

# TFG

---

## **ATMAYAAL: LA CIUDAD DE LOS SUEÑOS. CONCEPT ART PARA NOVELA VISUAL.**

**Presentado por Laura Garcés Fernández  
Tutor: Francisco José de la Torre Oliver**

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



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

## RESUMEN.

‘*Atmayaal: La ciudad de los sueños*’ es un proyecto de concept art orientado al género de videojuego de la novela visual, basado en la toma de decisiones y la construcción de una historia personalizada para el jugador.

Este proyecto abarca distintos campos, destacando el concept art para videojuegos como metodología de trabajo. En el marco teórico se desarrollarán la importancia del storytelling y la creación de mundos como estructura base para una historia, así como la toma de decisiones como sistema narrativo y su influencia en el jugador. También se expondrán el origen y bases del género de las novelas visuales y el análisis de dos títulos que corresponden a estos criterios.

Inspirado en títulos como *The Arcana: a Mystic Romance*, este proyecto explora la idea del jugador como protagonista y la inserción de este en la historia, así como los cambios que el propio jugador genera en el mundo y sus habitantes.

Para la producción artística se han incluido el diseño completo de dos personajes principales, así como dos entornos, tres ilustraciones finales y diversos props. También se añadirán la pantalla de inicio de juego con sus menús correspondientes y la interfaz de usuario.

El apartado artístico debe sus claves estéticas a las obras de Glen Keane como concept artist, el trabajo de Yusuke Kozaki y Chinatsu Kurahana en la saga de juegos Fire emblem, así como la obra de Dana Rune, ilustradora contemporánea del mundo del videojuego.

## PALABRAS CLAVE

Concept art, novela visual, diseño de personajes, ilustración, storytelling, worldbuilding.

## ABSTRACT.

'*Atmayaal: City of dreams*' is a concept art project oriented towards the video game genre of the visual novel, based on decision making and the construction of a personalized story for the player.

This project covers different fields, highlighting the concept art for video games as a working methodology. In the theoretical framework, the importance of storytelling and the creation of worlds as a basic structure for a story will be developed, as well as decision making as a narrative system and its influence on the player. The origin and basis of the genre of visual novels and the analysis of two titles that correspond to these criteria will also be presented.

Inspired by titles such as *The Arcana: A Mystic Romance*, this project explores the idea of the player as the protagonist and the insertion of them in the story, as well as the changes that the player himself generates in the world and its inhabitants.

For the artistic production, the complete design of two main characters has been included, as well as two environments, three final illustrations and several props. The game's home screen with its corresponding menus and user interface will also be added.

The artistic section owes its aesthetic keys to the works of Glen Keane as a concept artist, Yusuke Kozaki and Chinatsu Kurahana's work in the game saga Fire Emblem, or Dana Rune's artwork, a contemporary artist from the world of videogames.

## KEYWORDS

Concept art, visual novel, character design, illustration, storytelling, worldbuilding.

## **AGRADECIMIENTOS.**

A mi tutor, Francisco de la Torre, por aceptarme como su alumna desde el principio, empujarme a ser mejor profesional y brindarme su apoyo en todo momento. Esto no habría sido posible sin su ayuda.

A Jorge Camacho, Raquel Mancebo, Víctor Peláez, Álvaro Ramos, Andrea Navarro, Filiberto Albas y Melani Peraza, por creer en mí y en este proyecto desde el principio; por ser una inspiración constante en mi vida.

A Viktor Eriksen, por su apoyo incondicional.

A mis padres, por todo su apoyo y cariño.

# ÍNDICE.

<b>1. INTRODUCCIÓN.</b>	<b>5</b>
<b>2. OBJETIVOS.</b>	<b>6</b>
<b>3. METODOLOGÍA.</b>	<b>6</b>
<b>4. DESARROLLO Y RESULTADOS DEL TRABAJO.</b>	<b>8</b>
4.1. El storytelling en el mundo de los videojuegos.	8
4.1.1. La evolución del storytelling en los videojuegos.	10
4.1.2. La toma de decisiones como estructura narrativa.	12
4.1.3. Claves morales en la decisión y sus consecuencias.	13
4.2. El género de las novelas visuales.	16
4.2.1. Otome games.	17
4.2.2. Análisis de caso y comparación: <i>Seduca me: The otome</i> y <i>The Arcana: A mystic romance</i> .	18
4.3. Claves estéticas y referentes.	20
4.4. Producción artística: Atmayaal, la ciudad de los sueños.	23
4.4.1. Azurey e Ignis: Aire y fuego.	23
4.4.2. Escenarios principales.	27
4.4.3. Ilustraciones finales.	28
4.4.4. Props: Diario, blasones y círculos mágicos.	29
4.4.5. Pantalla de inicio e interfaz de usuario.	31
<b>5. CONCLUSIONES.</b>	<b>33</b>
<b>6. REFERENCIAS.</b>	<b>34</b>
<b>7. ÍNDICE DE FIGURAS.</b>	<b>43</b>
<b>8. ANEXOS.</b>	<b>44</b>

# 1. INTRODUCCIÓN.

Mi motivación para realizar este proyecto viene de años atrás por la influencia recibida de numerosos videojuegos y obras cinematográficas. Desde joven la creación de mundos a través de plataformas de rol fue clave para esa fascinación hacia los mundos e historias de fantasía que consumían la mayor parte de mi tiempo libre. Comencé creando mis propios mundos y mis propios personajes a raíz de estas experiencias con videojuegos y mundos imaginarios en los que podía vivir cualquier tipo de aventura; dentro de ellos, los juegos en los que mis decisiones y experiencias podían marcar una diferencia se volvieron especialmente importantes. Más tarde llegaron las novelas visuales, donde asesinar objetivos o saquear a los enemigos tomaba un segundo plano para centrarse en lo que a mí más me apasionaba; contar una historia.

Videojuegos en los que podía sentarme a escuchar la música de fondo y leer los diálogos, empatizar con los personajes que se volvían amigos o enemigos, observar cómo el final llegaba a raíz de las decisiones que mi mente consideraba favorables. Atmayaal busca recrear esa experiencia de encarnarse en un mundo distinto al nuestro y vivir una historia, teniendo un papel propio en ella.

Este proyecto se centra en la etapa inicial de la producción de esta novela visual para abrir un camino al desarrollo completo del videojuego en el futuro. Atmayaal busca ser una novela visual enriquecida de influencias de otros títulos del género; sistema de karma, sistema de relaciones y diversas ramificaciones que permitan disfrutar de diferentes aspectos y vertientes de la historia más de una vez.

A lo largo de este proyecto hablaremos de la importancia del worldbuilding y el storytelling en las obras de ficción, así como de la evolución de este último término en el mundo del videojuego. También se tratarán temas con una importante relación a la jugabilidad de las novelas visuales, siendo estos los sistemas de decisiones como jugabilidad central o una aproximación breve a la moralidad en el videojuego. Se introducirá también este género de videojuegos, sus orígenes y público principal, así como de su subgénero de los simuladores de citas, analizando y comparando dos títulos que nos ofrecerán una percepción variada de estos juegos.

## 2. OBJETIVOS.

El objetivo principal de este proyecto es poner en práctica todos los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera con el fin de realizar el apartado artístico de Atmayaal, un videojuego de novela visual, estableciendo los marcos teóricos y referenciales correspondientes.

Los objetivos específicos, así pues, son los siguientes:

- Explorar los términos “worldbuilding” y “storytelling” y asociar su importancia en el mundo del videojuego.
- Realizar una aproximación a la toma de decisiones como estructura narrativa del videojuego, así como la moral detrás de estas decisiones.
- Confeccionar el diseño de los 2 personajes principales que acompañarán al jugador, sus diversos sprites<sup>1</sup> finales y sus cartas de expresiones.
- Diseñar los diferentes atuendos de ambos personajes principales.
- Realizar el diseño de dos entornos con diversas iluminaciones y su arte final.
- Diseñar tres ilustraciones finales que el jugador podrá adquirir a lo largo del juego.
- Crear la pantalla de inicio del juego, en el que aparezcan los diversos menús accesibles por el jugador.
- Diseñar la interfaz de usuario del juego.
- Maquetar una demostración visual de todos los elementos anteriores, realizando así una prueba que muestre la perspectiva del jugador.
- Analizar una serie de casos relacionados con este género que sirvan para apoyar este proyecto.

## 3. METODOLOGÍA.

Con el propósito de llevar a cabo este trabajo y alcanzar los objetivos numerados, se ha seguido la siguiente metodología:

Partiendo de nuestra experiencia como consumidora de videojuegos principalmente centrados en el worldbuilding y el storytelling, se ha realizado una aproximación a la importancia de estos dos términos a la hora de crear un videojuego, así como el trayecto y desarrollo de ellos a lo largo de la historia. Se acotará así un marco conceptual sobre el storytelling y el poder que se le otorga al jugador en este tipo de videojuegos con el fin de analizarlo con ejemplos actuales.

Para ello se dividirá esta sección en tres partes; qué es el storytelling y cómo ha afectado a los videojuegos, la toma de decisiones como estructura

narrativa y la moralidad detrás de decisiones que estos videojuegos nos sugieren. Para realizar esta aproximación se han tomado como referencia los libros *Interactive Storytelling for Video Games* de Josiah Lebowitz y Chris Klug, y *Building Imaginary Worlds* de Mark J.P Wolf, entre otros.

Dentro del marco enfocado en las novelas visuales, se analizarán las características de este género y su subgénero de simuladores de citas, y cómo diferentes títulos enfocan estas cualidades.

Así pues, para este proyecto se han jugado y analizado títulos pertenecientes a las famosas sagas *Dragon Age* y *Mass Effect*, así como *Fable* o *Life is Strange*; en un entorno más próximo a la novela visual, serán también propuestos *The Arcana: A Mystic Romance* o *Seducer me: The Otome* para su análisis.

Para este trabajo se ha optado por un estilo y estética suave, de carácter semi-realista y estilizado. Como referencia se han tomado artistas como Glen Keane y su trabajo como concept artist; Yusuke Kozaki y Chinatsu Kurahana y su trabajo en los videojuegos de la saga *Fire Emblem*, o la obra de Dana Rune, co-creadora y directora artística de la novela visual episódica *The Arcana: A Mystic Romance*.

Con el fin de completar los objetivos propuestos para la producción artística, se utilizó un cronograma para recoger todo el trabajo por realizar, dividiéndolo en secciones. Los dos personajes a diseñar necesitarían una carta de expresiones completa y un *sprite* final; dos escenarios serían óptimos para el correcto desarrollo y ambientación del prólogo del juego, así como la creación de la pantalla principal de juego y la interfaz de usuario.

Personajes						Fondos		
	Concept	Cartas de expresiones	Vestuario	Sprite final	Hoja modelo	Boceto	Arte final	Iluminaciones
Azurey						Jardín		
Ignis						Pasillo		

Ilustraciones finales			Props		Extras		
	Boceto	Final	Boceto	Final		Boceto	Final
Prólogo			Diario		UI		
Azurey + PJ			Blasones			Pantalla de inicio	
Ignis + PJ			Círculos		Pantalla de inicio (Variante)		

1. Plan de trabajo propuesto.



## 4. DESARROLLO Y RESULTADOS DEL TRABAJO.

### 4.1. STORYTELLING Y WORLDBUILDING.

El proyecto de *Atmayaal: La ciudad de los sueños*, así como sus características, se basa en el género de videojuegos conocido como novela visual. A lo largo de este trabajo se explorarán las particularidades de este género; el principal de ellos, sin duda, siendo el claro enfoque en el storytelling y el worldbuilding, apostando por una jugabilidad sencilla y limitada a diferencia de otros tipos de videojuego.

Así pues, comenzaremos por diferenciar y comparar estos dos términos clave; storytelling — o narración de historias — y worldbuilding — o creación de mundos.

De acuerdo a la National Storytelling Network, el término storytelling es definido como “el arte interactivo de utilizar palabras y acciones que revelan elementos e imágenes de una historia mientras se apela a la imaginación del oyente.” Diversos autores afirman que el arte de narrar historias lleva presente desde tiempos inmemoriales en todas las culturas alrededor del mundo y es una característica intrínseca del ser humano. Según la psicóloga Julia Chaitin;

“Todas las culturas y sociedades poseen sus propias historias o narrativas acerca de su pasado y presente, y a veces incluso de su visión del futuro.” (2003)

Así pues y tras introducir el término de storytelling, ¿cómo es posible ligar la creación de mundos al acto de narrar historias?

El primer paso será identificar qué se entiende como worldbuilding. John Hamilton (2009) lo define como el proceso de construcción de un mundo imaginario que generalmente se asocia con los universos de ficción. Según el diccionario online Merriam-Webster en su artículo *What is ‘World-Building’?*:

“En el siglo XIX, la construcción de mundos describía el reino imaginativo de artistas y poetas. Hoy en día, se utiliza más a menudo para describir la creación de un mundo ficticio completamente nuevo.”

