

804241 - DISVJ2 - Diseño de Videojuegos II

Unidad responsable: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Curso: 2018
Titulación: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Unidad docente Obligatoria)
GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Unidad docente Obligatoria)
Créditos ECTS: 6 Idiomas docencia: Catalán, Castellano, Inglés

Profesorado

Responsable: Pons López, Juan Jose
Otros: Castaño Estrella, Daniel
Loepfe, Lasse

Capacidades previas

Trabajo en equipo y planificación.
Capacidades creativas y comunicativas.

Requisitos

Cultura de los juegos y videojuegos, industria de los videojuegos.

Competencias de la titulación a las cuales contribuye la asignatura

Específicas:

- CEVJ 3. Aplicar las metodologías de diseño de interfaces gráficas de una aplicación interactiva siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad y teniendo en cuenta las diferentes plataformas a las que puede ir dirigida.
- CEVJ 4. Identificar y emplear mecánicas y dinámicas de juego en entornos no lúdicos con la finalidad de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo y la fidelidad en sectores muy diversos como la educación, el marketing, la empresa y la salud o el deporte.
- CEVJ 1. Diseñar las mecánicas, las reglas, la estructura, el guión y el concepto artístico de un videojuego, maximizando la inmersión y los criterios de jugabilidad y balanceo para ofrecer la mejor experiencia de usuario posible.

Transversales:

- 04 COE N3. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 3: Comunicarse de manera clara y eficiente en presentaciones orales y escritas adaptadas al tipo de público y a los objetivos de la comunicación utilizando las estrategias y los medios adecuados.
- 05 TEQ N3. TRABAJO EN EQUIPO - Nivel 3: Dirigir y dinamizar grupos de trabajo, resolviendo posibles conflictos, valorando el trabajo hecho con las otras personas y evaluando la efectividad del equipo así como la presentación de los resultados generados.
- 03 TLG. TERCERA LENGUA: Conocer una tercera lengua, que será preferentemente inglés, con un nivel adecuado de forma oral y por escrito y en consonancia con las necesidades que tendrán las tituladas y los titulados en cada enseñanza.
- 06 URI N3. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 3: Planificar y utilizar la información necesaria para un trabajo académico (por ejemplo, para el trabajo de fin de grado) a partir de una reflexión crítica sobre los recursos de información utilizados.
- 07 AAT N3. APRENDIZAJE AUTÓNOMO - Nivel 3: Aplicar los conocimientos alcanzados en la realización de una tarea en función de la pertinencia y la importancia, decidiendo la manera de llevarla a cabo y el tiempo que es necesario dedicarle y seleccionando las fuentes de información más adecuadas.

804241 - DISVJ2 - Diseño de Videojuegos II

Metodologías docentes

Las sesiones de clase se dividen en dos franjas de actividad:

1. Parte descriptiva, en la que el profesor explica nuevos contenidos, describe materiales de trabajo, y resuelve dudas de los estudiantes.
2. Parte participativa, en la que los estudiantes trabajan, explican y comentan los ejercicios propuestos.

Objetivos de aprendizaje de la asignatura

- Mostrar capacidad para crear un mundo que sirva de escenario como trasfondo de una propiedad intelectual.
- Creación de un reglamento que sirva de soporte para una propiedad intelectual.

Mostrar conocimientos de los estándares y las normativas relacionadas con las aplicaciones y los sistemas informáticos, la usabilidad, la accesibilidad, la jugabilidad y el método de diseño centrado en el usuario jugador.

Mostrar comprensión del concepto ?Diseño de videojuegos? y otros conceptos básicos implicados y ser capaz de diseñar videojuegos utilizando los documentos y otros recursos tecnológicos.

Mostrar comprensión del concepto ?factor humano?, de los mecanismos y procesos psicológicos implicados y ser capaz de aplicar este conocimiento en el proceso de toma de decisiones en el diseño de videojuegos.

