

TFG

A HARD RELATIONSHIP

IDEACI3N, NARRATIVA INTERACTIVA, GR3FICA Y PROTOTI-
PADO DE UN VIDEOJUEGO 2D AUTOBIOGR3FICO PERSUASI-
VO

Presentado por Michael Ar3valo Saquipay

Tutor: Mois3s Mañas Carbonell

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Belles Arts

Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Este trabajo de fin de grado recoge la documentación sobre la preproducción y producción de un prototipo jugable de videojuego 2D autobiográfico. En concreto se presentan los procesos de contextualización, ideación, diseño de la narrativa interactiva (niveles, mecánicas, mapas e interfaz) junto a la memoria del desarrollo técnico del prototipo jugable.

El tema principal de este videojuego se centra en ludificar a través de pequeñas experiencias interactivas, momentos concretos de la vida del autor y su relación con el alcohol. El objetivo de este juego narrativo entre autor-sustancias está pensado desde el ámbito de la persuasión y con la intención de construir y comunicar episodios vividos en primera persona por el autor y provocar la empatía del usuario con el problema.

Palabras clave: Videojuego 2D, videojuego persuasivo, alcohol, autobiografía, narrativa interactiva.

ABSTRACT AND KEYWORDS

This final project includes the documentation about the pre-production and production of a playable prototype of an autobiographical 2D video game. The processes of contextualization, ideation, design of the interactive narrative (levels, mechanics, maps and interface) are specifically presented together with the memory of the technical development of the playable prototype.

The main theme of this video game focuses on gamifying through small interactive experiences, specific moments in the author's life and his relationship with alcohol. The objective of this narrative game between author-substances is handled from the field of persuasion and with the intention of constructing and communicating episodes lived in first person by the author and provoking the player's empathy with the problem.

Keywords: 2D video game, persuasive video game, alcohol, autobiography, interactive narrative.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	4
3. MARCO CONCEPTUAL.....	6
3.1. PERSUASIVE GAMES COMO HERRAMIENTA BIOGRÁFICA.....	6
3.2. ALCOHOLISMO: ADDICIONES Y TRASTORNOS EN JUEGOS.....	8
4. PREPRODUCCIÓN.....	14
4.1. CASOS DE ESTUDIO.....	14
4.2. REFERENTES.....	15
4.3. NARRATIVA.....	16
4.3.1. Temas y sinopsis.....	16
4.3.2. Historia, guion y estructura	17
4.3.3. Narrativa interactiva: Diseño de interacción, mecánicas y mapas de nivel.....	19
4.4. DISEÑO DE PERSONAJES.....	22
4.5. DISEÑO DE ENTORNOS.....	28
4.5.1. La cafetería.....	28
4.5.2. El bar Miralles.....	29
4.5.3. La casa del prologo.....	30
5. PRODUCCIÓN.....	31
5.1. DESARROLLO GRÁFICO DE PERSONAJES.....	31
5.1.1. Chinkei.....	31
5.1.2 Bruno.....	31
5.1.3. Alex.....	32
5.1.4. Ausias.....	32
5.2. DESARROLLO GRÁFICO DE ENTORNOS.....	33
5.2.1. El Bar Miralles y La cafetería.....	33
5.2.2. La casa del prólogo.....	34
5.3. DESARROLLO DEL PROTOTIPO JUGABLE.....	35
6. POSTPRODUCCIÓN.....	35
7. CONCLUSIONES.....	36
8. RECURSOS UTILIZADOS.....	36
9. ANEXO.....	44

1. INTRODUCCIÓN

Lo siguiente es un documento que recopila la información del proyecto de nombre *A Hard Relationship*, el cual consiste en la creación de un prototipo de videojuego de temática autobiográfica y que pretende hacer reflexionar al jugador sobre la relación que llegamos a tener con el alcohol.

Así pues aquí veremos los procesos de preproducción y producción de la obra, de manera que el proyecto esté prácticamente listo para arrancar junto con un equipo mayor. Cabe remarcar que todo este proceso ha sido realizado por una sola persona, aunque para el resto del proyecto se tiene en mente el formar un pequeño equipo, con el que cubrir las flaquezas del mismo. Aun así todo los diseños presentados, tanto artísticos, como mecánicos o de escenario, han sido realizados con la intención de hacer entender como sería la obra en un estado avanzado.

Aunque también se hablará de la postproducción del videojuego, será en menor medida y se tendrá en cuenta más como un pequeño grupo de normas a seguir, a la hora de abarcar estas fase del proyecto, para todo el resto de posibles componentes del equipo, tales como animadores, compositores, etc.

Por último, volviendo a la temática del juego, *A Hard Relationship*, sin llegar a ser una obra pesimista, tratará temas sensibles, como pueden ser el maltrato en el ámbito familiar, el consumo de drogas por menores de edad, o, evidentemente, el alcoholismo, entre otros tantos. Sin embargo cabe remarcar que la finalidad de la obra no es demonizar el alcohol, si no exponer distintos puntos de vista en distintos ámbitos para que aquellos que jueguen el juego, valga la redundancia, puedan aprender y reflexionar a través de estos.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Con la finalidad de presentar los objetivos de este proyecto de manera ordenada, se han dividido en dos secciones, como son:

Ojetivos principales:

- Definir y desarrollar los procesos de preproducción y producción de un juego pixelart 2D.
- Idear, diseñar y desarrollar, un prototipo jugable de un videojuego de temática autobiográfica, perteneciente al ámbito de los Serious Games.

- Visibilizar y llevar a reflexión un problema tan serio como es el alcoholismo, a través del videojuego.
- Llevar una metodología de trabajo cohesionada y adecuada, de cara al ámbito profesional.
- Llevar a la práctica los conocimientos adquiridos durante el Grado de Bellas Artes en un proyecto audiovisual e interactivo.

Objetivos específicos:

- Diseñar los seis personajes con más peso narrativo de la obra.
- Diseñar los escenarios perteneciente al prólogo y dos de los escenarios principales de la obra.
- Diseñar una mecánica propia al juego que lo defina y distinga respecto a otros similares.
- Aplicar y ampliar mis habilidades en cuanto al diseño pixelart.
- Investigar los antecedentes de como es tratado el alcoholismo en el ámbito de los Serious Games y averiguar como encaja este proyecto en este campo.

En cuanto a la metodología para realizar el proyecto se presenta lo siguiente:

La idea original para el proyecto tiene bastante recorrido. Nace, primero, como un cómic corto que trata los mismo temas que aquí, pero que abarcaba mucho menos. Por esto último se decidió cambiar el formato a un videojuego, mucho más amplio y que transmitiría mejor el mensaje y las sensaciones a los receptores de la obra.

Sabiendo esto es comprensible que la que debería ser la siguiente fase, el *brainstorming*, fuese muy reducida. Esta etapa se dedicó más a acotar como estaría estructurada la obra, dándole un sistema de capítulos independientes, casi como partes del juego. Es en esta etapa también que se escoje el *pixelart* como estilo gráfico, influenciado sobretudo por el encontronazo con el *Kicstarter*¹ de *The Longest Road on Earth*.

Una vez con la estructura formada se pasó a elaborar el guion de la parte

1 Plataforma web global de micromecenazgo para proyectos creativos..

que se desarrollaría en este trabajo, estas son el prólogo y la primera escena del capítulo 1, que juntas conforman el tutorial de las funcionalidades básicas del videojuego.

A partir de aquí se plantea un calendario de trabajo que tendría la siguiente estructura:

- 26 de mayo a 13 de junio: Preproducción de los personajes, se realizaron las fichas de personajes y bocetos tempranos de los mismos.

