



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE CATALUNYA**  
**BARCELONATECH**

Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia

# **Proceso artístico y perfeccionamiento de la narrativa en un videojuego**

**Marc Negra Panadès**

**Grado en Multimedia**

**Director: Elías Borrás Borrell**

**Plan 2009**

**14 de Junio de 2017**

## Resumen

Este documento trata sobre la creación de una historia para una aventura gráfica episódica ramificada compuesta por la creación de personajes, escenarios y un guión literario del primer capítulo. También se ha creado el arte conceptual del primer capítulo del videojuego.

### Palabras clave:

Videojuego, narrativa, guión, arte, personajes, escenarios.

## Índice

1. Introducción.....	4
1.1. Objetivos.....	4
1.1.1. Objetivo general.....	4
1.1.2. Objetivo Específico.....	4
1.2. Motivación.....	5
2. Contexto.....	5
2.1. Aventuras graficas.....	5
2.1.1. Problemas de las aventuras gráficas.....	8
2.2. Región Valona de Bélgica.....	9
2.3. Tipos de personalidad. Dieciséis factores de personalidad.....	11
2.4. Tarot.....	12
2.5. Tipos de personajes.....	13
2.6. Los personajes y el sexo.....	14
2.7. Decisiones. Más allá del bien y del mal.....	15
3. Estado del arte .....	17
3.1. Aventuras gráficas episódicas en el mercado.....	17
3.2. Tobii.....	19
4. Planificación.....	20
4.1. Calendario.....	20
4.2. Presupuesto.....	21
4.3. Metodología de trabajo.....	23
4.4. Contingencias.....	25
4.5. Marketing personal.....	26
5. Pre-producción .....	28
5.1. Storyline .....	28
5.2. Idea.....	28
5.3. Referentes para la idea.....	28
5.4. Localización.....	29
5.5. Referentes para la localización.....	30
5.6. Personajes.....	31
5.7. Referentes para los personajes.....	32
5.8. Estética.....	38
5.9. Referentes para la estética.....	39
6. Producción .....	
6.1. Guión literario.....	40
6.2. Arte Conceptual Personajes.....	42
6.3. Arte Conceptual Escenarios.....	60
7. Conclusiones.....	66
8. Agradecimientos.....	67
9. Bibliografía.....	68

## **1. Introducció**

El proyecto consiste en la creaci3n del arte conceptual de un videojuego y de los elementos narrativos de una aventura gráfica epis3dica. Se dividi3 en la parte t3cnica, en la cual se encuentra la programaci3n, y en la parte artístca. Este proyecto se centra en la parte artístca.

En la narrativa se incluye la investigaci3n y posterior creaci3n de una historia, m3ltiples personajes, escenarios y un gui3n literario.

Dentro del apartado artístco se encuentra el arte conceptual, lo que da una cara al videojuego definiendo el estilo y est3tica.

Juntando los dos proyectos daría como resultado el juego, el cual le faltaría la parte de modelaje de los elementos descritos en el arte conceptual y su posterior texturizaci3n y rigging para su implementaci3n en el motor gráfico.

### **1.1. Objetivos**

#### **1.1.1. Objetivo general**

Conseguir crear un capítulo de la historia que consiga situar al jugador y que resulte interesante y entretenido.

#### **1.1.2. Objetivos Específicos**

Realizar la parte artístca y narrativa de un videojuego. Crear documentos necesarios para la historia (arte conceptual, gui3n, fichas de personajes, etc).

La creaci3n del arte conceptual para dar una representaci3n gráfica de lo descrito en el gui3n.

## 1.2. Motivación

Un día de verano de 2016, mirando portales web sobre videojuegos apareció un artículo en el cual el Jonathan Blow, creador del videojuego *Braid*, comentaba que en el mercado actual de los videojuegos la gran mayoría de las historias eran horribles comparadas con buenas películas o novelas<sup>1</sup>. El problema de los argumentos en los videojuegos desde su punto de vista es que son demasiado simplistas.

Como aficionado a los libros, películas, series televisivas y videojuegos, indagué en el tema.

La mayoría de videojuegos se centran en la acción, sin darle importancia al telón de fondo compuesto por la historia, como podrían ser los videojuegos para dispositivos móviles. Y en el caso de los que tienen un argumento que contar, tienen personajes planos que no evolucionan, los cuales servirían en un videojuego que se centra en la monetización, pero no en uno centrado en narrar una historia.

Pensando en videojuegos que consiguieron dejar huella en mi memoria aparecieron las aventuras gráficas. En este género se reúnen historias y personajes interesantes a nivel narrativo, siendo bastante parecidos a una serie de televisión.

A partir del problema actual de la cantidad de videojuegos con relatos y personajes pobres, se decidió crear una aventura gráfica episódica, para así poder crear un capítulo del juego teniendo como base series de televisión y videojuegos con una buena narrativa.

## 2. Contexto

### 2.1. Aventuras gráficas

Las aventuras gráficas a diferencia de los demás videojuegos no tienen acción o está muy limitada. Pero aunque no exista demasiada acción hay conflictos que son solucionados de maneras muy distintas sin requerir mucha jugabilidad.

Los elementos con más peso en este género son los rompecabezas, recolectar ítems, la historia, los diálogos y la ramificación que crea el jugador mediante sus decisiones en caso de que la haya.

En sus inicios, los años 70, los gráficos no existían, era todo texto. No fue hasta los años 80 que se incluían los gráficos, pero tenían muy poco peso. La situación era descrita mediante texto y el jugador debía introducir la siguiente acción a realizar para avanzar. En los años 80, debido a la llegada de los ordenadores personales de 8 bits aparecieron este tipo de juegos. *Mystery House* (1980) de Sierra Online fue el primero en incluir gráficos en este género.



Figura 2.1. *Mystery House*, de Sierra Online

La inclusión de gráficos crearía los denominados *Point-and-click*, en los cuales el jugador interactuaba mediante un ratón en una escena. Algunos de los más conocidos son *Maniac Mansion* y su secuela o la saga *Monkey Island*. Posteriormente se incorporaría el 3D, dando como resultado juegos como *Myst* y *Grim Fandango*.

Las aventuras *Point-and-click*, introducían la recolección de ítems para su posterior uso para la resolución de rompecabezas y expandían las interacciones posibles a realizar.



Figura 2.2. *Maniac Mansion II: The Day of the Tentacle*, de Lucas Arts

Después de *Myst*, durante los principios del siglo XXI, hubo muy poca originalidad en este género, y se repetía el mismo tipo de historias de misterio. Además, se añadió la llegada de juegos de acción debido a la aparición de nuevas tecnologías que permitían crear videojuegos con más jugabilidad, lo que hizo que su popularidad decayera aun más.

En Estados Unidos la creación de estos juegos casi desapareció, mientras que en Europa aun salían al mercado nuevas aventuras graficas que gozaron de popularidad, como *Syberia* y *The Longest Journey*.

Alrededor del 2005, tras la aparición de dispositivos táctiles, como Nintendo DS, tabletas y smartphones, el género consiguió revitalizarse y reinventarse durante los años venideros. Japón tendría un papel importante revitalizando el género, creando sagas como *Professor Layton* y *Ace Attorney*.

Actualmente, aparecen juegos con más jugabilidad respecto sus antecesores *Point-and-click* *Heavy Rain*, *Beyond: Two Souls* y *Until Dawn* ofrecían una experiencia similar a la que podrían experimentar al ver una película. Gran parte de su éxito se debe a sus gráficos.

También se ha popularizado el formato episódico dentro de este género con videojuegos como *The Walking Dead*, *Wolf Among Us* y *Life is Strange*. El primer juego en formato episódico fue *Temple of Apshai* en 1979.

Las aventuras gráficas episódicas a diferencia de los videojuegos dentro del mismo género, son más cortos y se publica la historia seccionada en capítulos que salen al mercado periódicamente.



Figura 2.3. Una decisión clave en *Until Dawn*, la cual ramifica la historia.

Durante estos últimos años, la aparición de decisiones peliagudas y ramificaciones en los videojuegos está muy presente en las aventuras gráficas, creando una historia distinta en cada partida que se adapta a cada jugador según como ellos tejan la trama mediante acciones y decisiones.

### 2.1.1. Problemas a los que se enfrentan las aventuras gráficas

A pesar del resurgimiento del género, sigue sin ser extremadamente popular y debe a enfrentarse a otros videojuegos como los *shooters*, cuyo contenido está cargado con mucha más acción y jugabilidad, ambos aspectos muy apreciados en la mayoría de jugadores. Se ve reflejado en la cantidad de videojuegos similares a *Call of Duty*, *League of Legends* o *Fifa*. Además, la gran mayoría de estos juegos ofrecen la opción multijugador, la cual sirve para reunir a grupos de gente permitiendo socializar y tener una experiencia más grata al jugar.

Para los *targets* de las aventuras gráficas optan por experiencias más relajadas en las cuales la narrativa es el eje del videojuego. Esto no excluye a los aficionados a este tipo de género que se encuentren con elementos que los hagan rechazar una aventura gráfica, y en un mercado con pocos títulos en esta categoría hace que se copien los patrones de aquellos que han tenido éxito anteriormente disfrazando el juego con otra historia distinta.

Elementos siempre presentes en las aventuras gráficas pero que pueden generar la pérdida de jugadores si no se desarrollan correctamente son los rompecabezas. Si no pueden resolverse con la lógica o requieren mucha atención del jugador en todo lo que ha sucedido hasta el momento para ser capaz de resolverlos, puede llevar a los usuarios a la frustración, ya que no sabrán completarlos y dependiendo en qué situación aparezca uno, puede romper el ritmo narrativo de la historia.

Uno de los pilares de las aventuras gráficas como es la exploración de los entornos puede resultar una arma de doble filo si se espera que el jugador resuelva por el mismo todo lo que debe hacer y no se define bien el objetivo que debe alcanzar o como puede conseguirlo ya que crea frustración.

Normalmente las aventuras gráficas no tienen mucha acción pero eso no implica que en la historia no deba suceder nada. Este hecho consigue que el jugador sienta que está perdiendo el tiempo ya que no sucede nada.

Con un efecto aún más devastador que una historia plana son las decisiones del jugador que no se tienen en cuenta y no se ven reflejadas durante los transcurso del juego. Un gran ejemplo de esto serían *Bioshock Infinite* y *Life Is Strange*.

En *Bioshock Infinite* ofrecen decisiones, pero ninguna de estas modifica el desarrollo de la historia más allá de lo obtención de ítems o una cinemática para cada opción y su final siempre será el mismo. La mayor diferencia respecto *Life Is Strange* es que es un juego de acción y los jugadores de este juego no necesariamente buscan ramificaciones y variaciones en la narración.

A pesar de que *Life Is Strange* ha sido alabado por su historia y personaje, su final es considerado uno de los peores dentro de las aventuras gráficas. El motivo reside en el hecho de que tras estar tomando decisiones a lo largo de cinco capítulos que tiene de duración el juego, el final se basa en una opción binaria sin tener en cuenta lo que ha hecho el jugador hasta entonces.



Figura 2.4. Decisión final de *Life Is Strange*



## 2.2 Región Valona de Bélgica

La historia del juego desarrollado en el proyecto, se sitúa en la región valona de Bélgica, para ello se investigó el país y su región francófona.

Bélgica es un país con una población aproximada de once millones de habitantes (estimación de 2016). Su capital es Bruselas.

Bélgica tiene distintas zonas con sus propias costumbres, leyes y lenguas. La región valona se encuentra compartiendo territorio con la flamenca y la alemana, además de la pequeña porción constituida por Bruselas. Valonia y Flandes son las regiones con más superficie.

Bélgica tiene tres idiomas oficiales, el francés, el holandés y el alemán. Cada región tiene dos gobiernos y dos parlamentos, haciendo un total de seis gobiernos y seis parlamentos en un mismo país.

Sobre la región en la cual sucede la acción en el juego, Valonia, ocupa el 55% del territorio belga y cuyo símbolo es un gallo rojo. Su capital es Namur.

Antes de la Segunda Guerra Mundial, tenían una tierra rica en hierro y carbón, lo que tuvo un papel importante en la industrialización. En el siglo XIX fue la primera área completamente industrializada en Europa y consiguió ser muy rica, pero con la llegada de la guerra, todo cambió. Se quedaban sin existencias de carbón y el precio de este subía constantemente. La crisis de entonces sigue presente hoy en día en las aéreas que fueron más castigadas. La otra mitad, Flandes, los superó económicamente, lo que actualmente sigue provocando enfrentamientos conjuntamente con las diferencias lingüísticas. I no solo tienen rivalidad con los flamencos, también tienen con los franceses.

Para conocer en más detalle la vida diaria en Bélgica, se contactó con Sofie Couwenbergh, una belga perteneciente a la región flamenca, que tiene un blog de viajes en el cual explica aspectos cotidianos de ambas regiones ya que constantemente se mueve por todas.

Sofie, pudo proporcionar información interesante y útil sobre la región para la posterior implementación en el entorno de los personajes y así crear su vida diaria.

Los habitantes de la región Valonia suelen saludar besándose tres veces en las mejillas. Los hombres también lo hacen, aunque solo si se conocen previamente y dependiendo de la confianza que se tengan.

