos hasta que, al cabo de un rato, se reconcilian.

DENTRO DE LA MONTAÑA

Después de regresar a Midgard, el dúo vuelve a la montaña, disipan el aliento negro y entran a la montaña, donde derrotan a más criaturas y ambos se unen más como padre e hijo. Ambos se dirigen a la cima de la montaña donde descubren que Sindri estaba siendo atacado por Hræzlyr, un dragón que vive en la montaña. Kratos mata al dragón con la ayuda de Atreus y el agradecido Sindri le da flechas de muérdago a Atreus y con un diente de dragón le crea un nuevo poder al Arco de Atreus. Usan las flechas para llegar a la cima de la montaña. Kratos y Atreus escuchan que el misterioso hombre que atacó antes en su casa se revela como el dios Baldur, que está junto a dos hombres hablando con otro más que se halla amarrado en un árbol. El trío se va, padre e hijo se enteran de que el hombre del árbol es Mimir y pronto descubren que las cenizas de Faye están destinadas a dispersarse en Jötunheim. Mimir le pide a Kratos que le corte la cabeza para así ayudar al dúo. Regresan al bosque de la bruja para revivir la cabeza de Mimir, quien revela que la bruja es Freya, líder de los dioses Vanir y la ex esposa de Odín. Kratos se enoja con ella por no contarle sobre su verdadera identidad y se van sin agradecerle.

Kratos y Atreus regresan al Lago de los Nueve, donde Mimir les dice que vayan al cuerno que Kratos y Atreus habían encontrado antes. Kratos sostiene la cabeza de Mimir hacia el cuerno, soplándolo, llamando a la Serpiente del Mundo, en la cual la serpiente devora la estatua de Thor al lado de la puerta de Muspelheim. Mimir habla en el lenguaje de los gigantes para ver si lo reconoce. Después de una conversación, la serpiente acepta ayudar al dúo, alinea el puente hacia Thamur, un gigante muerto que posee un cincel. Mientras se dirigían al cadáver de Thamur, Mimir cuenta la historia del matrimonio de Odín y Freya para lograr la paz entre los dioses Aesir y Vanir. Después del primer amor de Odín, la gigante Fjörgyn y la madre de Thor murieron. Odín acordó casarse con Freya no sólo por su belleza, sino por su mayor conocimiento de la magia de Vanir, por la que Odín sentía gran curiosidad.

Kratos, Atreus y Mimir llegan al cuerpo de Thamur. Sin embargo, Mimir les dice que tendrán que subir a su martillo del gigante y romper el hielo, ya que sus armas ni el martillo de Thor pueden demolerlo. Kratos y Atreus suben al martillo y separan las cadenas permitiendo que el martillo caiga y rompa el hielo casi impenetrable. Después de derrotar a más enemigos, el trío escucha las voces de los semidioses Modi y Magni. Cuando están a punto de recuperar parte del cincel, los hermanos notan al dúo. Magni les dice que se rindan, pero Kratos se niega, a lo que Magni saca su arma y se prepara para la batalla. Kratos le dice a Atreus que huya, ya que lo más probable es que lo maten. Pero Modi aparece desencadena una pelea. Los dioses usan la persiana de nieve para obtener la ventaja, durante la cual Kratos pregunta por qué los cazan y qué hace que Odín los desee. Magni responde que no lo sabe y que no le importa. Modi, luego, decide burlarse de Atreus refiriéndose a su madre fallecida para que pierda el control de sus acciones. A pesar de las burlas, Atreus logra mantener la calma con las palabras de su padre. Mientras Magni distrae a Kratos, Modi se burla del niño nuevamente, lo que hace que el niño pierda el control y ataque violentamente contra el dios. Kratos rompe su defensa y mata a Magni haciendo que Modi se aleje de Kratos con miedo y cobardía. Atreus, todavía enojado por los insultos, dispara imprudentemente flechas hacia él antes de mostrar signos tempranos de enfermedad nuevamente.

LA ENFERMEDAD

Kratos y Atreus viajan de regreso al Templo de Tyr para recuperar la Runa Negra y están a punto de activar el cuenco de arena cuando Modi embosca al dúo, inmovilizando a Kratos bajo un rayo. Él dice que solo ganará el martillo de su padre porque Magni está muerto. Dice que será una broma ya que vivió bajo la sombra de su hermano durante la mayor parte de su vida. Atreus le dice que se detenga. Modi, sin embargo, provoca otro insulto sobre Faye, haciendo que el niño se lance sobre él. Modi lo empuja a un lado y continúa atacando a Kratos. Atreus hace caso omiso del ataque y dice que no sabe nada sobre su madre. Modi

dice que será su nuevo hermano justo después de que termine de matar a su padre. Esto hace que Atreus active su ira por primera vez antes de colapsar. Al ver a su hijo, Kratos lucha por levantarse y activa su ira contra un Modi asustado que huye aterrorizado.

Mimir sugiere que Kratos lleve a Atreus de regreso a Freya en busca de ayuda. Cuando entran en la cueva de la Bruja, alguien toca el cuerno para llamar a la Serpiente del mundo. Al principio, Freya se niega a ayudar a Kratos debido a su resentimiento hacia los Dioses, pero cuando Kratos le cuenta la situación, Freya cambia de opinión y les deja entrar. Freya le dice a Kratos que esta no es una enfermedad común debido a la verdadera naturaleza de su hijo que yace dentro de él. Para curar la enfermedad, Freya le indica a Kratos que recupere el Corazón del Guardián de Puente en Helheim, pero no después de decirle que su Hacha Leviatán será inútil ya que los enemigos allí serán inmunes a los ataques. Le advierte que nunca vaya más allá del Puente de los Muertos, ya que es muy difícil regresar. Freya le asegura a Kratos que necesita a su padre y le pide que vaya a Helheim. Kratos se dirige a su casa en bote para recuperar sus *Espadas del Caos* mientras Athena se aparece y se burla del pasado de Kratos, haciéndole saber que siempre será un monstruo y no un padre. Kratos es consciente de eso. Le dice a Athena que tiene razón; siempre será un monstruo, aun cuando ya no lo sea.

Kratos viaja al templo de Tyr para activar la sala de viaje a Helheim, donde Mimir le dice que nadie, ni siquiera los dioses, pueden sobrevivir al frío en Helheim. De pronto se da cuenta de que el puente de Helheim esta infestado de almas en pena, ya que se supone que los dignos entran al Valhalla. Kratos finalmente llega al puente donde Mimir sugiere que cause problemas, ya que es muy bueno en eso. De súbito aparece el guardián del puente de los muertos: un troll. Kratos y el troll se sumergen en una lucha intensa, quedando la bestia muerta a manos de Kratos recuperando el corazón del troll.

Justo cuando Kratos estaba a punto de irse, se encuentra con una ilusión de Zeus. Mimir se sorprende de que Zeus sea su padre. Confundido, Kratos le pregunta a Mimir cómo es que él está aquí. Mimir le recuerda que nunca debe ir más allá del puente.

Mientras Kratos regresa a Midgard, Mimir descubre la relación que Kratos tenía con Athena y sus espadas de fuego. Zeus es su padre y, por la piel blanca ceniza, cae en cuenta de que está colgando de la cadera por nada más que el propio *Fantasma de Esparta*. Kratos le dice fríamente que no lo llame así. Mimir también le dice a Kratos que le cuente a Atreus su herencia divina, pero Kratos se niega a hacerlo, y Mimir afirma que a Atreus finalmente se tiene que enterar de su verdadera naturaleza o volverá a enfermar y ahora no hay guardián del puente para robar otro corazón.

LA VERDAD

De vuelta en Midgard, Kratos regresa a la casa de Freya donde su hijo permanecía agonizante. Atreus se recupera con éxito y continúa el viaje. Cuando están a punto de abandonar la cueva, Kratos se da cuenta de que Atreus actúa en silencio. Atreus dice que escuchó su conversación con Freya. Pregunta a su padre que, si en verdad él está maldito, pensó que era débil porque no era como su padre, y a lo largo del viaje, todo fue diferente para él. Kratos le dice que no lo sabe todo, algo de lo que Atreus es consciente, pero sabe la verdad. En cambio, Kratos confiesa que es un dios de otra tierra lejana. Cuando llegó a Midgard, eligió vivir como hombre, pero la verdad es que nació siendo una deidad, así como Atreus. Él hijo le pregunta a su padre si puede convertirse en un animal, pero Kratos le asegura que no puede, ya que no conoce sus futuros poderes divinos. Atreus está emocionado de ser un dios y le pregunta a su padre si Freya también era una diosa. Kratos le dice a su hijo que ella era mortal, pero que era consciente de su verdadera naturaleza. Cuando el niño pregunta por qué esperó tanto tiempo para contarle, Kratos consuela a Atreus diciendo que esperaba evitarlo, que ser un dios puede ser toda una vida de angustia y tragedia, que es la maldición. Atreus, sin embargo, no se siente como un dios. Mimir agrega que cada dios es único, que Atreus tiene facilidad para aprender idiomas, especialmente para alguien tan joven. Kratos le asegura que podrá desarrollar sus poderes más adelante.

Regresan al Templo de Tyr y activan el cuenco de arena que activa un mecanismo para bajar a la Bóveda de Tyr. Después de pasar la primera trampa, Kratos y Atreus descubren una habitación donde encuentran muchas trampas más y reliquias que Tyr había recolectado a lo largo de sus viajes por otras tierras, incluida Grecia. Kratos nota un jarrón con restos de vino lemniano de la isla griega de Lemnos, así como un jarrón de terracota con una ilustración grabada de él. Cuando están a punto de recuperar la Runa Negra, Kratos le da a Atreus un segundo cuchillo, del cual le dijo que lo hizo con una mezcla de metales de su tierra natal y metales nórdicos, asegurándole que el poder de un guerrero viene de adentro.

Con el tiempo, Atreus comienza a ser arrogante y engreído después de enterarse de su divinidad. Kratos se preocupa profundamente. Mimir le pregunta a Atreus si está listo para ir a Jötunheim. Atreus agrega que, aunque está emocionado, está triste porque el viaje casi ha terminado. Sindri capta rápidamente su atención. Kratos le dice fríamente a Atreus que no le cuente sobre su búsqueda y que es un dios y que es una búsqueda personal, a lo que el enano agrega que sabe una o dos cosas sobre asuntos familiares. Atreus se queja del hecho de que Sindri habla de Brok todo el tiempo y de que Brok es mejor que él. Entonces le dice a Sindri que deje de hablar de eso por despecho, dejando al enano herido. Cuando Kratos le pregunta a su hijo la forma en que habló con el enano no era correcta y había sido grosero, Atreus explica que está harto de todas las conversaciones sobre él y su hermano. Kratos está de acuerdo, que sí, son molestos, pero no había necesidad de convertirlo en un enemigo y que era innecesario e inapropiado, que así no lo había educado su madre, a lo que Atreus se burla diciendo que su madre no era un dios. Más tarde, Atreus le pregunta si podría llevar las cenizas de su madre, a lo que Kratos se niega por hablar mal de ella.