Llegamos así a la conclusión de que, para contar una historia, necesitamos personajes, escenarios y leyes proporcionadas por el propio worldbuilding, que deben ser coherentes entre sí, según algunos autores como François Dominic Laramée (2002) o Mark. J. P. Wolf (2012, p. 33). Aun así, no todos los escritores de ficción están de acuerdo con esta afirmación; J.R.R. Tolkien (1983, p. 109) habla de cómo el objetivo esencial del worldbuilding es que el consumidor se sumerja en el mundo que se le ofrece y lo disfrute. Es

innegable que la obra de Tolkien ha inspirado y servido de base para los creadores que vinieron después, incluso en la actualidad, gracias en gran parte a sus estudios sobre los mundos imaginarios a los que él se refería como un acto de “subcreación”.

Los mundos imaginarios no están limitados a la literatura ni a la actualidad; los manuales que buscaban instruir a los escritores en el fenómeno del world-building datan de fechas como 1973 con *Imaginary Worlds: The Art of Fantasy* de Lin Carter.

El propio Wolf se encarga de distinguir el storytelling del worldbuilding: habla de cómo el propio mundo imaginario es el que sostiene la narrativa contenida en éste y está presente en todo momento durante la experiencia de la audiencia. Wolf prosigue de la siguiente manera;

“Y esa experiencia puede incluir o no una narrativa; el disfrute de un mundo puede hacerse por el mero hecho de hacerlo.” (Wolf, 2012, p. 17).

Así pues, Wolf afirma que los mundos, a diferencia de las historias, no dependen de una estructura narrativa mientras que las historias siempre son dependientes de los mundos donde tienen lugar;

“Los mundos pueden existir sin historias, pero las historias no pueden existir sin un mundo.” (Wolf, 2012, p. 29).

Podemos llegar así pues a la conclusión de que tanto storytelling como worldbuilding son términos únicos, pero que uno de ellos es dependiente del otro. Allá donde encontremos storytelling hallaremos un mundo por muy simple que sea, con sus características propias y sirviendo de esqueleto para el desarrollo de la historia.

Para introducir el siguiente punto de este análisis, hablaremos de un término más allá del storytelling tradicional; otro campo distinto acuñado como interactive storytelling—o narración de historias interactivas. De acuerdo a Benjamin Houguet;

“El storytelling interactivo es el arte de contar historias enriquecido con características interactivas tecnológicas, sociales o de colaboración para ofrecer contenido adaptado a nuevos comportamientos en un ecosistema cultural que cambia rápidamente.” (What is interactive storytelling?, 2014, p.1).

Así pues y ayudándonos principalmente de la obra de Josiah Lebowitz y Chris Klug, el siguiente apartado nos aproximará al storytelling interactivo y su evolución en el amplio mundo de los videojuegos.

#### 4.1.1. La evolución del storytelling en los videojuegos.

Con la llegada de los videojuegos como forma de entretenimiento, el mundo del storytelling se expandió aún más. Pero, ¿qué diferencia a los videojuegos de otros métodos tradicionales de storytelling? Según Josiah Lebowitz;

“Los videojuegos son un medio excelente para un amplio abanico de métodos para narrar historias; su interactividad los hace muy diferentes a otros medios tradicionales como las películas o libros. [...] Los escritores para videojuegos necesitan pensar en muchos otros factores como la síntesis entre la historia y la jugabilidad, o cómo mantener un ritmo apropiado cuando la progresión de la historia es, al menos hasta cierto punto, controlada por el jugador.” (2011, p. 5)

Para indagar en la evolución del storytelling en los videojuegos, debemos comenzar por el principio. El puesto de primer videojuego de la historia está disputado entre dos títulos: *Tennis for two* y *Spacewar*. Ambos títulos carecían de historia y se centraban en una sencilla jugabilidad.

Distintos tipos de videojuego eligen diversas formas de acercarse a la historia (si existe) al jugador; los juegos enfocados primariamente en la jugabilidad, como los puzzles o los títulos deportivos, pueden disfrutar de la ventaja de carecer totalmente de storytelling ya que no lo necesitan para atraer a la audiencia que los consume.

Inevitablemente la evolución del videojuego y su storytelling está subyugada a la propia evolución del hardware que lo soporta. Alrededor de los años sesenta y setenta emerge un nuevo género de videojuego conocido como aventura conversacional, cuya jugabilidad está enteramente basada en texto descriptivo que se le ofrece al jugador. Las aventuras conversacionales fueron los primeros videojuegos en presentar una historia completa diseñada para el jugador, aunque carecían de apoyo visual, limitándose a una interfaz que solo mostraba texto que cambiaba conforme a la sucesión de eventos.

En 1983, con el título *Dragon's Lair* aparecerían los coloquialmente llamados “videojuegos de LaserDisc”, acuñados como subgénero de videojuego como “películas interactivas” dada la alta presencia de elementos cinematográficos y su reducida jugabilidad. Gracias a la capacidad de insertar escenas pregrabadas con actores o realizadas con animación, las historias ganaron un plano importantísimo en la experiencia de juego.



2. *Baldur's gate*, BioWare, 1998.

3. *The Elder Scrolls: Skyrim*, Bethesda, 2011.

Los primeros RPG's comenzaron a aparecer alrededor de esta misma década; aunque las historias de los primeros títulos considerados de este género eran poco profundas comparadas con las mencionadas aventuras conversacionales, evolucionaron rápidamente inspirando otros títulos que aparecerían más tarde como la famosa saga *Final Fantasy*.

*Final Fantasy VII* (1997) introdujo un nuevo método visual que enriqueció el storytelling más allá de los gráficos usuales del juego; los FMV o "vídeos de movimiento completo". Los FMV, a diferencia de los gráficos dentro del juego, son escenas grabadas con anterioridad y animadas por ordenador. Estas escenas aportan un gran nivel de detalle, añadiendo realismo y credibilidad a lo que ocurre en cada cinemática de juego.

Durante estos años, las historias con diversos finales comenzaron a ser más comunes con títulos como el propio *Metal Gear Solid* o *Blood Omen: Legacy of Kain*, que ayudaron a popularizar el concepto.

Cuando las limitaciones físicas cesaron de ser un problema, los escritores se centraron en mejorar la jugabilidad y las historias; juegos de simulación y FPS siguieron siendo populares, pero disfrutaron de mejoras en su narración y trasfondo. Los RPG's de ordenador se centraron en la exploración y desarrollo de personajes con juegos ofreciendo un mundo para explorar y libre albedrío al jugador.

Otro avance que tuvo un efecto inesperado en el storytelling de los videojuegos fueron las tiendas online y el contenido descargable. El contenido descargable permitía ampliar un juego o mejorarlo después de su lanzamiento, añadiendo nuevo contenido a veces complementario; sin embargo, muchas compañías probaron a añadir contenido más serio como niveles, zonas o tramas totalmente nuevas. ("What does DLC mean?", 2010)

El storytelling para videojuegos en la actualidad se ha centrado principalmente en cohesionar tanto jugabilidad como historia, evitando así juegos cuya narrativa choca con las vivencias del jugador y los estímulos visuales a los que se ve sujeto. Para introducir los siguientes puntos, presentaremos dos de las sagas de RPG's más famosas de la última década; *Dragon Age* y *Mass Effect*, ambas de la desarrolladora BioWare. La principal característica de ambas sagas reside en la toma de decisiones como forma de storytelling; el juego incita (e incluso obliga) al jugador a elegir entre diversas opciones capaces de cambiar el curso de la historia al completo.

Hablaremos a continuación de este método narrativo; la toma de decisiones como base de jugabilidad y de storytelling.

#### 4.1.2. La toma de decisiones como estructura narrativa.



4. Rueda de diálogo de *Mass Effect 2*, BioWare, 2010.

5. Rueda de diálogo de *Dragon Age II*, BioWare, 2011.



En su libro *Computers as Theatre*, Brenda Laurel establece los grados de interactividad en cuanto a cuán frecuentes y significantes son las decisiones ofrecidas al jugador (1993, p.20).

La interacción en un videojuego viene dada de diversas maneras, entre ellas la toma de decisiones como el eje de jugabilidad; podríamos decir que uno de los antecesores a esta forma de narrar en los videojuegos viene dada de los llamados libros de hiperficción explorativa, obras literarias en las que la historia no es lineal, sino que, llegado a ciertos puntos de inflexión en la historia, el lector puede decidir qué camino seguir a continuación. Generalmente estos libros están escritos en segunda persona para que el propio jugador encarne al personaje que desee, de forma muy similar al género de los RPG's.

Para diferenciar así pues la interactividad de juegos sin sistema de decisiones de la interactividad de juegos que permiten al jugador alterar la historia de forma significativa, Josiah Lebowitz utiliza un término que él mismo acuña como "Player-driven storytelling" para realizar esta diferenciación; en este trabajo lo traduciremos como "narración impulsada por el jugador".

"Todas las historias impulsadas por el jugador son interactivas, pero no todas las historias interactivas son impulsadas por el jugador." (Lebowitz, 2011, p. 119)

Así como hay diferentes tipos de storytelling interactivo, hay diferentes tipos de narrativas impulsadas por el jugador que podemos separar por niveles que catalogan la libertad o poder que tiene el jugador en relación al transcurso de los eventos. El impacto del jugador puede ser muy limitado o reducirse a una única decisión importante; otros títulos otorgan al jugador control sobre gran parte de la historia y cómo afecta a las secuelas.

Riedl y Young (2005) catalogan estas historias bajo las estructuras narrativas ramificadas. Estas funcionan con "nodos" que representan una

escena lineal escrita en el guion, seguidas de un punto en el que el jugador debe tomar una decisión. Si bien el jugador tiene control sobre ciertas partes de la historia, el guionista recupera ese poder llevándole igualmente a un punto imposible de esquivar para el avance de la historia.

Todas las historias de caminos ramificados comparten una característica fundamental; su jugabilidad está basada en la toma de decisiones. Las decisiones del jugador tanto en conversaciones como en acciones cambian aspectos del juego que pueden mantenerse hasta el final. Para ello se suelen utilizar las llamadas “ruedas de diálogo”, sistemas empleados frecuentemente en este tipo de videojuegos y que en algunos casos dan pistas sobre las posibles consecuencias de cada elección.

Christopher Moser (2014) habla en un artículo de un término coloquial popular llamado *Illusion of Choice*, que encontramos en gran parte de los videojuegos con narrativas ramificadas. Everett habla de cómo una gran variedad de decisiones da al jugador la sensación de que tiene más control del que realmente existe; esta “ilusión” generalmente se aprecia cuando el jugador juega de nuevo tras completar la historia y descubre que los puntos conflictivos de decisión no varían tanto en cuanto a sus consecuencias.

Christopher Walden (2011) habla de las razones tras la toma de decisiones: crear un sistema de “karma” con el que catalogar al jugador para que el mundo pueda reaccionar a este, o como un sistema de castigo/recompensa. También habla de la posibilidad de “rejugabilidad”, dándole más tiempo de vida al juego; los jugadores quieren (y deberían, según Walden) tener una experiencia diferente a la primera al jugar una segunda vez.

El factor de la empatía y la inmersión en la toma de decisiones suscita también una cuestión importante que trataremos en el siguiente punto; ¿por qué el jugador decide lo que decide? ¿Cómo afectan al propio jugador las consecuencias de sus decisiones? ¿Podemos hablar de moralidad en el videojuego?

#### **4.1.3. Claves morales en la decisión y sus consecuencias.**

Cabe destacar que en este apartado no se intenta profundizar en el dualismo del bien y el mal ni en sus estudios en el campo de la filosofía; el interés reside en el contexto del videojuego y en el ámbito de las decisiones del jugador y lo que ello implica.

El término “moral” tiene diversos significados; para este apartado utilizaremos las definiciones de moral que ofrece el diccionario de la Real Academia Española, en las que se entiende moral como:

1. Perteneciente o relativo a las acciones de las personas, desde el punto de vista de su obrar en relación con el bien o el mal y en función de su vida individual y, sobre todo, colectiva.
2. Doctrina del obrar humano que pretende regular el comportamiento individual y colectivo en relación con el bien y el mal y los deberes que implican.

Así pues, podemos hablar en este caso de moralidad como valores o pensamientos que la mayoría de la sociedad comparte. La inmersión ofrecida por los videojuegos con narrativas basadas en la decisión nos lleva también a otro concepto; las consecuencias, y con ellas, la culpabilidad.

