

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

ESCOLA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grado en Comunicación Audiovisual



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



ESCOLA POLITÈCNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“Preproducción de un videojuego otome: Nocturna's Circus Love”

TRABAJO FINAL DE GRADO

Autor/a:

Marta Gómez Debón

Tutor/a:

**Ariadna Fernández Planells
Daniel Palacio Samitier**

GANDIA, 2020

AGRADECIMIENTOS

Quiero empezar agradeciendo a mi tutora, Ariadna, por haberse volcado en mi proyecto desde el principio. Gracias por los conocimientos aportados, la energía y los ánimos en los momentos de más estrés. También a Daniel por haberse implicado en la parte más práctica y ayudarme con tanta profesionalidad.

En especial, agradecer de todo corazón a Salva por haber estado desde el primer día ayudándome y aconsejándome para que el proyecto saliese adelante. Gracias por estar siempre a mi lado, acompañándome en cada pequeño pasito que doy en la vida.

A mi NiiNii, que sin ella este proyecto jamás hubiese podido realizarse sin su arte. Gracias por haber aceptado mis exigencias sin quejas, por las noches de estrés para acabar con tiempo los personajes y aceptar cuando después de muchas horas, te decía: «¿Y si le hacemos una trenza?». Gracias por seguirme siempre que hago un proyecto, sin miedo a lo que saldrá. Simplemente aceptas mi mano y nos adentramos en una aventura que no sabemos nunca como acabará. Gracias también por ser mi mentora en este mundo de los videojuegos desde que era pequeña. Si me pusiese a agradecerle cada cosa que has hecho por mí, esta hoja se quedaría corta, así que, en resumen, gracias por ser la mejor hermana del mundo.

Como no, a mi familia. En especial a mis padres, que son un pilar fundamental en mi vida, y aunque ellos ya lo saben, son un apoyo incondicional y siempre me han animado a perseguir mis sueños, sin temer en si saldrá bien o no. También a Vane y a mi tete por esos abrazos y momentos que conseguían cargarme las pilas. Ada, gracias por llenar de luz mi vida. Tus abrazos son como una brisa fresca. Espero que cuando seas más mayor, puedas jugar a este juego y disfrutarlo tanto y como lo he disfrutado yo.

Agradecer a mis amigos, que a pesar de que algunos no tienen ni idea del tema, siempre se han mostrado predispuestos a darme una mano. Ellos fueron los primeros en escuchar mi idea loca de crear esta historia y cuatro años más tarde, la plasmo en este trabajo. Aurelio, muchas gracias por ayudarme en el proyecto cuando no sabía cómo seguir. Marcos, gracias por tu alegría y apoyo, que hacía que me olvidase por un momento de todo el trabajo que quedaba por hacer. Y Gema, gracias simplemente por ser tú, por darme valor y fuerza para afrontar cualquier obstáculo que apareciese.

No me olvido de mis Niños, con los que he compartido cuatro años preciosos, llenos de risas, lágrimas, preocupaciones y miedos. Me quedo con cada momento vivido con vosotros. Ana, Sergio, Fil, Marc, Sergi, Mar, Blanca, gracias, gracias y gracias. En especial a mi Laura, que todas las tardes que pasamos juntas, escuchando de fondo canciones de Disney, las atesoro para siempre como recuerdos preciosos. Y no hay que olvidar las partidas al Mario Bros como recompensa por todo el trabajo.

Dar las gracias a mis compañeros de tardes, mi segunda familia, que se han encargado de que despejase la mente y estuviese siempre contenta. Gracias por sacarme siempre una sonrisa Silvia, Serch, Kyles, Freya, Riri, Mihogarcito, Plomxi... Os quiero mucho.

Y, por último, aunque no se entere, a mi Belli, que siempre se deja abrazar y achuchar y me ha acompañado en las largas noches frente al ordenador.

Gracias por creer en mí.

Breve resumen:

El objetivo de este trabajo final de grado consiste en la preproducción de un videojuego en 2D, de género otome llamado *Nocturna's Circus Love*. Esto ha supuesto desarrollar el Game Design Document (GDD) del videojuego compuesto por la historia, la interfaz, así como otros aspectos relacionados con el diseño de un videojuego.

Para conocer mejor las distintas posibilidades que puede ofrecer este tipo de videojuegos, se ha realizado un estudio teórico de los diferentes géneros de novelas visuales y las diferentes formas narrativas en el ámbito de los videojuegos. Una vez realizado, se ha diseñado e ideado un proyecto de videojuego otome. Como resultado final de este proyecto, se aporta todo el material necesario para comenzar a desarrollar el videojuego *Nocturna's Circus Love* en un futuro. Se trata, por tanto, de una propuesta de preproducción que incluye la ideación, creación del lore, desarrollo de un fragmento de la historia y la creación de los diferentes mock-ups y wireframes para su mejor visualización del producto final.

Palabras clave: preproducción, videojuego, novela interactiva, otome, romance

Abstract:

The aim of this final degree project is the pre-production of a 2D otome video game called *Nocturna's Circus Love*, in which the Game Design Document (GDD) of the game, made up of the history, interface, as well as other aspects related to the design of the video game have been developed.

To learn more about the different possibilities that this type of video games can offer, a theoretical study of the different genres of visual novels and the different narrative forms in the field of this video games has been carried out. Once completed, an otome video game project has been designed and devised. As a result of this project, all the necessary material is provided to begin developing the video game *Nocturna's Circus Love* in the future. So, it's a pre-production proposal that includes the ideation, creation of the lore, development of a history and creating the different mock-ups and wireframes for the best visualization of the final product.

Keywords: pre-production, video game, interactive novel, otome, romance

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN	03
1.1.	Objetivos	04
1.2.	Metodología	04
1.3.	Colaboraciones	05
2.	MARCO TEÓRICO	07
2.1.	Géneros de videojuegos. La aventura gráfica	07
2.2.	Videojuegos de género otome	09
2.2.1.	Definición y evolución	09
2.2.2.	Tipología de juegos otome	13
2.2.3.	Arquetipos de personajes	13
2.3.	Estructuras narrativas en los videojuegos	17
2.4.	La reproducción de un juego	19
2.5.	Antecedentes y referentes del trabajo	21
3.	RESULTADO: NOCTURNA'S CIRCUS LOVE	23
3.1.	Idea	23
3.2.	Resumen del juego	23
3.2.1.	Características principales	23
3.2.2.	Género	24
3.2.3.	Público objetivo	24
3.2.4.	Resumen del flujo de juego	24
3.2.5.	Look & Feel	25
3.3.	Juego y mecánica	25
3.3.1.	Progreso del juego	25
3.3.2.	Objetivos	25
3.3.3.	Flujo de juego	26
3.3.4.	Objetos y economía	26
3.4.	Historia, entorno y personajes	27
3.4.1.	Historia de fondo	27
3.4.2.	Personajes	28
3.4.3.	Elementos de la trama	32
3.4.4.	Esquema estructura narrativa	33
3.4.5.	Progreso del juego	34
3.4.6.	Cinemática	37
3.4.7.	Vista general, estilo y sensaciones del mundo	38
3.5.	Interfaz y flujo de pantalla	40
3.6.	Test de usuario	44
3.7.	Diseño del logotipo	44
4.	CONCLUSIONES	46
5.	BIBLIOGRAFÍA	47
6.	ANEXOS	
6.1.	Anexo I: Game Design Document	
6.2.	Anexo II: Biblia de historia	

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo de final de grado se ajusta a la modalidad de carácter teórico-práctico. Por ello, consiste en la realización de la preproducción de un videojuego de género otome¹ llamado *Nocturna's Circus Love*.

La industria del videojuego va expandiéndose y convirtiéndose en uno de los principales medios de entretenimiento alrededor del mundo. Antiguamente se consideraba un sector cuyo público principal eran los hombres, sin embargo, con el avance de la sociedad, se ha logrado romper esa barrera y llegar a un mayor público que disfrute de este mundo. Es por ello por lo que también se utilizan para un fin social y de esta forma promover valores y dar visibilidad a colectivos que están más oprimidos.

Existe una gran variedad de géneros y plataformas en el que diferente tipo de público puede disfrutar de ellos. Desde plataformas más antiguas como son las consolas, hasta su expansión a los *smartphones* y la realidad virtual.

Nocturna's Circus Love se trata de un videojuego de género otome, en 2D, con estética anime. Su público objetivo son mujeres entre dieciocho y treinta años a las que les guste la lectura y sean conocedoras o tengan curiosidad por este género de juegos. A partir de elecciones, la protagonista irá construyendo su historia tras elegir la ruta que prefiera la jugadora. La historia gira en torno a la sobrina de Miguel, un gerente de circo que le invita por un año a trabajar con él en la gestión de dicho lugar.

He elegido este tema debido a que desde siempre los videojuegos han formado parte de mi vida y escribir es algo que me apasiona. Así que decidí comenzar a crear mis propias historias para que la gente disfrutase de ellas. Siempre me ha gustado mucho este género y, desde hace unos años, este proyecto rondaba mi mente, pero no me atrevía a llevarlo adelante, hasta ahora. Además, quería romper con los estereotipos comunes en estos juegos, ya que creo importante al igual que ha evolucionado la sociedad, que algunas características algo tóxicas y machistas, no se sigan desarrollando en este mundo del videojuego.

El trabajo se divide en dos grandes apartados:

En primer lugar, el apartado teórico, en el que se ha realizado un estudio sobre la evolución del género otome, así como en las aventuras gráficas de forma más general y sus diferentes estructuras narrativas; Respecto a la práctica, en el apartado de resultados, se presenta un documento de diseño (Game Design Document²) completo abarcando no solo la narrativa o el diseño de personajes, sino también apartados más técnicos como la realización del diseño de la interfaz y las diferentes pantallas que forman el juego. Como este trabajo se centra en la fase de preproducción, otros elementos más relacionados con la producción se han descartado.

Se ha elegido el circo como escenario principal para aportar un nuevo entorno para este tipo de historias, ya que actualmente, la mayoría siempre giran alrededor de una oficina,

¹ *Otome*. Género de novela visual dirigida hacia las mujeres, donde la protagonista y los otros personajes que se van involucrando con ella, generalmente hombres, forjarán una relación romántica. Se desarrollará más en el marco teórico.

² *Game Design Document*. Documento que recoge todos los aspectos, tanto técnicos como artísticos de un videojuego. Se profundiza más en su definición en el apartado de marco teórico.

un colegio, un pueblo, etc. De esta forma se consigue crear una atmósfera diferente, con su propio misterio y magia que puede llamar más la atención y destacar de los otomes más comunes.

Además, tal y como se analiza más adelante, este tipo de juegos tienen unas características muy tradicionales respecto a la Figura de la mujer. En este proyecto, no solamente se ha creado un personaje protagonista alejado de la Figura de mujer sometida, sino que, además, se da la posibilidad de seleccionar dos rutas en la que el interés romántico es una mujer, algo que no es común en la mayoría de estos juegos, ya que la protagonista comúnmente es heterosexual.

En definitiva, esta propuesta resulta innovadora por el escenario, por la elección de la protagonista y por el enfoque de las tramas adaptado a las preocupaciones de la juventud actual.

1.1. Objetivos

El objetivo principal de este proyecto es:

- Realizar la preproducción de un videojuego de género otome en 2D llamado *Nocturna's Circus Love*.

Los objetivos específicos que se han planteado son:

- Investigar el origen de las aventuras gráficas y su evolución a lo largo del tiempo, profundizando en el género otome;
- Diseñar la Biblia³ de personajes principales que aparecerán en la historia;
- Diseñar el storyboard del tráiler de la aplicación;
- Desarrollar el prólogo y un capítulo del arco narrativo de uno de los personajes;
- Crear todos los mock-ups, wireframes y el workflow del videojuego.

1.2. Metodología

Se trata de un trabajo principalmente práctico, pero basado en una investigación previa sobre los temas que se van a tratar, en este caso, los videojuegos de género otome. Además, también se incluye una investigación de referentes. Así pues, las metodologías utilizadas son:

1. **Revisión teórica:** en la primera fase de investigación, se analiza de forma crítica la narrativa sobre videojuegos, el mercado otome y cómo ha evolucionado a lo largo de los años. Esto nos ha ayudado al desarrollo posterior de un videojuego del mismo género, pero con algunas diferencias que lo hacen único, y, por tanto, destacable.

Para la realización del apartado práctico, se ha utilizado como base la metodología marcada para la preproducción de un videojuego que se encuentra explicada en el apartado 2.4. de este proyecto que incluye:

³ *Biblia*. Documento que recoge toda la información sobre un tema determinado para su futuro desarrollo.

2. **Game Design Document (GDD):** a la hora de desarrollar un videojuego, es necesario crear un esquema, por ello, el documento que recoge todo y que hemos obtenido del ámbito profesional es el Game Design Document, que se ha realizado lo largo del proyecto comenzando primero por los aspectos artísticos (personajes, historia, diseños, etc.) y finalizando con los más técnicos (diseño de interfaz, mock ups, wireframes, workflow, etc.). Este documento se incluye como anexo I y recoge la mayor parte del trabajo realizado en este TFG (ver Anexo I: Game Design Document).
3. **Guionización:** creación del prólogo y un capítulo del arco narrativo de la ruta de un personaje. Debido a su extensión esta parte se encuentra en el anexo II (ver Anexo II: Biblia de historia).
4. **Biblia de historia:** se desarrolla un documento que recoge más información respecto a la historia, las localizaciones, los personajes, entre otros, para no cargar de esta forma el GDD. Forma parte del anexo I, en el que se desarrolla de forma completa los aspectos nombrados (ver Anexo I: Game Design Document).
5. **Storyboard:** creación del storyboard del tráiler para la aplicación. El guion técnico que se ha realizado para poder desarrollarlo y el storyboard al completo se encuentran debido a su extensión en el anexo I (ver Anexo I: Game Design Document).
6. **Test de usuario:** se han realizado diferentes test de usuario de diferente modalidad (orden, navegación libre, característica de cada botón, etc.) para determinar si la interfaz desarrollada es entendible y fácil a la hora de acceder a la aplicación. De esta forma se han podido realizar algunas variaciones gracias a la amplia diversidad de perfiles que realizaron dichos test.

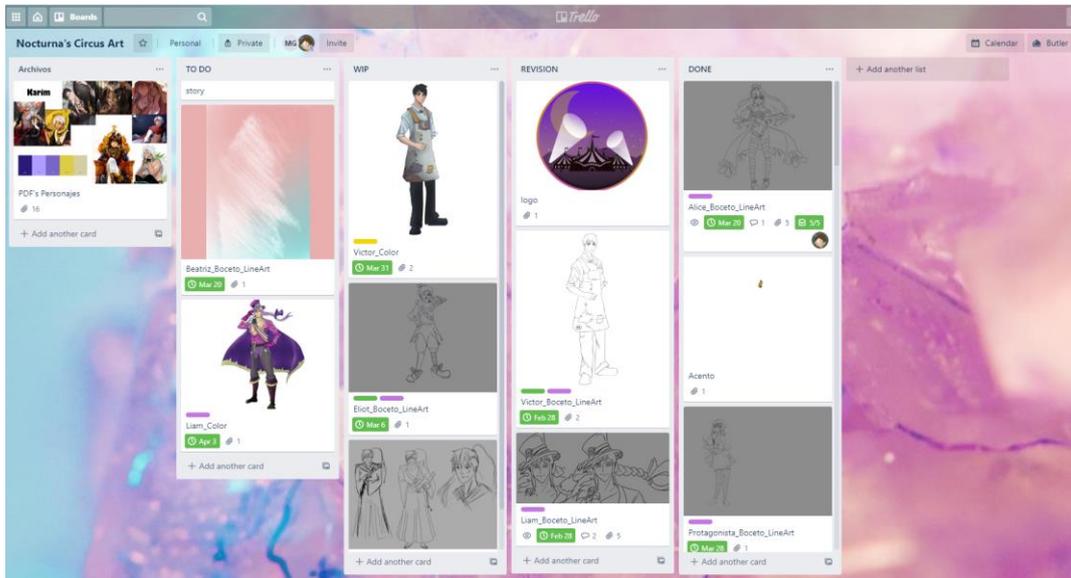
1.3. Colaboraciones

El desarrollo de este proyecto comenzó en octubre de 2019, aunque la idea de crear este videojuego ya llevaba en mente desde hace cuatro años.