Después de entrar a la montaña, una vez más se encuentran con Modi, quien fue golpeado sin piedad por su padre, diciendo que su padre lo culpó por haber dejado morir a Magni. Atreus lo amenaza. Modi intenta atacar, pero está demasiado herido para hacerlo. Atreus vuelve la mirada a su padre, quien responde diciendo que no vale la pena matar a Modi debido a su mal estado. Atreus dijo que debería retractarse por todos los insultos que Modi dijo sobre su madre. Kratos se niega a matar al dios, pero Atreus le recuerda que son

dioses y que pueden hacer lo que quieran. En ese momento Modi insulta una última vez a la madre del pequeño antes de ser apuñalado en el cuello. Kratos intenta contenerlo, pero cae en oídos sordos. Atreus dice que su cuchillo es mucho mejor que el de su madre antes de patear a Modi por un barranco. Kratos le reprende que su imprudencia y su naturaleza arrogante lo convertirán en un objetivo, recordándole que le enseñó a matar, pero sólo en defensa de sí mismo, nunca como una excusa. Cuando Atreus pregunta cuál es la diferencia, Kratos le dice que hay consecuencias en matar dioses. Atreus grita de cómo sabe tal cosa, y Kratos le advierte que observe su actitud.

DE VUELTA EN HELHEIM

Después de llegar a la cima, Kratos activa el portal a Jötunheim con el cincel recién adquirido. Cuando está por entrar, Baldur embosca al dúo con él ganando la delantera. Kratos le dice a su hijo que cruce el puente, pero Atreus ignora las órdenes de su padre y le dispara a Baldur varias veces. Baldur explica que el niño ahora tiene cerebro y que Kratos es una molestia. Kratos logra bloquear el ataque de Baldur y lo golpea en la base del portal, haciendo que se derrumbe. Kratos le dice a su hijo que se vaya. Atreus ataca al dios, pero Kratos lo detiene diciendo que no está listo, en lo que Atreus responde empujando a su padre y disparándole con una de sus flechas. Carga contra Baldur nuevamente y lo apuñala en el hombro, pero Baldur lo toma de los hombros ante el ataque y clava el cuchillo en Atreus antes de llevarlo con él. Kratos lo sigue y aterriza en el dragón de Baldur. Después de una breve pelea, Baldur logra derribar a Kratos. Éste logra aterrizar con seguridad en el puente del lago y corre hacia el templo con Brok preguntando quién activó el puente. Kratos alcanza a Baldur, diciendo que el portal está apuntando a Asgard, y que habrá terminado para él cuando todo el peso de Asgard descienda sobre él. Kratos golpea a Baldur a un lado y, en su lugar, cambia el puente a Helheim. Kratos, Atreus y Baldur caen en Helheim y son absorbidos aterrizando más allá del puente de los muertos.

Ya ahí, Kratos regaña con enojo a su hijo y logra mantenerlo en línea nuevamente. Comienzan su viaje de regreso a Midgard con Mimir diciendo que el bote es el único camino

de regreso, pero sólo los llevará a medio camino de regreso al puente del Templo. A medida que regresan, se encuentran con Baldur una vez más, pero esta vez se encuentra con un recuerdo de cuando obtuvo su poder de invulnerabilidad. También se revela que su madre no es otra que la misma Freya. Freya lo hechizó para evitar que muriera, sin embargo, esto también hizo que Baldur no sintiera nada por la comida, la temperatura, las mujeres, etc. Baldur lamenta no haber matado a Freya. Kratos y Atreus finalmente llegan al bote donde zarpan de regreso al puente del templo. Pero el bote se atasca a mitad de camino, así que Kratos finalmente deja que Atreus lo ayude.

Cuando se acercan al puente, tanto el padre como el hijo notan a Zeus antes de encontrarse con una versión más joven de Kratos matando a Zeus. Atreus le dice que se concentre, ya que el bote está cerca del puente y está a punto de colapsar debido a los incendios que lo rodearon. Después del aterrizaje forzoso en la sala de viaje del Reino, encuentran el panel perdido sobre los viajes de Tyr a otras tierras, incluida Grecia. Mimir se da cuenta de que hay otra forma de llegar a Jötunheim haciendo una llave y el secreto para desvelar la puerta de Jötunheim que falta, ya que Odín nunca perdió la esperanza.

En su camino de regreso a Midgard, Kratos le pregunta a Mimir sobre la vulnerabilidad de Baldur. Mimir responde diciendo que no hay nada en absoluto, ya que es invulnerable a las amenazas: físicas o mágicas. Los tres se dan cuenta de que Mimir estaba hechizado, pues, durante el proceso de reanimación, Freya lo hechizó para que no dijera al dúo que el muérdago es la clave de la invulnerabilidad de Baldur. Después de mostrarle a Brok la imagen de la llave, se niega a hacerlo, ya que tiende a fabricar armas de guerra, no herramientas. Sindri aparece y los hermanos se reconcilian y, juntos, hacen la llave para ellos. Cuando Atreus pregunta por qué la runa se ve diferente, Sindri explica que tuvo que ser reformada.

EL SECRETO DE TYR Y LA VERDAD REVELADA

Bajando a la parte inferior del templo, Kratos activa la puerta debajo de la sala de viaje donde descubren que la piedra de viaje a Jötunheim está en el piso. Se dan cuenta de que

la habitación está al revés y podría voltearse. Después de evitar muchas trampas y luchar contra enemigos, logran romper las cadenas que sostienen el templo en su lugar y Kratos voltea el templo, logrando recuperar la piedra de viaje. Mimir explica que Tyr usó la runa de viaje para seguir su propio camino, de ahí que pudiera viajar a otras tierras en el reino entre reinos. Después de llegar al vacío, la piedra de viaje incrusta al dúo con protección mientras Kratos salta al vacío. Después de aterrizar sin ningún efecto secundario, Atreus nota que la torre Jötunheim desaparecida estuvo entre reinos todo el tiempo. Entran en la torre e insertan la piedra en un pedestal donde absorbe toda la energía de la piedra. Después de luchar contra innumerables oleadas de enemigos, Kratos abre la puerta y se encuentra de nuevo en Midgard. Con la torre restaurada, el dúo junto a Mimir se dirige a Jötunheim, pero Mimir se da cuenta de que falta el cristal de viaje. Mimir explica que necesitan su otro ojo para llegar al reino.

Sin dudarle, le preguntan a Brok y Sindri al respecto, pero Sindri no puede terminar su parte debido a su fobia, por lo que Brok dice que almacenaron el otro ojo de Mimir en una bóveda en una estatua de Thor que la Serpiente comió. Kratos sugiere que la única forma de recuperarlo es entrando en el vientre de la Serpiente. Se apresuran hacia el cuerno donde Mimir llama a la serpiente una vez más y le pregunta si podrían viajar dentro de su estómago para recuperar su ojo perdido. La serpiente acepta. Kratos y Atreus reman hacia el vientre de la bestia y logran recuperar el otro ojo de Mimir. Al irse, sin embargo, se escucha un ruido sordo desde el exterior. Kratos y Atreus son arrojados afuera cuando la serpiente cae inconsciente.

Mientras Atreus se pregunta quién lastimó a la serpiente, Freya aparece y les hace saber que está buscando a su hijo, diciendo que los bosques y los campos lo llaman. Kratos y Atreus se vuelven distantes, ya que descubren que ella es la madre de Baldur después de todo. Cuando Freya pregunta por qué Atreus está tan lejos de ella, Baldur aparece del río helado y dice que lastimar a la Serpiente del Mundo los sacaría a la luz. Baldur se da cuenta rápidamente de su madre. Freya entiende que todavía está enojado y que lo que siente no ha cambiado. Baldur la interrumpe a mitad de la oración diciendo que no necesita que ella entienda nada. Antes de que Baldur pudiera infligirle daño, Kratos comprende que incluso

si la mata nunca encontrará la paz. Baldur dice que tratará con él una vez que termine de matar a Freya, pero Kratos lo empuja hacia atrás, lo que se intensifica en una pelea con Freya tratando de detenerlos restringiendo tanto a Kratos como a Baldur. Unos segundos después de la pelea, Freya detiene a Kratos con Atreus intentando liberarlo. Baldur le aconseja a Atreus que se haga a un lado, pero Atreus se para enfrente para proteger a su padre, a lo que Baldur golpea a Atreus encolerizado porque la flecha de muérdago atada a su aljaba perfora su mano. Kratos, libre de sus ataduras, tiende a Atreus. Para su sorpresa, está bien y no sufre ninguna herida. Baldur está asombrado por la flecha y comienza a sentir emoción por el hechizo roto. Antes de ser frenado por Freya nuevamente, toma control del cadáver reanimado de Thamur. El cadáver los mueve a una nueva ubicación. Atreus se pregunta cómo la flecha de muérdago rompió el hechizo. Kratos agrega que puede ser asesinado. Unos segundos después de la pelea, Freya refrena a Kratos con Atreus intentando liberarlo.

Freya les asegura que puede razonar con él, pero Kratos dice que quiere matarla, a lo que Freya agrega que no le importa y lo protegerá. Una segunda pelea se tiende con el ahora vulnerable Baldur brillando para sentir dolor nuevamente. A mitad de la pelea, Kratos aturde a Baldur, pero Freya bloquea su camino hacia él. Kratos levanta la mano con facilidad y le ordena a su hijo que le dispare en el momento exacto. A medida que avanza la tercera ronda, Freya convoca a una cría maldita hecha de magia Vanir llamada legión para atacar. Mientras Kratos aturde a Baldur, el gigante reanimado, bajo el control de Freya, usa su cincel para separar a los dos. Baldur grita que la matará mientras procede a escalar el cincel con Kratos y Atreus siguiendo su rastro. Una corta pelea estalla en la parte superior del cincel. En un dominio absoluto, Baldur les dice que quiere agradecerles por romper la maldición y se alegrará pronto. Kratos activa su ira espartana una vez más y se libera con Atreus muy cerca. Otra pelea perdura con Kratos y Atreus ganando la delantera. Cerca del final de la pelea, Kratos usa sus espadas del caos para aturdirlo más con una serie de ataques frontales cercanos. Kratos vence a Baldur implacablemente antes de que Thamur use su aliento congelado en un intento de congelar a Kratos y Atreus. Atreus llama a la Serpiente del Mundo ahora consciente para separar a Freya y Thamur. Kratos intenta matar a Baldur,

pero Atreus le recuerda que ya está vencido. Kratos le advierte a Baldur que no se acerque a ellos ni que toque a Freya nuevamente, Freya dice que no necesita protección y pide que se vayan para que madre e hijo arreglen las cosas. Baldur explica que no importa adónde vaya o lo que diga, ella nunca dejará de interferir con su vida. Freya explica que sólo estaba tratando de protegerlo, pero Baldur responde diciendo que todavía necesita pagar por la vida que le robó. Freya explica que ha pagado muchas veces y si verla muerta mejorará las cosas, deja que Baldur la estrangule. Kratos interfiere con Baldur diciendo que podría haberse marchado. Kratos se refiere entonces a Zeus explicando por qué deben ser mejores antes de romperle el cuello y finalmente matarlo. Freya está devastada al ver el cuerpo sin vida de su hijo y amenaza a Kratos a usar todo su poder para maldecirlo. Atreus explica que le salvó la vida. Pero Freya no se inmuta y llama a Kratos un animal al pasar su crueldad y rabia, que nunca cambiará. Kratos dice que ella no lo conoce lo suficientemente bien. Freya agrega que sí, pero ¿Atreus?

“El ciclo termina aquí, debemos ser mejores que esto”. Esas fueron las últimas palabras de Kratos hacia Baldur antes de matarlo.

