

# TFG

---

## THE TALE OF STARS : VISUAL NOVEL

CONCEPT ART, DESARROLLO Y ESTUDIO DE MERCADO

Presentado por Esther Fernández Palou

Tutor: Francisco de la Torre

Co-tutor: David Heras

Colaboración en el proyecto de Cristian Cañadas Vacas  
y Ángel Sánchez García (Facultad de Informática)

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2017-2018



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN

El siguiente proyecto se centra en el desarrollo del tema de la identidad a través de un videojuego para aplicaciones móvil. Para llevarlo a cabo, se han realizado lecturas para investigar, encuestas y experimentos del producto a gente ajena al proyecto y un conocimiento base de concept art y cultura oriental para el diseño de los personajes. También cabe mencionar el desarrollo informático y emprendedor para programarlo y estudiar cómo llevarlo a mercado. Por último, cuenta con un diseño extenso de 4 personajes, diversos escenarios, interfaz y un cómic que se ha desarrollado de forma paralela al videojuego para comprender mejor la trama.

## SUMMARY

The next project is about the development of the identity through a mobile videogame. For that purpose, it has been necessary to read books and accomplish investigations, as well as a basic knowledge of concept art and oriental culture for the character design.. Polls and experiments of the product were done on people unaffiliated to our project. It should be pointed that the computer development and enterprising were studied and programmed to carry the project into the market. Lastly, it counts with a huge development of 4 characters, some environments, an interface and a comic which was developed at the same time we worked the videogame to understand better the plot.

## PALABRAS CLAVE

Concept art, videojuego, mercado, móvil, diseño de personajes, novela visual, cómic.

## KEYWORDS

Concept art, videogame, market, smartphone, character design, visual novel, comic.

## AGRADECIMIENTOS

A Christian Cañadas y Ángel Sánchez, no sólo por colaborar arduamente en la parte de programación y emprendimiento sino también por aportar ideas a la construcción de este proyecto.

A su tutor, Patricio Letelier, por dejarnos formar parte de la StartInf y cedernos una sala bien equipada para reunirnos y trabajar en grupo.

A mi tutor, Francisco de la Torre, por encaminarme y resolverme todas las dudas que he ido teniendo a lo largo del trabajo.

A mi co-tutor, David Heras, por darme los primeros pasos en guionizar un proyecto tan complejo.

A Agustina Tonon, por colaborar voluntariamente en la interfaz del videojuego.

A Irene Chacón y Carmen Alcocer, por estar disponibles en todo momento para darme apoyo moral y resolverme dudas importantes.

A todas las personas que me han facilitado información y que han tenido iniciativa en colaborar y formar parte de este proyecto.

A mi familia, por su apoyo y su disposición.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>5</b>
<b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA</b>	<b>6</b>
<b>3. CONTEXTO</b>	<b>7</b>
3.1- Visual novel como género de videojuego	9
3.2- Aspectos de identidad	10
3.3- Taoísmo en la cultura oriental	12
3.4- Proyecto de emprendimiento	13
3.5- Referentes	14
<b>4. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA ‘THE TALE OF STARS’</b>	<b>18</b>
4.1- Definición	19
4.2- Antecedentes	19
4.3- Preproducción	21
4.3.1- Sinopsis	22
4.3.2- Trama	22
4.3.3- Guion	23
4.3.4- Narrativa y estilo	24
4.3.5- Definición de personajes	25
4.3.5.1- Protagonista	26
4.3.5.2- Antagonista	27
4.3.5.3- Espíritus guía	28
4.4- Diseño Concept Art	29
4.4.1- Diseño de personajes	31
4.4.2- Diseño de entorno	34
4.5- Catalogación de la obra	36
<b>5. CONCLUSIONES</b>	<b>36</b>
<b>6. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>37</b>
<b>7. ÍNDICE DE IMÁGENES</b>	<b>39</b>
<b>8. ANEXO</b>	<b>40</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

Desde siempre la identidad ha sido una cuestión muy presente en nuestra sociedad. La incorporación de diversas culturas y teorías acerca de quiénes somos o qué representa nuestro cuerpo ha dado pie a multitud de etiquetas que nos definen o nos ayudan a comprender lo que deberíamos ser.

*'The tale of stars'* es un videojuego en desarrollo que incorpora la identidad como temática principal. Toma como referente la filosofía taoísta<sup>1</sup>, basándose en su unión del hombre con la naturaleza a través de la cosmología<sup>2</sup> y la ontología<sup>3</sup>. Dicho pensamiento abarca una infinidad de interpretaciones y conceptos que hablan desde política a principios abstractos, por lo que se ha decidido que para este trabajo el eje central gire alrededor de la búsqueda del camino idóneo hacia la propia identidad de cada individuo y las consecuencias de sus decisiones.

Esta cuestión de extranjería oriental tiene razón de ser: a diferencia de la cultura occidental, su visión de la vida y la humanidad tiene una forma universal; no todo gira en torno a un Dios sino al cosmos. Se encuentra en una constante búsqueda del equilibrio entre el hombre y la mujer, mente y corazón, razón e intuición, apoyándose en la autosuperación y el cambio del ser en comunidad con el entorno. Es por eso que estos principios y este afán de búsqueda intrapersonal nos resultan más peculiares y profundos.

Hoy en día la industria del videojuego se encuentra en auge debido a la facilidad de acceso; actualmente todo el mundo posee un smartphone<sup>4</sup>. Se ha definido la novela visual o *'visual novel'*<sup>5</sup> como género de este videojuego por el formato de novela que se ha desarrollado en la escritura de su historia, además de su sencillez de mecánicas y portabilidad, ya que en su gran mayoría se encuentran disponibles en aplicaciones móviles. Este tipo de juegos son de corta duración y se pueden jugar todo el tiempo que el usuario quiera pudiendo pausar la partida en cualquier momento.

El desarrollo se ha visto guiado por validaciones que consistían en experimentos. Es decir, cada cierta versión de producto se ha ofrecido la posibilidad de prueba a una cantidad de early adopters<sup>6</sup> a cambio de feedback<sup>7</sup>. Se han recogido datos y sugerencias mediante encuestas en cada versión para sus posteriores modificaciones, específicamente técnicas. Así pues, el proyecto ha estado en continuo desarrollo y en contacto con un público objetivo.

---

<sup>1</sup>Filosofía taoísta: corriente de pensamiento de origen chino.

<sup>2</sup>Cosmología: ciencia que estudia todo lo relacionado con el universo.

<sup>3</sup>Ontología: rama de la metafísica que estudia el porqué de la existencia.

<sup>4</sup>Smartphone: término inglés, traducido como "móvil".

<sup>5</sup>Visual novel: término inglés, traducido como "novela visual".

<sup>6</sup>Early adopters: personas que aportan soluciones a los problemas de un videojuego a través de experimentos a los que se han presentado voluntariamente.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Mi objetivo principal de este trabajo es poner en práctica todos los conocimientos que he ido adquiriendo a lo largo de mi carrera para realizar el arte de un videojuego, así como investigar la filosofía oriental, el origen del rol en los videojuegos, la identidad, la realización de un guion y cómo funcionaría el emprendimiento de un proyecto interdisciplinar que actúa como una empresa independiente. Por lo tanto mis objetivos específicos pasan a ser los expuestos:

1. Reunir información acerca del taoísmo, el origen del rol, el colectivo LGBT+ relacionado con la identidad, el emprendimiento de un videojuego y su desarrollo en arte y guion.
2. Realizar análisis de videojuegos ya existentes mediante testeos<sup>8</sup>.
3. Realizar al menos 5 diseños de personaje, 2 entornos, 3 storyboards<sup>9</sup> y un colorscrip<sup>10</sup> general para experimentar con la iluminación y tonalidad de las ilustraciones. Esto se compone de primeros bocetos, carta de expresiones y arte final.
4. Profundizar en un estilo personal y sencillo.
5. Realizar un Lean Canvas<sup>11</sup> del proyecto y al menos 1 experimento enfocado al público.
6. Sacar al menos una versión beta<sup>12</sup> para smartphones.
7. Cerrar como mínimo la planificación general del guion que va a llevar tanto el videojuego como el cómic.

Para acometer este proyecto nos hemos propuesto la siguiente metodología. En primer lugar, realizar un estudio sobre la filosofía oriental, el origen del rol en los videojuegos y la identidad. Éste estudio nos permitirá generar un marco teórico desde el que contextualizar nuestra propuesta pudiendo alcanzar así nuestro primer objetivo: Reunir información acerca del taoísmo, el origen del rol, el colectivo LGBT+ relacionado con la identidad, el emprendimiento de un videojuego y su desarrollo en arte y guión.

También profundizaremos en el proceso de emprendimiento de un proyecto interdisciplinar que actúa como una empresa independiente. alcanzar nuestros objetivos desde un punto de vista personal.

En tercer lugar analizaremos algunas de las propuestas de creadores especializados en concept art y algunas de las obras que han ejercido una especial influencia en nuestro trabajo. De este modo podremos profundizar en el conocimiento de las claves dentro de este campo que nos permitan

---

<sup>7</sup>Feedback: término inglés, referido a las opiniones y respuestas de los interlocutores.

<sup>8</sup>Testeos: pruebas de jugabilidad de videojuegos ya realizados para analizar en profundidad.

<sup>9</sup>Storyboards: secuencia de imágenes abocetadas que sirven de guía para una historia.

<sup>10</sup>Colorscrip: imágenes abocetadas para estudiar las paletas de colores.

<sup>11</sup>Lean Canvas: herramienta visual que conceptualiza un modelo de negocio de una empresa.

<sup>12</sup>Beta: fase inicial, de prueba.

alcanzar nuestros objetivos desde un punto de vista personal.

Por último, nuestra aportación plástica se basa en desarrollar un concept art basado en una historia original realizar el arte de un videojuego. El paso inicial que abrió el proyecto fue el reparto de tareas. Mientras que yo me encargaba de realizar una investigación exhaustiva del contexto de las visual novel, el taoísmo y la identidad mis otros dos compañeros se encargaron de informarse acerca del emprendimiento independiente, de cómo programar en Unity<sup>13</sup> y de planificar el calendario para determinar en qué fechas se realizarían los primeros experimentos.

Durante esta fase informativa, se realizaron una serie de reuniones cada cierto tiempo para hablar del guion y cómo esquematizarlo; de los videojuegos que se iban analizando para seleccionar las mejores características que formarían parte del nuestro y descartar las peores; y debatir en qué círculos sociales se mostraría el proyecto para su fase experimental.

Una vez quedó determinado, se volvió a hacer otro reparto de tareas donde mis dos compañeros informáticos se centraban en la programación y yo en el arte y guion. A pesar de que esto último no está redactado en su totalidad y pendiente de un lavado de cara por parte de una nueva integrante, es más que suficiente para desarrollar la consiguiente producción artística.

Respecto a la parte artística, antes de comenzar con el concept art se realizó la imagen corporativa acompañada de una breve descripción que representaría el proyecto para poder ir anunciándolo en redes sociales y páginas web. A parte, se tuvo que realizar una serie de pantallas a modo de storyboard para que los informáticos tuvieran imágenes originales sobre las que trabajar en la aplicación e ir incorporando el guion literario a la par.

Toda la parte de producción artística es completamente digital, realizada con el programa MediBang Paint Pro. Durante este proceso, se han ido haciendo algunas charlas y meetings<sup>14</sup> con otros equipos independientes de la propia universidad para intercambiar y compartir ideas de emprendimiento.

### 3. CONTEXTO

Durante mucho tiempo ha sido difícil determinar en qué momento los juegos interpretativos, tanto de mesa como en vivo, pasaron a conocerse como juegos de rol. Hoy en día se asocia especialmente a videojuegos RPG<sup>15</sup> donde el jugador o jugadora escoge un avatar<sup>16</sup> ficticio que le representa en dicho universo, pero, ¿cuáles serían sus antecedentes?

---

<sup>13</sup>Unity: plataforma informática de programación y desarrollo de un videojuego.

<sup>14</sup>Meetings: término inglés, traducido como “reuniones” en ámbito profesional.

<sup>15</sup>RPG: siglas del término inglés “Role-Playing Game”, traducido como videojuego de rol.

<sup>16</sup>Avatar: representación gráfica relacionada a un usuario de internet.