- 14 de junio a 20 de junio: Búsqueda de casos de estudio y escritura de estos y los referentes. Ideación de interacción, mecánicas y niveles. Bocetos de escenarios

- 21 de junio a 4 de julio: Finalización de la preproducción. Investigación y realización de la segunda parte del marco conceptual. Primeros intentos de escenarios y personajes en *pixelart*.

- 5 de julio a 11 de julio: Finalización de escenarios y personajes en *pixelart*. Corrección.

- 12 de julio a 21 de julio: Implementación en *Unity*². Finalización del trabajo escrito.

3. MARCO CONCEPTUAL

3.1. PERSUASIVE GAMES COMO HERRAMIENTA BIOGRÁFICA

Para hablar de *Persuasive Games* hay que hablar primero de *Serious Games*, este término aparece pioneramente en 1970, Clark C. Abt titula así su libro publicado ese mismo año por la editorial Viking Press, donde habla de cómo utilizar los juegos como herramienta para la enseñanza, aunque Abt se centraba aquí en juegos de mesa y juegos de cartas. No sería hasta los 2000 que este concepto terminaría de tomar forma, primero en 2002 con la Serious Game Initiative y más tarde en 2005 con el artículo *From Visual Simulation to Virtual Reality to Games*, de Mike Zyda, donde su autor define los Serious Games como “una prueba mental, de acuerdo con unas reglas específicas, que usa la diversión como modo de formación gubernamental o corporativo, con objetivos en el ámbito de la educación, sanidad, política pública y comunicación estratégica”, todo muy corporativo e institucional. Los *Persuasive Games*, por su lado, parecen nacer como contraposición a

² Motor multiplataforma para el desarrollo de videojuegos.

estos, son así obras más expresivas que se salen de la norma, Ian Bogost los define como videojuegos que hacen la función de canal para transmitir argumentaciones con el fin de influenciar y crear reflexión en los jugadores, respecto a fenómenos y procesos reales, en sus propias palabras “los Persuasive Games pueden suscitar reivindicaciones en contra de la visión fija de instituciones, gobiernos y corporaciones” (Bogost, 2007, p. 57). Cabe destacar que estos juegos presentan puntos de vista profundamente subjetivos hacia el tema que tratan, ya sean fuente de una corriente de pensamiento o, como en el caso de este proyecto, experiencias biográficas.



Fig. 1 *Untitled*(RAL 23). Richard Billingham, 1984.



Fig. 2 *Nan One Month After Being Battered*. Nan Goldin, 1984.



Fig. 3 *Domestic*. Mary Flanagan 2003. Captura de pantalla.

La biografía y la autobiografía más allá de esa idea básica, de recopilación de momentos reseñables de una vida, que viene instantáneamente a la cabeza, tiene un recorrido más que notable en el ámbito artístico. Quizá la forma más conocida de esto son los *biopics*, o películas biográficas, filmes que muestran la vida haciendo uso del medio para focalizar el carácter que se le quiere dar a la obra. Un buen ejemplo es *My mom drunk* (Anna Baranowski, 2009) una recopilación de vídeos donde se presenta como reaccionan diferentes niños al ver a su madre ebria, una mirada muy íntima que puede llegar a ser terrorífica. La fotografía por su lado también tiene ejemplos en obras como *Untitled* (Richard Billingham, 1996) o *Nan One Month After Being Battered* (Nan Goldin, 1984), obras que nos enseñan aspectos de la vida que normalmente evitamos percibir.

Por su lado los videojuegos, al menos en su ámbito más *mainstream*³, no han brillado mucho en este tema. La saga de *Nobunaga's Ambition*⁴ (Koei Tecmo, 1987) nos pone en escenarios bélicos históricos, pero no es más que un juego de estrategia, no voy a saber como funcionaba la mente de este gran señor feudal jugando sus campañas. *Call of Duty: WWII*⁵ (Sledgehammer Games/Raven Software, 2017), si bien nos sitúa en medio de esta horrible época, no funciona más allá de la propaganda pro ejército de los Estados Unidos. Pero por eso, para profundizar en los aspectos más artísticos del videojuego biográfico, es que aparecen los *Persuasive Games*, los cuales son el terreno ideal para este tipo de juegos porque, como ya hemos dicho, son un canal de expresión que permite transmitir las ideas de su autor, el como ve el mundo, el como piensa... Y hay ejemplos notables, *Domestic*⁶ (Mary Flanagan, 2003), que sitúa al jugador en un escenario laberíntico con salas que nos piden salvar los recuerdos perdidos por un niño en un incendio, es casi una carta de amor a la vida cotidiana que, además, será uno de los videojuegos precursores de lo que más adelante se conocería como *Walking*

³ Corriente, de tendencia mayoritaria.

⁴ NOBUNAGA'S AMBITION: Sphere of Influence: <https://store.steampowered.com/app/392470/NOBUNAGAS_AMBITION_Sphere_of_Influence/>

⁵ CoD: WWII: <<https://www.callofduty.com/es/wwii>>

⁶ Domestic: <<https://studio.maryflanagan.com/domestic/>>

*Simulators*⁷. Un punto de vista opuesto se puede encontrar en *Every Day The Same Dream*⁸ (Molleindustria, 2009) que expresa el miedo al estancamiento, a la rutina y al perderse a uno mismo.

Los *Serious Games* son obras liberadoras, reflexivas, hasta terapéuticas, y no solo para sus creadores, que encuentran un medio donde poder expresar de manera adecuada sus preocupaciones, si no también para los jugadores que se pueden nutrir de estas experiencias. Y sí bien son videojuegos de nicho, también son importantes cimientos sobre los que asentar una nueva manera de tratar el medio.

3.2. ALCOHOLISMO: ADDICIONES Y TRASTORNOS EN JUEGOS

Es sorprendente lo desestimada que está la gravedad del consumo de drogas en general. Socialmente cada vez se tiene más asimilado ya no solo el consumo de alcohol o tabaco, drogas que parecen haber perdido esa etiqueta actualmente, si no de sustancias mayores como el propio cannabis o la anfetamina, comúnmente llamada *speed*. Nos hemos acostumbrado a que la gente joven consuma drogas, es algo que preocupa a todos, pero también es algo que, cada vez más, parece convertirse en la norma. Es raro que te prevengan en casa sobre los problemas del consumo de drogas, es más, parece que se llega a ver como un trámite inevitable. Por otro lado, las campañas de prevención también parecen extintas últimamente. Pero, ¿por qué consumimos drogas?

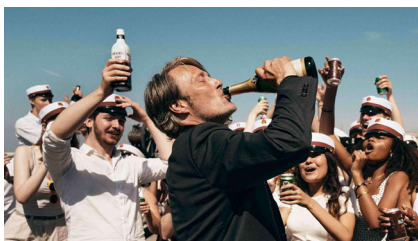


Fig. 4 *Drunk*. Thomas Vinterberg, 2020. Fotograma de la película.



Fig. 5 *Los bebedores*. Vincent van Gogh, 1890.

Vamos a centrarnos en lo que aquí nos concierne, el alcohol, quizá la droga más desmitificada de todas. Y no es algo de lo que sorprenderse, el alcohol es algo cotidiano, lo vemos en el cine, con ejemplos como *Días de vino y rosas* (Blake Edwards, 1963) o *Druk* (Thomas Vinterberg, 2020), en la música, y hasta forma parte importante en la historia del arte, con obras como *Los Bebedores* (Vincent van Gogh, 1890), *El triunfo de Baco* (Diego Velázquez, 1628) o *El bebedor de absenta* (Pablo Picasso, 1903). Es también parte importante del ámbito social, parafraseando al Ministerio de Sanidad, en cuanto al alcohol en los jóvenes, tenemos que “las principales motivaciones que les llevan al consumo de bebidas alcohólicas van desde sus efectos psicoactivos, hasta la desinhibición social o la demostración de su “madurez” con el fin de ser aceptados en ciertos grupos sociales”. Estos aspectos, siguiendo la información del Ministerio de Sanidad, llevan a

⁷ Literalmente “Simulador de Caminar”. Videojuegos que se apartan de las mecánicas clásicas, más dinámicas, en pos de centrarse en la narrativa y la comunicación del entorno en el que el jugador se encuentra.

