

TFG

PREPRODUCCIÓN DE UN VIDEOJUEGO. GAME TIME, NOVELA VISUAL.

Presentado por Blanca Rubio Fibla.
Tutor: Miguel Vidal Ortega.

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2019-2020



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAD
DE
BELLAS ARTES

RESUMEN / SUMMARY

Este proyecto consiste en realizar la preproducción de un videojuego estilo novela visual japonesa de género *date sim*, que abarca tanto la concepción de un guion literario extenso y en primera persona, como la creación de cada personaje, de los que se han incluido sus correspondientes bocetos, concept art y diseño del personaje, además de pruebas de color y estudios expresivos. Cabe mencionar la creación de los *backgrounds* y su proceso de elaboración, al igual que la de algunos *props*. También han sido realizados tanto el *brainstorming*, como el mapa conceptual, guion técnico dentro del guión literario y los *beatboards*. La trama del videojuego se sitúa en un mundo distópico dividido en dos escenarios, el mundo TEK y el mundo C.O.S, donde el o la protagonista deberá escoger uno de los dos coprotagonistas con quien tener un romance, vivir las distintas aventuras y descubrir los diferentes *endings* que se pueden desbloquear. Se trata de un videojuego donde el jugador decide el rumbo de la historia, por lo que este presentará distintas elecciones que tomar. Esta será la jugabilidad del videojuego, todo ello está contemplado en el ya mencionado guion literario. En este caso, se desarrolla la ruta de Blake, el militar, que desemboca en uno de los *bad endings*.

This Project consists in the development of the pre-production of a visual novel videogame its genre is *date sim*. This work is about to create an extense literary script, each character with its own sketches, concept art, character design, color studies and expressive studies. We also must talk about the backgrounds creation and its elaboration process, the same as with the prop creations. In this project I have realised also the brainstorming, the conceptual map, the technical script found into the literary script and the beatboards. The storyline of the videogame, is based on a dystopical world divided into two stages, TEK world and C.O.S world, where the protagonist have to choose between one of the two co-star to have a romantic relationship with, live the adventures with and discover different endings that the gamer can unlock. This is a game where the gamer must decide the direction of the history, that is why the game has different choices to make. This will be the way to lay at this game, all explained on the literary script. In this case, we will see the Blake's route, the military, that unlock a bad ending.

PALABRAS CLAVE / KEY WORDS

Novela Visual, videojuego, concept art, preproducción, distopía, guion, personajes, ilustración, rol.

Visual novel, videogame , concept art, preproduction , dystopia, script, characters, illustration, role.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, quiero agradecer este proyecto a mi tutor, Miguel Vidal, quien me ha resuelto las dudas y me ha ayudado a sacarlo adelante.

En segundo lugar, agradecer a mi pareja, Amadeo, por el apoyo sentimental y emocional recibido durante toda la carrera. Muchas gracias por haber estado siempre a mi lado y darme tu apoyo incondicional.

Gracias también a mis amigos por estar conmigo en los malos momentos y en los buenos también, claro.

Para finalizar, quiero dar las gracias a mis padres, por la ayuda que me han proporcionado para llevar a cabo este grado, y a mi abuela, por preocuparse siempre por mí.

ÍNDICE

1.INTRODUCCIÓN	6
2.OBJETIVOS.....	7
3.METODOLOGÍA.....	8
3.1 Planificación	8
3.1.1 Anteproyecto	8
3.1.2 Estructura de producción	9
4. MARCO TEÓRICO Y REFERENCIAL.....	10
4.1 Marco teórico	10
4.1.1 Origen del videojuego interactivo	10
4.1.2 Implementación de gráficos en el videojuego interactivo	11
4.1.3 Novela visual: origen, definición y jugabilidad	12
4.1.4 Principales géneros de la novela visual	14
4.1.5 Estilo y características de la novela visual	14
4.1.6 Videojuegos interactivos en la actualidad	16
4.2 Marco referencial	17
4.2.1 Referentes	17
5. DESARROLLO Y RESULTADOS DEL TRABAJO	20
5.1 Información general	20
5.1.1 ¿Qué es una distopia?.....	20
5.1.2 Tema y premisa.....	21
5.1.3 Ficha técnica	21
5.1.4 Sinopsis	21
5.1.5 Personajes.....	22
5.1.6 Capítulos	24
5.2 Guion.....	27
5.2.1 Guion literario y técnico	27

5.3 Desarrollo visual.	29
5.3.1 Moodboards.....	29
5.3.2 Concept art	29
5.3.3 Diseño de personajes, backgrounds y props	31
5.3.4 Pruebas de color	33
5.3.5 Paletas de color.....	35
5.3.6 Turn around y line up.....	35
5.3.7 Cartas de expresiones	37
5.3.8 Diseños de menús	37
6. RESULTADOS	38
6.1 Fake screenshots	38
6.2 Animática.y simulación de la Novela Visual	38
7.CONCLUSIONES	39
8.BIBLIOGRAFÍA	40
8.1 Webgrafía	40
9.ÍNDICE DE FIGURAS E ÍNDICE DE TABLAS	42
10.ANEXOS	44

1.INTRODUCCIÓN

El trabajo trata sobre la creación de una preproducción de un videojuego para teléfonos móviles estilo novela visual japonesa.

El propósito de su creación es dar a conocer en el mundo occidental este género de videojuegos. Para ello, mi motivación fue la creación de una historia y unos personajes acordes a nuestra cultura general y audiovisual, ya que muchas veces en los videojuegos estilo novela visual presentados por Japón, su principal exponente, no nos sentimos en verdadera conexión con las situaciones, los personajes o las historias, debido a los distintos choques culturales, o a nuestras diferencias sociales o históricas.

Este tipo de videojuegos presenta una estructura clara, la elección de tus acciones, y, por lo tanto, de los futuros acontecimientos. Uno de los géneros más populares de las novelas visuales es el romance o *dating sim*¹ que contemplan la historia de amor de un, una, o una protagonista y las posibles variaciones que se pueden tomar para cautivar a los distintos pretendientes. Estos videojuegos japoneses son siempre presentados con una estructura heteronormativa², por lo que mi propuesta es la creación de un videojuego, con menos tabús, más inclusivo y al alcance de todos los bolsillos.

Este videojuego sería gratuito y no se necesitaría ninguna consola de videojuegos para jugarlo, aunque se podrían comprar objetos virtuales mediante micropagos³, por lo que hablamos de un videojuego *freemium*⁴. Se podría descargar tanto en la App store como en la Play store. Esa sería la razón por la que se presentaría en formato vertical, y no en formato horizontal como acostumbramos a ver.

Para la creación de su preproducción, tuve que diseñar a los dos protagonistas, los dos mundos, el personaje por defecto, y el guion. En este tipo de videojuegos el guion es muy importante ya que se trata de videojuegos estáticos, sin animaciones o movimiento, donde la historia la narran los personajes de forma literaria. El contenido audiovisual es el encargado de acompañar al guion narrativo, y no es lo principal en este tipo de videojuegos, es más bien, un apoyo.

¹ Ver página 14.

² La heteronorma es la imposición patriarcal de la unión entre un hombre y una mujer.

³ Los micropagos en los videojuegos son pequeñas cantidades de dinero que el jugador puede pagar para desbloquear opciones u objetos virtuales que no están disponibles de manera gratuita.

⁴ Un videojuego freemium, consiste en ofrecer una versión básica de manera gratuita para atraer a los usuarios hacia un modelo premium de pago y con ventajas adicionales.

El jugador durante el videojuego, desempeñará el rol del protagonista, el cual tiene sus propios pensamientos y personalidad contempladas en el guion. La función del jugador es escoger el camino que tomará de la historia mediante la elección de las acciones del protagonista.

Debido a que he elegido el género *dating sim*⁵, un punto fuerte ha sido la creación de dos personajes atractivos tanto psicológicamente como físicamente para el jugador, y a la vez integrar su personalidad con el mundo distópico en el que viven, al igual que con el protagonista.

2.OBJETIVOS

Los **objetivos principales** de este TFG son, por una parte, dar a conocer la novela visual japonesa? en occidente como género de videojuegos, a partir de la creación de la preproducción de una novela visual adaptada a occidente.

Indudablemente es nuestro propósito establecer la posibilidad de presentar un videojuego basado en una obra audiovisual interactiva, con posibilidades de presentación y salida al mercado del entretenimiento desde plataformas de telefonía móvil.

Otros objetivos que nos hemos trazado en nuestro trabajo son:

- Escribir un guion narrativo en primera persona.
- Crear un videojuego donde todos los géneros y sexualidades estén incluidos.
- Diseñar a los dos protagonistas con sus respectivas historias.
- Crear y desarrollar distintos roles donde el jugador pueda elegir una ruta y seguir sus distintas posibilidades.
- Crear una moneda para el jugador.
- Inventar diferentes finales dentro de la misma novela.
- Diseñar una estética para cada mundo.
- Establecer un perfil de jugador por defecto.
- Crear un videojuego apto para smartphone

3.METODOLOGÍA

⁵ Ver página 14.

3.1 Planificación.

3.1.1 Anteproyecto.

Este proyecto empezó en 2019, en tercero de carrera, en las clases de *Concept art*. Esta asignatura era una introducción al mundo de la preproducción donde nos encargaron crear una historia desde cero o adaptar un relato ya hecho. Yo por supuesto elegí crear mi historia, y así fue como poco a poco fui creando los mundos C.O.S y TEK y luego los personajes, Dennis, Blake y el protagonista. La inspiración llegó cuando me vino a la mente una imagen de neones y luces brillantes, lo cual fue el punto de partida para crear lo que después sería el núcleo de mi historia, un mundo distópico.

Ya que me di cuenta de que muchos de mis compañeros desarrollaron historias para cuentos, películas, series o cortos, me planteé crear un videojuego, y un videojuego que lo pudiesen jugar todos sin importar que no tuvieran recursos para tener una videoconsola o un ordenador potente, por lo que decidí que sería para móviles. Ya que en ese momento estaba volviendo a jugar a *Mystic Messenger*⁶, se me ocurrió crear una novela visual, pero darle un toque más inclusivo y occidental.

Para poder desarrollar un videojuego *freeplay*, debía crear una moneda para el jugador, esta permitiría el alcance del juego y los *micropagos*. Decidí que las unidades podrían ser tiempo, lo que me dio la idea de crear “las horas” como unidad. Empecé a pensar en cómo podría introducirlas en la historia, y en ese momento fue cuando se me pasó por la cabeza el tráfico de tiempo y las mafias y obviamente donde hay mafias, hay policías. De ahí salieron mis dos protagonistas secundarios, Dennis y Blake, el día y la noche, el ying y el yang, la degeneración y la pulcritud. De hecho en ese momento diseñé unos collares que se suponía que iban a llevar, y se iba a evidenciar su relación al desvelar que estos son hermanos, pero al final deseche la idea porque me parecía demasiado obvio.

A partir de ahí empecé a imaginarme como podría funcionar una sociedad donde “pierdes tiempo para ganar tiempo”, un mal futuro, que literalmente es la definición de una distopía. Por lo que una vez creados estos dos personajes, que serían las dos posibles rutas jugables, debía crear el personaje que el jugador jugaría, el protagonista. Así que después de pensar en “el día y la noche, la pulcritud y la degeneración, diseñé el mundo tecnológico y el mundo C.O.S. Estos me sirvieron para explicar el uso de las horas, definir el funcionamiento de la distopia y la relación de el protagonista con sus rutas.



Fig. 1 Portada Mystic messenger.
(App) Cheritz, 2016.

⁶ Mystic Messenger es una novela visual coreana para smartphone, creada por la empresa Cheritz en 2016.

Para esta asignatura, empecé a diseñar a Blake y a Dennis y también la estética de los diferentes mundos, lo cual me sirvió de punto de partida. También hice en esta clase algunos *moodboards*⁷, el *brainstroming*⁸ y el mapa conceptual. Desgraciadamente deseché la mayoría de diseños que hice en esa clase, aunque la idea original la produje en ese momento, y la amplié para este trabajo.

3.1.2 Estructura de producción.

Para poder pre-producir una novela visual y como he explicado en el apartado introductorio, había que partir del guion. Este es el apartado más importante en la creación de una novela visual ya que estos videojuegos son básicamente “libros interactivos” acompañados de imágenes. El primer paso fue escribir una breve sinopsis sobre la trama de la historia, que había desarrollado con anterioridad.