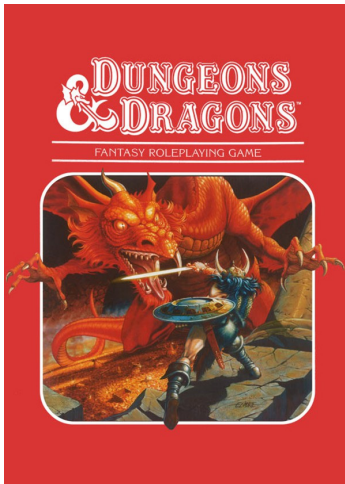


Fig 1. ELMORE, L. *Portada de D&D.*



Fig 2. CATWA, J. *Avatar del Second Life.*

Los juegos de rol tratan de interpretar a un personaje normalmente inventado que se desenvuelve en un mundo de ficción siguiendo la directriz de un máster<sup>17</sup> y un sistema de reglas establecido. Sus primeros pasos fueron en vivo: el rol está fuertemente vinculado al teatro, por lo que comparten su origen. Más tarde, empezaron a surgir variedades de juegos de rol en el entorno bélico y algunos a desarrollarse sobre un tablero.<sup>18</sup>

La creación del famoso juego Dungeons & Dragons<sup>19</sup> a principios de los años 70 fue la cuna del sistema básico de los actuales juegos de rol. Este juego de índole fantástico medieval consistía en un grupo de personas que se reunían alrededor de un tablero para interpretar sus respectivos personajes y tomar una serie de decisiones en un universo completamente ficticio. Dependiendo de la alineación<sup>20</sup> de estas decisiones, el argumento del juego podía verse alterado. Se escribieron diversos manuales de juego, monstruos, y demás para completar toda la información posible. Las acciones se determinaban de forma aleatoria mediante tiradas de dados; las estadísticas, habilidades y posesiones de los personajes se escribían en unas fichas<sup>21</sup> y el tablero hacía de entorno variable para que los jugadores pudiesen saber cómo desenvolver a los personajes en tácticas de posicionamiento y exploración de mazmorras.

Por otro lado, en los primeros videojuegos no existían tramas o personajes con los que uno pudiera sentirse identificado, como el juego del Tres en Raya. En la década de los 80 comenzaron a surgir videojuegos casi totalmente centrados en mecánicas interactivas como el Mario Bros o Sonic que, aun con un argumento sencillo, ya incluían personajes que representaban al jugador.<sup>22</sup>

Pero no fue hasta el lanzamiento de los famosos RPGs Second Life y World of Warcraft en 2003 y 2004 respectivamente que los juegos de rol se popularizaron en el mundo de los videojuegos. Estos dos ejemplos eran juegos online de amplio público que rompieron las barreras del rol por incluir avatares personalizados con los que poder desenvolverse libremente con otras millones de personas a tiempo real en un mundo abierto. En la década de los 80 ya existían videojuegos de rol como el Dragonstomper, pero Second Life y World of Warcraft fueron la revolución que, al igual que Dungeons & Dragons, estableció unas bases y directrices que dieron a luz a lo que hoy comprendemos como juego de rol.

<sup>17</sup>Máster: persona que se encarga de organizar y dirigir la partida del juego.

<sup>18</sup>MUÑOZ M. Breve historia de los juegos del rol: parte primera.

<sup>19</sup>Dungeons & Dragons: juego de rol traducido como "Dragones y Mazmorras".

<sup>20</sup>Alineación: escala de varios niveles entre el bien y el mal.

<sup>21</sup>Fichas: plantillas de papel donde se escriben determinados datos.

<sup>22</sup>UPC. Historia de los videojuegos, FIB.



Todos los videojuegos de rol que conocemos actualmente están basados en su totalidad en el sistema de juego de Dungeons & Dragons. Las mecánicas, los entornos, las reglas, todo son elementos que han ido variando pero hay dos cosas que siempre han estado presentes e inalterables: la idea de manejar una identidad o avatar con el que sentirse identificado y la libertad en tomar decisiones que repercuten en el entorno y/o personaje.

### 3.1. VISUAL NOVEL COMO GÉNERO DE VIDEOJUEGO

La historia de las visual novel es muy reciente. Se tratan de videojuegos compuestos por imágenes estáticas acompañadas de un texto que narran el argumento y los diálogos de la historia vista a través de un único personaje predeterminado. En puntos definidos de la trama, se le da a elegir al jugador entre varias opciones y dependiendo de su decisión seguirá una línea argumentativa u otra. Tal y como su nombre indica, es como estar viendo una novela a la par que se lee. Normalmente se encuentran en aplicaciones móviles pero también están disponibles para computadoras.

Debido a su carácter narrativo y poco interactivo han sido repudiadas por la comunidad gamer<sup>23</sup> y a día de hoy todavía hay un gran número de personas que no las consideran videojuegos como tal. Sin embargo, cumplen con los estándares de los videojuegos comerciales.

Las visual novel tienen su origen en Japón, regidas por el estilo de anime<sup>24</sup> y manga<sup>25</sup> que tanto caracteriza ese país. Sin embargo, y a pesar de tener poco mercado en occidente, este género de videojuego está abriendo fronteras. The Arcana, un juego de la empresa Nix Hydra nacida en Los Ángeles, ha logrado impactar en el público joven por no ser sólo una de las primeras visual novel no nipona, sino también por incluir a un protagonista sin género a determinar y otros personajes principales de orientaciones sexuales no normativas.

Existen dos subgéneros de visual novel claramente predominantes: la aventura gráfica, cuya trama gira en torno a un rompecabezas que debe ser resuelto; y otome<sup>26</sup>, que suele ser una simulación de citas dirigida al público femenino. Dos ejemplos de visual novel asiáticas famosas son: por un lado el Ace Attorney, que trata de seguir el sistema de justicia legal de Japón para defender al acusado y conseguir inculparlo. El otro gran referente es el Mystic Messenger, cuya interfaz simula una aplicación de mensajería y la trama gira en torno a las relaciones románticas que se desarrollan a tiempo real durante 10 días.



Fig 3. RUNE, D. *Pantalla del videojuego The Arcana.*

<sup>23</sup>Gamer: término inglés relacionado con las personas que juegan a videojuegos.

<sup>24</sup>Anime: término japonés relacionado a la animación japonesa.

<sup>25</sup>Manga: término japonés relacionado con los cómics de Japón.

<sup>26</sup>Otome: género de videojuego que trata de romance y está dirigido a un público femenino.

Todo ello se resume en una mecánica de rutas branquiales<sup>27</sup> con finales alternativos que dependen de la toma de decisiones.

Los otomes, por otro lado, sugieren varios puntos cuestionables, el planteamiento del target<sup>28</sup> y su concepción de las relaciones románticas. Al considerar que está dirigido a un público femenino, se invisibiliza a los hombres y personas no binarias que se sienten atraídos hacia el género masculino, que suele ser el predominante en este tipo de juegos. Además, la protagonista siempre es mujer. Con respecto a las relaciones, en su gran mayoría suelen estar basadas en clichés que no pueden considerarse como políticamente correctos en un enamoramiento, y eso puede contribuir a crear determinados referentes estandarizados para el público adolescente.

Por eso, The Arcana puede considerarse como la primera visual novel que rompería con el concepto de otome al ser inclusivo tanto con el género del protagonista como la orientación sexual de los personajes.

## 3.2. ASPECTOS DE IDENTIDAD

La intención de que en este proyecto se hable de identidad y el videojuego gire, tanto en algunos aspectos de diseño como a nivel de argumento, en torno a ella no pretende ser ambiciosa. No se persigue crear una nueva sensibilidad o revolucionar el movimiento social del colectivo LGBT+<sup>29</sup>. Al igual que en The Arcana, lo que se busca es apoyar a dicho colectivo y darle una mayor visibilidad, además de romper con el más que cuestionable planteamiento de los dating sim<sup>30</sup>.

Hasta hace poco la identidad había sido uno de los mayores conflictos sociales por su desconocimiento y falta de información en instituciones educativas. Culturalmente se ha establecido de un modo cuestionable que el ser humano está vinculado a su cuerpo cuando en realidad los constructos sociales creados por él mismo han sido los que han definido y encasillado a las personas en etiquetas que quizá no les correspondan. Por ejemplo, las personas transgénero<sup>31</sup> han sido tachadas de enfermas mentales y repudiadas hasta por su propia familia sólo por no sentirse identificadas con su cuerpo o con el pronombre que la sociedad le ha asignado.<sup>32</sup>

<sup>27</sup>Rutas branquiales: ramificaciones del contenido, historias alternativas.

<sup>28</sup>Target: término inglés, referido al público objetivo de un producto.

<sup>29</sup>LGBT+: siglas de "Lesbianas", "Gays", "Bisexuales", "Transgéneros" y más personas que pertenecen a dicho colectivo, sin entrar en lo común de la sociedad.

<sup>30</sup>Dating sim: abreviatura del término inglés "dating simulator", traducido como "simulador de citas".

<sup>31</sup>Transgénero: persona contraria o desentendida del género con el que ha nacido.

<sup>32</sup>DAVID CÓRDOBA, JAVIER SAÉZ Y PACO VIDARTE. Teoría queer: políticas bolleras, maricas, trans, mestizas, pg. 34-37.

Esta imposición social, política y cultural se ha visto expandida por todo el mundo, no sólo por las personas cercanas, y se ha normalizado tanto que a la mínima pretensión de cambio las personas privilegiadas se sienten amenazadas.<sup>33</sup> Por ejemplo, en los videojuegos el protagonista prototipo por lo general ha sido siempre un hombre blanco, cis<sup>34</sup>, heterosexual y de fuerte constitución. A nadie parecía importarle esta imposición a lo largo de un largo período hasta que el E3<sup>35</sup> del año 2018 se difundieron unos tráilers<sup>36</sup> de nuevos videojuegos donde se daban a elegir entre hombre y mujer y otros donde los personajes femeninos se sentían atraídas por mujeres. Gran parte de la comunidad gamer privilegiada reaccionó como si dichos cambios fueran una imposición de la propia asociación LGBT+, ignorando que un colectivo oprimido no puede imponerse sobre un grupo de personas ya de por sí privilegiadas en la sociedad.

Por eso, creemos que es importante darle importancia a identidades que han sido invisibilizadas desde siempre.

Centrándonos en el tema, al igual que en los juegos de rol ha sido más sencillo interpretar personajes distintos a nosotros y aun así sentirnos identificados con ellos, la identidad de género va mucho más allá. El género, la orientación sexual, los gustos; todo ello está en el cerebro de una persona y no hay dos cerebros iguales. Eso quiere decir que el cuerpo puede no representar la identidad de dicha persona; que esta a lo mejor tiene genitales masculinos y a su vez un cerebro femenino.

La identidad es algo único de cada persona, a veces variable, otras veces personalizable, pero la sociedad ha impuesto una serie de etiquetas en las que desgraciadamente se nos debe encasillar.

Por ello, abordaremos las etiquetas principales de identidad y orientación sexual, las esenciales para comprender qué pretendemos visibilizar en este proyecto. La cisonormatividad<sup>37</sup> toma la posición de que los géneros son binarios: hombre y mujer, y la realidad es que hay personas que no se sienten identificadas con ninguno o con ambos a la vez, e incluso fluyen entre uno y otro. Ergo estas personas se han denominado como de género no binario, fuera de la cisonormatividad. Por otro lado están las personas transgénero, quienes sienten que el cuerpo con el que han nacido no les representa; esto incluye hombres trans, mujeres trans y personas de género neutro<sup>38</sup>.

---

<sup>33</sup>DAVID CÓRDOBA, JAVIER SAÉZ Y PACO VIDARTE. Teoría queer: políticas bolleras, maricas, trans, mestizas, pg. 92-94.

<sup>34</sup>Cis: persona que se corresponde con el género con el que ha nacido.

<sup>35</sup>E3: evento anual donde se anuncian nuevos videojuegos, siglas de Electronic Entertainment Expo.

<sup>36</sup>Tráilers: término inglés, entendido como cortometrajes que promocionan un proyecto visual.

<sup>37</sup>Cisonormatividad: presunción arraigada de que sólo existen las personas cisgénero.

<sup>38</sup>Género neutro: personas que no se identifican ni con lo masculino ni con lo femenino.

Respecto a la orientación sexual no heteronormativa<sup>39</sup>, se puede hablar de tres etiquetas predominantes: homosexuales, personas que se sienten atraídas hacia otras del mismo género; bisexuales, personas que se sienten atraídas por ambos géneros; y asexuales, personas que no sienten atracción sexual.<sup>40</sup>

Dejando de lado nuestra reflexión entorno a la percepción actual de la identidad, en este proyecto también se va a relacionar con la idea de avatar. La identidad no es sólo simpatizar con un determinado género, sino también conectar con un personaje a través del cual estás viviendo una experiencia con una personalidad ficticia. Por ello, aunque desde un principio se pensó que el videojuego tendría artículos masculinos, femeninos y neutros para ser más inclusivo, al final se decidió por no determinar el género del protagonista y sustituir los adjetivos que podrían definirlo por otras expresiones (ej. nervioso / se agita con inquietud). Además, el protagonista va a ser siempre ilustrado como un animal para facilitar la empatía entre él y el jugador.

### 3.3. TAOÍSMO EN LA CULTURA ORIENTAL

El taoísmo es un sistema de filosofía basado en el cosmos y la metafísica<sup>41</sup>. Su pensamiento consiste en la comparación de la búsqueda de un camino perdido con la transformación de la naturaleza, con un concepto de la realidad abstracto y místico. Por ello, es común ver similitudes con animales reales o mitológicos como los dragones, y continuas parábolas y metáforas con el transcurso del río, el crecimiento de una montaña, entre otras.