Mostrar comprensión y dominio del ?Método de diseño centrado en el usuario? y de los procedimientos, técnicas y tecnologías implicadas y ser capaz de aplicar esto en el proceso de diseño y desarrollo de videojuegos.

Mostrar comprensión y aceptación del compromiso social de las pautas y las guías, especialmente las relacionadas con la accesibilidad, y capacidad para aplicar esto adecuadamente a cada tipo de aplicación interactiva o videojuego en el proceso de creación de esta.

Mostrar comprensión de los elementos de la narración interactiva en videojuegos y capacidad en la aplicación de estos métodos y técnicas en el desarrollo de videojuegos.

Mostrar conocimientos de las relaciones entre ?cultura?, ?sociedad? y ?videojuegos?. De las relaciones entre las tipologías y características de los videojuegos con las características culturales y sociales de la sociedad en la que se producen y juegan. Ser capaz de aplicar estos conocimientos en el análisis de videojuegos.

Utilizar estrategias para preparar y realizar las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.

Comunicarse de manera clara y eficiente en presentaciones orales y escritas adaptadas al tipo de público y a los objetivos de la comunicación, utilizando las estrategias y los medios adecuados.

Contribuir a consolidar el equipo planificando objetivos, trabajando con eficacia y favoreciendo la comunicación, la distribución de tareas y la cohesión.

Realizar las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que se requiere para completar cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas.

Aplicar los conocimientos alcanzados en la realización de una tarea en función de la pertinencia y la importancia,

804241 - DISVJ2 - Diseño de Videojuegos II

decidiendo la manera de realizarla y el tiempo que es necesario dedicarle y seleccionar las fuentes de información más adecuadas.

Mostrar comprensión lectora suficiente en la lectura de documentos escritos en inglés, vinculados a la materia, como por ejemplo apuntes, artículos científicos, artículos de divulgación, webs, etc.

Horas totales de dedicación del estudiantado

Dedicación total: 150h	Horas grupo grande:	18h	12.00%
	Horas grupo mediano:	30h	20.00%
	Horas grupo pequeño:	0h	0.00%
	Horas actividades dirigidas:	12h	8.00%
	Horas aprendizaje autónomo:	90h	60.00%

804241 - DISVJ2 - Diseño de Videojuegos II

Contenidos

Bloque 1	Dedicación: 0h Grupo mediano/Prácticas: 0h
Descripción: -	

Introducción a los juegos de rol - temáticas	Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 4h Aprendizaje autónomo: 6h
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Juegos de rol: temáticas 2. Formar equipo de proyecto (coordinación, marketing, arte y maquetación, desarrollo y contenidos) 3. Referencias y adaptaciones 4. Creación de pilares <p>Actividades vinculadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jugar a rol (partida de introducción) Determinar los diferentes roles del equipo Investigar sugerencias del editor; hacer informes de las diferentes propuestas Seleccionar el proyecto a desarrollar <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Descubrir el juego de rol y las diferentes temáticas Crear el equipo de trabajo para desarrollar el encargo Buscar documentación y referencias Presentar propuestas Establecer el proyecto del curso 	

804241 - DISVJ2 - Diseño de Videojuegos II

<p>Biblia del mundo (worldbuilding)</p>	<p>Dedicación: 7h 30m Grupo grande/Teoría: 3h Aprendizaje autónomo: 4h 30m</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bases del mundo 2. Economía, cartografía, cronología 3. Ciencia/Magia, historia/eventos, estados/ciudades <p>Actividades vinculadas:</p> <p>Establecer las diferentes razas, culturas, sociedades, moneda, población. Generar un mapa del mundo con las diferentes zonas y regiones. Determinar magia o niveles de tecnología de cada sociedad. Elaborar una cronología histórica con acontecimientos relevantes que sirvan de base para la creación de aventuras.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Desarrollar el mundo del juego y sus bases (economía, geografía, religión, historia, etc.) Generar el trasfondo del mundo en el que se ambientarán las partidas Crear y documentar las diferentes partes de dicho mundo</p>	
<p>Reglas y sistema de juego (genérico y combate)</p>	<p>Dedicación: 7h 30m Grupo grande/Teoría: 3h Aprendizaje autónomo: 4h 30m</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reglamento del juego: reglas específicas y genéricas 2. Mecanismos para generar simulaciones 3. Confección de tablas y creación de contenidos <p>Actividades vinculadas:</p> <p>Establecer los mecanismos del sistema de reglas general Diseñar el sistema de combate (individual y para batallas) Generar listado y tablas de material necesario para dicho sistema(equipo, armas, protección?)</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Concretar un sistema de reglas para el funcionamiento general del juego y para los chequeos de acciones genéricas Desarrollar un sistema de combate individual y para batallas Aportar documentación complementaria para el reglamento de juego (material, armamento, protecciones, equipo diverso)</p>	