Ni hombres ni mujeres suelen expresar verbalmente sus sentimientos, los expresan corporalmente. Por ejemplo, si se indignan o les molesta algo, en lugar de decirlo se irán sin dar explicaciones.

La cerveza es la bebida más popular. Las patatas fritas, los gofres, mejillones, croquetas de gambas y albóndigas son la comida más abundante en los bares y también en establecimientos de comida ambulante.

A diferencia de aquí, en España, las comidas se realizan más temprano. Especialmente las cenas (alrededor de las 8p.m.).

Tienen un sistema muy distinto de recogida de desperdicios. Se usan tres colores de bolsas de plástico rosa, amarillo y azul, cada una para un tipo de desecho. Este detalle es útil para los interiores de la cocina de la casa, a pesar de parecer un detalle insignificante, es un dato

importante para conseguir recrear realmente la atmosfera adecuada y dar la sensación de que sucede en Bélgica.

En lo referente a sus edificaciones, todas sus casas tienen los tejados inclinados debido a las constantes lluvias y nevadas. Abundan las casas con revestimientos de ladrillo y calles adoquinadas y casi todas las ciudades y pueblos en su centro tienen una iglesia o una catedral con una gran plaza donde se celebran eventos locales.

En cuanto al clima, su temperatura suele ser inferior a la de la península ibérica, pudiendo llegar a los 20º grados en septiembre y tener gran presencia de lluvias durante el verano. Los inviernos son mucho más fríos, teniendo nieve cada año.

### **2.3 Tipos de personalidad. Dieciséis factores de personalidad**

Los tipos de personalidad son clasificaciones psicológicas de las distintas personalidades que pueden presentar las personas. Se conocen distintas teorías de la personalidad que definen el mismo concepto de maneras distintas. Para este proyecto en el cual los personajes tienen gran peso en el desarrollo de la historia y en la creación de un mundo en cuyos habitantes reaccionen como en la realidad, se ha empleado la teoría de los "Dieciséis Factores de Personalidad" desarrollada por el psicólogo Raymond Bernard Cattell.

En la teoría de los Dieciséis Factores de Personalidad se analizan dieciséis puntos que componen una personalidad normal. Los dieciséis puntos son: Afecto, Razonamiento, Estabilidad Emocional, Dominancia, Vivacidad, Consciencia, Extraversión, Sensibilidad, Vigilancia, Abstracción, Privacidad, Aprehensión, Mentalidad Abierta, Autosuficiencia, Perfeccionismo y Tensión.

Partiendo de esta teoría, Raymond B. Cattell, Maurice Tatsuoka y Herbert Eber investigaron empíricamente durante años y el resultado fue el Test de los dieciséis factores de personalidad. Se usa para medir distintos elementos en el carácter de las personas y estos resultados tienen un amplio uso en el campo de la psicología y para detectar trastornos mentales entre algunas de sus aplicaciones.

## 2.4 Tarot

La palabra arcano proviene del latín *arcanum* "misterio" o "secreto". Y la historia principal del juego gira alrededor del esoterismo que existe en de las cartas del tarot y los significados e interpretaciones que se ocultan tras cada arcano mayor.

Inicialmente, las barajas del tarot eran un juego de cartas cuyos orígenes datan del siglo XV en Italia y se empleaban solo con ese objetivo, para jugar. El uso de las cartas para la adivinación data entre finales del siglo XVIII y comienzos del XIX. Antoine Court de Gébelin fue el primero en publicar un estudio llamado *Le Monde Primitif* (1781) especulando sobre el simbolismo oculto tras las figuras de las cartas.

Pero fue Jean-Baptiste Alliette, un ocultista francés del siglo XVIII, quien diseñó la primera baraja con fines de adivinación.

Con el paso del tiempo se le añadió más significados espirituales y temas relacionados con lo sobrenatural. Además de distintas interpretaciones que se dieron creando diversidad de barajas. En general todas respetan la misma composición de 56 arcanos menores y 22 arcanos mayores, siendo un total de 78 cartas.

Los arcanos mayores son los más importantes en las barajas y en muchas adivinaciones son realizadas solamente mediante estas. Las 22 cartas en orden, desde el 0 al 21, representan una etapa de la vida por el cual pasa una persona. También, así como cada persona pertenece a una figura del horóscopo, también se puede asociarla con una de estas 22 cartas.



*Figura 2.5. Dos de las primeras cartas del tarot que aún se pertenecientes a la baraja Pierpont-Morgan Bergamo que datan del siglo XV.*

## 2.5 Personajes

### Protagonista y antagonista

El o la protagonista tiene la función de ser el que introduce al jugador en la historia y en el caso de las películas o series, al espectador. No siempre tendrá un efecto determinante en la historia, pero normalmente sí.

Los protagonistas, también conocidos como héroes, tienen infinidad de tipos y categorías. Lo mismo sucede con los antagonistas.

Encontramos a los protagonistas que representan al bien en su máxima esencia, los villanos que se vuelven buenos y los antihéroes. Todos ellos deben tener un factor humano que en cierta manera no los haga villanos, para que el público pueda empatizar. Un personaje que encarne el mal nunca será protagonista, solo será un personaje principal.

Por ejemplo, Michael Myers en la saga de películas de *Halloween*. En la película original de *Halloween* (1978), dirigida por John Carpenter, Michael Myers es presentado como la maldad en estado puro. Pero él no es el protagonista, es su hermana Laurie Strode, la estudiante modelo que siempre hace lo correcto. En la versión de *Halloween* dirigida por Rob Zombie en 2007, el concepto del villano cambió para que fuera también protagonista junto a su hermana. Se le dio una explicación a su comportamiento narrando su traumática infancia y como a pesar de eso era capaz de querer a su madre. Sigue siendo el antagonista, pero tiene un trasfondo que lo hace más humano. Su mente enferma considera que matando a su hermana volverá a conseguir tener una familia junto a su difunta madre. Aquí ya no asesina porque se obsesione con una víctima, asesina a todos aquellos que le impiden llegar hasta su hermana.

Por otro lado, un héroe puede ser perfecto en todos los sentidos, pero seguramente al espectador no le quedará ningún recuerdo de este ya que será lo menos importante de la historia como en las películas de terror en las cuales sus protagonistas son los sustos.

Un protagonista con volumen debe tener un pasado que lo haya moldeado hasta la persona que es en el momento del relato y ser imperfecto. Los espectadores siempre se sentirán más identificados con este tipo de héroes o antihéroes.

### Personajes principales

Los personajes principales son los personajes con volumen, los que tienen la capacidad de reflexionar y cambiar, como el protagonista.

La historia girará alrededor de estos personajes y ellos hacen avanzar la trama además de afectar el rumbo de los acontecimientos.

Aunque hay muchos arquetipos de personajes principales que pueden existir siendo planos, entre ellos destacan el del interés romántico, el del abusón, el del amigo leal, el del empollón o el del villano.

### Personajes secundarios

No es necesario saber de su pasado para llegar a comprenderlos y es fácil que sean recordados por su actitud específica o por aportar momentos divertidos o impactantes. Hay personajes secundarios que suelen servir de *Mcguffin*, término usado por Alfred Hitchcock para referirse a objetos que inician el desarrollo de la historia o motiva a los personajes, pero que no vuelve a aparecer o no afectan en la trama.

## 2.6 Personajes y el sexo

¿Realmente importa el género de nuestro héroe? El sexo del héroe no suele ser un factor determinante en los acontecimientos de una historia (al menos en su mayoría), pero la preferencia tanto de hombres como mujeres, suele ser hacia los protagonistas masculinos.

En unas series de preguntas hechas en reddit a la desarrolladora Dontnod, creadores de la aventura gráfica *Life is Strange*, explicaron como tuvieron problemas para encontrar una distribuidora que no quisiera cambiarle el sexo a Max, la protagonista<sup>2</sup>. Finalmente encontraron a Square Enix, los cuales no quisieron modificar nada. Su anterior proyecto, *Remember Me*, también se enfrentó al mismo problema.

*Gender and Reading*, un estudio realizado por Marisa Bortolussi, Peter Dixon y Paul Sopčák en el cual se intentaba saber las preferencias de los lectores y las lectoras en lo que se refiere al sexo del protagonista obtuvo como resultado que gustaban más los protagonistas masculinos. La investigación muestra que es debido a que se asocia el comportamiento masculino con la acción y el femenino con las emociones y sentimientos. En uno de sus tests cambiaron el género de los protagonistas, es decir, la protagonista femenina, pasaba a ser un hombre y viceversa. El resultado fue que gustaban más las historias con hombres como héroes<sup>3</sup>.

No solo se trata a nivel de la lectura. En cine sucede lo mismo. Se reveló que en 2014 solo un 12% de películas eran protagonizadas por mujeres<sup>4</sup>.

Lo mismo sucede con los videojuegos. Feminist Frequency, web fundada por Anita Sarkeesian, analizó los 76 juegos en la Electronic Entertainment Expo (E3) de 2015<sup>5</sup>.

El 32% de los videojuegos era protagonizado por hombres, mientras que solamente el 9% era protagonizado por mujeres. Y un 46% que daban a escoger el género de su personaje. Y el 13% restante se atribuía a seres sin género.

*Tropes vs Women in Video Games* es una serie de videos creada por Anita Sarkeesian, en los cuales analiza el rol de la mujer en comparación al del hombre en los videojuegos. En ellos se muestra como el papel de los personajes femeninos normalmente es ser la damisela en apuros o simplemente es presentada como un objeto de deseo, siendo personajes vacios poco representativos de la realidad.<sup>6</sup>

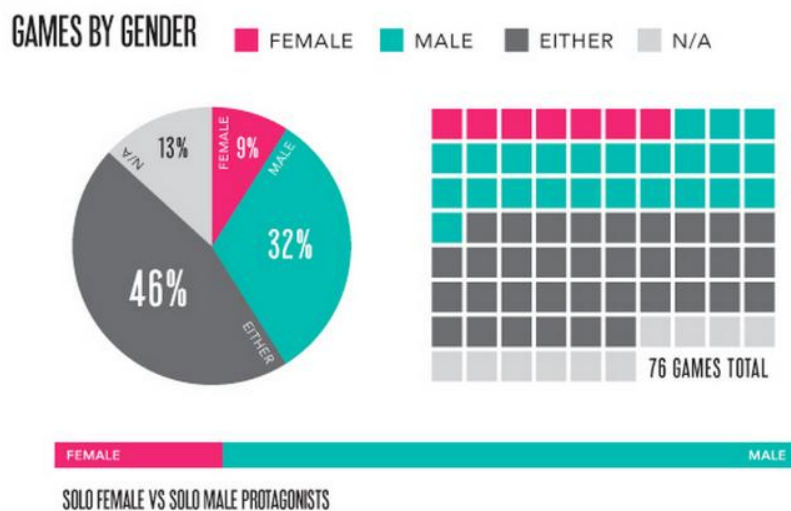


Figura 2.6. Gráfico de Feminist Frequency sobre el sexo de los protagonistas en los videojuegos en la E3 de 2015

Un ejemplo de cambio de esta mentalidad sería *Overwatch*, de Blizzard. Se trata de un *shooter* en el cual hay una parrilla de héroes masculinos y femeninos, como en muchos videojuegos, pero la diferencia respecto a otros es que ha conseguido captar a muchas jugadoras.

*Overwatch* presenta a unos personajes muy variados, tanto en personalidad, como de cuerpos y razas. Blizzard quería diversidad y tenía presente la idea de evitar espantar al público femenino con personajes femeninos sexualizados.

A pesar de eso, hubo revuelo cuando se desveló la homosexualidad de uno de sus personajes femeninos recibiendo críticas por parte de algunos jugadores, lo cual no afectaba en absoluto a la jugabilidad o personalidad de ese personaje ya que simplemente era un dato más.

En la mayoría de videojuegos nunca se revela la identidad sexual de sus personajes, básicamente porque es irrelevante. Y en los casos en los que hay algún personaje que no sea heterosexual, suele ser un arquetipo, como un hombre afeminado o una mujer muy masculina para recalcar su orientación sexual. En estas situaciones el personaje se define íntegramente por su sexualidad.

Lentamente aparecen videojuegos que no sean simuladores sociales, en los cuales el jugador puede escoger la orientación de su personaje mediante intereses románticos como en las sagas de *Dragon Age* o *Mass Effect* de Bioware. El ya mencionado anteriormente *Life is Strange*, también ofrece esa posibilidad y es una parte importante en la trama pero no se centra en ella.

## 2.7 Decisiones. Más allá del bien y del mal

Al tomar una decisión en un videojuego que se ramifica las opciones más habituales suelen ser las que se asocian con el buen comportamiento, las que nos proporcionarán algún beneficio o obtendremos el final feliz por el simple hecho de haber hecho lo correcto, mientras que las otras son las que sabemos con seguridad que se asocian con lo incorrecto, lo que traerá problemas. Normalmente no hay punto intermedio y las consecuencias son muy previsible.

Por ejemplo; en el videojuego *Life Is Strange*, en una ocasión podemos consolar o mofarnos de la abusona del instituto que siempre se ríe de nosotros. Aunque no queramos consolarla sabemos que si lo hacemos quizá ella nos pueda ayudar más adelante o incluso entablar amistad porque consolarla es la opción correcta.



Figura 2.7. Videojuego *Life Is Strange*.