Es un sistema tan arraigado y extenso que acabó convirtiéndose también en una religión. Textos como el Daodejing (Tao Te King)<sup>42</sup>, I Ching (El libro de las mutaciones)<sup>43</sup> y otros más se consideran como oráculos porque son de los que se han desarrollado su filosofía y comprensión.

Para este proyecto, se ha realizado la lectura de 'El libro de las mutaciones'. Como las visual novel tienen finales alternativos y tienden a ser buenos o malos, este libro es la cuna del Ying y el Yang<sup>44</sup> lo que ayuda a encaminar el sentido de las rutas. Es decir que al igual que para alcanzar la solución a un problema el taoísmo ofrece distintos caminos, buenos o malos, las visual novel funcionan igual solo que ciñéndose a su propio contenido.

---

<sup>39</sup>Heteronormativa: presunción arraigada de que sólo existen las personas heterosexuales.

<sup>40</sup>American Psychological Association.

<sup>41</sup>Conclusión sacada tras la lectura del Tao Te King.

<sup>42</sup>Siglo VI A. C. Autoría: Lao-Tse, uno de los filósofos más destacados de la civilización china.

<sup>43</sup>1.000-2000 A.C. Autoría por comprobar, desconocida.

<sup>44</sup>Ying y Yang: concepto del taoísmo sobre el bien y el mal y su coexistencia.

Supone un diálogo continuo entre los opuestos y una profundización en la existencia de distintos caminos para afrontar un problema.

El videojuego sólo va a tomar una interpretación personal de este libro para el diseño de las rutas y el carácter de los personajes que van a guiar al protagonista durante su aventura. Además, al principio estos personajes van a ser representados como un animal para guardar la relación entre la trama de su propia ruta y el signo que se le ha asignado, y así insinuar la influencia del taoísmo con su diseño.

Fig 4. FERNÁNDEZ, E. *Tabla del Libro de las mutaciones.*

SIGNOS	IMAGEN	CUALIDAD
Creativo	Cielo	Fuerte
Receptivo	Tierra	Abnegado
Suscitativo	Trueno	Movilizante
Abismal	Agua	Peligroso
Aquietamiento	Montaña	Quieto
Suave	Viento, Madera	Penetrante
Adherente	Fuego	Luminoso
Sereno	Lago	Regocijante

Creativo

Fig 5. FERNÁNDEZ, E. *Uno de los apuntes tomados del Libro de las mutaciones.*

- Movimiento circular, cíclico.
- Energía muy activa, uniforme y fuerte.
- No le afecta ninguna debilidad.
- El poder del tiempo y la duración.
- Color negro azulado, azul marino.
- Mundo
  - Astral -> Divinidad creativa
  - Humano -> Gobernante
- El comienzo de todas las cosas.
- Representación de mirar al cielo -> imbuye calma, conexión.
- Dragón como animal representativo.

### 3.4. PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO

A la hora de organizar y crear un videojuego, no sólo es importante realizar el contenido, sino también estudiar cómo se movería dentro del mercado actual y descubrir qué beneficios se pueden sacar. Nosotros, como un grupo reducido de estudiantes universitarios sin fondos económicos o mecenas<sup>45</sup>, hemos decidido formar un equipo interdisciplinar y funcionar como una empresa independiente.

Para ello se realizó el siguiente Lean Canvas<sup>46</sup>, una herramienta de modelo de negocio que define el producto y estudia los campos establecidos.

<sup>45</sup>Mecenas: persona que patrocina un proyecto e invierte dinero para llevarse a cabo.

<sup>46</sup>Creador: Ash Maurya, en 2010.

<p><b>2 Problema</b> Este género de videojuegos suele centrarse mucho en la mecánica que trata sobre el romanticismo entre los personajes, esto crea cierto rechazo a cierto tipo de jugadores que no buscan ese tipo de mecánicas en las novelas visuales, en cambio, nosotros queremos que nuestra historia se centre más en la trama de misterio que en las relaciones románticas entre los personajes.</p>	<p><b>4 Solución</b> Nuestra historia se centra más en la trama de misterio que en las relaciones románticas entre los personajes, haciendo más interesante el juego para más tipos de jugadores.</p>	<p><b>3 Proposición de valor</b> Este videojuego para dispositivos móviles ofrece una opción abierta de género (he/she/they) para el personaje protagonista, consiguiendo así una mayor conectividad con el cliente. Además, se ofrecerán dos versiones: una en inglés y otra en castellano, para conseguir una mayor difusión del juego.  Los personajes que aparecerán en el videojuego formarán parte del colectivo LGBT+ y otros grupos con poca o insuficiente aceptación social, haciendo que el juego pueda ser atractivo para todo tipo de jugadores y llegar así a más público.</p>	<p><b>9 Ventaja competitiva</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Novela visual que no se centra únicamente en el romance de los personajes</li> <li>• Personajes que forman parte del colectivo LGBT+</li> <li>• Personajes de variedad racial, con discapacidades físicas y mentales, de géneros distintos y con diferentes tipos de cuerpo</li> </ul>	<p><b>1 Clientes</b> <b>Clientes y perfil:</b> Usuarios de edades comprendidas entre los 14 y 27 años  <b>Early adopter:</b> Amigos y conocidos de los desarrolladores, en concreto gente que esté familiarizada con los videojuegos en general, no tienen porque ser de ese tipo.</p>
<p><b>8 Métricas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Número de descargas</li> <li>• Valoraciones en las tiendas móviles</li> <li>• Número de instalaciones activas</li> <li>• Ingresos obtenidos mediante microtransacciones</li> <li>• Encuestas en redes sociales</li> </ul>		<p><b>5 Canales</b> <b>Canales de comunicación:</b> Redes sociales <b>Distribución:</b> Stores móviles</p>		
<p><b>7 Costos</b></p> <p>Costos fijos: licencias para diversos tipos (Unity3D), edificio propio, sueldos, alquiler servidor (web) Costos variables:</p>		<p><b>6 Ingresos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los ingresos generados mediante el videojuego siguen un modelo de negocio de microtransacciones</li> <li>• Donaciones</li> <li>• Publicidad</li> <li>• Merchandising</li> </ul>		

Lean Canvas es una adaptación realizada por Ash Maurya del Business Model Canvas de Alexander Osterwalder.

Fig 6. CAÑADAS, C.; FERNÁNDEZ, E. Y SÁNCHEZ, Á. *Lean Canvas del proyecto.*

El Lean Canvas de nuestro proyecto está por modificar su proposición de valor, pero es el modelo base que nos ayudó a saber a qué clase de personas acudir a la hora de realizar los experimentos, conocer las fuentes de ingresos que nos interesaban y aprender a defender los aspectos negativos que pudiese tener.

Una vez definida la estrategia del negocio, sólo queda definir el perfil. Para ello se realizó una serie de testeos y análisis de algunos videojuegos y luego la siguiente tabla de los más destacables para seleccionar y descartar características que nos podían o no interesar.

Fig 7. FERNÁNDEZ, E. *Tabla de características de los videojuegos analizados.*

		Mecánica	Interfaz	Características
1	Mystic Messenger	✓	✗	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pago de microtransacciones</li> <li>• Juego a tiempo real</li> <li>• Pistas que indican si la decisión ha sido buena o no</li> </ul>
2	The Arcana	✓	✓	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruleta diaria con premios</li> <li>• Pago por escenas adicionales</li> <li>• Separación por capítulos</li> </ul>
3	Shadow Ninja: Shall we date?	✗	✗	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Minijuegos y personalización de avatar</li> <li>• Libre selección de ruta</li> <li>• Requiere de ítem o pago para avanzar</li> </ul>
4	Dream Daddies	✓	✗	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Decisiones sin compromiso, posibilidad de vuelta atrás</li> <li>• Complejidad</li> </ul>
5	Cinderella phenomenon	✓	✓	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Requiere jugar y obtener al menos 2 finales buenos para desbloquear otras rutas</li> <li>• Intercala ilustraciones narradas y videojuego</li> </ul>

De este modo, se tiene una idea más clara de saber no sólo lo que podría convenirle a nuestro videojuego a la hora de sacarlo al mercado, sino además conocer cómo otros videojuegos han ido funcionando en él.

### 3.5. REFERENTES

A continuación, se mostrarán y explicarán los artistas principales cuya obra ha sido esencial como reseña a la hora de realizar el apartado artístico de este proyecto.



Fig 8. KEANE, G. *Boceto de Bestia.*

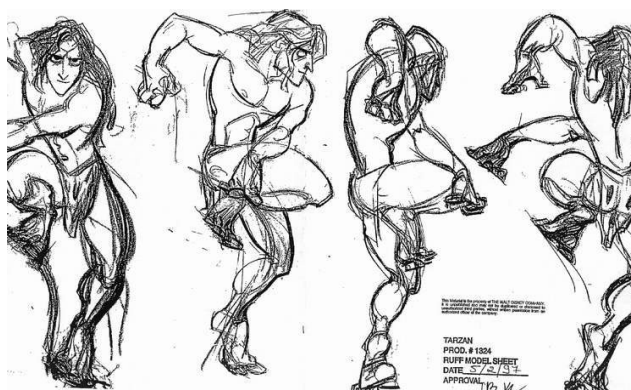


## GLEN KEANE

Animador, ilustrador y director; Glen Keane nació en Philadelphia (Estados Unidos) y se le conoce sobre todo por su trabajo en la compañía Walt Disney Studios. El campo en el que más ha destacado y por el cual ha sido motivo principal de referente en este proyecto es por su labor como concept artist<sup>47</sup>.

El trazo de Glen Keane es expresivo, fluido y muy resuelto. Sus dibujos destacan precisamente por su efusividad y capacidad de resolver la anatomía con un estilo gráfico muy personal. Tiene un abanico de trabajos donde el movimiento y las expresiones son su motivación principal. Los que más se han consultado para el diseño de personajes son los de Tarzán y Bestia de La Bella y la Bestia, principalmente por la gran cantidad de estudios de encaje sobre animales.

Su trabajo de línea y expresión me ha servido de apoyo para establecer las bases de dibujo de los personajes. Además, es el artista que más he consultado por su eficacia en encajar y simplificar formas complejas.



## MINNA SUNDBERG

Nacida en Suecia en 1990 y actualmente residiendo en Finlandia, esta artista se la conoce sobre todo por su cómic Stand Still Stay Silent (abreviado como SSSS) y del cual se ha tomado como referencia de estilo para la ejecución del trabajo final de los personajes y entorno de este proyecto.

La razón es sencilla: lo que llama la atención de Minna Sundberg no es sólo la manera en la que su estilo esté basado en el entrelazado de su cultura, sino también en la estética de la representación de lo onírico y espiritual. Conforme la trama del cómic va avanzando, la paleta predominante va variando: si el argumento es más turbio, los colores son más oscuros; si hay una revelación, se utilizan más contrastes para llamar la atención del lector, y así usando infinidad de recursos con los que se ha desenvuelto cómodamente.

Fig 9. KEANE, G. Bocetos de Tarzán.



Fig 10. SUNDBERG, M. Ilustración del cómic SSSS.

<sup>47</sup>Concept artist: término inglés referido a un artista profesional que se encarga de diseñar personajes y entornos.

Fig 11. SUNDBERG,  
M. *Viñeta del cómic*  
SSSS.



### RICHARD DASKAS

Fondista reconocido por la famosa serie de Samurai Jack, Richard Daskas es el director de arte de la compañía DreamWorks. Este artista trabaja sobre todo con acrílico, plantillas y un amplio espectro de colores con resultados excepcionales.

Su talento para hacer fondos y paisajes en el mundo de la animación me ha hecho seleccionarle como referente para entornos, especialmente por su capacidad de crear ambientes naturales y transmitirte las mismas sensaciones como si estuviera presente en sus dibujos.

Fig 12. DASKAS,  
R. *Fondo de 'El*  
*Dorado'*.





### GABRIEL PICOLO

Artista freelance<sup>48</sup> de Brasil, Picolo se volvió famoso gracias a una serie de ilustraciones con un estilo muy personalizado de línea y expresión. Las más conocidas son Ícaro y el sol y su trabajo actual de dibujante de cómics de los Teen Titans en la editorial DC Comics.

Ha sido seleccionado por dos motivos: una, porque tiene una serie de animales del zodiaco que han servido como inspiración para los diseños de los espíritus guía; y la segunda razón es por la manera en la que insinúa en sus ilustraciones la narrativa, como muleta para el cómic en desarrollo.