804241 - DISVJ2 - Diseño de Videojuegos II

<p>Creación de personajes</p>	<p>Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 4h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tipos de personaje: héroes y antagonistas, monstruos 2. Sistema de creación de personajes 3. Características, atributos y habilidades 4. Proceso de creación de PJs y PNJs <p>Actividades vinculadas:</p> <p>Presentar arquetipos de personaje para el juego: héroes, malvados y monstruos Establecer un proceso para la creación de personajes para jugadores Diseñar la hoja de personaje con los diferentes apartados y opciones</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Desarrollo de personajes Creación de sistema de reglas para la creación de personajes Diseño de hoja de personaje</p>	
<p>Diseño y construcción de aventuras</p>	<p>Dedicación: 7h 30m Actividades dirigidas: 3h Aprendizaje autónomo: 4h 30m</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Creación de tramas para aventuras de juego 2. Proceso de creación de aventuras 3. Elaboración de campañas <p>Actividades vinculadas:</p> <p>Crear el módulo introductorio del juego Desarrollar todos los elementos de la partida para que pueda ser editada y jugada Elaborar contenidos, fichas, pistas, etc.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Diseñar y desarrollar una partida introductoria (tutorial) Elaborar propuestas de aventuras y sugerencias para campañas</p>	

804241 - DISVJ2 - Diseño de Videojuegos II

<p>Playtesting y edición</p>	<p>Dedicación: 10h Actividades dirigidas: 4h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción: 1. Playtesting e implementación de mejoras 2. Anexos o material adicional 3. Maquetación final, revisión y corrección 4. Post-producción</p> <p>Actividades vinculadas: Playtesting de la partida introductoria (interno, con miembros del otro grupo y con personas ajenas al curso) Desarrollo y mejoras en base al playtesting, sugerencias para campañas Editar el juego final y publicarlo</p> <p>Objetivos específicos: Playtesting de la partida introductoria, implementar cambios y mejoras Análisis del playtesting e implementación de sugerencias Edición del producto final y publicación</p>	
<p>Bloque 2</p>	<p>Dedicación: 0h Grupo mediano/Prácticas: 0h</p>
<p>Descripción: contenido castellano</p>	
<p>Presentación y diseño en entorno laboral</p>	<p>Dedicación: 5h Grupo mediano/Prácticas: 2h Actividades dirigidas: 0h 30m Aprendizaje autónomo: 2h 30m</p>
<p>Descripción: Presentación de la estructura de cada clase (duración de los bloques, debates, ejercicio, teoría, enfoque, tareas y evaluación). También se introduce la aproximación que se hará servir para analizar los videojuegos que se usará a lo largo de la asignatura. Se pondrá especial éngasi en el análisis y la creación de normas que ordenen cada juego, los objetos que participen, sus atributos y el contexto en el que se dan.</p> <p>Actividades vinculadas: Analizar el concepto de ?magic circle? y ideas cercanas al concepto de ?engagement?.</p> <p>Objetivos específicos: Proponer un campo para el estudio de videojuegos en el que se ponga en énfasi el objetivo del bloque.</p>	