Pero, ¿podemos hablar de moralidad en el videojuego? Sin lugar a dudas, es un tema ampliamente explorado; Chris Avellone, guionista de *Fallout: New Vegas*, habla de ello de la siguiente manera:

“La moralidad del jugador es una cuestión interesante. Yo la dividiría en dos pensamientos — uno es la moralidad a través del condicionamiento de la mecánica del juego, y el segundo es más esperanzador: la mayoría de gente quiere ser buena y ser un agente de cambio en un mundo que les permita ser buenos.” (Avellone, 2019)

Avellone también habla de cómo al principio, en los videojuegos con esta narrativa, la línea entre bien y mal estaba mucho más marcada. Habitualmente elegir el camino del mal implicaba resultados desfavorables o incluso no obtener la misma cantidad de contenido que habiendo elegido el camino contrario.

Aun así, los videojuegos han avanzado lo suficiente como para hacer más borrosa esta línea entre el bien y el mal, y recompensa y castigo. Numerosas decisiones no presentan problemas éticos trascendentales y ya no es tan fácil discernir qué decisiones llevarán al final más óptimo; Mel MacCoubrey, director narrativo de *Assassin's Creed Odyssey*, habla así de las decisiones en este videojuego:

“[...] Algunas de ellas están basadas en la moralidad del mundo real donde, obviamente, perdonar la vida a alguien es mucho más amable que matarle, pero también intentamos hacerlo de tal forma que no siempre decirle la verdad a alguien te llevará a un resultado positivo. Podrías llegar a la situación en que decirle a un personaje la verdad hará mucho más daño que mentir.” (MacCoubrey, 2019)

MacCoubrey sostiene este argumento tras realizar un seguimiento de las elecciones de los jugadores de *Assassin's Creed Odyssey*; en este sondeo, la mayoría de jugadores se inclinan por las reacciones más amigables en contra de las agresivas (Un 60% contra un 30%). No obstante, cuando se ofrecía una opción neutral, el porcentaje se dividía en igual reparto.

La realidad es que la moralidad no puede reducirse a algo simple de forma efectiva; los videojuegos, generalmente, la adaptan en dos vertientes relacionadas con los conceptos de bien y mal. Esto puede verse, por ejemplo, en la mecánica moral en *Star Wars: Knights of the Old Republic*, en la que las decisiones más “moralmente correctas” nos llevarán a lo más alto (a la luz) y las más incorrectas a lo más bajo (la oscuridad).

Las decisiones en los videojuegos fomentan la exploración de posibilidades; para obtener todos los finales, el jugador debe escoger todas las opciones posibles. Tomar decisiones, ya sean morales o no, forma parte de la experiencia de juego; Walt Williams (2017) habla en su libro “Significant Zero” acerca de cómo al implementar recompensas en los videojuegos (característica que se comparte en una multitud de títulos) las decisiones dejan de ser morales y se vuelven tácticas.

Marina Martínez sostiene que los videojuegos dan la oportunidad a las personas de mostrar su auténtica naturaleza dada la ausencia de consecuencias reales;

“[...] El hecho de adentrarnos en un mundo ficticio donde no seremos juzgados nos puede llevar en ocasiones a tomar decisiones moralmente incorrectas como asesinar, robar o encaminar la historia a un desenlace turbulento y destructivo.” (Martínez, 2019)

En su artículo “La irrealidad de la banalidad del mal en el juego de videojuegos violentos”, Elías Rey se basa en los estudios del profesor Miguel Sicart (2009) para hablar de la moral en el videojuego. Sicart cataloga ciertos videojuegos violentos en los que se toman decisiones moralmente erróneas como asesinar civiles o aniquilar culturas como “entretenimiento no ético”.

“La banalidad del mal imposibilita la reflexión del sujeto sobre la acción que lleva a cabo y sus posibles efectos negativos; imposibilita al agente a hacer juicios y valoraciones sobre lo que hace, limitándolo a ser un simple ejecutor: pierde su libertad, su dimensión ética.” (Rey, 2019, p.2)

Las opiniones son muy diversas; la toma de decisiones en el videojuego está extremadamente ligada con la moralidad, y en un campo tan amplio, encontrar una respuesta es arduamente difícil. Así pues, ¿podemos hablar de moralidad en el videojuego? Como hemos visto, es posible hablar de la violencia en el videojuego como factor no ético, de la empatía e incluso de los efectos que estos juegos tienen en el público.

Aquello que podemos sacar en claro tras esta aproximación es que los juegos cuya jugabilidad está basada en la toma de decisiones varían dependiendo de qué decide el jugador y a qué lado se inclina la balanza del “sistema de karma”.



## 4.2. EL GÉNERO DE LAS NOVELAS VISUALES.



6, 7. *Doki Doki Literature Club!*  
Team Salvato, 2017.

Como hemos visto en apartados anteriores, hay videojuegos cuya jugabilidad se ve subyugada al storytelling, otorgándole mayor importancia a éste. Aquí hayamos el género de las novelas visuales, género que recopila en gran medida todos los puntos analizados hasta ahora; el storytelling como foco principal, la toma de decisiones como estructura narrativa, el jugador como protagonista y los sistemas de moral y karma.

Las novelas visuales son originarias de Japón y descendientes de los tradicionales juegos de aventura conversacional y están considerados un género de literatura interactiva por diversos autores como Dani Cavallaro (2010); estos juegos se centran en narrar una historia generalmente compleja que implica al jugador desde una perspectiva en primera persona en la mayoría de casos. La jugabilidad central de las novelas visuales es el sistema de elecciones; el público debe decidir qué hace o dice el protagonista de una sección de opciones, permitiendo diferentes desarrollos de la historia conocidos comúnmente como “rutas”. Generalmente, el jugador debe mantenerse en la línea que ha escogido, o de lo contrario, llegará a los llamados “BAD END”, situaciones donde el juego termina de forma absurda o negativa.

Los gráficos se limitan a imágenes estáticas que representan espacios y personajes, así como bloques de texto que transmiten los pensamientos y emociones del protagonista y describe los sucesos. Las novelas visuales utilizan el recurso de los ‘sprites’, dibujos estáticos en 2D que se integran en escenas más grandes del videojuego, como los fondos; los diversos personajes cambian de expresión para aportar realismo a los diálogos, permitiéndoles reaccionar acorde a los eventos y respuestas del jugador.

Las novelas visuales son un género muy flexible en cuanto a storytelling se refiere; dada su escasez de exigencias en cuanto a hardware, pueden ofrecer horas de juego para desarrollar historias de diferentes géneros literarios. Entre esos géneros encontramos los “dating sim” o simuladores de citas, género cuya historia se centra en el romance y que analizaremos a continuación.

#### 4.2.1 Otome games.



Los “otome games”, a veces simplemente abreviado a “otome” son un subgénero de novela visual dirigida a mujeres, centrado en el romance entre la protagonista (representada por el jugador y a menudo referida como “heroína”) y un elenco de personajes ofrecido por el juego. La meta principal de estos juegos es conseguir un final “feliz” en el que la relación entre el personaje escogido por el jugador y este alcance una conclusión positiva.

La diferenciación entre los simuladores de citas y los otome games reside en su audiencia; los simuladores de citas generalmente se refieren a videojuegos dirigidos a hombres, mientras que los otome games hallan sus raíces en la cultura anime y los mangas “shojo”<sup>1</sup> y generalmente están dedicados a una audiencia femenina joven. (Edelmayer, 2019).

Existen dos tipos de otome games; aquellos que siguen la estructura de las novelas visuales y aquellos en los cuales la jugabilidad se basa en diferentes mini juegos que permiten a la jugadora alcanzar el final deseado. Este subgénero de videojuego La jugabilidad de los otome games reside de nuevo mayormente en las decisiones, pero con una connotación vinculada directamente a las relaciones entre personaje y jugador. Los personajes reaccionarán a las diversas respuestas que al jugador se le ofrecen, haciendo que la afinidad entre ambos aumente o disminuya, cambiando el transcurso de la relación y la historia. El conjunto de decisiones a lo largo del juego se resuelve en la adquisición de imágenes especiales como recompensa y distintos finales, a veces más allá de la distinción entre “BAD END” y “GOOD END”.

Los otome games comenzaron a popularizarse fuera de Japón gracias a los títulos para aplicaciones móviles; diversas desarrolladoras de estos títulos como Voltage, Inc and Cybird empezaron a realizar traducciones al inglés de sus juegos más populares como *Ikemen Sengoku* o *Our Two Bedroom Story*, permitiendo el acceso a multitud de público a este subgénero.

1 Shojo: Género de anime y manga generalmente dirigido a chicas adolescentes.

8, 9 Pantalla de inicio de *Ikemen Sengoku* e ilustración de recompensa, CYBIRD, 2015.

10. *Amour sucré*, Beemov, 2011



Las novelas visuales occidentales son mayormente desarrolladas por productoras independientes y rara vez tienen representación LGTB o buscan narrar una historia más allá del romance. Sin embargo, entre algunos títulos que sí gozan de estas características saliendo de la normativa japonesa, hallamos *The Arcana: A Mystic Romance* y *Seduce me: the otome*, títulos que han inspirado este trabajo y analizaremos a continuación, comparando su jugabilidad, historia y aspectos visuales.

#### 4.2.2. Análisis de caso y comparación: *Seduce me: The otome* y *The Arcana: A mystic romance*.

*The Arcana: A Mystic Romance* es una novela visual gratuita inspirada en los otome game y desarrollada por Nix Hydra, un estudio independiente de juegos para dispositivos móviles cuya plantilla está compuesta por mujeres emprendedoras.

*The Arcana* narra la historia de un aprendiz de mago (el cual el jugador puede decidir tanto género, nombre y pronombres de preferencia) que vive bajo la tutela del hechicero Asra y que a su vez sufre de amnesia. El aprendiz se ve envuelto en la investigación del asesinato del conde de Vesuvia, Lucio, y en los sucesos de la enfermedad conocida como la plaga hace tres años.

El juego ofrece diferentes rutas separadas y guiadas por diferentes personajes, cada una con dos finales; el jugador escoge la historia que quiere vivir, centrándose en la perspectiva del mundo del personaje elegido. El argumento de *The Arcana* es extenso y han de jugarse todas las rutas para alcanzar una comprensión absoluta de la historia que envuelve a los personajes de Vesuvia.

*The Arcana* se ha convertido en un icono de diversidad en cuanto a otomes occidentales se refiere; el amplio y variado elenco de personajes (que cubren diversas sexualidades e identidades) ha atraído a más de un millón de jugadores en la plataforma de Android; el juego, además, ofrece un servicio de micro transacciones que permiten desbloquear escenas especiales del juego.

Este título asegura el romance con el personaje elegido, pero a través de las decisiones ofrecidas al jugador, éste conseguirá un final que el propio juego cataloga entre “del derecho” y “del revés” haciendo referencia a las cartas del tarot, elemento alrededor del cual circula toda la estética e historia de *The Arcana*. Las decisiones añaden puntos a un lado u otro, revelándose el final conforme los capítulos avanzan.



11. Cartel promocional de *The Arcana*, 2016.



12, 13. *Seduce me: The Otome*, Seraphim Entertainment, 2015.



El juego también ofrece ilustraciones como “recompensa” al jugador con el transcurso de la historia; en ellos se muestra únicamente al interés amoroso de la ruta seleccionada, obviando por completo al jugador para crear una inmersión e identificación óptima.

Por otro lado, *Seduce me: The Otome* está desarrollado y creado por la actriz de voz estadounidense Michaela Laws; *Seduce me* es una novela visual también del género de fantasía, pero que funciona de manera ligeramente distinta a *The Arcana*. Mientras que el título ya analizado es de adquisición gratuita, pero implementa el sistema de micro-transacciones para su subsistencia, *Seduce me: The Otome* es enteramente gratuito y cuenta con una secuela mucho más amplia y DLC's, ambos de pago.

Si hablábamos de la separación distintiva de rutas en *The Arcana*, en *Seduce me* el jugador no tiene posibilidad de elección antes de jugar; a lo largo de diversas opciones deberá decidir qué ruta desea perseguir, pudiendo cometer fallos que se interpongan entre el jugador y el final deseado.

La protagonista tiene una identidad ya creada, aunque el nombre se puede modificar al principio de la partida; Mika Anderson es una joven en su último año de instituto que debe afrontar la repentina muerte de su abuelo y la aparición de cinco hermanos demonio que forman el elenco de intereses amorosos principal. Sin embargo, *Seduce me* ofrece la posibilidad al jugador de desvincularse de la trama principal que envuelve a los hermanos incubo para adentrarse en el mundo humano de la protagonista.

Como añadido, *Seduce me* permite al jugador no perseguir ningún romance en concreto, dejando que éste se lleve por ideales como el poder o la felicidad en soledad; esto deja claro que *Seduce me* busca ser una novela visual más allá de su estructura de simulador de citas, ofreciendo varios finales que nada tienen que ver con este aspecto.