Fig 13. PICOLO, G. *Ilustración de Ícaro y el sol.*

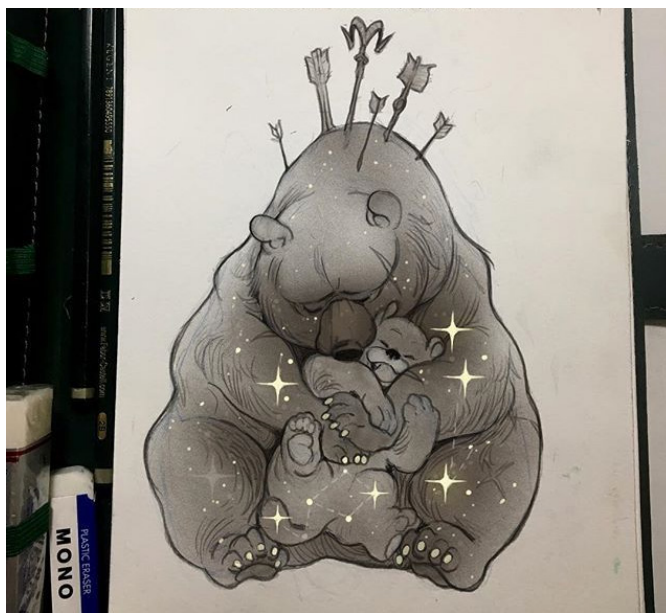


Fig 14. PICOLO, G. *Osa mayor y osa menor.*

### MATT RHODES

Conocido como concept artist de las sagas de videojuegos Dragon Age y Mass Effect y dibujante de cómics mudos y portadas para la editorial Marvel, Matt Rhodes es un artista que destaca por su composición y narrativa. Se le conoce más por su trabajo de diseño de personajes para la empresa BioWare, pero tiene también otros proyectos personales como el cómic mudo *My hero*, donde con sólo una secuencia de imágenes explica una historia que habla por sí sola, sin texto.

Se ha seleccionado no sólo por su capacidad narrativa, sino también por su manejo de composición y distribución de colores y luces.

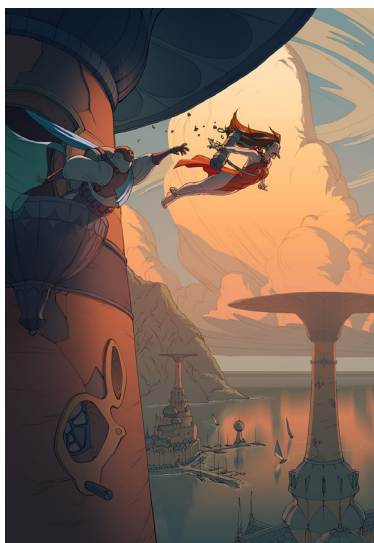


Fig 15. RHODES, M. *Página del cómic My hero.*

<sup>48</sup>Freelance: término inglés referido a un artista profesional que trabaja en base a encargos.

Fig 16. RHODES, M.  
*Ilustración.*

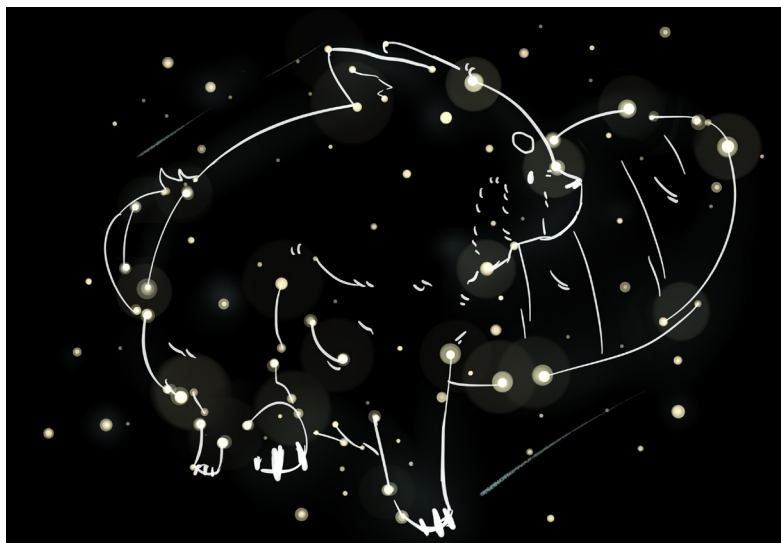


## 4. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA ‘THE TALE OF STARS’

El proyecto ‘The tale of stars’ engloba muchas cuestiones: estudios de mercado en los videojuegos independientes para smartphones, experimentos para los posibles bugs<sup>49</sup> que los early adopters pudiesen encontrar, investigaciones para el contenido, entre otras.

Una de las partes que cuenta con un mayor peso es el arte. Éste definirá cómo de atractivo puede encontrarlo el público a simple vista, lo cual es importante para ganar clientes. También consiste en un estudio y desarrollo de personajes y entornos que participan en los dos primeros experimentos que se han realizado, cartas de expresiones, bocetos, colorscrip y storyboards.

Fig 17. FERNÁNDEZ, E. *Primer logo oficial de The tale of stars.*



<sup>49</sup>Bugs: término inglés, traducido como “errores” en el campo informático.

## 4.1. DEFINICIÓN

‘The Tale of Stars’ es un videojuego acompañado por un cómic digital que habla de la búsqueda de la identidad de manera intrapersonal. Cuestiona aspectos muy normalizados de la sociedad y pretende ayudar a personas a descubrirles todo un mundo de posibilidades a través de un personaje sin procedencia ni género determinados.

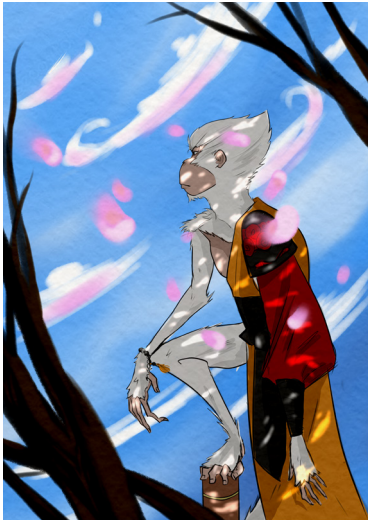


Fig 18. FERNÁNDEZ, E.  
*Diseño original de Wukong.*

## 4.2. ANTECEDENTES

Antes de explicar el apartado artístico del proyecto, veo importante mencionar mis proyectos anteriores relacionados con diseño de personajes y entornos. Para cada uno de ellos se llevó a cabo investigaciones relacionadas, como por ejemplo cómo es la vida marina en el fondo abisal o leer Viaje hacia el oeste para el diseño de Wukong, ambos proyectos universitarios.

La última, Faty, es un proyecto personal del verano anterior donde diseñaba un personaje con poderes de fuego fatuo acompañados de movimientos de tai chi.

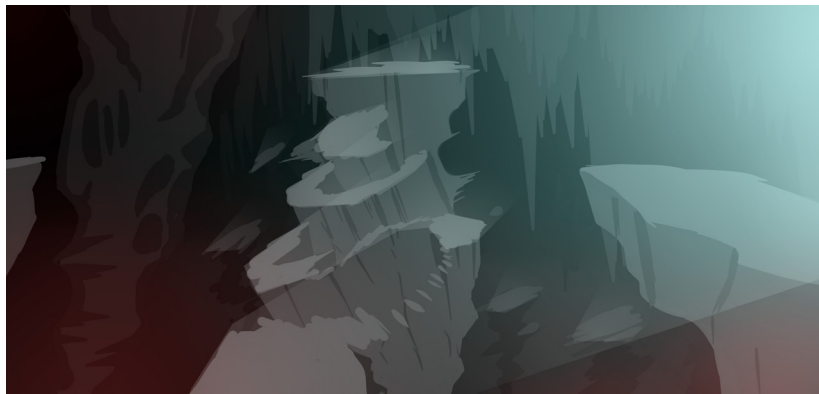


Fig 19. FERNÁNDEZ, E.  
*Concept de entorno de una caverna abisal.*



Fig 20. FERNÁNDEZ, E.  
*Concept original de criatura abisal y de su crecimiento.*

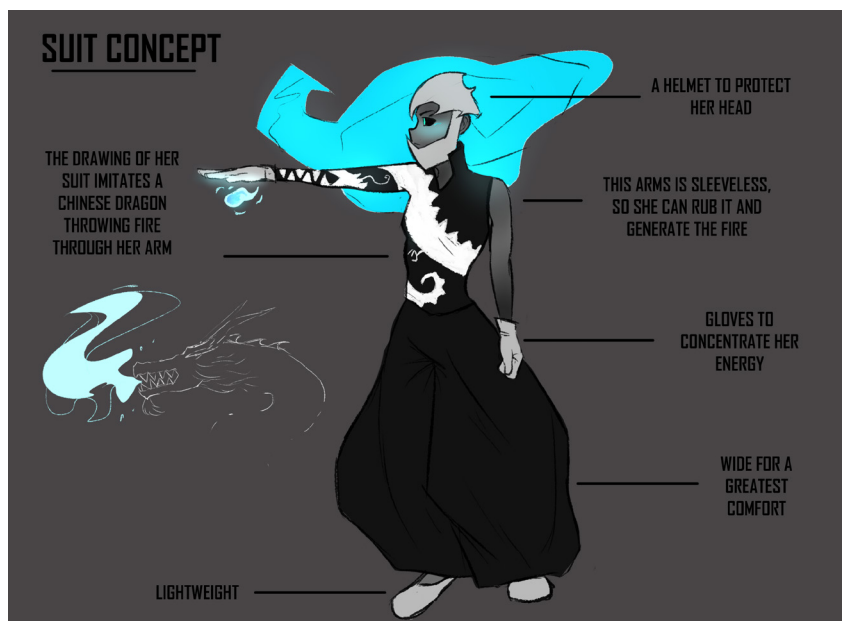
Fig 21. FERNÁNDEZ, E. Carta de expresiones de personaje original, Faty.



Fig 22. FERNÁNDEZ, E. Explicación de los poderes mágicos de Faty.



Fig 23. FERNÁNDEZ, E. Concept del traje usual de Faty.





### 4.3. PREPRODUCCIÓN

La fase preparatoria de este proyecto consiste en la estructuración y organización del videojuego a nivel argumentativo, definición de personajes y aspectos de la interfaz<sup>50</sup>. Para esto último se realizó un mapa de características en base a la tabla anterior donde se recopilaban los análisis de otros videojuegos para determinar qué elementos deberían formar parte del nuestro.

Para el diseño de la interfaz, intervino la artista Agustina Tonon. Se le dieron indicaciones de cómo iba a ser la estética del videojuego con algunos bocetos realizados digitalmente como ejemplo. Bajo mi supervisión y aprobación, se realizó una selección de los botones principales para los primeros experimentos, a juego con los bocetos.

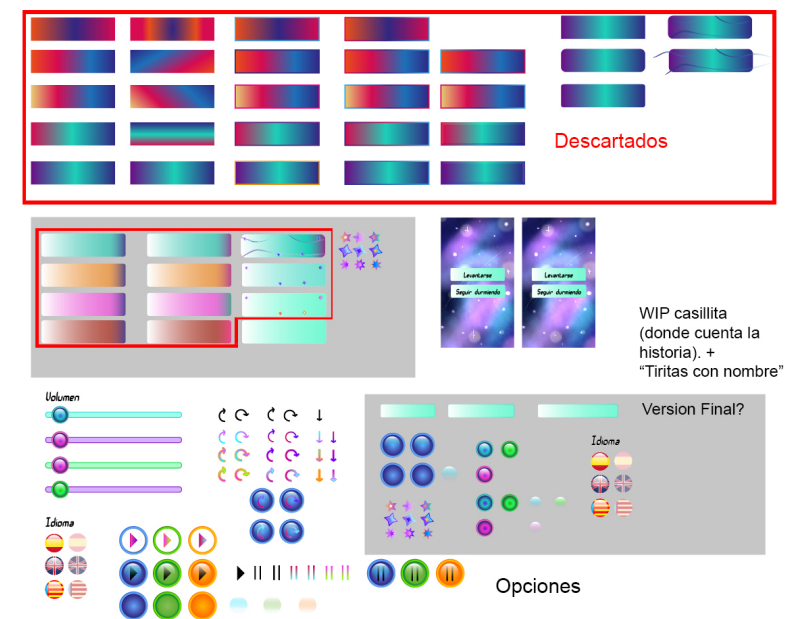


Fig 24. TONON, AGUS. Interfaz de The Tale of Stars.

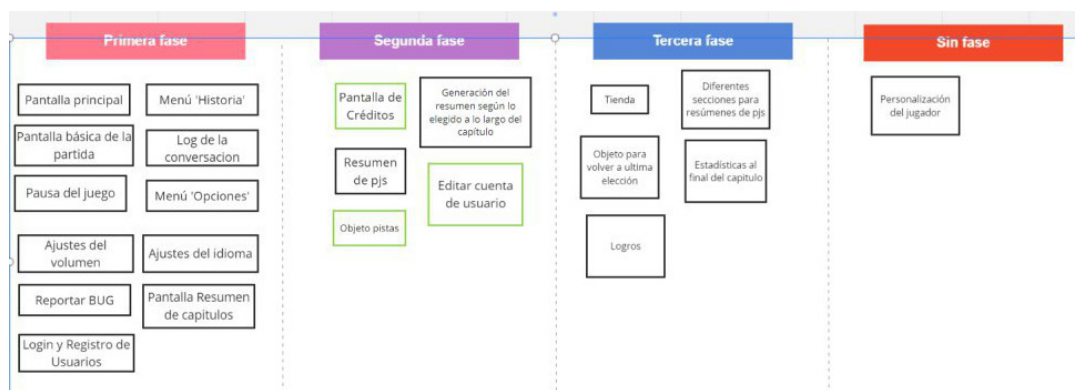


Fig 25. CAÑADAS, C. Y SÁNCHEZ, Á. Mapa de características.