Luego enfocamos nuestro interés en diseñar una personalidad para cada uno de los personajes, por lo que mi “modus operandi” fue empezar a reunir un largo conjunto de adjetivos que fui incorporando en columnas para describir a los dos personajes. Esto me facilitó desarrollar la habilidad de “conocerlos mejor” y por tanto, de empatizar con ellos. El siguiente paso fue buscarles un nombre, que además de ser nombres americanos, ya que su familia lo sería, describieran un poco su forma de ser. Luego sería el turno de escribir sus historias personales, el por qué de sus comportamientos. Una vez concluido este paso, llegaría el momento de empezar a producir el guion literario. Para escribirlo, y por recomendación de mi tutor, debía elegir una de las dos *rutas*, la de Blake o la de Dennis para narrar la “posible partida” de un jugador. Por lo que decidí escoger la ruta de Blake y desarrollarla.

Una vez elegida la ruta de Blake, y teniendo los mundos definidos y las personalidades también, empecé a escribir el guion literario. Para la creación de la historia pensamos que sería más sencillo plantearla por capítulos, que es como están distribuidos normalmente para este tipo de juegos, por lo que hice una sinopsis corta de cada uno de los capítulos de la ruta que estaba desarrollando, que se encuentran en el guion literario definitivo. A partir de ahí empecé a guionizar cada capítulo por separado. En este momento comprendí que podía fusionar el guion literario con el guion técnico.

Una vez tuve el apartado de guion acabado, fue el turno de la parte plástica del TFG, por lo que volví a consultar los bocetos y estudios que tenía de la

⁷ Un moodboard es una herramienta constituida a través de la imagen, que tiene como objetivo definir un diseño o estilo.

⁸ Brainstroming se traduce como “lluvia de ideas”.

asignatura de Concept art, y a partir del consejo de mi tutor nuevamente, empecé a rehacerlos de nuevo. Para los personajes hice cartas de distintas

ropas, cambié los colores, e incluso algunos rasgos y hasta la constitución de sus cuerpos, pero siempre partiendo de la base que ya tenía.

En el apartado de *props*⁹, tuve que crearlos todos de nuevo debido a nuevas exigencias del guion. Para los *backgrounds*¹⁰, partí de algunos de los *moodboards* que ya tenía para crear las atmosferas de los dos mundos, no obstante, tuve que realizar algunos cambios en el diseño final, de los mismos, terminando con un acabado completamente distinto al planteado en el comienzo.

También hice nuevas cartas de expresiones y estudios, ya que les cambié la personalidad y el comportamiento a los personajes. Una vez lo tuve todo modificado, pude concluir con los diseños de los personajes y los *backgrounds* definitivos y diseñé un menú del guión que sale en pantalla. Ese sería mi producto final, *los falsos screenshots*¹¹ y *la demo*¹² de cómo se vería el juego una vez terminado.

4. MARCO TEÓRICO Y REFERENCIAL.

4.1 Marco teórico.

4.1.1 Origen del videojuego interactivo.

Los videojuegos interactivos, fueron un género de videojuegos que gozó de mucha popularidad durante la década de los 80. Contaban con un sistema de juego muy básico en el que la imaginación tomaba el papel principal. El jugador, usaba comandos textuales simples, para manejar a su personaje. Estos eran la respuesta a una extensa narración en el juego, y daban pie a las acciones del personaje.

La primera obra de ficción interactiva digital fue "*Adventure*", también conocida como "*advent*" o "*Colossal cave adventure*", una simulación de exploración de una cueva, que vio la luz en 1977. Su creador sería Will



Fig. 2 Pantalla Colossal cave adventure. Will Crowther, 1977.

⁹ Prop se les llama a los objetos diseñados en el mundo del concept art.

¹⁰ Backgrounds en español se traduce como "fondos".

¹¹ Screenshots son capturas de pantalla.

¹² Demo se refiere a una versión de prueba.

Crowther¹³ quien fue un programador que desarrolló el ARPANET,¹⁴ el precursor de Internet.

Este videojuego, aunque ausente de imágenes, y tratándose solamente de una aventura conversacional, se convirtió en el pionero de todo un género. En el mundo de las aventuras conversacionales de la época destacaron dos compañías: Sierra On-Line con *Mystery house*, *The Dark Crystal* o *Time Zone* y Infocom con *Zork*, *Enchanter*, *The Hitchhiker's guide to the galaxy*.



Fig. 3 Pantalla Mystery house. Sierra on-line, 1980.

Mystery house, fue el primer videojuego interactivo que incorporó gráficos a la narrativa. Este fue creado en 1980 por la pareja Ken y Roberta Williams¹⁵ que también fueron los fundadores de la ya mencionada compañía Sierra On-Line¹⁶.

También cabe destacar también a Eliza, el primer bot conversacional de la historia, desarrollado por el científico informático Joseph Weizenbaum¹⁷ en esa misma época.

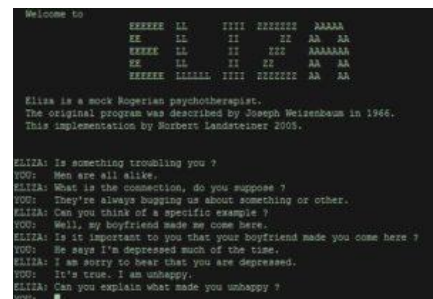


Fig. 4 Pantalla Eliza. Joseph Weizenbaum, 1964.

4.1.2 Implementación de gráficos en el videojuego interactivo.

Debido a esta implementación de gráficos en el género, este acabaría derivando en las nuevas aventuras gráficas y se alejaría de las aventuras conversacionales.

El videojuego interactivo con gráficos, se da en los tiempos en los que los gráficos no eran más que píxeles, por lo que se decidió que la parte audiovisual de este tipo de videojuegos, sería solamente un complemento para la historia narrada. Así, al juntar la literatura con los videojuegos, estos desataban la imaginación del jugador, haciendo que se plantearan los acontecimientos a su

¹³ Will Crowther nacido en Estados Unidos en 1936, era un programador de ordenadores que creó el primer videojuego interactivo.

¹⁴ Arpanet fue la red de ordenadores creada por encargo del Departamento de Defensa de Estados Unidos en la que trabajó Will Crowther.

¹⁵ Roberta Williams, nacida en Estados Unidos el 1953, es una diseñadora de videojuegos y escritora, que cofundó Sierra- On line. Ken Williams, su marido, también estadounidense y nacido en 1954, fue programador de videojuegos y cofundador de dicha empresa.

¹⁶ Sierra on-line empresa estadounidense fundada por Ken y Roberta Williams en 1979 con sede en California, fue una de las más importantes desarrolladoras y distribuidores de los años 80.

¹⁷ Joseph Weizenbaum nacido en Alemania el 1923, fue profesor emérito de informática en el Instituto tecnológico de Massachusetts y se le considera uno de los padres de la cibernética.

manera única, solamente respaldados por la escasa imagen y sonido que en aquella época estaba disponible.

Es indiscutible que ningún monstruo va a ser tan aterrador como aquel que el lector imagina con las características que a él mismo le aterran. El lenguaje es lo que caracteriza a las aventuras gráficas de la época, por encima incluso de los nuevos gráficos que pudieran tener. Este género sería el precursor real de las novelas visuales japonesas.

4.1.3 Novela visual: origen, definición y jugabilidad.

Una novela visual es un género de videojuego interactivo nacido en Japón a principios de la década de los 80. Estos videojuegos contienen escritos de forma similar a la de la narración de una novela. Sus características encierran la presencia de historias complejas, la existencia de distintos escenarios y personajes estáticos. Normalmente, este tipo de videojuegos tienen un estilo de dibujo tipo manga, ya que como se ha dicho anteriormente, son originarios del país nipón. Este estilo de dibujo es utilizado frecuentemente en el universo creativo japonés, usualmente en las industrias del anime¹⁸, el manga y los videojuegos. El concepto de transmedia story telling resulta apropiado para definir la relación dinámica entre estas industrias.

“Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story”.¹⁹

Este género se encuentra muy arraigado a su país de origen, aunque fuera de este, es prácticamente desconocido.

La base de la que parten las novelas visuales, son los videojuegos interactivos estadounidenses, los cuales nacieron en los comienzos de la computación y el desarrollo de videojuegos como entretenimiento de masas. Su descubrimiento por parte de los japoneses, les llevó a adaptar su propia versión, la novela visual, con influencias tanto sociales como de su cultura audiovisual.

A principios de los ochenta, Koei²⁰ lanzó *Night Life*, el primer videojuego erótico para ordenador. Viendo su éxito, fueron varias las compañías

¹⁸ La animación japonesa es llamada anime.

¹⁹ Henry Jenkins, 2011.

²⁰ Koei es una empresa japonesa de videojuegos fundada en 1978 por Yoichi y Keiko Erikawa. Se estableció en Estados Unidos en 1988.



Fig. 5 Pantalla Dragon Quest. 1986.

japonesas que se unieron en la creación de aventuras gráficas, empresas como Nihon Falcom o Square Enix, ahora más conocidas por sus populares juegos de rol. En realidad, fue la serie *Dragon Quest*²¹, la que revolucionó el concepto de los videojuegos basados en texto.

La empresa Visual Art's, decidió emplear el término "novelas visuales" para no tener que usar la marca registrada de la empresa Chunsoft, y éste terminó siendo el nombre generalizado que ahora utilizan el resto de estudios.

La mayoría de novelas visuales han sido creadas para ordenador. Por lo que según datos de 2006, casi el 70% de los videojuegos japoneses lanzados para ordenador ese año pertenecían a este género, aunque cada vez son más los que aparecen directamente para consola.

El mercado occidental no se ha abierto demasiado a este tipo de videojuegos, ni parece estar dispuesto a hacerlo en un futuro. Podría decirse que Estados Unidos empieza a discrepar. Hoy en día, la única forma que hay de disfrutar de ciertas novelas visuales es a través de las fan-traducciones²², sobre todo al inglés. Se trata de videojuegos catalogados como indies en occidente. En su elaboración, la redacción del guion y los diálogos de los personajes es lo más difícil.

La jugabilidad de este tipo de videojuegos, se basa en la lectura de los diálogos o textos, que suelen aparecer en un cuadro de menú situado en la parte inferior de la pantalla. En estos textos, se desarrolla la trama o la historia.

En el extremo más alejado de este tipo de videojuegos, tenemos las novelas cinéticas, que son novelas visuales completamente desprovistas de interacción con el jugador, junto con las novelas visuales lineales, donde el jugador no puede hacer elecciones que varíen el desenlace. Sin embargo, la mayoría tienden a centrarse en ramificaciones de historias con múltiples finales y, un sistema de elección y consecuencia donde el jugador si interactúa, siendo este el rasgo más característico y apreciado de la novela visual. Mucha gente compara este tipo de juegos con aquellos libros clásicos de «*Elige tu aventura*».

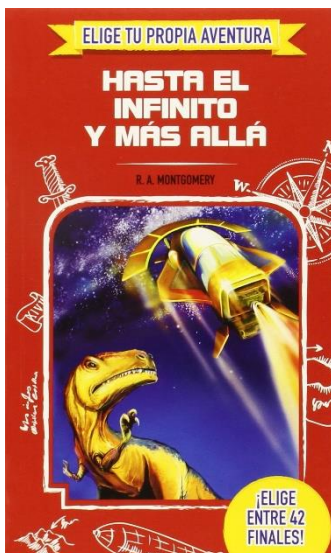


Fig. 6 Libro Elige tu propia aventura: Hasta el infinito y más allá. R. A. Montgomery, 1980.

²¹ Dragon Quest es una saga de videojuegos creada por Yuji Horii creada en 1986.

²² Traducciones que realizan los fans de forma no oficial.

4.1.4 Principales géneros de la novela visual.

En el mundo de la novela visual japonesa, existen subgéneros muy marcados y conocidos:

- **Novela cinética:** La más parecida a una novela tradicional.
- **Dating Sim:** Uno de los subgéneros más importantes de la novela visual. Se trata de un juego de simulación de citas.
- **Boy's Love Game:** Es un juego romántico entre dos chicos.
- **Harem:** En este tipo de subgénero, el protagonista masculino tiene tres o más intereses amorosos, que generalmente son personajes femeninos.
- **Eroge:** Son *erotic games* que utilizan elementos como los desnudos y pornografía.
- **Nukige:** Se centra en el contenido puramente pornográfico, por lo que la existencia de la trama es prácticamente nula.
- **Otome:** Su traducción es "juego de soltera", y va dirigido al público femenino.
- **Nakige:** Son tragedias o tragicomedias que buscan la catarsis emocional del jugador.
- **Utsugue:** Son juegos deprimentes cuyo objetivo es hacer llorar al jugador.
- **Higurashi:** Se caracteriza porque el sonido es más importante que las imágenes. El sonido será la atmósfera que prevalecerá en toda la novela.