804241 - DISVJ2 - Diseño de Videojuegos II

<p>Metodologías y Trabajo en Producción - Scrum, Agile y Cerny Method</p>	<p>Dedicación: 5h Grupo mediano/Prácticas: 2h Actividades dirigidas: 0h 30m Aprendizaje autónomo: 2h 30m</p>
<p>Descripción: Presentación de las diversas metodologías usadas en empresas dentro de la industria de los videojuegos. Introducción a metodologías ágiles, scrum y roles relacionados. Función, ventajas y contratiempos que surgen en el uso de estas metodologías. Ejemplos de situaciones en empresa y posibles soluciones. Aprendizaje de buenas prácticas.</p> <p>Actividades vinculadas: Trabajo en equipo, trabajo bajo presión y control de la motivación.</p> <p>Objetivos específicos: Enseñar los principales modelos de trabajo en empresas del sector.</p>	
<p>Herramientas I - Game Vision: Público y Comunicación en equipo</p>	<p>Dedicación: 5h Grupo mediano/Prácticas: 2h Actividades dirigidas: 0h 30m Aprendizaje autónomo: 2h 30m</p>
<p>Descripción: Introducción a la primera de las dos herramientas de documentación en el día a día de un equipo de producción: el Game Vision o Treatment. Usos de estos tipos de documentación, nivel de abstracción i público potencial, tan interno como externo del documento. Metodología a seguir para su creación, herramientas de utilidad y comunicación con el resto del equipo.</p> <p>Actividades vinculadas: Comunicación en un proyecto interactivo. Priorización de tareas y de elementos de un proyecto.</p> <p>Objetivos específicos: Mostrar como crear y gestionar el uso de la documentación de alto nivel.</p>	

804241 - DISVJ2 - Diseño de Videojuegos II

<p>Herramientas II - Diseño iterativo: el GDD en entornos ágiles</p>	<p>Dedicación: 5h Grupo mediano/Prácticas: 2h Actividades dirigidas: 0h 30m Aprendizaje autónomo: 2h 30m</p>
<p>Descripción: Mostrar ejemplos de documentación pública de proyectos comerciales. Comparativa de las expectativas en el año de publicación y proyectos actuales en el mercado (AAA y indie). Presentar metodología de trabajo en equipo: actualización y desarrollo por bloques de sistemas. Proceso colaborativo y actitud de equipo en una producción. Sistemas para facilitar el acceso a la información y evitar confusión en un proyecto.</p> <p>Actividades vinculadas: Promover la separación entre la persona y el proyecto. Valoración temporal de corta duración del contenido creado en entornos ágiles.</p> <p>Objetivos específicos: Introducción a la actualización constante de la documentación. Proceso científico: testeo de constante de teorías.</p>	
<p>De High a Low Concepts I - Tools: Reglas, Atributos, Dinámicas y Representación</p>	<p>Dedicación: 5h Grupo mediano/Prácticas: 2h Actividades dirigidas: 0h 30m Aprendizaje autónomo: 2h 30m</p>
<p>Descripción: Introducción a los elementos básicos que se piden al definir los apartados que conforman un proyecto de videojuegos. Metodologías a seguir y primeros pasos. Estilo de la documentación e información básica para los diferentes roles que visitarán la documentación. Aplicación dentro del programario y las herramientas necesarias para el testeo. Previsión de las herramientas. Favorecer y desmitificar los errores. Promover el errar mucho y rápido en etapas primeras del proceso de creación de un videojuego.</p> <p>Actividades vinculadas: Promover la organización de herramientas propias de cada alumno. Facilitar la comunicación con otros miembros de diversos backgrounds.</p> <p>Objetivos específicos: Promover que el alumnado prevea gran parte de lo que todo el equipo va a necesitar. Autogestión. Dotar de herramientas de comunicación que todo un equipo de producción pueda entender.</p>	