⁸ Every day the same dream: <<https://www.molleindustria.org/everdaythesamedream/everdaythesamedream.html>>

que en España un 75% de jóvenes entre 14 y 18 años⁹ ya hayan consumido alcohol previamente. Evidentemente esto es algo que se puede extrapolar a la mayoría de países, con 44% en Europa o un 38% en América, y un 27% a nivel mundial¹⁰, pero no todo es culpa de los adolescentes. Metiéndome un poco en lo personal, nunca he tenido dificultad para obtener alcohol o tabaco, por poner otro ejemplo. La facilidad, cuando tenía 13 años, que había para conseguir estos es risible. No hablo solo de “trapicheos” en el patio del instituto o en un parque, si no de lo sencillo que era adquirirlos en establecimientos de distribución legal e incluso, sobretodo en el caso del alcohol, que los propios padres lo compraran si se lo pedías para una fiesta. Por no hablar también de lo mucho que se ha “infantilizado”, por decirlo de alguna manera, el consumo, desde la creación de juegos para beber¹¹, hasta youtubers con una base de fans jóvenes haciendo show de esto¹², ultimamente ya más raro de ver por el endurecimiento de las políticas de la plataforma. De nuevo, parece que siempre se ha tenido como un trámite, que llegados a la adolescencia los niños beben y ya está, pues “son cosas de adolescentes”.

La adicción a los videojuegos es otro gran problema que sufre la juventud actualmente. Y, teniendo lo anterior en cuenta, son fáciles ver las semejanzas de esas adicciones con el mundo del videojuego:

Ambos se consumen desde temprana edad.

En el caso del alcohol ya hemos visto que empieza con la adolescencia, por su lado los videojuegos pueden llegar incluso antes. Actualmente la convivencia con la tecnología es algo casi necesario para una vida cotidiana y los más pequeños no tardan mucho en encontrarse con esta, sin ir muy lejos yo tengo una hermana de 3 años que ya ha dado sus primeros pasos en los videojuegos.

Ambos son adictivos.

Lo anterior no debería ser un problema, pues es bueno educarse en las nuevas tecnologías y los videojuegos son un medio perfecto para esto, como veremos más adelante. Sin embargo, también son adictivos,

9 Dato del Ministerio de Sanidad, Política Social e Igualdad: < <https://www.mscbs.gob.es/campanas/campanas11/alcoholenmenoresnoesnormal/sabias.html> >

10 El consumo nocivo de alcohol mata a más de 3 millones de personas al año, en su mayoría hombres: < <https://www.who.int/es/news/item/21-09-2018-harmful-use-of-alcohol-kills-more-than-3-million-people-each-year--most-of-them-men> >

11 Los 8 mejores juegos para beber, del mundo: < <https://www.spanish.hostelworld.com/blog/juegos-para-beber/> >

12 Jacksepticeye: < <https://www.youtube.com/watch?v=TKZpyIajAcc> >

Khandy: < <https://www.youtube.com/watch?v=sIURZQOesB0> >

Kalathras: < <https://www.youtube.com/watch?v=xV4fNRoN6cc> >

mucho. Y ya no solo porque uno esté enganchado por su jugabilidad o el reto que le suponen, actualmente las grandes productoras trabajan con psicólogos y demás profesionales para que su producto sea lo más adictivo posible.

Ambos son progresivos.

Pues uno no se vuelve adicto así como así, la progresión para estos en ambos casos es similar, empiezas con poco y a medida que te acostumbras a esas “raciones” crees que puedes gestionar más. Evidentemente se ignoran los problemas que conllevan el abuso de estos.

Ambos tienen un fuerte componente social

Y esto es problemático en cuanto a que se llegan a formar comunidades que denigran a los que no forman parte de estas. Y el sentirse arropado por estos grupos pueden llegar a fomentar comportamientos agresivos apoyados por sus “iguales”. No hay que ir muy lejos para toparse con esto, no es difícil encontrarse con puristas a poco que juegues *online* o pases mucho rato en redes sociales.

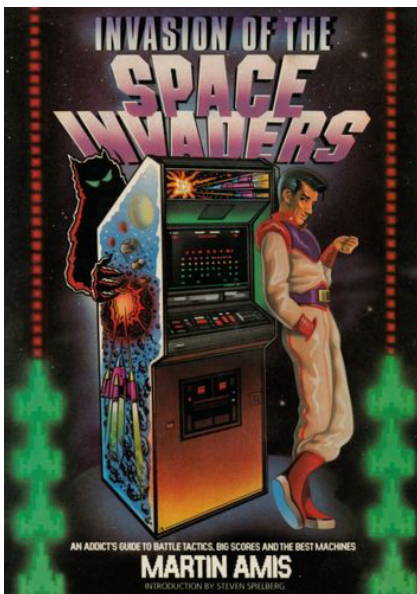


Fig. 6 *Invasion Of The Space Invaders*. Martin Amis, 1982. Portada.

Martin Amis ya intuía algunas de estos problemas en su libro *Invasion Of The Space Invaders: An Addict's Guide to Battle Tactics, Big Scores and the Best Machines* (1982). “Nos enfrentamos a una adicción mundial [] las maquinitas han fomentado el negocio de la prostitución infantil: los críos se ofrecen por un par de partidas de Astro Panic o lo que sea”¹³ escribe Amis. Si bien bastante alarmista y muy subjetivo, acierta con lo adictivos que pueden llegar a ser los videojuegos, una adicción actualmente ya catalogada como enfermedad por la OMS¹⁴.

Por su lado la industria no ha hecho mucho por librarse de este estigma. Si bien actualmente se está intentando controlar más estos problemas, pareciera que algunas compañías se dedicaran a poner palos en las ruedas a estos avances. Casos concretos como Alemania pidiendo que se especifique claramente si hay *gambling* en los videojuegos¹⁵, parecen ser la excepción a

13 Martin Amis (1982). *Invasion Of The Space Invaders: An Addict's Guide to Battle Tactics, Big Scores and the Best Machines*. P. 16.

14 ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics: <<https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2fcd%2fentity%2f1448597234>>

La Organización Mundial de la Salud incluye la adicción al videojuego en su clasificación de enfermedades: <<https://www.anaitgames.com/noticias/organizacion-mundial-salud-adiccion-videojuego-clasificacion-enfermedades>>

15 Alemania se pone seria con las loot boxes: <<https://www.xataka.com/videojuegos/alemania-se-pone-seria-loot-boxes-quiere-que-juegos-que-incluyan-sean-calificados-como-18>>

la regla. Pero como ya se ha dicho los casos que más abundan son lo opuesto, casos como:

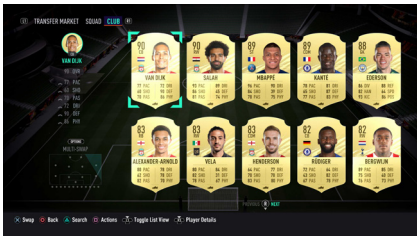


Fig. 7 FIFA21. Electronic Arts, 2020. Captura de pantalla de la ventana de Club.



Fig. 8 Fire Emblem Heroes. Nintendo, 2017. Capturas de pantalla de la galería de personajes y el mercado con microtransacciones.