En cuanto a recompensas se refiere, *Seduca me* también implementa el sistema de ilustraciones, pero a diferencia de *The Arcana*, representa siempre en la escena a la protagonista con su aspecto predeterminado. *Seduca me*, además, está enteramente doblado al inglés, incluyendo la participación de la propia creadora como la voz de la villana principal.

Así pues, podemos concluir que estos dos títulos ofrecen jugabilidades y estructuras diferentes a la hora de realizar una novela visual, pero siempre presentando las características principales del género y de su subgénero de romance.

### 4.3. CLAVES ESTÉTICAS Y REFERENTES

En cuanto a los referentes artísticos escogidos para la producción de este trabajo, se ha utilizado un criterio de selección basado en la expresividad del dibujo y la riqueza en la representación del rostro, así como la aplicación de color e iluminaciones de forma sencilla pero llamativa.

#### GLEN KEAN

Glen Keane es un animador e ilustrador estadounidense destacado por su trabajo para Walt Disney Animation; es conocido principalmente por su trabajo como animador de personajes y concept artist en producciones como *La Sirenita*, *Aladdin* o *Enredados*. Su trabajo en los estudios Walt Disney cesó en 2012, pero Keane sigue activo como autor, animador e ilustrador.



Keane destaca por su expresividad en cuanto a movimiento y rostros se refiere; su trazo es suelto y abocetado, buscando el sentimiento en la línea más allá de la técnica o fundamentos como la anatomía, factores que Keane entiende y aplica a un nivel personal. El trabajo de Keane en cuanto a diseño de personajes ha sido fuente de consulta para este trabajo dada la eficacia y

precisión con la que Keane retrata a sus personajes y los estudia, otorgándoles una personalidad clara en sus cartas de expresiones y en cada uno de sus bocetos.

### FIRE EMBLEM: YUSUKE KOZAKI Y CHINATSU KURAHANA.

*Fire emblem* es una popular saga de videojuegos del género RPG distribuida por la compañía Nintendo. En especial, esta franquicia destaca por sus diseños de personaje; sus últimas entregas gozan de numerosos sprites fijos de una gran calidad artística como apoyo visual para el jugador.

Los títulos más actuales de *Fire Emblem* comparten una estética muy similar y fácil de identificar tanto por sus líneas definidas y sombreado suave como por el estilo utilizado para retratar a los personajes; esto es gracias a la obra del artista principal incorporado en la decimotercera entrega, Yusuke Kozaki.

Yusuke Kozaki<sup>2</sup> es un ilustrador y concept artist japonés especializado en diseño de personaje; comenzó su carrera como concept artist en 2005 con la serie de animación japonesa *Speed Grapher*, trabajo que le inspiró a seguir en esta rama artística a pesar de sus deseos de ser escritor de manga.

Kozaki es el artista principal de *Fire Emblem: Awakening* y *Fire Emblem: Fates*, incluyéndose en el rol de concept artist tanto de personajes como de vestuario y armas. Yusuke Kozaki fue reclutado por Toshiyuki Kusakihara, director artístico, para darle a la saga un estilo firme que pudiese crearle una identidad a la franquicia más allá de Japón, abandonando ese estilo que recordaba tanto al anime japonés para reemplazarlo por un arte más semi-realista y occidental.

Después de su última aparición como concept artist e ilustrador en la franquicia, los artistas que le sucedieron continuaron manteniendo y puliendo esta estética. Hablaremos así pues de Chinatsu Kurahana, ilustradora y diseñadora principal de los personajes de la última entrega de *Fire Emblem: Three Houses*.

Chinatsu Kurahana<sup>3</sup> es una artista e ilustradora japonesa mayormente conocida por su trabajo como concept artist de personajes en la famosa serie de otomes *Uta no Prince-sama* y en todo el contenido relacionado con esta franquicia, así como por su participación con este mismo rol en producciones como *Samurai Flamenco* (2014) y *Aquarion EVOL* (2012).

El director artístico fue, de nuevo, quien ofreció a Kurahana para el rol en *Fire Emblem: Three Houses* dado que sintió que podía ilustrar de forma fiel esa estética glamurosa y aristocrática alrededor de la cual gira esta entrega de la saga. La influencia de Kurahana se notó especialmente en el vestuario, los



15. Sprite de Chrom, *Fire Emblem Awakening*, Nintendo. (2012)

16. Sprite de Dimitri, *Fire Emblem: Three Houses*, Nintendo. (2019)

2 Web del artista: [http://kymg.net/?page\\_id=11](http://kymg.net/?page_id=11)

3 Web del artista: <http://www.chroma.cc/>

rostros y peinados de los personajes, elementos muy característicos de su estilo artístico; cabellos muy detallados o con estructuras complicadas, así como rostros finos y elegantes con ojos muy bien definidos y que destacan en comparación a las entregas anteriores de Fire Emblem. Los colores vivos y brillantes también son una aportación propia de la obra de Kurahana, incorporada principalmente a los ropajes de los personajes.

En su trabajo como ilustradora, Kurahana mezcla este estilo sencillo de bloques de color con un sombreado más difuminado y suave, con colores muy vibrantes y mucho contraste entre ellos, características que han influido en este proyecto.

### DANA RUNE

Ya hemos presentado *The Arcana: A Mystic Romance* como referente lúdico y estructural para este proyecto; hablaremos ahora de la artista principal de esta novela visual: Dana Rune<sup>4</sup>, co-creadora y directora de arte de este videojuego.

Dana Rune, ilustradora y concept artist estadounidense, lleva activa como artista desde 2006. Ha trabajado para diversas empresas como Gaia Interactive y Wayforward, y actualmente trabaja para Nix Hydra como directora artística. Dana Rune es la encargada del diseño de los personajes, fondos y props, así como la interfaz de usuario y los in-game art assets del videojuego *The Arcana*.

La obra de Dana Rune destaca por su limpieza de línea y color; en la mayoría de sus ilustraciones donde no se incluyen personajes como foco principal de atención, las formas están pulidas con bloques de color y formas nítidas a las que se añaden efectos de iluminación y ambiente mágicos. Los contrastes en sus ilustraciones en cuanto a color y luz aportan una riqueza visual que se complementa con la sencillez del trazo y las formas, como se puede apreciar en sus ilustraciones de escenarios.



17. Dana Rune: *Magic shop*. *The Arcana*, 2016.

## 4.4. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA: ATMAYAAL, LA CIUDAD DE LOS SUEÑOS.

Este proyecto está planteado como los primeros pasos para la creación de una novela visual; el (o la) protagonista, cuyo género y nombre podrá escoger el jugador, carece de aspecto para dotar de esa libertad creativa al propio espectador, como ya hemos visto a lo largo de este trabajo. El jugador se verá encarnado en una pieza clave para esclarecer unos extraños sucesos en la ciudad sagrada de Atmayaal con el fin de evitar una guerra entre dos imperios.

Los primeros pasos de la producción artística comenzaron en 2019, en la asignatura Ilustración 3D: Concept art. Si bien la idea aún no estaba formada y continuó cambiando, sirvió como introducción para las ideas que vendrían después, así como de motivación para mejorar y aportar solidez a todo lo realizado en la asignatura y tomar este proyecto como trabajo final de grado. En el anexo se incluyen la producción realizada en aquel entonces para generar la comparativa entre esta y la actual.

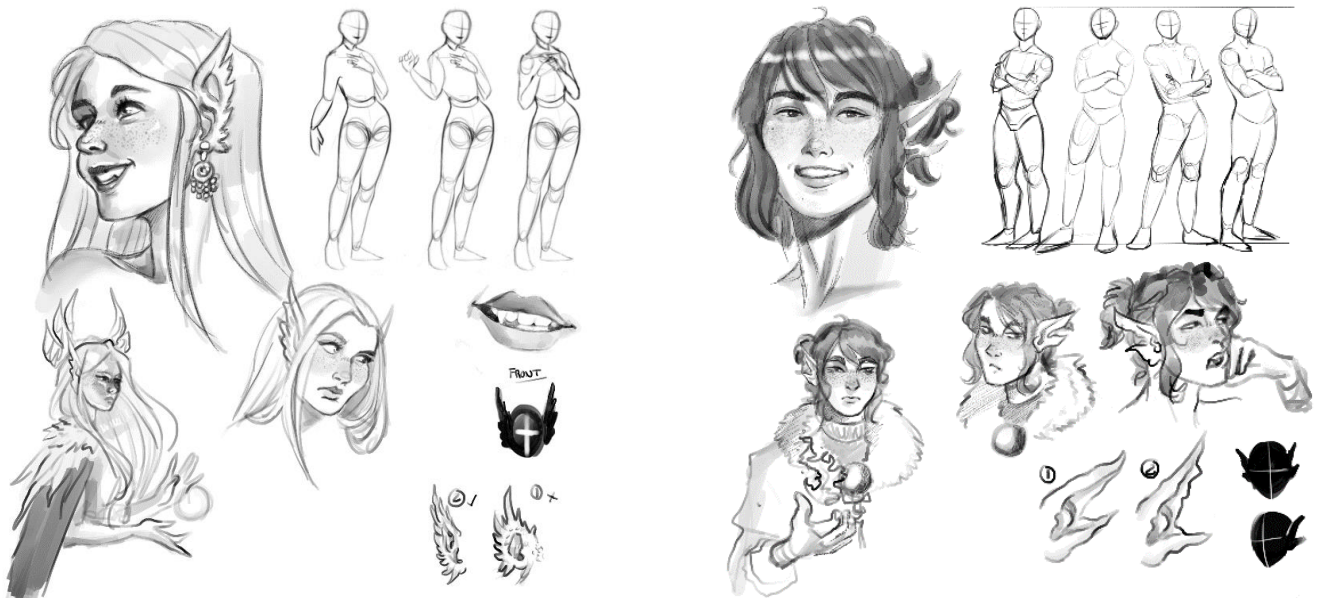
### 4.4.1 Azurey e Ignis: Aire y fuego.

Para el proyecto de *Atmayaal: La ciudad de los sueños*, dos personajes principales han sido desarrollados.

Al inicio, el jugador cae misteriosamente desde el cielo en una de las fuentes del Palacio real de Atmayaal, donde dos jóvenes lo encuentran y lo rescatan. Estos dos individuos son Azurey e Ignis, dos personajes esenciales que desarrollarán la trama de la novela con la ayuda del jugador. Ambos son personajes complementarios que representan el ideal del aire y del fuego respectivamente.

18. Primeros bocetos de Azurey.  
Garcés, L.

19. Primeros bocetos de Ignis.  
Garcés, L.







Azurey es la hija mayor de la emperatriz de Aag'Yadav, el imperio del aire; risueña, de naturaleza amable pero de carácter fuerte, su diseño debía ser capaz de representar a la realeza más distinguida, pero mantener la dulzura de una joven que pone su mayor empeño en mantener a su pueblo a salvo.

Ignis, por el contrario, es el único hijo del Shah<sup>x</sup> de Jaqar, el reino de fuego; Ignis representa una nobleza mucho más sobria, basada en la disciplina de los monjes del fuego. Ignis es un joven taciturno y con una personalidad algo difícil que el jugador debe esforzarse en conocer en profundidad. Su diseño debía recordar a los monasterios y a una sociedad mucho menos ostentosa que la del imperio del aire.



Ambos protagonistas debían ser capaces de diferenciarse entre sí claramente y tener estéticas sólidas que representasen a sus pueblos; para crear a Azurey y su pueblo, Aag'Yadav, se obtuvo inspiración en países y culturas del Sudeste Asiático como Vietnam, India y Tailandia, así como la China tradicional o Corea. Por otra parte, la cultura de Jaqar y toda su estética se basó en pueblos como Mongolia, el imperio persa o el Japón tradicional. Se exploraron también características únicas de cada raza, como las orejas partidas, la cola y los ojos llameantes en caso de Ignis o las orejas aladas y el tatuaje blanco en la frente de Azurey, basado en diseños tradicionales chinos del huadian<sup>5</sup>.

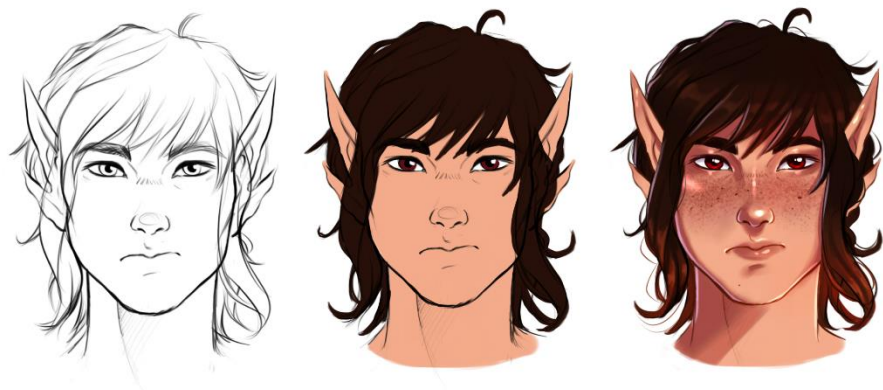
20. Carta de expresiones de Azurey: Atención. Garcés, L.