Para la revisión del Game Design Document se ha contado con la colaboración de Aurelio Puerta Martín y Salvador Aparici Martínez, ambos graduados en Diseño y Desarrollo de Videojuegos en la Universidad Jaume I (Castellón de la Plana). En el aspecto más artístico, para el diseño de personajes y el logo, se ha contado con la colaboración de Elena Gómez Debón, graduada en Bellas Artes en la Universidad Politécnica de Valencia y con un Máster en Arte y Diseño Visual para Videojuegos en U-tad.

Ambas partes se trabajaron mediante el método Scrum⁴, enviando los documentos para su revisión cada semana y corrección. Respecto al diseño de personajes, tal y como se muestra en la Figura 1, se utilizó la plataforma de Trello, estableciendo unas fechas máximas para que fuese posible ir trabajando en ambas partes (tanto práctica como teórica) simultáneamente.

Figura 1. Tablero de Trello para el apartado artístico del videojuego Nocturna's Circus Love



⁴ *Método Scrum*. Se trata de una metodología de trabajo ágil que tiene como finalidad la entrega de apartados del proyecto en períodos cortos de tiempo y para ello se basa en tres pilares: la transparencia, inspección y adaptación.

2. MARCO TEÓRICO

Este apartado se divide en cinco subapartados. En el primero se introducen los géneros de videojuegos, profundizando en la aventura gráfica (actualmente conocida como novela visual); en el segundo, se describe un subgénero de novela visual, los videojuegos otome, cuál ha sido su evolución y algunos de los tipos que existen al igual que los arquetipos de personajes que aparecen en ellos; en el tercero se explican las diferentes estructuras narrativas que pueden aparecer en los videojuegos; en el cuarto apartado se desarrolla en qué consiste la preproducción de un videojuego y, para finalizar, en el quinto se habla sobre algunos referentes para el desarrollo de la preproducción del proyecto propio *Nocturna's Circus Love*.

2.1. Géneros de videojuegos. La aventura gráfica

La industria de los videojuegos, al igual que todo lo relacionado con la tecnología, ha ido evolucionando cada vez con mayor rapidez. Para llegar a lo que actualmente se conoce, ha sido necesario el ingenio y creatividad de trabajadores que apostaron por esta industria.

En 1952, Alexander S. Duglas creó una versión de ordenador del famoso juego 3 en raya, considerado como el primer videojuego de la historia. Pero no fue hasta 1971 donde los videojuegos comenzaron a eclosionar con la comercialización del juego *Computer Space* de Nolan Bushnell (González, 2015).

Tal y como apunta González (2015), poco a poco, la industria del videojuego ha ido avanzando, de ser simples simuladores esquemáticos al inicio a convertir otros atributos como guion o gráficos en los mayores cebos para atraer a los jugadores.

Existen muchas formas de clasificar un videojuego, aunque la más común es hacerlo por su género o géneros, ya que, en la mayoría de los casos, se componen de uno principal y otros que lo complementan. Esto permite definir bien el tipo de interacción que tendrá el jugador, su representación gráfica y el sistema de juego entre muchas otras.

López (2015) citado por Blasco (2019) propone en su libro *¿Qué es un videojuego?* una clasificación de los géneros más populares en la industria. A continuación, se presenta una selección:

- **Arcade**⁵: videojuegos cuya jugabilidad es sencilla y su aspecto no es muy complejo, no tiene profundidad en la historia. Ejemplos: *Two Dots* (PlayDots, 2014), *Arkanoid* (Taito Corporation, 1976), etc.
- **Simuladores**: son aquellos videojuegos que emulan una actividad en el mundo real aplicándole dinámicas de juego. Ejemplos: *Guitar Hero* (Activision, 2005), *FIFA* (EA Games, 1993), etc.
- **Estrategia y gestión**: el jugador debe administrar diferentes recursos y no cuentan con un objetivo final. Ejemplos: *Clash of Clans* (Supercell, 2012), *Age of Empires* (Esmble Studios, 2007), etc.

⁵ *Arcade*. Este término hace referencia no solo a las famosas máquinas de los salones recreativos, sino también a la tipología de juego.

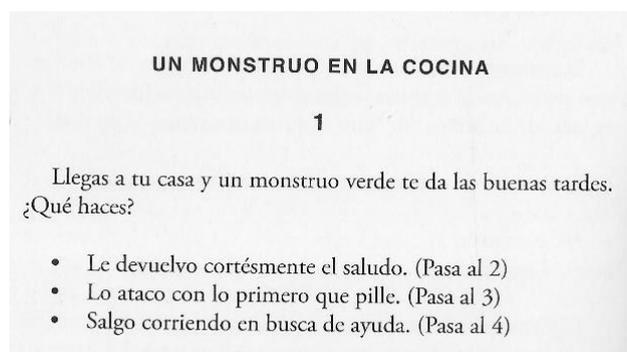
- **Plataformas:** se trata de un tipo de videojuego en el que la habilidad es el factor más importante. El ejemplo más popular y conocido es *Mario Bros (Nintendo, 1983)*, etc.
- **Rol:** videojuegos donde el jugador controla a un personaje que va evolucionando a lo largo del juego y según sus elecciones la historia va cambiando. Ejemplos: *The Elder Scrolls (Bethesda Game Studios, 1994)* y *The Witcher (CD Projekt RED, 2007)*, etc.
- **Aventura gráfica:** sus inicios fueron las aventuras gráficas conversacionales. A través del tiempo se fue desarrollando y pasó a añadir al videojuego no solo la parte de dialogo y elección, sino que también los puzzles y la exploración son elementos actualmente característicos. Hoy en día, se sigue denominando aventura gráfica conversacional aquella que solo tiene como únicos elementos el texto y la elección. Ejemplos: *Grim Fandango (LucasArt, 1998)*, *The secret of Monkey Island (LucasFilm Games, 1990)*, etc.

Como se puede apreciar, este autor enumera un largo listado de géneros, sin embargo, en este apartado se profundiza en la aventura gráfica conversacional (también conocida popularmente como novela visual) ya que es el género propuesto para el videojuego de este trabajo.

Tal y como explica Blasco (2019), la primera aventura conversacional llamada *The Collosal Cave* vio la luz en 1976, desarrollada por William Crowther⁶ tras una excursión con su exmujer que era espeleóloga, cuyo público inicial fueron sus dos hijas. Esto llamó la atención de muchos desarrolladores, abriendo una nueva ventana a la industria del videojuego.

Uno de los elementos más comunes, aunque algunas novelas visuales prescinden de ello, es la toma de decisiones (Patrón, 2019). Estas decisiones ofrecen al jugador diferentes rutas que aportarán un contenido narrativo bien diferenciado las unas de las otras. En la Figura 2 se muestra como Blasco (2019) plantea una situación para explicar la dinámica de las rutas.

Figura 2. Un monstruo en la cocina



Nota. Fragmento del ejemplo para explicar la dinámica de una novela visual obtenida de Blasco, L. (2019). *Guion de videojuegos para gente que juega y para gente que no juega* (1ª ed.). Palma de Mallorca: Dolmen Editorial.

⁶ *William Crowther.* Programador de ordenadores y explorador de cavernas. Se considera como uno de los creadores del género de aventura conversacional.

Dependiendo de la elección que haga el usuario, la situación cambiará. El monstruo se mostrará más amigable, la gente podrá no hacer caso, incluso el monstruo pedirá clemencia para que no le ataque.

Benlloch (2019), define que las principales características de una novela visual son: su **interactividad**, ya que cada historia puede tener finales alternativos dependiendo de las elecciones que haga el jugador; **personajes caracterizados**, con el uso de estereotipos; y la estructura de la historia en **diferentes tramas dramáticas**.

Además, este tipo de juegos conllevan mucho trabajo de traducción, ya que, si uno de los objetivos es llegar al máximo de jugadores posible, los programadores tendrán que adaptarlo a muchos idiomas. Con el paso del tiempo, muchas empresas de occidente, como Telltale Games⁷, decidieron apostar por este tipo de videojuegos. Algunos títulos de esta empresa son *The Walking Dead (2012)*, *The Wolf Among Us (2013)* o *Juego de Tronos (2014)*.

Dentro del género de las novelas visuales, Memele (2018) introduce que existen distintas formas de clasificar las novelas visuales. Algunas de ellas son: el **género**, como puede ser con la literatura (fantasía, policiaca, terror, histórica...) o su **interactividad** (desde solo leer, interactuar con personajes, hasta poder moverte por espacios libremente e investigar). Algunos ejemplos muy diferenciados de las novelas visuales son *Clannad (Key, 2004)* un videojuego en el que solamente se lee la historia, sin ningún tipo de interacción y *Hotel Dusk (Cing, 2007)* o *Ace Attorney: Phoenix Wright (Capcom, 2001)*, juegos en los que la narrativa es el principal elemento, pero además añaden la investigación y resolución de misterios y puzzles.

Dentro del género de aventura gráfica/novela visual, este trabajo se centra específicamente en los juegos otome, en los que se profundiza en el siguiente apartado.

2.2. Videojuegos de género Otome

En este apartado se hará un recorrido desde la terminología de la palabra otome, el nacimiento de este género y cómo ha ido evolucionando a lo largo de los años. Además, se nombrará la tipología en la que pueden clasificarse y, por último, los arquetipos de personajes que se pueden encontrar en estos videojuegos.

2.2.1. Definición y evolución

Naja (2018) define que el término *otome* (乙女) se traduce literalmente como «doncella» y se trata de un tipo de juego dirigido especialmente a mujeres. Es un género que abarca un estilo de novelas visuales interactivas en el que su trama, principalmente, es romántica.

Angelique (Koei, 1994) se considera el primer juego otome, además, creado por un equipo compuesto solamente por mujeres, en el que el objetivo de la protagonista era convertirse en reina y, además, podía hacerlo junto a uno de los seis 6 caballeros.

⁷ *Telltale Games*. Es una empresa estadounidense cuyos videojuegos se caracterizan por su narrativa y formato por episodios. Cerraron por problemas económicos en 2018, sin embargo, en agosto de 2019 fue reabierto gracias a LCG Entertainment.

Figura 3. Captura videojuego Angelique



Nota. Videojuego Angelique (1994). GameFabrique (s.f.). *Angelique*. Recuperado de <https://gamefabrique.com/games/angelique/>

Sin embargo, aunque al principio el público objetivo de estos videojuegos era el femenino, con el paso del tiempo, su popularidad se ha incrementado y se han desarrollado juegos con la misma estructura cuyo target son hombres.

El primer juego que fue traducido en inglés para publicarse en occidente fue un juego de fantasía histórica llamado *Yo-Jin-Bo* (Two-Five, 2006). Años más tarde, se publicó uno de los primeros juegos que darían paso a una de las sagas más populares no solo en japon, sino también en occidente por su adaptación a muchas plataformas diferentes, *Hakuoki: Demon of the Fleeting Blossom* (Idea Factory, 2012).

Figura 4. Imágen promocional *Hakuoki: Demon of the Fleeting Blossom*



Nota. Imagen promocional del videojuego Hakuoki: Demon of the Fleeting Blossom. Wallpaper Abyss (2016). *Hakuoki: Demon of the Fleeting Blossom*. Recuperado de <https://wall.alphacoders.com/big.php?i=745973&lang=Spanish>

En un principio, la mayoría de los juegos otome eran producidos por empresas japonesas. Actualmente, con su popularidad, empresas occidentales han apostado por este género, creando un subgénero llamado Original English Language Visual Novel (OELVN). Ganzon (2019) explica que los blogs y las comunidades online han sido un nicho indispensable de marketing, sobre todo a la hora de ayudar con la traducción y la difusión de los juegos fuera del continente asiático.

Además, al inicio las plataformas en las que se jugaba a estos juegos eran exclusivamente consolas u ordenadores. Gracias a las grandes editoriales como NTT Solmare (serie *Shall We Date?*), Voltage Inc. (*Otome Romance Series*) y Cybird (serie *Ikemen Romance*) que quisieron expandirse y vieron futuro en este mercado, comenzaron a producir juegos para plataformas móviles.

Una de las características que definen al otome y, por tanto, de las principales razones de su popularidad es poder crear «tu propia historia», brindándole al consumidor la libertad de elegir la elección que prefiera, que, a cambio, tendrá unas repercusiones tanto positivas como negativas en el desarrollo de la trama.

En relación con el argumento, sí es cierto que el romance juega un papel muy importante en este tipo de juegos, sin embargo, en ocasiones, la historia no gira principalmente en torno a eso, sino que tiene un objetivo principal. En el videojuego *Mystic Messenger* (Cheritz, 2016) el jugador debe conseguir el mayor número de invitados para una fiesta, pero a la vez podrá forjar una relación romántica con algún miembro de la organización.

Un aspecto a resaltar sin duda es el cambio que ha dado la Figura de la protagonista. Richards (2015) habla sobre como poco a poco la sociedad japonesa ha ido evolucionando. Las mujeres, tradicionalmente, se han considerado inferiores a los hombres y se ha seguido un estilo familiar patriarcal. Actualmente, las jóvenes japonesas deciden quedarse más tiempo viviendo en casa, ya que se sienten en ese entorno mucho más libres, sin ninguna necesidad, como había antes de casarse jóvenes.

Esto se ha visto reflejado en los videojuegos otome en los que, en sus inicios, las protagonistas han sido personajes sumisos, dando a entender que los hombres preferían a este tipo de mujeres como es el caso de los videojuegos de la saga *Tokimeki Memorial Girl's Side* (Konami, 1994). Sin embargo, actualmente, tienen una Figura mucho más fuerte y decidida, en la que se ensalza a la mujer y su personalidad es totalmente la contraria, como en el videojuego *Liar! Uncover the truth* (Voltage Inc., 2016). En la Figura 5 se muestran ambos juegos en los que se ve claramente estas características.

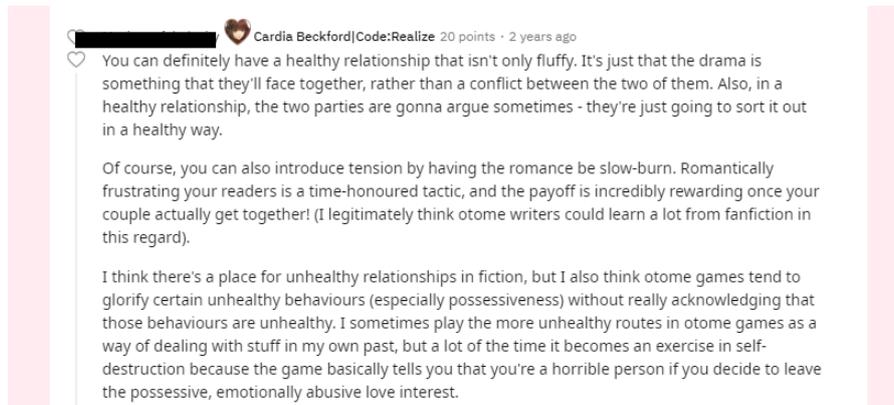
Figura 5. Portada videojuego *Tokimeki Memorial Girl's Side* (izq.) y captura videojuego *Liar! Uncover de Truth* (drch.)