<sup>50</sup>Interfaz: entorno visual que interacciona entre persona y dispositivo.

### 4.3.1. SINOPSIS

Antes de comenzar a narrar una historia, es importante tener un resumen general que determine el argumento principal, y a partir de dicho punto empezar a desarrollarla con más detalle y detenimiento. A parte, es imprescindible realizar un eje cronológico que se explicará más adelante para determinar los puntos generales del argumento principal. La sinopsis de 'The Tale of Stars' es la siguiente:

Un suceso traumático bloquea los recuerdos del protagonista de esta historia, quien ni siquiera puede reconocer su propia identidad. Empieza en un mundo utópico y desconocido en el que adopta la forma etérea de un panda rojo, y a través de uno de los espíritus guía que reside allí irá descubriendo algunos fragmentos de sus recuerdos. De forma paralela, en determinados puntos de la historia despierta y vuelve al mundo real, donde atado a una cama el protagonista deduce que está en un centro psicológico. A su lado, un personaje desconocido que se hace llamar doctor Z aparentemente ayuda al protagonista a tranquilizarse y medicarse pero sospechosamente no le interesa que recuerde su vida anterior.

### 4.3.2. TRAMA

Una vez queda establecido el hilo argumentativo general que va a seguir la historia, el siguiente paso es desglosarlo en tres partes: introducción, donde se dan a conocer los personajes y el entorno principal; nudo, donde se desarrolla la narración y se especifican los giros argumentativos; y desenlace, la conclusión o conclusiones de la historia.

Las elecciones correctas son las que se corresponden con la temática de cada ruta: el protagonista debe escoger las opciones que más guardan relación con el espíritu guía y que muestran tolerancia hacia el tema correspondiente de la ruta. De lo contrario, escoge erróneamente. Se ha pensado así para que el jugador comprenda el sentido del argumento y de la pretensión de este proyecto.

Introducción. El protagonista no reconoce ninguno de los dos lugares en los que se encuentra. Tanto el mundo onírico como el real le resultan completamente desconocidos, por lo que lo único que puede hacer para avanzar es fiarse de su instinto. Se introducen dos tipos de personaje para ello: los espíritus guía Perro, Tigresa y Buey en el mundo onírico, quienes se encargarán de encaminar al protagonista; y el doctor Z en el mundo real, quien resulta ser el antagonista y figura clave para averiguar el pasado del personaje principal.

El argumento introductorio, pues, se centra en explorar dos escenarios paralelos cuya única relación que guardan es la mente del protagonista.

Nudo. Los espíritus guía imponen una serie de obstáculos que el protagonista debe superar para poder obtener los fragmentos de sus recuerdos. Dependiendo de la ruta escogida por el jugador, el argumento desarrollará más un tema u otro. Eventualmente hay tres: orientación sexual (Perro), erotismo (Tigresa) e identidad de género (Buey).

Estos obstáculos se dividen en tres fases: la primera, en la cual se divaga con metáforas y conversaciones sobre el conocimiento general del protagonista acerca de la ruta escogida; en la segunda el protagonista se sitúa en un conflicto contra unos demonios y dependiendo de las opciones elegidas la experiencia es distinta; por último, la tercera, está centrada en el impacto psicológico de dicha experiencia.

Mientras, en el mundo real, en uno de los momentos en los que el doctor Z no está en la habitación y se deja la puerta abierta por accidente, el protagonista hace una amistad: Alex, un paciente del centro que le ayuda a deshacerse de las ataduras y escapar. El argumento gira en torno al recorrido que hace por el centro hasta entrar al despacho personal de Z y encontrar la última pista que revela en su totalidad el pasado del protagonista.

Desenlace. Existen dos finales alternativos, dependiendo de cómo el jugador haya sabido elegir. En el mundo onírico, el protagonista se vincula física y románticamente al espíritu guía en ambos finales, la diferencia reside en el método: si ha elegido correctamente, el físico de ambos adopta una estética angelical, pura, blanca y su relación está en sintonía; si se ha elegido de forma errónea, la apariencia pasa a ser más demoníaca, oscura, y su relación tóxica.

En el mundo terrenal, el doctor Z sorprende al protagonista con la pista entre manos y le revela el suceso traumático. Si el final ha sido el correcto, el doctor Z confesará que sus intenciones son distintas a las que aparenta y ayudará al protagonista a salir de allí y encubrirlo. Si el final ha sido el erróneo, permanecerá como antagonista y encerrará al protagonista en una sala de aislamiento.

### 4.3.3. GUIÓN

Una de las fases más complejas de una visual novel es la realización del guión, el cual consiste en determinar los eventos por los que los personajes deben pasar y las acciones que realizan. Esta etapa sin finalizar está pendiente de renovación, encargándose de ello una nueva integración

en el equipo, por lo que el guion literario realizado sólo sirve como prueba y base para los experimentos realizados.

El guión literario contiene el texto específico que se introduce en las cajas de texto del videojuego e indica las acciones, descripciones y diálogos; sucede lo mismo con el cómic. El guión técnico son las indicaciones de cómo deben realizarse las pantallas del juego (animaciones de las imágenes, sonidos, etc.) y las ideas creativas que puedan surgir para el cómic.

Se ha calculado que este videojuego esté dividido en poco más o menos 40 capítulos (2-3 horas de juego sin contar el tiempo medio que pueda tardar una persona en leer el cómic). Por cada número variable de capítulos, se introduce un botón<sup>51</sup> que conduce al jugador a una página web donde estará subida la página del cómic correspondiente a la historia. De esta forma, videojuego y cómic se intercalan y el jugador puede seguir el ritmo de la historia con mayor fluidez.

A parte de todo esto, se ha realizado un eje cronológico para determinar las fases clave de la historia de ambos mundos (onírico y real) y poder disgregar las tres rutas actuales. De esta forma, la trama se puede trabajar de forma paralela siguiendo el mismo esquema de puntos generales de la historia con los hechos específicos y correspondientes a cada personaje.

### 4.3.4. NARRATIVA Y ESTILO

La narrativa y estilo de una historia determinan la manera en que se va a llevar a cabo la historia. El objetivo de una narración es entretener y comunicar, sea ficticia o real, por lo que es importante clasificar el género y subgéneros posibles de la historia que se está trabajando para encontrar el mejor modo de escribirla.

La narrativa de este proyecto se clasifica en un subgénero: una novela corta que se desarrolla en un videojuego y en un cómic al mismo tiempo. El texto siempre viene acompañado por imágenes, pero proviene de una narración que está previamente escrita y actualmente por revisar y renovar. Está narrado en segunda persona con un estilo indirecto libre<sup>52</sup>.

La historia se separa en dos partes: el mundo onírico, donde el jugador debe desbloquear las pistas en el videojuego para obtener los recuerdos que le ayudarán a redescubrirse a sí mismo; y el mundo terrenal, donde el cómic hará de muleta del argumento y ayudará al jugador a entender qué le ha

<sup>51</sup>Botón: elemento de forma simple cuya función es conducir al usuario a un determinado lugar o punto.

<sup>52</sup>Estilo indirecto libre: reproducción de discurso que representa los contenidos de la conciencia de un personaje.

40. Tigresa.  
-¿Con qué elemento sientes más afinidad?

41. Tigresa.  
>Trueno (suma 1 punto a ruta de Perro)  
>Viento (suma 1 punto a ruta de Tigresa)  
>Montaña (suma 1 punto a ruta de Buey)

Fig 26. FERNÁNDEZ,  
E. *Fragmento del guión técnico.*



podido conducir hasta ese punto.

Los cómics que se realizan de forma paralela al videojuego están enfocados a los espíritus guía de forma individual como presentación de personajes secundarios y a cada momento que el protagonista despierte en el mundo real.

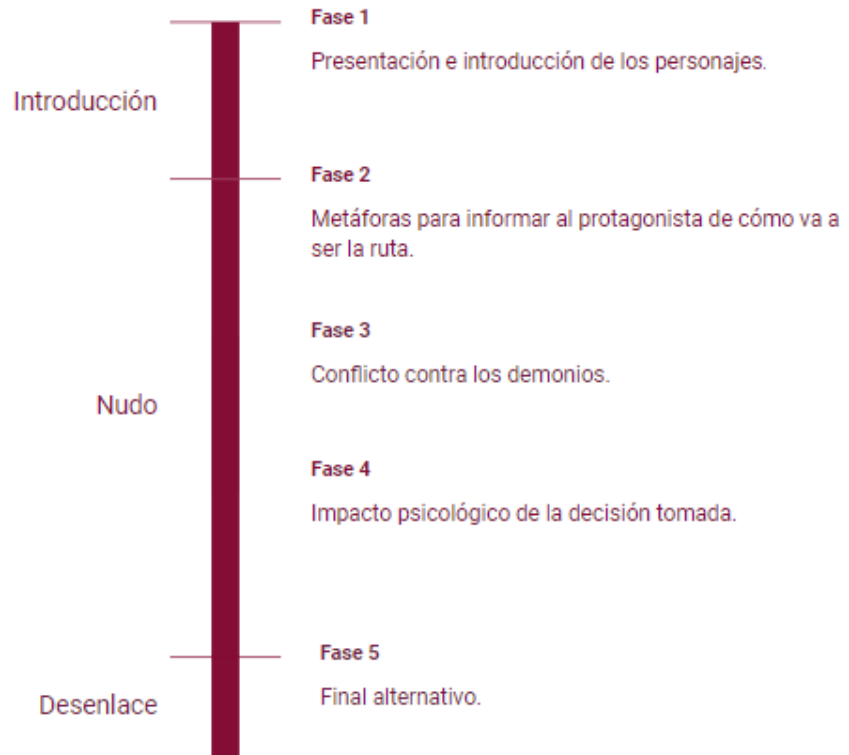


Fig 27. FERNÁNDEZ, E. *Eje cronológico de la trama.*

### 4.3.5. DEFINICIÓN DE PERSONAJES

El proceso de diseñar personajes requiere de un guion previo para cada uno y el rol que desempeñan a lo largo del videojuego. De este modo, sabremos qué características lo deberían definir, lo que puedan transmitir al público jugador y dotarles de cierta carisma para que empaten con ellos o les sea más fácil recordarlos por determinados elementos o forma de ser.

Hay dos personajes, la pareja de Z y un paciente del centro psicológico, que sólo tienen papeles para hilar la trama y los personajes entre sí, pero no tienen mayor relevancia por lo que no se hablará de ellos en profundidad.

### 4.3.5.1. PROTAGONISTA

La importancia de un protagonista se debe a su cometido de empatizar con el mayor público posible. Se caracteriza por lo general con una personalidad sencilla, vivaracha, inmadura como terreno preparado para una supuesta evolución.

Dado que el argumento trata sobre la identidad y se pretende empatizar con el público jugador, se ha decidido no especificar el género ni la procedencia del protagonista en ningún momento. La personalidad se va a ir construyendo conforme se avance en el juego, dependiendo de las decisiones que el jugador habrá tomado, por lo que el carácter del personaje es completamente variable.

En cuanto a relaciones personales anteriores, la única que se va a dar conocer a lo largo del juego es la que tiene con la pareja del doctor Z, el protagonista, ya que es el personaje clave para explicar el porqué de toda esta historia. Están escritos como amigos de la infancia, formando parte de un colectivo oprimido que no se especificará porque será el jugador quien lo defina con las elecciones del videojuego.

Respecto a su historia, la pareja del doctor Z trató de convencer al protagonista de que fuera él mismo, que aceptara su identidad aunque la sociedad lo repudiara. En un momento determinado, la discusión pasó a un pequeño empujón por parte de la pareja del doctor Z y eso desató la ira del protagonista. Éste acabó matándolo por accidente, un mal tropiezo por otro empujón. El protagonista, llorando, se desmayó por el impacto de la inesperada situación y a partir de ahí es cuando su mente bloquea todo recuerdo.

Por tanto, se le ofrecen al jugador dos posibilidades: una, que es construir la personalidad del protagonista desde cero mediante las rutas y decisiones que se vayan tomando a lo largo del videojuego; o dos, explorar el juego y los recuerdos a fondo para recuperar la personalidad inicial, la cual dependerá de la ruta escogida.

Esto quiere decir que se ofrecerán seis personalidades distintas como prototipo: dos por cada ruta, una buena y una mala, todas relacionadas con su trama y vinculadas al espíritu guía correspondiente.