EA, que con un sistema de *gambling* muy agresivo, es sobre quien más se ha escrito respecto a este tema. Casas de apuestas camufladas, las polémicas *loot boxes*¹⁶... Sin ir muy lejos tenemos los documentos filtrados recientemente respecto al sistema de mercado del *FIFA21*, donde se habla de como este está específicamente diseñado para forzar a que sus jugadores gasten todo lo posible. “Los jugadores recibirán mensajes e incentivos para que se traspasen durante el verano. FUT (*FIFA Ultimate Team*) es la piedra angular y estamos haciendo lo posible para conducir a los jugadores ahí”¹⁷, estas son algunas de las testificaciones que se podía leer en el documento filtrado.

El mercado móvil tiene casos similares, aquí abundan aquellos videojuegos catalogados como *gacha*, que proviene de *gachapon*, un estilo de juego basado en que quieras adquirir todos los personajes jugables que te presentan, dándote como único medio un sistema similar a las ya nombradas *loot boxes*, *Fire Emblem Heroes*¹⁸ (Nintendo, 2017) es quizá el primero que viene a la mente de quienes conozcan este campo. La gran distinción con los juegos con *loot boxes*, es que los *gacha* son juegos construidos en torno al sistema de monetización que implementan, haciendolos prácticamente injugables si no pasas por caja.

Epic, plataforma, distribuidora y productora de videojuegos, es otro nombre que se oye bastante en casos de este estilo. Esto por prácticas como la compra de la exclusividad de videojuegos ya anunciados en otras plataformas, para atraer a la fuerza al público que tuviera la obra. O la polémica demanda por no enfatizar, en sus avisos hacia los jugadores, lo adictivo de su videojuego *Fornite*¹⁹(Epic Games, 2017), llegando a salir a término el posible trabajo realizado junto a psicólogos para, en palabras de la firma de abogados Calex Legal, “hacer el juego lo más adictivo posible”²⁰.

Sin embargo, el videojuego puede hacerlo bien. Aun siendo cierto que la

16 También llamadas cajas de botín, son artículos virtuales, que se pueden adquirir con micro-pagos, y que te ofrecen una recompensa aleatoria para el juego al que pertenezcan.

17 Leaked Documents Show EA Really Wants You To Buy FIFA Loot Boxes: <<https://kotaku.com/leaked-documents-show-ea-really-wants-you-to-buy-fifa-l-1846764818>>

18 Fire Emblem Heroes: <<https://fire-emblem-heroes.com/es/>>

19 Fornite: <<https://www.epicgames.com/fortnite/es-ES/home>>

20 Una firma de abogados carga contra Epic Games alegando que Fortnite es “muy, muy adictivo” a propósito: <<https://www.vidaextra.com/juegos-online/firma-abogados-carga-epic-games-alegando-que-fornite-muy-muy-adictivo-a-proposito>>

industria AAA²¹ sigue apoyando, en su mayoría, estos y muchos más malos hábitos (*crunch*²², despidos masivos tras finalizaciones de ciertos proyectos e incluso el manejo de la información para crear *hype*²³), hay espacio para otro tipo de obras, ya no solo hablando dentro del espacio *indie*, si no en la industria en general.



Fig. 9 *Yakuza Kiwami 2*. Sega, 2017. Captura de pantalla de una de sus cinemáticas.



Fig. 10 *GTA V*. Rockstar, 2013. Captura de pantalla del juego con personaje en estado ebrio.

Pero antes de esto volvamos un momento al alcohol. ¿Cómo trata el videojuego al alcohol? La respuesta rápida es mal. En la mayoría de obras donde aparece el alcohol vemos una clara disonancia cognitiva con la realidad. La saga *Yakuza*²⁴ (SEGA, 2005), lo plantea directamente como algo positivo, premiando el consumo de este en forma de curación o ventajas en combate, sin repercusión negativa alguna. Por otro lado hay juegos que te lo presentan como un arma de doble filo, dándote ventajas pero recibiendo también penalizaciones, este el caso de videojuegos como *Bioshock Infinite*²⁵ (Irrational Games, 2013), donde el alcohol sube un indicador, pero te resta vida. El principal problema con estos casos es que plantean la sustancia como un *item*, como un consumible, que fácilmente puede ser sustituido por cualquier otra cosa, no tiene relevancia alguna, es alcohol porque “jaja, sake”, pero podrían ser bayas o pollo pasado y no alteraría en nada la experiencia. Incluso en aquellos juegos que intentan representarlo de manera más realistas, no deja de ser un simple trámite que no altera en nada la experiencia posterior. En *GTA V*²⁶ (Rockstar, 2013) puedes emborracharte, lo cual, a diferencia de los casos anteriores, sí conlleva un cambio notable en el apartado jugable. La pantalla se distorsiona, al igual que el sonido, los controles de movimiento cambian y hasta que tú como jugador no decidas que el personaje vomite no cambiará nuestra situación. Es una representación más o menos realista de como se vive esta experiencia, pero de nuevo es algo sin repercusión ninguna, es más bien un simple divertimento, uno puede beber y beber hasta que su personaje llegue incluso a morir, pero jamás repercutirá en el resto de su aventura, dejando esto en una simple situación anecdótica que puedes repetir en cualquier momento que te aburras. ¿Donde está mi cáncer de hígado? ¿Donde están mis problemas de memoria? ¿Donde está mi dependencia hacia el alcohol? ¿Donde está mi sensación de culpabilidad y vergüenza por verme reflejado en mi padre cometiendo sus mismos errores? En ninguna parte, pues sería estúpido abarcar estos temas

21 Término referido al conjunto de compañías más importantes que producen y/o distribuyen videojuegos.

22 Periodos laborales en los que los desarrolladores trabajan por encima de las horas estipuladas, normalmente con el fin de terminar el proyecto para la fecha acordada. Prctica mayormente asociada a la industria AAA.

23 Emocionarse elevadamente. En la industria del videojuego, y el entrenimiento engeneeral, es un termino asociado al *marketing* que consiste en crear espectación por el producto anunciado.

24 Saga Yakuza: <<https://yakuza.sega.com/>>

25 Bioshock Infinite: <<https://2k.com/en-US/game/bioshock-infinite/>>

26 GTA V: <<https://www.rockstargames.com/V/es>>

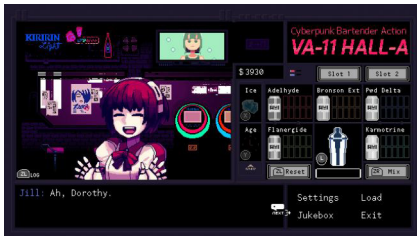


Fig. 11 VA-11 Hall-A. SUKEBAN GAMES/Wolfgame, 2016. Captura de pantalla del juego.



Fig. 12 Weedcraft Inc. Vile Monarch, 2019. Captura de pantalla de la zona de cultivo.



Fig. 13 Enviro-Bear 2000. Captain Games, 2010. Captura de pantalla del juego.

en superproducciones destinadas a conseguir ventas masivas. No estamos preparados para gastarnos los 60 o 80 que cuestan estos juegos para que nos juzguen por nuestros errores.