Nota. Capturas de pantalla de la portada del videojuego de *Tokimeki Memorial Girl's Side* (izq.) y el videojuego *Liar! Uncover de Truth* (drch.) MobyGames (s.f.) *Tokimeki Memorial: Forever with You*. Recuperado de <https://www.mobygames.com/game/windows/tokimeki-memorial-forever-with-you> y OtomeChuChu (2018). *Liar! Uncover the Truth -Tables Turned #3*. Recuperado de <https://otomechuchu.tumblr.com/post/172856275095/liar-uncover-the-truth-tables-turned-3>

En la Figura 6 se muestra un fragmento de un debate en el que se habla sobre los cánones de relaciones en los juegos otome y se señala que, si todavía existe esta Figura sumisa de protagonista en futuros videojuegos, puede provocar que el jugador se deje llevar por el impulso de conseguir un final feliz y se convierta en una persona dócil sin ningún tipo de opinión.

Figura 6. Fragmento de discusión de foro sobre las relaciones en los videojuegos otome.

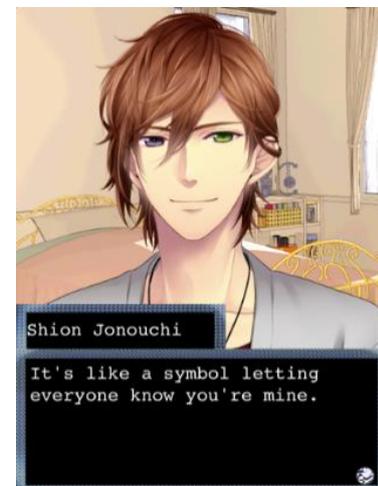


Nota. Fragmento del comentario del usuario de la página de Reddit. Recuperado de How do you feel about how otome games portray relationships? [Comentario en un foro en línea]. Recuperado de https://www.reddit.com/r/otomegames/comments/7dj2u1/how_do_you_feel_about_how_otome_games_portray/

Puede llegar a ser un arma de doble filo entre lo que el usuario quiere contestar y lo que debería responder si quiere desbloquear el final “bueno”. Se puede considerar un tipo de violencia en los videojuegos, sin embargo, no se trata de empuñar un arma, sino de una forma de abuso y un comportamiento tóxico en una relación amorosa. Un ejemplo de este comportamiento se refleja en el juego *Starstruck Love*⁸ (Arithmetic, 2015) en el que el personaje Shion (Figura 7) se muestra como el más amigable, pero más tarde conforme avanza la historia, es el más tóxico y posesivo.

En conclusión, Honey’s Anime (2017) define que las características principales de un videojuego otome son: el público principal al que van dirigidos son **mujeres**, los personajes son atractivos y con **diferentes arquetipos**, la historia gira en torno a un **romance**, la toma de **decisiones** marcará el tipo de final y se utilizan **tickets** para leer la historia fragmentada. Muchos de ellos además cuentan con **minijuegos** para conseguir puntos o boletos.

Figura 7. Captura videojuego Starstruck Love



Nota. Captura de pantalla de la ruta de Shion del videojuego Starstruck Love. Tumblr (2014). *I even like the cliched yandere lines.* Recuperado de <https://otome911.tumblr.com/post/77093682582/i-even-like-the-cliched-yandere-lines>

⁸ *Starstruck Love*. Juego desarrollado por Arithmetic. No fue continuado debido a sus críticas por los comportamientos denigrantes de los personajes hacia la protagonista y todas las críticas que se llevó por ello.

2.2.2. Tipología de juegos Otome

Aunque la mayoría de los jugadores suelen utilizar el término «videojuego otome» indistintamente para llamar a este tipo de juegos, los otome pueden categorizarse. No existe una tipología académica, así, la bloguera Naja (2018), también conocida como Pokeninja90, como usuaria experimentada en este tipo de juegos, realiza la siguiente clasificación:

- **Novelas cinéticas** (Kinetic Novels): son muy similares a las novelas visuales, sin embargo, no se puede interactuar en ellas por lo que la toma de decisiones es nula. En este caso, solamente lees la historia a través de imágenes y banda sonora. Ej: *Planetarian: The Reverie of a Little Planet* (Key, 2004).
- **Aumento de estadísticas** (Stats Raiser): en este tipo de novela, la interactividad no es solo el factor importante, sino que el personaje además tendrá rasgos que evolucionará para llamar la atención de su pretendiente. Por ejemplo, si el pretendiente es deportista, el personaje tendrá que subir ese rasgo para llamar su atención. Ej: *Always Remember Me* (Winter Wolves, 2011).
- **Simulador de citas**: tal y como su nombre indica, el objetivo principal es finalizar el juego con un romance, aunque el jugador tiene el control de todas las actividades que realiza en su día a día. Ej: *Storm Lover* (Vridge, 2010)
- **Mobage**: es la abreviatura para hacer referencia a juegos de móviles, es decir, son exclusivos de esta plataforma. Y aunque dentro de este tipo, existen muchos más (free to play, freemium, pay to play...), sus diferencias principales tienen que ver con los métodos de pago. Ej: *Obey Me!* (NTT Solmare, 2019)
- **Eroge**: aunque se suelen asociar a juegos en el que el público principal es el hombre, se tratan de juegos en los que los personajes son maduros y en ocasiones pueden incluir contenido sexual o violento. El jugador podrá elegir las opciones de conversación que más le guste con diferentes consecuencias que cambiarán la historia. Ej: *School Days HQ* (Overflow, 2007)

2.2.3. Arquetipos en los videojuegos otome

El psicólogo Gustav Jung, citado por Torres (s.f.) define los arquetipos como «patrones emocionales y de conducta que tallan nuestra manera de procesar sensaciones, imágenes y percepciones como un todo con sentido». En los diferentes videojuegos otome también existen ciertos arquetipos que tienen una serie de características reconocibles que siguen unos patrones universales. Bien es cierto, que un personaje no debe seguir un solo arquetipo, sino que en ocasiones se puede encontrar un personaje con varios, dotándole de mayor profundidad.

Naja (2019) explica que la clasificación de arquetipos no solo se produce en los pretendientes, sino que la propia protagonista, puede clasificarse de distinta forma dependiendo de la forma en la que aparezca en el juego. Por tanto, la protagonista puede introducirse como:

- **Auto inserción:** se trata de un personaje totalmente vacío, sin ni si quiera un pasado. No tiene personalidad y en muchos juegos aparecen sin ojos tal y como se puede observar en la Figura 8, de modo que el jugador puede sentirse más identificado y no tan delimitado por la profundidad del personaje.

Figura 8. Imagen desbloqueable del videojuego *My Forged Wedding: Party*



Nota. Imagen de la protagonista sin rasgos faciales del videojuego *My Forged Wedding*. Annette (2014, junio 28). *My Forged Wedding: PARTY – Saeki season 1* [Entrada blog]. Recuperado de <https://welcometowonderland.wordpress.com/2014/06/28/my-forged-wedding-party-saeki-season-1/>

- **Inserción no propia:** la protagonista tiene unas características bien definidas. Tiene una historia relevante, con una misión y unos objetivos determinados. A pesar de que se le asigne un nombre, tiene un carácter notable, aunque con libertad para que el jugador pueda también sentirse parte de ella (*Liar! Uncover The Truth*).

Figura 9. Imagen promocional de la protagonista de *Liar! Uncover de Truth*



Nota. Imagen de la protagonista con rasgos faciales del videojuego *Liar! Uncover the truth*. Ellis (2018, julio 23). *Blue Memories || My Voltage Route* [Entrada blog]. Recuperado de https://aminoapps.com/c/otome/page/blog/blue-memories-my-voltage-route/WNJ5_RdSXu7wv5MR1RnjLvpe807RP5R4kb

En los videojuegos otome, los pretendientes están formados por uno o varios arquetipos que toman la influencia del anime⁹ y del manga¹⁰. Es por ello, que existen diferentes tipos, a los que se les denominan «deres», cuyo sufijo hace referencia a «los distintos tipos de comportamientos» (Olivares, 2017).

Tomando como referencia a Olivares (2017) y Namida (2018) se ha realizado una clasificación (Tabla 1) de los tipos de *dere* más conocidos.

⁹ Anime. Término que engloba a la animación tradicional o por ordenador de procedencia japonesa.

¹⁰ Manga. Palabra japonesa que designa a las historietas en general. Fuera de Japón se utiliza para referirse al estilo de dibujo que se usa para la creación de estas historias.

Tabla 1. Personalidades del tipo dere

TIPOLOGÍA	PERSONAJE	IMAGEN	DESCRIPCIÓN
Deredere	Sakura Kinomoto (<i>Cardcaptor Sakura</i>)		Son personajes cuyo comportamiento es excesivamente cariñoso y agradable. Sin ningún tipo de barrera emocional o miedo a mostrar sus sentimientos en público.
Kuudere	Rei Ayanami (<i>Evangelion</i>)		Son personajes que tienen un aura de misterio. Tienden a mostrarse al principio como personas indiferentes y poco comunicativas. Son reservadas y tranquilas.
Tsundere	Aisaka Taiga (<i>Toradora!</i>)		Es uno de los tipos más populares. Se trata de personajes que tienen una actitud más agresiva hacia la persona que les gusta, sin embargo, en ocasiones muestran su lado más dulce. Utilizan su orgullo para ocultar sus verdaderos sentimientos.
Yandere	Yuno Gasai (<i>Mirai Nikki</i>)		Otro estereotipo frecuente. Se trata de una antítesis del <i>tsundere</i> . Son personajes dulces y amables, sin embargo, con el paso del tiempo muestran sus verdaderos rasgos psicóticos. Suelen obsesionarse con la protagonista.
Kamidere	Byakuya Togami (<i>Danganronpa : Trigger Happy Havoc</i>)		Tienen complejo de Dios. Son personajes arrogantes y se creen lo máximo. Mantienen una fuerte convicción de que su manera de ver el mundo es la correcta. Buscan ser admirados por todos los que están a su alrededor.
Himedere	Saki (<i>To Love-Ru</i>)		Este arquetipo es exclusivo para personajes femeninos. Son aquellos personajes que se comportan como si fuesen princesas y quieren ser tratadas de ese modo, sin necesidad de pertenecer realmente a la realeza.

Nota. Elaboración propia a partir de la clasificación realizada por Olivares y Namida, Recuperada de Namida, T. (2018, marzo 7). Los 13 tipos “dere” en el anime y manga [Entrada blog]. Recuperado de <http://elvuelodetsubame.blogspot.com/2018/03/los-13-tipos-dere-en-el-anime-y-manga.html> y Olivares, J. (2017, marzo 26). Editorial: Dere, arquetipo de personajes de anime [Entrada blog]. Recuperado de <https://honeysanime.com/es/editorial-dere-arquetipo-de-personajes-de-anime/>

Aun así, esta categoría no engloba a todos los arquetipos que aparecen en los otome, sino que existen otros fuera de la tipología de personalidades «dere». Naja (2019) completa los arquetipos con la siguiente clasificación (Tabla 2).

Tabla 2. Personalidades fuera del tipo dere

TIPOLOGÍA	PERSONAJE	IMAGEN	DESCRIPCIÓN
Amigo de la infancia	Saito (<i>Hakuoki</i>)		Es una persona que conoce muy bien a la protagonista por haber mantenido con ella una relación desde que eran pequeños. Su Figura es como la del “hermano mayor” que toma una actitud protectora frente a la protagonista.
Shota	Yoosung (<i>Mystic Messenger</i>).		Se trata de personajes de menor edad que la protagonista y cuya actitud es infantil. Son personajes inocentes e ingenuos que tienen un romance mucho más puro.
Hombre maduro	Johji (<i>Dreamy Days in West Tokyo</i>)		Son la oposición al <i>shota</i> . Son más mayores que la protagonista y tienen mucha más experiencia en diferentes aspectos. Por tanto, la protagonista los ve como mentores que la guiarán hacia diferentes situaciones que se le presentarán.
Megane	Reiji (<i>Diabolik Lovers</i>)		Se trata de un personaje atractivo con gafas. Tiene más relación con la apariencia que con la personalidad. Sin embargo, la mayoría suelen ser personajes inteligentes y estudiosos
Chico Genki	Red (<i>Nameless</i>)		Genki (元気) significa energético/sano en japonés. Se trata de personajes que siempre están de buen humor y animados. Son el alma de la fiesta y tienen una actitud muy optimista. A pesar de tener esta actitud, suelen esconder traumas y oscuros pasados.
Playboy	Zen (<i>Mystic Messenger</i>)		Se trata de personajes con gran experiencia en el flirteo. Son carismáticos y guapos. Tanto hombres como mujeres caen prendidos a sus pies. Además, suelen estar rodeados de fanáticos. En el fondo son personas leales si se enamoran, pero siempre habrá alguien que intente apartarlo del lado de la protagonista.

Nota. Elaboración propia a partir de la clasificación realizada por Naja, B. (2019, junio 20). A beginners Guide to Otome Games: Part 3 – Common Character Archetypes. [Entrada blog]. Recuperado de <https://blerdyotome.com/2019/06/20/a-beginners-guide-to-otome-games-part-3-common-character-archetypes/>

2.3. Estructuras narrativas en los videojuegos

Blasco (2019) afirma que «en un videojuego, la experiencia de juego es más importante que la experiencia narrativa», sin embargo, no por ello no pueden construirse grandes historias que acompañen esa jugabilidad.

Por tanto, a la hora de desarrollar una novela visual, no se debe olvidar que es un videojuego, es decir, el jugador quiere ser partícipe de la historia, al contrario de las artes narrativas tradicionales, que tal y como dice el autor «siempre son lineales».

Así, Blasco (2019) propone una clasificación de las diferentes estructuras narrativas que se puede encontrar el jugador en un videojuego y que, en ocasiones, no aparecen de forma aislada sino en forma de combinaciones diferentes de ellas:

- **Estructura lineal:** tal y como se puede apreciar en la Figura 10, son aquellas en las que las secuencias siempre serán las mismas para todos los espectadores, al igual que su orden de visualización. Este tipo de estructura da al equipo de desarrollo control absoluto sobre la narrativa. Un ejemplo es *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013).

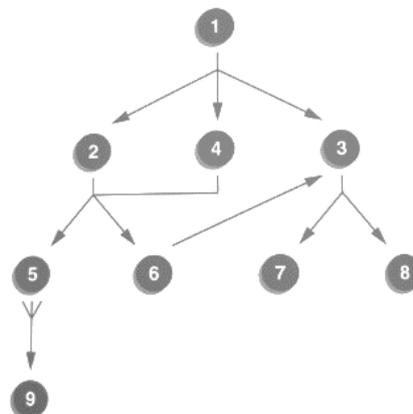
Figura 10. Estructura lineal



Nota. Esquema de la estructura lineal para videojuegos obtenida de Blasco, L. (2019). *Guion de videojuegos para gente que juega y para gente que no juega* (1ª ed.). Palma de Mallorca: Dolmen Editorial.

- **Estructura en árbol:** es aquella que, en su desarrollo, ofrece diferentes opciones al jugador, quien tiene el poder de elegir el camino que tomará la trama de modo que los posibles argumentos se van multiplicando. Esta estructura, tal y como se ve en la Figura 11, da sensación de libertad de acción, aunque se encuentre dentro de un marco controlado. Sin embargo, para los desarrolladores obliga a que haya más recursos y esfuerzo ya que no se sabe la ruta que tomará cada jugador. Un ejemplo es *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018).

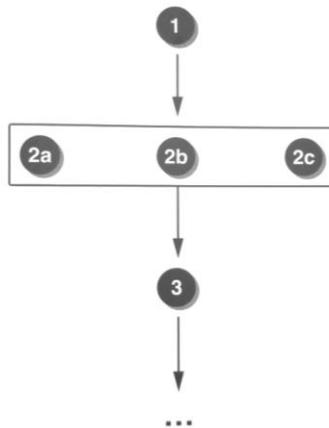
Figura 11. Estructura en árbol



Nota. Esquema de la estructura en árbol para videojuegos obtenida de Blasco, L. (2019). *Guion de videojuegos para gente que juega y para gente que no juega* (1ª ed.). Palma de Mallorca: Dolmen Editorial.