21. Carta de expresiones de Ignis: Tristeza. Garcés, L.

22. Evolución del rostro de Azurey. Garcés, L.

23. Diseños de tatuaje para Azurey. Garcés, L.

24. Proceso del retrato frontal de Ignis. Garcés, L.



5 Adorno en la frente popular entre las mujeres de la dinastía Tang.



25. Sprite final de Ignis. Garcés, L.



26. Concept art de vestuario de Ignis. Garcés, L.



27. Proceso del sprite de Azurey. Garcés, L.



Se comenzó haciendo pruebas y bocetos posturales y representativos de ambos personajes para buscar la esencia de los sprites finales. En un principio se quiso aportar rasgos físicos evidentes a ambos personajes que guardasen relación con estas culturas; dado que chocaba con la estética estilizada que se buscaba para el juego, esta idea se desechó.

A raíz de la postura escogida, que marcaría el ángulo de la cabeza y tras finalizar el concept art de ambos rostros de frente, se realizaría una adaptación al estilo deseado del proyecto y se cambiaría a una perspectiva de tres cuartos guiada por la postura escogida. Se realizarían así las cabezas flotantes sobre las que se ilustrarían las diferentes expresiones que a lo largo del juego utilizarían los personajes, así como la paleta de colores y detalles necesarios.





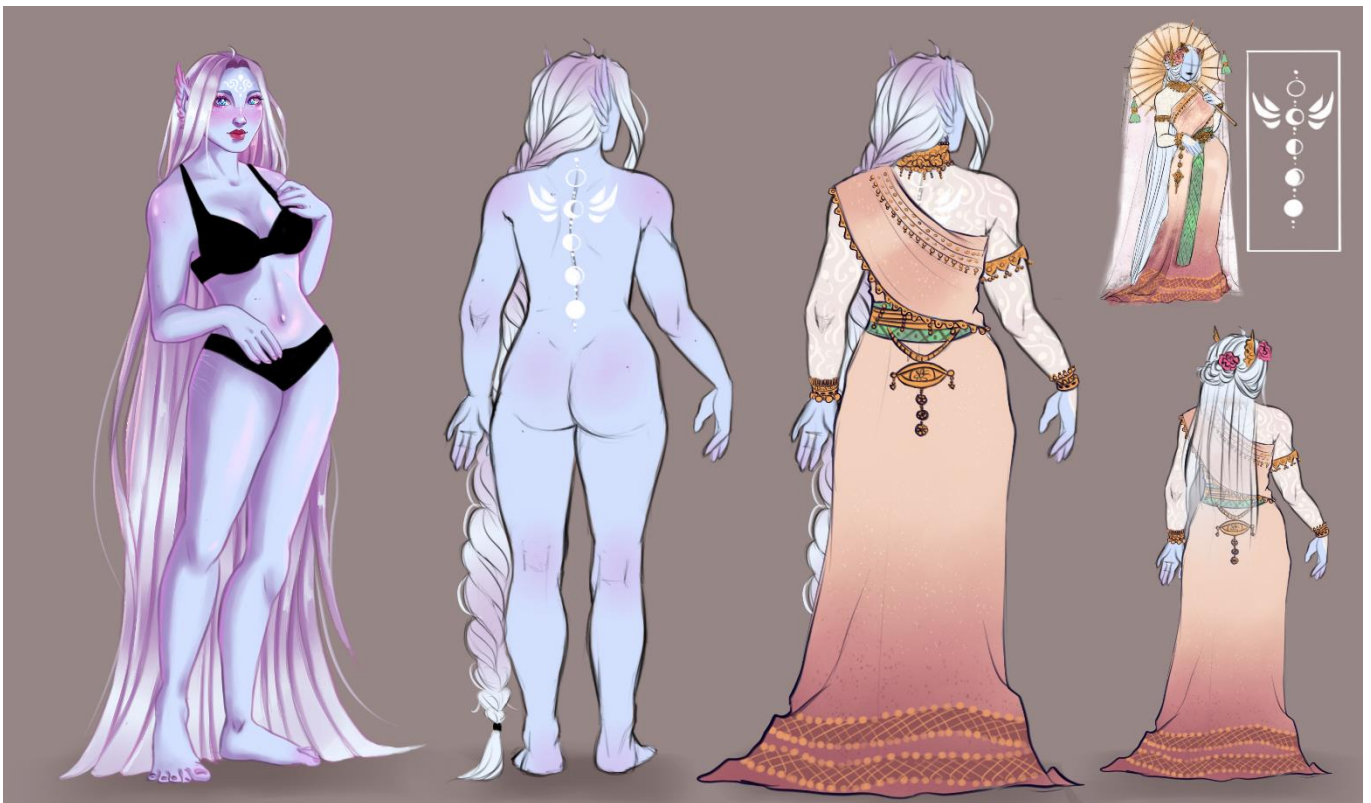
Los rostros se diseñaron sin pelo para que se pudiesen adaptar a cada momento de la historia; se realizaron alrededor de veinte expresiones de ambos personajes para obtener un amplio abanico de emociones.

Una vez hubo finalizado el trabajo de rostros, comenzó el proceso de concept art de vestuario, donde diversas propuestas fueron elegidas para los dos personajes y de las que últimamente se escogió una para el sprite final.

Los sprites finales se realizaron a medio cuerpo con el tamaño estándar para pantallas de 1920 x 1080 píxeles. Se comenzó realizando un modelo desnudo para poder añadirle la ropa deseada en cada momento de la historia, dibujando el lineart por encima para luego colorear y añadir detalles. Se realizaron dos versiones de los dos atuendos; interior y exterior.

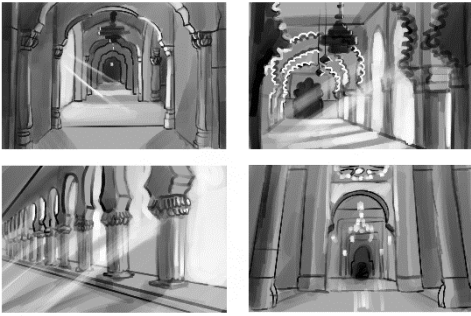
Posteriormente, los modelos se ampliaron a cuerpo completo para obtener una referencia a raíz de la cual realizar una hoja modelo con los detalles pertinentes de cada personaje y las vistas traseras del vestuario escogido.

28. Sprite final de Azurey. Garcés, L.



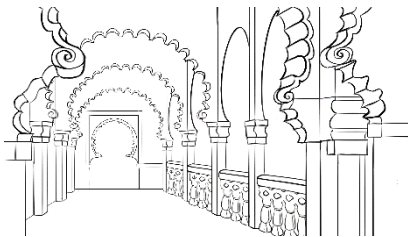
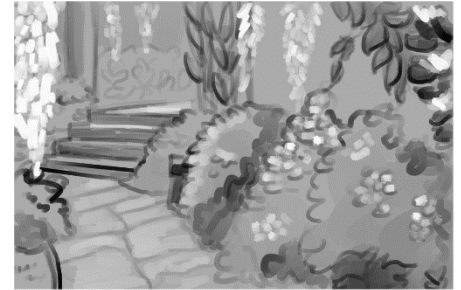
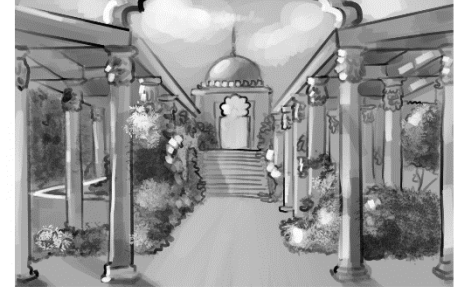
29. Hoja modelo de Azurey. Garcés, L.

#### 4.4.2 Escenarios principales.



30. Bocetos del pasillo real. Garcés, L.

31. Bocetos del jardín real. Garcés, L.



32, 33, 34, 35. Proceso de ilustración del pasillo. Garcés, L.

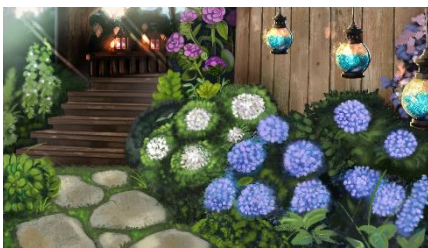
El principio del juego, que es lo planteado en este proyecto, transcurre en su mayor parte en el Palacio de la Nieve, situado en Atmayaan, la capital del reino del aire. Se planteó un escenario interior y uno exterior y sus diferentes iluminaciones, resultando en el pasillo del ala real para el interior y los jardines reales en el exterior, donde aparece por primera vez el jugador. Se planteó también otro escenario que se utilizaría como pantalla de inicio de juego, explorada más adelante.

Se realizaron así pues cuatro propuestas para cada uno de los escenarios, abocetadas en blanco y negro; de ellas, se escogería una para el proceso de diseño final. Las demás quedarían para representar otras localizaciones más adelante.

Tras la selección, se realizaría un lineart para colocar bloques de color que establecerían la base para poder proceder al proceso sombreado y a la adición de las iluminaciones. Después, se puliría y modificaría la paleta para adecuarla al momento del día establecido, siendo mañana, tarde y noche.

En el caso del pasillo, se tomó inspiración en palacios árabes para la arquitectura; las lámparas colgantes basadas en la iluminación tradicional marroquí darían ese toque romántico y elegante al diseño, así como las telas suaves y las flores colgantes. La paleta de colores debía asemejarse a la utilizada para Azurey, formándose de blancos, azules y morados.

El jardín sería el primer escenario visto por el jugador, donde será rescatado tras caer en la fuente. Al formar parte del patio de un palacio, el propio jardín está dividido en secciones y perspectivas diferentes. La parte central del jardín daría entrada a un cenador por el que se accedería a través de las escaleras, siendo así otro escenario más que deberá añadirse en el futuro al proyecto.



36, 37, 38. Ilustraciones finales del jardín. Garcés, L.

#### 4.4.3 Ilustraciones finales.

Hemos hablado con anterioridad de las llamadas “ilustraciones especiales” que el jugador obtiene al avanzar en la historia o al escoger ciertas opciones durante su partida. En este proyecto se han realizado tres; la primera de todas, obtenida nada más comenzar el juego para introducir al jugador en esta mecánica, y como añadido, dos ilustraciones en las que se retrata a uno de los dos personajes principales interactuando con el jugador. Todas las ilustraciones debían encajar en la proporción de 1920 x 1080, así que se realizaron duplicando esta medida para aumentar la calidad.

Las otras dos ilustraciones se obtendrían al aumentar la afinidad con el personaje de Azurey o Ignis mediante decisiones clave que abrirán dicha posibilidad.

Las ilustraciones están construidas de tal forma que la apariencia del jugador no se percibe en ningún momento; buscan ser momentos “especiales” entre el jugador y el personaje, pero de forma que el propio jugador pueda sentirse protagonista y crear esa sensación de que se está interactuando directamente con él.

La primera ilustración guarda estrecha relación con el prólogo de la historia, así que debía retratar a ambos personajes momentos después de



39. Boceto inicial de la ilustración de Azurey. Garcés, L.

rescatar al protagonista de la fuente. Las otras dos ilustraciones podían ser más libres, y de entre diferentes bocetos de propuestas, se escogieron las pertinentes y se prosiguió con el proceso de trabajo.

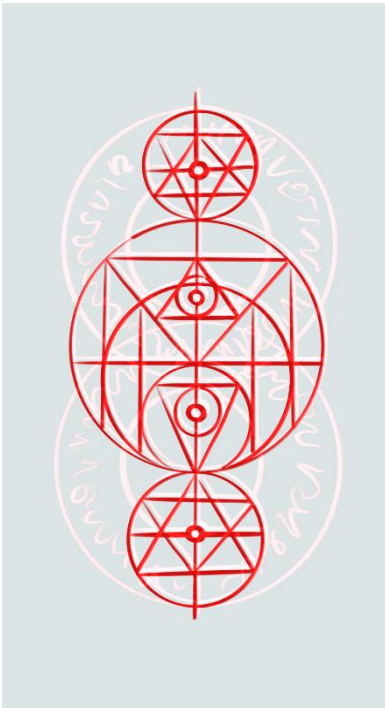
Se entintó y pulió el boceto para a continuación pintarlo y añadir los detalles e iluminaciones, así como el fondo; en el caso de la primera ilustración se utilizó directamente el escenario ya realizado para el jardín.