Pero aun queda otra escena que abarcar, la anteriormente nombrada escena *indie*. Aquí hay varias obras que tratan la temática de las drogas con más detenimiento y que las tienen como centro de su narrativa o jugabilidad. Tenemos ejemplos como *The Red Strings Club*²⁷ (Deconstructeam, 2018) o *VA-11 Hall-A*²⁸ (Sukeban Games/Wolfgame, 2016) ambas de temática *cyberpunk* y que se centran en la coctelería o *Weedcraft Inc.*²⁹ (Vile Monarch, 2019) donde gestionas tu propia industria de cannabis en Estados Unidos. Pero la existencia de obras como éstas es ínfima. Evidentemente si rebuscamos entre los más *indie* de lo *indie* encontraremos más obras que se tomen estos temas en serio, *Enviro-Bear 2000*³⁰ (Captain Games, 2010) o *Sittin At A Bar*, por ejemplo, hacen buena sátira de como se es cuando estás borracho, pero esas obras se quedan en un círculo muy cerrado, a veces ni llegan a jugarse, el mercado actual es muy cruel con estos videojuegos. Además, las anteriormente nombradas tampoco es que sean la panacea, *The Red String Club* y *VA-11 Hall-A* romantizan el consumo del alcohol, y *Weedcraft Inc.* aun teniendo discursos donde explican las bondades y los peligros del consumo del cannabis, no deja de ser un *clicker*³¹ y un videojuego de gestión de recursos, es más, esos discursos se plantean como una mecánica para negociar con distintos *NPCs*³² y a larga se hacen repetitivos, cansinos, y el jugador ya sabe lo que decir para conseguir lo que busca, al final todo ese discurso se acaba convirtiendo en texto sin significado. Y estoy siendo quisquilloso, sí, y no quiero demonizar estas obras, me parecen juegos excelentes y comparto el pensamiento de las dos primeras respecto a que se puede profundizar y socializar con los demás usando la bebida como canal comunicativo, comparto esa creencia de que aporta una intimidad y una cercanía que de otra manera sería imposible de lograr. Pero detesto que rara vez se tome en cuenta el otro lado de la moneda, y es normal, porque es un lado que asusta, pero no deberíamos de negar su existencia.

Sin embargo, como ya se ha dicho antes, el videojuego puede hacerlo mejor, estamos hablando de un medio espléndido para transmitir un mensaje a las generaciones actuales. Es una herramienta con potencial increíble para concienciar o prevenir, para educar. Y los hay que lo hacen bien. *LSD*:

27 The Red Strings Club: <<https://www.devolverdigital.com/games/the-red-strings-club>>

28 VA-11 Hall-A: <<http://waifubartending.com/>>

29 Weedcraft Inc.: <<https://weedcraftgame.com/>>

30 Enviro-Bear 2000: <<https://captaingames.itch.io/enviro-bear-2000>>

31 Referente a los juegos que tiene como mecánica principal la repetición continuada de la misma acción, generalmente hacer clic en algo.

32 *Non Playable Character*, literalmente Personaje No Jugable (PNJ).



Fig. 14 *The Last Of Us II*. Naughty Dog, 2020. Captura del trailer del E3 de 2018.

*Dream Emulator*³³ (Asmik Ace, 1998), aunque ya recordado como un meme, ejemplifica como nadie la abstracción de lo que es un “viaje” provocado por el LSD. *The Last Of Us II*³⁴ (Naughty Dog, 2020), tumbó barreras y levanto muchas espinas cuando enseñó que, el que sería uno de los juegos más vendidos de su año y ganador del GOTY 2020³⁵, tendría una protagonista abiertamente homosexual, sin tener que pasar por ser un personaje emisario. Incluso *Red Dead Redemption II*³⁶ (Rockstar Games, 2018), un juego de los creadores de las sagas *GTA*, *Bully* o *Manhunt*, entre otras, se atrevió a desmentir la concepción romántica que se tiene del lejano oeste, formada por el cine hollywoodiense, y nos mostró una interpretación más cruda y realista de lo que era vivir en aquella época. Hay un buen camino y espero, no, y quiero que el videojuego siga por ahí, por eso nace este proyecto, porque por pequeña que pueda ser su repercusión, siempre será un paso en la dirección correcta. Quien sabe, quizá algún día *A Hard Relationship* sea el ejemplo de juego que habla del alcoholismo.

4. PREPRODUCCIÓN

4.1. CASOS DE ESTUDIO

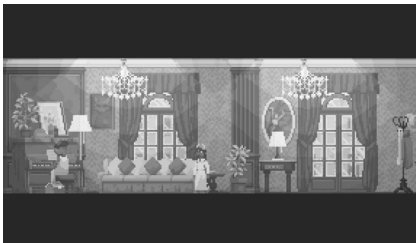


Fig. 15 *The Longest Road on Earth*. Brainwash Gang/TLR Games, 2021. Captura de pantalla del juego.

The Longest Road on Earth (Brainwash Gang/TLR Games, 2021): Una obra que cuenta cuatro historias cotidianas, sin texto, y que usa como narrador su propia música. Este compendio de cuatro vistazos a la vida de cuatro desconocidos funciona como un videoclip de una hora y media, más o menos, del álbum que escuchamos, compuesto por Beicoli, mientras jugamos. Esta es la obra de la que más podemos sustraer para el proyecto, pues en esencia siguen la misma línea. Llega a ser gracioso el como no fue hasta jugar este videojuego que encontré las formas adecuadas para *A Hard Relationship*, ya que la mayoría de referentes para la ideación de la misma eran cómics o películas. Sin embargo como ya he dicho *The Longest Road on Earth* es a quien se debe en su gran mayoría el acabado que se le pretende dar a *A Hard Relationship*, ambas obras anteponen la narrativa a la jugabilidad y ambas tienen un tono muy contemplativo, sin grandes momentos a recordar.



Fig. 16 *The Red Strings Club*. Deconstructeam, 2018. Captura de pantalla del interior del club.

The Red Strings Club (Deconstructeam, 2018): Este es prácticamente obligatorio si nombras videojuegos y alcohol. Ambientada en un futuro *cyberpunk* con una megacorporación tramando algo grande, la historia se centra en un pequeño club donde por casualidades de la vida acaba un androide de dicha corporación. La obra trata temas como

33 LSD Dream Emulator: < https://www.youtube.com/watch?v=UmzC8-hPuZo&ab_channel=Kotaku > < <https://www.retrogames.cc/psx-games/lsd-dream-emulator.html> >

34 The Last Of Us II: <<https://www.playstation.com/es-es/games/the-last-of-us-part-ii/>>

35 Game Of The Year, premio anual otorgado por The Game Awards.

36 Red Dead Redemption II: <<https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/es/>>



Fig. 17 *Genijutsu Toshi shitetara Boroboro ni natta Hanashi*. Kabi nagata, 2019. Página final del manga.



Fig. 18 *Kentucky Route Zero*. Cardboard Computer, 2013. Captura de pantalla del juego.

el qué nos hace humanos, cuál es nuestra verdadera naturaleza, etc. Lo que llama la atención aquí es su mecánica principal, pues al situarse casi toda la historia en el susodicho club, la misma tiene como base el alcohol. En realidad, en este caso, es la preparación de cócteles, pero es el cómo se preparan lo que nos ayuda a avanzar en la historia. *The Red Strings Club* presenta el alcohol como un canal social que nos permite profundizar en el cómo son los demás. Y aunque su mensaje es un tanto opuesto al que se pretende dar con *A Hard Relationship*, es un buen punto de referencia desde el cual arrancar.

Genijutsu Toshi shitetara Boroboro ni natta Hanashi (Kabi Nagata, 2019): Manga de una autora más que conocida por sus historias autobiográficas. Habiendo realizado dos obras bastante exitosas, para el género que abarca en ellas, Nagata habla aquí de una etapa de sufrimiento causado por todo lo que conlleva crear estas. Esto la conduce al alcoholismo, lo cual acaba con ella hospitalizada por una pancreatitis aguda. Como con sus otras historias, su autora se abrirá frente a sus lectores y reflexionará sobre sí misma.

Las razones para la elección de este manga son bastante obvias, tanto la obra de Kabi Nagata como *A Hard Relationship* son obras personales que plantean una deconstrucción de sus autores, para revisar como son realmente, y ambas tienen el alcoholismo como pieza estructural de su narrativa

Kentucky Route Zero (Cardboard Computer, 2013): Uno de los videojuegos que más ha marcado la escena *indie*. Un proyecto que ocupó casi diez años en acabarse, empezando en 2011 y llegando su capítulo final en enero de 2020, es una obra con una historia de realismo mágico y en la cual el texto es la herramienta primordial.