- **Estructura de fuelle:** es aquella que, aunque en esencia es similar a la lineal, permite que el orden de ciertos eventos sea decidido por el jugador. Este tipo de estructura da mucho control al equipo de desarrollo sobre la narrativa. El hecho de poder alterar un poco el orden de los eventos da sensación de libertad. En la Figura 12 se puede observar estas características. Un ejemplo es *Final Fantasy VII Remake* (Square Enix, 2020).

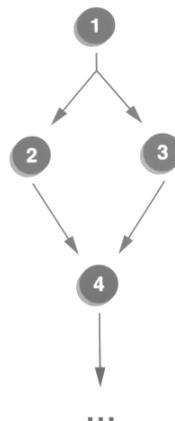
Figura 12. Estructura de fuelle



Nota. Esquema de la estructura de fuelle para videojuegos obtenida de Blasco, L. (2019). *Guion de videojuegos para gente que juega y para gente que no juega* (1ª ed.). Palma de Mallorca: Dolmen Editorial.

- **Estructura de collar de perlas:** esta estructura parte de la estructura lineal, pero en un momento dado ofrece al jugador una elección tal y como se muestra en la Figura 13. Dicha elección determinará si sucede un evento u otro, sin embargo, el argumento continuará tal y como estaba previsto. Se trata de una estructura en equilibrio con la estructura lineal y la de árbol. Utilizar esta estructura puede frustrar la rejugabilidad debido a que enseguida se reconoce la manipulación a la que fue sometido el jugador, al crear un espejismo que disfrutó la primera vez, pero no sorprende la segunda vez que lo juega. Un ejemplo es *Dragon Age Origins* (BioWare, 2009).

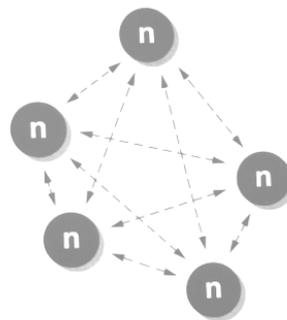
Figura 13. Estructura de collar de perlas



Nota. Esquema de la estructura de collar de perlas para videojuegos obtenida de Blasco, L. (2019). *Guion de videojuegos para gente que juega y para gente que no juega* (1ª ed.). Palma de Mallorca: Dolmen Editorial.

- **Estructura de mosaico:** esta estructura se caracteriza porque las piezas que componen la narrativa se encuentran dispersos y el jugador podrá encontrarlos (o no) en un orden que no se puede prever. Suele ocurrir en videojuegos de mundo abierto. Conviene además que cada elemento de la historia sea independiente, es decir, que tenga significado por sí mismo, para que el jugador no se quede indiferente al encontrarlo. Aunque esa autonomía, debería estar de cierta manera relacionada con los distintos elementos, los cuales, además, tendrían que ser prescindibles para disfrutar del juego. En la Figura 14 se puede apreciar la estructura. Un ejemplo de un juego que utiliza esta estructura es *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017).

Figura 14. Estructura de mosaico



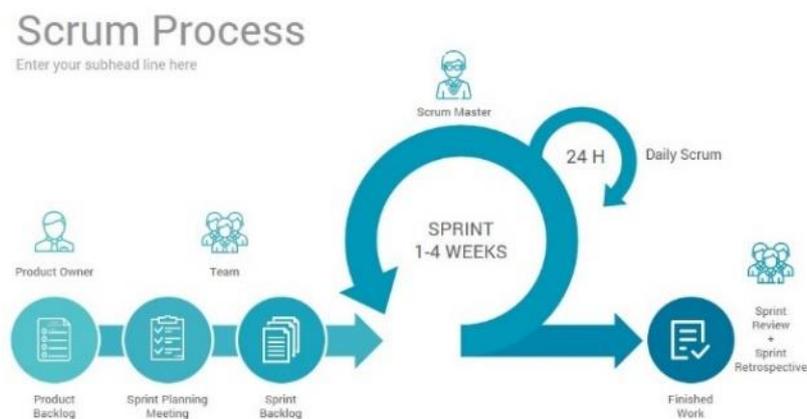
Nota. Esquema de la estructura de mosaico para videojuegos obtenida de Blasco, L. (2019). *Guion de videojuegos para gente que juega y para gente que no juega* (1ª ed.). Palma de Mallorca: Dolmen Editorial.

2.4. La preproducción de un juego

El videojuego, al igual que cualquier producto audiovisual puede dividirse en tres fases: la preproducción, la producción y la postproducción.

Este es el ciclo de trabajo habitual, aunque, como cualquier empresa, cada una marca el ritmo y estilo de trabajo que llevará a cabo. Morales, Nava, Fernández y Rey (2010) citan el método Scrum en su artículo *Procesos de desarrollo para videojuegos*.

Figura 15. Esquema método Scrum



Nota. Esquema completo del proceso del método Scrum . Frechina, A. (2018, junio 18). Metodología Scrum ¿Qué es? [Entrada blog]. Recuperado de <https://winred.es/management/metodologia-scrum-que-es/gmx-niv116-con24594.htm>

Se trata de un modo de trabajo en el que el proyecto se encuentra estructurado en ciclos conocidos como *sprints*. Durante cada sprint los equipos toman una lista de tareas ordenada por prioridades conocidas como historias. Al terminar cada sprint, se reúnen para ver qué tareas se han podido completar y cuales deben retomarse.

Una de las características que más se valoran, es la gran comunicación en el equipo y su gran compromiso con el proyecto. En la Figura 15 se puede observar el esquema de este método.

En la preproducción corresponde desarrollar aspectos no tangibles, que tienen más relación con la planificación del juego en sí (diseño conceptual). Dentro de esta fase se encuentran diversas ramificaciones explicadas por González (2015):

1. **Ficha técnica:** en primer lugar, se realiza una breve hoja explicativa en la que se trata el género del juego (que marca el diseño que se llevará a cabo), la historia (un esbozo de las tramas o historia/s que se contarán y cómo se expresarán), algunos bocetos que engloben los aspectos generales del juego (espacios, personajes, música...) y, por último, el *Gameplay*, es decir, el conjunto de acciones que puede realizar un jugador para interactuar con el juego o la forma en la que este interactúa con el propio jugador.
2. Una vez se tiene un breve esquema de todas estas cuestiones, se desarrolla el **Game Design Document (GDD)**. Se trata de un documento en el que el videojuego está mucho más desarrollado y se podría considerar el documento en el que el equipo de producción se basará para su realización. Tal y como explica este mismo autor, no hay un modelo de GDD concreto, sino que cada empresa lo va adaptando según las necesidades de su videojuego, al igual que su extensión.
3. Si se desea profundizar en ciertos aspectos básicos que componen el videojuego como los personajes o la historia, el GDD irá acompañado siempre de documentos adicionales llamados **Biblia** que son aquellos en los que se recoge toda esa información y siempre estará señalado en el GDD la existencia de dicho documento.

Al ser un documento versátil, muchas fases que se pueden encontrar en la producción (diseño artístico, interfaz, gráficos...) se encuentran también incluidos en este. Se trata además de un documento en constante cambio, ya que al principio se bocetea y con forme se va desarrollando la idea, se van añadiendo más características.

Para el desarrollo de este proyecto, se ha tomado como referencia la plantilla de Diseño de Videojuego de Mark Baldwin, diseñador de videojuegos, conocido principalmente por su trabajo en *Empire Deluxe*¹¹, considerado de los mejores juegos de todos los tiempos, aunque actualmente se dedica a la enseñanza. Esto se debe a que se trata de una plantilla completa, que abarca desde el breve resumen hasta el desarrollo de la interfaz. Se ha recuperado de la plataforma de documentos SCRIBD.

¹¹ *Empire Deluxe*. (1990). Juego basado en turnos con temática de guerra que se reescribió a partir del juego base de Empire (1977).

2.5. Antecedentes y referentes del trabajo

Para realizar el proyecto de la creación y preproducción de un videojuego otome, se ha tomado como referencias diferentes otomes, basándose en popularidad y ventas, a la vez que su continuidad a lo largo de los años.

La protagonista de este proyecto llamado *Nocturna's Circus Love* no tiene una postura dócil, ya que se quiere romper con los cánones de estos juegos, por lo que se ha tomado como referente títulos que tienen los mismos atributos. En concreto:

- **Amour Sucré** (2011): conocido en España como *Corazón de Melón*, es un juego desarrollado por una empresa francesa llamada BeeMoov. Creado por la artista ChiNoMiko. Se han registrado casi 5 millones de usuarios. Recientemente han sacado una segunda temporada, sin embargo, no está teniendo tan buena acogida por parte del fandom. La historia de este juego gira en torno a una joven que estudia en el nuevo instituto Sweet Amoris y conoce a tres chicos muy diferentes con los que vivirá diferentes experiencias. Se ha tomado principalmente la estética como referencia. Bien es cierto que los personajes siguen unos arquetipos específicos, sin llegar a profundizar, a diferencia del proyecto, que se ha combinado diferentes tipos de arquetipos para dotar de mayor interés al personaje.

Figura 16. Pantalla principal Corazón de Melón



Nota. Personajes principales videojuego Corazón de Melón. Martínez, A (2013, septiembre 5). CDM (*Corazón de Melón*) Personajes de Corazón de Melón. [Entrada blog]. Recuperado de <http://andreamfong.blogspot.com/2013/09/cdm-corazon-de-melon-personajes-de.html>

- **Serie Shall we date:** juegos de móvil de diferentes temáticas (escolar, de oficina, compañeros de piso...), desde un estilo de vida cotidiana hasta un RPG. La mayoría son freemium. Es gratuito, pero si se quiere contenido exclusivo, se debe pagar. Se ha tomado como referencia la diversidad de personajes que hay y al igual que el proyecto, incluye la opción de seleccionar una ruta cuyo personaje de interés romántico es una mujer. Además, ambas protagonistas tienen una historia que define bien su personalidad. En el caso de su título *Love Tangle* (NTT Solmare, 2015) la historia gira en torno a diferentes triángulos amorosos, sin embargo, en el proyecto no se ha centrado en eso, sino que la protagonista tendrá un único interés romántico, aunque conozca e interactúe con otros personajes.

Figura 17. Inicio Love Tangle



Nota. Pantalla principal Love Tangle: Finding My Better Half. Shall we date? (s.f.). *Love Tangle: Finding My Better Half*. [Entrada blog]. Recuperado de https://shallwedate.jp/en/free/free_005.html

- **Mystic Messenger (2016):** Se trata de una novela visual desarrollada por Cheritz para dispositivos móviles. Destacó de otros juegos del mismo tipo ya que la historia se desarrolla principalmente por conversaciones de móvil a tiempo real (si no te conectas en cierto momento, pierdes la oportunidad de hablar con esa persona). Además, puedes recibir llamadas entrantes de los personajes. La historia gira en torno a una chica que se descarga una aplicación extraña en su móvil y termina viviendo en un apartamento cerrado y protegido propiedad de una persona llamada Rika. Se le encarga de organizar una fiesta para la asociación de la que esta persona es dueña por lo que debe mandar correo a diferentes personas y conseguir que vaya el máximo de invitados, pero no lo hará sola, sino que seis personas (con las que el jugador podrá tener una historia de amor) le ayudarán. Se ha tomado como referencia la combinación de arquetipos para crear personajes más completos y la estética de la interfaz para diseñar una aplicación completa y personalizada con temática de circo.

Figura 18. Imágenes del videojuego Mystic Messenger



Nota. Pantalla principal Mystic Messenger (izq) y screenshot conversación del videojuego (drch.) Cheritz (s.f.). *Mystic Messenger*. [Entrada blog]. Recuperado de <http://msg.cheritz.com/> y Amino. (2016, agosto 31). *Few of my favorite conversations*. [Entrada blog]. Recuperado de https://aminoapps.com/c/mystic-messenger/page/blog/few-of-my-favorite-conversations/v10J_aQSnu11dn8wQjb5NaKbwZ5db1rjqz

3. RESULTADO: NOCTURNA'S CIRCUS LOVE

En este apartado se mostrarán los diferentes puntos que se han desarrollado para la creación de la preproducción del videojuego otome *Nocturna's Circus Love*, desde los aspectos más técnicos como el diseño de mock-ups y mecánicas, hasta el apartado más artístico con el desarrollo de los personajes y la creación de la narrativa.

3.1. Idea

La idea surgió a partir de un punto en el que como consumidora de videojuegos otome, todos se convirtieron en una sucesión de historias con la misma temática y sin ningún tipo de atractivo. Es de costumbre utilizar como temas principales la vida escolar, la oficina, inspirados en la época Edo, etc. Sin embargo, que siempre gire en torno a eso, llega un momento en el que, aunque sus personajes cambien, ya se sabe perfectamente cómo va a ser la historia.

Siempre me ha encantado la magia y tras jugar un capítulo del videojuego *Ace Attorney: Phoenix Wright* (Capcom, 2001) en el que debía resolver un caso de asesinato en un circo, me di cuenta de que un otome en esa localización podría ser divertido y rompería con lo que las consumidoras de otomes estamos acostumbradas a encontrarnos. Además, también es habitual que, en la mayoría de los juegos, los pretendientes sean todos hombres, y se quería romper con eso, ya que hay que comenzar a dar visibilidad, al igual que se le está dando a la Figura de la mujer, a las distintas orientaciones sexuales.

3.2. Resumen del juego

En este apartado se explican los aspectos básicos del juego, desde sus características, hasta el resumen del flujo del juego y el público objetivo. Se ha apostado por incluir en el apartado de resultados un breve resumen de los aspectos más desarrollados en el Anexo I: Game Design Document (pág. 4) ya que este documento contiene más de 100 páginas.

3.2.1. Características principales

Nocturna's Circus Love se trata de un videojuego en 2D ambientado en el ficticio Circo Nocturna.

El personaje principal y, por tanto, la jugadora, es la sobrina del gerente del circo, la cual experimentará las diferentes historias a través de las elecciones que haga en ellas. Diariamente, contará con cinco tickets que son los que permiten leer por partes las escenas de los diferentes capítulos.

Se trata de un videojuego *freemium*, por lo tanto, también se puede adquirir tickets y otros objetos a través de la tienda. Los videojuegos otome *freemium* tienen mucha más aceptación en el mercado ya que el jugador puede usarlo sin costes a no ser que desee hacer una compra a su elección. Además, al ser accesible a móvil u otro dispositivo portable, el jugador puede acceder a él siempre que quiera y tenga tiempo en cualquier lugar. Si el juego tuviese éxito, se podría plantear ir más allá y distribuirlo para ordenadores mediante plataformas como *Steam*.

Este videojuego busca romper con los estereotipos románticos habituales en los juegos otome (cuyos pretendientes siempre son hombres y la protagonista suele ser heterosexual), permitiendo que el público objetivo -del que se hablará más tarde- tenga otras elecciones. En este juego, aparte de que nuestra protagonista es una persona no sumisa, es bisexual, y permite al jugador seleccionar dos rutas donde la pretendiente es una mujer.

3.2.2. Género

Se trata de un videojuego otome, concretamente Mobage, que tal y como se explica en el apartado 2.2.2., se trata de videojuegos exclusivos para móvil, con temática de circo.