804241 - DISVJ2 - Diseño de Videojuegos II

<p>De High a Low Concepts II - Game Loops, Core Gameplay y Testeo</p>	<p>Dedicación: 5h Grupo mediano/Prácticas: 2h Actividades dirigidas: 0h 30m Aprendizaje autónomo: 2h 30m</p>
<p>Descripción: Reintroducir el concepto de Game Loops en los alumnos. Centrar la atención en los tres valores básicos para un futuro balanceo. Bucles de 3??, 30? i 3?. Identificar el Core Gameplay del juego y promover el testeo de los elementos que lo forman y envuelven por bloques. Aislar variables para llegar a conclusiones sólidas. Aplicación dentro del programario y las herramientas necesarias para el testeo. Previsión de las herramientas.</p> <p>Actividades vinculadas: Promover la curiosidad y la experimentación dentro de los ámbitos preexistentes y en próximos proyectos.</p> <p>Objetivos específicos: Introducción al testeo directo. Promover la intuición como base para valorar la diversión. Promover el método directo de testeo y valoración sobre los hechos y focus groups.</p>	
<p>Game Progression I - Sistemas Integrados: Micro y Macro.</p>	<p>Dedicación: 5h Grupo mediano/Prácticas: 2h Actividades dirigidas: 0h 30m Aprendizaje autónomo: 2h 30m</p>
<p>Descripción: Reintroducción del concepto de sistemas. Presentación de su uso en entorno laboral. Elaboración de documentación acorde a su uso y entendimiento de los diversos públicos: clientes y departamentos. Interacción entre los sistemas dedicados a la gestión de los elementos de jugador, de mundo y de producto. Herramientas para la creación y control.</p> <p>Actividades vinculadas: Visión analítica de los elementos que controlan la experiencia de un jugador. Sensación de progresión. Engagement i challenge.</p> <p>Objetivos específicos: Presentar qué sistemas controla, se integran y recompensan la experiencia del Core Gameplay. Preparar el camino para el balanceo de la progresión de un juego.</p>	

804241 - DISVJ2 - Diseño de Videojuegos II

<p>Game Progression II - Granularidad y Capas de Sistemas.</p>	<p>Dedicación: 5h Grupo mediano/Prácticas: 2h Actividades dirigidas: 0h 30m Aprendizaje autónomo: 2h 30m</p>
<p>Descripción: Introducción al peso específico de cada uno de los sistemas de un videojuego. representación de todas las conexiones (pingbacks) de todos los sistemas que componen la experiencia básica de un proyecto. Introducción a la relación entre el coste de producción y la huella del sistema en el juego y en futuros proyectos. Introducción a la metodología de juegos como capas superpuestas de sistemas. Círculo cerrado entre sistemas. Retroalimentación y Escaping Funnel. Transparencia de los pingbacks. Introducción a la Sismic, Spatia & Schedule Agency a través del ejemplo de Doom.</p> <p>Actividades vinculadas: Pensamiento Lateral y Paralelo. Concepción de conceptos que resuelven múltiples problemas con sólo una acción.</p> <p>Objetivos específicos: Enseñar cómo los sistemas se retroalimentan. Formaciones arquetípicas. Transparencia y usabilidad: simple interaction & complex systems.</p>	
<p>Game Progression III - Métricas, Balanceo y Testeo</p>	<p>Dedicación: 5h Grupo mediano/Prácticas: 2h Actividades dirigidas: 0h 30m Aprendizaje autónomo: 2h 30m</p>
<p>Descripción: Coordinar los elementos de la progresión con los elementos a revisar. Inclusión de atributos de debug y de revisión de métricas dentro del producto. Presentación de los principales elementos a revisar según los tipos de productos: focus en videojuegos móviles. Relación entre Herramientas y métricas (aplicación en desarrollo). Interacción entre métricas y balanceo en desarrollo. Mantenimiento de productos y testing. Aplicación del feedback y documentación de conclusiones.</p> <p>Objetivos específicos: Promover una visión analítica de los proyectos y del feedback recibido, tanto en focus groups como en fase de mantenimiento. Proporcionar herramientas para que el alumnado pueda estudiar los puntos conflictivos de su proyecto.</p>	