Kratos le dice a Atreus que escuche atentamente y le informa que él es de una tierra llamada Esparta, donde, ahí, hizo un juramento a un dios que le costó su alma. Mató a mucha gente que lo merecía, y a mucha que no, y añade que mató a su padre. Atreus se sorprende al saber que su padre era aquel que golpeaba al anciano en Hel y pregunta que si así es como termina siempre, los hijos matando a sus padres a sus madres. Pero Kratos le asegura que "serán los dioses que eligen ser, no los que han sido". Freya se va en silencio después, con Baldur en sus brazos. Mimir pregunta si ahora son los malos, Kratos dice que eso podría ser cierto. Atreus pregunta por qué Freya amenazó a su padre a pesar de que detestaba a los Aesir. Mimir afirma que mataron a su hijo y que la muerte de un hijo es algo que un padre no puede superar. Pero él le asegura que Freya superará la muerte de su hijo con el tiempo y que Kratos hizo lo correcto.

Comienzan el viaje de regreso al Templo de Tyr donde Mimir explica la historia de Hrimthur, quien adoptó la apariencia de un mortal y le prometió al Aesir que, si podía

terminar de construir el muro alrededor de Asgard dentro de dos años y terminarlo, se reuniría con Freya, y si no, no le debían nada. Odín sospechaba del extraño, pero aceptó hacer lo que le pedía. Utilizando el conocimiento de su padre de la mampostería de piedra, Hrimthur terminó el muro para frustración de Odín. Se reunió con Freya y le susurró algo al oído, y cuando estaba a punto de dejar a Asgard, Thor lo estaba esperando. El gigante se da cuenta de que había sido traicionado, pero no le importó, ya que su plan estaba completo. Mimir sospecha que Hrimthur agregó un punto débil en las paredes de Asgard y le pasó este conocimiento a Freya.

JÖTUNHEIM POR FIN

Después de llegar a la Sala de viaje del reino, Kratos comienza el viaje a Jötunheim y ordena a Atreus dándole la cabeza de Mimir y colocándola en la viga y directamente hacia la puerta, finalmente desbloqueando a Jötunheim. Antes de que Kratos y Atreus puedan terminar su viaje, Mimir dice que deberían dejarlo aquí, ya que no quiere que una cabeza en descomposición arruine el momento padre-hijo. Antes de que Kratos pudiera decir algo, Brok y Sindri aparecen impresionados queriendo verlo todo. Mimir, al principio, se negó, pero sabiendo que no habría otra manera, permitió que los enanos lo vigilaran. Kratos pasa la cabeza a Sindri, quien la pasó a su hermano. Padre e hijo se dirigieron hacia el reino, con Mimir diciéndoles que se apresuraran a regresar. Kratos y Atreus finalmente alcanzan los dedos del gigante, con Kratos desenredando sus vendajes diciendo que no tiene más que esconderse.

Se dirigen a una gran sala donde se encuentran con estatuas de gigantes, posiblemente los pocos gigantes restantes que escapan de Midgard. Cuando salen de la habitación, Atreus toca la pared que se desmorona a su alrededor y ve una representación mural de su madre con un grupo de gigantes, su encuentro con la Serpiente del Mundo por primera vez, así como con el dragón en la montaña, y su lucha con Baldur. Atreus se da cuenta de que los gigantes profetizaron su viaje. Kratos le dice que su viaje es su historia y que él no era el único que guardaba secretos. Atreus se da cuenta de que ella también era

una gigante. Cuando Atreus pregunta por qué no les dijo, Kratos explica que los envió aquí sabiendo que encontrarían esto y que habría tenido buenas razones. Kratos deduce que Baldur nunca fue enviado a buscarlo, en realidad buscaba a Faye todo el tiempo, sin saber que ella era sólo cenizas. Atreus, completo de confianza, dice que aún no se ha equivocado y que está tan cerca del final, con Kratos mirando una placa de Atreus sosteniendo un cadáver gritando en agonía. Kratos y Atreus llegan a la cima, notando a todos los gigantes muertos. Atreus le entrega la bolsa llena de cenizas a su padre, pero Kratos dice que lo harán juntos y lo llama hijo. Después de esparcir sus cenizas, Atreus se da cuenta de que los gigantes se han ido y su nombre en la pared, los Gigantes lo llamaron 'Loki'. Kratos explicó que ese era el nombre que Faye quería llamarlo cuando nació y que probablemente era el que usaba para hablar de él con su gente.

Cuando los dos se van, Atreus pregunta por qué su nombre no parece de un Dios. Kratos le dice que lleva el nombre de un soldado espartano compasivo que llenó la vida, contagiaba a todos alegría y felicidad, que, a pesar de ser soldados, transmitía esperanza en momentos duros y grises. En una batalla, el sacrificio de Atreus de Esparta cambió la lucha a su favor ganando el combate, cargó su cuerpo en su escudo y lo sepultó con todas las tradiciones espartanas. Atreus está impresionado y le dice que en realidad contó una buena historia y que Mimir se la perdió. Mientras se acercan a la sala de viajes, Atreus comprende que deben irse a casa, pero podrían demostrar su utilidad explorando un poco más y derrotando a las valquirias corruptas. Cuando entran en la habitación, Mimir se alegra de verlos y agrega que alcanzó su límite con los enanos. Mientras regresan a Midgard, Mimir les advierte que el gran invierno que precede al Ragnarök está sobre ellos, ya que no se suponía que sucedería durante un par de cientos de años y que Kratos pudo haber acelerado los eventos.

Cuando llegan a casa, Atreus dice que dormirá durante el invierno. Kratos le dice que descanse un poco. Atreus tiene una visión de Thor apareciendo en su casa cuando el invierno termina. Cuando se despiertan, Atreus sintió que esto era real. Al principio Kratos no está molesto por esto, pero cuando Atreus le recuerda nuevamente, le asegura a su hijo que se preocuparán por eso mañana.

Personajes

Kratos



Fig. 1

Alias: El fantasma de Esparta, Guerrero blanco, El dios de la guerra, El siervo de Ares, El campeón de Ares, El esclavo de los dioses.

Género: Masculino

Lugar de nacimiento: Esparta

Especie: Dios

"Seremos los dioses que elegimos ser, no los que hemos sido. Quien fui no es quién serás tú. Debemos ser mejores."

–Kratos a Atreus

Kratos es el protagonista de la serie God of War. Nacido en Esparta, Kratos fue un respetado soldado y general, hasta que perdió a su esposa e hija cuando los mató, aunque por accidente y bajo el mando de Ares, lo que le valió el apodo de "El fantasma de Esparta". Después renunciaría a su servicio al dios de la guerra, eventualmente matándolo y ascendiendo a la Divinidad antes de exigir venganza contra su padre, los olímpicos y los titanes que lo traicionaron.

Después de exigir con éxito su venganza, Kratos escapó al mundo de los dioses nórdicos al establecerse en Midgard, en la antigua Noruega, donde se casó con otra mujer llamada Faye, la que daría a luz a un hijo llamado Atreus al que, después de la muerte de la madre del niño, emprenderían un viaje que culminaría en el pico más alto de los nueve reinos, donde finalmente dejarían caer las cenizas de Faye.

Atreus

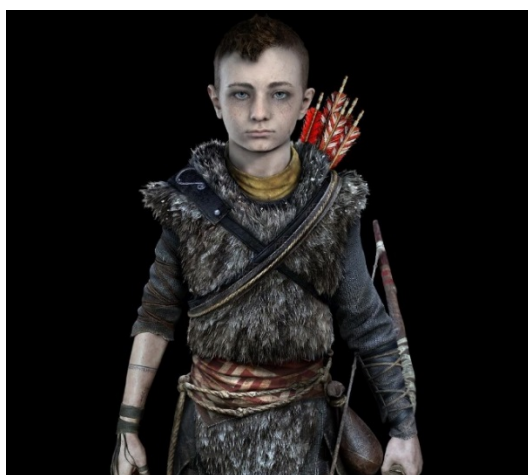


Fig.2

Alias: Hijo de Kratos, Niño (por Kratos, Brok, Mimir y Baldur), Loki (por el Jötunn), Hermanito (por Mimir), Einherjar (junto con su padre en el mural de Jötunn).

Género: Masculino

Lugar de nacimiento: Midgard

Especie: 1/2 Jötunn (Gigante de escarcha), 1/4 dios y 1/4 mortal.

"Ese era tu padre en Hel ... ¿Es esto lo que es ser un dios? ¿Es así como siempre termina? Hijos matando a sus madres ... ¿a sus padres?"

—Atreus a Kratos después de saber la verdad.

Atreus es el hijo de Kratos y Faye, el deuteragonista de God of War (2018).

Atreus es un niño que acompaña a Kratos en su viaje. Se le enseña a cazar al principio del juego y se muestra impulsivo e indisciplinado. Tiene la capacidad de leer escritos rúnicos y tiene más conocimientos sobre el mundo y sus habitantes que Kratos. No es consciente del estado de dios de Kratos. Finalmente se revela que también se llama Loki, el dios mitológico de la travesura.

Atreus fue concebido entre el semidiós griego convertido en dios de la guerra, Kratos y un Jötunn llamado Laufey, a quien llamó Faye. Era un niño enfermo y sólo recientemente se volvió lo suficiente saludable como para viajar. No se sabe mucho sobre su pasado además del hecho de que Kratos rara vez estaba en casa porque estaba practicando el control sobre su ira, que Atreus malinterpretaba como cazar. Faye había fallecido tiempo después, aunque las causas aún se desconocen.

Baldur



Fig. 3

Alias: El extraño, Dios de luz, Dios reluciente, Orgullo de Aesir, Hijo de Odín

Género: Masculino

Lugar de nacimiento: Asgard

Especie: Dios (mitad Aesir / mitad Vanir)

El hombre que no puede ser asesinado (por Mimir)

"Y aquí pensé que se suponía que los de tu clase eran más civilizados. Mucho mejor que nosotros. Mucho más inteligentes. Y, sin embargo, aquí te escondes en el bosque, como un cobarde."

–Baldur a Kratos en su primer enfrentamiento.

Baldur fue el dios de la luz nórdico Aesir y el principal antagonista de God of War (2018).

Es hijo de Odín y Freya, medio hermano de Thor y Týr, y medio tío de Magni y Modi.

Mitología nórdica

Baldur era el hijo de Odín (el Rey de los Dioses) y su esposa Frigg. Se sabía que era hermoso y era el favorito de los dioses Æsir.

La mayoría de las leyendas sobre él se refieren a su muerte. Después de que él y Frigg tuvieron un sueño en el que vieron su muerte (con sueños proféticos en la mitología nórdica), Frigg le pidió a todo en la creación que prometiera no dañar a Baldur, solo se olvidó de pedirle muérdago, ya que pensó que era "demasiado inofensivo". Las historias islandesas cuentan cómo los dioses se divirtieron arrojándole objetos (sabiendo que era inmune al daño). El dios ciego Höd, (el hermano gemelo de Baldur) engañado por Loki, mató a Baldur arrojando muérdago, lo único que podía lastimarlo.

Después del funeral de Baldur, el mensajero Hermod fue enviado a Hel, la diosa de la tierra de los muertos también conocida como Hel, para pedir el regreso de Baldur. Hel pidió que todos los seres de la creación lloraran por Baldur, y todos los seres lo hicieron, excepto la gigante Thökk (que era Loki disfrazada), quien se negó a llorar las lágrimas que liberarían a Baldur de la muerte.

La muerte de Baldur fue el comienzo de Ragnarök: La muerte de los dioses nórdicos y el final de los Nueve Reinos.

Sin embargo, se sabe que después de Ragnarok, Baldur, junto con Höd, volvería a la vida y se convertiría en el nuevo gobernante de la tierra pacífica.