40. Ilustración final 01,  
prólogo. Garcés, L.

#### **4.4.4 Props: Diario, blasones y círculos mágicos.**

Para los props se ideó un sistema de diario para el jugador en el que conforme la historia avanzase se fuesen registrado de su puño y letra los eventos de la historia, conteniendo también información sobre los personajes que también iría rellenándose con nuevos datos según el jugador los descubriese. El diario es la única y misteriosa posesión que el jugador lleva consigo antes de comenzar la historia. También se incluyeron como props los blasones y banderas de Jaqar y Aag'Yadav para darles una iconografía representativa, así como los



41. Círculo mágico de Gal'sataahk. Garcés, L.

círculos mágicos correspondientes a ambas facciones que se irían viendo a lo largo de la historia.

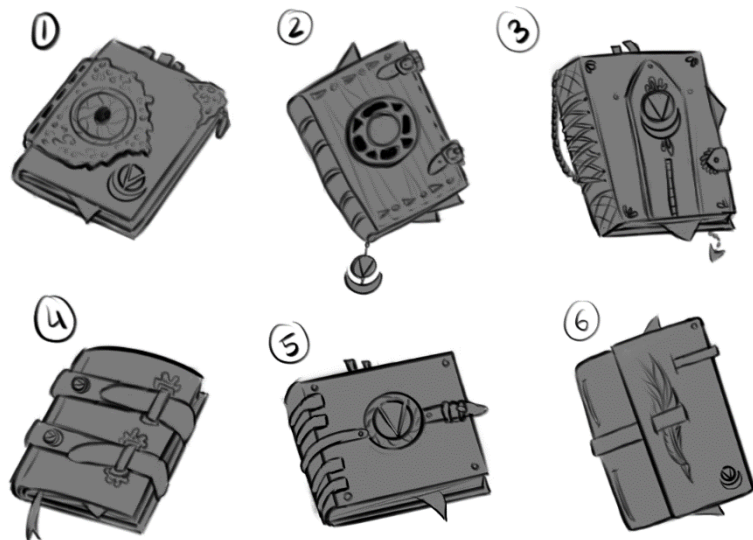
Los blasones y círculos mágicos de Aag'Yadav y Jaqar debían incluir las características más destacadas de ambas culturas para poder representarlas correctamente; Aag'Yadav incluiría el símbolo de la luna, parte crucial de la cultura y religión de la zona, y podía hacer alusión en cualquiera de sus formas al número tres, sagrado para los habitantes del imperio. Por el contrario, Jaqar incorpora la simbología del fuego y de la piedra de los monjes, una roca pulida también símbolo de culto para el pueblo.

Para el diario se elaboraron distintos diseños con el blasón escogido como decoración. Los colores debían ser neutrales, con detalles que denotasen su elegante manufactura, pero sin llegar a formar parte del inventario de la realeza.

Tras escoger la forma deseada, se aplicaría el color, sombras y detalles; se realizarían también ejemplos de cómo se vería por dentro, registrando los apuntes del protagonista. El diario sería parte de la interfaz de usuario, situándose arriba a la derecha de la pantalla encima de el círculo mágico de Atmayaal, que se iluminaría cada vez que hubiese nueva información disponible para el jugador.

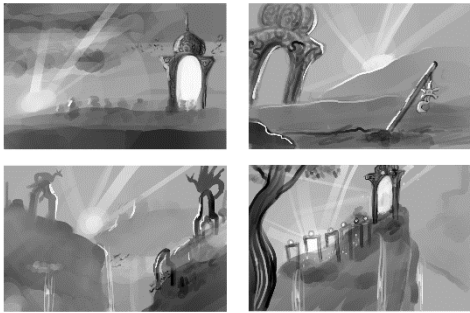


42. Círculo mágico de Atmayaal. Garcés, L.



43. Bocetos del diario. Garcés, L.

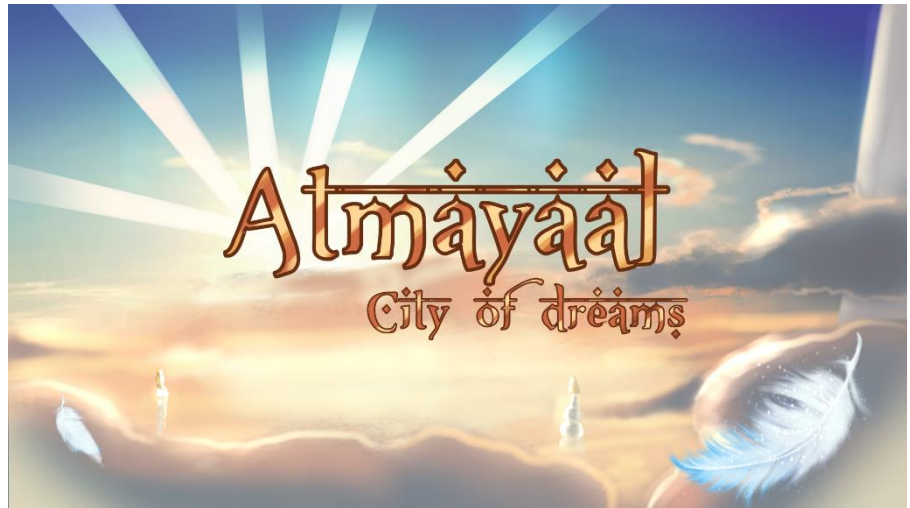
#### 4.4.5 Pantalla de inicio e Interfaz de usuario.



44. Bocetos de pantallas de inicio. Garcés, L.

45. Pantalla principal del juego. Garcés, L.

46. Propuesta de interfaz de usuario rechazada. Garcés, L.



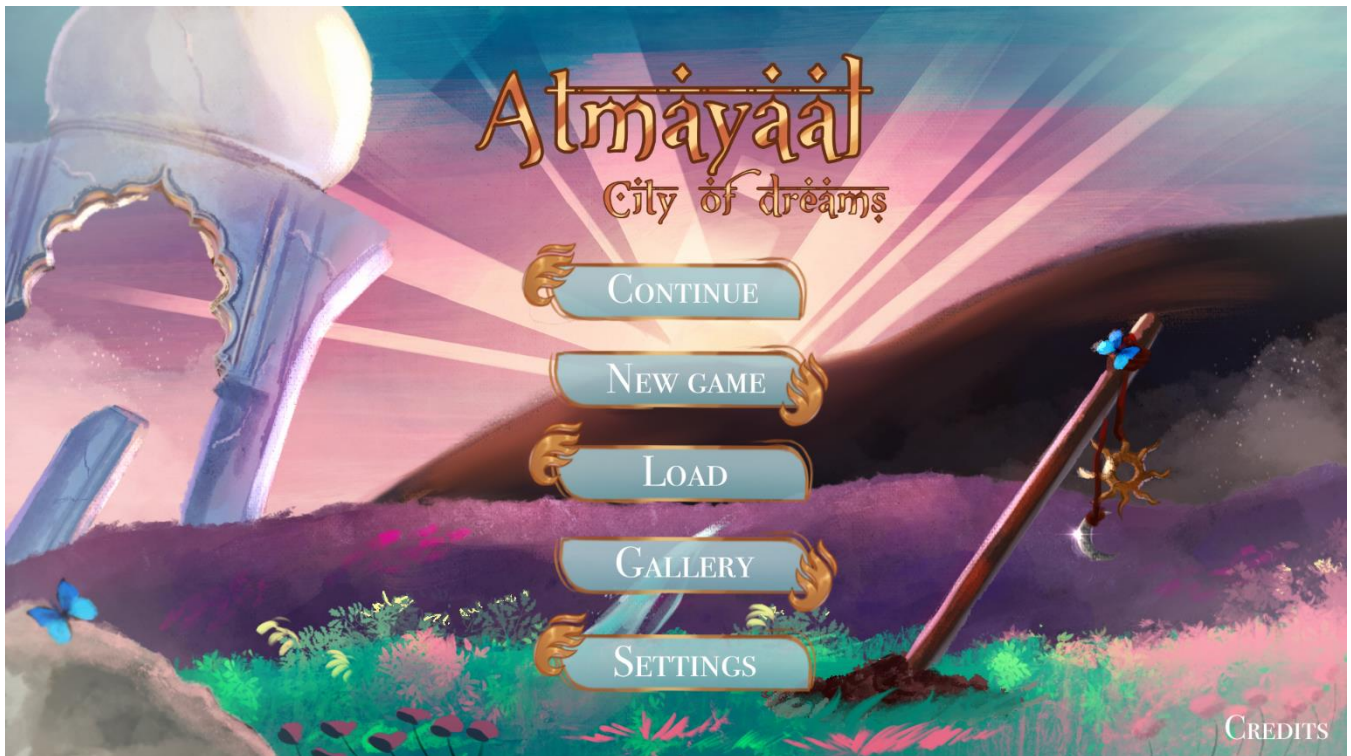
En cuanto a una novela visual se refiere, la presentación de los menús y las pantallas de inicio es primordial para atraer al jugador. Según qué finales desbloqueemos en el juego, la pantalla de inicio sufrirá cambios que nos indicarán en qué estado dejó el jugador la historia en su partida más reciente.

Se buscó crear así una pantalla de inicio principal que atrajese al jugador y transmitiese la esencia de la historia, así como diversas opciones que representasen posibles finales para crear una pantalla de inicio alternativa. Esta se ilustró completamente como un escenario más con el fin de poder ser utilizado también en el futuro y se le añadieron los menús correspondientes utilizando la estética escogida para la interfaz de usuario.

Se diseñó el título provisional utilizando como base la fuente “XXII Arabian Onenightstand”; se realizaron dos propuestas para la interfaz de usuario teniendo en cuenta la esencia que se quería dar al juego, obteniendo una propuesta en tonos más oscuros y otra en más claros. Más adelante, con todas las piezas ya creadas, se unieron todas y se simuló una captura de pantalla del juego, con todos los apartados visuales que el jugador enfrentaría en una partida.







47. Pantalla de título alternativa. Garcés, L.



48. Ejemplo de visualización del juego. Garcés, L.

## 5. CONCLUSIONES.

Gracias a este trabajo he podido apreciar la realidad tras crear un videojuego; numerosos artistas se adentran en el mundo de las novelas visuales como primer proyecto para lanzar al mercado debido a su sencillez en comparación con otros géneros. Con mis propias expectativas de trabajo he comprendido la cantidad de esfuerzo que hay detrás de un juego acabado sin importar la cantidad de recursos, ya que conforme iba realizando mi propio cronograma y avanzando, caía en cuenta de cuánto era necesario para obtener un producto pulido y terminado. Ha sido difícil abarcar todos los objetivos que en su día quise plantear, pero he podido centrarme en lo crucial, cumpliendo mis metas autoimpuestas; los personajes fueron la parte más sencilla para mí, aunque toda la carta de expresiones requerirá expansión en el futuro para aportar matices necesarios, así como los vestuarios, que deberán ir cambiando con la historia. Al ser estas las áreas donde más ahínco aporté a mi trabajo, fueron las que se realizaron primero y con más eficiencia.

Los entornos se mostraron más complicados, ya que debían tener una estética que no se mostrase incoherente con los personajes, y es un trabajo en el que no me considero experta, siendo un reto para mí. La perspectiva y composición fue el aspecto más difícil de abarcar, pero al final considero los resultados positivos valorando la dedicación puesta en ellos. He aprendido con este proyecto a perderle el miedo a crear un entorno sin importar los fallos a lo largo del camino.

El mismo suceso ocurrió con la interfaz de usuario y los menús, que para mí son una mezcla entre diseño gráfico y concept art. Debían ser atractivos, armoniosos y tener un acabado profesional; creo que con más tiempo de práctica y estudio se darán mejores resultados en el futuro, pero ya se ha dado el primer paso para mejorar.

El apartado teórico ha añadido más pasión a la ya existente sobre el mundo del videojuego, y mi propio estilo artístico y metodología han ido evolucionando con este trabajo. Es innegable la mejora que he sufrido y que a su vez he tenido que adaptar para que todo el trabajo continuase siendo coherente y cohesionado en su apartado artístico. Lanzarme a diseñar este prototipo de novela visual me ha impulsado a querer seguir trabajando en ella y quizá llegar a ofrecerla al mercado como producto acabado en el futuro.

Confío en poder seguir desarrollando esta obra y cumplir mis propias expectativas con ella; Atmayaal sufrirá muchos cambios en el futuro, pero todos serán para alcanzar un producto que pueda competir en un ámbito profesional.

## 6. REFERENCIAS.

### BIBLIOGRAFÍA:

ADAMOWICZ, A. et al. (2011) *Elder Scrolls V: Skyrim Collectors Edition Artbook*. Maryland: Bethesda.