4.1.5 Estilo y características de la novela visual.

Como ya se ha comentado con anterioridad, el estilo de dibujo de las imágenes mostradas en las novelas visuales, es la de manga o anime, ya que en los 90 se popularizó en Japón este tipo de dibujo. Debido a que en esa época hubo a una serie de recortes en la producción de la animación, muchos animadores empezaron a utilizar esta estructura para transmitir sus historias, ya que se trataba simplemente de imágenes estáticas sin movimiento. Debido a esto, definitivamente el mundo de las novelas visuales y la estética del anime japonés se fusionó y prevalece la unión hasta nuestros días.

Las características de la novela visual son:

El texto, que dependiendo del tipo de novela visual estará representado de una u otra forma. En las novelas visuales, el texto se encuentra en un recuadro en la parte inferior de la pantalla, y los personajes aparecen detrás del cuadro de texto a medida que van hablando, mientras que en las novelas sonoras, que



Fig. 7 Narrativa en una Sound Novel.
Umineko no Naku Koro ni- 07th Expansion



Fig. 8 Sprites V Mystic Messenger.
Cheritz, 2016.

previamente han sido mencionadas, el texto aparece de arriba debajo de la pantalla y los personajes aparecen detrás del cuadro del texto.

Los fondos o *backgrounds*, son planos generales de lugares donde está sucediendo la acción y se colocan detrás de los personajes y los cuadros de texto. Son imágenes fijas que varían atendiendo la hora del día o la estación, si el guion lo requiere. Un dato a tener en cuenta es que los personajes no guardan relación de tamaño o perspectiva con el fondo, cada uno va por separado.

El audio, comprendido entre la banda sonora, el *opening*²³ del juego y en el caso de que el juego lo disponga, el doblaje de los textos.

Los sprites, es como se llaman los personajes que se muestran en la pantalla de juego. Estos aparecen en las novelas visuales, cuando es su turno de “hablar” y desaparecen cuando habla otro personaje. Normalmente son personajes estáticos y se encuentran encima del *background* y debajo del cuadro de texto. Los sprites se refieren a distintas ilustraciones de un personaje que muestran sus diferentes emociones, como estar contento, enfadarse, llorar, etc.

El menú, que se puede observar en la parte inferior de la pantalla, normalmente al lado del cuadro de texto o incluso siendo una parte de este. En él, se pueden observar unas cuantas opciones de juego como el guardado, pausa, re visualización, saltar o *skip* y opciones o ajustes.

Los CG's, son imágenes que las novelas visuales “desbloquean” durante un momento importante del juego, por ejemplo, en una novela estilo *date sim*²⁴, un CGs se desbloqueará durante el primer beso del personaje que juega un jugador con su amante. Estas ilustraciones buscan poner énfasis a la acción en cuestión, y son coleccionables.

Las rutas de las novelas visuales japonesas, es a lo que popularmente se refiere la comunidad *otaku* como “los caminos a tomar” dentro de este género de videojuego. Por ejemplo, en un *date sim* la elección de tener una aventura romántica con un personaje concreto y la historia detrás de esa elección, es llamada “la ruta” de ese personaje. Así en los foros, consiguen concretar sobre la parte exacta del juego de la que se está hablando. Esto es necesario debido a la amplia variedad de ramificaciones que poseen estos juegos.



Fig. 9 CG's Zen Mystic Messenger.
Cheritz, 2016.

²³ El opening se le llama en el mundo japonés a la secuencia de apertura de un contenido audiovisual. Normalmente se trata de un videoclip.

²⁴ Ver página 14.



Fig. 10 Portada Heavy rain. Quantic dream, 2010.

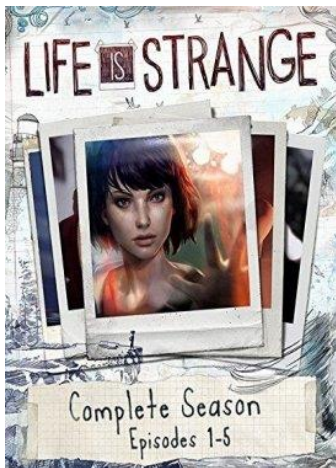


Fig. 11 Portada Life is strange. Dontnod Entertainment, 2015.



Fig. 12 Portada del videojuego Until dawn. Supermassive games, 2015.

4.1.6 Videojuegos interactivos o textuales en la actualidad.

Desde los años 80 hasta la actualidad, el género novela visual en Japón, ha sido uno de los titanes indiscutibles del entretenimiento audiovisual nipón, pero, ¿que pasó con este tipo de videojuegos interactivos en su país de origen, Estados Unidos? Con el ascenso de la calidad de los gráficos, los videojuegos en occidente fueron ganando jugabilidad, mientras que en Japón eran un sustituto económico que la costosa industria de la animación japonesa o *anime*.

Este es el motivo por el que en Japón y su arraigado estilo de entretenimiento, siguieron creando este tipo de videojuegos, mientras que en Estados Unidos, y en vista del progreso tecnológico, la industria del videojuego fue creciendo en jugabilidad y gráficos, siguiendo de cerca la industria tecnológica que en ese país se desarrollaba. El resultado fue el abandono temporal de los videojuegos textuales.

En la actualidad, se ha producido un resurgimiento en Estados Unidos de la industria del videojuego relacionado con este antiguo género del que una vez fue precursor, con la distinción con el país nipón, de incorporar, además de las ramificaciones y elección de decisiones habituales, la jugabilidad con la que los occidentales estamos acostumbrados, aunque estas empresas poseen poca plantilla y su producto va dirigido a un público reducido y específico. Uno de sus precursores, además de los videojuegos Heavy rain de 2010 y *Beyond: two souls* de 2013, fue *Life is strange*, lanzado en el año 2015 por la compañía Dontnod Entertainment²⁵ y distribuido por Square Enix²⁶, el cual fue aclamado tanto por la crítica como por el público, e hizo que se elevara el género de nuevo en Occidente.

El resultado de esta novedosa combinación de gráficos 3D y ramificaciones, ha dado pie a videojuegos como *Until Dawn* del año 2015, desarrollado por Supermassive games²⁷, donde además de jugar en tercera persona y controlar un personaje con el mando por un mapa, puedes jugar varios roles en una misma historia, es decir, ser diferentes personajes a la vez y en una misma historia con una personalidad, y una forma de actuar distinta.

Este tipo de videojuegos son los llamados “juegos narrativos” como especifica en el listado de géneros de *PlayStation*. Un gran exponente de este nuevo género estadounidense fue la compañía Telltale²⁸, fundada en 2004 en California, que se dedicó única y exclusivamente a crear este tipo de

²⁵ <https://dont-nod.com/>

²⁶ <https://square-enix-games.com/>

²⁷ <https://www.supermassivegames.com/>

²⁸ <https://telltale.com/>



Fig. 13 Pantalla Mystic Messenger. (App) Cheritz, 2016.

videojuegos. Lamentablemente la empresa quebró debido a la poca demanda de sus videojuegos, pero ha sido reabierta en 2019, gracias a las nuevas demandas de este género de entretenimiento.

Por otra parte, en las novelas narrativas asiáticas, se ha ampliado el abanico de plataformas donde poder jugarlas, y, aunque su estética está muy definida, también podemos encontrarnos con variaciones como *Mystic Messenger*, un videojuego coreano para smartphones, donde se derrumba la estructura clásica de este género, y el cual fue un éxito a nivel mundial gracias a la incorporación de textos en inglés y por lo tanto, su internacionalización. Posteriormente y debido a su éxito, sacaron una versión oficial en castellano.

Aunque, a diferencia de sus compañeros estadounidenses, el mercado asiático no suele traducir sus juegos, por lo que los juegos más conocidos en Europa son los juegos narrativos y no las novelas visuales, pese a su gran potencial.

“The limited production phenomenon of Indonesia Visual Novel becomes an interesting thing to be studied, because this game product is part of potential creative industry to be developed.” (Pratama, Dendi, Gunarti, Winny y Taufiq Akbar, W.W. Understanding Visual Novel as Artwork of Visual Communication Design, MUDRA Journal of Art and Culture, 2017, vol. 32, no 3)

4.2 Marco referencial.

4.2.1 Referentes.

Como referentes para mi trabajo, debo mencionar los siguientes contenidos procedentes de todo tipo de fuentes del mundo del entretenimiento:

Mystic Messenger lanzado en 2016 por la compañía Cheritz²⁹, es el principal referente que inspiró este TFG, tanto por su género, la novela visual, como por su desarrollo, sus personajes, sus situaciones, la trama, la novedosa técnica de contar la historia y porque se trata de un videojuego para smartphones.

Su traducción al castellano y la posibilidad de volver a jugarlo entendiendo perfectamente todos los textos, fue el detonante que me dio la idea de crear un videojuego de este estilo para occidente. Además, de la frustración al probar si podía elegir ser hombre y no mujer, ya que se trata de un *date sim otome*³⁰, y ver que era imposible debido a que Corea del sur, su país de origen, es un país heteronormativo y lgtb+fobo³¹. Esto me dio la idea de crear mi

²⁹ Cheritz es una compañía coreana fundada en 2012, que solamente ha lanzado el videojuego Mystic Messenger.

³⁰ Ver página 14.

³¹ Odio hacia la comunidad lgtb+.



Fig. 14 Portada Black Mirror. Charlie Brooker, 2011.



Fig. 15 Frame de la película Wall-e. Disney, 2008.

propio videojuego donde no hubieran tantos tabús sociales. Sus personajes Zen y Jumin Han, me sirvieron de inspiración para la creación de Blake y de Dennis, mis dos protagonistas.

En este juego, el jugador toma el rol del personaje femenino principal, cuyo nombre es personalizable. Esta, descarga una aplicación misteriosa que la lleva a vivir en un apartamento cerrado y protegido. Gracias a la aplicación la protagonista conoce a seis chicos que no conocía, miembros de una organización benéfica. La protagonista, debe escoger a uno de los seis intereses amorosos disponibles, cada cual con su propia ruta e historia, y con cada una de ellas se irá descubriendo más información sobre la organización y la verdad que se oculta tras los misteriosos acontecimientos en el juego.

Black mirror, esta serie original de Netflix lanzada en 2011, y creada por Charlie Brooker³², es la razón por la que decidí que mi videojuego partiría de una distopía. Esto me permitía crear un entorno nuevo a mi parecer, para poder ubicar a mis personajes.



Fig. 16 Pantalla Doki doki literature club. Team Salvato, 2017.

El objetivo de la serie, es alertar mediante el uso de fábulas distópicas, sobre los peligros de los que la dependencia tecnológica puede causar al ser humano, por lo que cada capítulo se centra en un aspecto diferente de las distintas posibilidades de nuestro posible, aunque incierto futuro. No existe hilo conductor entre los diferentes episodios, más que el de la distopía donde están ambientados. Gracias a ello, aunque se presentan distintos intérpretes, tramas, tonos, entornos o realidades se considera que el universo de *Black Mirror* es consistente.

Para concretar, mi referente principal fue el capítulo “15 millones de méritos”, segundo episodio de la primera temporada, donde los habitantes de esa distopía son los encargados de pedalear sin descanso en unas bicicletas estáticas que producen electricidad a cambio de dinero. En esta distopía, las personas con sobrepeso son despreciadas y destinadas como participantes en programas de televisión donde se les humilla. Este capítulo en concreto me sirvió de inspiración para la creación del mecanismo por el que se regiría el mundo de mis personajes.



Fig. 17 Pantalla Ozmafia. Compañía Pony-Pachet SY, 2016.

Wall-e, en esta película de animación de 2008 producida por Disney Pixar, podemos observar la temática distópica que tanto se menciona en este TFG.

Esta película está ambientada en el año 2800, en un planeta Tierra devastado y sin vida, tras cientos de años haciendo aquello para lo que fue construido de forma solitaria, limpiar el planeta tierra de nuestra basura, el robot Wall-e

³² Charlie Brooker nacido en Reino Unido en 1971, es un satírico, escritor y locutor también creador de la serie Black Mirror.



Fig. 18 Pantalla Amnesia. Idea Factory, 2011.

descubre una nueva misión en su vida cuando se encuentra con una moderna robot llamada EVE. Ambos viajarán a lo largo de la galaxia y encontrarán a los perdidos humanos que durante tanto tiempo no han habitado la Tierra.

Esta película fue una vez más un referente para la creación de la trama, ya que su visión de una humanidad que ha perdido el rumbo, su deseo de ser independiente, y su capacidad de cuestionamiento, fue lo que me llevaron a la creación del sistema del mundo donde viven nuestros personajes. En la película Wall-e los humanos viven de manera despreocupada sin ningún objetivo en la vida, mientras son controlados por la máquina que pilota su nave y les impide, sin que ellos lo sepan o se lo cuestionen, volver a la tierra.