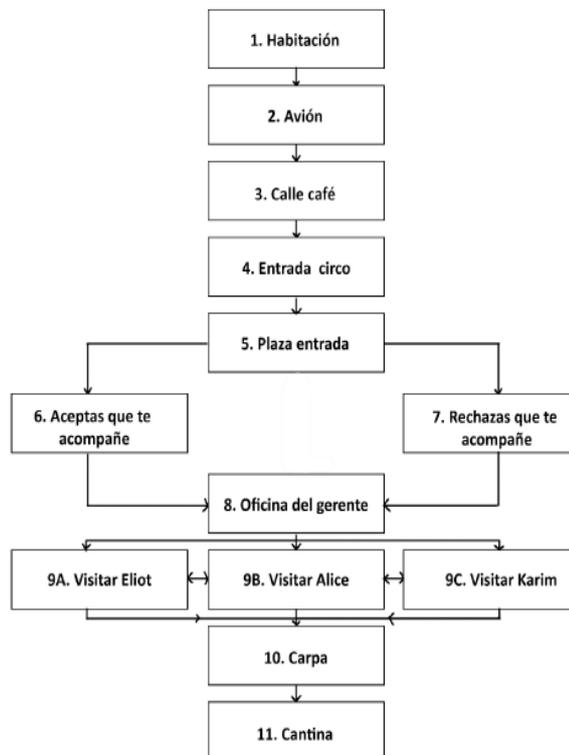
3.2.3. Público objetivo

El público objetivo principal son mujeres, jóvenes adultas (entre 18 y 30 años) que les guste la lectura y estén interesadas en esta tipología de juegos. La orientación sexual no es un factor para tener en cuenta debido a que, con este videojuego, se han roto los estereotipos de género como de relaciones sexuales. También es importante que disponga de un dispositivo móvil o Tablet para acceder al juego al igual que pueda realizar compras online. Se busca un público en el que el consumo de este videojuego sea diario y busque nuevos otomes fuera de las ambientaciones comunes.

3.2.4. Resumen del flujo de juego

Al tratarse de un otome, el videojuego transcurre entre diálogos de los distintos personajes principalmente de forma lineal, hasta que se producen los eventos de elección, en el que los caminos se bifurcan y la historia cambia dependiendo de la elección que se tome. Además, hay escenas especiales que solo pueden conseguirse si el jugador posee los puntos de la suerte necesarios. En la Figura 19 se puede observar un ejemplo de estructura de aventura. *Nocturna's Circus Love* tiene una mecánica sencilla, en la que la jugadora controla el juego con el dedo, seleccionando en la pantalla los elementos a los que quiera acceder.

Figura 19. Estructura de aventura prólogo



3.2.5. Look & Feel

Los videojuegos otome siempre han estado influenciados por la estética del manga, por eso, en este juego se mantendrán algunas características principales de este estilo de dibujo.

Los colores principales del juego son el morado, ya que se asocia a la magia, la espiritualidad y los sueños, y el lila, por su dulzura y su significado romántico similar al rosa. Para darle un toque más de circo y resaltando el color morado, se utilizan dorados. En la Figura 20 se muestra la paleta que se ha utilizado para el desarrollo de la interfaz. Además, cada uno de los personajes tiene su propia paleta cromática, así se puede asociar a un color determinado.

Figura 20. Paleta de colores principales de la interfaz del videojuego



3.3. Juego y mecánicas

Este apartado trata sobre los aspectos más técnicos del juego. Desde el progreso y sus estructuras narrativas como los objetos y la economía que lo forman.

3.3.1. Progreso del juego.

Es una novela visual, por lo que el juego va progresando conforme la jugadora lee y utiliza los tickets de lectura. El juego comienza con un prólogo común, que a su vez incluye tres capítulos extra para poder conocer con más profundidad a los personajes. Una vez el usuario complete el prólogo (sin ningún coste de tickets), elige la ruta del personaje con el que haya sentido más afinidad y comienza su historia.

Cada una de las historias está dividida en un total de doce capítulos (cada uno correspondiente a un mes del calendario). Estos capítulos, están a su vez dividido por escenas. La historia cambia dependiendo de las decisiones que vaya tomando el jugador cuando se le presente un evento de decisión.

3.3.2. Objetivos.

El **principal objetivo** del juego es conseguir el final feliz al realizar bien las elecciones, que finalizará con la protagonista junto a su pareja viviendo en el circo. Si nos equivocamos, obtendremos el final malo (que se especifica más abajo cuál es el de cada personaje), y tendremos que volver a jugar esa ruta si queremos acabar en una relación romántica.

Un **objetivo secundario**, es obtener la cantidad de Puntos de Suerte necesarios para desbloquear las escenas especiales en las que el jugador obtendrá una imagen exclusiva que se guardará en la galería.

3.3.3. Flujo de juego.

Los primeros capítulos sirven para conocer mejor al personaje que hayamos elegido al seleccionar la ruta, de esta forma, la jugadora descubre su carácter y algunas de sus características principales. Después, en el cuerpo de la historia, se profundiza un poco más su pasado, empatizando con ellos. Y, por último, se desarrolla, siempre y cuando se hagan buenas elecciones, el inicio de una relación romántica.

3.3.4. Objetos y economía.

En *Nocturna's Circus Love*, se puede obtener diferentes objetos con distintas funcionalidades en el videojuego. En la Tabla 3 se observa cada una de sus funciones.

Tabla 3. Objetos y sus características del videojuego *Nocturna's Circus Love*

Objeto	Imagen	Funcionalidad	Cantidad	Otros datos
Ticket		Sirve como pase para leer las escenas de cada capítulo.	A diario se recargan 5, sin embargo, el usuario puede adquirir más comprando en la tienda o consiguiéndolo como bonificación diaria	Para completar un capítulo, aproximadamente son necesarios unos 25 tickets (5 días).
Lunas		Son la moneda de cambio del juego.	No hay un número limitado de lunas.	Con ellas se pueden adquirir objetos exclusivos de la tienda, como puede ser la compra de una ruta completa (la cual se puede rejugar las veces que quiera sin costes de tickets) o intercambiarlas por otros objetos como Puntos de suerte y boletos.
Puntos de Suerte		Sirven para acceder a capítulos especiales que proporcionan una imagen exclusiva que queda registrada en la Galería.	Cada escena exigirá un número de puntos. Existe una imagen exclusiva por capítulo que se complete.	Se consiguen jugando en la Tómbola.
Boletos		Sirven para conseguir Puntos de Suerte en la Tómbola	Se recarga uno cada hora (5 boletos en total) aunque se pueden adquirir más comprando en la tienda o consiguiéndolo con bonificación diaria.	

Imagen exclusiva	Muestran una escena extra.	Cada ruta tiene un total de trece imágenes exclusivas.
-------------------------	----------------------------	--

Algunos de los objetos de la tabla anterior podrán obtenerse mediante compra o bonificación diaria. A continuación, se muestra los precios relativos de los tickets (Tabla 4) y de las lunas (Tabla 5). Para más información sobre este apartado, consultar Anexo I: Game Design Document (pág. 10).

Tabla 4. Precios aproximados de los tickets en la tienda del videojuego Nocturna's Circus Love

Nº de tickets	Precio
3 tickets Set Principiante	1,50€
25 tickets Set Principiante	10,99€
1 ticket	1€
5 tickets	4,50€
10 tickets	7€
20 tickets	13,50€
30 tickets	20€
50 tickets	26€
80 tickets	44€

Tabla 5. Precios aproximados de las lunas en la tienda del videojuego Nocturna's Circus Love

N.º de lunas	Precio
100 lunas Set Principiante	1,50€
300 lunas Set Principiante	2,50€
100 lunas	2,50€
500 lunas	4,50€
1000 lunas	8,50€
2000 lunas	14,50€
3000 lunas	20€
5000 lunas	26€

Los **Set Principante** se ofrecen a las jugadoras primerizas y solo pueden canjearlos una vez. De esta forma se les da una oportunidad de conseguir los objetos en la tienda mucho más barato y agilizar el videojuego en el caso de que la jugadora quiera seguir leyendo o acceder a algún capítulo extra.

3.4. Historia, entorno y personajes

En este apartado se explica un resumen del lore del videojuego, es decir, el conjunto de historias, datos, lugares, personajes, representaciones, entre otros, que conforman el universo representado en el videojuego.

3.4.1. Historia de fondo

Hace dos años desde la muerte de la madre de la protagonista y nada le ata más a su ciudad. Ha pasado de tener una vida centrada en los estudios a no conseguir trabajo y sumergirse en una burbuja en la que vive una vida aburrida e incompleta. Su tío le llama el día del aniversario de la muerte de su madre y le propone que vaya con él a trabajar.

Al principio la protagonista se negará, pero acabará cogiendo un avión hacia Múnich, donde se encuentra actualmente el famoso Circo Nocturna. Ella solo va con la intención de que sea un par de días, pero su tío le propone de nuevo trabajar para él durante un año. Allí se encargará de gestionar junto a su tío el circo además de ayudar a uno de los miembros en sus horas libres. Tendrá un año hasta volver a su casa de nuevo y tomar la decisión de quedarse en su casa y seguir su vida tras cumplir su sueño de viajar por el mundo, o convertirse definitivamente en un miembro más del circo.

3.4.2. Personajes

Para el desarrollo de los personajes, en primer lugar, se tomó como referencia los trabajos más comunes del circo y después se le asignó a cada uno un arquetipo de personaje. Basándonos en eso, se desarrolló las fichas técnicas de cada uno de ellos que se pueden encontrar completas en el Anexo II: Biblia de historia (Pág. 2). Tras realizar la ficha técnica, se escribió su pasado para que el personaje tuviese mayor profundidad, y de esta forma, justificar su personalidad.

Tras acabar con las fichas técnicas, se realizó y desarrolló las diferentes relaciones entre los personajes para también crear mayor historia y no solo hacer que el protagonista, en una ruta, se centre en un personaje, sino que también pueda conocer al resto para llamar su atención.

Por último, se realizó unos moodboards (se trata de un tablero en el que se ponen imágenes para inspirarnos a la hora de crear algo) con referencias para que Elena pudiese diseñar con las pautas establecidas, los personajes definitivos. Los personajes principales son los siguientes:

- **Protagonista (la jugadora)**

La protagonista vivió una infancia dura por la enfermedad de su madre, pero consiguió convertirse en una de las mejores estudiantes de todos los cursos, permitiéndose estudiar donde quisiera por becas de reconocimiento. Sin embargo, nada volvió a ser lo mismo desde que perdió a su madre hace dos años.

Dejó de interesarse por lo que antes le apasionaba y perdió los trabajos que tenía porque ya no tenía eso especial que la hizo brillar tanto. Su vida se había convertido en algo monótono y gris, una burbuja de la que no conseguía salir.

La propuesta de su tío para pasar un año con él trabajando en el Circo Nocturna es la mejor forma de romper con esa burbuja y vivir una experiencia que jamás podrá olvidar. Además, su madre y ella compartían un deseo, y era conocer cada rincón del mundo.

Figura 21

Diseño definitivo protagonista



- **Victor (tsundere + amigo de la infancia)**

Figura 22

Diseño definitivo Victor



A los cuatro años, Victor fue adoptado por Miguel y comenzó a viajar junto al Circo Nocturna. Nunca le apasionó los estudios, por eso siempre se perdía todas las clases que hacían para los niños. Su lugar favorito era la cocina, donde podía ver a Zeff preparar la comida de ese día. Tras insistirle mucho, comenzó a recibir clases de cocina y poco a poco fue dándose cuenta de que era lo que más le apasionaba.

Unos años más tarde se convirtió en jefe de cocina cuando su maestro regresó a Polonia a descansar. Desde ese momento, Victor decidió que se convertiría en un chef reconocido y que ninguna receta se le resistiría.

Es una persona introvertida, sin embargo, conforme va cogiendo confianza con la persona, más interactúa con ella y le muestra su lado cariñoso. Con los niños hace una excepción y siempre es agradable.

No quiere que la protagonista descubra su pasado juntos, por lo que con ella es más distante e incluso le hace creer que la odia. Pero no puede ocultar aquel sentimiento de protección que siente por ella desde que se conocieron y aparta ese frío lado y se comporta más tierno en ocasiones.

- **Liam (Playboy)**

Liam descubrió que tenía un don para la magia gracias a su abuelo, quien le regaló su primera baraja de cartas. Cansado de que su familia no tomase en serio su sueño por convertirse en un gran mago, decidió huir y seguir su propio destino. El inicio fue duro, no tenía dinero y solo conseguía algo para comer gracias a engañar a la gente mediante apuestas por la calle.

Asistió a un espectáculo del Circo Nocturna y sintió que aquel era su lugar. Al principio, Miguel no lo aceptaba porque pensaba que era un capricho adolescente, pero tras insistir y ver el gran potencial que tenía Liam, decidió convertirlo en su mago principal.

Su popularidad fue internacionalmente creciendo y se convirtió en una de las principales caras del circo. Ha trabajado para la televisión algunas veces para ayudar con los gastos a Miguel, pero siempre ha sentido que su lugar estaba en aquel circo, por lo que ha rechazado todas las propuestas para trabajar en el mundo del entretenimiento televisivo.

Su fama de galán también le ha convertido en uno de los mayores peligros para las mujeres, ya que su encanto consigue que todas queden cautivadas. En el fondo es un romántico, pero no ha conseguido encontrar a la gran musa que le haga apartarse de ese tipo de vida.

Figura 23

Diseño definitivo Liam



- **Eliot (*Shota + Genki*)**

Figura 24

Diseño definitivo Eliot



Eliot vivió una infancia muy dura debido a su enfermedad cardiaca. Sus dos padres médicos decidieron que estuviese siempre vigilado, ya que su vida pendía de un hilo muy fino. Diariamente les visitaban unos alegres payasos que conseguían que todos los niños se olvidasen por un momento del lugar y el motivo por el que estaban allí.

Eso hizo que Eliot decidiese convertirse en un payaso y su motivo principal de vivir es conseguir una sonrisa de la gente y hacer que se olviden del resto de cosas y solo disfruten y sean felices.

Gracias a que los padres de Eliot eran amigos de Miguel, consiguió convencerles de que estaría bien y que no se sobre esforzaría si trabajaba en el circo. Tras pasar una gran operación y recuperarse, Eliot se convirtió en un miembro más.

- **Jack (*Yandere*)**

Desde que era muy pequeño, Jack sintió que había algo que no comprendía en su interior. No conseguía exteriorizar sus sentimientos y apenas conseguía comprender cuáles estaban bien y cuáles estaban mal.

Se crio cuidando de su familia: una madre drogadicta que a veces ejercía la prostitución para ganar dinero que se gastaba en cocaína y un padre alcohólico que no soportó la presión de la vida de su mujer y decidió, antes que abandonarla, sumergirse con ella en la depresión.

Tras el accidente en su casa en el que perdió a ambos, Jack vivió adoptado por distintas familiar porque no sabían tratar con él adecuadamente, hasta que, a los dieciocho años, y con bastante dinero, partió a Japón, donde conoció a su maestro, quien le enseñó el manejo de las armas y los abanicos como una forma de crear belleza.

Miguel se quedó asombrado por su elegancia y le ofreció sin pensarlo dos veces un puesto en el circo, a lo que Jack aceptó ya que sentía que no pertenecía más a aquel lugar. Aunque no es acogido por parte de todos los miembros del circo, tiene muy buena relación con Eliot y es una persona predispuesta a ayudar a quien lo necesite.

Figura 25

Diseño definitivo Jack



- **Beatrice (Kuudere)**

Figura 26

Diseño definitivo Beatrice



Beatrice nació en Alemania, en una familia con mucho dinero. Su madre era una gran abogada de prestigio, mientras que su padre se dedicaba a escribir novelas que se convertían automáticamente en Best Sellers. Se empezó a interesar por la historia y la geografía desde muy niña y su padre le regalaba libros para que poco a poco comenzase a investigar sobre el mundo del que siempre había estado un poco protegida.

Perdió a sus padres en un accidente de tráfico provocado por uno de los trabajadores del Circo Nocturna. Además, perdió la vista. Miguel se sentía culpable y decidió pedir su adopción y encargarse de todos los cuidados que necesitase.

Beatrice a los once años debutó como equilibrista y consiguió cautivar a todo el público por su fuerza y valentía. Para ella, estar sobre una cuerda floja era como volar entre nubes. También es como la hermana mayor del Circo Nocturna ya que fue de las primeras que se incorporó y acogió a los nuevos miembros cuando entraron.