## 4.3.5.2. ANTAGONISTA

La figura de oponente actúa como contraria al protagonista en muchos sentidos a preferencia del autor, ya sea para crear un conflicto o para desarrollar las emociones y/o historia del personaje principal a través de la rivalidad. En el caso de este proyecto, tenemos dos tipos de antagonista: el del mundo real, el doctor Z; y los del mundo onírico, los demonios.

El doctor Z es un personaje diseñado para dar pistas acerca de lo que le ha ocurrido al protagonista, y un obstáculo para el jugador. Z medica y engaña al protagonista para que no se mueva de la habitación porque le interesa que no recuerde quién era. Está obsesionado con la muerte de su pareja y desde entonces ha dedicado su vida a investigarlo todo acerca del protagonista. Si el jugador consigue obtener el final bueno, Z deja de actuar como antagonista pero durante casi todo el argumento actúa como tal.

La intención inicial de Z es mover fichas para poder tener al protagonista en sus manos: defiende al protagonista en el juicio y lo declara inestable mentalmente para que no lo encierren por asesinato, manipula el papeleo del lugar al que lo mandan para ser él quien se responsabilice del protagonista y así poder iniciar su plan de venganza personal.

Los demonios del mundo onírico son espectros, los ecos de las emociones y pensamientos negativos que el protagonista no ha querido asimilar o no ha conseguido superar tras la tragedia. En este caso sí actúan como antagonista villano: si el jugador no elige correctamente, los demonios se fusionan con su cuerpo y el del espíritu guía para deteriorar su apariencia y personalidad.

No existe posibilidad de alianza; a pesar de que si esta unión sucede puede interpretarse como el nacimiento de una alianza entre demonio y protagonista, en el guion está establecido que el personaje principal lo seguirá sintiendo como una amenaza.

Todavía no hay diseño artístico del papel antagonista de este proyecto debido a que las prioridades recaían sobre otros apartados.

### 4.3.5.3. ESPÍRITUS GUÍA

El papel de estos personajes, tal y como indica su nombre, es encaminar al protagonista. Normalmente los personajes secundarios se diseñan como apoyo moral o amistades cercanas, y para darle mayor variedad y riqueza al argumento que se desenvuelve alrededor del papel principal.

Los espíritus guías de este proyecto son animales que forman parte del zodíaco chino: Tigresa, Buey y Perro. Sus personalidades y estética giran en torno a lo que se ha estudiado de los elementos de 'El libro de las mutaciones', reuniendo características que definirán su ruta y su filosofía. Cada personaje desarrollará una forma benigna y otra maligna, según las decisiones tomadas por el jugador, por lo que sus personalidades fluirán entre el bien y el mal. Sin embargo, como rutas cada uno tiene una trama que no varía:

**TIGRESA, EROTISMO.** La ruta de Tigresa está pensada para hablar del autodescubrimiento del cuerpo, las estimulaciones, la sensualidad, la pasión, la exploración. Su rol principal es la de ser maestra, transmitir un mensaje. Es el primer espíritu con el que se topa el protagonista y también en aparecer en los cómics. Como tiene un papel importante, el obstáculo del jugador será su egocentrismo: si la cuestiona constamente y le recuerda que por ser más sabia no tiene por qué sentir superioridad para con el resto, obtendrá el final correcto; en caso de que siempre esté dándole la razón y no mantenga una actitud independiente respecto al conocimiento, obtendrá el final erróneo.

**BUEY, IDENTIDAD DE GÉNERO.** La ruta de Buey tratará el transgénero, el no-binarismo, la infancia, la personalidad, los gustos. Su rol principal es el trato de iguales, hablar de los distintos caminos que hay para encontrar la alegría. Es un personaje con un carácter muy sereno que busca la justicia para todos. El obstáculo es la melancolía: Buey es un hombre transgénero y en determinados momentos se mostrará taciturno por su experiencia. El final será correcto si el jugador presta atención y conoce qué decisiones pueden animarle; por lo contrario, si le acomoda o le intenta animar con palabras vacías obtendrá el final erróneo.

**PERRO, ORIENTACIÓN SEXUAL.** La ruta de Perro tratará la atracción, la diferencia entre amor romántico y amor sexual, las diferentes orientaciones. Su rol principal es la lealtad, decir las cosas de forma clara cuando hay que hacerlo. El obstáculo es la prepotencia: el final correcto se obtendrá si el protagonista le hace ver que su forma de actuar a veces puede ser radical pero le demuestra que aun así está a su lado; de otro modo,

obtendrá el erróneo si el jugador lo detecta como una amenaza y lo repudia, o si le da la razón aun siendo que Perro sabe que está actuando de mala manera, haciéndole sentirse solo por no entenderle.

También se ha realizado una tabla donde se asignan algunas características sacadas de ‘El libro de las mutaciones’ para cada uno, a modo de resumen.

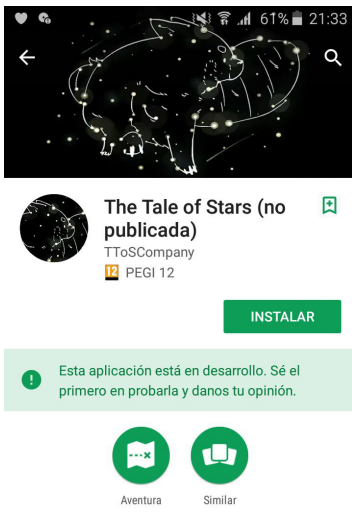
	Elemento	Imagen	Signo	Rol
Tigresa	Viento	Madera	Suave	Mensaje
Perro	Agua	Trueno	Suscitativo	Amenaza
Buey	Tierra	Lago	Sereno	Justicia

Fig 28. FERNÁNDEZ, E. *Ficha básica de los espíritus guía.*

### 4.4. DISEÑO CONCEPT ART

El apartado de concept art de este proyecto se encuentra todavía en desarrollo, pero la base está establecida. En esta fase es importante tomar contacto con el estilo que va a definir el proyecto.

Para ello, se han realizado previamente las paletas que caracterizarán a cada personaje y dos storyboards: el de las pantallas que servirá de prueba para que el equipo informático pueda realizar los experimentos con contenido original, y el del primer cómic. No importa si en esta fase no se han diseñado todavía los personajes, es completamente orientativa y de toma de contacto.



Novela visual que te sumerge en un viaje de autodescubrimiento.

MÁS INFORMACIÓN

Fig 29. FERNÁNDEZ, E. *Captura de pantalla del videojuego en fase beta disponible en la Play Store (Anexo).*

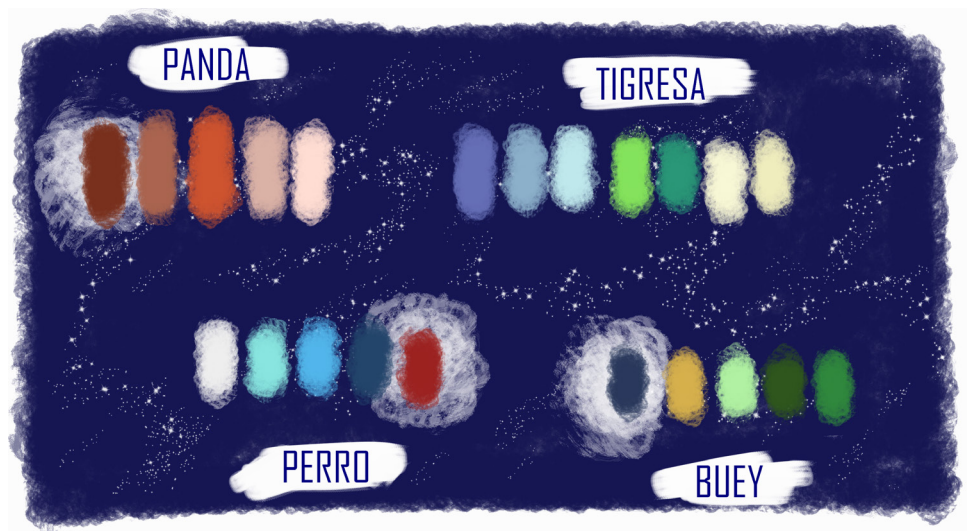


Fig 30. FERNÁNDEZ, E. *Paleta de color de 4 personajes.*

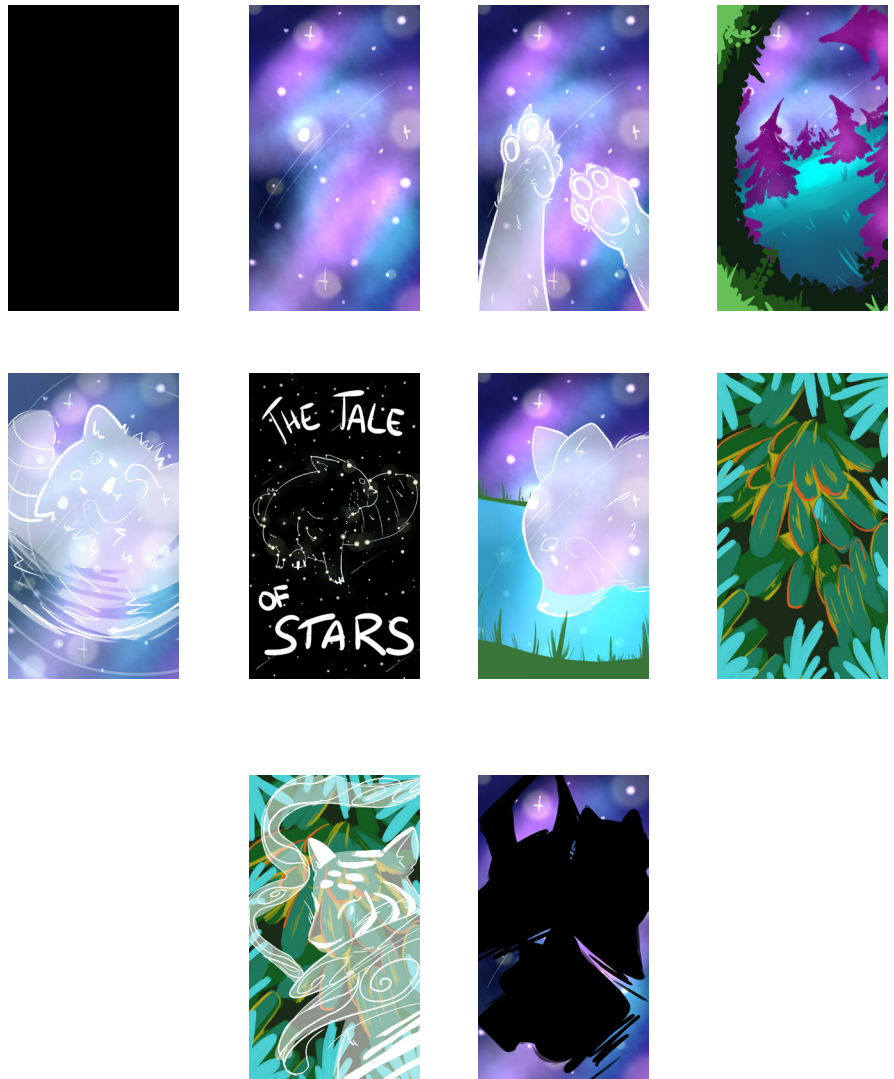


Fig 31. FERNÁNDEZ, E. Storyboard de los dos primeros capítulos del videojuego.

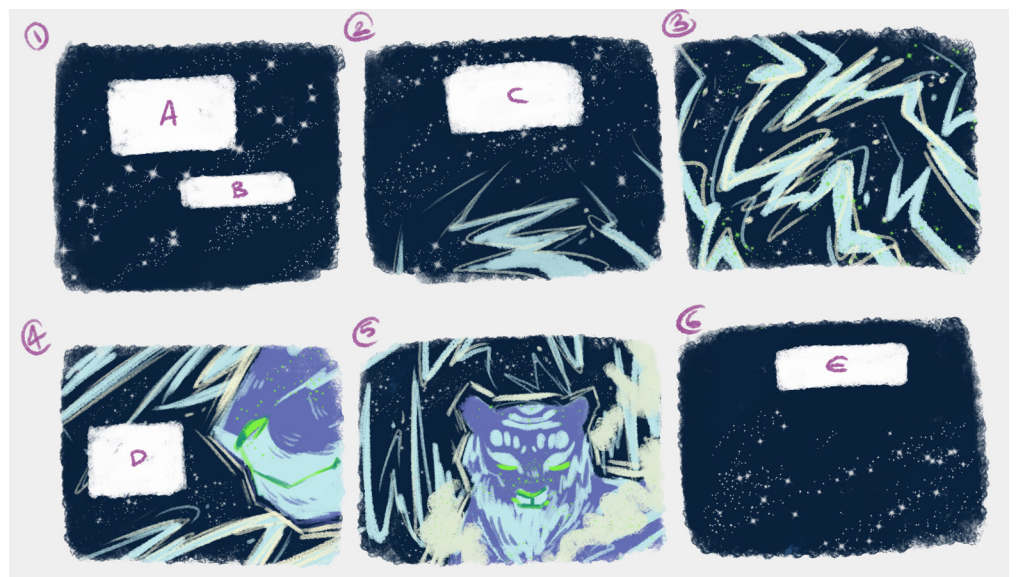


Fig 32. FERNÁNDEZ, E. Storyboard del primer cómic.