Las novelas visuales *Ozmafia*, lanzado el 2016 por la compañía Pony-Pachet SY³³, *Amnesia* lanzada en 2011 por la compañía Idea Factory³⁴ y *Doki Doki literature club*, lanzada el 2017 por la compañía Team Salvato³⁵, han sido los referentes estilísticos de mi trabajo. Se trata de tres novelas visuales al más puro estilo japonés. Debido a que uno de mis objetivos era “occidentalizar las novelas visuales”, decidí, aunque sí que cambié el formato de horizontal a vertical debido a que mi novela visual es creada para smartphones, seguir con la estructura clásica de estos juegos para que el mundo occidental descubra este “nuevo” género, y habituar al jugador a verlas como son realmente son las novelas visuales tradicionales.

Killing Stalking, es un *manhwa*³⁶ procedente de Corea del sur, producido en 2016 por Kogi y distribuido por Lezhin comics. Este *manhwa* me inspiró para crear la toxicidad, tanto de la distopía donde viven los personajes, como de sus personalidades, gustos retorcidos o sus relaciones, observado sobre todo en el personaje Dennis.

En el cómic, Sang-woo es un estudiante universitario que parece ser perfecto y ejemplar, aunque en realidad es un sádico asesino en serie. El otro protagonista, Yoon Bum, un hombre solitario que padece de un trastorno psicológico conocido como trastorno límite de la personalidad. Bum se ha enamorado perdidamente de Sang-woo y lo ha estado acechando de forma obsesiva. Un día, Yoon Bum decide ingresar en la casa de Sang-woo, el asesino en serie, donde termina descubriendo la verdad del hombre que ama. Sang-woo descubre a Bum dentro de su casa, pero este decide mantenerlo cautivo allí sin matarlo. La historia sigue los múltiples intentos de Bum por escapar, así como el surgimiento de un enfermizo y tóxico afecto mutuo.



Fig. 19 Portada Killing Stalking. Kogi, 2016.



Fig. 20 Cartel de la película In time. Andrew Niccol, 2011.

³³ Pony-pachet es una empresa japonesa de videojuegos creadora en 2016 de Ozmafia.

³⁴ <https://www.ideafintl.com/>

³⁵ <http://teamsalvato.com/>

³⁶ El manhwa es un estilo de comic coreano.

In time, es una película de 2011, dirigida por Andrew Niccol y distribuida por 20th Century Fox, que me sirvió una vez más como referente para la creación de la trama de la historia del TFG.

Ambientada en una distopía, la película se basa en un mundo donde el hallazgo de una fórmula contra el envejecimiento, que trae consigo una superpoblación de humanos, además de la transformación del tiempo en una moneda de cambio que cumple la función del dinero de hoy en día. En esta distopía, los ricos pueden vivir para siempre, mientras que pobres tendrás que ingeniárselas para sobrevivir, por lo que algunos morirán jóvenes.

Rihito Takarai, es una autora japonesa de manga, que principalmente me ha inspirado con su estilo de dibujo para la creación de mis personajes, además de con su serie de tomos *Ten count*, lanzado 2013 por la editorial Shinshokan³⁷, y sus intensas e ingeniosas historias de amor.

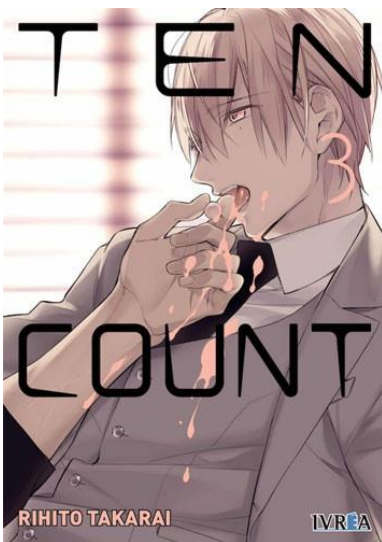


Fig. 21 Portada Ten count. Rihito Takarai, 2013.

5. DESARROLLO Y RESULTADOS DEL TRABAJO

Es el apartado en el que se describe el trabajo realizado. Se presenta secuenciado en capítulos en los que se describen las diferentes fases de realización del trabajo, siguiendo la numeración marcada por el índice y con subdivisiones en cada uno de ellos si procede, siempre avanzando en el contenido de lo más general a lo más concreto. Este apartado se encabezará con un título apropiado al trabajo realizado.

5.1 Información general

Para empezar a hablar de mi proyecto, hace falta profundizar en dos temas, que son las distopías y su funcionamiento, y el relato sobre el que está hecha toda la parte práctica del trabajo.

5.1.1 ¿Qué es una distopía?

Según la Real Academia Española, la definición de la palabra distopía es “La representación ficticia de una sociedad futura de características negativas causantes de la alienación humana.”

³⁷ Shinshokan es una editorial japonesa que publica yaoi en su mayoría.

Una distopía plantea un mundo donde los discursos ideológicos son llevados a sus consecuencias más extremas. Por lo que, las distopías exploran nuestra realidad actual, con la intención de anticipar cómo ciertas acciones o conductas de la sociedad podrían traducirse en sistemas injustos y crueles, a diferencia de las utopías, que son el resultado contrario.

Esto es por lo que las distopías advierten sobre los peligros potenciales de las ideologías, prácticas y conductas sobre los cuales se rigen nuestras sociedades actuales: el socialismo, el capitalismo, el control estatal, el consumismo, la dependencia tecnológica, los cánones de belleza, etc.

5.1.2 Tema y premisa

- **El tema** de esta historia es la distopía.
- **La premisa** es, ¿Se puede cambiar el futuro?

5.1.3 Ficha Técnica.

- **Título:** Game time
- **Género:** Novela visual, aventura conversacional.
- **Idioma:** Castellano.
- **Modo de jugabilidad:** Un jugador.
- **Plataforma:** Smartphone.
- **Clasificación:** +18

5.1.4 La sinopsis.

Nuestra historia se desarrolla en un mundo distópico donde las personas crecen solas en una habitación encerradas desde su nacimiento.

El día de su 21 cumpleaños, empiezan a trabajar programando robots, cada persona desempeñando el oficio que ha estado estudiando durante toda su vida. Ese día, además de permitirles trabajar, recibirán una nota donde dice que ya pueden acceder al servicio C.O.S. Al cumplir 100 horas de trabajo, podrán disfrutar una noche en la City of Sin.

En el mundo C.O.S, la ciudad de sin normas, te toparás con los dos protagonistas, un mafioso traficante de horas, y un policía dispuesto a acabar con la mafia. Ellos expondrán sus visiones del mundo en el que vivís los tres. Allí deberás elegir jugar la ruta de uno o del otro.

En la ruta de Blake, intercambiarás por error tu tarjeta de la C.O.S con la del mafioso. Por lo que huiréis de las garras de Dennis, a la vez que intentareis desbaratar los planes del mafioso, mientras este os persigue sin cesar por su reino sin normas buscando su tarjeta.

En la ruta de Dennis, participarás en la mafia de las horas, y te integrarás en la ciudad sin normas con él, mientras la policía os pisa los talones.

El final depende del jugador, aunque hay una gran cantidad de Bad endings y solamente un Good Ending, todo depende de tu destreza como jugador.

5.1.5 Personajes.

Dennis, proveniente del idioma griego, según se cree del vocablo Dyonisius, nombre del dios del vino.

Dennis es un mafioso que trafica con horas en el mundo C.O.S, que es donde ha vivido toda la vida. Es el hijo de la reina del paraíso C.O.S, por lo que tiene gran influencia y poder en el lugar.

Este trafica con horas para “ayudar a las personas a pasarlo bien” y lucrarse al mismo tiempo con el dinero de las ventas y del gasto que estos producen en el mundo C.O.S.

Detesta el mundo tecnológico. Está en contra de la política de trabajo de las 100 horas, cree que es inhumano. Es una persona deseosa de gran poder, influencia y riqueza.

Dennis fue maltratado toda su infancia por su madre. En la actualidad, la obedece sin rechistar, de hecho, su madre es la única persona que está por encima de él en la jerarquía del mundo C.O.S.

En el futuro él debería ocupar el trono de su madre, aunque esta no se quiere desprender de él hasta que muera. Su madre le trata como su marioneta, aunque él no está enterado de los planes que tiene, simplemente le obedece por miedo.

A Dennis le gusta jugar con las personas y hacerles daño a su antojo. Es el típico chico que “hace bullying” debido a su situación familiar y su pasado. También, debido a que siempre ha vivido en la C.O.S (city of sin) donde todo está permitido, se dedica a buscar situaciones nuevas que le estimulen. Dennis siempre se aburre.

Dennis es un chico fanfarrón, caprichoso y juguetón que crea situaciones disparatadas para nuestro protagonista, simplemente por diversión.

Tiene sentimientos reprimidos hacia él mismo debido a su trauma infantil, por lo que le costará enamorarse del protagonista y se sonrojará cuando este le siga el juego con sus disparates sádicos y lujuriosos, ya que no se lo espera, por lo que pierde el control de la situación.

En los *bad endings* Dennis no aprenderá a amar al protagonista por lo que intentará desbaratar los planes de Blake, y someter al protagonista a toda clase de situaciones disparatadas sin empatía alguna.

En el *good ending* Dennis se enamorará del protagonista y cambiará su forma de ser. Le contará sobre su pasado, y aprenderá a amar, respetar y a confiar en las personas, por lo que hablará con Blake para descubrir los planes de su madre.

Blake, significa hijo del lago. Es un nombre proveniente del inglés antiguo.

Blake es un militar que ha vivido toda la vida en el mundo tecnológico, que es enviado al mundo C.O.S para investigar y parar al tráfico de horas que se produce allí.

Es el capitán general (general 5 estrellas) de la armada del mundo tecnológico, solamente un rango menor al del generalísimo, su padre, el gobernante del mundo tecnológico. Este ha vivido su infancia como un militar más de la armada de su padre, entrenando sin parar, y acatando ordenes siguiendo los valores de un buen soldado.

Blake cree en el equilibrio necesario entre la C.O.S y el mundo tecnológico. El mundo tecnológico produce riqueza y bienestar, mientras que la C.O.S es la recompensa al trabajo realizado. Aun así, Blake odia el caos de un lugar sin normas donde cada persona actúa a su antojo. Le repugna la C.O.S.

Él es un personaje cuadrado, con mucho sentido de la responsabilidad. Sería imposible que Blake desobedeciera la orden de un superior. Solamente vive para cumplir misiones militares dedicadas a que "prosperar la humanidad de forma correcta y armoniosa".

En la milicia no se les permitía vivir, hablar o hacer cosas a su antojo, por lo que Blake es un hombre de pocas palabras y algo frío desde un punto de vista exterior. Creció haciendo la función de una máquina y sin poder expresar sus sentimientos. Realmente, él es muy sentimental y sensible, aunque no ha aprendido a expresar sus sentimientos hacia las otras personas ni a entenderse a sí mismo, cosa que le frustra.

Blake siempre ha estado solo, sin hacer nada más que trabajar, por lo que cuando conocerá a nuestro protagonista en su ruta, se sentirá molesto por tener un obstáculo en su camino, que le impide cumplir su misión en la C.O.S con agilidad. Más adelante y dependiendo de las elecciones del jugador, Blake se enamorará del protagonista. Este intentará descifrar que es lo que siente y por qué se descontrola cuando está cerca de él o cuando se va. Se volverá dependiente de le protagonista sin saberlo.

En los *bad endings*, Blake no se autodescubre y no entiende que es lo que siente. E incluso no llega a enamorarse del protagonista.

El jugador o protagonista, simplemente se define como alguien ingenuo o ignorante con una personalidad neutra y altamente sensible, que sin saber nada del mundo donde vive, abre los ojos por primera vez, y acompaña a Dennis y a Blake por su distopía.

5.1.6 Los capítulos.

En este apartado, y debido a que el guion de este trabajo es la parte más importante, voy a mostrar el resumen de los capítulos de la ruta que he escrito.

Resumen capítulo 1. Te levantas de la cama y te dispones a estudiar tu oficio en el ordenador de tu habitación como todos los días. Cuando enciendes el ordenador aparece un mensaje extraño, algo fuera de lo común. Al abrirlo, ves que es una tarjeta de felicitación de tu 21 cumpleaños enviada por el gobierno, donde dice que ya eres apto para ser un miembro útil para la sociedad, y donde te permiten y te obligan, a ejercer el oficio que has estado estudiando toda tu vida desde ese momento.

Acto seguido, aparece en la pantalla un sobre sellado que se abre dejando ver una animación de confetis. En el sobre dice que ya puedes acceder al servicio C.O.S. Un contador de horas aparece en la pantalla del ordenador.