- **Alice (Himedere + Tsundere)**

Alice desde muy pequeña se ha criado en el circo ya que su madre era trapezista y su padre se encargaba de la cocina. Siempre ha tenido que cuidarse ella sola porque sus padres estaban muy ocupados por lo que se encargaba del cuidado de los animales, ya que le apasionaban, aunque esto provocaba un gran revuelo en el circo, ya que ella se bañaba entre cocodrilos, dormía junto a los leones y jugaba con las serpientes.

Tras el accidente en el que perdió a su madre, su padre cambió de trabajo y comenzó a ser el jefe de cocina del Circo Nocturna. Además, su padre trajo a un tigre llamado Zarek, que había sido maltratado en el mismo circo del que se habían marchado. Zarek al principio no quería acercarse a ella, pero tras muchos días y cuidado, se hicieron inseparables.

Alice se convirtió en “la princesa malhumorada” cuando comenzó a controlar que nadie se acercase a Zarek para tocarlo. Como al principio no la tomaban en serio, decidió buscar una actitud mucho más fría y distante.

Su padre decidió irse de nuevo a Polonia, sin embargo, ella prefirió permanecer en el circo porque decía haber encontrado su lugar en este mundo.

Figura 27

Diseño definitivo Alice



- **Karim (Hombre maduro)**

Figura 28

Diseño definitivo Karim



Karim nació en una familia de clase media en la India. Su madre, una mujer bastante tradicional, le había criado para convertirse en un buen pretendiente para mujeres con dinero, sin embargo, él estaba más interesado en ayudar a su padre diariamente a vender en el mercado.

Su pasión por las serpientes surgió cuando su madre encontró una dentro de casa y Karim, en vez de sacarla de casa, comenzó a cuidar de ella. Comprendió que no eran tan distintos y que le hacían sentir comprendido.

Miguel y Karim se conocieron en el peor momento en el que Karim se encontraba, por lo que Miguel le tendió la mano y le invitó a vivir en el circo porque sintió que tenía algo especial.

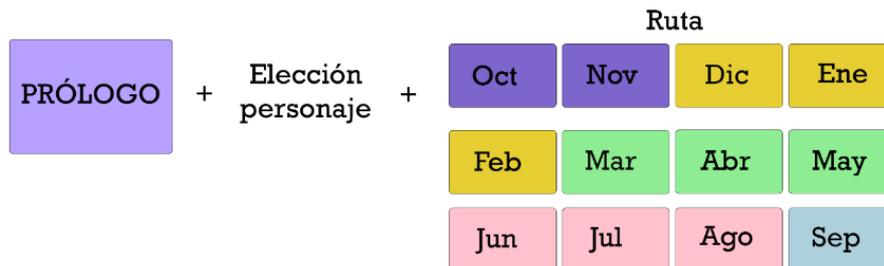
Karim pensó que sería para un par de meses, sin embargo, era tan feliz, que se le pasaron volando los diez años siguientes. A parte de encantar serpientes, también se dedica a leer el destino de las personas que están interesadas en la adivinatoria.

3.4.3. Elementos de la trama

La historia se estructura en tres partes bien diferenciadas, tal y como se muestra en la Figura 29. En primer lugar, en el **prólogo** se presenta a la protagonista en un entorno monótono y aburrido debido a que no le está yendo bien en su vida laboral. Tras recibir la llamada de su tío, se va hasta Múnich para trabajar en el Circo Nocturna. El prólogo se compone además de tres capítulos extras para conocer mucho mejor a los diferentes miembros.

El primero trata sobre Jack (bailarín) y Eliot (payaso), que querrán pasar un día con la protagonista dentro del circo, confeccionando su uniforme y mostrándole sus caravanas. El segundo lo protagonizan Liam (mago) y Victor (cocinero), que amablemente le ofrecen acompañarlos a la ciudad para comprar algo de ropa tras el robo. Y, por último, Karim (adivino), Alice (cuidadora de animales) y Beatrice (equilibrista) le piden ayuda para repartir panfletos en el famoso evento de la Oktoberfest.

Figura 29. Esquema trama general



Al finalizar estos capítulos, comenzará uno breve, en el que su tío, tras un mes trabajando en el circo, le dice que ayude a alguno de los miembros en su tiempo libre. Ahí la jugadora tendrá que elegir la ruta del que más le haya gustado.

Después del prólogo, la segunda parte es todo el **desarrollo de la historia**, desde octubre, hasta septiembre del siguiente año. Cada capítulo, es un mes, y en ese mes, hay diferentes escenas relacionadas con acontecimientos, dependiendo del personaje que se haya escogido. Además, el circo visitará en cada estación un lugar.

El último bloque es **el final**, que dependerá de las decisiones que haya tomado la jugadora a lo largo de la historia. Puede tener un final bueno, en el que nuestra protagonista decide quedarse en el circo junto a la persona de la que se haya enamorado o un final malo que variará según el personaje que haya elegido.

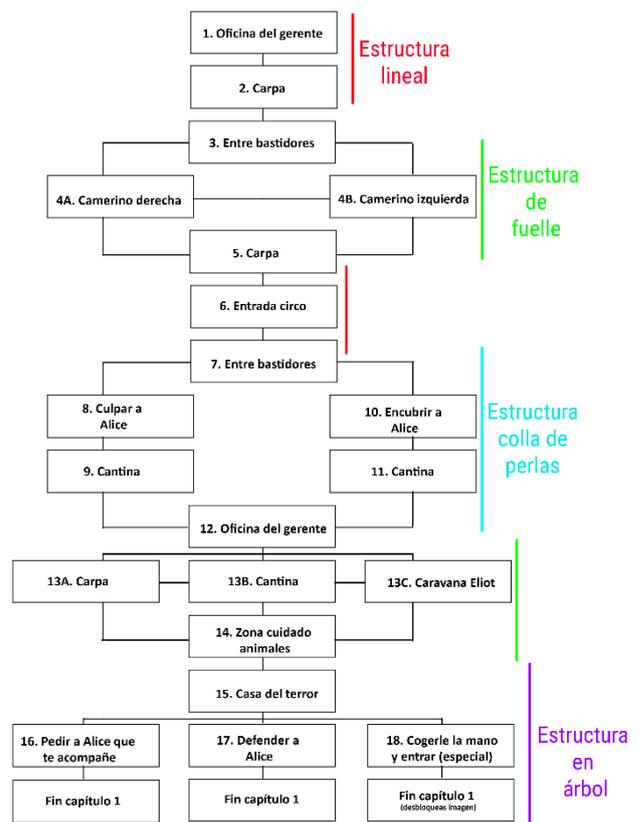
3.4.4. Esquema estructura narrativa

En el Anexo II: Biblia de historia (pág. 64), se encuentra desarrollado tanto el prólogo completo como el primer capítulo de la ruta de Alice. Se creó la historia tomando como referencia las diferentes estructuras narrativas explicadas al inicio del documento para crear una historia en la que el jugador pudiese sentirse en todo momento libre y de este modo, crear una jugabilidad entretenida y que llamase su atención.

Para ello, se han diseñado escenas que combinan diferentes tipos de estructuras, de esta forma, el jugador puede realizar diferentes elecciones y sentir que tienen importancia a la hora del desarrollo de la historia.

En la Figura 30, se puede observar el esquema de la estructura narrativa del primer capítulo de la ruta de Alice. Tal y como se señala, está formado tanto por estructura lineales, como estructuras de árbol, combinada con estructuras de collar de perlas y estructura de fuelle.

Figura 30. Estructura narrativa capítulo 1 ruta de Alice



3.4.5. Progreso del juego

La historia de este juego tiene diferentes estructuras de aventura, desde estructura de árbol, hasta estructuras lineales, ya que, al tratarse de una aventura gráfica, las diferentes decisiones que tome el jugador variarán el curso de la historia, llevándole a uno de los dos finales disponibles (uno bueno en el que nuestra protagonista finaliza en una relación romántica con el personaje seleccionado o uno malo que variará dependiendo de nuestra elección).

A continuación, se muestra el progreso de cada uno de los personajes disponibles para mantener una relación romántica:

Victor



- **Comienzo:** La protagonista está perdida, y habla con él, sin embargo, huye. Victor sí que la recuerda, pero ella a él no.
- **Punto de inflexión:** Victor es atacado una noche mientras recogía en la cocina y la protagonista cuida de él y se convierte en la cocinera principal bajo su dirección. Victor poco a poco muestra su lado más cariñoso y habla sin problemas sobre su pasado.
- **Sentimientos:** Victor es una persona fría al inicio con la protagonista porque le da miedo volverse a enamorar de ella como cuando eran niños, sin embargo, al pasar tanto tiempo juntos, se vuelve mucho más cercano.
- **Clímax:** Victor no quiere poner a la protagonista en peligro tras el ataque en la cocina, por lo que se distancia de ella y vuelve a ser borde. La protagonista intenta hablar con él, pero siempre está ocupado.
- **Final bueno:** La protagonista insiste tanto, que al final Victor le explica el por qué está así. Ella no le da importancia y decide dar un paso más en la relación. Victor y ella terminan viviendo juntos en el circo encargándose de la cocina. Victor le da una llave nueva de caravana para vivir juntos.
- **Final malo:** Victor le dice a la protagonista que vaya a comprar unos ingredientes, ella, al estar de un humor bajo por el comportamiento de él, se equivoca con el pedido y todo el circo acaba indigesto. A causa de eso, todo el mundo culpa a Victor y no pueden realizar el espectáculo final. Él no acusa a la protagonista, pero pide que dejes de ser su ayudante.

Karim



- **Comienzo:** La protagonista va a presentarse a diferentes miembros del circo y entra en su tienda. Ella se asusta al ver a las serpientes y él le intenta hacer comprender que sienten como las personas.
- **Punto de inflexión:** Una noche, la protagonista le acompaña durante una cena y él se muestra un poco más cariñoso. Le habla un poco de su pasado y de su relación con las serpientes.

- **Sentimientos:** Aunque al principio parece un poco frío, poco a poco van pasando más tiempo juntos. Otra noche más en la que beben y hablan, él le cuenta sobre su pasado y su exmujer, la cual fue asesinada. La protagonista agradece la confianza y a partir de ese momento, sus lazos se fortalecen mucho más.
- **Clímax:** La protagonista le confiesa sus sentimientos, pero él no puede corresponderla porque no supera su pasado. Ella intenta hacerle cambiar de opinión. Él la asusta abalanzándose contra ella, con fuerza, y le dice si sería capaz de besarle sin sentir nada. La protagonista se siente como un objeto y se va llorando, tras discutir con él.
- **Final bueno:** Tras el gran espectáculo, Karim le pide que le acompañe a su tienda y se disculpa por su comportamiento. La protagonista decide perdonarle. Entre ambos, conseguirán cicatrizar las heridas del pasado.
- **Final malo:** La protagonista insiste en hablar con él y pedirle explicaciones, pero él solamente le recrimina que aún es una niña y que no quiere volverla a ver.

Liam



- **Comienzo:** Liam cuando la ve por primera vez, no duda en ligar con ella como con todas las mujeres. La protagonista se siente un poco acosada.
- **Punto de inflexión:** La protagonista, malhumorada y harta de su comportamiento, le recrimina que se pase todo el día ligando y deje de lado sus tareas como mago.
- **Sentimientos:** Al principio le parece un imbécil, sin embargo, conforme van pasando el tiempo juntos, él se comporta de forma distinta (algo más romántica) y descubre el pasado del personaje.
- **Clímax:** La protagonista se entera por parte de su tío, que Liam está pensando si cambiar el circo por el mundo del espectáculo televisivo debido a su gran popularidad.
- **Final bueno:** En la rueda de prensa, Liam confiesa sus sentimientos hacia la protagonista y deja claro que seguirá trabajando en el circo que le abrió las puertas cuando no tenía a nadie.
- **Final malo:** La protagonista sueña que Liam, tras abandonar el circo, tiene un gran harem. Ella se siente utilizada y otra más del gran número de mujeres que fueron engañadas. Liam ahora trabaja en la televisión y las revistas rosas solo hablan de su capacidad de flirteo con todo el mundo.

Eliot



- **Comienzo:** La protagonista va a presentarse a varios miembros del circo. Eliot está ensayando sus diferentes números para el espectáculo. Se llevan bien desde el primer momento.
- **Punto de inflexión:** La protagonista entra en la caravana de Eliot sin avisar y lo encuentra con el torso desnudo. Descubre que tiene todo el cuerpo lleno de cicatrices y él le habla sobre su pasado.
- **Sentimientos:** Desde el primer momento, entre ellos ya hay mucho cariño y amistad, sin embargo, con el tiempo, ese aprecio se va convirtiendo en algo mucho más romántico.
- **Clímax:** Eliot se sobreesfuerza para el espectáculo final y acaba teniendo un paro cardíaco. La protagonista lo encuentra y es quien llama al hospital. Allí les avisan de que tendrán que operarle de nuevo.
- **Final bueno:** Eliot se recupera de la operación y vuelve al circo. La protagonista estuvo cuidando todo el tiempo de él, sin embargo, tuvieron que separarse porque ella debía seguir trabajando. Un día, sin avisar, Eliot vuelve y agradece a la protagonista el haber cuidado de él. Ahora es su turno para cuidarla el resto de su vida.
- **Final malo:** Eliot muere tras la operación y tu personaje no lo supera. Regresa a España y deja el circo para siempre, entrando en depresión.

Jack



- **Comienzo:** Jack conoce a la protagonista en la oficina por primera vez. Él se obsesiona con ella al instante, aunque no muestra ese lado.
- **Punto de inflexión:** Jack se muestra totalmente distinto a como es por dentro, por lo que la protagonista lo ve como una persona amable y preocupada por el resto. No comprende por qué hay personas en el circo que no lo toleran.
- **Sentimientos:** La protagonista se deja llevar por sus sentimientos y a pesar de que Jack en ocasiones demuestra su lado tóxico, ella siempre lo justifica.
- **Clímax:** Jack se enfada con ella y le grita descontrolado. La protagonista se asusta y decide alejarse de él.
- **Final “bueno”:** La protagonista perdona su comportamiento. Esto hace que, al principio, ella con el resto de los miembros se convierta en una marioneta a los servicios de Jack y se aleja de todos. Jack, para estar siempre a su lado y que nadie les moleste, la encierra en una habitación de un hotel y nadie más sabe sobre ellos.
- **Final “malo”:** La protagonista le dice a Jack que no quiere saber más de él. Jack, le llora, pero frente a la negativa, se vuelve más agresivo. Comienza a golpearla y acaba clavándole un puñal en el estómago. Cuando se despierta la protagonista, ha estado una semana en coma y Jack está en la cárcel. Víctor y su tío se quedan a su cuidado.

Beatrice



- **Comienzo:** Liam paseaba con la protagonista, y Beatrice se encuentra con ellos. Quien le sujeta la mano cálidamente.
- **Punto de inflexión:** Beatrice y la protagonista trabajan y viven juntas, por lo que cogen muy rápido confianza. Un día, mientras compartían unas cervezas, Beatrice le cuenta todo su pasado.
- **Sentimientos:** A la protagonista le había llamado desde un principio la atención, pero no sabía si Beatrice sentía lo mismo, ya que solo se comportaba de forma romántica con ella cuando bebía. Beatrice, una noche, la besa.
- **Clímax:** Beatrice se agobia porque se siente sobreprotegida por la protagonista, tienen una fuerte discusión.
- **Final bueno:** Beatrice y la protagonista hacen las paces y deciden tener una relación oficial. En el espectáculo final, la protagonista hace su debut como acróbata. Seguirán viviendo en el circo.
- **Final malo:** Beatrice va a realizar su actuación estrella, sin embargo, se desconcentra y pierde el equilibrio. Acaba lesionada y no quiere hablar más contigo.