804241 - DISVJ2 - Diseño de Videojuegos II

<p>Pacing I - Flow, Aprendizaje y Dificultad. Documentación y procedimientos</p>	<p>Dedicación: 5h Grupo mediano/Prácticas: 2h Actividades dirigidas: 0h 30m Aprendizaje autónomo: 2h 30m</p>
<p>Descripción: Presentación de los principios generales para estructurar un producto y mantener el interés a lo largo de su duración. Introducción a las técnicas usadas para controlar la dificultad y la sensación de control del jugador a lo largo de la experiencia que presenta el producto. Presentación de los métodos de control y diseño más utilizados en entornos laborales para controlar la cohesión entre la historia presentada y los conflictos mostrados en los niveles del juego. Inclusión de los mismos principios a escala de nivel y a escala de producto.</p> <p>Objetivos específicos: Presentación de los principios básicos para crear engagement al jugador mediante el ritmo de un nivel o un juego.</p>	
<p>Pacing II - Narrativa, Historia y Atmósfera</p>	<p>Dedicación: 5h Grupo mediano/Prácticas: 2h Actividades dirigidas: 0h 30m Aprendizaje autónomo: 2h 30m</p>
<p>Descripción: Introducció a la narrativa en productes audiovisuals interactius. Tècniques cinemàtiques. Descriptors i elements narratius: arquitectura, HUD, lore i objectius. Creació d'atmosfera i tema. Tècniques i estructures narratives arquetípiques. Narrativa emergent. Suport en sistemes i artefactes residuals dels jugadors.</p> <p>Objetivos específicos: Conocimiento de las técnicas narrativas básicas y actuales. Presentación de las técnicas narrativas únicas de los videojuegos. Visión crítica para su aplicación con intención y cohesión general del producto.</p>	

804241 - DISVJ2 - Diseño de Videojuegos II

Sistema de calificación

El total de la nota de la asignatura funcionará de la siguiente forma:

100% = 30% Examen final + 30% Bloque 1 + 30% Bloque 2 + 10% Participación

Bloque 1:

Evaluación continuada con un único proyecto sobre un juego de rol.

Bloque 2:

Exámen parcial con un peso del 15%.

Evaluación continuada sobre los ejercicios planteados en clase y con tareas autónomas con un peso del 15%. Estas estarán repartidas en 5 bloques con un peso del 3%, representadas por los 5 temas de las clases de teoría.

La evaluación de la participación del alumno en las actividades gformativas de la materia y la actitud del aprendizaje se evaluará mediante un seguimiento de sus intervenciones.

Esta evaluación corresponde a un 10% de la nota final.

Normas de realización de las actividades

Una parte de los ejercicios se puede realizar durante las clases con el profesor de la asignatura.

Los estudiantes también deberán dedicar tiempo de trabajo autónomo (fuera de horario) para realizar tareas encomendadas en las sesiones.

Los ejercicios, una vez finalizados, deberán entregarse en el Campus Virtual en la entrega y en la fecha correspondiente, sólo se tendrán en cuenta para evaluación esos que hayan sido entregados antes de las 24h de la fecha límite.

La evaluación de los ejercicios no sólo implica la resolución del mismo. El principal interés es evaluar como el estudiante defensa los resultados y la realización del documento entregado.

Cualquier incidencia que no permita resolver el ejercicio en el tiempo indicado deberá ser comunicada previamente al profesor.

Posteriormente a esta comunicación y en función de las causas que motiven la no presentación del ejercicio, si están justificadas, se buscaran alternativas para completar la evaluación. También se consideraran justificadas las causas de la no-presentación de los ejercicios comunicadas por la gestión de los estudios.

Los documentos deben ser completados, siguiendo las instrucciones, especialmente respecto a los nombres de los archivos. La correcta gestión de la documentación aportada es un aspecto de las competencias a adquirir y parte de la evaluación.

Bibliografía

Básica:

Silverstein, J.; Sholes, K. The Kobold guide to worldbuilding. Kirkland, WA: Kobol Press, 2012. ISBN 9781936781119.

Qué es el juego de rol. Barcelona: Troll, 1987.