En God of war

Baldur era un Aesir nacido de Odín y Freya y era el medio hermano de Thor y Týr. En algún momento de su vida, su madre aprendió de las runas que moriría "una muerte innecesaria". Decidida a evitar su muerte a toda costa, Freya le colocó un hechizo que lo hizo invulnerable a todas las amenazas, físicas o mágicas. Sin embargo, el hechizo tenía una debilidad: el muérdago. Para asegurarse de que nadie descubriera la debilidad del hechizo, ella también maldijo a Mimir para evitar que hablara al respecto. Sin embargo, el hechizo tuvo un efecto secundario al eliminar la capacidad de Baldur de sentir físicamente cualquier cosa. Ya no podía sentir nada, desde dolor y placer hasta la temperatura de donde quiera que estuviera. Las súplicas de Baldur a Freya para que levantara el hechizo cayeron en oídos sordos, y Freya insistió en que Baldur se lo agradecería. Un indignado Baldur fue consumido por el odio hacia su madre e inicialmente intentó matarla. Aún con el menor amor por su madre, él la dejó vivir, citando que nunca quiso volver a verla. Después de abandonar a su madre, pasó 100 años en Asgard criando con su padre, Odín, su hermano, Thor y sus sobrinos, Magni y Modi. Los años de estar bajo el hechizo de su madre pronto pasaron factura a Baldur, y se volvió loco por sus capacidades sensoriales. Como tal, pronto se sintió impulsado por el resentimiento hacia su madre y no deseó nada más que matarla por las décadas de sufrimiento que ella le causó inadvertidamente, y luego se arrepintió de haberle ahorrado la vida.

Laufey



Fig.4

Alias: Madre (por Atreus), Faye (por Kratos y Sindri), Laufey la justa (por Mimir), Ultima guardiana de Jötnar (por Sindri)

Género: Femenino

Lugar de nacimiento: Jötunheim

Especie: Jötunn (Gigante de escarcha)

Laufey, o Faye (para abreviar), era un gigante de hielo de Jötunheim, la segunda esposa de Kratos y la madre de Atreus.

Mitología nórdica

Laufey o Nál es una figura de la mitología nórdica, la madre de Loki y esposa de Fárbauti.

En God of war

Faye es un personaje crucial, aunque invisible, mencionado ampliamente en God of War. Ella es la segunda esposa de Kratos y la madre de Atreus. Aunque vivía como mortal, Faye era, de hecho, una gigante (Jotünn) de Jötunheim, ocultando su verdadera naturaleza de su familia por razones desconocidas.

Su verdadero nombre era Laufey y, según Mimir, era reconocida como una gran heroína gigante, conocida como Laufey la Justa, por sus acciones para ayudar a los débiles e indefensos y para oponerse al cruel Aesir y su rey, Odín. También era conocida por ser una guerrera temible y respetuosa por derecho propio, hasta el punto de llamar la atención de Thor, uno de los miembros más poderosos de los dioses nórdicos. Incluso Kratos, su futuro esposo, reconoció sus habilidades de lucha, diciendo que ella luchó maravillosamente.

Se desconoce cuándo o cómo conoció a Kratos, pero, después de una cantidad de tiempo desconocida, se enamoraron, y Faye se casó con él y quedó embarazada de su hijo. Faye incluso se enteró de la verdadera naturaleza de su esposo como dios, así como de su pasado trágico y complicado y lo mantuvo en secreto para su hijo. Según lo declarado por Atreus, Kratos pasó su tiempo fuera de casa principalmente cazando, por lo que pasó la mayor parte del tiempo con su madre. Todos los días, Faye le enseñaría a su hijo sobre los diferentes idiomas alrededor de los Nueve Reinos, o al menos los que ella conocía, y también le enseñó tiro con arco. Ella le enseñaría sobre los dioses y las diferentes criaturas de los salvajes nórdicos.

Antes de morir, instruyó a Kratos y Atreus para incinerar su cuerpo y esparcir sus cenizas sobre el pico más alto de los Nueve Reinos. Sin que ellos lo supieran, el pico más alto no fue en Midgard, sino en Jötunheim, donde un mural que cuenta su vida y una profecía sobre Atreus, mencionado como Loki, fue y les explicaría sus orígenes. Para asegurarse de que los eventos se desarrollaran como ella quería, también le indicó a Kratos que cortara árboles específicos marcados con una marca dorada y brillante que

deshabilitaría la protección alrededor de sus bosques y alertaría a los dioses sobre su presencia en Midgard.

Efectivamente, Odín envió a Baldur a rastrearla y encontrarla, sin saber que ya estaba muerta, llevando a su esposo e hijo a Jötunheim. para aprender la verdad mientras se unen en su viaje.

Jörmungandr



Fig.5

Alias: Serpiente del mundo, Gran serpiente (por Baldur), Jörmi (por sus amigos cercanos)

Género: Masculino

Especie: Jötunn

"Atreus: ¿Por qué está haciendo eso?"

Mimir: Odín hizo esa estatua en honor de Thor. Y al ver a la Serpiente del Mundo absolutamente aborrece al gordo bobo, probablemente estaba harto de mirarlo.

Atreus: Pero ... ¿eso no duele?"

Mimir: Bueno, él y Thor tienen un poco de historia desagradable ... o lo harán, de todos modos."

–Mimir y Atreus viendo a la Serpiente del Mundo comiendo la Estatua de Thor.

Jörmungander, también conocida como la serpiente del mundo, es un mítico Jotünn serpiente destinado a luchar contra Thor en el Ragnarök. Se convierte en un aliado de Kratos y Atreus después de que la pareja lo despierta del profundo sueño en el Lago de los Nueve.

Mitología nórdica

En la mitología nórdica, Jörmungandr (nórdico antiguo: Jörmungandr, que significa "monstruo enorme"), es una serpiente marina, el hijo del medio de la gigante Angrboða y Loki. Según la prosa Edda, Odín tomó a los tres hijos de Loki con Angrboða, el lobo Fenrir, Hel y Jörmungandr, y arrojó a Jörmungandr al gran océano que rodea a Midgard. La serpiente creció tanto que pudo rodear la tierra y agarrar su propia cola. Como resultado, recibió el nombre de Serpiente Midgard o Serpiente Mundial. Cuando suelte su cola, Ragnarök comenzará.

El enemigo de Jörmungandr es el dios del trueno, Thor, y los dos están profetizados para matarse entre ellos.

En God of war

Según Freya, la Serpiente apareció misteriosamente un día en el Lago de los Nueve. En un momento, tuvo una batalla con Thor que terminó en un empate y ha permanecido en el lago desde entonces, creciendo tanto que puede rodear todo Midgard. Cuando los Jötnar fueron perseguidos por Thor y los otros Aesir, los Jötnar restantes huyeron a su mundo natal, convirtiendo a Jörmungandr " el guardián " en los últimos Gigantes de Midgard. Pasa

el tiempo durmiendo y protegiendo el Templo de Tyr. Se puede usar un cuerno cercano para invocarlo.

Según Mimir, la profecía de Ragnarök predice que la serpiente y Thor volverán a pelear. En la pelea, Thor golpeará a Jörmungandr con tanta fuerza que astillará a Yggdrasil y lo enviará a tiempo a un período mucho antes de su nacimiento (explicando su repentina aparición en el lago).

Jörmungandr se encuentra por primera vez con Kratos y Atreus en el Lago de los Nueve, saliendo del fondo y haciendo que el nivel del agua baje. Él habla brevemente con la pareja (aunque no pueden entenderlo) antes de regresar a su sueño.

Después de que Kratos y Atreus adquieren la cabeza de Mimir (la única persona "viva" que conoce su idioma), convocan a la serpiente para aprender cómo llegar a Jötunheim. Lo primero que Jörmungandr ve al despertarse es una gran estatua de Thor, a quien desprecia con pasión. Destruye la estatua, arranca la mitad superior y se la traga. Luego ve a Kratos y Atreus en el puente de viaje del reino, reconociendo a Mimir cuando se presenta. Se enoja visiblemente cuando Mimir los identifica erróneamente como amigos de Odín, pero se calma cuando Mimir se corrige apresuradamente. Después de enterarse de sus intenciones, acepta ayudarlos a llegar a Jötunheim y realinea el puente para asegurarse de que se dirijan en la dirección correcta.

Cuando Kratos trae a Atreus enfermo a la casa de Freya con Mimir, escuchan el cuerno en el puente sonando en la distancia, notando que alguien ha llamado a la serpiente. Lo que ocurrió es desconocido.

Kratos, Atreus y Mimir más tarde se dan cuenta de que la estatua de Thor puede haber contenido el segundo ojo de Mimir, que necesitan para llegar a Jötunheim. Cuando Mimir le pregunta sobre la estatua, Jörmungandr responde que cree que todavía puede estar en su estómago, y de mala gana les permite entrar en su boca para buscarla. Mientras buscan dentro de su vientre, él es atacado por Baldur, expulsando a los tres al lado del cadáver del gigante de hielo Thamur.

Más tarde, cuando es atacado por el cadáver reanimado de Thaur (cortesía de Freya), Atreus lo llama en la lengua antigua, y casi de inmediato, la Serpiente colosal acude en su ayuda atacando el cadáver de Thaur, lo que le permite a Kratos derrotar a Baldur.

La serpiente se retira después de la pelea y no se la ve nuevamente. Kratos y Mimir sugieren que es mejor dejar a la Serpiente sola para que se recupere. Atreus gritará un agradecimiento a la bestia. El jugador no puede interactuar con él durante el resto del juego, aunque todavía aparece en segundo plano debido a su enorme tamaño.

Freya



Fig.6

Alias: Reina de asgard, Bruja en el bosque, Reina de las valquirias, Frigg (por Odín).

Género: Femenino

Especie: Diosa (Vanir)

Fig.6 Obtenida de <https://www.gamepro.de/artikel/god-of-war-cory-barlog-wuenscht-sich-ein-sequel-mit-freya-als-hauptfigur,3334105.html> el 25 de septiembre del 2019.

"Lloverá cada agonía, cada violación imaginable, sobre ti... Desfilaré tu cuerpo frío desde cada rincón, de cada reino, y alimentaré tu alma con la más sucia suciedad en Hel, ¡esa es mi promesa!"

- Freya a Kratos después de matar a su hijo.

Freya, también conocida como La bruja de los bosques y Frigg, es un personaje secundario en God of War (2018). Ella es una diosa Vanir que ayuda a Kratos y Atreus en su viaje.

Ella es la hija de Njörd, una ex esposa de Odín, la madre separada de Baldur, la hermana de Freyr y la ex Reina de las Valquirias antes de Sigrún.

Mitología nórdica

En la mitología germánica, Frigg (antiguo nórdico), Frija (antiguo alto alemán), Frea (Langobardic) y Frige (inglés antiguo) es una diosa. En casi todas las fuentes, se la describe como la esposa del dios Odín. En las fuentes del antiguo alto alemán y del nórdico antiguo, ella también está conectada con la diosa Fulla. El nombre del día de la semana en inglés Friday (etimológicamente en inglés antiguo "Día de Frīge") lleva su nombre.

Frigg se describe como una diosa asociada con el conocimiento previo y la sabiduría en la mitología nórdica, la rama más alta de la mitología germánica y más ampliamente atestiguada. Frigg es la esposa del dios mayor Odín y vive en los humedales de Fensalir, es famosa por su conocimiento previo, está asociada con las diosas Fulla, Lofn, Hlín y Gná, y está ambiguamente asociada con la Tierra, de lo contrario personificada como una entidad aparentemente separada Jörð ("Tierra" nórdica antigua). Los hijos de Frigg y Odín incluyen al reluciente dios Baldr. Debido a una superposición temática significativa, los estudiosos han propuesto una conexión particular con la diosa Freyja.