Este ha sido escogido por motivos muy dispares al resto, pues no es su temática lo que se quiere remarcar, si no su estructura. *Kentucky Route Zero* esta compuesto por cinco capítulos, cada uno de ellos estrenado en una fecha distinta, además de estos están los interludios que salían entre capítulo y capítulo y que se estrenaban en la página del juego.

Así pues, *A Hard Relationship* tiene previsto una estructura y un calendario de lanzamientos similar para sus episodios. Por otro lado también experimentará cambios drásticos en sus bases, similar a los interludios del referenciado, aunque no en segmentos tan apartados del juego principal, pero de eso se hablará más adelante.

4.2 REFERENTES

Inio Asano: Dibujante y escritor de manga, uno de los grandes autores de su generación, conocido por obras como *Solanin* (2005 - 2006), *Oyasumi Punpun* (2007 - 2013) y, la más reciente, *Dead Dead Demon's Dededede*

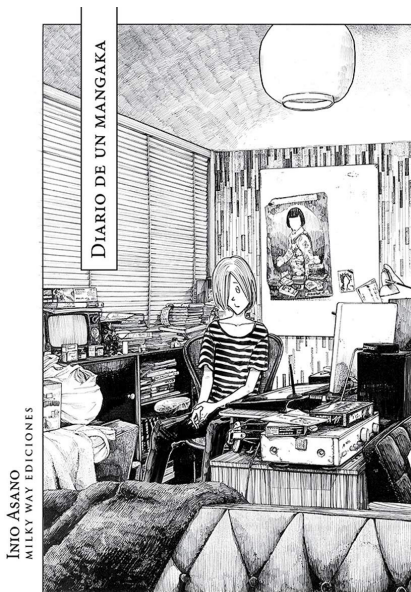


Fig. 19 *Mangaka Nyumon*. Inio Asano, 2020. Portada de la edición española.



Fig. 20 *FLCL*. Kazuya Tsurumaki, 2000. Frame del Episodio 1.

Destruction (2014 - En publicación). Destaca por su estilo narrativo de tonos más trágicos y un dibujo que baila entre el realismo y la abstracción. Asano es quizá el autor que más influye cualquier obra en la que lleve las riendas, y en la que nos concierne son notables el tono, con un realismo que a momentos se adentra en lo trágico, y, en la fase de preproducción, su estilo para el diseño de personajes, tanto en Chinkei que es muy referente a Punpun, como en el resto de personajes, con un dibujo muy inspirado en sus ilustraciones y cómics.

FLCL (Kazuya Tsurumaki, 2000): Un anime en el que trabajaron las casas de animación Gainax y Production I.G. Es una obra complicada de analizar, Tsurumaki quiso romper muchas reglas con esta, llegando así a una obra en la que el guion carece de importancia para el cometido final y que cambia continuamente sus formas a favor de transmitir el mismo. Esto último es quizá lo que más me llamó de esta serie, no quiero decir que el resto no sea más que notable, pero el hecho de plantear un objetivo fijo y romper con todo lo establecido para lograrlo es algo que me atrae muchísimo, pues no es raro que una obra se deje atrapar por sus formas y no llegue a lo que busca, sin embargo *FLCL*, a nivel de creador, es un ejemplo de libertad enorme, algo a lo que quiero entender que todos aspiramos.

The Red Strings Club (Deconstructeam, 2018): Vuelve a aparecer este equipo, pero lo que quiero rescatar de él no tiene nada que ver con lo hablado, pues es su estilo gráfico de lo que quiero hablar aquí. Igual que Asano influye en mi dibujo y en mi narrativa, Deconstructeam es básicamente con quien he aprendido *pixelart*. Sobre todo en cuanto a sus personajes, es su diseño más “realista”, hasta cierto punto, el que se tiene en cuenta, alejado de los clásicos personajes de juegos de aventuras o plataformas como Link o Mario, respectivamente.

4.3 NARRATIVA

4.3.1 Temas y sinopsis

Los temas principales del juego son:

- La adicción al alcohol
- La cotidianidad y las relaciones personales en este ámbito.
- La autobiografía.

Los temas secundarios del juego son:

- La vida durante la etapa universitaria.
- El peso de las expectativas familiares.

En cuanto a la sinopsis de la obra encontraríamos lo siguiente:

“A *Hard Relationship* es un juego narrativo, que cuenta en tono autobiográfico la etapa universitaria y su relación con el alcohol del personaje principal. Vive sus experiencias personales y acompáñalo en sus mejores y peores momentos. Viaja a lo largo de los cuatro años de carrera a sus recuerdos y enfrenta una dura realidad, como es la tóxica relación que se puede llegar a tener con el alcohol y como afecta esto a su entorno y sus más allegados”

4.3.2 Historia, guion y estructura

Así pues, el juego abarca los cuatro años de carrera estudiados por el protagonista y se centrará en él mismo y sus relaciones más cercanas, todo esto situado en un mundo y época que reflejen los actuales.

En cuanto al guion y su estructura, nos encontramos con uno fraccionado en cuatro arcos argumentales, muy al estilo de mangas extensos o al ya nombrado *Kentucky Route Zero*, y cada uno de estos arcos abarca alrededor de un año universitario. A estos cuatro arcos se le añade también un prólogo y un epílogo, el primero para contextualizar la obra y el segundo para remarcar ciertos puntos finales de la obra.

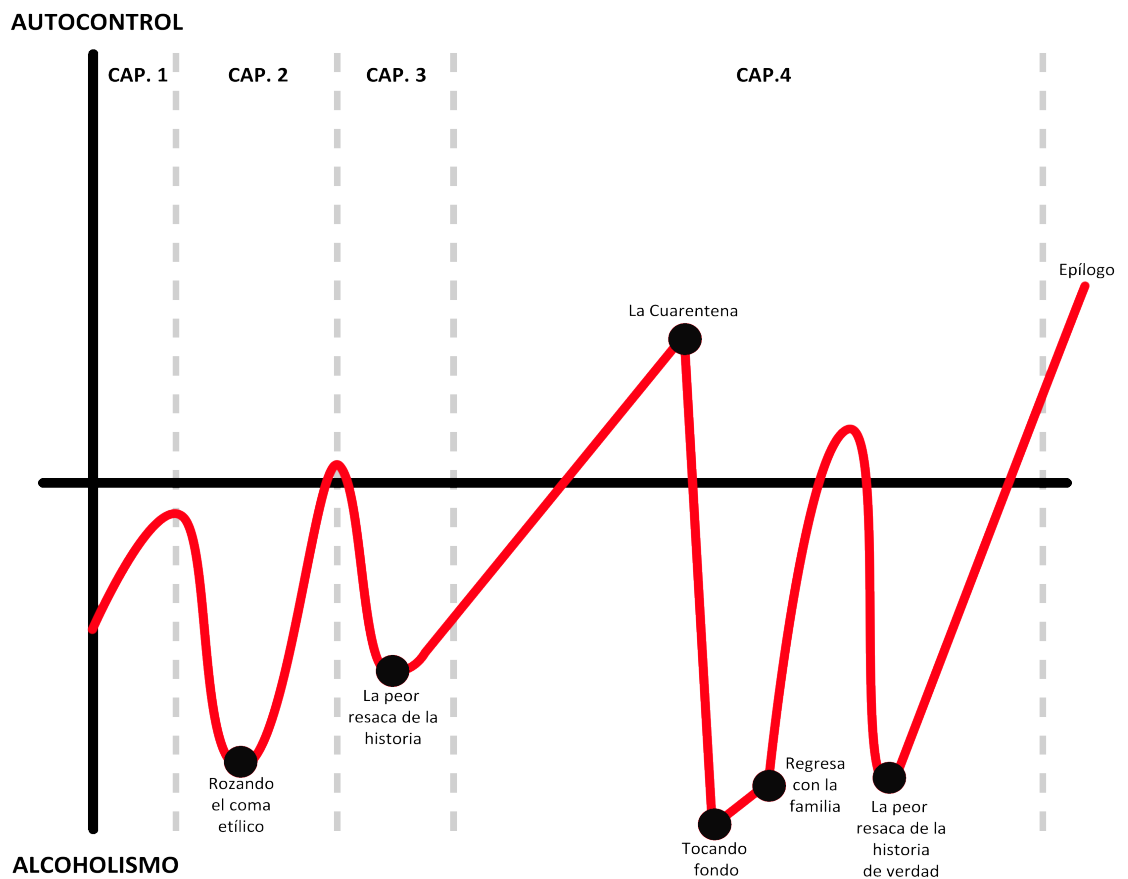


Fig. 21 Diagrama narrativo de la relación de Chinkei con el alcohol.