Lo mismo sucede en *Bioshock Infinite*, un videojuego de acción que se distancia de una aventura gráfica. En una ocasión, hay una pareja interracial que está siendo humillada por una multitud racista y estos nos obligan a lanzarles una bola, se da la opción de golpear a la pareja o al encargado xenófobo que se presenta como alguien malvado. Lo correcto es lanzarle la bola al malvado hombre que los retiene en contra de su voluntad y no a la pareja ya que son personas inocentes, ya que lo único de que se los acusa es de ser de razas distintas y estar enamorados. Si hacemos lo considerado como "correcto" la pareja nos proporciona ítems importantes como agradecimiento, en el caso contrario no recibimos nada porque hemos hecho algo incorrecto. También hay la opción de no hacer nada, pero el resultado es el mismo que si le lanzamos la bola al anunciante porque no estamos defendiendo a los enamorados.



Figura 2.7. Videojuego *Bioshock Infinite*.

También existen decisiones que no dan opción de hacer lo apropiado ya que ambas son perjudiciales pero la cuestión es escoger lo que el jugador prefiera, ya que todas las opciones están balanceadas, como tener que escoger a que personaje apoyar o a quien sacrificar. En el juego del proyecto se ha buscado esto, que el jugador decida según sus propios criterios y no basándose en lo que es lo correcto.



Figura.2.8. Resumen de decisiones de los jugadores al final de un capítulo de *The Walking Dead*



### 3. Estado del arte

#### 3.1. Aventuras gráficas episódicas en el mercado

Actualmente el género de aventura gráfica episódica goza de bastante popularidad en comparación con los años 90. Los jugadores no perciben cada capítulo como contenido extra descargable, sino como una prolongación que ofrece la misma duración y el mismo precio para cada capítulo.

Para los desarrolladores, crear una aventura gráfica tiene un coste más reducido en comparación a un juego convencional. Además, este coste menor supone una reducción en el precio para el consumidor y el riesgo de que el juego no tenga éxito no es tan grave en comparación a un gran juego, debido a que la inversión hecha es menor.

El desarrollo de estos juegos tiene una duración menor que los grandes títulos. Estos pueden durar más de dos años, mientras que el formato episódico permite su finalización alrededor un año.

Sacar progresivamente los episodios permite al equipo desarrollador recibir feedback del episodio publicado y adaptar el contenido para el siguiente capítulo, mejorando el producto. Por parte de los consumidores, se les crea la necesidad de saber cómo continúa la historia, ya que normalmente los finales de cada capítulo terminan con un *cliffhanger*, un concepto muy usado en las series de televisión y sagas de películas. Se usa para referirse a los finales que dejan en suspense al usuario hasta la próxima entrega para conseguir fidelizarles.

Aunque existen ciertos inconvenientes para ambos extremos, tanto para consumidores como desarrolladores.

Comprar los episodios por separado puede tener un coste más elevado que un juego convencional. Además, este tipo de videojuego se distribuye a través de las tiendas digitales durante su publicación periódica y no siempre se publica en formato físico tras cerrar el proyecto entero. Si el jugador no tiene acceso a Internet puede quedarse sin el producto.

El éxito del juego se basa en los episodios publicados, en caso de que sean un fracaso el proyecto se quedaría sin financiación para terminar las entregas dejando el juego inacabado.

Una empresa en la cual la mayoría de sus trabajos son aventuras gráficas episódicas exitosas es Telltale. Su videojuego basado en los cómics de *The Walking Dead* fue ganador de múltiples premios. En 2012 ganó el premio al mejor videojuego de *The Game Awards*.

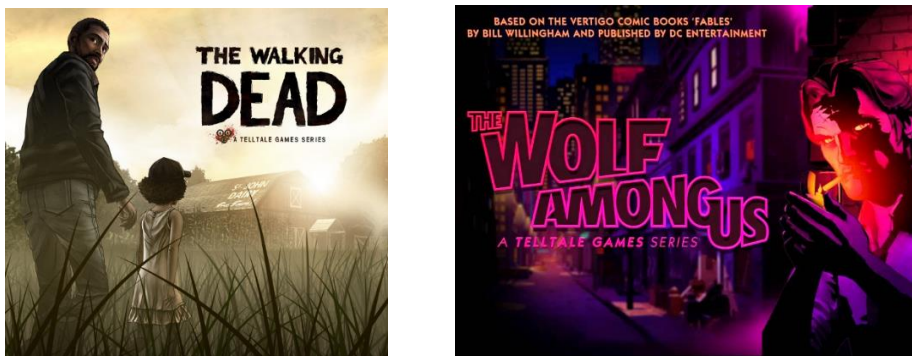


Figura 3.1. Primera temporada del videojuego de *The Walking Dead* y *The Wolf Among Us*. Ambos de Telltale

Telltale carga sus tramas con muchas emociones distintas y situaciones peliagudas que consiguen mantener atentos a la mayoría de sus jugadores a lo largo de los capítulos. Sus personajes también son memorables destacando tanto por su personalidad tan real.

A diferencia de los veteranos de Telltale, Dontnod, apostó por este formato de juego con *Life is Strange* debido a costes. La historia no terminó teniendo tanto contenido como deseaban pero lograron un producto que arremolinó grupos de fans alrededor de la trama y sus protagonistas femeninas. Parecido a un videojuego de Telltale en el que la carga emocional y decisiones comprometedoras eran el pilar base, incorporaban una nueva mecánica, la capacidad de volver atrás en el tiempo, a diferencia de los juegos de Telltale en los cuales no se suelen incorporar mecánicas diferenciales. El hecho de poder rebobinar y rescribir nuestras decisiones no hacía que las decisiones fueran más fáciles, ya que en la mayoría de resultados alguien salía perjudicado, haciendo que el jugador meditase sobre que opción era la más conveniente. Además incorporaba la capacidad de crear nuevas situaciones y distintas formas de solucionar los rompecabezas.

### 3.2. Tobii

La parte técnica del proyecto gira alrededor del Tobii EyeX, el cual permite usar la mirada como cursor. La parte técnica condicionó la historia de manera en que hubiera elementos con los que se pudiese interactuar mediante la mirada, debido a eso se optó por incluir en la historia elementos sobrenaturales como distintos superpoderes con distintos usos. Este tipo de interacción serviría para diferenciarse de otras aventuras gráficas episódicas y aventuras gráficas en general a pesar de limitar el número de jugadores a esos que tuvieran el dispositivo, por lo que se adaptaría a una versión sin su uso para llegar a más usuarios.



*Figura 3.2. Tobii EyeX. Dispositivo usado en la parte técnica y programación.*

## 4 Planificació

### 4.1. Calendari

Mediante el diagrama de GANTT se ha planificado el desarrollo del proyecto a lo largo de los meses que hay para su realizaci3n. Consta de tres etapas; preproducci3n (fase investigaci3n), preproducci3n (fase creaci3n de documentos narrativos) y producci3n.

En la primera fase de preproducci3n (investigaci3n) se recopila informaci3n crucial para la posterior producci3n. En este caso la mayoría de documentaci3n se implementa en la elaboraci3n de la historia y los elementos narrativos que la acompañan, como los personajes.

En la segunda etapa de preproducci3n (creaci3n de documentos narrativos) se usan los conocimientos adquiridos en la primera fase para crear los elementos que forman parte del proyecto, tales como el gui3n y los personajes.

Finalmente, una vez se tienen todos los elementos redactados, se usan como base para crear una representaci3n visual de estos mediante el arte conceptual

*Nota: El calendario est3 añadido como excel externo a la memoria.*

## 4.2. Presupuesto

En el caso de este proyecto, la creación de un videojuego, que consiste en dos proyectos (arte y tecnicismo), se ha tenido en cuenta la participación de la responsable del desarrollo y creación de la parte técnica en el cálculo de los costes.

		Partner	Short name	Type	Country	Average monthly cost (€)	Funding rate						
		1	Marta	Non-profit	España	20	100%						
		VP1	VP2	VP3	VP4	VP5	VP6	VP7	VP8	VP9	VP10	Total	
Cost categories	Personnel effort (time-units)	10	90	100	100							300	
	Personnel costs	200	1.800	2.000	2.000	0	0	0	0	0	0	6.000	78%
	Travel costs	15	0	0	0							15	0%
	Equipment (amortisation only)	14	22	24	24							84	1%
	Consumables	0	0	0	0							0	0%
	Other direct costs	0	0	0	0							0	0%
	Subcontracting	20	0	0	0							20	0%
	<b>Total direct costs</b>	249	1.822	2.024	2.024	0	0	0	0	0	0	6.119	80%
	<b>Indirect costs</b>	57	456	506	506	0	0	0	0	0	0	1.525	20%
	<b>Total budget (eligible costs)</b>	<b>306</b>	<b>2.278</b>	<b>2.530</b>	<b>2.530</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>7.644</b>	<b>100%</b>
<b>Budget categories</b>													
		Direct person nel	Other direct costs	Subcon tracting costs	Indirect costs	Total eligible costs							
<b>Partner 1</b>		6.000	99	20	1.525	7.644							

Figura 4.1. Tabla de costes de la parte técnica

		Partner	Short name	Type	Country	Average monthly cost (€)	Funding rate						
		2	Marc	Non-profit	España	16	100%						
		VP1	VP2	VP3	VP4	VP5	VP6	VP7	VP8	VP9	VP10	Total	
Cost categories	Personnel effort (time-units)	50	110	140								300	
	Personnel costs	800	1.760	2.240	0	0	0	0	0	0	0	4.800	79%
	Travel costs	0	0	0								0	0%
	Equipment (amortisation only)	25	25	25								75	1%
	Consumables	0	0	0								0	0%
	Other direct costs	0	0	0								0	0%
	Subcontracting	0	0	0								0	0%
	<b>Total direct costs</b>	825	1.785	2.265	0	0	0	0	0	0	0	4.875	80%
	<b>Indirect costs</b>	206	446	566	0	0	0	0	0	0	0	1.219	20%
	<b>Total budget (eligible costs)</b>	<b>1.031</b>	<b>2.231</b>	<b>2.831</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>6.094</b>	<b>100%</b>
<b>Budget categories</b>													
		Direct person nel	Other direct costs	Subcon tracting costs	Indirect costs	Total eligible costs							
<b>Partner 2</b>		4.800	75	0	1.219	6.094							

Figura 4.2. Tabla de costes de la parte artística

En total, los costes personales directos de los dos miembros del proyecto serían de 10.800€. 6.000€ pertenecientes a la parte técnica y 4.800€ a esta parte, la artística. La parte técnica es más elevada debido a que su coste por mes es de 20€/h y en este caso es de 16€/h durante las 300 horas que dura el proyecto.

Los gastos referentes a los costos de los desplazamientos hasta el centro, la amortización de los equipos y otros gastos directos hace solo un total de 174€ debido a que la programadora es la única del equipo que vive fuera de Terrassa, donde se encuentra el CITM, y se incluiría su desplazamiento en tren. Por mi parte, al no vivir en Terrassa e ir a pie, no supondría ningún gasto. En la sección de amortiguación del equipamiento, la otra parte del proyecto necesita para desarrollarlo un ordenador y el dispositivo Tobii, en este proyecto solo un ordenador y una tableta wacom. Por lo que su amortización es de 84€ al finalizar el proyecto, mientras que en la mía es inferior de 75€.

En los costes de subcontratación se deben solo la parte de programación ya que requiere de asistencia externa debido al dispositivo Tobii.

Los costes indirectos de ambas partes suman un total de 2.744€, 1.525 de la parte técnica y 1.219€ de la artística. Teniendo en cuenta el 0,25% del total de los costes personales, de transporte y la amortización de cada miembro del equipo, la parte técnica es más elevada debido a que sus costes en todas esas categorías es mayor y su proyecto se compone de más partes.

El total de los costos elegibles de cada miembro han sido 7.644€ y 6.094€ dando una suma de 13.738€.

*Nota: El presupuesto se encuentra en un documento excel exterior a la memoria por si se quiere consultar detalladamente.*

### 4.3. Metodología de trabajo

#### 4.3.1 Trello

Al ser dos miembros en el equipo de desarrollo se debe establecer buena comunicación y proporcionar la información necesaria sobre el estado del proyecto a todo el equipo. Para ello se ha hecho uso de la web *Trello*, la cual ofrece una versión digital de la metodología ágil conocida como Kanban.

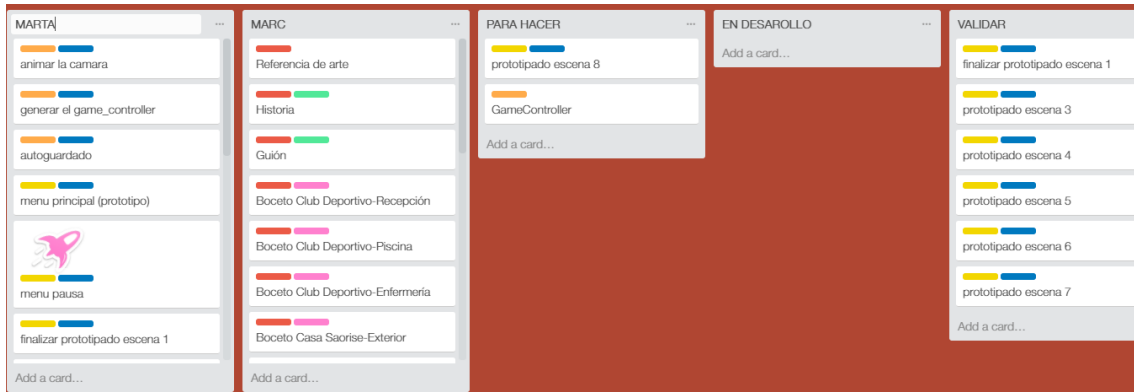


Figura 4.3. Captura del proyecto creado en Trello para este trabajo

Hacer uso de *Trello* permite que varios miembros de un equipo cuelguen sus tareas en distintos bloques que representan fases de desarrollo (para realizar, completado, etc.). Todos implicados pueden ver el estado del proyecto y hacer un seguimiento de como avanzan las tareas de los demás. Para agilizarlo todo permite poner etiquetas de colores para poder agrupar las tareas en distintos grupos y ser reconocibles más fácilmente.