Resumen capítulo 2. (20 días después) Sigues trabajando, programando los robots que van a cocinar para la gente, hasta que te aparece un banner en la pantalla que dice "Enhorabuena, has conseguido tu billete a City of Sin". En ese momento se abre de golpe la puerta de la habitación por primera vez. Sales por la puerta extrañado siguiendo las flechas luminosas del suelo que indican un camino.

Llegas a una puerta gigante de donde sale una tarjeta con tu identificación y tu foto de un cajero, junto a una nota. (El juego te permite colgar un dibujo o una foto tuya para la targeta) En una nota dice que ese es tu ID y tu billete para entrar a la C.O.S. En la tarjeta, indica el número 100. Al pasarla por el escanner, se cobran las horas y se abre la puerta. Entrás.

Resumen capítulo 3. Vagas por la ciudad desorientado, hasta que te topas con dos hombres armados que están teniendo una discusión. El primer hombre dice que la situación es inhumana, que la gente se muere de cansancio por trabajar las 100 horas que se necesitan para venir a la C.O.S a divertirse, y que por eso él vende horas para poder entrar, por eso, y por el dinero que consigue

a cambio. El segundo hombre, le contesta que eso es ilegal, que si no se respeta la ley se desequilibra todo el sistema. Si la gente no trabaja no hay comida, médicos, ni profesores, etc... Que si todos estuvieran pasándolo bien a la C.O.S sin más, nadie trabajaría y se desmoronaría la sociedad. De golpe el primer hombre te coge como rehén y se mofa del segundo hombre. Le das un codazo al primer hombre, se te cae la tarjeta ID la recoges, y (Bifurcación) te vas con el segundo hombre.

Resumen capítulo 4. Te escondes con el segundo hombre y te das cuenta de que has cogido la tarjeta del primer hombre y que este tiene la tuya. Entre preguntas sobre la importancia de las tarjetas con el segundo hombre, (Elección) le preguntas su nombre. Este rechaza decírtelo. Tras una discusión entre ambos, dice que le llames General y que guardes silencio.

Resumen capítulo 5. Sigues al General. Tenéis una discusión sobre que está en una misión y le molestas. Le explicas que estas desorientado y que no sabes que está pasando, que viste unas flechas, que has llegado hasta aquí y que no entiendes nada de lo que está pasando, tú nunca habías salido de tu habitación ni habías hablado otro humano. (Elección) Sigues insistiendo con quedarte con él y con que no le vas a molestar con su trabajo. Él acepta que te quedas a su lado a regañadientes.

Resumen capítulo 6. Estáis escondidos. En ese momento, saltan unas alertas de búsqueda y captura enviadas por, según dice en su tarjeta ID "Dennis", diciendo que Los quiere a los dos vivos.

Resumen capítulo 7. El General, te explica cómo funciona el mundo C.O.S, y quien es Dennis. Y te ofrece colaborar con él para dejar de ser un estorbo inútil. (Elección) Aceptas.

Resumen capítulo 8. Oyes un rumor sobre que Dennis estará en una fiesta. (Elección) Se lo dices al general.

Resumen capítulo 9. Blake te explica sobre los locales en la C.O.S. Y te dice que debéis cambiaros de ropa para ir a la fiesta debido a la etiqueta del lugar. En una tienda de ropa, os cambiáis. El general se queda asombrado con tu aspecto.

Resumen capítulo 10. En la fiesta, buscáis a Dennis entre la gente, pero no lo encontráis. Os obligan a beber sin parar. Estáis bailando el general y tú, para disimular y mezclarnos entre la gente, aunque acabáis bailando juntos y pasándolo muy bien. El general, se va de golpe de la sala dejándote solo. En ese momento hay alguien que te está llamando, Dennis.

Resumen capítulo 11. Sigues en la fiesta, solo, con Dennis llamándote en la penumbra. Estas muy asustado. (Elección) Debido al poder e influencia que

tiene Dennis sobre el lugar, decides quedarte con él. Este te lleva a su sala privada. Te explica que le estas divirtiendo y te da las gracias, que esa noche no te va a hacer nada porque sería muy fácil. ¿Entonces te dice “Que tal con Blake?” Descubres el nombre del general. Dennis se ríe de ti por la cara que pones. Dennis se acerca a ti de manera amenazante. (Elección) Le plantas cara. Él se pone serio y te explica un poco de Blake. Te dice que no confíes en él, que solo quiere cumplir la misión y que cuando la termine, tu no serás nadie para él. (Elección) Te vas.

Resumen capítulo 12. Sales corriendo a buscar a Blake. No lo encuentras. Tienes mucho miedo. De golpe alguien te coge por la espalda tapándote la boca. Es Blake. Te giras, le preguntas que donde estaba y descubres que está llorando. (Elección) Le preguntas que le pasa. Él te cuenta que no es normal lo que le pasa, que no se encuentra a sí mismo. Te quedas boquiabierto porque nunca habías visto a Blake tan desconcertado. Sin querer le llamas por su nombre al darle consuelo. Él cambia la cara de golpe. Te coge y te pone contra la pared. Te pregunta donde has oído su nombre. Blake te tiene cogido. (Elección) No le dices por qué lo sabes. Él se pone agresivo contigo. Y tú le preguntas si está muy borracho. Te suelta y dice que os vayáis.

Resumen capítulo 13. Blake no te dirige la palabra. Veis que está saliendo el sol y que todos salen de la C.O.S para volver a sus habitaciones del mundo tecnológico. (Elección. Camuflarte con ellos o quedarte con Blake.) Te quedas con Blake. Le amenazas diciéndole a Blake que no has hecho nada malo y que como no te hable y te trate bien te irás por la puerta. Blake te advierte que no podrás salir sin tu tarjeta ID. (Elección) Te enfadas y te vas. Blake empieza a seguirte y a intentar evitar que te vayas. Te pide perdón.

Resumen capítulo 14. Sale el sol, Blake y tú os vais a un hostel a esconderos. (Elección) Allí aún enfadados le preguntas a Blake sobre lo que pasó en la discoteca. Blake no quiere responderte, dice que os tenéis que centrar solamente en pararle los pies a Dennis y en recuperar tu ID para poder irte. (Elección) Le presionas. Le amenazas con conseguir la tarjeta sin él por tu cuenta. Blake te coge y con una mueca de desesperación te pide que no te vayas. Después de un momento de tensión, Blake se dispone a decirte la verdad.

Resumen capítulo 15. Blake te cuenta su pasado. No se le permitía hablar. Solo acatar órdenes. Niño soldado.

Resumen capítulo 16. (Elección) Te enfadas. Gritas de indignación por lo que le han hecho a Blake. Dennis aparece. Os separan. Dennis se burla de vosotros. Dennis dice que te le has escapado, has sido escurridizo dentro de su mundo, y eso se acaba ya. Te quita su tarjeta. Dice que le gustas y que te quiere en su

colección, que se lo has hecho pasar bien. (Elección) Te niegas. Dennis se enfada. Te pide que elijas, irte con él o matar a Blake. (Elección desobedeces a Dennis) Te giras y le dices a Blake que te gusta. Dennis se enfada y le envenena delante de ti. Blake grita de dolor mientras Dennis te coge la cabeza para que mires como muere. Lloras. Dennis te tira tu tarjeta al suelo.

Resumen capítulo 17. (10 años después) Te levantas de tu cama y te dispones a trabajar en el ordenador. Aparece en la pantalla un sobre sellado que se abre dejando ver un mensaje. "Tienes 30.240 acumuladas en tu tarjeta ID". ¿Piensas volver a visitarnos? (Elección) SI O NO. (Con el sí vuelves a empezar el juego con el NO, vuelves a la pantalla de título.)

BAD ENDING.

5.2 Guion

5.2.1 Guion literario y técnico.

"Para mí los juegos son el medio más fascinante disponible ahora mismo para contar historias"³⁸

Como se ha dicho en repetidas ocasiones durante esta memoria, el guion de este género de videojuegos es el principal componente, al igual que su mayor atractivo.

La tarea de hacer el guion que demandaba este TFG, fue el mayor desafío, ya que tuve que encontrar la manera de usar como base mis conocimientos en guiones para animación, convertirlo en un guion para videojuego y además, escribirlo de forma narrativa, e integrar los comandos y jugabilidad que precisa un videojuego de estilo novela visual. Sin hablar de sus 49 hojas de extensión.

BLAKE:

Veo que sabes leer. Ahora, no me molestes más.

Ves como Blake se aleja.

JUGADORA:

¡Por favor!

¡No me dejes aquí sola!

Empiezas a llorar ruidosamente.

En la previa imagen podemos observar los diálogos de los personajes coronados por el nombre del personaje que los produce, y también las acciones narradas. Las acciones narradas van dirigidas al jugador y son una

³⁸ Jon Ingold, 2014.

aclaración de la historia o descripción de una acción, patrón que se repite en casi todos los videojuegos de estilo novela visual. Estos salen en el cuadro de texto.

Otra dificultad que experimenté fue que me di cuenta de que no podía desarrollar un guion técnico como se hace en animación, ya que los requisitos de este tipo de videojuegos son muy diferentes. El tiempo lo define el jugador al pasar los textos y las "escenas". Las apariciones y desapariciones de los personajes y los *backgrounds*³⁹ de la pantalla se producen de forma sencilla, regidos por el texto y nuevamente definido por el jugador al pasar las "páginas". Finalmente, decidí fusionar el guion literario con anotaciones de guion técnico, por ejemplo, cuando cambia el *background* o hay un fundido.

CAP.1. ESC.1. INT. HABITACIÓN PROTAGONISTA. DÍA. LUZ VENTANA.

SONIDO DESPERTADOR. (Negro)

JUGADORA:

¡Ugh...!

Se ve el background habitación. (Fundido in) (Cortes encadenados)

En algunos puntos de la narración tuve que integrar las acciones del jugador. Estas serán señalizadas con asteriscos. Por ejemplo:

ESCRIBE TU NOMBRE

Haces click en skip

Las elecciones que se toman en el juego vienen señalizadas en el guion de la siguiente manera:

ELECCIÓN:

Irte con el capitán o **Quedarte con el mafioso.**

Están en amarillo las que supuestamente ha elegido el jugador, y el guion continuará a partir de esta.

En algún punto del guión incluso incluí información para el jugador de cómo debía utilizar la interfaz del juego, ya que esto suele salir en los cuadros de texto de las novelas visuales.

³⁹ Ver página 10.

También hay que mencionar, el trabajo de concept art en los *backgrounds*⁴⁰, ya que su punto se partida cambió en varias ocasiones. En un principio, el mundo C.O.S iba a ser una especie de circo, y finalmente como muestran las imágenes, acabó siendo una ciudad futurista.



Fig. 25 Concept art Dennis.



Fig. 26 Concept art Blake.

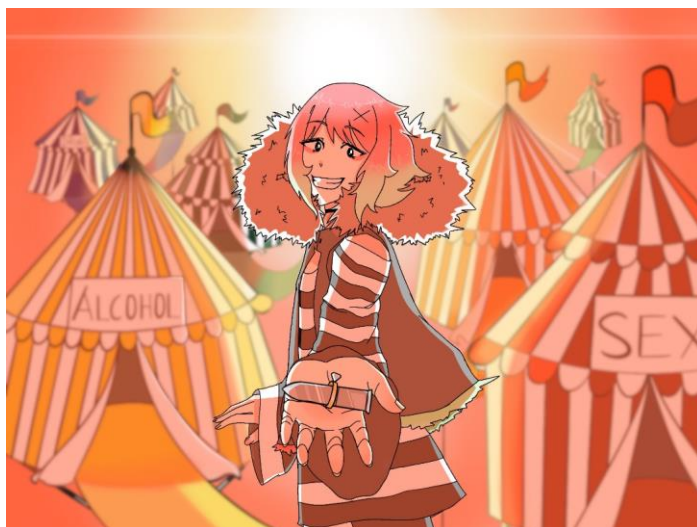


Fig. 27 Concept art Dennis.



Fig. 28 Concept art C.O.S.

⁴⁰ Ver página 10.

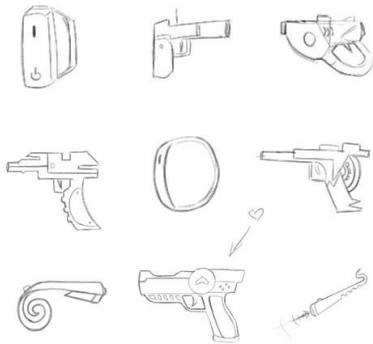


Fig. 29 Concept art pistola Blake.