- Prólogo

Este nos sirve como introducción y nos da algo de contexto para lo que se viene en los siguientes arcos. Se nos presenta al protagonista y como su vida ha estado relacionada con el alcohol desde bien pequeño.

También sirve como primer contacto con el mundo, pues enseña de manera rápida como será la interacción con este, además de presentarnos una de las mecánicas principales del juego, la toma de decisiones.

- Primer arco: La universidad

Situado durante el primer año de carrera, se centra en una etapa de cambio con bastantes fiestas y borracheras, se presenta también una gran aversión hacia la cerveza por parte del protagonista y los principios que lo conducen hacia su afán por ella. Aparecen los personajes secundarios: Ausias, Bruno y Alex. Aunque solamente se interactuá con esta última, con quien Chinkei acaba saliendo.

En cuanto a *gameplay*, la primera escena se utiliza para terminan de presentar las mecánicas clave del juego.

- Segundo arco: El verano

Comenzando con el final de curso del primer año de carrera, se nos presentará a Ausias. Este arco se centrará sobretudo en las vacaciones de verano, donde Chinkei se reencontrará con amigos del pueblo (se nos presenta a Ximo) lo cual lleva a una nueva etapa de descontrol, que culmina con un casi coma etílico del protagonista y que sirve como punto de inflexión para el mismo. Paralelamente se hablará de la relación con su padre, puesto que trabajaran juntos durante las vacaciones.

El arco finalizará con una nueva etapa de cambio, con Chinkei mudándose a la ciudad y empezando el segundo curso, momento donde se estrechará su relación con Ausias y conocerá a Bruno. Por último se planteará una nueva etapa en cuanto al alcohol, siendo esta más controlada tras el suceso del coma etílico.

- Tercer arco: Por el buen camino

Ubicado un año después del final del anterior arco, ya en tercero de carrera. El inicio de este arco será un cambio drástico frente al cierre del segundo, soltándonos nada más comenzar este en una de las noches más descontroladas para el personaje. Sin embargo, tras esto y una de las resacas más duras de su vida, Chinkei decide alejarse un poco del alcohol. Es así pues que este arco es donde todo empieza a tomar rumbo hacia una relación sana

entre protagonista y sustancia, y las situaciones que aquí se nos plantean son de tono mucho más costumbrista.

- Cuarto arco: Tocando fondo

Centrado en el último año de carrera, gran parte de este tendrá un tono similar al anterior, pues Chinkei continua por el buen camino. Pasando la mitad de este arco es cuando aparecen nuevamente los problemas. La llegada del confinamiento, junto con el hecho de vivir este a solas, devuelve al protagonista a su antigua rutina, el consumo de alcohol se intensifica y lo lleva a tocar fondo. Tras la finalización del confinamiento Chinkei vuelve a casa de sus padres y recupera nuevamente el buen rumbo, pero no pasará mucho hasta que recaiga. Es con esta última recaída que vive el peor de sus momentos, pues por primera vez afrontará esto con su familia como testigos. El arco termina con él dándose cuenta de como esto ya no es un problema solo suyo y decidiendo tomar cartas en el asunto, esta vez muy seriamente.

- Epílogo

Aquí se añadirá una sola escena más, situada medio año después del final del cuarto arco. Veremos como Chinkei y su pareja, quienes ahora viven juntos, se preparan para ir a visitar a la familia del protagonista.

El objetivo de este epílogo es dar un contexto de todo lo que viene después, y cerrar con un momento que deje un buen sabor de boca al jugador.

4.3.3 Narrativa interactiva: Diseño de interacción, mecánicas y mapas de nivel

La interacción que se plantea para el juego es bastante básica, al ser más una experiencia jugable que un videojuego propiamente dicho, el nivel de interactividad estará limitado a las necesidades del guion. Esto no quita que, aunque principalmente la jugabilidad se base en caminar y hablar con los *NPCs* convenientes, no pueda haber pequeñas fases que planteen nuevos enfoques para el juego o nuevas mecánicas. Aún así, hay una serie de mecánicas que se tendrán siempre en mente para no romper la cohesión de la obra, que pasaremos a comentar a continuación

Mecánicas principales

Caminar, la cual abarcaremos rápidamente por su obviedad, pues este no es más que el clásico sistema de flechas con el teclado o joystick/cruceta en un mando, que te permite navegar por los distintos escenarios 2D. Cabe aclarar que no se tienen planteadas opciones como correr o saltar para no alterar el ritmo de la obra.

El diálogo por otro lado requiere un poco más de atención, pues, si bien su función principal es narrar la historia, se le intenta dar alguna vuelta de tuerca.

Narración: la ya nombrada y la más básica, pues consiste en contarnos como se desarrolla la historia, pensamientos o intenciones de los personajes, etc.

Elecciones: una mecánica también muy conocida y, aunque no alteren de manera importante el rumbo de la historia, sirven para ver distintas consecuencias a eventos concretos, casi como *easter egg* para los jugadores más dedicados.

Mide tus palabras: evidentemente ir borracho es parte crucial de la obra y es en esos momentos que tienes que pensar bien que vas a decir. Así pues, al jugador se le planteará una lista de palabras/conceptos y el personaje actuará en consecuencia de lo que elija. Importante comentar que, al estar el personaje ebrio, las elecciones del jugador no se representan literalmente el consecuente comportamiento del personaje.

Por último, cabe detenerse en como funcionarían los eventos alternativos causados por algunas de estas mecánicas, pues aunque no son una mecánica en sí y son totalmente opcionales, se han convertido en una parte importante de lo que forma la esencia de este videojuego.

Eventos alternativos: Aunque el guion de la historia es lineal, uno de los objetivos para el videojuego es que los jugadores más dedicados puedan tener experiencias algo distintas. Así pues, los eventos alternativos no cambiarán el rumbo de la historia general, pero enseñarán pequeños caminos alternativos para recorrerla. Estos caminos tendrán varios desencadenantes como son, las “Elecciones” o cuando se desencadene la mecánica “Mide tus palabras”. Sin embargo, también estarán integrados de manera más sutil para, una vez más, que lo disfruten aquellos jugadores que le dediquen más tiempo. Un ejemplo de esto último, se puede encontrar en el inicio del capítulo uno, donde en cuanto el jugador reciba el control, hacia donde decida moverse hará que ciertos eventos sucedan o no.

Junto a estas mecánicas centrales, se tienen esbozadas una serie de eventos, mecánicas, etc. que servirán de apoyo para las primeramente nombradas. Aunque, como se ha dicho aún son prácticamente un borrador, sirvan para mostrar la ambición y los objetivos que se tienen para el proyecto.

Uno de las primeras ideas que se tuvieron como seguras al plantear la obra fue que no se quería una obra monótona. Al ser una autobiografía centrada en el alcoholismo, era sencillo caer en la repetición y acabar contando lo mismo una y otra vez. Así pues, a la hora de plantear la historia se tuvo en cuenta que las experiencias fuesen lo más variadas posibles, pero aunque esto solucionaba el problema a nivel narrativo, aun quedaba el mismo problema en el *gameplay*.