En este proyecto se crearon un total de nueve bloques.

Un bloque para cada miembro del equipo, en el cual se anotan las distintas tareas que debe desarrollar o ideas.

En la fase de desarrollo nombrada "Para hacer", así indicando la tarea a realizar una vez se terminen las que se encuentren en la etapa de "En desarrollo", la cual muestra que se está realizando en ese momento.

Una vez se termina una tarea, esta se mueve a "Validar", en la cual los miembros del equipo discuten sobre cada una de ellas para considerarla finalizada, o para modificar.

En caso de que terceras personas, tales como docentes, estén implicados en la validación de alguna parte del proyecto, esta se traslada a "Validándose", la cual indica que se ha hecho entrega del material a supervisar y se requiere la opinión externa.

En caso de que se deba modificar algún material, este volvería a "En desarrollo".

Una vez la tarea se considera finalizada, se traslada a "Terminado". Cada miembro del equipo tiene su propio bloque.

### 4.3.2 Scrum y Srpint

Mediante el uso de los *Scrums* se distribuyen las tareas a desarrollar en las dos semanas venideras según la planificación realizada en el *Sprint* y se asignan entre los miembros del equipo. De esta manera se consigue tener la planificación del desarrollo del proyecto más clara y marcada ya que se establecen unas metas a realizar en un tiempo determinado. El proceso se reinicia cuando se finaliza un *Scrum*. En las reuniones en grupo semanales se evalúa el estado de las tareas propuestas para saber si su realización es posible en el tiempo restante. Se tienen en cuenta posibles dificultades, estado de la tarea en el momento de la reunión y que queda para considerarla finalizada para validar. En caso de que no lo sea, esta tarea se vuelve a estipular como objetivo en el siguiente *Scrum* y en caso de que termine el ciclo del *Sprint* antes, se vuelve a planificar en este.

Cada tres semanas se realiza un *Sprint*. Mediante los *Sprints* se marcan unos objetivos y estos serán distribuidos en el tiempo asignado. En el *Scrum* se desarrollan estas tareas. Cuando un *Sprint* concluye, se empieza de nuevo. Las tareas estipuladas en la anterior planificación no completadas se añadirán en la nueva.



#### 4.4 Contingencias

Riesgo	Probabilidad	Importancia	Plan de acción
No finalizar todos el arte conceptual	Alta	Media	Buscar referentes ya existentes que sirvan como ejemplo hasta tener el arte creado.
No finalizar la parte narrativa	Baja	Alta	Replantear la historia conservando la misma idea para acortarla.
Archivos corruptos, dañados o perderlos	Baja	Alta	Crear copias de seguridad en distintos dispositivos o en la nube.
Mala planificación del proyecto o mala coordinación con la compañera del proyecto	Media	Alta	Utilización de plataformas para organizar tareas que permitan coordinarse con los demás miembros del proyecto, como Trello y hacer uso del diagrama de GANTT para tener una buena planificación

Figura 4.4

## 4.5. Marketing personal

### Objetivos

Mediante el plan de marketing se tiene como misión darse a conocer en mundo audiovisual, concretamente en la narrativa y la creación de videojuegos.

La visión consistiría en establecerse en una empresa centrada en la creación de videojuegos con mucho peso narrativo, la cual permitiera explotar la creatividad en la creación de videojuegos.

Para lograr estos objetivos los valores necesarios serían el interés por aprender, constancia y el riesgo para innovar.

### Estrategias y metas

Mediante este proyecto se pretende aprender a la vez que mostrar la capacidad creativa y originalidad en la creación de la narrativa de un videojuego. A la par también interesa mostrar las habilidades en la creación de elementos gráficos, mediante el modelaje, arte conceptual, y los demás apartados artísticos, así dándose a conocer.

### Plan de acción

Para darse a conocer se utilizarían las distintas plataformas especializadas en arte gráfico y obras audiovisuales, tales como Behance y Vimeo, en los cuales se mostrarían videos del *gameplay* e imágenes relacionadas con el apartado gráfico.

Debido a que el apartado de programación se desarrolla en gran parte basándose en la tecnología interactiva ofrecida por Tobii, una vez perfeccionado el proyecto, se propondría a la empresa mostrar nuestro proyecto en su web, ya que ellos mismos promocionan los videojuegos que usan sus dispositivos.

Otra alternativa sería usar concursos como plataforma para impulsar el juego y hacerse notar en la industria. Three Headed Monkey Awards, concurso de la UPC en el cual mucha gente vota por el mejor videojuego serviría para difundirlo. El hecho de quedar finalistas o ser ganadores nos serviría para atraer inversores.

Una vez conocido el producto se podría iniciar una campaña Kick Starter, mediante la cual los conocedores del producto podrían invertir tras haber sido previamente convencidos, además de la gente que conocería el videojuego en la propia web de financiación, a través de la cual podrían acceder a los demás portales ya mencionados. Como se ha mencionado anteriormente, el hecho de mostrar la posición en concursos llamaría más la atención y serviría como reforzador para que confiaran en el éxito del producto.

La planificación temporal del proyecto, entonces, consistiría en empezar a difundir el proyecto en páginas especializadas y participando en concursos para darse a conocer para posteriormente conseguir financiación para el proyecto, como podría ser en la ya mencionada campaña Kick Starter o mediante Steam Greenlight.

Para tener un control de seguimiento del avance de la notoriedad del proyecto se usarían las herramientas ofrecidas por los mismos portales en los cuales se publicarían los documentos relacionados con el juego. Vimeo permite el seguimiento de la cantidad de usuarios que visualizan tus videos, la cantidad de ocasiones en las cuales se comparte en otras plataformas, el número de *likes* y comentarios. Lo mismo sucede en las otras plataformas, todas ellas

ofrecen un control exhaustivo de cifras en relación a la difusión y reacciones de los usuarios respecto al proyecto.

## 5 . Pre-producción

Nota: *Debido a la gran cantidad de personajes y sinopsis de cada capítulo, se han añadido estos documentos de manera externa a la memoria.*

### 5.1. Storyline

La historia se centra en Roc, un estudiante que va de Erasmus a Glaïeul, una ciudad Bélgica francófona en la cual han desaparecido un gran número de personas al largo del último año. Una vez allí descubre que él y otras personas del lugar tienen habilidades especiales y esto se entrelaza con el misterio de la ciudad.

### 5.2. Idea

Se ha usado el misticismo de las cartas del tarot como base.

En el videojuego se usa la idea de los arcanos mayores en las cartas del tarot como las etapas de la vida. Cada capítulo tiene un nombre que hace referencia a lo que simboliza la carta con lo que sucede en el episodio. En el caso del primero, se llama “El Loco”, debido a que el arcano con el mismo nombre representa el inicio de una aventura o viaje. Los cuatro capítulos restantes corresponderían, en orden, con Los Amantes, La Rueda de la Fortuna, La Torre y El Mundo.

El segundo concepto en el cual se usan los arcanos mayores es en los personajes. Dependiendo de lo que haya vivido una persona, esta suele tener un perfil que encaja con uno de los arcanos mayores. Así que algunos personajes representan a los arcanos mayores dentro de un ritual en el cual deben ser sacrificados para despertar a un dios primogénito.

Partiendo de eso se desarrolla una historia dramática de ciencia ficción que gira alrededor de Roc, un estudiante que va de Erasmus a la ciudad ficticia de Glaïeul, situada en la región valona de Bélgica. Durante el último año, una oleada de desapariciones ha asolado el municipio. A pesar de eso, Roc escoge Glaïeul por su famosa universidad. Allí reside en la casa de una mujer llamada Saorise y su sobrina Niamh, la cual tiene la misma edad del protagonista. Cuando el protagonista y Niamh se dan la mano, Roc, el cual tiene la habilidad de copiar poderes, adquiere la habilidad de Niamh, la telekinesia.

A pesar de que quieren ignorar el hecho de que tienen poderes especiales, sus caminos se entrecruzan con otras personas como ellos, y todos parecen estar ligados con los secuestros.

Detrás de las desapariciones se encuentran 56 personas que representan los arcanos menores en una baraja de cartas del tarot, cuyo objetivo es asesinar a los 22 que representan a los arcanos mayores para así poder despertar a un dios que eliminará a la humanidad dejándolos a ellos como gobernantes del mundo. Sus motivaciones son incentivadas no por el egoísmo o la avaricia, sino por hechos horribles que les hicieron ver la humanidad como algo despreciable y buscan la necesidad de erradicarla.

### 5.3 Referentes para la idea

Casi todas las historias empiezan con los siguientes elementos: un suceso que rompe la monotonía del lugar que suele ser una muerte o una desaparición y/o un nuevo personaje que llega, normalmente el o la protagonista.

*Twin Peaks*, serie de televisión creada por Mark Frost y David Lynch, empieza con la aparición del cadáver de Laura Palmer y la llegada del agente Cooper al pueblo para resolver el crimen.

Mediante el protagonista que llega al lugar, el espectador conoce al mismo tiempo el entorno, ya que ambos desconocen el lugar y las personas que habitan allí.

De *Twin Peaks* se cogió la idea de tener un personaje que llega a un misterioso pueblo que suceden hechos extraños y se intenta descubrir que está sucediendo. Con una premisa similar empiezan serian las series como *How To Get Away With Murder*, *Riverdale* y *Big Little Lies*.

La idea en sí de una ciudad rodeada con un misterio y la llegada de alguien externo que conoce a sus peculiares habitantes es bastante clásica.

#### 5.4 Localización

La historia sucede en la región valona de Bélgica, en la provincia de Namur. En la ciudad ficticia Glaïeul, que debe el nombre a la una planta, en español, conocida como Gladiolo.

La forma de las hojas del Gladiolo es parecida a la espada romana gladius, además su flor era entregada a los gladiadores que ganaban la batalla. La planta tiene dualidad de significados. Por un lado, victoria, mientras que por el otro sus hojas simbolizan la muerte del perdedor..

En la ciudad destaca la Universidad de Glaïeul, la cual otorga prestigio al lugar y lo sitúa en el mapa. Debido a sus técnicas innovadoras de aprendizaje combinando múltiples ramas de conocimiento ha conseguido ser el alma máter de grandes artistas, ingenieros y científicos.

La ciudad sigue la misma filosofía, combina tradición con innovación y se ve reflejado en sus edificios, alternando vegetación y ladrillo con cristal y metal entre sus distintas zonas.

La ciudad se divide en las siguientes partes:

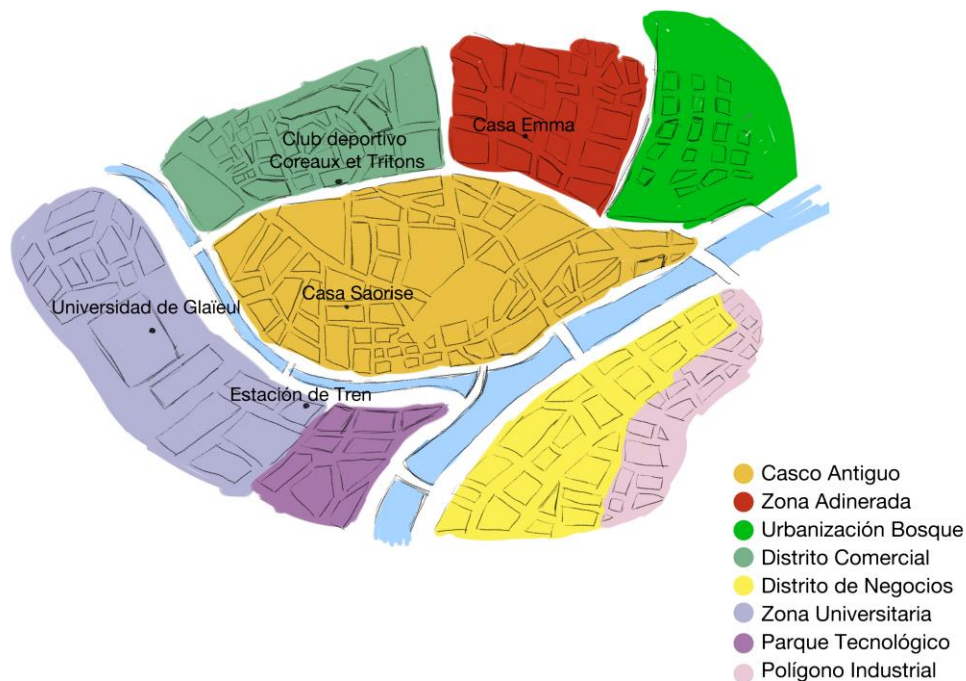


Figura 5.1. Mapa de la ciudad ficticia Glaïeul

Al ser una ciudad antigua consta con una zona central en la cual se puede encontrar una gran plaza y una catedral. Alrededor del Casco Antiguo se construyeron las demás zonas. La área universitaria y el parque tecnológico son los que han otorgado más prestigio a la ciudad, atrayendo a emprendedores que levantaron el distrito de negocios donde se encuentran la mayoría de empresas más modernas y un polígono industrial que les proporcionan materiales.