Después de la cristianización, la mención de Frigg continuó ocurriendo en el folklor escandinavo. En los tiempos modernos, Frigg ha aparecido en la cultura popular moderna, ha sido objeto de arte y recibe veneración moderna en el neopaganismo germánico.

En God of war

Se supone que Freya vivió una vida similar a Kratos, diciendo que ve mucho de sí misma en él y que, al ayudarlo, espera reparar sus errores.

Bajo el alias de la Bruja en el bosque, Freya se encuentra por primera vez con Kratos y Atreus en un incidente donde Atreus disparó e hirió a un jabalí que estaba protegiendo. Kratos y Atreus acuerdan ayudar a sanar al jabalí y son llevados de regreso a su casa. Ella tiene un gusto inmediato por Atreus y se convierte en su amigo. Kratos, sin embargo, desconfía de Freya, especialmente después de que se revela que ella es una diosa. Cuando Atreus está afuera recolectando materiales para el proceso de curación, Freya le revela a Kratos que ella sabe que él es un dios extranjero y le advierte que los Aesir no tolerarán su presencia en sus reinos. Ella continúa expresando sus preocupaciones por Atreus y el hecho de que Kratos lo mantiene ignorante de su verdadera naturaleza, pero Kratos afirma severamente que no es de su incumbencia.

Después de que el jabalí está curado, Freya agradece a Kratos y Atreus colocando marcas que los protegerán de los dioses nórdicos. Antes de irse, Atreus le pregunta a Freya si se encontrarán de nuevo, a lo que ella sonríe y amablemente responde "tanto o tan poco como quieras".

Sindri



Fig. 7

Alias: Eitri, Hermano Huldra (Brok), El sabio (Brok), Enano (Kratos)

Género: Masculino

Especie: Enano

Él es un enano, junto con su hermano Brok. La pareja fue responsable de forjar el martillo de Thor, Mjöllnir, y a Kratos 'hacha de Leviatán, que anteriormente pertenecía a Laufey.

Sindri y Brok ayudan a Kratos y Atreus durante su aventura. En su fragua, pueden mejorar las armas y el equipo del espartano y su hijo, siempre que se les den los materiales necesarios.

Mitología nórdica

En la mitología nórdica, Eitri (o Sindri) es un enano y el hermano de Brokkr.

Según Skáldskaparmál, cuando Loki tenía el pelo de Sif, el barco de Freyr Skidbladnir y la lanza de Odín Gungnir diseñada por los Hijos de Ivaldi, apostó su propia cabeza con Brokkr de que Eitri no habría sido capaz de hacer objetos que combinaran con la artesanía de los mencionados anteriormente.

Eitri comenzó a trabajar en su horno mientras su hermano trabajaba en el fuele, pero una mosca (a veces se pensaba que era el propio Loki) comenzó a picar a Brokk, tratando de detenerlo y estropear los artículos.

Eitri logró hacer el jabalí dorado Gullinbursti, el anillo dorado Draupnir y el martillo Mjöllnir que hizo que su hermano ganara la apuesta, incluso si su mango era más corto de lo que debería haber sido.

Brok



Fig. 8

Alias: Hermano Huldrum, El azul (Kratos), Enano (Kratos)

Género: Masculino

Especie: Enano

"¡Oye! Apesta a magia extranjera. Las dulces redes de Nanna. ¿Qué son esas?"

–Brok cuando ve las Espadas del Caos por primera vez.

Él es un enano, junto con su hermano Sindri, él y su hermano solían trabajar juntos hasta que comenzaron a discutir sobre quién era el mejor, lo que hizo que el negocio familiar se dividiera en dos, trabajando uno de los enanos con las mitades de su antigua etiqueta. La pareja fue responsable de forjar el martillo de Thor.

Sindri y Brok ayudan a Kratos y Atreus durante su aventura y sirven de alivio cómico. En su travesía, pueden mejorar las armas y el equipo, siempre y cuando se les den los materiales necesarios.

Mitología nórdica

En la mitología nórdica, Brokkr (antiguo nórdico "el que trabaja con fragmentos de metal; herrero") es un enano y el hermano de Eitri o Sindri.

Según Skáldskaparmál, Loki tenía el pelo de Sif, el barco de Freyr Skíðblaðnir y la lanza de Odín Gungnir creada por los Hijos de Ivaldi. Loki se jactó mucho de todas las cosas que los Hijos de Ivaldi podrían crear. Además, también se jactaba de que los otros enanos no podían crear nada bello o útil. Brokkr, que estaba en Asgard en ese momento, declaró que su hermano Eitri podía hacer las cosas mucho más bellas y útiles que los Hijos de Ivaldi. Brokkr apostó su cabeza con la de Loki de que su hermano Eitri podría hacer cosas con una mejor artesanía que Skíðblaðnir o Gungnir.

Mientras Eitri usaba la magia en una fragua que era extremadamente caliente, Brokkr trabajó el fuelle para que el fuego no se enfriara ni se calentara demasiado para la magia. Mientras hacía el jabalí, Gullinbursti, un tábano, a menudo considerado como el mismo Loki, vino y mordió a Brokkr en la mano. Sin embargo, Brokkr no se molestó y siguió soplando hacia el fuego. Mientras hacía sonar el brazo dorado de Draupnir, la mosca de los gadgets volvió y mordió a Brokkr, esta vez en el cuello, pero Brokkr siguió soplando. Finalmente, mientras hacía que el martillo Mjöltnir, el tábano, mordiera a Brokkr en el ojo esta vez. Esto provocó temporalmente que Brokkr dejara de soplar. Ese breve paro de soplar en el fuego hizo que el mango de Mjöltnir se volviera más corto de lo que debería haber sido. Debido a esto, Thor tuvo que usar los guantes de hierro Járngreipr para manejarlo

Magni

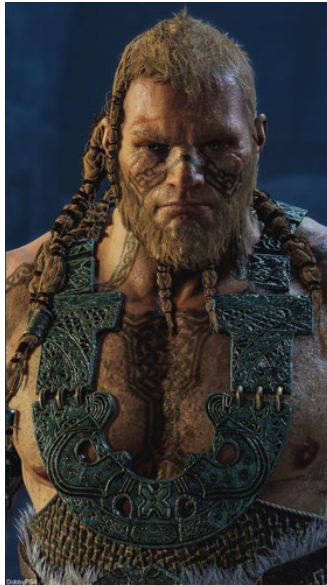


Fig.9

Alias: Hijo de Thor, Basura sin valor (Mimir), Hermano (Modi), El hijo idiota de Thor (Sindri), Tonto (Kratos)

Género: Masculino

Lugar de nacimiento: Asgard

Especie: Semidios (Aesir)

"Tú rendición, El gran padre lo exige."

–Magni y Kratos.

Magni era el hijo mayor de Thor y el antagonista terciario de God of War (2018).

Él y su medio hermano menor Modi siguen a su tío Baldur en su búsqueda para encontrar y matar a Kratos.

Mitología nórdica

En la mitología nórdica, Móði (módulos anglicizados o Mothi) y Magni son los hijos de Thor.

El padre de Magni es Thor y su madre es el gigante llamado Járnsaxa, mientras que el padre de su hermano Móði es Thor. No se menciona a la madre de Modi. Ambos hermanos tienen el mismo padre, pero madres diferentes, lo que los convierte en medio hermanos.

Los dos hermanos son mencionados entre los sobrevivientes de Ragnarök en la Poda Edda Vafþrúðnismál.

Durante la batalla de Ragnarök, cuando el padre de Magni y Modi, Thor, mata a la serpiente mundial Jörmungandr, su padre muere por su veneno. Ambos hermanos están entre los pocos que sobrevivieron al apocalipsis, y los dos se convirtieron en los nuevos dueños de Mjölfnir.

En god of war

Magni y Modi son convocados por Odín y se les ordena ayudar a Baldur en su búsqueda de Kratos, después del primer encuentro fallido del primero con el dios griego. Visitan al embajador encarcelado de los dioses nórdicos, Mimir, en busca de conocer la ubicación de Kratos y cómo tratar con él. Desafortunadamente para ellos, Mimir no conoce la ubicación de Kratos, y se niega a ayudarlos aún más, incluso después de que Baldur promete darle una buena palabra cuando regrese a Odín.

Ambos continúan su búsqueda de Kratos y lo rastrean hasta el cadáver de Thamur, señalando que el "martillo no cayó por sí mismo". Magni finalmente encuentra a Kratos y Atreus cuando cae al suelo desde arriba mientras lucha contra un ogro. Dejando a un lado el cadáver de la bestia, ordena a la pareja que se rinda, a lo que Kratos se niega rápidamente, comenzando una pelea. Finalmente, Kratos entierra la hoja de su hacha en el cráneo de Magni, matándolo. Modi entra en pánico al presenciar la muerte de su hermano y huye.

Modi



Fig.10

Alias: Hijo de Thor, basura sin valor (Mimir), Hermano (Magni), Cobarde (Thor y Atreus), Tonto (Kratos), Tonto peligroso (Mimir)

Género: Masculino

Lugar de nacimiento: Asgard

Especie: Semidios (Aesir)

"Arruinaste todo, Me gané ese maldito martillo, Pero ahora todos pensarán que solo lo tengo porque Magni se ha ido. Seré una broma, Pero si te mato, nadie se reirá de mí."

–Modi a Kratos.

Modi era un semidiós e hijo de Thor y el medio hermano menor de Magni. Sirve como antagonista secundario en God of War (2018). Él y su hermano siguen a su tío Baldur en su búsqueda para encontrar y matar a Kratos.

Mitología nórdica

En la mitología nórdica, Móði (módulos anglicizados o Mothi) es un hijo de Thor. No se menciona a la madre de Modi.

Modi y su hermano Magni fueron mencionados entre los pocos sobrevivientes de Ragnarök en la poética Edda Vafþrúðnismál. Después de la muerte de Thor a manos de Jörmungandr, heredan Mjólnir.

En God of war

Después de que su tío es derrotado en la batalla por un hombre sospechoso, Baldur convoca a Magni y Modi para que lo ayuden en su búsqueda de su objetivo. Los tres viajan a Midgard donde buscan el consejo del ahora encarcelado Mimir. Mimir está sorprendido y divertido de que "los hijos de Thor" lo hayan honrado con su presencia y, burlonamente, pregunta si los dos todavía se están tropezando "tratando de impresionar a papá". Los tres intentan obtener respuestas de Mimir sobre el paradero de Kratos y su joven hijo Atreus, con Baldur incluso ofreciendo hablar con el propio Odín en nombre de Mimir e intentar que Mimir sea liberado, pero Mimir, sabiendo demasiado bien que Odín nunca lo liberará, se niega a ayudar y simplemente le ordena a Baldur que se vaya y que se lleve a los "dos idiotas sin valor", con él. Frustrado, Baldur se va, pero no antes de que Modi amenace con regresar más tarde y robar el otro ojo de Mimir. La conversión de los dos hermanos posteriormente molesta a Baldur hasta el punto en que ordena cerrarlos y llamarlos "idiotas".