### 4.4.1. DISEÑO DE PERSONAJES

A la hora de realizar y desarrollar el diseño de un personaje, es importante seguir las definiciones y las características que se han escrito anteriormente, y reflejarlas en el aspecto físico.

Para ello, primero se han realizado una serie de bocetos para dar con el estilo que se llevará a cabo en el videojuego y luego, en la realización final de los diseños (del cual sólo nos interesa en especial el busto) se han implementado complementos como nubes, gotas de agua, etc. que nos recordaran la idea inicial del personaje. Se han añadido miniaturas del busto para la pantalla de descripción de personajes del videojuego.

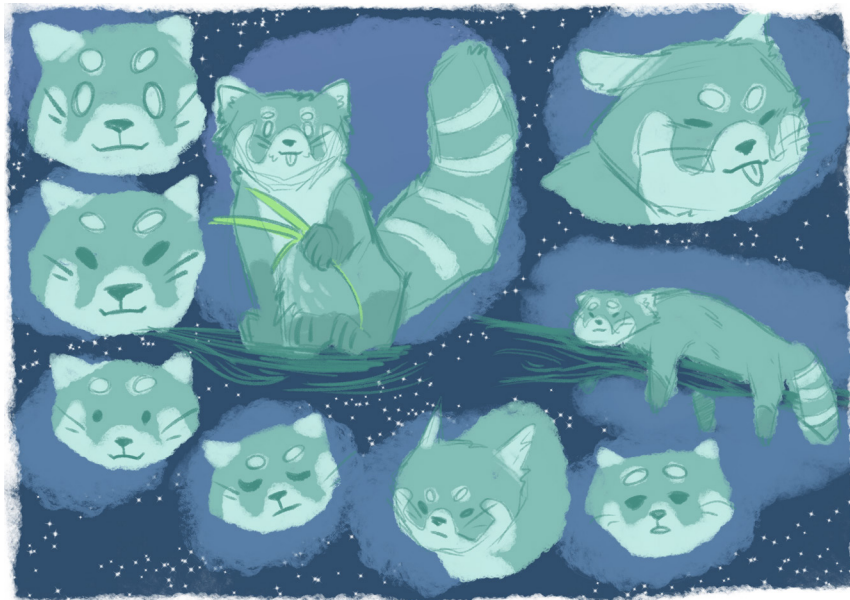


Fig 33. FERNÁNDEZ, E. *Bocetos y carta de expresiones del protagonista.*



Fig 34. FERNÁNDEZ, E. *Diseño final del protagonista.*

Fig 35. FERNÁNDEZ,  
E. *Primer boceto de  
tigresa.*

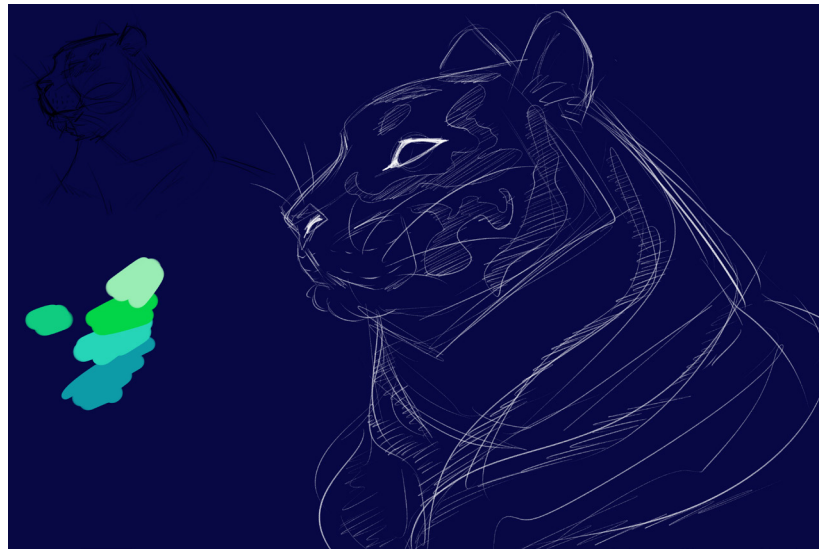


Fig 36. FERNÁNDEZ,  
E. *Bocetos de tigresa.*



Fig 37.  
FERNÁNDEZ, E.  
*Diseño final de  
tigresa.*

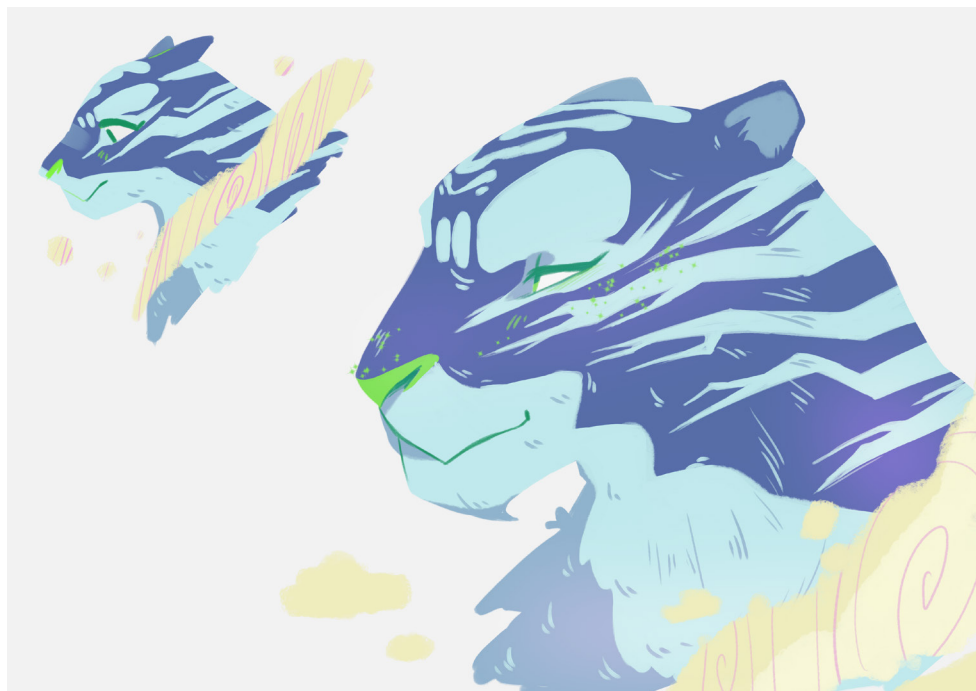




Fig 38.  
FERNÁNDEZ, E.  
*Diseño final de  
perro.*

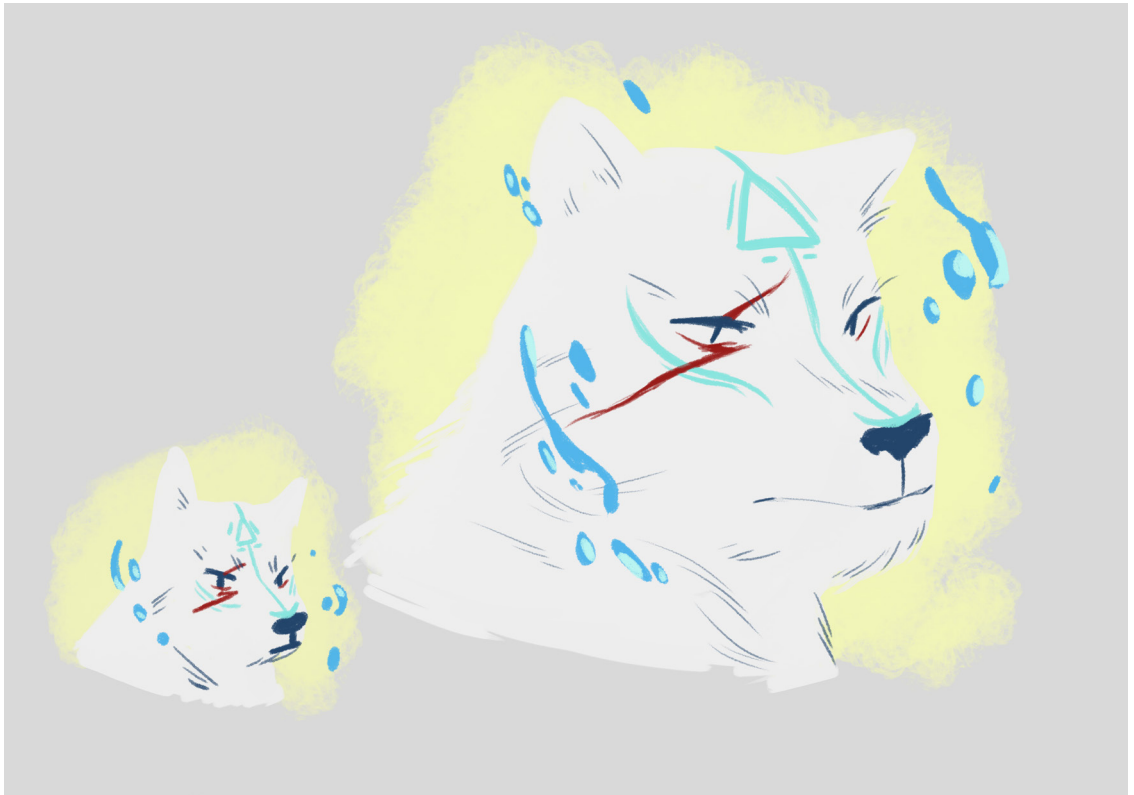


Fig 39.  
FERNÁNDEZ, E.  
*Diseño final de  
buey.*



## 4.4.2. DISEÑO DE ENTORNO

El entorno incluye tanto elementos vivos como inanimados. Puede ser el escenario en el que se desenvuelve el personaje, una secuencia de imágenes que te transmitan algo y te sumerjan en la historia, imágenes vagas que te sugieren cómo va a ser la composición, entre otras.

En este caso, sólo se ha querido desarrollar algunas zonas del mundo onírico por prioridades del equipo informático.

Para esta fase, se ha cogido de referencia dos de los entornos que se han abocetado en el storyboard del videojuego y se han artefinalizado, aunque no se han podido incluir todavía en el videojuego.

Previamente a esto, se ha realizado un colorscript de sólo dos ilustraciones, también abocetadas, para determinar qué clase de paleta va a predominar sobre los entornos iniciales.