Al elevarse la calidad de vida se construyeron las casas residenciales en la zona alta y la urbanización en el bosque.

En el mapa se han marcado los lugares en los que la historia sucede en el primer capítulo.

### 5.5 Referentes para la localización

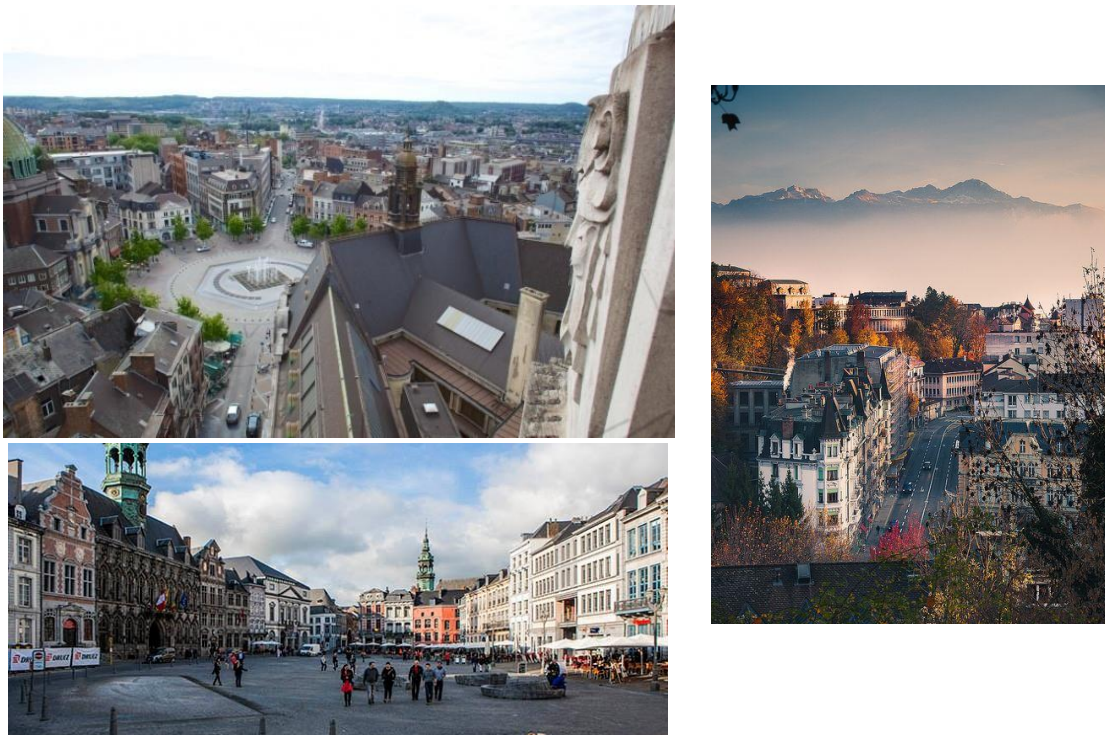


Figura 5.2. Namur, Dinant, Couvin y Charleroi

Para conseguir crear una nueva ciudad belga, se han escogido ciudades de la región valona. Por ejemplo, Namur, Dinant, Couvin o Charleroi entre muchas. En todas las ciudades analizadas hay una serie de elementos que se repiten y se deben mantener en la ciudad imaginaria de Glaïeul. Como serian los tejados inclinados, muchas de sus calles interiores no tienen acceso los vehículos y suelen estar pavimentados con piedras, además suele haber una iglesia con una gran plaza enfrente. En estas plazas pueden encontrarse los cafés o locales de restauración.

## 5.6 Personajes

El héroe, Roc, no es perfecto ni cree en el bien o el mal sin intermedios. Tiene problemas con su familia, aunque inicialmente solo se menciona en pocas ocasiones. Él, como todos los demás personajes, tiene un pasado que lo ha moldeado hasta el momento en el que transcurre la acción.

Los personajes que tienen el papel de interés romántico, van más allá de ser simplemente eso. Todos ellos tienen una función que ayuda a desarrollar la historia y tienen personalidades completamente distintas para que cada jugador encuentre un personaje que le resulte interesante. Asimismo se ha hecho que el abanico de sexualidades en los personajes también fuera variado.

Aplicando la teoría de los dieciséis factores de personalidad mencionada anteriormente, se ha creado una tabla mediante la cual se definen los niveles de los personajes principales respecto a los dieciséis factores. Se debe tener en cuenta que los niveles altos y bajos no implican denotaciones positivas ni negativas, simplemente definen el carácter del personaje en lo que refiere una característica.

	ROC	NIAMH	EMMA	LOÏC	VALÉRIE	LEÓN	DIEGO
AFECTO	Normal	Bajo	Alto	Bajo	Normal	Alto	Alto
RAZONAMIENTO	Normal	Alto	Bajo	Alto	Normal	Normal	Bajo
ESTABILIDAD EMOCIONAL	Alto	Alto	Bajo	Normal	Alto	Alto	Bajo
DOMINANCIA	Normal	Bajo	Alto	Normal	Normal	Normal	Alto
VIVACIDAD	Normal	Bajo	Alto	Bajo	Normal	Alto	Alto
CONSCIENCIA	Normal	Normal	Alto	Normal	Bajo	Normal	Bajo
EXTRAVERSIÓN	Normal	Normal	Alto	Normal	Alto	Alto	Alto
SENSIBILIDAD	Alto	Normal	Bajo	Bajo	Normal	Alto	Normal
VIGILANCIA	Normal	Normal	Bajo	Alto	Alto	Bajo	Bajo
ABSTRACCIÓN	Normal	Alto	Bajo	Normal	Alto	Alto	Bajo
PRIVACIDAD	Normal	Alto	Bajo	Alto	Bajo	Normal	Normal
APREHENSIÓN	Normal	Normal	Bajo	Bajo	Normal	Bajo	Alto
MENTALIDAD ABIERTA	Alto	Normal	Bajo	Normal	Alto	Alto	Alto
AUTOSUFICIENCIA	Normal	Alto	Bajo	Alto	Normal	Normal	Bajo
PERFECCIONISMO	Normal	Normal	Alto	Alto	Normal	Bajo	Bajo
TENSIÓN	Bajo	Bajo	Alto	Bajo	Normal	Normal	Alto

Figura 5.3. Niveles de los dieciséis factores de la personalidad de los personajes principales

Por ejemplo, el personaje principal, Roc, es el personaje más estable, ya que será el jugador quien tome las decisiones. Por otro lado, Emma, es un personaje que no tiene puntos intermedios, es inestable, y aporta situaciones inesperadas.

Tras crear sus perfiles, se les ha asignado el arcano mayor que más coincide con su personalidad, ya que es un elemento clave en la trama de la historia.

*Nota: Cada personaje cuenta con su propia ficha que se incluye como documento aparte.*

## 5.7. Referentes para los personajes

### Roc

Roc representa al típico chico amable y simpático que no sigue ninguna moda en concreto pero vigila su imagen. Como referentes estéticos se ha usado el estilo *casual* y no un modelo en específico.



Figura 5.4.

Para su personalidad, se ha usado como referente la carta del tarot El Mundo, la cual significa el fin de un ciclo y el comienzo de otro consecuentemente. Las personas que se representan mediante esta carta suelen ser comprensivas y agradables.

### Diego

Diego debe tener carisma y resultar seductor. No se ha usado nadie en concreto como inspiración pero sí que se ha buscado el perfil de chico que intenta seducir con la mirada.



Figura 5.5

Se usó la carta de Los Amantes para su personalidad e historia. Los amantes representan la comprensión entre dos personas y también se relaciona con la sexualidad y el amor. Diego tiene dificultades en encontrar a alguien que lo comprenda y que lo ame.



## León

León es alguien alegre y muy optimista así que la imagen que se buscaba era la de un hippie, con rastas, pelo largo o recogido y varios pierciengs y pendientes.



Figura 5.6

Se basa en el optimismo de la carta del tarot de El Sol, el cual simboliza el optimismo ante las adversidades.

## Loïc

Loïc es un chico que eleva un muro ante todas las personas con las que se relaciona sintiéndose incomodo si habla de él. A pesar de eso debe mostrar una actitud relajada y alegre para disimular.

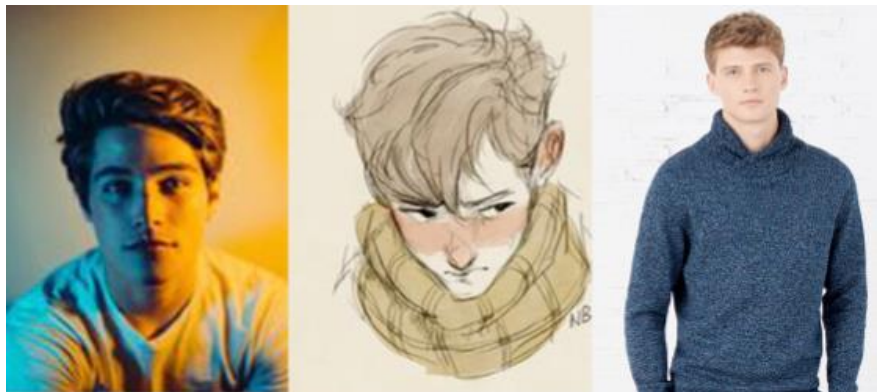


Figura 5.7

Para su personalidad se partió de la carta de La Luna, la cual representa la confusión, las mentiras y las dudas. Loïc vive en las sombras de sus malas experiencias pasadas y se engaña a si mismo creyendo que no puede confiar en nadie.

## Emma

El personaje de Emma está inspirado en de la actriz Emma Roberts.



Figura 5.8. Emma Roberts

Su personalidad se basa en un personaje interpretado por la misma actriz, Chanel Oberlin de la serie de television *Scream Queens*. Otros personajes que sirvieron de inspiración fueron Quinn King de la serie *Unreal* y Audrey Thorne de la serie *Twin Peaks*. Todas ellas son mujeres que luchan para conseguir sus objetivos de la forma que sea necesaria.



Figura 5.9 Chanel Oberlin, Quinn King y Audrey Thorne

Para su arco y evolución como personaje se usó el simbolismo de la carta de La Muerte en el tarot. La muerte simboliza un cambio en la vida, no tiene que ser la muerte literalmente. En el caso de Emma es un cáncer que le hace replantearse su vida y sus relaciones con los demás impulsándola a mejorar.

## Niamh

Su apariencia se basa en la actriz Saorise Roanan



*Figura 5.10. Saorise Ronan*

Su personalidad se debe al simbolismo de la carta de El Ermitaño, el cual representa un periodo de aislamiento y distanciamiento de la sociedad para reflexionar.

## Valérie

Su apariencia se basa en la cantante y bailarina FKA Twigs y en el personaje de Ruth Negga de Tulip en la serie *Preacher*. Pero su vestuario se basa en la imagen de la gente denominada "friki".



*Figura 5.11. FKA Twigs y Ruth Nega como Tulip*

Su personalidad en historia se deben a la carta de La fuerza, la cual simboliza superar un obstáculo o situación más allá de un nivel físico. En su caso es haber perdido una pierna.

### **Saorise**

Su aspecto está inspirado en las actrices Evan Rachel Wood y Bryce Dallas Howard.



*Figura 5.12. Evan Rachel Wood y Bryce Dallas Howard*

Su personalidad alegre y comprensiva se basa en la carta de La Estrella, la cual simboliza la esperanza y el conocimiento obtenido de malas experiencias para ser optimista.

### **Audrey**

Su aspecto parte de la actriz Aubrey Plaza.



*Figura 5.13. Aubrey Plaza*

La carta de El Colgado es lo que sirve de base para su pasado ya que implica un sacrificio con posterior recompensa, querer ser libre y dudar de tus acciones. En su caso dedicó toda su infancia a estudiar debido a unos estrictos padres pero esto la benefició en su expediente académico y la volvió manipuladora.

### **Marion**

Su apariencia se inspira en la actriz Emma Fitzpatrick



*Figura 5.14. Emma Fitzpatrick*

Para su trasfondo se usó como inspiración la carta de La Rueda de la Fortuna, simbolizando la variación de la buena suerte a mala suerte y viceversa. Está gravemente consternada por el desequilibrio entre ricos y pobres y como los que tienen más no lo comparten.

### **Garance**

Está inspirada en la actriz Garance Mariller.



*Figura 5.15. Garance Mariller*

Se basa en la carta de El Loco, que simboliza nuevos inicios, e inocencia. En la historia es manipulada por terceros para realizar actos horribles.

## **Sander**

Para Sander se quiso reflejar la imagen de un chico bien, para ello se le hizo un peinado echado para atrás y una expresión de prepotencia. No se usó a nadie para la base de su aspecto.