ANIRUTH, R. (2018) *Gender Dynamics and Consent in Dating Sims* [Consulta 12 de diciembre de 2019] Disponible en: <<https://hyperallergic.com/463118/gender-dynamics-and-consent-in-dating-sims/>>

ANIRUTH, R. (2018) *The Gamification of Intimacy Through Dating Sims* [Consulta 13 de diciembre de 2019] Disponible en: <<https://hyperallergic.com/463118/gender-dynamics-and-consent-in-dating-sims/>>

ASIMOV, I. (2011) *Constantinopla: el Imperio olvidado*. Madrid: Alianza Editorial.

ASIMOV, I. (2011) *El imperio romano*. Madrid: Alianza Editorial.

BARNHOLT, R. (2012) *The Weird World of Japanese „Novel Games“*. [Consulta 13 de diciembre de 2019] Disponible en: <<https://web.archive.org/web/20121018074932/http://www.1up.com/features/weird-world-japanese-games-05/12/2019>>

BATYLDA, M. (2015). *El mundo de The Witcher*. Barcelona: Norma Editorial

BELLA, J. (2018) *La guerra en los videojuegos: entre la diversión y la reflexión*. [Consulta 20 de diciembre de 2019] Disponible en: <<https://www.3djuegos.com/juegos/articulos/1346/0/la-guerra-en-los-videojuegos-entre-la-diversin-y-la-reflexin/>>

BENNETT, C. (2010) *One Chance: consequences in gaming*. [Consulta 7 de mayo de 2020] Disponible en: <<https://www.destructoid.com/one-chance-consequences-in-gaming-189151.phtml>>

BESSIÈRE, K., FLEMING, S. y KIESLER, S. (2007) "The Ideal Elf: Identity Exploration in World of Warcraft" en *CyberPsychology & Behavior* vol. 10, issue 3, p. 530-535. [Consulta 16 de noviembre de 2019] Disponible en: <[https://www.researchgate.net/publication/6129328\\_The\\_Ideal\\_Elf\\_Identity\\_Exploration\\_in\\_World\\_of\\_Warcraft](https://www.researchgate.net/publication/6129328_The_Ideal_Elf_Identity_Exploration_in_World_of_Warcraft)>

BIRCH, A. (2014) *The problem of morality in videogames*. [Consulta 8 de mayo de 2020] Disponible en: <<https://www.denofgeek.com/games/the-problem-of-morality-in-videogames/>>

BROWN, E. y CAIRNS, P. (2004) Tesis "A Grounded Investigation of Game Immersion". [Consulta 18 de noviembre de 2019] Disponible en: <<https://www-users.cs.york.ac.uk/~pcairns/pubs/Immersion.pdf>>

CASAL, M. (2019) *La ética en el videojuego: decisiones y <<karma>>*. [Consulta 29 de diciembre de 2019] Disponible en: <<https://www.laguaridadelheroe.com/la-etica-en-el-videojuego-decisiones-y-karma/>>

CAVALLARO, D. (2010) *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*. Carolina del Norte: McFarland & Company, Inc.

CEBRIÁN SALÉ, R. (2017). *El arte de la guerra y la escritura fantástica*. Madrid: Café con leche.

CERVERA, H. (2017) *Moralidad y videojuegos: jugando sin consecuencias*. [Consulta 8 de mayo de 2020] Disponible en: <<https://www.redbull.com/mx-es/juegos-sin-consecuencias>>

CHAITIN, J. (2003) *Narratives and Story-Telling* [Consulta 1 de abril de 2020] Disponible en: <<https://www.beyondintractability.org/essay/narratives>>

CHINN, C. (2015) *Emotional Investment Techniques* [Consulta 29 de diciembre de 2019] Disponible en: <<https://bankuei.wordpress.com/2015/10/10/emotional-investment-techniques/>>

COCKING, T. (2017) *Why Dating Sims Are So Popular* [Consulta 12 de diciembre de 2019] Disponible en: <<https://twinfinite.net/2017/11/why-are-dating-sims-popular/>>

COOPER, V. (2016) Tesis "*Fantasies of the North: Medievalism and Identity in Skyrim*". [Consulta 16 de noviembre de 2019] Disponible en: <[http://etheses.whiterose.ac.uk/16875/1/Cooper\\_VE\\_English\\_PhD\\_2016.pdf](http://etheses.whiterose.ac.uk/16875/1/Cooper_VE_English_PhD_2016.pdf)>

CRAWFORD, C. (2013) *Chris Crawford on Interactive Storytelling*. California: New Riders.

CRIMMINS, B. (2016) *A Brief History of Visual Novels*. [Consulta 20 de noviembre de 2019] Disponible en: <<https://medium.com/mammon-machine-zeal/a-brief-history-of-visual-novels-641a2e6b1acb>>

DICKSON, E. (2014) *Can Japanese dating simulators tap into the Western market?* [Consulta 13 de diciembre de 2019] Disponible en: <<https://www.dailydot.com/debug/voltage-japanese-romance-simulators/>>

EDELMAYER, S. (2019) *What Are Otome Games? An Intro to Romance Simulators for Women.* [Consulta 20 de diciembre de 2019] Disponible en: <<https://whatnerd.com/what-are-otome-games/>>

EISENBEIS, R. (2012) *How A Visual Novel Made Me Question Morality Systems in Games.* [Consulta 13 de diciembre de 2019] Disponible en: <<https://kotaku.com/how-a-visual-novel-made-me-question-morality-systems-in-5938370>>

ELLISON, B. (2008) *Defining Dialogue Systems.* [Consulta 19 de Diciembre de 2019] Disponible en: <[https://www.gamasutra.com/view/feature/3719/defining\\_dialogue\\_systems.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/3719/defining_dialogue_systems.php)>

FISHER, H. (2004) *Por qué amamos: Naturaleza y química del amor romántico.* Madrid: Taurus.

FOGG, M. (2019). *Moda, toda la historia.* Barcelona: Blume.

FRANCIS, L. (2017) *The power of choice in video games — Reader's Feature.* [Consulta 6 de mayo de 2020] Disponible en: <<https://metro.co.uk/2017/12/10/the-power-of-choice-in-video-games-readers-feature-7146203/>>

GALBRAITH, P. (2012) Tesis "*Bishōjo Games: 'Techno-Intimacy' and the Virtually Human in Japan*". [Consulta 29 de diciembre de 2019] Disponible en: <<http://gamestudies.org/1102/articles/galbraith>>

GEE, J. (2008) "Video Games and Embodiment" en *Games and Culture* vol 3, issue 3-4, p.253-263. [Consulta 18 de noviembre de 2019] Disponible en: <<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412008317309>>

GELINAS, B., y THORNBORROW, N. (2014) *The Art of Dragon Age: Inquisition.* Oregon: Dark Horse Books.

GELINAS, B., y THORNBORROW, N. (2015) *Dragon Age: The World of Thedas, Volume 2.* Oregon: Dark Horse Books.

HEBERT, M. (2013) *Choice in Video Games.* [Consulta 6 de mayo de 2020] Disponible en: <[https://sites.duke.edu/lit80s\\_02\\_f2013\\_augrealities/choice-in-video-games/](https://sites.duke.edu/lit80s_02_f2013_augrealities/choice-in-video-games/)>

HOGUET, B. (2014) *What is interactive storytelling?* [Consulta 4 de mayo de 2020] Disponible en: <<https://medium.com/reinventing-storytelling/what-is-interactive-storytelling-46bfdd2a8780>>

*How important is character creation and customization?* (2014) [Consulta 12 de mayo de 2020] Disponible en: <<https://www.mweb.co.za/games/view/tabid/4210/Article/16268/How-important-is-character-creation-and-customisation.aspx>>

*How the player becomes the protagonist* (2010) [Consulta 12 de mayo de 2020] Disponible en: <https://frictionalgames.com/2010-11-how-the-player-becomes-the-protagonist/>

KAIBA, S. (2015) *How Idea Factory Creates Otome Games.* [Consulta 13 de diciembre de 2019] Disponible en: <<https://www.siliconera.com/how-idea-factory-creates-otome-games/>>

KAISER, R. (2012) *How Mass Effect challenged my definition of 'RPG'.* [Consulta 20 de noviembre de 2019] Disponible en: <[https://www.gamasutra.com/view/news/129583/Opinion\\_How\\_Mass\\_Effect\\_challenged\\_my\\_definition\\_of\\_RPG.php](https://www.gamasutra.com/view/news/129583/Opinion_How_Mass_Effect_challenged_my_definition_of_RPG.php)>

KILHEFNER, J. (2013) *Indentity Crisis: The search for character and self in videogames.* [Consulta 12 de mayo de 2020] Disponible en: <<https://www.popmatters.com/163393-dolls-and-characters-in-video-games-2495814225.html>>

KIM, H. (2009) *Women's Games in Japan: Gendered Identity and Narrative Construction* en *Theory, Culture & Society* vol. 26, issue 2-3, p. 165-188. [Consulta 16 de noviembre de 2019] Disponible en: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0263276409103132>

LAUREL, B. (2014). *Computers as Theatre.* Nueva York: Addison-Wesley.

LEBOWITZ, J., KLUG, C. (2015). *Interactive Storytelling for Video Games.* Massachusetts: Focal Press.

LEONARD, D. (2003) Tesis "'Live in Your World, Play in Ours': Race, Video Games, and Consuming the Other." [Consulta 16 de noviembre de 2019] Disponible en: <[http://mediastudies.viu.ca/dougstetar/courses/medi265/resources/articles/Leonard\\_LiveinYourWorld.pdf](http://mediastudies.viu.ca/dougstetar/courses/medi265/resources/articles/Leonard_LiveinYourWorld.pdf)>

LIZARDI, R. (2012) *DLC: Perpetual Commodification of the Video Game*. [Consulta 13 de abril de 2020] Disponible en: <<https://journals.flvc.org/demcom/article/view/78739/76133>>

*Los videojuegos con mayor presupuesto de todos los tiempos* (2015) [Consulta 21 de abril de 2020] Disponible en: <<https://www.todoproductosfinancieros.com/los-videojuegos-con-mayor-presupuesto-de-todos-los-tiempos/>>

MAI, K. (2014) *Rockmandash's Beginner's Guide to Visual Novels*. [Consulta 12 de diciembre de 2019] Disponible en: <<https://rockmandash12.kinja.com/the-beginners-guide-to-visual-novels-1541975662>>

MARTINEZ, M. (2019) *Moralidad y videojuegos: cómo influyen las elecciones del jugador*. [Consulta 28 de enero de 2020] Disponible en: <<https://www.alfabetajuega.com/opinion/moralidad-y-videojuegos-como-influyen-las-elecciones-del-jugador>>

MENDOZA, M. (2015) *The Evolution of Storytelling* [Consulta 1 de abril de 2020] Disponible en: <<https://reporter.rit.edu/tech/evolution-storytelling>>

MERETZKY, S. (2001) *Building a Character: An Analysis of Character Creation*. [Consulta 12 de mayo de 2020] Disponible en: <[https://www.gamasutra.com/view/feature/131887/building\\_character\\_an\\_analysis\\_of\\_.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/131887/building_character_an_analysis_of_.php)>

MIYAMOTO, K. et al. (2016) *The art of Fire emblem: Awakening*. Oregon: Dark Horse Books.

MONSON, M. (2012) Tesis "Race-Based Fantasy Realm: Essentialism in the World of Warcraft". [Consulta 16 de noviembre de 2019] Disponible en: <<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.826.9123&rep=rep1&type=pdf>>

MURLE, D. (2016) *Interviews: Pawel Miechowski on This War of Mine*. [Consulta 7 de mayo de 2020] Disponible en: <<https://medium.com/the-three-headed-monkey/interviews-pawel-miechowski-on-this-war-of-mine-20ede8343ea4>>

National Storytelling Network. (Sin fecha) *What is Storytelling?* [Consulta 4 de mayo de 2020] Disponible en: <<https://storynet.org/what-is-storytelling/>>

NEWMAN, J. (2004) *Videogames*. Londres: Routledge.

NUTT, C. (2012) *Beyond Heavy Rain: David Cage on interactive Narrative*. [Consulta 6 de mayo de 2020] Disponible en: <[https://www.gamasutra.com/view/feature/171004/beyond\\_heavy\\_rain\\_david\\_cage\\_on\\_.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/171004/beyond_heavy_rain_david_cage_on_.php)>

PENNINGTON, L. (2018) *On Gaming, Fantastic Racism & Real World Bigotry*. [Consulta 16 de noviembre de 2019] Disponible en: <<https://firesidefiction.com/on-gaming-fantastic-racism-and-real-world-bigotry>>

Real Academia Española. (2014). Moral. En Diccionario de la lengua española (23.ª ed.) [Consulta 8 de mayo de 2020] Disponible en: <<https://dle.rae.es/moral>>

REY, E. (2019) *La irrealidad de la banalidad del mal en el juego de videojuegos violentos*. [Consulta 18 de noviembre de 2019] Disponible en: <[https://www.researchgate.net/publication/337261908\\_La\\_irrealidad\\_de\\_la\\_banalidad\\_del\\_mal\\_en\\_el\\_juego\\_de\\_videojuegos\\_violentos](https://www.researchgate.net/publication/337261908_La_irrealidad_de_la_banalidad_del_mal_en_el_juego_de_videojuegos_violentos)>

RICHARDSON, M. et al. (2017) *El arte de Overwatch*. Girona: Panini Comics.