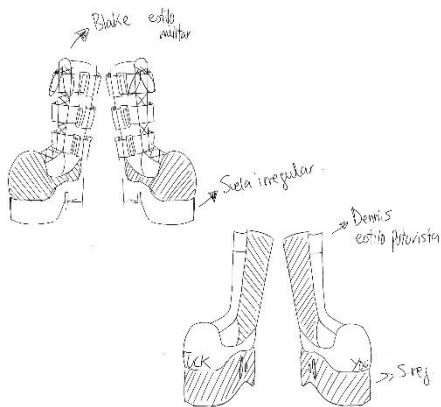


Fig. 30 Concept art botas Blake y Dennis.



Fig. 32 Concept art Dennis.

Hice también bastante trabajo de concept art para **los prop⁴¹**, aunque esto más que para producir su diseño, me sirvió para imaginar los posibles *prop* que podía necesitar. Hice bocetos sobre armas de fuego, accesorios varios, tarjetas de identificación, un USB y las botas de Blake y Dennis.

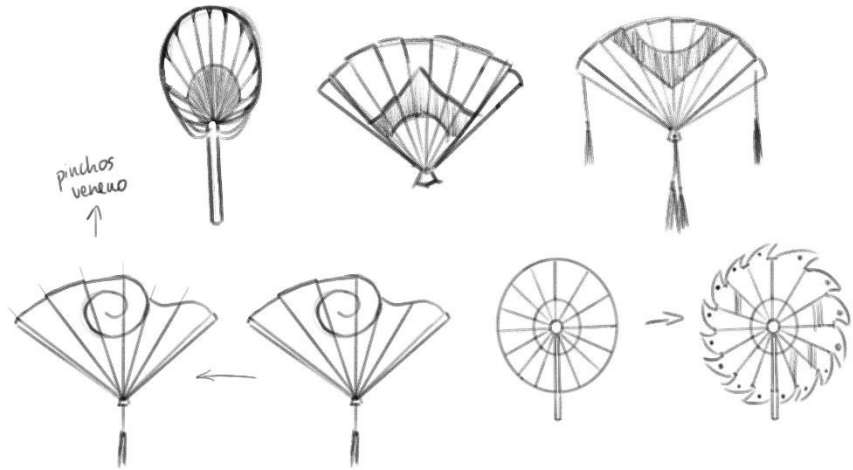


Fig. 31 Concept art abanico Dennis.

5.3.3 Diseño de personajes y backgrounds.

Para la realización del diseño de los personajes, partí de la preproducción que ya había realizado en la asignatura de concept art, aunque cambié los diseños finales. Los diseños de Dennis y Blake de la izquierda, fueron el resultado de la asignatura de tercero. Su cambio se originó a partir de la elaboración de una amplia carta de ropajes, que junto al color y el estilo de dibujo, fueron los únicos cambios.

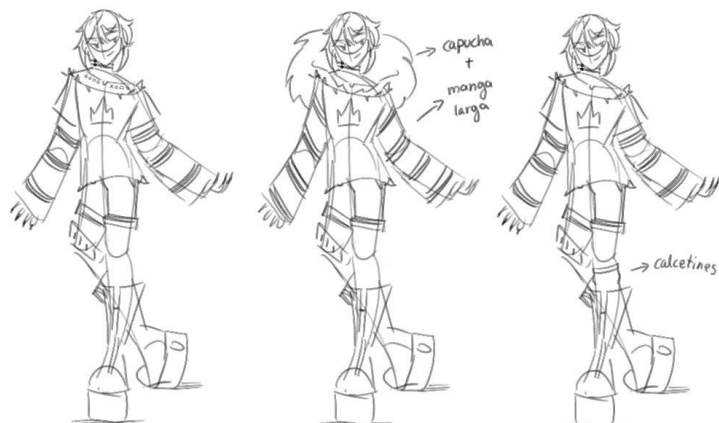


Fig. 33 Concept art Dennis.

⁴¹ Ver página 10.



Fig. 34 Concept art Blake.

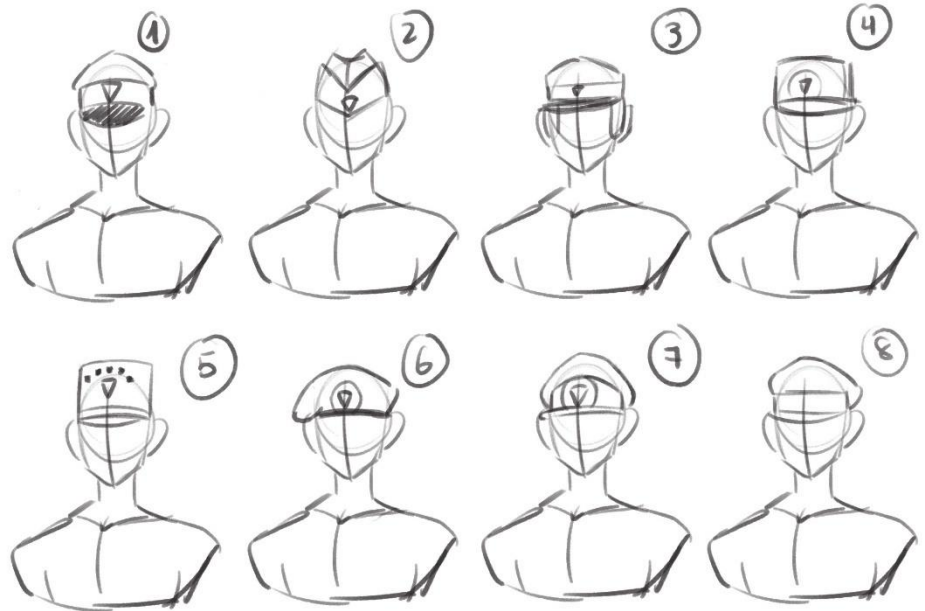


Fig. 35 Concept art gorra Blake

En el dibujo de la izquierda podemos observar los diseños definitivos de Dennis y Blake, mientras que a continuación se ven los bocetos y diseño del personaje por defecto que sale en el juego, cuando el jugador no cambia su foto de perfil. El objetivo de este era ser neutral, que no pareciera que es de ningún género en específico, mientras que el objetivo de Dennis era el de ser un personaje de apariencia femenina y el de Blake tener un aspecto más masculino y serio.



Fig. 36 Diseño final Blake y Dennis.

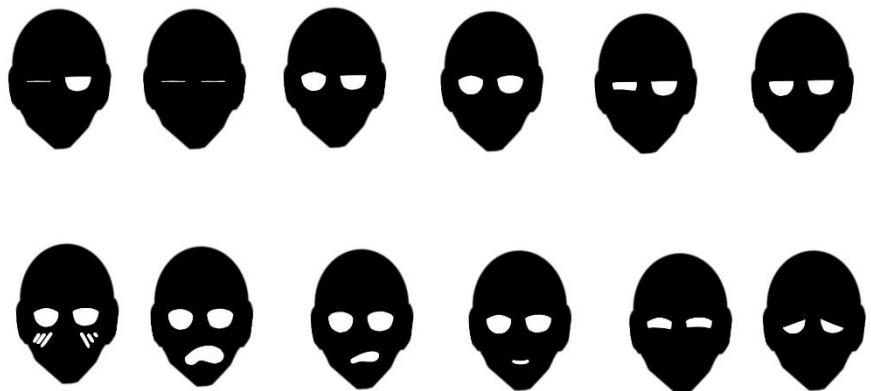


Fig. 37 Diseño final Jugador por defecto.

Los diseños finales de los dos mundos, se encuentran en formato vertical, ya que como se ha dicho, este videojuego se juega en smartphone.

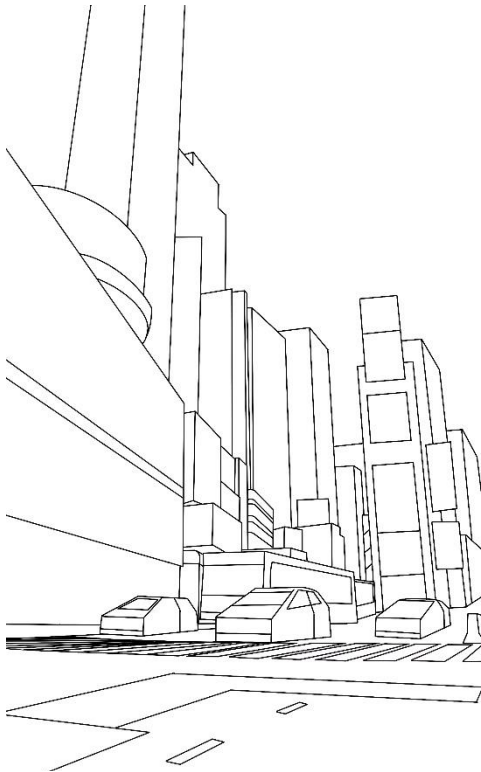


Fig. 38 Lineart calle principal mundo C.O.S.

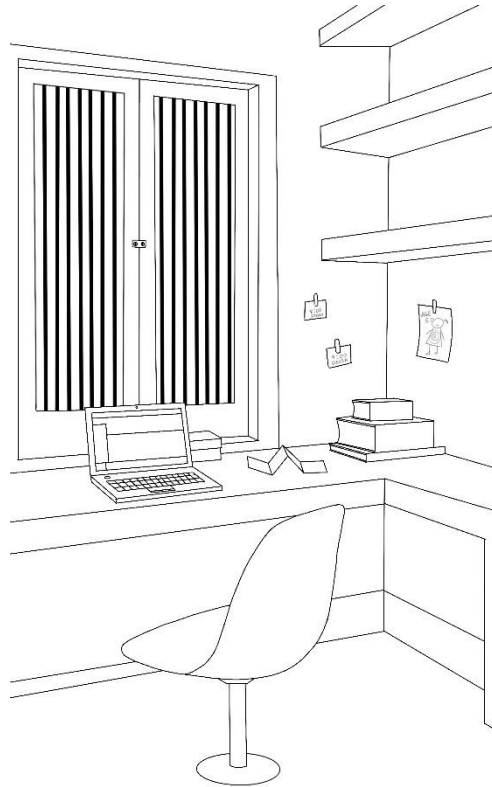


Fig. 39 Habitación protagonista.



Fig. 40 Lineart callejón mundo C.O.S

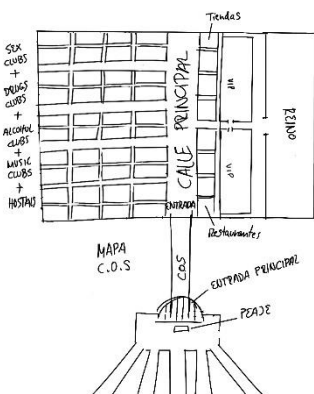


Fig.41 Mapa mundo C.O.S.

Para el diseño del mundo C.O.S, mi objetivo era dibujar un mundo futurista de neones, que cumpliera como el paraíso donde todas las personas que vivieran en esa distopía quisieran estar, pero a la vez para sus callejones, quise reflejar que “no es oro todo lo que reluce”, por lo que hice una calle desordenada, algo sucia y con poca luz como requería el guion.

Respecto al mundo TEK, en el guion solamente aparece la habitación de la protagonista, por lo que basándome en el *moodboard*⁴² diseñado para ello, hice una habitación sin muchos detalles, simbolizando el minimalismo y frivolidad de ese mundo.

5.3.4 Pruebas de color.

En cuanto a las pruebas de color, tenía muy claro que el mundo TEK en el que siempre es de día y está nublado, iba a carecer de colores saturados y se basaría en una escala de grises. Este mundo es el mundo aburrido y cuadrado que tiene el control de sus habitantes sin que estos lo sepan.

⁴² Ver página 29.

“Según la psicología del color, el gris simboliza principalmente la vejez y la sobriedad. Puede ser oscuro, mediocre y anodino o encubrir secretos⁴³.”

El mundo C.O.S en cambio, en el que siempre es de noche, los colores serían vibrantes. Esto se refleja tanto en los paisajes, como en los personajes, ya que Dennis pertenece al mundo colorido, mientras que Blake pertenece al mundo gris. Se repite el mismo patrón en cuanto a los *prop*.

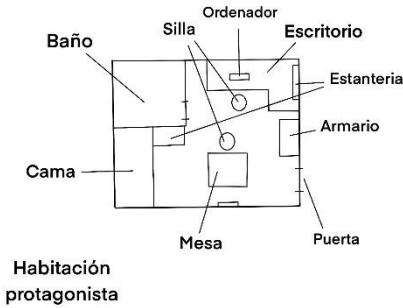


Fig. 42 Mapa habitación de la protagonista.