Para su personalidad y pasado se usó el simbolismo de la carta de El Emperador, el cual simboliza poder y liderazgo. En el caso de Sander, es una persona con mucho potencial suprimido por su exigente padre.

## **Marthe**

Marthe debe su apariencia a una compañera de instituto y también su personalidad. Se mezcló con la carta de La Sacerdotisa, la cual representa la sabiduría, los sueños y la timidez.

## **Léa, Liam y Lena**

Son unos trillizos basados en el concepto de presente pasado y futuro además de las cartas de La Luna, La Estrella y El Sol. Para sus aspectos se usó un degradado de timidez elevado hasta llegar a extroversión y se ve un estado en cada personaje como si fuera una escala.

## **Cashmere**

Cashmere representa la personificación de la estridencia y el concepto de esnob. No se usaron referencias físicas.

## **Carla**

Al ser un personaje terciario, no se usó nada en concreto como inspiración más allá del dinamismo, carácter y energía que da el pelo corto en una mujer.

## **5.8. Estética**

La estética del juego pretende transmitir una sensación de falsa seguridad utilizando en general tonos claros y tierras, intentando mostrar perfección en una ciudad en la cual desaparecen muchas personas.

El estilo en caso de ser modelado en 3D tendría unas texturas con pinceladas para mostrar imperfección.

## 5.9. Referentes para la estética



*Figura 5.16. Life Is Strange y The Wolf Among Us*

Como referencias estéticas se han tomado las dos aventuras gráficas *Life Is Strange* y *The Wolf Among Us*. En el primer videojuego usan un texturizado para crear sensación de nostalgia, mientras que en el segundo se quiere recrear el estilo cómic, pero con una ambientación más oscura.

Ambos estilos se aproximan más al realismo que a la caricatura.

## 6. Producción

### 6.1 Guión literario

El guión comprende el Capítulo 1, "El Loco". En el tarot místico, la carta de El Loco señala el inicio de una nueva aventura y nuevas experiencias. Se usa este nombre en el primer capítulo ya que Roc llega a Glaïeul y le esperan una serie de extraños sucesos.

El guión se centra en los tres días primeros días del protagonista en la ciudad.

En el primer episodio se presenta como misterio principal la desaparición de mucha gente.

La historia se inicia de noche en Glaïeul con Marthe, una chica que trabaja en la recepción de un club deportivo que se prepara para irse a casa, pero algo la ataca en la calle y desaparece. Este principio genera sorpresa, y crea curiosidad para saber que le ha sucedido ya que el personaje que se presenta como protagonista se desvanece.

Todos los habitantes de la ciudad saben de estos sucesos, incluido el protagonista, aunque en menor detalle. El jugador a diferencia de los habitantes del mundo del juego, no sabe qué ha pasado. Para conseguir que el jugador sepa que sucedió antes de su llegada se usa a Roc, ya que él hace preguntas sobre lo que pasa además de recopilar información.

Lo mismo sucede con la capacidad de tener poderes sobrenaturales. No se sabe nada sobre el porqué, en el primer capítulo simplemente se presenta el hecho de que el protagonista y otros personajes tienen habilidades.

La historia de Roc se divide en cinco grandes partes si se excluyen las primeras secuencias de Marthe.

La primera es la llegada de Roc a Glaïeul y la acomodación en la casa de Saorise. Allí entablan una conversación durante la cena y se da a conocer un poco la historia de las desapariciones y sobre la vida de Niamh y Saorise. También se revela que tanto Roc como Niamh tienen poderes sobrenaturales.

La segunda es la visita a la universidad. Niamh lleva a Roc a la universidad para que se familiarice y allí conoce a distintos personajes. Hay una conversación importante con Emma y Loïc, la cual finaliza con Roc siendo invitado a la fiesta de cumpleaños de Emma.

La tercera consiste en la visita al club deportivo. Allí conocen a Diego y se descubre que tiene poderes y Roc se adapta a ellos.

La siguiente parte es la del sueño de Roc. Allí conoce a Marthe y ve al monstruo que le atacó. Ella le informa de que hay más gente con poderes, pero no se acuerda bien del todo.

Finalmente concluye con la fiesta de Emma. Allí hay la primera ramificación más importante, en la cual se tiene que proteger a Diego o decirle la verdad a Emma sobre la escena que se presencia. Se cierra con Niamh abriendo la puerta ante un desconocido que la amenaza de muerte y con Roc y Loïc encontrándose con el monstruo.

Para finalizar, así como se hizo para el inicio, se crea una situación de tensión sin resolver para crear curiosidad para saber que sucederá así manteniendo al jugador. Las situaciones principales serían el hecho de que Niamh abre la puerta a alguien que la amenaza de muerte y de que Roc y Loïc estén en la calle con el monstruo que asola la ciudad.



Para no centrar solamente todo el peso en el argumento principal de las desapariciones, se añaden historias complementarias sobre la gente que rodea al protagonista para poder profundizar en ellos. Al tratarse del inicio solo vemos como se inician mediante elementos sospechosos en las conversaciones.

En el primer episodio se inician las historias de Niamh, Emma, Loïc, Diego y Marthe.

Niamh es bastante distante con todos a pesar de ser amable. Se deja intuir que hay un motivo cuando aprovechando que Niamh está en el baño, su tía comenta algo que le sucedió en Irlanda antes de que viniera a vivir con ella, pero Niamh la interrumpe y no se llega a saber el qué. Se revela que Roc es acogido en esa casa es para que Niamh tenga alguien de su edad con quién hablar ya que Saorise está bastante preocupada por su sobrina.

En el caso de Emma, su historia se inicia mediante las conversaciones con Loïc. Emma se deprime ante puntos importantes de su pasado, como son los comentarios sobre el hecho de ser la hija del alcalde o de sus múltiples fracasos en las relaciones amorosas. Hacia el final se revela que padece de cáncer, dando a explicar su extraño comportamiento durante la fiesta y lo relaciona con el comentario que hace en la universidad sobre la visita al médico para recoger unos resultados sobre un análisis.

El inicio de Loïc se genera debido a que Emma es una bocazas y explica información importante sobre él. Cómo el abandono de su madre. Por la reacción de Loïc se deja intuir que le afectó profundamente y esto repercute en su forma de ser como se descubriría en los capítulos siguientes.

Sobre Diego solo se sabe que consume drogas hacia el final del capítulo, esto desencadena en eventos futuros en la explicación de su pasado y también puede ocasionar la muerte del personaje.

El arco argumental de Marthe es el primero que se inicia en la historia, ya que desaparece de repente. Más adelante, a través de su aparición en los sueños de Roc, se sabe que ella también tiene poderes y es la que empieza a unir la trama de las desapariciones con la de los poderes. A pesar de todo se sigue sin saber su paradero.

A lo largo del guión hay múltiples decisiones. Al tratarse del primer capítulo se optó por no ramificar muchas situaciones. Así que la mayoría de opciones sirven para ganar más amistad con determinados personajes.

Todas las decisiones son equilibradas, es decir, cuando se escoge una acción que afecta a un personaje como podría ser aumentando nuestra amistad con él, también reduce nuestra relación con otro personaje o debemos evaluar si nos interesa aumentar la amistad o el romance con un determinado personaje. Solo hay una decisión en todo el capítulo en la cual una opción suma, y la otra resta, y se debe a que Niamh repite en varias ocasiones que no quiere ir a la fiesta de Emma, si se le insiste, esta se enfada. En este caso el jugador tendría una idea de que responder.

En capítulos posteriores, esto tendría repercusiones, como poder entablar una relación amorosa o poder evitar la muerte de un personaje.

*Nota: El guión literario se adjunta como un documento externo a la memoria.*

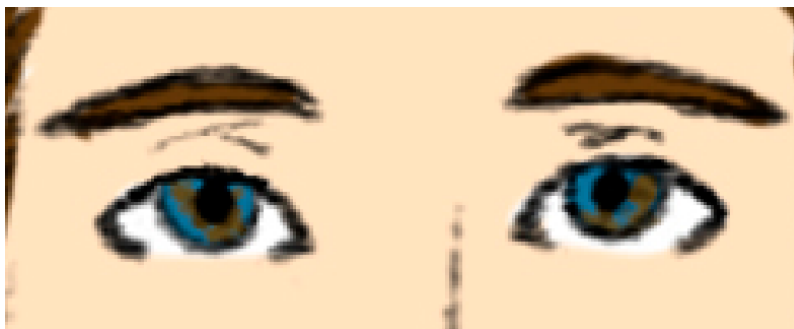
## 6.2. Arte Conceptual Personajes

### Roc



*Figura 6.1. Roc*

Se juega con el hecho de que él representa El Mundo en el Ritual de los Arcanos y sufre heterocromía en sus ojos, teniendo un iris similar al planeta Tierra.



*Figura 6.2. Heterocromía en los ojos de Roc*

Siempre lleva un pañuelo alrededor del cuello porque se los regaló su hermana que se encuentra viviendo en el Reino Unido y así él la siente más cerca a pesar de estar muy separados. Con esto Roc muestra ser sentimental y preocuparse por sus seres queridos. Al ser el protagonista y representar El Mundo debe tener buen corazón.

A pesar de ser bueno, odia a su padre. Para mostrar la oposición y romper con su imagen de chico ejemplar se le puso un pendiente en la oreja.

El hecho que no lleve estampados y se optara por colores planos a excepción de los pañuelos es para mostrar su sencillez como persona, pero no es alguien simple, por eso lleva pañuelos y estos están estampados. Su paleta de colores excluye a los oscuros para reforzar la idea de que es alguien con el que se puede confiar..

El la diferencia de colores entre las prendas de cada modelo sirve para reflejar lo mismo que su peinado, es desenfadado y moderno. A diferencia de otros personajes masculinos que llevan un corte más clásico que transmite brusquedad, él transmite simpatía.



Figura 6.3

### Diego



Figura 6.4. Diego

Diego debe reflejar que no le para atención a la ropa cuando se viste. Por eso lleva los mismos pantalones y zapatos.

Los pantalones no están planchados, tienen arrugas ya que es bastante descuidado y recalca el repetido uso que les da.

El hecho de llevar puesta la camiseta que le dieron en el club deportivo donde entrena muestra el mismo mensaje de que no se preocupa demasiado. A la vez transmite su orgullo de pertenecer al equipo de waterpolo del club. Predominan los tonos azules debido a que se especializan mayoritariamente en deportes acuáticos.



Figura 6.5

Cuando va a la fiesta de Emma se optó por ponerle un cazadora informal y una camiseta con un mensaje provocador para mostrar su poca consideración y su falta de atención al ver que se trata de una fiesta organizada por la hija del alcalde.

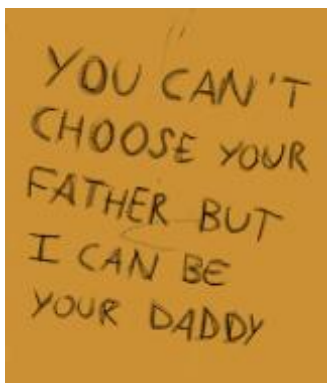


Figura 6.6

La frase de su camiseta con denotaciones sexuales sirve para mostrar que Diego no se toma las cosas en serio y que es alguien a quien le gusta bromear.

Su pelo sin peinar transmite el mismo mensaje que su ropa, es alguien descuidado a la vez que desenfadado.

## León



*Figura 6.7. León*

Para transmitir la personalidad anticonformista de León se le vistió con ropas anchas y se pusieron gran cantidad de pulseras, rastas y pendientes.

La gran cantidad de hilos de colores con lo que envuelve las rastas transmiten que es alegre.

El símbolo del cuarto chakra en su camiseta simboliza la expresión y el amor ya que él es una persona muy compasiva.

Los tonos verdes y marrones es para reforzar su vinculo con la naturaleza.

## Loïc



*Figura 6.8. Loïc*

La paleta de colores de Loïc se compone generalmente de tonos azules y grises o negros para mostrar su frialdad. A pesar de ser distante, en la camisa lleva un símbolo de el instrumento que toca en la orquesta de Glaïeul, un saxofón. Lo lleva encima del corazón para indicar que es su pasión.

Lleva reloj porque le resulta más práctico que consultar la hora en el móvil, esto junto al peinado y las camisas da la imagen de que es alguien serio.

Cuando asiste a la fiesta de Emma lleva una camisa estampada, simbolizando que él es complejo y que su distanciamiento respecto a las demás personas esconde un motivo.

## Emma



*Figura 6.9. Emma*

Emma debe transmitir que tiene autoridad y que es una mujer poderosa. Por eso lleva los labios y las uñas pintados de rojo. Debido a su baja estatura, lleva pantalones o faldas cortos y con cintura alta para parecer que mide más. Por esa razón también lleva tacones.

Se utilizan colores clásicos para transmitir que ella es alguien importante como la hija del alcalde.

Los estampados florales o la presencia de flores en sus zapatos representan su arcano mayor, La Muerte. La misma flor que lleva en la camisa blanca aparece en las cartas del tarot acompañando a la parca.



*Figura 6.9.*

Para su fiesta se usa solo el color rosa para representarla muy femenina sin perder su aire clásico.

El pelo está recogido en una coleta por practicidad, ya que es una chica que batalla duro por conseguir lo que quiere.