Mimir

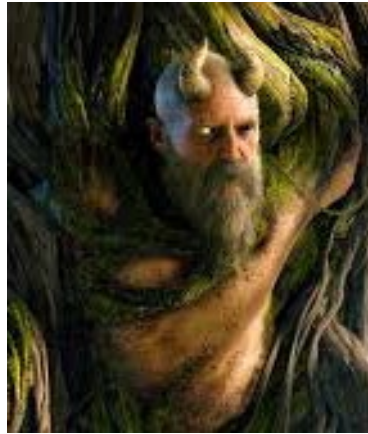


Fig.11

Alias: Dios de la sabiduría, El hombre más inteligente vivo (Magni y él mismo), Cabeza (Kratos y Atreus)

Género: Masculino

Lugar de nacimiento: Alba

Especie: Dios Frae

"¿Yo? Soy el mayor embajador ante los dioses, los Gigantes y todas las criaturas de los Nueve Reinos. Conozco todos los rincones de estas tierras, cada idioma que se habla, cada guerra que se libra, cada acuerdo que se ha alcanzado. Me llaman ... ¡Mimir! El hombre más inteligente vivo, y tengo la respuesta a todas tus preguntas."

–Mimir, presentándose a Kratos.

Mimir, también conocido como el hombre vivo más inteligente, y apodado por Kratos como cabeza, es el dios nórdico del conocimiento y la sabiduría y un aliado de Kratos y Atreus.

Fue el asesor de Odín y el embajador de los Dioses Aesir hasta que Odín lo encarceló hace 109 años. Es el tritagonista en God of War (2018).

Mitología nórdica

Mímir, que significa "el que recuerda" o "el sabio" en nórdico antiguo, es una figura en la mitología nórdica que es conocida por su conocimiento y sabiduría. Es decapitado durante la Guerra Æsir-Vanir. Después, Odin lleva alrededor de la cabeza de Mímir y le recita conocimiento secreto.

En god of war

Procedente de una tierra lejana, Mimir era el chico de los reyes y un bufón no oficial. Con frecuencia, Mimir y otras hadas, apodados "buenos compañeros", caminaban entre los mortales para sembrar travesuras y mientras su señor se mantuviera divertido, se librarían de las consecuencias. Finalmente, el rey de Mimir se cansó de sus travesuras, lo que lo obligó a abandonar su tierra natal.

Después de muchos años viajando hacia el norte, Mimir finalmente terminó en los Nueve Reinos y se enteró de Odín, rey de los Aesir. Decidido a demostrar su valía, Mimir se acercó a Odín y le proporcionó un supuesto pozo de conocimiento místico, que en realidad era un pozo de agua con suficientes hongos místicos lo suficientemente poderosos como para hacer que un dios vea visiones. A pesar de que Odín le arrancó uno de los ojos después de beber el alucinógeno, Mimir afirmó que el gran padre fue otorgado con mayor vista y fue contratado como el principal asesor y embajador de Odín en todos los demás reinos. A diferencia de los Aesir, Mimir buscó establecer la paz entre los reinos, ya que creía que era el mejor plan para evitar a Ragnarök... Sin embargo, Odín rara vez escuchaba tales consejos y a menudo lideraba muchas guerras, particularmente con los Vanir y los Gigantes. Cuando la guerra con los Vanir causó una devastación sin precedentes y dejó a ambos lados cansados, Mimir sugirió una tregua: Odín se casaría con su enemigo más mortal, el líder de

los Vanir, la Diosa Freya. Después de mucho convencer, Odín y Freya aceptaron los términos, terminando así la guerra.

Con el tiempo, Mimir se hizo amigo de muchos Gigantes de Jötunheim hasta el punto en que recibió cristales de Bifröst en sus ojos. Debido a que Mimir pasó tanto tiempo viajando a través de reinos, creen que sería más conveniente que un cristal que pudiera perder. Para adormecer el dolor del procedimiento, Mimir bebió dieciséis tazas de cerveza de doncellas onduladas. Tan ebrio, Mimir casi convenció a los Gigantes de que se pusieran los cristales en los pezones, llamándose en broma "Mimir de las Tetas Bifröst".

Artículos y habilidades

Armas

Hacha de leviatán



Fig.12

El arma principal de Kratos es un hacha de batalla con una sola mano con propiedades de magia de hielo. Puede regresar inmediatamente a Kratos después de ser arrojada. El hacha perteneció originalmente a Faye, un Jötnar y la esposa de Kratos y madre de Atreus. Los hermanos Sindri y Brok crearon el hacha hace mucho tiempo y ayudan a Kratos a mejorarlo, dándole una mayor fuerza y, con las habilidades adecuadas, la capacidad de congelar y ralentizar a los enemigos.

Fue forjada por los Hermanos Sindri y Brok, que también forjaron el martillo de Thor, Mjöllnir, después de sentirse responsables de la destrucción provocada por Thor como un arma hecha para oponerse al poder de Mjöllnir e inspirada en el tamaño épico de Jörmungandr. Brok sugiere que el hacha se llame Leviatán. Según Sindri, cuando lo conoció por primera vez, la espada fue hecha y entregada a Laufey, quien se la pasó a su esposo Kratos antes de su muerte.

El hacha tiene varias runas inscritas en la hoja que le otorgan diferentes poderes, entre ellos el uso de hielo y la capacidad de recuperar el arma desde cualquier distancia. También tiene dos espacios para colocar los ataques rúnicos, un ataque pesado y ligero para cada espacio.

Arco de Talon



Fig.13

El arma principal de Atreus es un arco y flechas mágicas. El arco tiene la capacidad de convocar animales espectrales para realizar ataques y ayudar a Kratos en el combate. Más tarde, puede ganar la capacidad de debilitar o impactar a los enemigos, entre otras cosas, cuando se usa en varias partes del medio ambiente.

El arco largo estaba hecho de un tejo por la madre de Atreus, quien también le enseñó cómo usarlo durante sus cacerías de práctica. Ella lo hizo más grande de lo habitual para que él pudiera crecer. Se usa junto con un carcaj que sostiene las flechas.

Durante el viaje, la Bruja de los bosques le da al arco una cuerda mágica que puede ser impregnada con la luz de Alfheim para imbuir sus flechas con dicha luz, que se vuelve útil para activar los cristales de luz de los Elfos para crear puentes de luz sólidos. Mucho más tarde, Sindri usa un diente del Hræzlyr recientemente asesinado para imbuir a la cuerda con el poder del rayo del Dragón, que también puede imbuir sus flechas con un rayo para destruir las paredes de bloqueo de la savia cristalizada del Árbol del Mundo. Atreus parece encantar sus flechas con encantamientos hablados que varían según el elemento que esté usando.

El arco puede ser mejorado continuamente por los herreros enanos Brok y Sindri para aumentar la velocidad de disparo de la flecha y la fuerza de los golpes cuerpo a cuerpo, y su aljaba también se puede mejorar para aumentar la cantidad de flechas que tiene.

Además de disparar flechas, Atreus puede usar el arco como arma contundente cuando gana confianza en la batalla; capaz de derribar, pisotear y sujetar temporalmente a los oponentes de su padre. También es la única arma que puede usar invocaciones rúnicas. Además de ayudar a Kratos en el combate, el objetivo principal de Arco de Talon es distraer a los enemigos.

Ataques

Nista: Disparos de flecha no elementales regulares que pueden construir el medidor de aturdimiento de los enemigos. Este tipo de disparo se vuelve obsoleto y no está disponible más adelante en el juego.

Ljösta: Disparos de flecha elementales ligeros que pueden acumular el aturridor de los enemigos mucho más rápido. La actualización adicional permite grandes ráfagas de luz que hieren a los enemigos cercanos.

Pruma: Flechas eléctricas elementales que pueden paralizar a los enemigos menores. La actualización adicional permite que múltiples enemigos reciban daño eléctrico simultáneamente.

Escudo del guardián



Fig.14

Kratos tiene un guantelete que se transforma en un escudo circular para detener ataques de corto y largo alcance. El escudo se puede usar para bloquear ataques, proyectiles, y un bloqueo oportuno puede detener los ataques de los enemigos. El escudo se puede actualizar para realizar golpes poderosos y ataques de área de efecto.

El escudo del guardián es un escudo retráctil visto en God of War presente dentro de un guante en el brazo izquierdo de Kratos. Se usa para detener y bloquear ataques enemigos y también se puede usar de manera ofensiva en combinación con las Hojas del Caos y los puños de Kratos. Tiene su propio árbol de habilidades y se puede actualizar.

Espadas del caos



Fig.15

A mitad del juego, Kratos regresa a su cabaña y reclama su arma característica de los juegos anteriores. Las cuchillas, aunque más débiles, ofrecen ataques más amplios y rápidos que el Hacha Leviatán para compensarlo. También canalizan el elemento de fuego, haciéndolos efectivos contra los caminantes de Hel y otros enemigos resistentes al elemento de escarcha del hacha. Las actualizaciones que de ellas hay aumentan su poder rúnico y les darán la capacidad de quemar enemigos.

"Las Espadas del Caos, forjadas en las profundidades más terribles de Hades. Una vez unidas, las cuchillas permanecieron así, encadenadas y fundidas a la carne, una parte del cuerpo del portador. Un recordatorio permanente de la promesa de Kratos".

Historia

"Ninguna espada y escudo serían adecuados para el nuevo sirviente del Dios de la Guerra."

Las Espadas del Caos fueron forjadas en las profundidades más oscuras del Inframundo por el propio Ares. Estaban imbuidos de fuego, lo que les permitió encenderse con cada ataque que realizaba el usuario. Las cadenas de las espadas se estirarían por una distancia establecida con cada ataque, lo que permitiría un movimiento fluido sin importar quién las manejara. Las cadenas de las cuchillas estaban permanentemente fundidas en los antebrazos del portador, lo que servía como un recordatorio de su juramento al Dios de la Guerra, que sólo podía ser eliminado por el propio Dios de la Guerra o cuando terminara el

tiempo de servidumbre del portador. Sin embargo, cuando su creador está muerto y el sirviente aún los posee, pueden ser removidos o equipados cuando sea necesario.

Después de que Kratos prometió su vida al Dios de la Guerra, Ares hizo que sus Arpías buscaran las Espadas del Caos y se las otorgó al Espartano, alegando que eran armas realmente dignas de un Campeón de Dios. Después de que Ares diezmó a las fuerzas bárbaras, Kratos usó sus nuevas armas para matar al rey bárbaro, Alrik. Kratos continuó utilizando las Espadas durante su tiempo de servidumbre a Ares y los Dioses, incluso contra su propia esposa, Lysandra, y su hija Calliope, a quien sin saberlo mató mientras estaba en una ira impulsada. Kratos, en la cima de su tarea de matar al Dios de la Guerra, hizo que le quitaran las Espadas del Caos después de defender a su familia en una de las Ilusiones de Ares. Con las cuchillas quitadas de él, Ares manipuló las cuchillas para matar una vez más a la familia de Kratos, mientras que un indefenso Kratos miraba con horror. Después de la caída de Ares, las Espadas nunca más se volvieron a ver, pero a Kratos pronto se le concedieron las Espadas similares de Atenea.

Luego de matar a Ares y tomar su lugar como el Dios de la Guerra, Kratos ganó todas las armas de Ares, incluidas las espadas del caos, aunque prometió no volver a usarlas.

Varios años más tarde, Kratos encontró las Espadas del Caos y las trajo con él al reino nórdico, donde las escondió, envueltas en una gruesa tela roja con un simple patrón griego debajo de las tablas del piso de su cabaña, esperando nunca volver a usarlas.