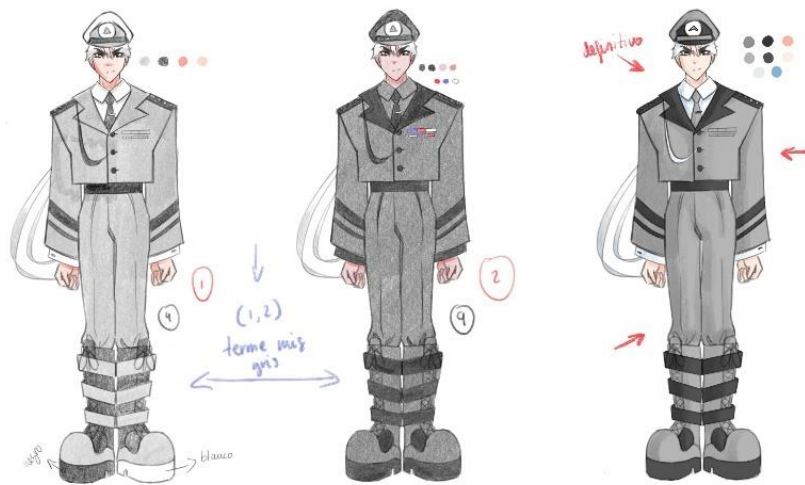


Fig. 43 Pruebas de color Blake.

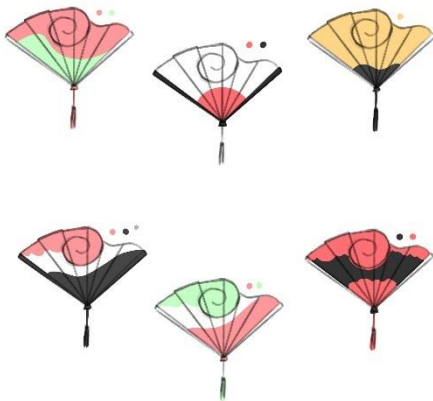


Fig. 44 Pruebas de color abanico Dennis.



Fig. 45 Pruebas de color Dennis.

⁴³ Ainhoa Arranz, 2017



Fig. 46 Prueba de color habitación protagonista 1.

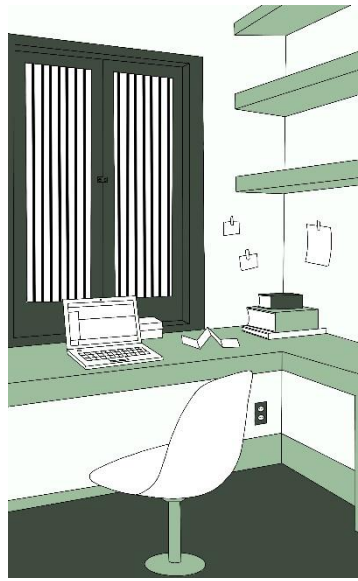


Fig. 47 Prueba de color habitación protagonista 2.

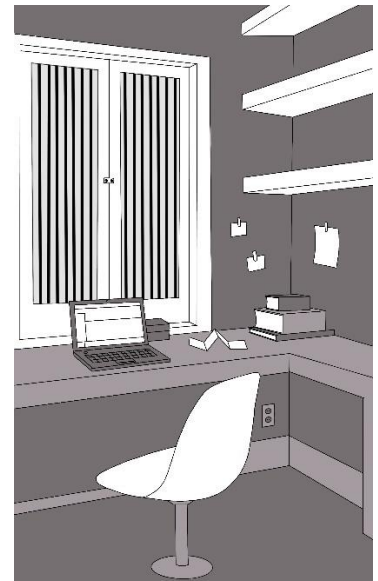


Fig. 48 Prueba de color habitación protagonista 3.

5.3.5 Paletas de color.



Fig. 49 Paletas de color.

5.3.6 Turn around y line up.

El *turn around* es usado en animación para saber como dibujar a los personajes desde diferentes perspectivas.



Fig. 50 Turn around Dennis.

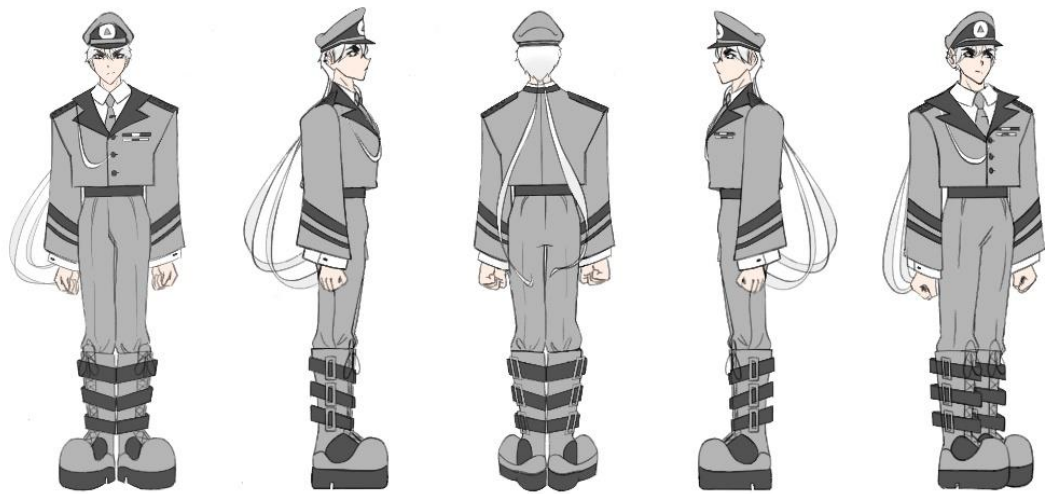


Fig. 51 Turn around Blake.

El line up, se usa también en animación para comparar los distintos amaños entre los personajes. Me gustaría incluir una aclaración para este apartado, y es que el personaje Dennis, al ser un mafioso y estar metido habitualmente en peleas, además de en otras locuras del mundo C.O.S, este tiene el cuerpo cubierto de cicatrices. Además, está muy delgado ya que se despreocupa de su salud. Blake, tiene cicatrices también debido a que es un militar, y es robusto ya que entrena habitualmente para desempeñar su trabajo. El personaje por defecto no posee "cuerpo" porque siempre estará ubicado en el cuadro de texto, por lo que es solamente un busto.



Fig. 52 Line up.



Fig. 53 Carta de expresiones Blake .

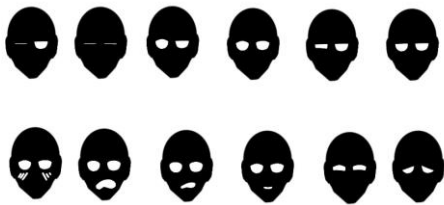


Fig. 54 Carta de expresiones Personaje por defecto.

5.3.7 Cartas de expresiones.

Debido a que cada uno de los personajes tiene una personalidad distinta, quise crear cartas de expresiones donde esto quedara reflejado.

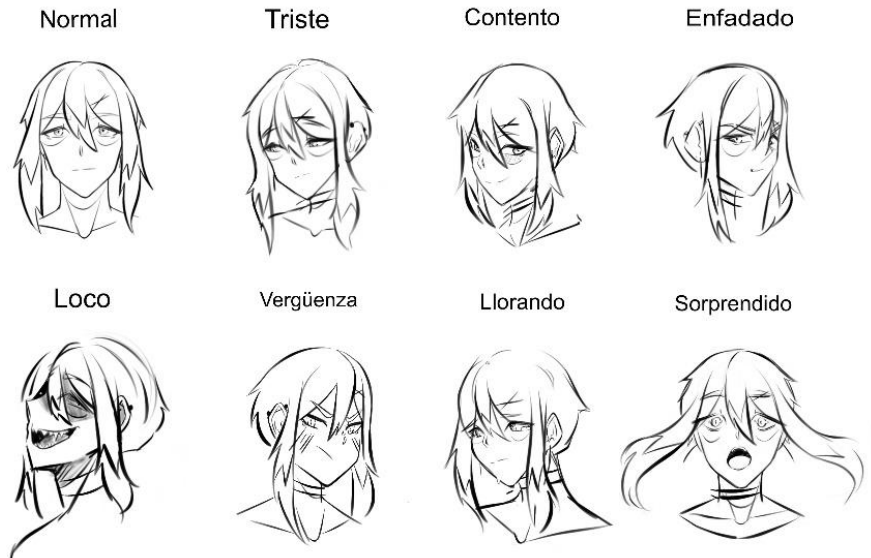


Fig. 55 Carta de expresiones Dennis.



Fig. 56 Pantalla de título.

5.3.8 Diseño de menús.

Para este trabajo debíamos crear los menús de juego. El primero que tuve que crear, fue el cuadro de texto donde el jugador además de leer el guion, tiene las herramientas del juego. Decidí que estos tendrían una estructura sencilla y con colores neutros, para que no desentonaran con los *backgrounds*.



Fig. 57 Menú horas.

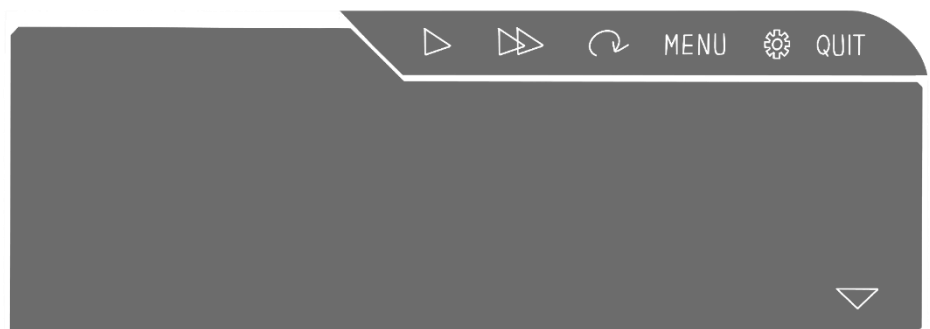


Fig. 58 Menú cuadro de texto.

6. RESULTADOS DEL TRABAJO.

6.1 Fake screenshots.

En este apartado, se puede observar la creación de “falsas capturas de pantalla” para simular como se vería una pantalla de juego.

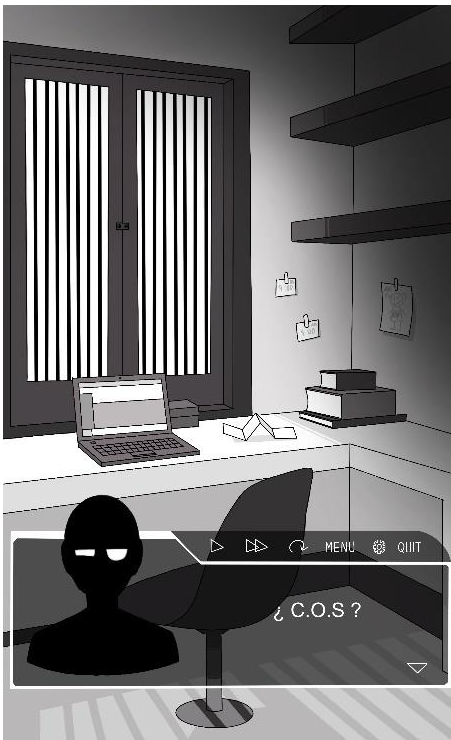


Fig. 59 Fake screenshot 1.

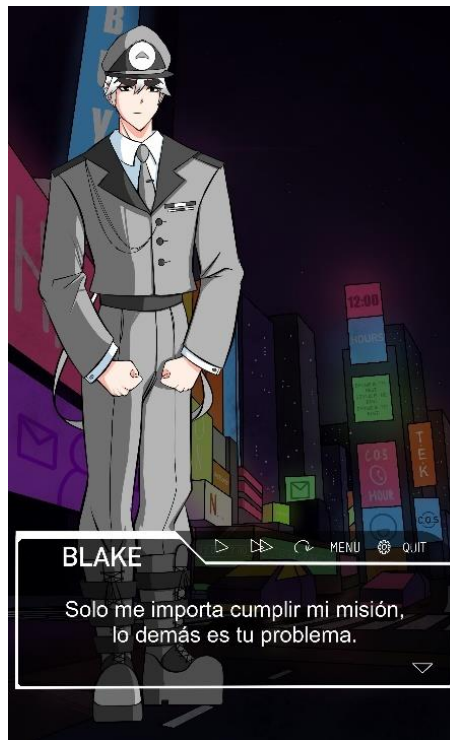


Fig. 60 Fake screenshot 2.