## Niamh



Figura 6.10. Niamh

Niamh cuando se viste para ir por casa lleva un pijama cómodo y no le preocupa su aspecto, por eso es ancho. Lleva en la camiseta el logo de una serie, *Syamese Peaks*, referencia a la serie real *Twin Peaks*.

Para salir a la calle se arregla para gustarse a sí misma. El cuello de la camisa son hojas porque a ella le gustan las plantas y no se para a pensar lo que van a decir de ella porque no le importa.

El blanco predomina en sus prendas porque es alguien inocente y a la vez, asexual. No va maquillada ni lleva pendientes porque no sabe que es la atracción física y no tiene la necesidad de que la ven atractiva.



## Valérie



Figura 6.11. Valérie

Para transmitir la idea de que Valérie es friki, se le han puesto varias chapas y otros elementos referentes a memes populares en Internet, símbolos de videojuegos y de películas. Entre los memes se encuentran el gato de Heavy Breathing en su camiseta, los emojis de las lunas y Kim Kardashian llorando. De videojuegos estaría el logo de D.va, un personaje de *Overwatch* y de películas, el logo de la marca ficticia de tabaco Red Apple que aparece en varias de las películas del director Quentin Tarantino.

Perdió una pierna en un accidente de coche cuando era pequeña debido a la manipulación que hizo la Secta Menor en su destino. No le gusta verla porque le recuerda la experiencia, por eso siempre va con pantalón largo. Usa peto porque le resulta cómodo y le permite llevar objetos en los bolsillos.

El pelo corto transmite que es una chica enérgica, con carácter y alegre.

## Saorise



Figura 6.12. Saorise

Para hacer de su oficio su pasión, el diseño gráfico, como pijama lleva una camiseta con el código del color de esta.

También se le ha hecho como estampado en su camisa para ir a trabajar los tres colores primarios aditivos.

Y finalmente en su jersey lleva una referencia a las pinturas de Piet Mondrain

Combinando estampados, los colores alegres con los oscuros, y vestirla formalmente crea una imagen de ella seria, pero sin ser estricta ni verse agresiva, alguien que a pesar de ser mayor que Niamh y Roc puede ganarse su confianza.

Cuando está en casa lleva el pelo recogido por comodidad y va sin maquillar porque nadie la va a juzgar.

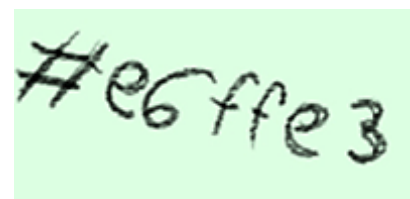


Figura 6.13. Código de color

Audrey



*Figura 6.14. Audrey*

Audrey es alguien a quien le gusta pasar desapercibida, por eso se escogió que siempre vista toda de negro con ropa sencilla y cómoda. Al gustarle manipular a la gente y observarles en silencio debía tener una mirada que no inspirase confianza.

## Marion



*Figura 6.15. Marion*

Marion es algo distante y la gente la toma por una engreída. Para crear esa idea se le hizo vestir con ropa holgada pero que con colores elegantes se viera formal e informal a la vez. Para hacer que se decantara la balanza hacia la informalidad se le puso un calzado muy veraniego. Con el pelo corto y los labios pintados de rojo transmite un aire de dureza, que completa su imagen de alguien estricto.

El llamador de ángeles que lleva es un recuerdo que le dio una niña cuando fue en una expedición con una ONG. Este elemento niega que Marion sea incompasiva.

## Garance



*Figura 6.16. Garance*

Garance es una chica tímida que se arreglado para ir a la fiesta de Emma porque quiere causar buena impresión. Al ser una chica femenina lleva un vestido. El color naranja y el estampado se contradicen con el carácter reservado de Garance, indicando que esconde una parte de ella que desea ser el centro de las miradas.

## Sander



*Figura 6.17. Sander*

Sander debe parecer engreído, así que lleva el pelo peinado hacia atrás. Al venir de una familia con dinero viste colores elegantes y el símbolo del carnero simboliza poder, además de que indica que Sander es también agresivo y tozudo como el animal.

## Marthe



*Figura 6.18. Marthe*

Marthe debe reflejar que trabaja en el club deportivo Coreaux et Tritons, así que lleva el polo de allí. Debido a la costumbre de estarse horas detrás del mostrador calza unas deportivas cualquiera que le resulten cómodas.

Como es un poco ancha, no se recoge el pelo en una cola o moño porque cree que se le vería la cara aun más grande, a si que se recoge el cabello con una cinta.

El estampado de la cinta es importante ya que cuando Roc crea la sala en la cual conoce a Marthe mientras sueña, el suelo tiene ese estampado.

## Léa, Liam y Lena



Figura 6.19. Léa, Liam y Lena



Figura 6.20

Para Léa, Liam y Lena se quería crear a unos trillizos que se diferenciaban mucho pero que tuvieran muchas cosas en común. Todo en ellos gira alrededor de los degradados.

Léa, representa al pasado y la confusión de La Luna. Es la más seria de los tres y la que viste con colores más oscuros y con ropa más clásica. Ella lleva los pantalones largos representando la negación de ver la realidad más allá de su desconfianza.

Liam, representa el presente y la esperanza de La estrella. Es el más equilibrado de los tres hermanos. Lleva los pantalones por las rodillas simbolizando el balance de la situación antes de sacar una conclusión.



Lena, representa el futuro y la superación de El Sol. Es la más extrovertida de los tres y la que viste más desenfadadamente. Con un estilo algo punk para romper con el estilo clásico de su hermana Léa. Los pantalones cortos representan la confianza total. También lleva una camiseta en la cual se lee una broma sobre química y esto se debe a que le gusta bromear y que es una estudiante de química que se siente orgullosa de serlo.

Además cada uno de ellos lleva una piedra preciosa acorde a su simbolismo. Léa una piedra lunar, Liam un cuarzo ouro verde estrellado y Lena una piedra solar.



*Figura 6.21. Detalle de las piedras de cada hermano*

Y si se combina el color azul de Léa con el verde de Lena de manera additiva, dan como resultado el cian, que es el color que predomina en Liam, el único hombre de los tres.

### Cashmere



*Figura 6.22. Cashmere*

Ya que Cashmere es una estudiante de moda esnob y excéntrica que se cree superior a todos y habla de ella misma en tercera persona, tenía que llevar una ropa muy estridente y con malas combinaciones de colores ya que cree que ella siempre innova en el mundo de la moda. Como siempre cree que va adelantada a los demás, sus prendas tienen un toque futurista.

Se combina el color del pintalabios con la ropa para dar más sensación que sabe lo que hace en el mundo de las tendencias.

En el caso de la fiesta de Emma, opta por vestirse de solo lila para no robarle el protagonismo ya que es la cumpleañera.

Lleva siempre gafas de sol porque cuando quiere ignorar a alguien se las pone.

### Carla



*Figura 6.23. Carla*

Carla es la recepcionista animada y dinámica del club deportivo. El polo del club es su uniforme y la hace fácil de reconocer. El pelo corto la hace energética y con carácter. Y los zapatos cómodos son para las largas horas que se pasa tras recepción, donde puede llevar el calzado que quiera porque no se le ven las piernas.

## Témoin, Marchant de Sable, Câbelle y Chien Déchirant

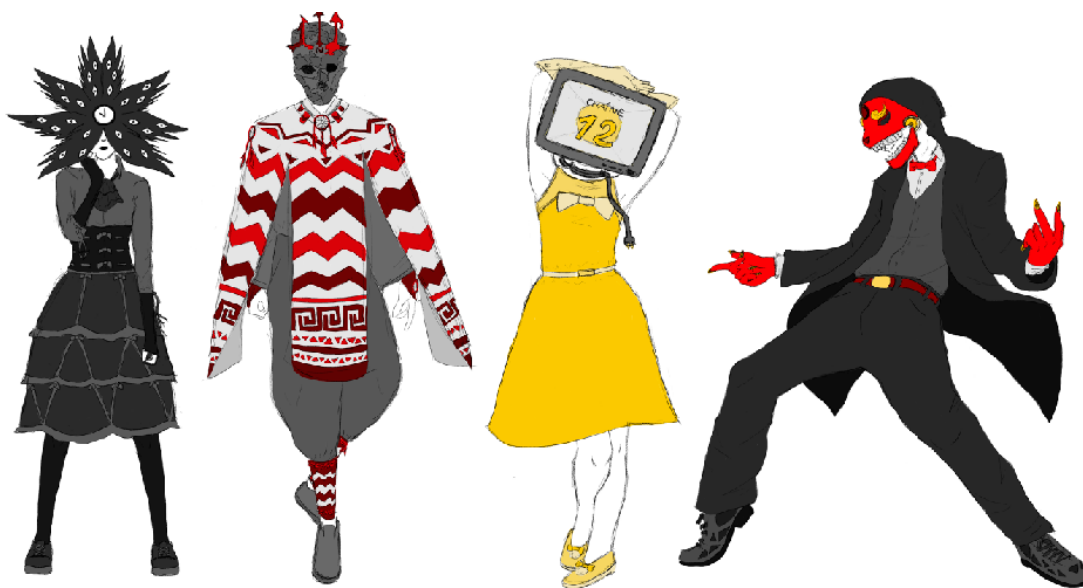


Figura 6.24 Témoin, Marchant de Sable, Câbelle y Chien Déchirant

Ellos cuatro forman el grupo de *Les Quatre Associés*, así que debe haber relación entre ellos. Cada uno de ellos lleva tonos grises más uno de los colores de la bandera belga, país en el cual sucede la historia, a excepción de Chien Déchirant que los lleva todos combinados.

Chien Déchirant combina todos los colores porque es la fuerza bruta del equipo y al que los otros tres ayudan con sus podres durante sus ataques. Es el único que lleva armas encima (la máscara y los guantes con cuchillas) porque los demás no hace falta que ataquen. Lleva una máscara de perro porque quien se oculta debajo es Garance, y ella es El Loco en el ritual de los arcanos, y este siempre va acompañado por un perro. El hecho de llamarse *Chien* (perro) en lugar de *Chienne* (perra) es para causar confusión y que no suene tan despectivo para ella como mujer. Viste elegantemente combinado con un smoking con capucha siendo todo lo contrario, esto se debe a su actitud burlona y brutal durante los ataques.

En el vestuario de Câbelle predomina el amarillo porque es la más alegre del grupo cuando habla. La identidad real de Câbelle es Audrey, la cual representa en el Ritual de los Arcanos a El Colgado. El Colgado es el número 12, por eso cuando ella no habla en su pantalla aparece la cadena 12. Lleva un cable alrededor del cuello debido al arcano de El Colgado. El televisor como cabeza hace referencia al poder de Audrey de distorsionar la realidad, como hacen los programas de televisión. Lleva un vestido de los años 60-70 porque fue cuando apareció el televisor en color.

En Marchant de Sable abunda el gris y el rojo. El rojo representa el peligro del poder de Sander, que es quien se oculta debajo. El poder de Sander es la materialización de las pesadillas así que a modo de ironía lleva atrapa sueños en la capa, los cuales deberían evitarlas. El estampado indio también está relacionado con los atrapa sueños. La máscara metálica y la corona son por la carta que representa Sander, el Emperador.

Témoin es la que recibe las ordenes y la que manda en el grupo, por eso ella tiene el color negro, el color de la muerte, el cual se relaciona con el poder de la necromancia de Marion, que es quién se oculta detrás.

El reloj de la máscara de Témoin siempre marca las diez ya que Marion representa a La Rueda de la Fortuna y esta tiene la posición número diez en la baraja. Los ojos simbolizan que lo sabe todo (debido a su nombre *Témoin*, "testigo" en francés) y las alas el paso del tiempo. Viste de manera gótica porque lo relaciona más con la muerte.

Todos ellos tienen la piel muy blanca para que no los puedan identificar por su color de piel.

### 6.3. Arte Conceptual Escenarios



*Figura 6.25. Calle cerca del río*

Para ilustrar como sería una de las calles por las cuales pasan Roc y Niamh al volver de la Universidad se ha seguido el patrón visto en las ciudades valonas de casas color tierra como parte del casco antiguo a la izquierda y a la derecha se encuentran los edificios modernos pertenecientes a la zona universitaria o el distrito de negocios. En Glaïeul abundan los bosques alrededor y por eso se vislumbran.



*Figura 6.26. Casa Saorise*

La casa de Saorise externamente conserva la pared de ladrillo porque se encuentra en el casco antiguo de la ciudad pero para distinguirse de las demás, Saorise pintó las puertas con tonos naranjas y rojos como los de los muebles del interior de su salón. Al vivir solo dos personas, el salón es pequeño y siempre está todo limpio y ordenado. Las paredes son blancas para dar más sensación de claridad.

