

El equipo del subproyecto 1 aporta al proyecto coordinado la experiencia en el diseño y comercialización de juegos. Este bagaje se compone de cuatro videojuegos diseñados para diferentes plataformas (PC, Android y macOS) de los que tres han sido comercializados en los mercados europeo, chino, latinoamericano y africano. De estos videojuegos, uno de ellos puede considerarse un *Serious Game*, es decir, un juego cuyo objetivo principal no es el entretenimiento del jugador sino la adquisición de conocimientos y aprendizaje sobre una determinada materia. Desde un punto de vista académico, es el género que más interés reviste para nosotros.

En virtud de este hecho, y en aplicación de los dos objetivos y líneas anteriores, el proyecto propone la creación y diseño de dos experiencias ludonarrativas pertenecientes al género de los *Serious Game*. Con el objetivo de concretar ambas experiencias, se presentan a continuación dos *Game Concepts* y un *gameplay* que tratan de describir ambas propuestas. Aunque el material presentado se ha elaborado expresamente para esta convocatoria, ya hemos contactado con diferentes instituciones interesadas en apoyar su desarrollo. Como en el caso del objetivo anterior, ya hemos indicado que no se solicita la financiación del desarrollo de ambos proyectos sino tan solo el apoyo institucional para su puesta en práctica como posibilidades de transferencia de la investigación.

Los dos proyectos propuestos son *Rihla* y *Non omnis moriar*. El primer título está centrado en crear una visión rigurosa, seria y crítica sobre el Islam a través de ocho siglos, comenzando por un episodio centrado en Al Andalus y finalizando en otro que narra la actual situación de Siria. Por su parte, el segundo título es un acercamiento a la figura del historiador y filólogo don Ramón Menéndez Pidal, nombre ilustre de la cultura española del que recientemente se ha celebrado el llamado bienio pidalino (2018-2019), conmemoración de las efemérides de su nacimiento y fallecimiento (1869-1968).

Rihla: transmedialidad desde la literatura al videojuego.

La palabra *Rihla* significa viaje por etapas. Es un género literario árabe que consiste en hacer un viaje y posteriormente escribir una crónica del mismo. La definición nos pareció muy acorde con la experiencia videolúdica, donde el jugador hace un viaje por ocho siglos de historia que se va escribiendo y actualizando mientras juega. Partiendo de la estructura narrativa de *La conferencia de los pájaros* (Farid Al Din-Attar, siglo XII), el videojuego propone un recorrido simbólico por las etapas de este poema sufí pero localizándolas en diferentes escenarios de la historia del Islam, tratando de este modo de mostrar la evolución de esta cultura desde la luz del Al Andalus a su

oscuridad actual representada por la guerra y la barbarie en Siria¹. [Aquí puede verse la primera prueba de escenarios](#), donde se ha recreado la desaparecida biblioteca de Madinat al Zahra destruida en el año 979 por Almanzor y el [Game Concept](#) del proyecto.

Non omnis moriar: gamificar la tradición filológica e histórico-literaria hispánica.

Non omnis moriar es un biogame sobre Ramón Menéndez Pidal. Nuestra ludoficción comienza el 14 de noviembre de 1968 en la Sierra de Guadarrama. Acompañamos a don Ramón en su último viaje por las tierras de Castilla, donde nos aguardan sorprendentes aventuras. Aunque Ramón Menéndez Pidal no fue estrictamente un autor literario, sus temáticas predilectas como investigador, así como su preocupación por el devenir de España, lo convierten en miembro de pleno derecho de la Generación del 98. *Non omnis moriar* es un viaje a través de algunas de las constantes de su vida y de su obra: su infancia rodeado de libros, su esposa, María Goyri, Castilla, el romancero, El Cid, El Quijote, los orígenes del español, etc. Nuestro *biogame* quiere ser un acercamiento riguroso a su trabajo y a su periplo vital. Aquí puede verse el Game Concept del proyecto.

¹ Del mismo modo que el diseño del juego se acometerá desde el respeto a la accesibilidad de su contenido para cualquier tipología de jugador, también se velará por esta inclusión desde una perspectiva de género, teniendo presentes los objetivos de la UE que garantizan la igualdad de oportunidades y de trato entre las diferentes sexualidades.