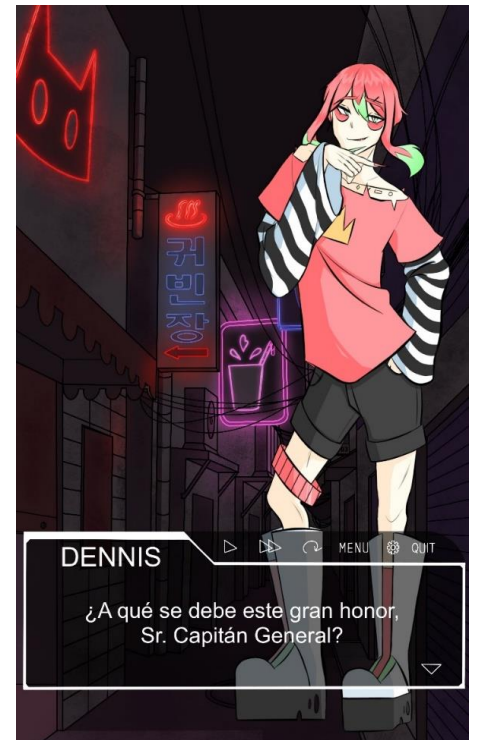


Fig. 61 Fake screenshot 3.



Fig. 62 Frame animática.

6.2 Animática y simulación de la Novela Visual.

Para la presentación del resultado final de la preproducción, nuestra idea fue la de crear una demostración del videojuego, por lo que fue necesaria una primera animática, junto con su posterior resultado final.⁴⁴

La animática nos sirvió para ver como podrían ir ubicados los personajes en la pantalla y también para diseñar el apartado de audio, que se compone de sonidos grabados en el estudio de sonido de la UPV, o de bancos de sonidos gratis, al igual que la música.

⁴⁴ Ver página 44.

7.CONCLUSIONES

Una vez concluido todo el trabajo que encierra esta propuesta, podemos afirmar que se han cumplido con los objetivos marcados, ya que hemos realizado la pre-producción del videojuego, aportando todo el material necesario para poner en marcha una demo de este material audiovisual multimedia, añadiendo además al trabajo una abundante fuente de información sobre el género de las novelas visuales, dando paso a promocionar este género en la cultura occidental, y sobre todo en nuestro país, España.

Como se ha repetido durante toda la memoria, en este TFG, y debido al género de videojuego del que trata, hemos dado más importancia al guion, que a la parte plástica. Es verdad que considero que tengo mucho material de ambas partes y he puesto mucho esfuerzo y tiempo en ello, pero a mi parecer, la parte de guion está mejor consolidada que la parte plástica. En mi defensa, también me gustaría expresar que considero que este TFG como gran proyecto, aunque requiere continuar profundizando mucho más en la producción plástica del mismo con fines verdaderamente comerciales, no obstante y a pesar de ello, considero que el trabajo está bien cimentado y que se estructuran todas las partes necesarias para su creación.

Por todo ello, considero a este trabajo el primer paso de un proyecto interesante y que puede calar profundamente en los intereses de la empresa del videojuego en España, y me propongo continuar desarrollando todo los aspectos necesarios para completar la propuesta y presentarlo en convocatorias y festivales de animación ante productoras y empresas interesadas en nuevos proyectos en este género.

He de destacar la importancia que ha tenido el aprendizaje sistemático de todas las asignaturas cursadas en mi carrera de Bellas artes para llevar a cabo este trabajo, con todos los conocimientos requeridos durante estos años. Sin embargo, me gustaría hablar de las limitaciones que he tenido durante este trabajo. Estas son básicamente falta de materiales, ya que debido a mi viejo ordenador con el que no puedo usar programas pesados, la tableta gráfica que tengo, con poca capacidad para poner muchas capas, y la llegada del COVID-19 y la imposibilidad de ocupar los recursos de la universidad, han hecho que este TFG fuera todo un reto.

8. BIBLIOGRAFÍA

PRATAMA, Dendi; GUNARTI, Winny; AKBAR, Taufiq. Understanding visual novel as artwork of visual communication design. Mudra Jurnal Seni Budaya, 2017, vol. 32, no 3.

SEGURA, Nathaly. MARKETING DEL COLOR: ¿Cómo Influyen El Color Del Logotipo En La Personalidad De Una Marca? Tesis postgrado. Universidad de Chile. 2016.

CAVALLARO, D. Anime and the visual novel. Jefferson: McFarland & Co, 2009

SUNSHINE, L. The Art of How to Train Your Dragon 2. Nueva York: HarperCollins, 2014.

LÓPEZ PIZARRO, Jorge, et al. Videojuegos y aprendizaje: la novela visual como serious game. Tesis de Licenciatura. Universidad Francisco de Vitoria. 2015

ALDANA, Carlos. Detrás de una buena película hay un buen guión. Guía para escribir guiones de cine. Ed: OEI. OFICINA EN GUATEMALA, 2011.

ROLDÁN SORIANO, Aida. Pre-producción de una novela visual: el devorador de sueños. Trabajo de final de grado. Universidad Politécnica de Valencia. 2018.

MORENO SEGARRA, Gisela. Trabajo Final de Grado en Multimedia. Universitat Politècnica de Catalunya. 2018

DAVIS, RIB. Escribir guiones: desarrollo de personajes. Paidós. 2004

PLASENCIA CLIMENT, Carlos. Libro de concept art. La imagen del dragón. 2018. Trabajo de final de grado. Universidad Politécnica de Valencia.

Mangirón, C. Manga, anime y videojuegos japoneses: análisis de los principales factores de su éxito global, 2012.

8.1 Webgrafía.

<https://www.geekno.com/glosario/novela-visual>

<https://www.unocero.com/videojuegos/son-los-graficos-lo-mas-relevante-de-un-videojuego/>

<https://respuestas.me/q/cua-l-fue-la-primera-novela-visual-estilo-anime-60232322542>

<https://vndb.org/>

<https://diccionario.cear-euskadi.org/heteronormatividad/>

<https://www.xataka.com/literatura-comics-y-juegos/en-el-principio-fue-la-aventura-conversacional>

<https://www.xataka.com/historia-tecnologica/asi-era-eliza-el-primer-bot-conversacional-de-la-historia>

<http://gamingafter40.blogspot.com/2012/05/adventure-of-week-mystery-house-1980.html>

<https://www.euston96.com/aventura-grafica/>

<https://cooljapan.es/novelas-visuales-en-japon/>

<https://www.geekno.com/glosario/novela-visual>

<http://henryjenkins.org/>

<https://www.zonared.com/reportajes/la-columna-novela-visual-relacion-con-videojuegos/>

<https://blog.cognifit.com/es/psicologia-del-color-significado-colores/>

https://aminoapps.com/c/anime/page/blog/visual-novel-what-are-cgs/vqtn_un8ZMREB2YJrvKpD1I116IXg

<https://www.3djuegos.com/comunidad-foros/tema/29875880/0/duda-novelas-visuales/>

<https://telltale.com/>

<https://www.playstation.com/es-es/explore/this-month-on-playstation/the-best-narrative-games-on-ps4-buyers-guide/>

<https://www.playstation.com/es-es/games/until-dawn-ps4/>

<https://www.google.com/search?q=black+mirror&oq=black+mirror&aqs=chrome..69i57l2j69i59j69i60j69i61j69i60l3.2379j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

<https://www.rirca.es/black-mirror-y-15-millones-de-meritos-una-prision-fundamentada-en-un-sistema-de-pantallas-interfaces-y-avatares/>

<https://www.filmaffinity.com/es/film744679.html>

<https://store.steampowered.com/app/303290/OZMAFIA/>

<https://www.microsiervos.com/archivo/juegos-y-diversion/historia-sierra-online.html>

<https://www.significados.com/distopia/>

<https://www.filmaffinity.com/es/film434167.html>

https://es.wikipedia.org/wiki/Killing_Stalking

<https://dle.rae.es/distop%C3%ADa>

<https://www.arteneo.com/blog/3d-blog/concept-art-que-es-por-que-es-importante/>

9.ÍNDICE DE FIGURAS E ÍNDICE DE TABLAS

Fig.1	Portada Mystic messenger. (App) Cheritz, 2016.	Pág.8
Fig.2	Pantalla Colossal cave adventure. Will Crowther, 1977.	Pág.10
Fig.3	Pantalla Mystery house. Sierra on-line, 1980.	Pág.11
Fig.4	Pantalla Eliza. Joseph Weizenbaum, 1964.	Pág.11
Fig.5	Pantalla Dragon Quest. 1986.	Pág.13
Fig.6	Libro Elige tu propia aventura: Hasta el infinito y más allá. R. A. Montgomery, 1980.	Pág.13
Fig.7	Narrativa en una Sound Novel. Umineko no Naku Koro ni-07th Expansion	Pág.14
Fig.8	Sprites V Mystic Messenger. Cheritz, 2016.	Pág.15
Fig.9	CG's Zen Mystic Messenger. Cheritz, 2016.	Pág.15
Fig.10	Portada Heavy rain. Quantic dream, 2010.	Pág.16
Fig.11	Portada Life is strange. Dontnod Enterteinment, 2015.	Pág.16
Fig.12	Portada del videojuego Until dawn. Supermassive games, 2015.	Pág.16
Fig.13	Pantalla Mystic Messenger. (App) Cheritz, 2016.	Pág.17
Fig.14	Portada Black Mirror. Charlie Brooker, 2011.	Pág.17
Fig.15	Frame de la película Wall-e. Disney, 2008.	Pág.18
Fig.16	Pantalla Doki doki literature club. Team Salvato, 2017.	Pág.18
Fig.17	Pantalla Ozmafia. Compañía Pony-Pachet SY, 2016.	Pág.18
Fig.18	Pantalla Amnesia. Idea Factory, 2011.	Pág.19
Fig.19	Portada Killing Stalking. Kogi, 2016.	Pág.19
Fig.20	Cartel de la película In time. Andrew Niccol, 2011.	Pág.19
Fig.21	Portada Ten count. Rihito Takarai, 2013.	Pág.20
Fig.22	Moodboard de Dennis.	Pág.29

Fig.23	Concept art Dennis.	Pág.29
Fig.24	Concept art mundo TEK.	Pág.29
Fig.25	Concept art Dennis.	Pág.30
Fig.26	Concept art Blake.	Pág.30
Fig.27	Concept art Dennis.	Pág.30
Fig.28	Concept art C.O.S.	Pág.30
Fig.29	Concept art pistola Blake.	Pág.31
Fig.30	Concept art botas Blake y Dennis.	Pág.31
Fig.31	Concept art abanico Dennis.	Pág.31
Fig.32	Concept art Dennis.	Pág.31
Fig.33	Concept art Dennis.	Pág.31
Fig.34	Concept art Blake	Pág.32
Fig.35	Concept art gorra Blake	Pág.32
Fig.36	Diseño final Blake y Dennis.	Pág.32
Fig.37	Diseño final Jugador por defecto.	Pág.32
Fig.38	Lineart calle principal mundo C.O.S.	Pág.33
Fig.39	Prueba de color habitación protagonista.	Pág.33
Fig.40	Prueba de color habitación protagonista.	Pág.33
Fig.41	Mapa mundo C.O.S.	Pág.33
Fig.42	Mapa habitación de la protagonista.	Pág.34
Fig.43	Pruebas de color Blake.	Pág.34
Fig.44	Pruebas de color abanico Dennis.	Pág.34
Fig.45	Pruebas de color Dennis.	Pág.34
Fig.46	Prueba de color habitación protagonista 1.	Pág.35
Fig.47	Prueba de color habitación protagonista 2.	Pág.35
Fig.48	Prueba de color habitación protagonista 3.	Pág.35
Fig.49	Paletas de color.	Pág.35
Fig.50	Turn around Dennis.	Pág.35
Fig.51	Turn around Blake.	Pág.36
Fig.52	Line up.	Pág.37
Fig.53	Carta de expresiones Blake .	Pág.38
Fig.54	Carta de expresiones Personaje por defecto.	Pág.38
Fig.55	Carta de expresiones Dennis.	Pág.38
Fig.56	Pantalla de titulo.	Pág.38
Fig.57	Menú horas.	Pág.38
Fig.58	Menú cuadro de texto.	Pág.38
Fig.59	Fake screenshot 1.	Pág.39
Fig.60	Fake screenshot 2.	Pág.39
Fig.61	Fake screenshot 3.	Pág.39
Fig.62	Frame animática.	Pág.39

10. ANEXOS

Anexo I. El guion literario.

<https://drive.google.com/file/d/1aTxz7cM6UyRzPpUWr8UUQbJnyoCNVKP6/view?usp=sharing>

Anexo II. Libro de concept art.

<https://drive.google.com/file/d/1Pp-3WMdeoM5VFeWAS08YPX-vlpkqNuOM/view?usp=sharing>

Anexo III. Animática.

<https://drive.google.com/file/d/1p4YSwe2WPHnDP2oBiZYINnvOwHe1Gzs7/view?usp=sharing>

Anexo IV. Simulación de la Novela Visual.

<https://drive.google.com/file/d/11klzqAF1wH9PYqa1APjlgzSR4PHXtaxW/view?usp=sharing>