Alice



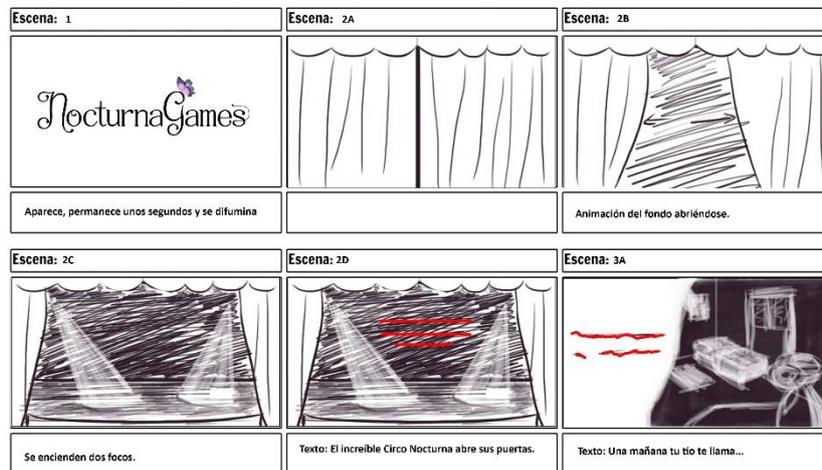
- **Comienzo:** Alice estaba cuidando de los animales cuando aparece la protagonista. Ella se comporta borde, pero su tigre Zarek se acerca a la protagonista de forma cariñosa.
- **Punto de inflexión:** Alice, a pesar de su mal humor, muestra a la protagonista su lado más adorable y cariñoso. La protagonista comienza a comprender el porqué de su carácter.
- **Sentimientos:** Alice es muy inmadura, por lo que no solo le cuesta aceptar sus sentimientos. También le cuesta demostrarlos, y eso hace que la protagonista la saque un poco de quicio para romperle el muro de hielo que usa para distanciarse de todo el mundo.
- **Clímax:** Alice comienza a recriminarle cosas y a decirle que su vida se ha complicado por su culpa. Le pide que la deje en paz.
- **Final bueno:** Alice se disculpa por su actitud y le confiesa sus sentimientos. La protagonista le dice de ser pareja y ella acepta. Y a pesar de que a veces sigue con su malhumor, la protagonista sabe cómo sacarle una sonrisa.
- **Final malo:** Alice es tan orgullosa que se distancia de ella y ahora cada vez que la protagonista intenta hablarle, Zarek defiende a Alice.

3.4.6. Cinemática

La única cinemática que aparece en el videojuego es el tráiler que se puede visualizar siempre que se quiera desde la página de inicio. Se trata de poner en contexto al jugador para que la historia le atrape y le haga querer descubrir todos los secretos que guardan

los diferentes personajes. Primero, se ha realizado un guion para más tarde realizar el storyboard para poder tener una visión general de cómo quedaría. En la Figura 31 se puede visualizar un fragmento del storyboard. El documento completo se encuentra en Anexo I: Game Design Document (Pág. 77).

Figura 31. Fragmento de storyboard tráiler Nocturna's Circus Love



3.4.7. Vista general, estilo y sensaciones del mundo

En Nocturna's Circus Love se pretende envolver a la jugadora en un aura de magia y misterio, no solamente por los personajes, los cuales cada uno tienen una personalidad única y bien diferenciada, sino por los escenarios en los que se desarrollará la historia. Al inicio, se tratan de lugares más cotidianos como puede ser un aeropuerto, una calle o un centro comercial, sin embargo, cuando se adentre en el circo, se consigue esa burbuja de espiritualidad y un poco "surreal" en el que la protagonista vivirá muchas experiencias.

Además, como el país cambia cada tres capítulos, también las localizaciones se adaptan al lugar en el que estén. Por ejemplo, cuando en el inicio están en Múnich, se tomará como referencia alguna de las calles más conocidas para recrearlas de forma simple.

A continuación, se describen de forma breve las diferentes localizaciones del Circo Nocturna. En el Anexo I: Game Design Document (Pág. 82) se han desarrollado más localizaciones que aparecen en el prólogo y en el primer capítulo de la ruta de Alice.

ESCENARIO: CIRCO NOCTURNA

- **Descripción general**

El Circo Nocturna es el área principal en el que se desarrolla toda la historia, es por ello por lo que es muy importante conseguir que la jugadora se sumerja en esa aura especial que se quiere conseguir. Está compuesto por diferentes niveles unos relacionados con otros.

El circo es internacional, sin embargo, la disposición de las diferentes localizaciones dentro de él siempre se mantiene de la misma forma para que Beatrice, que es ciega, no deba adaptarse cada tres meses a una nueva disposición. La protagonista irá por los distintos niveles accediendo a todas estas zonas según el progreso de la historia, es por

ello por lo que todo está conectado. Se ha realizado un mapa conceptual (Figura 32) de los distintos lugares para que sea más fácil la comprensión de la distribución de los espacios.

- **Niveles que usan este escenario**

El circo tiene diversos niveles por los que interactuará la protagonista a lo largo de todas las historias. Los principales son los siguientes:

- **Entrada circo** → En este lugar, hay una taquilla y un gran cartel con el nombre del circo. Las puertas se cierran por una gran verja que suele estar cerrada hasta la abertura del circo.
- **Plaza entrada** → Es una pequeña plaza que hay que cruzar para acceder tanto a la cantina, como a la carpa. En primer plano está la carpa y el puesto de comida, al igual que una pequeña tienda de adivinación.
- **Carpa** → El lugar donde el espectáculo se realiza. Está formado por la carpa central y entre bastidores, donde hay dos camerinos, uno a cada lado. Hay butacas alrededor de todo el patio central.
- **Interior tienda adivino** → Es un pequeño espacio en el que Karim realiza su trabajo como adivino. Huele fuerte a incienso y se compone únicamente por dos sillas, separadas por una mesa en el medio con un mantel y cartas del tarot.
- **Cantina** → El lugar donde se reúnen todos los miembros del circo para descansar y comer. Está compuesto por alargadas mesas y muchas sillas. Una larga barra de metal separa la cocina en la que trabaja Victor.
- **Salas de ensayo** → Pequeñas cabinas para distintos usos. Lo usan los miembros del circo para ensayar cuando la carpa está ocupada.
- **Oficina del gerente** → Oficina en la que vive y trabaja Miguel, el dueño del circo. Al inicio está muy desordenada hasta que poco a poco la protagonista consigue dominar el caos.
- **Zona cuidado animales** → No suelen usar animales para las actuaciones, pero sí que se dedican a cuidar a los animales abandonados. Es una zona en la que protectoras pueden llevar a los animales si no tienen suficiente espacio para que Alice los cuide y alimente durante su estancia.
- **Plaza caravanas** → Zona en la que se encuentran las caravanas de los distintos miembros del circo. En ocasiones hacen una hoguera y se reúnen todos juntos para pasar alguna noche entre confesiones y divertidos momentos.
- **Caravana chicas** → Es una caravana grande, en la que conviven la protagonista, Alice y Beatrice junto a Zarek. Está completamente equipada con un baño propio y zonas en las que cada una puede relajarse.
- **Caravana Eliot** → La casa de Eliot y su lugar de trabajo cuando tiene que confeccionar los trajes para el circo. Está lleno de telas y de bocetos de diseños pegados por todas las paredes.

- **Caravana Jack** → Jack es un amante de las armas y en su casa se puede encontrar toda llena de ellas imolutamente cuidadas y brillantes. Es simple, pero ordenada correctamente.
- **Caravana Liam y Victor** → Es una caravana un poco más grande, sin embargo, todas las zonas son comunes. Liam y Victor llevan compartiendo desde que se conocieron habitación y decidieron que lo seguirían haciendo. Es caótica y siempre se les escucha discutir.
- **Tienda Karim** → Karim prefiere tener su caravana como si se tratase de una tienda llena de telares, aunque esté completamente equipada. La entrada es su parte preferida, y está completamente llena de serpientes. Ahí se sienta a tocar el sitar y pasar los ratos que tiene libres.

Figura 32. Esquema de las diferentes localizaciones del Circo Nocturna



3.5. Interfaz y flujo de pantalla

Para el diseño de la interfaz del videojuego, se realizó primero un esquema con la estructura que tendría el juego, apuntando las diferentes pantallas principales y las de inferiores niveles. Tras anotarlas, se realizó los wireframes de las distintas pantallas, para tener una idea aproximada de cómo se relacionarían y estructurarían entre ellas.

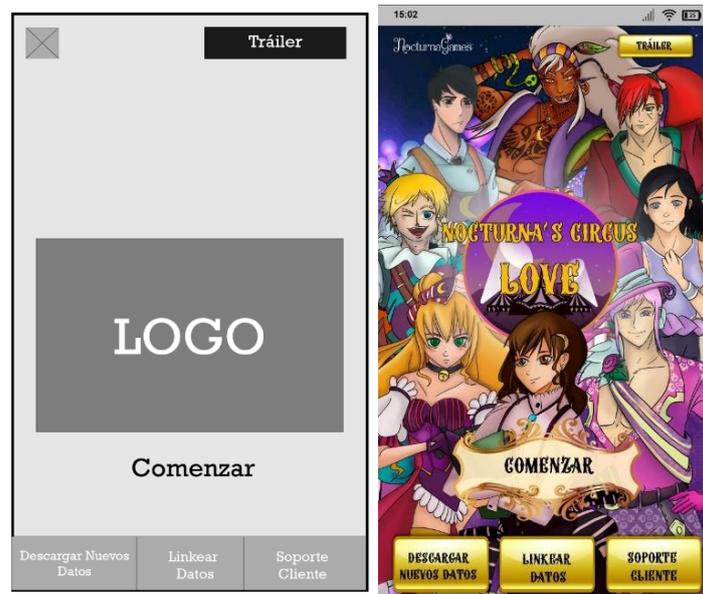
Una vez los wireframes fueron desarrollados y revisados, se diseñaron los diferentes mock-ups, usando como colores principales los que aparecen en la Figura 20. En el Anexo I: Game Design Document (Pág. 14) se encuentran las **sesenta y nueve** pantallas diferentes.

En este apartado, se describen las pantallas principales, mostrando su desarrollo desde la idea, hasta el resultado final.

- **Pantalla inicial del juego (Figura 33):** en primer lugar, en la esquina superior derecha, permite ver el tráiler de la aplicación todas las veces que deseemos. De fondo aparecen todos los pretendientes y la protagonista (el avatar del usuario), junto al logo del juego. Si se toca la pantalla, comenzaremos el juego, sin embargo, en la parte inferior tenemos tres opciones. «Descargar Nuevos Datos» permite al usuario volver a descargar desde cero el juego por si tiene algún problema a la hora

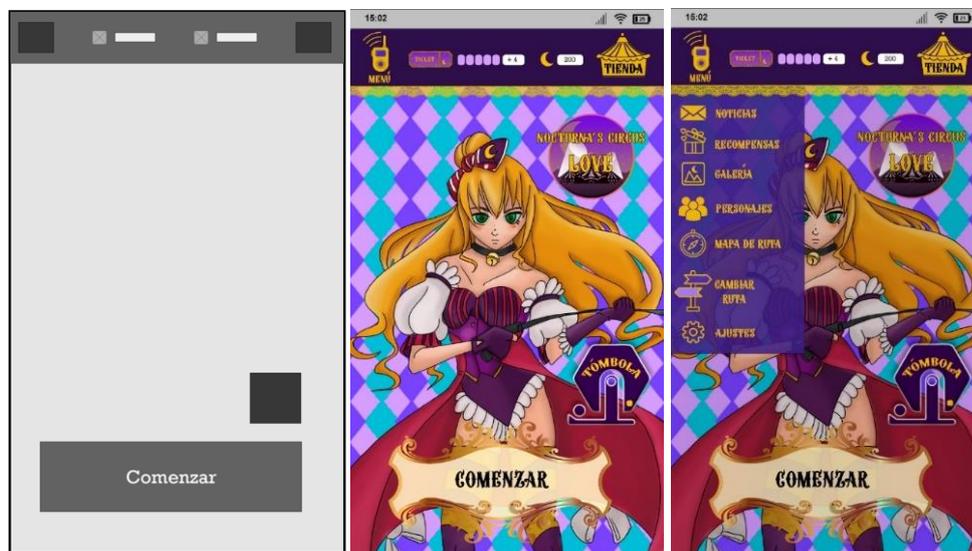
de jugar, de esta forma, no hace falta que lo desinstale y lo instale de nuevo, sino que puede hacerlo de forma cómoda y sencilla. «Linkear Datos» permite que, si el usuario ya ha jugado con una cuenta vinculada a este videojuego, pueda recuperar sus datos, de esta forma no pierden todo el progreso y dinero invertido en el juego. Por último, en «Soporte Cliente» permite al usuario ponerse en contacto para cualquier duda con la empresa.

Figura 33. Diseño de la pantalla principal del juego Nocturna's Circus Love. A la izquierda el wireframe, a la derecha el mock up



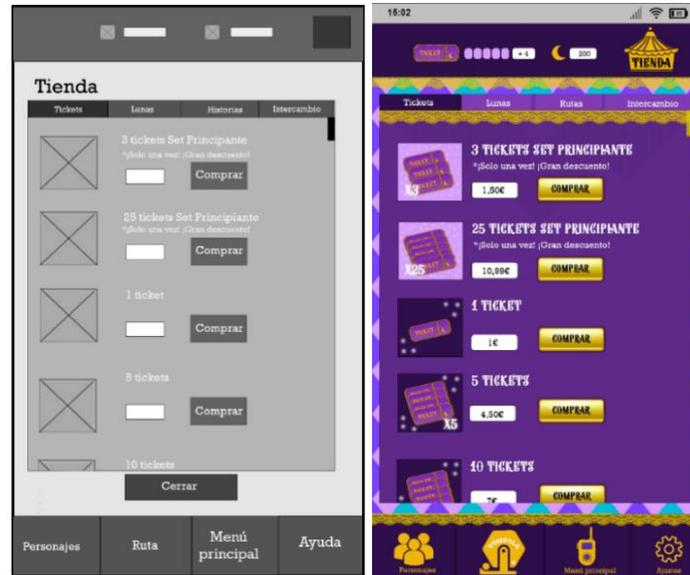
- **Menú principal (Figura 34):** en la esquina superior izquierda, está el botón para abrir el **menú**. A su lado, se mostrará al usuario la cantidad de **tickets** que tiene (5 diarios, más los que vaya acumulando ya sea por compra o por recompensa diaria) y **lunas**. Y, por último, en la esquina superior derecha, el botón para acceder a la **tienda**. De fondo, se ve al personaje que se haya elegido. A la derecha, hay otro botón que permite acceder a la zona de **la Tómbola**. Si se le da a «**comenzar**», la historia continuará. Además, si se pulsa el botón «**menú**», se abrirá un submenú.