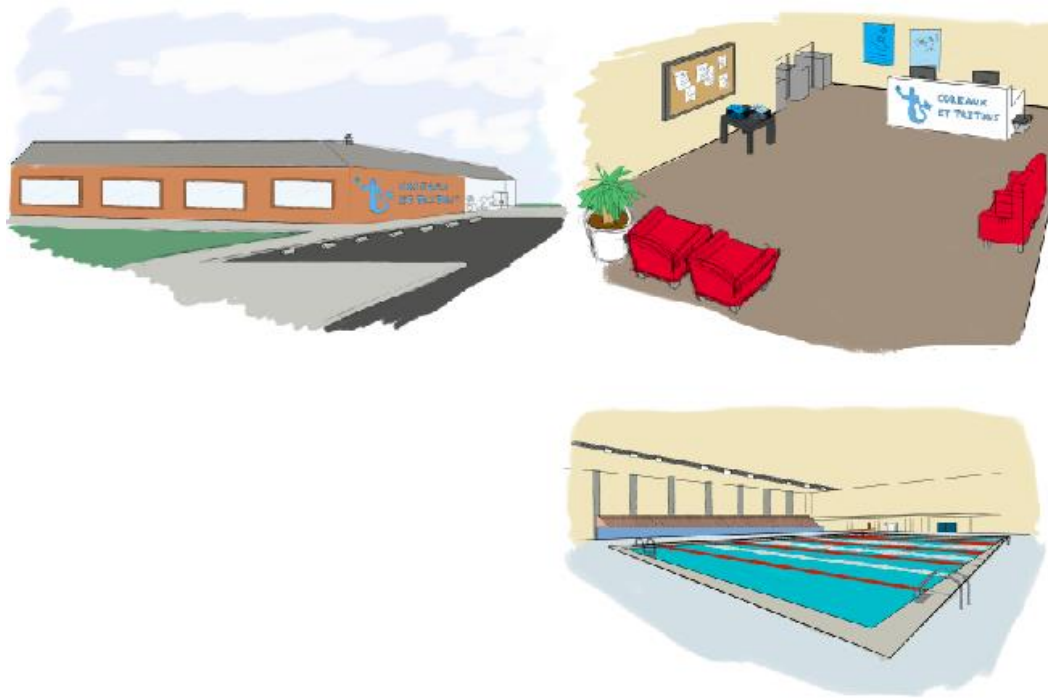
La habitación de Roc era el de invitados y simplemente tiene los muebles justos y sin decorar. También predominan los tonos rojizos.



*Figura 6.27. Casa Emma*

La casa de Emma está situada en la zona alta de la ciudad, así que el edificio es más moderno y juega con los colores clásicos negro y blanco.

El salón en el cual se celebra la fiesta de Emma ha sido arreglado para tener espacio para una pista de baile. Hay una mesa con comida y un sofá para aquellos que quieran descansar. Las banderitas en las paredes recalcan el hecho de que están celebrando un cumpleaños. La luz violeta da una atmosfera de celebración y fiesta. Las puertas correderas comunican con el jardín en el cual hay una piscina. El jardín sigue la línea de la casa y muestra un aspecto moderno y frío para resaltar la soledad de Emma.



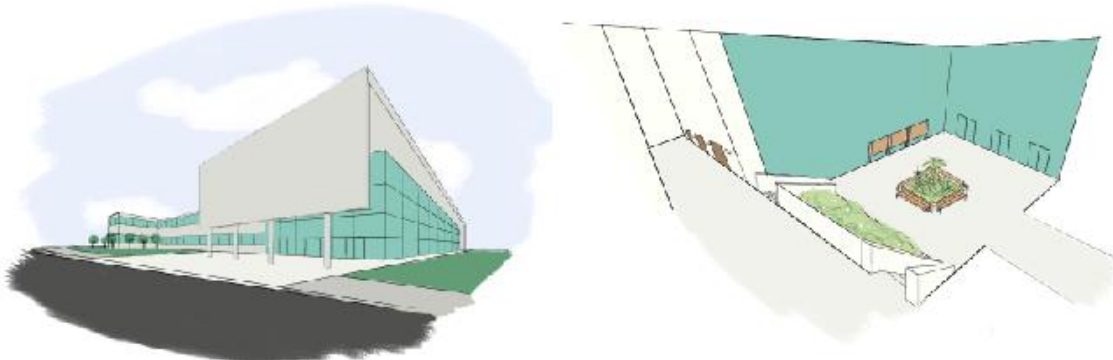
*Figura 6.28 Club Coreaux et Tritons*

En este club trabajaba Marthe antes de desaparecer y es donde Roc irá frecuentemente a entrenar además de ser como un segundo hogar para Diego.

El club Coreaux et Tritons debe el nombre a sus equipos de natación sincronizada y a su equipo de Waterpolo. En su exterior se puede leer su nombre y a través de las ventanas ver la piscina.

En la recepción hay un corcho con carteles desaparecidos debido a la consternación de la población. También hay posters y panfletos promocionando sus equipos y unas puertas para entrar que requieren carné de socio.

La piscina es muy grande y cuenta con un almacén donde guardar todo el material además de un rápido acceso a la enfermería en caso de emergencias.



*Figura 6.29. Universidad de Glaieul*

La Universidad de Glaïeul ha otorgado prestigio a la ciudad y es donde Roc, junto a los demás personajes principales estudia. En el interior de la universidad de Glaïeul abundan las plantas. Una de sus zonas verdes es el *Hall* el cual tiene paredes con cristales polarizados para las plantas y evitar los días de mucho sol. Los corchos son utilizados por los alumnos para colgar anuncios y ofertas, aunque también hay carteles de desaparecidos. El edificio es moderno y

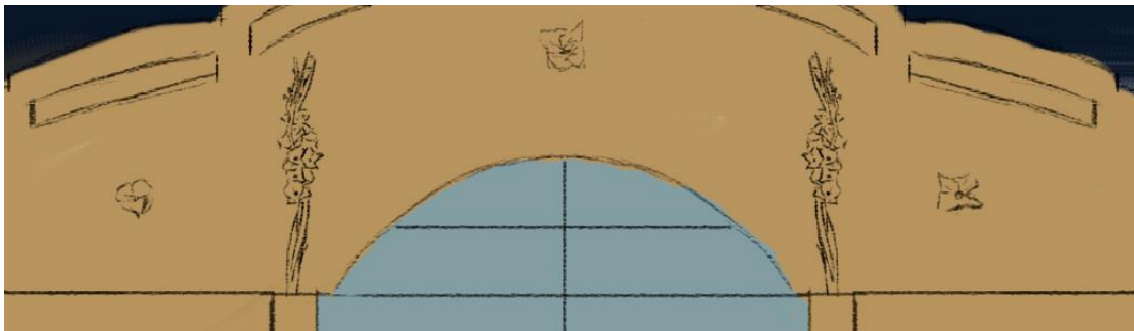


para reflejarlo hay mucha presencia de blanco y azul y sus líneas son angulosas, no hay nada redondeado.

*Figura 6.30. Estación de Glaïeul*

La estación de Glaïeul está situada en la zona universitaria a pesar de ser un edificio antiguo que se ha conservado adecuadamente. No está pintado, teniendo la misma estética que las casas en el casco antiguo de Glaïeul. Las andanas son subterráneas. A través de aquí Roc llega a la ciudad.

A lo alto del edificio hay grabadas flores de gladiolos, *Glaïeul* en francés.



*Figura 6.31*





*Figura 6.32. Sala Sueño*

La Sala Sueño es un espacio creado por Roc con los recuerdos de Marthe. Aquí solo se puede acceder cuando Roc duerme. Marthe y él hablan sobre lo que ella va recordando. La sala está suspendida en el vacío del subconsciente. El suelo tiene el mismo estampado que el lazo de Marthe y los sillones son los mismos que los del club Coreaux et Tritons donde ella trabajaba. La lámpara es igual a la de la habitación de Roc en la casa de Saorise.

## 7. Conclusiones

Al plantear este proyecto se incluía además de lo realizado el modelado en 3D de los personajes y de los escenarios, el posterior *unwrapping* de los modelos, su texturización, el rigging y el skinning, además de las animaciones y su aplicación en el motor gráfico. Se ha aprendido que es mejor centrarse en unos pocos conceptos y conseguir resultados perfectos antes de querer abarcarlo todo y quedarse con nada.

Al trabajar en equipo uno debe comunicarse constantemente con su compañero y usar las herramientas de metodología ágil para facilitar la coordinación.

Se ha visto que una buena planificación desde el inicio es algo fundamental para conseguir un desarrollo apropiado para conseguir completar los objetivos marcados. Junto al hecho de ser realistas cuando se marcan los hitos del proyecto, son dos de los aspectos más fundamentales.

A pesar de las dificultades y problemas surgidos, se ha reaccionado cumpliendo con el objetivo general de crear el inicio de una historia entretenida a través de la creación de una historia interesante, sucesos emocionantes y personajes variados que ofrecieran distintas situaciones mediante las cuales el jugador pudiese sentir que está comprendiendo lo que sucede en el nuevo mundo que acaba de acceder.

En cuanto a los objetivos específicos, el apartado de arte conceptual podría ser mejorable, pero como se ha mencionado, el hecho de empezar con una mala planificación y objetivos poco realistas perjudica bastante.

Por otro lado, a pesar de las dificultades, se ha disfrutado y aprendido durante la creación del argumento y de los personajes y tener la oportunidad de darles rostro. I también durante las investigación previa a la creación de todos los documentos mencionados.

El contenido de este proyecto tiene como punto de partida el interés y pasión que me suscitan todo tipo de elementos que traten de comunicar, expresar, transmitir emociones e historias ya sea mediante imágenes, sonidos o textos y tener haber tenido la ocasión de desarrollar este proyecto ha sido una experiencia enriquecedora y se ha llegado a aprender de las buenas y las malas situaciones

## 8. Agradecimientos

Al desarrollar el proyecto hubieron momentos en los cuales parecía no tener el conocimiento de qué rumbo estaba tomando y agradezco a todos los que dedicaron parte de su tiempo a revisar el guión y dar sus consejos para que así pudiera mejorarlo.

También tengo que agradecer a mi director de proyecto, Elías, por su sinceridad en las muchas ocasiones en las cuales el desarrollo no avanzaba. Esas dosis de realidad sirvieron para que pudiera presentar este trabajo.

Y finalmente, mencionar a la parte técnica del desarrollo del proyecto, Marta, quien me motivaba cuando hablábamos sobre el proyecto durante su desarrollo.

## 9. Bibliografia:

<sup>1</sup>Time. Entrevista a Jonathan Blow. [En línea][Consulta el 9 de Junio de 2016] Disponible en: <<http://time.com/4355763/the-witness-jonathan-blow-interview/>>

<sup>2</sup>Reddit. Ask Me Anything a Dontnod [En línea][Consulta el 19 de Febrero de 2017] Disponible en: <[https://www.reddit.com/r/Games/comments/2tu8zx/life\\_is\\_strange\\_reddit\\_ama\\_with\\_the\\_dontnod\\_team/](https://www.reddit.com/r/Games/comments/2tu8zx/life_is_strange_reddit_ama_with_the_dontnod_team/)>

<sup>3</sup>Academia. Gender and Reading [En línea][Consulta el 19 de Febrero de 2017] Disponible en: <[http://www.academia.edu/22863055/Gender\\_and\\_reading](http://www.academia.edu/22863055/Gender_and_reading)>

<sup>4</sup>U.S.News. Porcentaje de mujeres como protagonistas en el cine en 2014 [En línea][Consulta el 20 de Febrero de 2017] Disponible en: <<https://www.usnews.com/news/blogs/data-mine/2015/02/10/presence-of-female-film-protagonists-declined-in-2014-study-says>>

<sup>5</sup>Feminist Frequency. Mujeres protagonistas en los videojuegos de la E3 de 2015 [En línea][Consulta el 20 de Febrero de 2017] Disponible en: <<https://feministfrequency.com/2015/06/22/gender-breakdown-of-games-showcased-at-e3-2015/>>

<sup>6</sup> Youtube. Feminist Frequency. Damsel in Distress - Tropes vs Women in Video Games [En línea][Consulta el 20 de Febrero de 2017] Disponible en: <[https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r\\_Q](https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q)>

Adventure Gamers. Definición de aventura gráfica [En línea][Consulta el 12 de Febrero de 2017] Disponible en: <<https://adventuregamers.com/articles/view/17547>>

Gamasutra. Evolución de los Point-and-click [En línea][Consulta el 12 de Febrero de 2017] Disponible en: <[http://www.gamasutra.com/view/feature/189899/why\\_are\\_we\\_still\\_talking\\_about\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/189899/why_are_we_still_talking_about_.php)>

Adventure Classic Gaming. Errores cometidos en las aventuras gráficas. [En línea][Consulta el 12 de Febrero de 2017] Disponible en: <<http://www.adventureclassicgaming.com/index.php/site/features/105/>>

Wonderful Wanderings. Información sobre Bélgica. [En línea] [Consulta el 15 de Febrero de 2017] Disponible en: <<http://wonderfulwanderings.com>>

Telltale. Consulta de su catálogo [En línea][Consulta el 19 de Febrero de 2017] Disponible en:<<https://telltale.com>>

Tv Topes. Tipos de personajes [En línea][Consulta el 23 de Febrero de 2017] Disponible en: <<http://tvtropes.org>>

Personality Research. 16 factores de la personalidad. [En línea][Consulta el 23 de Febrero de 2017] Disponible en:<<http://www.personalityresearch.org>>

Geek Girls Pwn. Opiniones femeninas sobre videojuegos [En línea][Consulta el 23 de Febrero de 2017] Disponible en:<<https://geekgirlspwn.wordpress.com>>

Biddy Tarot. Significados de los arcanos mayores. [En línea][Consulta el 3 de Mayo de 2017] Disponible en:<<https://www.biddytarot.com/>>