La novela explica por qué Kratos mantuvo las Espadas del Caos a pesar de su dolorosa historia. No podía deshacerse de ellas en absoluto; las cuchillas siempre encontraron su camino de regreso a él en las circunstancias más artificiales. Por ejemplo, trató de arrojarlos al océano, pero el mar los rechazó y destruyó su bote. Se lavó en tierra con las cuchillas a su lado. Después de este incidente, se rindió y los escondió debajo de las tablas del piso como un recordatorio forzado de su trágica historia y su furia explosiva.

Eventualmente, sin embargo, el hijo de Kratos cae enfermo debido a la naturaleza conflictiva dentro de él. Al enterarse de que el ingrediente principal necesario para tratar a

Atreus estaba en Helheim, donde la magia de hielo del Hacha Leviatán era inútil debido al frío inquebrantable del reino ya que ningún enemigo puede ser asesinado con tal arma, Kratos recuperó las Espadas de su escondite colocando las cadenas a sus antebrazos para usarlas una vez más.

A diferencia del hacha de Leviatán, las cuchillas emiten el elemento de fuego. Una vez mejoradas progresivamente, las cuchillas cambian gradualmente en apariencia, restaurando las cuchillas griegas agrietadas en un estilo más nórdico, agregando glifos nórdicos similares al hacha Leviatán. Estos glifos brillan de color naranja intenso cuando se encienden, y pequeñas runas escritas en nórdico antiguo decoran los bordes de cada espada. Las empuñaduras se vuelven de color dorado y ganan dos ranuras en los ojos de los cráneos para los ataques rúnicos; uno para ligero y otro para pesado, al tiempo que permite que Kratos cambie los pomos por diferentes atributos. Kratos también puede infundir el fuego de su hoja izquierda a su escudo, antes de golpearlo contra sus enemigos, infligiendo un daño masivo. Las cuchillas, a través de un ataque rúnico llamado Golpe meteórico, pueden invocar una lluvia de meteoritos de fuego que inflige daño de quemadura a los enemigos. Después de conocer a Brok en Helheim, las cuchillas también se actualizan para canalizar temporalmente los Vientos de Hel.

Conclusiones

Al finalizar el presente trabajo de investigación se llegaron a las siguientes conclusiones.

Objetivos

1. El modo fotografía es una herramienta muy útil para los usuarios, ya que se puede visualizar de manera detallada lo que ofrece un título al navegar por los escenarios.
2. Al sintetizar el modo fotografía, se establece que tiene diferencia entre el modo fotografía y el pantallazo (Screenshot); ya que el modo fotografía nos otorga la cámara fantasma para navegar entre el escenario y calibrar la cámara como en la vida real, mientras que el pantallazo solo se captura lo que se visualiza en pantalla sin la libertad de calibrar la imagen.
3. Al realizar el proyecto de creación se mantuvo una limitante con el contenido que ofrece el videojuego. La narrativa que se plantea en el foto libro se basó en las limitantes ya mencionadas.
4. El modo fotografía ofrece infinidad de formas en las que se pueden capturar imágenes.

Metodológicos

1. Se finalizó le videojuego *God of war* para así poder captar todo lo que ofrece y saber qué posibilidades narrativas se podrían emplear, ya sea con los escenarios, personajes u objetivos.

2. Así como el videojuego cambia la mitología nórdica, combinándola con la griega, se planteó también cambiar la narrativa del videojuego para el foto libro.
3. Al realizarse las posibles narrativas que tendría el proyecto de creación, se plantearon temas de la actualidad, problemas ambientales, migración, inseguridad y depresión.

Proceso creativo

Se escribía la historia y se jugaba a la par el título para visualizar posibles imágenes, después se regresaba a escribir, para posteriormente regresar al jugar.

Construcción del guion literario

Como se mencionó anteriormente, la narrativa se realizó con base en temas que afectan en la actualidad, ya que existen limitantes en el título del juego, por ello las fotografías se visualizaron mentalmente conforme se escribía el guion y posteriormente se obtenía la imagen.

Construcción del foto libro

Obtenido el guion y un banco de imágenes, se seleccionaba la mejor fotografía para adjuntarse en el foto libro con su respectiva parte de la historia narrada.

Las biografías y antecedentes fueron extraídas de blogs sobre videojuegos, ya que el tema es relativamente nuevo y se espera que este proyecto sea pionero en el tema modalidad fotografía en los video juegos.

Anexos

Eddas

Es un término nórdico antiguo que los estudiosos modernos han atribuido al colectivo de dos obras literarias islandesas medievales; lo que ahora se conoce como la Edda en prosa y una colección más antigua de poemas sin un título original ahora conocido como la Edda poética. El término históricamente se refería sólo a la prosa Edda, pero desde entonces ha dejado de usarse debido a la confusión con el otro trabajo. Ambas obras fueron escritas en Islandia durante el siglo XIII en islandés, aunque contienen material de fuentes tradicionales anteriores, llegando a la era vikinga. Los libros son las principales fuentes de la tradición escáldico medieval en Islandia y la mitología nórdica.

Etimología

Existen varias hipótesis sobre los orígenes de la palabra edda. Una hipótesis sostiene que es idéntica a una palabra que significa "bisabuela" que aparece en el poema Eddic *Rígsþula*. Otra hipótesis sostiene que edda deriva del antiguo nórdico *óðr*, "poesía". Un tercero, propuesto en 1895 por Eiríkr Magnússon, es que deriva del topónimo islandés Oddi, el sitio de la iglesia y la escuela donde se educó a los estudiantes, incluido Snorri Sturluson. Una cuarta hipótesis: la derivación de la palabra Edda como el nombre del tratado de Snorri Sturluson sobre poesía del edo latino, "Yo compongo (poesía)", por analogía con *kredda*, "superstición", del credo latino, "credo" "- ahora es ampliamente aceptado, aunque esta aceptación puede provenir de su acuerdo con el uso moderno en lugar de la precisión histórica. La quinta hipótesis basada en el hecho de que había una forma de dar títulos de pájaros a los manuscritos islandeses. (Tales son los códigos legales *Gragás* 'ganso gris', *Gullfjǫðr* 'pluma de oro (¿pluma?)' Y *Hryggjar-stykk* 'una especie de pato'.) Quizás Edda también fue uno de esos títulos: Edda sería una 'mascota' apropiada nombre 'de *æðr*

Snorri Sturluson. *The Prose Edda: Tales from Norse Mythology*, traducido por Jean I. Young (University of California Press, 1964), pág. 8)

Lieberman, Anatoly (1996). "Diez etimologías escandinavas y del norte de inglés". *Alvíssmál*. 6: 63-98.

(pronunciado como [æ: ðr] f.)' eider duck '. Entonces, Edda se refería a "pequeño pato eider" (un análogo de Grágás).

La sexta hipótesis: "Edda" en sí misma puede derivarse del veda sánscrito, o vidyā sagrado, los cuales son términos para "conocimiento".

La edda poética

La Edda poética, también conocida como Sæmundar Edda o Edda mayor, es una colección de poemas nórdicos antiguos del manuscrito medieval islandés Codex Regius ("Libro real"). Junto con la Edda en prosa, la Edda poética es la fuente más extensa de la mitología nórdica. La primera parte del Codex Regius conserva poemas que narran la creación y predijeron la destrucción y el renacimiento del mundo mitológico nórdico antiguo, así como los mitos individuales sobre dioses relacionados con las deidades nórdicas. Los poemas de la segunda parte narran leyendas sobre héroes y heroínas nórdicos, como Sigurd, Brynhildr y Gunnar.

Glosario de términos

Age of Mythology: Es un videojuego de estrategia en tiempo real para computadoras personales, desarrollado por Ensemble Studios y más tarde por Skybox Labs, y publicado por Microsoft Games en 2002.

Arkham: Era una megaciudad que dividía a Ciudad Gótica por la mitad separando la ciudad ordinaria por los barrios bajos, donde se encuentran todos los criminales y presos políticos de Ciudad Gótica. La ciudad está dividida por una gran muralla bien protegida con alambrados eléctricos en la cima, cámaras de seguridad y otras trampas.

Avalanche Studios: Es una empresa sueca desarrolladora de videojuegos, con sede en Estocolmo.

Bayek: Fue el último miembro del linaje de los Medjay en Egipto y, junto con su esposa, el fundador de los Ocultos, una organización que más tarde evolucionaría en la Hermandad de los Asesinos.

Capcom: Es una empresa japonesa desarrolladora y distribuidora de videojuegos. Empresa dedicada a la fabricación y distribución de máquinas de videojuegos. Su actual nombre es el resultado de unir Capsule Computers.

Concienzudo: De conciencia y -udo.

1. adj. Dicho de una persona: Que estudia o hace las cosas con mucha atención o detenimiento.
2. adj. Dicho de una cosa: Que se hace con mucha atención o detenimiento.
3. adj. Dicho de una persona: Que es de estrecha y recta conciencia.

Chumbucket: Un término usado para describir a aquellos que tienen un entendimiento innato de cómo los motores y otros dispositivos mecánicos funcionan de manera similar al término mono grasa en los Estados Unidos.

Decantado: Del lat. decantāre.

1. tr. Propalar, ponderar, engrandecer.

Frap: Es un programa para aplicaciones 3D o videojuegos teniendo la posibilidad de hacer capturas. Se ejecuta en segundo plano y es configurable para que se inicie a la par con el sistema operativo, además de consumir pocos recursos del equipo.

God of war: Es una serie de videojuegos en tercera persona creada por SCE Santa Monica Studio y distribuida por Sony Computer Entertainment.

Hand held: Computadora de bolsillo, organizador personal o agenda electrónica de bolsillo, es una computadora de mano originalmente diseñada como agenda personal electrónica con un sistema de reconocimiento de escritura.

HDR: High Dynamic Range son un conjunto de técnicas que permiten un mejor rango dinámico de luminancias entre las zonas más claras y las más oscuras de una imagen del que las técnicas de imagen digital estándar o métodos fotográficos pueden ofrecer y permite obtener imágenes más acordes a las visualizadas por el ojo humano.

Hito: Del lat. vulg. fictus, en lat. fixus, part. pas. de figere 'clavar', 'fijar'.

1. adj. desus. Unido, inmediato.
2. adj. desus. firme (|| estable).
3. adj. desus. Dicho de una persona: Importuna o pesada en insistir o pedir.

Kid icarus: Es una franquicia de videojuegos de fantasía de Nintendo. Los juegos están ambientados en un mundo de fantasía, basado en la antigüedad clásica y la mitología griega, llamada "Angel Land".

Loles: Es un acrónimo en inglés que significa Laughing out loud, o Laugh out loud, traducido como «reírse en voz alta o reírse mucho tiempo» (es decir, a carcajadas), «muerto de risa», «reírse mucho» y «muchas risas».

Naughty Dog: Es una empresa desarrolladora de videojuegos estadounidense fundada, conocida principalmente por ser la creadora de exitosas sagas.

Pecero: Coloquialmente se le conoce a la persona que opta por jugar en una Pc en lugar de consolas.

Ready at Dawn: Es una empresa desarrolladora de videojuegos con sede en Irvine, California.

Ready mode: El término arte encontrado –más comúnmente objeto encontrado o confeccionado– describe el arte realizado mediante el uso de objetos que normalmente no se consideran artísticos, a menudo porque no cumplen una función artística en lo cotidiano, sin ocultar su origen, pero a menudo modificados.

Remastered: El objetivo de la remasterización es, en general, mejorar la grabación original. En resumidas cuentas, se trata de mejorar el video, ya sea en peso o calidad como archivo, ya sea cambiando el formato o modificarlo para obtener las mejoras que precisemos.