Fig 40. FERNÁNDEZ, E.  
*Pantalla de juego del primer experimento.*

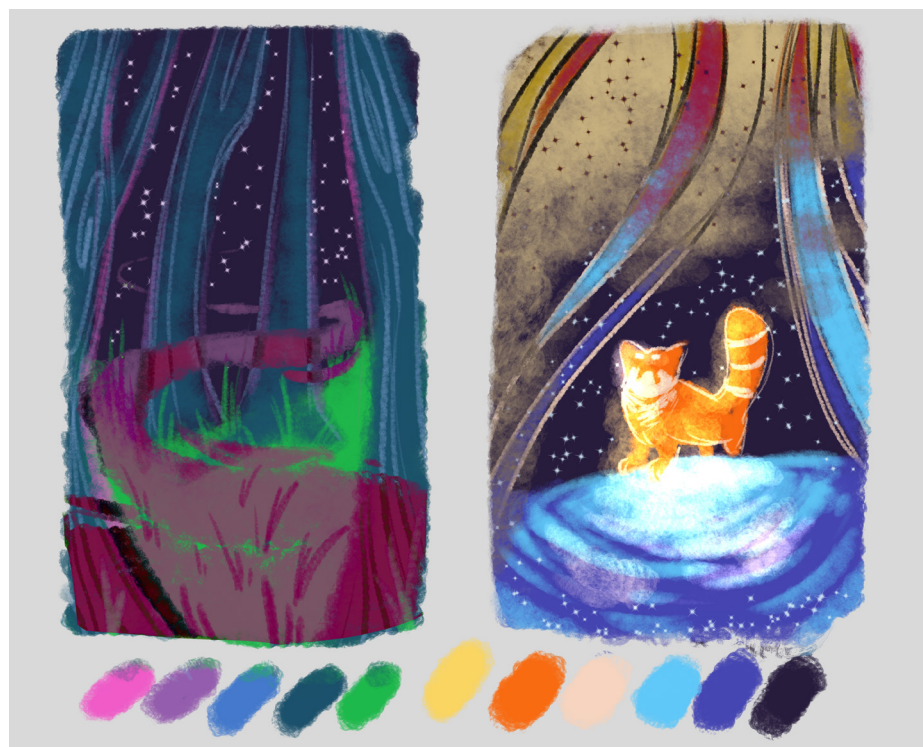


Fig 41.  
FERNÁNDEZ, E.  
*Colorscrip.*

Fig 42 y 43.  
FERNÁNDEZ,  
E. *Entornos del  
storyboard.*

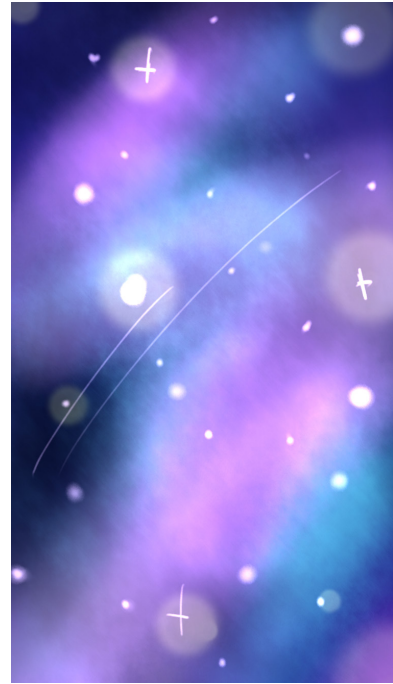
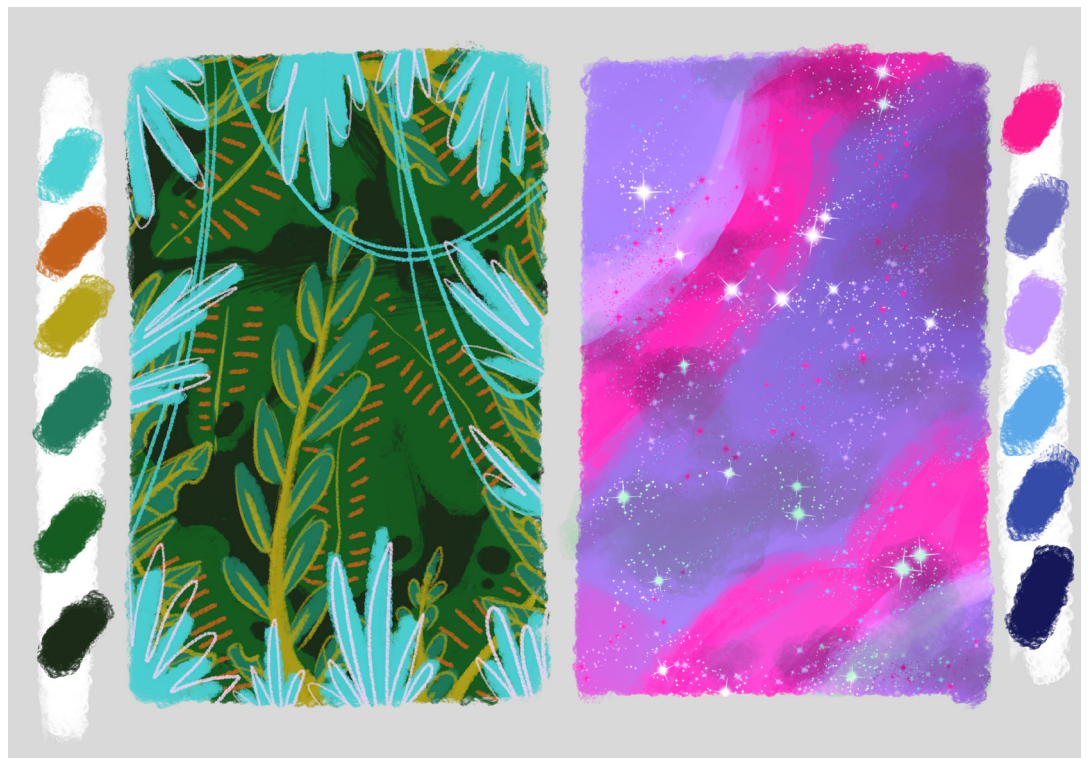


Fig 44.  
FERNÁNDEZ, E.  
*Arte final de dos  
entornos.*





## 4.5. CATALOGACIÓN DE LA OBRA

Título de proyecto: The Tale of Stars

Autoría: Esther Fernández Palou

Datación: Curso 2017-2018

Técnica: Arte digital

Material: MediBang Paint Pro y Paint Tool SAI (Programas de dibujo digital)

Dimensiones:

-Formato pantalla de móvil: 2560x1440cm

-Concept art: Variable, en su mayoría A4 horizontal

## 5. CONCLUSIONES

En general, las conclusiones sacadas de este proyecto son positivas. Para empezar, se han cumplido todos los objetivos, incluso se han obtenido más resultados de los planteados inicialmente.

Me hubiese gustado tener mejor construido el guión en lugar de tener que revisar toda la parte técnica realizada, pero los primeros experimentos requerían de contenido aunque fuese temporal y modificable, y había que cumplir con determinadas fechas. En el apartado artístico, me hubiese gustado tener más ilustraciones y diseños artefinalizados, al igual que el primer cómic tener algo más que un storyboard.

A pesar de ello, los resultados obtenidos han sido satisfactorios. Desarrollar un videojuego y estudiar cómo sería llevarlo a mercado me ha hecho ver la complejidad de un proyecto así y de los muchos factores a tener en cuenta. Trabajar codo con codo en un equipo interdisciplinar ha ayudado mucho a aprender de lo que hacen y de cómo sería la experiencia de trabajar y comunicarme profesionalmente en un estudio donde no sólo estás rodeado de artistas.

En la parte artística, a pesar de haber planteado unos objetivos más ambiciosos, estoy satisfecha con cómo he ido desarrollando los diseños de los personajes y cómo ha evolucionado mi técnica. He probado estilos más simples, más complejos, paletas de colores... En general he explorado diferentes posibilidades hasta dar con el estilo que quería caracterizar el videojuego.

En la parte teórica, al ser tan extensa y estudiar tanto he adquirido nuevos conocimientos acerca de diferentes materias muy interesantes como la importancia de la lucha y visibilización del colectivo LGBT+, el enfoque del taoísmo, los orígenes del rol, entre otros. De lo que más he aprendido es qué pasos realizar cuando una vez se tiene desarrollado el contenido principal de un videojuego se pretende sacar a mercado. Me ha sorprendido la colaboración para realizar los experimentos y cómo se implicaban en realizar aportaciones para la mejor implementación del videojuego.

La realización de este proyecto me ha servido como muy buena experiencia para no caminar a ciegas en futuros proyectos. A parte de volver a realizar el guión del videojuego, nos gustaría encontrar a más artistas que pudieran colaborar en el proyecto y continuar trabajando en él hasta su completitud.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

### ENSAYOS

BENGOECHEA, MERCEDES Y MORALES, MARISA (eds). *(Trans) formaciones de las sexualidades y el género*. Alcalá de Henares, Universidad de Alcalá (2001).

CÓRDOBA, DAVID; SÁEZ, JAVIER Y VIDARTE, PACO (eds). *Teoría queer: políticas bolleras, maricas, trans, mestizas*. Madrid, Egales (2005).

GALOFRE, POL Y MISSÉ, MIQUEL. *Políticas trans: una antología de textos desde los estudios trans norteamericanos*. Barcelona/Madrid, Egales (2015).

### MONOGRÁFICOS

PRECIADO, IÑAKI (ed. y trad.), LAO-TSÉ. *Daodejing (Tao Te King)*. Madrid, Trotta (2.006 / Siglo VI A. C.).

ZAFRA, ENRIQUE (ed.). *Libro de las mutaciones (I Ching)*. Madrid, Móstoles, Gaia (2.005 / a. 1.000-2.000 A. C.).

## WEBGRAFÍA

AMERICAN PSYCHOLOGICAL ASOCIATION. *¿Qué es la orientación sexual?*. [consulta: 2018-06-13] Disponible en: <<http://www.apa.org/centrodeapoyo/sexual.aspx>>

FSGAMER. *Breve historia del rol occidental: parte primera*. 1 de septiembre, 2015. [consulta: 2018-04-08] Disponible en: <<http://www.fsgamer.com/breve-historia-del-rol-occidental-parte-primer.html>>

LA NAVE SONDA. *Los Juegos de Rol, un poco de historia*. 5 de mayo, 2017. [consulta: 2018-04-02] Disponible en: <<http://lanavesonda.com/juegos/juegos-de-rol-historia/>>

JAVIER MEGIAS. *Lean canvas, un lienzo de modelos de negocio para StartUps*. 30 de octubre, 2012. [consulta: 2017-11-05] Disponible en: <<https://javiermegias.com/blog/2012/10/lean-canvas-lienzo-de-modelos-de-negocio-para-startups-emprendedores/>>

STATISTA. *Datos estadísticos de la industria del videojuego en España*. [consulta: 2017-11-14] Disponible en: <<https://es.statista.com/temas/2851/industria-del-videojuego-en-espana/>>

STEAMSPY. *Estadísticas de novelas gráficas en la plataforma de Steam*. [consulta: 2018-11-21] Disponible en: <<https://steamspy.com/tag/Visual+Novel>>

TODO BAJO EL CIELO. *La leyenda del horóscopo chino*. [consulta: 2017-10-28] Disponible en: <<http://tianxiatodobajoelcielo.blogspot.com/2015/08/la-leyenda-del-horoscopo-chino.html>>

UPC. *Historia de los videojuegos*. Facultad de Informática de Barcelona. [consulta: 18-04-2018] Disponible en: <<https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>>

VISUAL NOVEL DATABASE. *Base de datos de novelas visuales*. [consulta: 2017-11-30] Disponible en: <<https://vndb.org/>>

## 7. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig 1. Elmore, Larry. *Portada de D&D.*

Fig 2. Catwa, Jessica. *Avatar del Second Life.*

Fig 3. Rana, Dune. *Pantalla del videojuego The Arcana.*

Fig 4. Fernández, Esther. *Tabla del Libro de las mutaciones.*

Fig 5. Fernández, Esther. *Uno de los apuntes tomados del Libro de las mutaciones.*

Fig 6. Fernández, Esther; Cañadas, Christian y Sánchez, Ángel. *Lean Canvas del proyecto.*

Fig 7. Fernández, Esther. *Tabla de características de los videojuegos analizados.*

Fig 8. Keane, Glen. *Boceto de Bestia.*

Fig 9. Keane, Glen. *Bocetos de Tarzán.*

Fig 10. Sundberg, Minna. *Ilustración del cómic SSS.*

Fig 11. Sundberg, Minna. *Viñeta del cómic SSSS.*

Fig 12. Daskas, Richard. *Fondo de 'El Dorado'.*

Fig 13. Picolo, Gabriel. *Ilustración de Ícaro y el sol.*

Fig 14. Picolo, Gabriel. *Osa mayor y osa menor.*

Fig 15. Rhodes, Matt. *Página del cómic My her.*

Fig 16. Rhodes, Matt. *Ilustración..*

Fig 17. Fernández, Esther. *Primer logo oficial de The tale of stars.*

Fig 18. Fernández, Esther. *Diseño original de Wukong.*

Fig 19. Fernández, Esther. *Concept de entorno de una caverna abisal.*

Fig 20. Fernández, Esther. *Concept original de criatura abisal y de su crecimiento.*

Fig 21. Fernández, Esther. *Carta de expresiones de personaje original, Faty.*

Fig 22. Fernández, Esther. *Explicación de los poderes mágicos de Faty.*

Fig 23. Fernández, Esther. *Concept del traje usual de Faty.*

Fig 24. Tonon, Agus. *Interfaz de The Tale of Stars.*

Fig 25. Cañadas, Cristian y Sánchez, Ángel. *Mapa de características.*

Fig 26. Fernández, Esther. *Fragmento del guion técnico.*

Fig 27. Fernández, Esther. *Eje cronológico de la trama.*

Fig 29. Fernández, Esther. *Captura de pantalla del videojuego en fase beta disponible en la Play Store.*

Fig 30. Fernández, Esther. *Paleta de color de 4 personajes.*

Fig 31. Fernández, Esther. *Storyboard de los dos primeros capítulos del videojuego.*

Fig 32. Fernández, Esther. *Storyboard del primer cómic.*

Fig 33. Fernández, Esther. *Bocetos y carta de expresiones del protagonista.*

Fig 34. Fernández, Esther. *Diseño final del protagonista.*

Fig 35. Fernández, Esther. *Primer boceto de tigresa.*

Fig 36. Fernández, Esther. *Bocetos de tigresa.*

Fig 37. Fernández, Esther. *Diseño final de tigresa.*

Fig 38. Fernández, Esther. *Diseño final de perro.*

Fig 39. Fernández, Esther. *Diseño final de buey.*

Fig 40. Fernández, Esther. *Pantalla de juego del primer experimento.*

Fig 41. Fernández, Esther. *Colorscript.*

Fig 42 y 43. Fernández, Esther. *Entornos del storyboard.*

Fig 44. Fernández, Esther. *Arte final de dos entornos.*

## 8. ANEXO

Listado de términos:

<https://docs.google.com/document/d/1UIJrjkNmf41646ponM39ULFfjV0KOAU7LuW8UYQhSE/edit?usp=sharing>

Videojuego en fase beta, disponible para instalar en la Play Store:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ttoscompany.ttos>