ROAR, J. (2017) *Why Dating Sims Have Become Popular?* [Consulta 12 de diciembre de 2019] Disponible en: <<https://www.beepwee.com/gaming/2017/11/why-dating-sims-have-become-popular/>>

ROE, C. (Sin fecha) *Storytelling 101: The 6 Elements of Every Complete Narrative*. [Consulta 4 de mayo de 2020] Disponible en: <<https://blog.pond5.com/6477-storytelling-101-the-6-elements-of-every-complete-narrative/>>

RUBIO, J. (2017) *El dilema del tranvía: ¿debo sacrificar una vida para salvar cinco?* [Consulta 8 de mayo de 2020] Disponible en: <[https://verne.elpais.com/verne/2017/03/27/articulo/1490625074\\_938459.html](https://verne.elpais.com/verne/2017/03/27/articulo/1490625074_938459.html)>

RUNE, D y LADIZINSKY, N. (2019) *Minor Arcana: Art of The Arcana*. Recuperado de: <<https://store.nixhydra.com/product/artbook>>

SCHOLES, K. et al. (2012) *The Kobold Guide to Worldbuilding*. Kirkland: Open Design LLC.

SHAFER, D. (2012) *Moral Choice in video games: An Exploratory study*. Media Psychology Review. Vol. 5. [Consulta 7 de mayo de 2020] Disponible en: <<https://mprcenter.org/review/shafermoralchoicegames/>>



SHANLEY, P. (2019) *Morality in Games: Are Players Prone to good or evil choices?* [Consulta 7 de mayo de 2020] Disponible en: <<https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/morality-games-are-players-prone-good-evil-choices-1181699>>

SOTOMAYOR, B. (2017) *The Illusion of Choice in Gaming and Why It's not bad.* [Consulta 7 de mayo de 2020] Disponible en: <<https://comicsverse.com/illusion-choice-gaming-not-bad/>>

STEFANESCU, T. (2006) *The First Free Visual Novel Engine Released.* [Consulta 29 de noviembre de 2019] Disponible en: <<https://news.softpedia.com/news/The-First-Free-Visual-Novel-Engine-Released-30725.shtml>>

STUART, K. (2014) *The identity paradox: why game characters are not us, but should be.* [Consulta 21 de noviembre de 2019] Disponible en: <<https://www.theguardian.com/technology/2014/apr/24/the-identity-paradox-why-game-characters-are-not-but-should-be>>

TURKAY, S y ADINOLF, S. (2015) *The effects of customization on motivation in an extended study with a massively multiplayer online roleplaying game* en *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace.* [Consulta 12 de mayo de 2020] Disponible en: <<https://cyberpsychology.eu/article/view/4340/3412>>

TURKAY, S. (2016) *The Effects of Avatar-Based customization on Player identification* en *International Journal of Gaming And Computer-Mediated Simulations*, Vol. 6, p. 1-25. [Consulta 12 de mayo de 2020] Disponible en: <[https://www.researchgate.net/publication/281582949\\_The\\_Effects\\_of\\_Avatar-Based\\_Customization\\_on\\_Player\\_Identification](https://www.researchgate.net/publication/281582949_The_Effects_of_Avatar-Based_Customization_on_Player_Identification)>

TZU, S. (2009) *El Arte de la Guerra.* Madrid: Popular.

VAN LOOY, J., VERMEULEN, L. y COURTOIS, C. (2011) Tesis "Why Girls Play Digital Games: an Empirical Study into the Relations between Gender, Motivations and Genre" [Consulta 16 de noviembre de 2019] Disponible en: <[https://www.researchgate.net/publication/261350434\\_Why\\_girls\\_play\\_digital\\_games\\_an\\_empirical\\_study\\_into\\_the\\_relations\\_between\\_gender\\_motivations\\_and\\_genre](https://www.researchgate.net/publication/261350434_Why_girls_play_digital_games_an_empirical_study_into_the_relations_between_gender_motivations_and_genre)>

VELASCO, J. (2011) *Historia de la tecnología: Spacewar!, el videojuego que nació en el MIT.* [Consulta 12 de abril de 2020] Disponible en: <<https://hipertextual.com/2011/07/spacewar-el-videojuego-que-nacio-en-el-mit>>

VENEGAS RAMOS, A. (2016) *Imperialismo en los juegos de ciencia ficción.* [Consulta 30 de diciembre de 2019] Disponible en:

<<https://www.presura.es/blog/2016/06/14/imperialismo-los-juegos-ciencia-ficcion/>>

VENEGAS RAMOS, A. (2017) *Rudyard Kipling, Neoimperialismo y videojuegos*. [Consulta 29 de diciembre de 2019] Disponible en: <<http://www.presura.es/blog/2017/05/30/neoimperialismo-videojuegos/>>

VESTAL, A. (2010) *The History of Console RPG's*. [Consulta 20 de noviembre de 2019] Disponible en: <[https://web.archive.org/web/20100209195022/http://www.gamespot.com/features/vgs/universal/rpg\\_hs/index.html](https://web.archive.org/web/20100209195022/http://www.gamespot.com/features/vgs/universal/rpg_hs/index.html)>

*Video games and Morality: The question of choice* (2017) [Consulta 7 de mayo de 2020] Disponible en: <<https://the-artifice.com/video-games-morality-choice/>>

*What does DLC mean?* (2020) [Consulta 15 de abril de 2020] Disponible en: <https://www.gamedesigning.org/learn/dlc/>

WILLIAMS, M. (2019) *How World of Warcraft Was Made: The Definitive Inside Story of Nearly 20 years of Development*. [Consulta 16 de noviembre de 2019] Disponible en: <<https://www.usgamer.net/articles/how-world-of-warcraft-was-made-the-inside-story>>

WOLF, M. (2012) *Building Imaginary Worlds*. Nueva York: Routledge.

YAMAMORI, T. et al. (2018) *The Legend of Zelda Breath of the Wild: Creating a Champion*. Oregon: Dark Horse Books.

### **VIDEOJUEGOS:**

Assassin's Creed (2007) Ubisoft.

Assassin's Creed II (2009) Ubisoft.

Assassins Creed III (2012) Ubisoft.

Assassin's Creed IV: Black Flag (2013) Ubisoft.

Assasins Creed: Brotherhood (2010) Ubisoft.

Assassin's Creed: Odyssey (2018) Ubisoft.

Bayonetta (2010) PlatinumGames.

Bayonetta 2 (2014) PlatinumGames.

BioShock Infinite (2013). 2K Games.

Bioshock (2007). 2K Games.

Black Desert Online. (2016) Pearl Abyss.

Destiny 2 (2017) Bungie.

Devil May Cry (2001) Capcom.

Devil May Cry (2003) Capcom.

Devil May Cry 3: Dante's Awakening (2005) Capcom.

Devil May Cry 4 (2008) Capcom.

Dragon Age: Origins (2009). BioWare.

Dragon Age II (2011). BioWare.

Dragon Age: Inquisition (2014). BioWare.

Fable (2004) Big Blue Box Studios.

Fable II (2008) Lionhead Studios.

Fable III (2010) Lionhead Studios.

Final Fantasy XIII (2010). Square Enix.

Final Fantasy XIV (2013). Square Enix.

Fire Emblem: Awakening (2013). Nintendo.

Fire Emblem: Three Houses (2019). Nintendo.

Heavy Rain (2010). Quantic Dream.

Horizon Zero Dawn (2017) Guerrilla Games.

League of Legends (2009). Riot Games.

Life is Strange (2015). Dontnod Entertainment.

Life is Strange: Before the Storm (2018) Deck Nine.

Mass effect (2007) Microsoft Game Studios.

Mass effect 2 (2010) BioWare.

Mass effect 3 (2012) BioWare.

Metal Gear Rising: Revengeance (2013) PlatinumGames.

Monster Prom (2018) Beautiful Glitch.

Overwatch (2016). Blizzard Entertainment.

Prince of Persia: Sands of Time (2003). Ubisoft.

Prince of Persia: Warrior within (2004). Ubisoft.

Shadow of The Colossus (2005). Team ICO.

Seduce me: The Otome (2015). Seraphim Entertainment.

Seduce me: The Demon War (2016). Seraphim Entertainment.

The Arcana: A Mystic Romance (2017) Nyx Hydra Games.

The Elder Scrolls V: Skyrim (2011). Bethesda.

The Witcher 3: Wild Hunt (2015) CD Projekt RED

The Legend of Zelda: Breath of the Wild (2017) Nintendo.

World Of Warcraft (2004). Blizzard Entertainment.

## 7. ÍNDICE DE FIGURAS.

1. **Plan de trabajo propuesto.**
2. **Baldur's gate. BioWare, 1998.**
3. **The Elder Scrolls: Skyrim, Bethesda, 2011.**
4. **Rueda de diálogo de Mass Effect 2, BioWare, 2010.**
5. **Rueda de diálogo de Dragon Age II, BioWare, 2011.**
6. **Doki Doki Literature Club! Team Salvato, 2017.**
7. **Doki Doki Literature Club! Team Salvato, 2017.**
8. **Pantalla de inicio de Ikemen Sengoku, CYBIRD, 2015.**
9. **Ilustración de recompensa, Ikemen Sengoku, CYBIRD, 2015.**
10. **Amour sucré. Beemov, 2011.**
11. **Cartel promocional de The Arcana, 2016.**
12. **Seduce me: The Otome, Seraphim Etertainment, 2015.**
13. **Seduce me: The Otome, Seraphim Etertainment, 2015.**
14. **Glen Kean: Concept art de Flynn Rider, 2008.**
15. **Sprite de Chrom, Fire Emblem: Awakening, Nintendo, 2012.**
16. **Sprite de Dimitri, Fire Emblem: Three Houses, Nintendo, 2019.**
17. **Dana Rune: Magic shop. The Arcana, 2016.**
18. **Primeros bocetos de Azurey. Garcés, L.**
19. **Primeros bocetos de Ignis. Garcés, L.**
20. **Carta de expresiones de Azurey: Atención. Garcés, L.**
21. **Carta de expresiones de Ignis: Tristeza. Garcés, L.**
22. **Evolución del rostro de Azurey. Garcés, L.**
23. **Diseños de tatuaje para Azurey. Garcés, L.**
24. **Proceso del retrato frontal de Ignis. Garcés, L.**
25. **Sprite final de Ignis. Garcés, L.**

26. *Concept art de vestuario de Ignis.* Garcés, L.
27. *Proceso del sprite de Azurey.* Garcés, L.
28. *Sprite final de Azurey.* Garcés, L.
29. *Hoja modelo de Azurey.* Garcés, L.
30. *Bocetos del pasillo real.* Garcés, L.
31. *Bocetos del jardín real.* Garcés, L.
32. *Proceso de ilustración del pasillo. (Línea)* Garcés, L.
33. *Proceso de ilustración del pasillo. (Colores base)* Garcés, L.
34. *Proceso de ilustración del pasillo. (Sombreado)* Garcés, L.
35. *Proceso de ilustración del pasillo. (Final)* Garcés, L.
36. *Ilustraciones finales del jardín. (Anochecer)* Garcés, L.
37. *Ilustraciones finales del jardín. (Día)* Garcés, L.
38. *Ilustraciones finales del jardín. (Noche)* Garcés, L.
39. *Boceto inicial de la ilustración de Azurey.* Garcés, L.
40. *Ilustración final 01, prólogo.* Garcés, L.
41. *Círculo mágico de Gal'Sataahk.* Garcés, L.
42. *Círculo mágico de Atmayaal.* Garcés, L.
43. *Bocetos del diario.* Garcés, L.
44. *Bocetos de pantallas de inicio.* Garcés, L.
45. *Pantalla principal del juego.* Garcés, L.
46. *Propuesta de interfaz de usuario rechazada.* Garcés, L.
47. *Pantalla de título alternativa.* Garcés, L.
48. *Ejemplo de visualización del juego.* Garcés, L.

## 8. ANEXOS.

El anexo de imágenes podrá encontrarse adjunto en la plataforma EBRÓN en una recopilación en formato PDF, incluyendo la producción artística actual y de 2019 en el siguiente orden:

1. Personajes
2. Escenarios
3. Props
4. Ilustraciones finales
5. Extras