Rocksteady: Es un género musical que se originó en Jamaica. Sucesor del ska, y precursor directo del reggae, el rocksteady solía ser tocado por grupos vocales jamaíquinos como The Gaylads, The Maytals y The Paragons.

Sandbox: En seguridad informática, el aislamiento de procesos es un mecanismo para ejecutar programas con seguridad y de manera separada.

Santa monica studios: Es un desarrollador de videojuegos localizado en Santa Monica, California. Es parte de Sony Interactive Entertainment y se fusionó con una serie de otros desarrolladores de Sony para formar SCE Worldwide Studios.

Selfie: Es un término inglés que se emplea como sinónimo de autofoto o autorretrato.

Steam: Es una plataforma de distribución digital, gestión digital de derechos, comunicaciones y servicios multijugador desarrollada por Valve Corporation.

Sucker Punch Productions: Es una desarrolladora de videojuegos estadounidense fundada en Bellevue, Washington.

The game awards: Son una gala de premiación de videojuegos realizada por primera vez el 5 de diciembre de 2014 en el AXIS Theatre de Las Vegas, y son los sucesores directos de los extintos premios Spike VGA/VGX, que desde 2003 hasta 2013 presentaron la ceremonia a través del canal Spike TV.

Turn 10 Studios: Es una desarrolladora estadounidense de videojuegos, filial de Microsoft Studios.

Visual style: Artes visuales. El estilo es una "... forma distintiva que permite agrupar las obras en categorías relacionadas" o "... cualquier forma distintiva y, por lo tanto, reconocible, en la que se realiza un acto o se hace un artefacto o se debe ser realizado y realizado".

Referencias bibliográficas

Parr, M. y Badger, G. (2004). *The Photobook: A History* volume 1. Londres: Phaidon.

Parr, M. y Badger, G. (2017). Martin Parr y Gerry Badger conversan sobre el fenómeno del fotolibro. En J. Font de Mora (Director). Actividad inaugural de la exposición "Fenómeno Fotolibro". Foto Colectania, Barcelona, España. Video disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=u-vw05mR7D4>

Parr, Martin, Gerry Badger. *The Photobook: A History*. London: Phaidon. Vol 2. 2006.

Spencer, DA (1973). *El Diccionario Focal de Tecnologías Fotográficas*. Prensa focal. p. 454.

Obtenido 17 de octubre del 2019.

Benovsky, Jiri. 2014. "Los límites de la fotografía". *Revista Internacional de Estudios Filosóficos*. p.

5. Obtenido el 28 de octubre del 2019.

Matthew Allen (noviembre-diciembre de 2016). "Representación del diseño asistido por computadora: capturas de pantalla y la computadora interactiva alrededor de 1960". *Perspectivas sobre la ciencia*. p 25

"Captura de pantalla de la fotografía: ¿dónde encaja en el mundo del arte? ". GeekDad.

<https://geekdad.com/2015/11/screenshot-photography/>. Obtenido el 29 de octubre del 2019.

Doyle, D. (2015). Art, virtual worlds and the emergent imagination. *Leonardo*, 48(3), 244-250.

Isacson, D. (8 de mayo de 2016). NVIDIA Ansel presenta la fotografía de realidad virtual a los juegos. Tendencias digitales. Recuperado de <http://www.digitaltrends.com/gaming/nvidia-ansel-screenshots-360/>

Seppala, TJ (2016, 6 de mayo). NVIDIA lleva la fotografía del juego a las masas con 'Ansel'. Engadget Recuperado de <https://www.engadget.com/2016/05/06/nvidia-ansel-photo-mode/>

Burnes, A. (2016, 16 de agosto). NVIDIA Ansel disponible ahora en The Witcher 3. Geforce. Recuperado de <http://www.geforce.com/whats-new/articles/nvidia-ansel-for-the-witcher-3-available-now>

J, P. (11 de noviembre de 2016). ¡'Firewatch' agrega el modo free-roam y la compatibilidad con PS4 Pro para 4k genial! [vídeo]. Universidad Herald. Recuperado de <http://www.universityherald.com/articles/48901/20161111/firewatch-adds-free-roam-mode-and-ps4-pro-support-for-4k-awesomeness-video.htm>

Referencias Web

"Pokémon Snap". Fandom. 6 de enero de 1999.

https://pokemon.fandom.com/es/wiki/Pok%C3%A9mon_Snap. Obtenido el 21 de febrero del 2019.

"Análisis de gran turismo". Ludoskopos. 8 de octubre del 2002.

<https://www.ludoskopos.com/analisis/ver/111/gran-turismo-4.php>. Obtenido el 21 de febrero del 2019.

"Cámara fantasma". Fandom. https://gearsofwar.fandom.com/es/wiki/C%C3%A1mara_fantasma.

Obtenido el 21 de febrero del 2019.

"Análisis de mad max". Vandal. 1 de septiembre del 2015.

<https://vandal.elespanol.com/analisis/ps4/mad-max/21343/5#p-73>. Obtenido el 21 de febrero del 2019.

"Modo foto para Batman Arkham Knight". Xataka. 3 de agosto del 2015.

<https://www.xataka.com.mx/videojuegos/ya-se-encuentra-disponible-el-modo-foto-para-batman-arkham-knight>. Obtenido el 21 de febrero del 2019

"10 ejemplos del modo foto de forza horizon 2". Gamereactor. 5 de octubre del 2014.

<https://www.gamereactor.es/10-ejemplos-del-modo-foto-de-forza-horizon-2/>. Obtenido el 22 de febrero del 2019.

"El modo foto de the last of us remastered al detalle". Hobbyconsolas. 26 de julio del 2014.

<https://www.hobbyconsolas.com/noticias/modo-foto-last-us-remastered-detalle-17770>. Obtenido el 22 de febrero del 2019.

"Modo foto de driveclub". Regionplaystation. 28 de enero del 2015. [https://regionps.com/tutorial-](https://regionps.com/tutorial-modo-foto-de-driveclub/)

[modo-foto-de-driveclub/](https://regionps.com/tutorial-modo-foto-de-driveclub/). Obtenido el 22 de febrero del 2019.

"The order: 1886 recibe un potente modo foto". Playstationblog. 13 de abril del 2015.

<https://blog.es.playstation.com/2015/04/13/order-1886-recibe-un-potente-modo-foto-en-su-nueva-actualizacion/>. Obtenido el 22 de febrero del 2019.

"Super smash bros wii u incluirá un modo foto". Alfa beta. 20 de octubre del 2014.

<https://www.alfabetajuega.com/noticia/super-smash-bros-wii-u-incluire-un-modo-foto-n-44243>. Obtenido el 22 de febrero del 2019.

<https://vandal.elespanol.com/noticia/1350691212/horizon-zero-dawn-vuelve-a-conquistar-con-su-modo-foto/>. Obtenido el 26 de febrero del 2019.

"Modo foto de assassin's creed origins". Ubisoft. 29 de marzo del 2018.

<https://support.ubi.com/es-es/Faqs/000031827/Modo-Foto-de-Assassin-s-Creed-Origins-ACO>. Obtenido el 26 de febrero del 2019.

"Modo camara de super mario odyssey". Amino. 14 de noviembre del 2017.

https://aminoapps.com/c/super_mario/page/blog/modo-camara-de-super-mario-odyssey/KWza_33BtMu0kp667zq2wzXabMLeV5xD3rR. Obtenido el 26 de febrero del 2019.

"Descubre todo lo que puedes hacer en el modo foto de shadow of the colossus".

Playstationblogs. 16 de enero del 2018. <https://blog.es.playstation.com/2018/01/16/modo-foto-de-shadow-of-the-colossus/>. Obtenido el 26 de febrero del 2019.

"Así es el espectacular modo foto de hellblade". Meristation. 25 de julio del 2017.

https://as.com/meristation/2017/07/25/noticias/1501013220_167895.html. Obtenido el 26 de febrero del 2019.

"La nueva imagen de breath of the wild muestra el modo cámara". Areajugones. 24 de febrero del

2017. <https://areajugones.sport.es/videojuegos/la-nueva-imagen-de-breath-of-the-wild-muestra-el-modo-camara/>. Obtenido el 26 de febrero del 2019.

"Así funciona el modo foto de la tierra media: sombras de mordor ". Portalic. 28 de junio del 2017. <https://www.europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-asi-funciona-modo-foto-tierra-media-sombras-mordor-20141019142644.html>. Obtenido el 26 de febrero del 2019.

"Descubre cómo acceder al nuevo modo foto de doom". Xombitgames. 28 de junio del 2016. <https://xombitgames.com/2016/07/descubre-como-acceder-al-nuevo-modo-foto-de-doom>. Obtenido 26 de febrero del 2019.

"Tipos de planos cinematográficos, angulos y movimientos de cámara en videosub ". Viajarbuceando. <https://www.viajarbuceando.com/tipos-de-planos-cine-videosub/>. Obtenido el 29 de octubre del 2019.

"God of war (2018)". Fandom. [https://godofwar.fandom.com/es/wiki/God_of_War_\(2018\)](https://godofwar.fandom.com/es/wiki/God_of_War_(2018)). Obtenido 2 de septiembre del 2019.

Referencias fotográficas

fig.1 Obtenida de <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/god-war-ps4-su-director-habla-nueva-camara-103504> el 25 de septiembre del 2019.

fig.2 Obtenida de <https://god-of-war.fandom.com/de/wiki/Atreus> el 25 septiembre del 2019.

fig.3 Obtenida de <https://www.pinterest.com.mx/pin/628815166697386880/> el 25 de septiembre del 2019.

fig.4 Obtenida de https://aminoapps.com/c/theworldofvideogames/page/blog/el-necesita-un-padre-no-un-dios/le1e_vDiQuxZ65Q0mkrv2Gk1BMZbxX2P0 el 25 de septiembre del 2019.

Fig.5 Obtenida de https://aminoapps.com/c/god-of-war-en-espanol/page/blog/god-of-war-juego-vs-mito-jormundgandr-la-serpiente-del-midgard/nKbl_pXcLundPljIWKze1qXmQPwV3G7q67 el 25 de septiembre del 2019

Fig.6 Obtenida de <https://www.gamepro.de/artikel/god-of-war-cory-barlog-wuenscht-sich-ein-sequel-mit-freya-als-hauptfigur,3334105.html> el 25 de septiembre del 2019.

Fig.7 Obtenida de <https://mashable.com/2018/04/23/god-of-war-norse-mythology/> el 25 de septiembre del 2019.

Fig.8 Obtenida de <https://godofwar.fandom.com/es/wiki/Brok> el 25 de septiembre del 2019.

Fig.9 Obtenida de <https://thpix.com/media/381328293448229108> el 25 de septiembre del 2019.

Fig.10 Obtenida de <https://funnyjunk.com/channel/marvel/Languid+tangy+spoonbill/YoITMLb/18> el 25 de septiembre del 2019.

Fig.11 Obtenida de <https://www.pinterest.co.uk/pin/435441857716656266/> el 25 de septiembre del 2019.

Fig. 12 Obtenido de <https://gameplanet.com/replica-god-of-war-axe.html> el 26 de septiembre 2019.

Fig. 13 Obtenido de <https://www.artstation.com/artwork/DaXEA> el 26 de septiembre del 2019.

Fig.14 Obtenido de <http://www.masgamers.com/god-of-war-fecha-lanzamiento-2/escudos> el 26 de septiembre del 2019.

Fig. 15 Obtenido de https://godofwar.fandom.com/es/wiki/Espadas_del_Caos el 26 de septiembre del 2019.