Figura 34. Diseño de la pantalla de menú del juego Nocturna's Circus Love



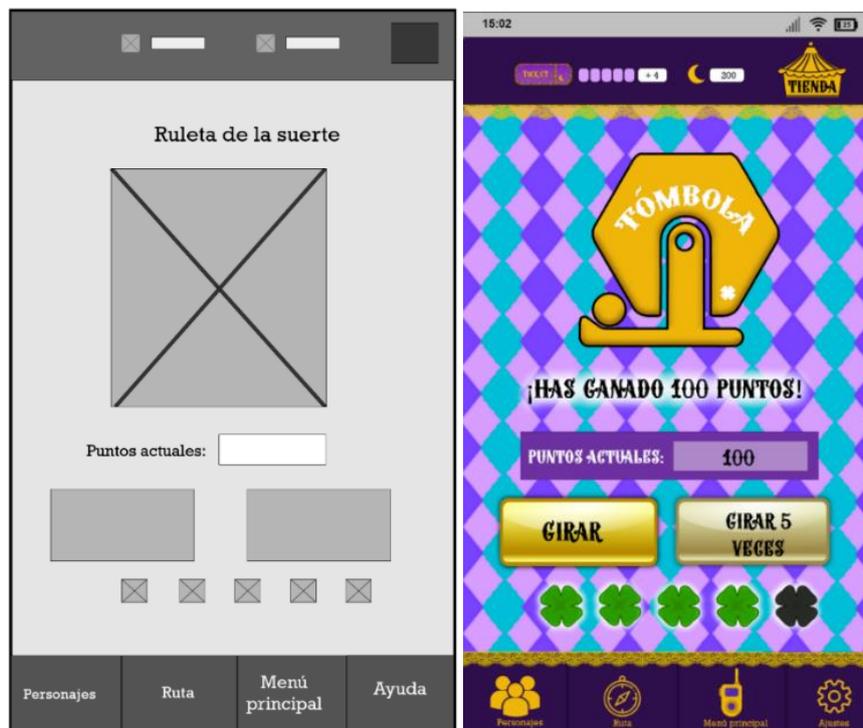
- **Tienda (Figura 35):** Al tratarse de un juego *freemium*, el usuario puede acceder a facilidades mediante pagos. El jugador puede comprar tickets, lunas, rutas, puntos de suerte y boletos.

Figura 35. Diseño de un apartado de la tienda del juego Nocturna´s Circus Love



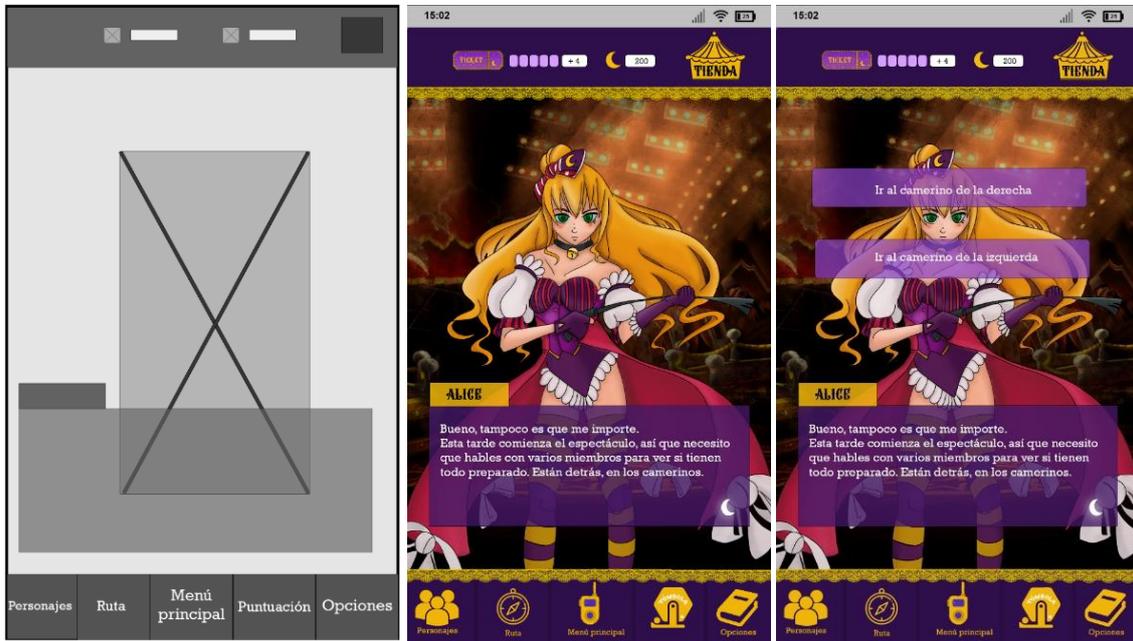
- **Tómbola (Figura 36):** es esta pantalla se obtienen puntos de la suerte. Esto permite al usuario conseguir escenas con imágenes exclusivas. Los **Puntos de suerte** se consiguen a partir de girar una ruleta, que puede dejar caer una bola morada, de bronce, plata y oro, cada cual con una puntuación determinada. Para girar la ruleta, son necesario boletos (que se recarga uno cada hora).

Figura 36. Diseño de la Tómbola del juego Nocturna´s Circus Love



- **Pantalla de juego (Figura 37):** es en esta pantalla donde el jugador irá avanzando a lo largo de la historia. Puede modificar algunas opciones como el sonido o la velocidad del texto, al igual que acceder a otras pantallas. Además, será el fondo y los personajes los que irán variando conforme vaya pasando de escenas.

Figura 37. Diseño de la pantalla del juego de Nocturna´s Circus Love



- **Elección de ruta (Figura 38):** tras acabar el prólogo, el jugador tiene que elegir qué ruta de personaje jugará, aunque más tarde puede modificarla.

Figura 38. Diseño de la pantalla de selección de ruta de Nocturna´s Circus Love



3.6. Test de usuario

Se han realizado diferentes pruebas con diversos sujetos para probar si la interfaz de la aplicación es intuitiva o si para un futuro se tendrá que realizar cambios para mejorar su usabilidad. Se ha tomado como factores determinantes la edad y el conocimiento de este tipo de juegos. No se ha tomado como factor determinante el sexo ya que no influencia en este caso.

La primera prueba que se ha realizado ha sido el preguntar a los sujetos la funcionalidad de los diferentes botones del videojuego. El primer sujeto ha sido una persona de cuarenta y siete años, algo conocedora de los videojuegos otome y el segundo sujeto ha sido una persona de veinticinco años que no conocía este género. Ambos coincidían en que la interfaz era bastante sencilla y entendible, sin embargo, algunos botones como «Descargar Datos» podrían cambiarse para mejorar su entendimiento por «Restaurar Datos».

En la segunda prueba, se han realizado diferentes órdenes para que los sujetos realizaran las acciones correspondientes. Algunas órdenes fueron: cambiar de ruta, comprar boletos, acceder al Facebook de la empresa o conseguir más información de un personaje determinado. El primer sujeto que realizó esta prueba fue una persona de veinticuatro años, conocedora de videojuegos otome, mientras que el segundo sujeto, una persona de treinta y dos años no era conocedora de este género. Ambos han coincidido en que es bastante sencillo acceder, y aunque en ocasiones, es algo lioso los objetos, tienen buena relación entre ellos.

En conclusión, la interfaz es bastante intuitiva, por lo que la usabilidad es buena. Se pueden realizar diferentes modificaciones respecto a los botones, aun así, es fácil poder navegar por todo el videojuego. Se tendría que hacer una pantalla en la que se explicase con más facilidad la funcionalidad de cada uno de los objetos y que se pudiese consultar siempre que la jugadora quiera.

3.7. Diseño del logotipo

Para el diseño del logo se tomó referencia algunos logotipos de videojuegos como *Ikemen Vampire: Otome Games* e *Ikemen Sengoku: Otome Game*. Nos dimos cuenta de que, para la composición, era mucho más visual si era redondeado, por lo que partimos de esa base. Además, seleccionamos elementos característicos de un circo para adaptarlo a nuestro título. Es por ello por lo que las luces y las carpas de circo serían nuestros elementos principales. La luna es otro elemento principal que aparece a lo largo de todo el juego, por lo que no podía faltar.

Se realizó un diseño base en el que colocamos el nombre para elegir qué colores podrían combinar mejor. La Figura 39 muestra los primeros diseños del logotipo.

Figura 39. Primeros diseños del logotipo del videojuego Nocturna's Circus Love



Se seleccionó que el color de la fuente fuese el amarillo ya que resaltaba más del dibujo y combinaba bastante bien como el resto de la interfaz. Sin embargo, no nos terminaba de convencer ya que lo veíamos algo soso.

Para solucionar el diseño que no transmitía lo que buscábamos, añadimos estrellas y cambiamos el color del marco, ya que el negro quedaba demasiado sombrío. Para nuestra sorpresa, solo añadiendo eso, conseguimos el efecto deseado. La Figura 40 representa el diseño final del logotipo.

Figura 40. Diseño final logotipo videojuego Nocturna's Circus Love



4. CONCLUSIONES

La ideación y creación de este proyecto ha sido un trabajo complejo el cual no se podría haber conseguido sin las colaboraciones con las que se ha contado. Gracias a eso el objetivo principal que era diseñar la preproducción se ha cumplido satisfactoriamente.

La **investigación** ha sido un apartado crucial para el buen desarrollo de un otome que rompiese con las características comunes, de esta forma se ha podido desarrollar algo único sin perder de vista los excelentes trabajos previos. Se ha **realizado un Game Design Document** completo, con las características principales del juego y que se podrá modificar y ampliar conforme se continúe el desarrollo en un futuro. Lo más destacable es la temática del circo, que sería uno de los puntos fuertes para llamar la atención del consumidor. Gracias al **desarrollo de una Biblia de personajes** completa, se ha dotado a los personajes de unos arquetipos comunes para que tampoco perdiese la esencia de estos videojuegos, pero uniendo diferentes para desarrollar personajes con profundidad. Se trata de una dualidad de querer romper con lo tradicional pero aun así conservar ciertos aspectos.

Para poner en práctica las diferentes estructuras narrativas, se ha escrito el **prólogo** y los diferentes **capítulos extra** que lo componen, además del desarrollo del **primer capítulo** de la historia de Alice. Además de la redacción de un **guion técnico** y diseño del **storyboard** para un futuro tráiler.

Esta propuesta destaca frente a las ya existentes debido a que se han roto los cánones de protagonista heterosexual en el que los pretendientes son todos hombres, introduciendo la opción de comenzar una relación romántica con dos personajes femeninos y, además, la Figura de esta protagonista no es sumisa, sino que está dotada de personalidad y fuerza, dentro de un margen donde el jugador puede tomar las decisiones.

Queda aún mucho trabajo por hacer para la producción, sin embargo, con la preproducción hecha, se puede presentar a inversores y empresas interesadas en el proyecto. En un futuro, se podrían diseñar muchos personajes femeninos más, ya que de momento solo se pueden acceder a la ruta de dos. E incluso, convertir a la protagonista, en un personaje al que el jugador pudiese elegir su sexo al comenzar la partida. De esta forma, la diversidad sexual se ampliaría y se visibilizaría más.

Asimismo, la industria del videojuego en España no está acostumbrada a este tipo de títulos, aunque sería un acierto apostar por un proyecto así, que podría atraer a jóvenes amantes de la lectura al mundo de los videojuegos, y popularizarlos entre los que ya son consumidores. Este proyecto puedo considerarlo mi primera contribución al desarrollo de videojuegos otome entre el público hispanohablante. Todavía sería necesario mucho más desarrollo de este proyecto, pero seguiré su producción y si es posible, publicación. Junto a un equipo suficientemente motivado para llevar adelante un proyecto de estas características, y con las oportunidades actuales que se están ofreciendo a los nuevos desarrolladores de videojuegos, en unos años, *Nocturna's Circus Love* podría entrar en el mercado de los otome.

5. BIBLIOGRAFÍA

- Amores, M., Trivi, M., Gómez, L., Pérez, M., Curiel, A., Sacchi, A. Cano, I., Boris, P., Tur, J., Gómez, D., Alvarado, I., Díaz, N. (2018). *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género*. (1ª ed.). Madrid: AnaitGames.
- Arroyo, D. (2019, agosto 28). Telltale Games resucita; el estudio reabrirá y recuperará varias de sus licencias. [Entrada blog]. Recuperado de https://as.com/meristation/2019/08/28/noticias/1567002793_063268.html
- Baldwin, M. (2014). *Baldwin Consulting*. Recuperado de <http://baldwinconsulting.org/>
- Benlloch, I. (2019, abril 16). Novela Visual [Entrada blog] Recuperado de <https://www.geekno.com/glosario/novela-visual>
- Blasco, L. (2019). Guion de videojuegos para gente que juega y para gente que no juega. (1ª ed.) Palma de Mallorca: Dolmen editorial.
- Burgos, B. (2018, febrero 20) Soy feminista y guionista de juegos otome. [Entrada blog]. Recuperado de <https://cafebabel.com/es/article/soy-feminista-y-guionista-de-juegos-otome-5ae00c09f723b35a145e8300/>
- Cybrid. *Ikemen Series*. Recuperado de <https://ikemen-series.com/>
- Corbal, J. (2018). *Estética en videojuegos*. (1ª ed.) Madrid: RA-MA Editorial.
- Ganzon, S. (2019). Growing the otome Game Market: Fan labor and otome game communities online. *Human Technology*, 15, 347-366. Doi: <https://doi.org/10.17011/ht/urn.201911265024>
- González, D. (2015). *Diseño de Videojuegos. Da forma a tus sueños*. (1ª ed.) Madrid: RA-MA Editorial.
- Honey's Anime (2017, enero 10). ¿Qué son juegos Otome? [Definición] "¡Doncellas que enamoran a los chicos guapos!" [Entrada blog] Recuperado de <https://honeysanime.com/es/que-son-juegos-otome-definicion/>
- López, I. (2015). *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI* (1ª ed.) Sevilla: Héroes de papel.
- Manrubia, A. (2014). El proceso productivo del videojuego: fases de producción. *Historia Y Comunicación Social*, 19, 791-805. Doi: https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2014.v19.45178
- Memele. (2017, agosto 3). Novelas visuales -Introducción al género. [Entrada blog] Recuperado de <http://www.destinorpg.es/2017/08/novelas-visuales-introduccion-al-genero.html>
- Morales, U. et al. (2010). Proceso de desarrollo para videojuegos. *CULCyT*, 7, 36-37. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3238114>
- MobyGames. (2001). *Mark Lewis Baldwin*. Recuperado de <https://www.mobygames.com/developer/sheet/view/developerId,8149/>

- Naja B. (2018, junio 8). *A Beginners Guide to Otome Games: Part 2*. [Entrada blog]. Recuperado de <https://blerdyotome.com/2018/06/08/a-beginners-guide-to-otome-games-part-2-types-of-otome-games/>
- Naja B. (2019, octubre) *Everything you need to know about OtomeGames*. [Entrada blog]. Recuperado de <https://manga.tokyo/otaku-articles/everything-you-need-to-know-about-otome-games/>
- Naja, B. (2019, junio 20). *A begginers Guide to Otome Games: Part 3 – Common Character Archetypes*. [Entrada blog]. Recuperado de <https://blerdyotome.com/2019/06/20/a-beginners-guide-to-otome-games-part-3-common-character-archetypes/>
- Namida, T. (2018, marzo 7). *Los 13 tipos “dere” en el anime y manga* [Entrada blog]. Recuperado de <http://elvuelodetsubame.blogspot.com/2018/03/los-13-tipos-dere-en-el-anime-y-manga.html>
- Olivares, J. (2017, marzo 26). *Editorial: Dere, arquetipo de personajes de anime* [Entrada blog]. Recuperado de <https://honeysanime.com/es/editorial-dere-arquetipo-de-personajes-de-anime/>
- Patrón, Sara. (2018, noviembre 27). *Novela visual, otra manera de jugar a videojuegos* [Entrada blog]. Recuperado de <https://www.laguaridadelheroe.com/novela-visual-otra-manera-de-jugar-a-videojuegos/>
- Richards, T. (2015). *Tokimeko Memorial Girl’s Side: Enacting femininity to avoid dying alone*. *DIGRA*. 2 (1), 101-127. Doi: <https://doi.org/10.26503/todigra.v2i1.43>
- Solmare. (2020). *Gaming Business Top*. Recuperado de <http://www.nttsolmare.com/e/game/>
- Torres, A. (s.f.) *Los arquetipos según Gustav Carl Jung*. [Entrada blog]. Recuperado de <https://psicologiyamente.com/psicologia/arquetipos-carl-gustav-jung>
- Voltage. (s.f.) Recuperado de <https://www-en.voltage.co.jp/>