Ya se comentó cuando se habló de *FLCL*. Esta serie juega con la animación para poder expresarse tal y como quiere, sin temor a cambiar estilo y forma. Otro ejemplo es el también mencionado *Oyasumi Punpun*, de Inio Asano, obra que se abstrae de manera increíble a la hora de transmitir emociones. Ejemplos aplicados a los videojuegos también los hay, *Final Fantasy XV*³⁷ (Square Enix, 2016) tiene esas secciones de cocinar en un camping que enfatizan los pequeños momentos, las cuales contrastan con un juego centrado en la acción, y *Night in the Woods*³⁸ (Infinite Fall, 2017), obra que habla sobre el proceso de madurar y el reencontrarte con personas de tu pasado, usa los minijuegos para aligerar la carga y dar naturalidad al mundo que se presenta.



Fig. 22 *FFXV*. Square Enix, 2016. Captura de pantalla de uno de los campamentos.

En *A Hard Relationship* se plantean de varias maneras, los hay dedicados a aligerar carga dramática y dar naturalidad a ciertos momentos, ejemplos de esto serían una sección de baile, y en general algún que otro minijuego centrado en el ritmo, o un momento donde preparas cócteles con amigos, muy referente a *The Red Strings Club*. Los hay que tienen como objetivo simplemente avanzar la narración y ahorrar recursos, como segmentos en los que simplemente estas teniendo una conversación por Whatsapp o en un canal de chat en tu ordenador. Y también los hay que se abstraen y cambian totalmente el juego con el fin de transmitir ideas o situaciones más complejas, el mejor ejemplo aquí es el segmento en el que el protagonista casi sufre un coma etílico, donde desde el momento en que deja de ser consciente de sí mismo el juego se convertiría en un *walking simulator* en 3D con una clara inspiración en *LSD Dream Emulator*.

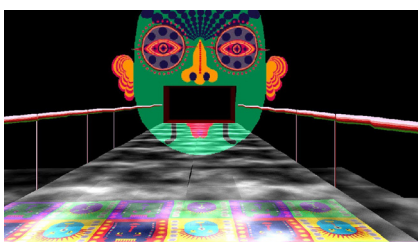


Fig. 23 *LSD Dream Emulator*. Asmik Ace, 1998. Captura de pantalla del juego.

Evidentemente, y como ya se ha dicho, esas no son todas, muchas faltan y muchas están por ser creadas en su debido momento, pero sirvan como ejemplo de lo que se quiere explicar en este apartado, una multitud cambios en la funcionalidad de este videojuego, no solo para no aburrir al jugador si no también para fortalecer las bases sobre las que se cimienta la obra.

En cuanto a los mapas de nivel es importante decir que no existen como

³⁷ Final Fantasy XV: <<https://finalfantasyxv.square-enix-games.com/>>

³⁸ Night in the Woods: <<http://www.nightinthewoods.com/>>

tal, pues lo que aquí se presenta es un juego puramente lineal y más que mapas, lo que nos encontramos son escenarios que no están interconectados entre sí, cada uno de ellos funciona de manera independiente y una vez sean abandonados por el jugador no volverán a ser visitados a menos que el propio guion del juego lo pida.

4.4 DISEÑO DE PERSONAJES

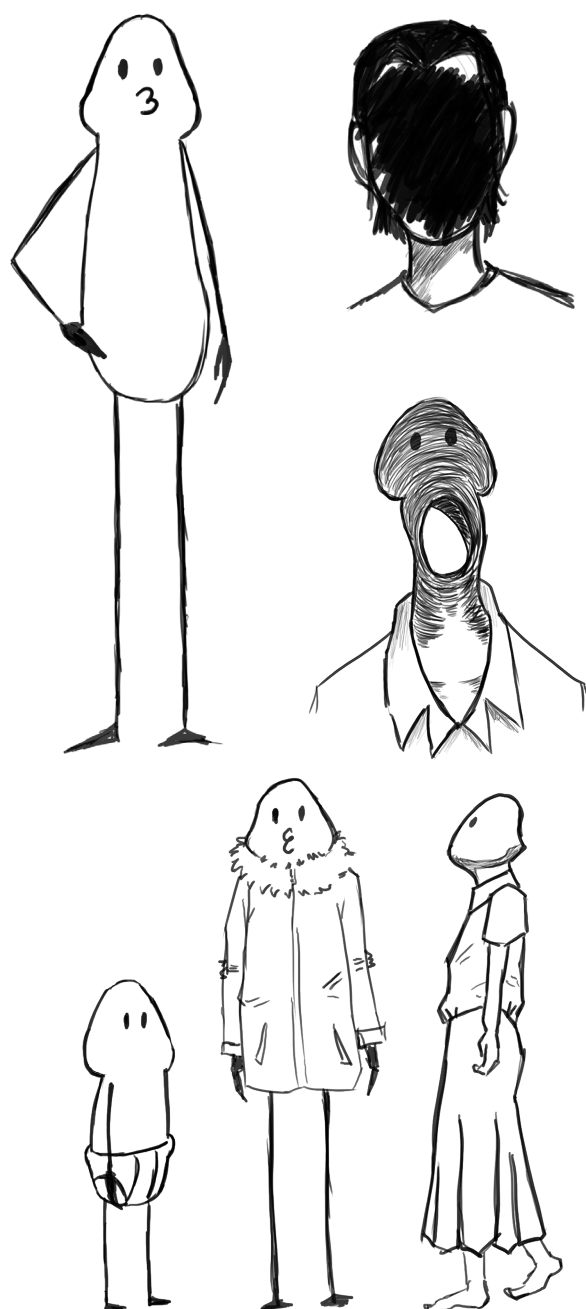


Fig. 24 Bocetos Chinkei.

CHIKEI

- Hombre, 17 años (hasta 21), latino, ecuatoriano. Estudiante de Bellas Artes, realmente no enfocado en ninguna rama.
- **Rol actoral:** Protagonista.
- **Personalidad:**
 - Generalmente tímido, un tanto cretino cuando pilla confianza, caótico y ligón cuando bebe.
 - Rasgo característico: Pesimista, se hace el gracioso continuamente.
- **Contexto:**
 - De familia humilde, bastante problemática. Inmigraron a España cuando tenía dos años. Padre alcohólico y madre controladora. Desde pequeño su familia ha ido mudándose de ciudad en ciudad, lo cual hizo que a la larga le costara hacer amigos.
- **DAFO (Fortalezas y debilidades):**
 - Miedos: Quedarse solo, el silencio, el mar.
 - Pasiones: Escribir, los cómics y los videojuegos.
 - Virtudes: Creativo, leal, decidido.
 - Defectos: Confiado, agresivo cuando se frustra, muy baja autoestima, procrastinador.
- **Descripción visual:**
 - 1'65 m, 60 kg, pelo oscuro con tonos cobrizos, endomorfo y rellenito.
 - Vestimenta:
 - Hasta el capítulo 03: vaqueros oscuros, camiseta de alguna serie y sudadera.
 - Tras el capítulo 03: falda y camisa
 - Props: Ninguno
- **Apuntes narrativos:**
 - Único personaje jugable.
 - Encuentra una persona a la que odia en cada capítulo, se enamora de Agnès al final del capítulo uno.
 - No encuentra un grupo donde integrarse hasta el capítulo 02.

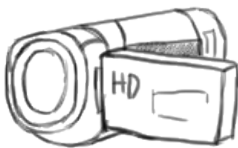


Fig. 25 Boceto Bruno.

Fig. 26 Bocetos videocámara Bruno.

BRUNO

- Hombre, 22 años (hasta 25), latino, argentino. Estudiante de Bellas Artes, tras acabar filosofía, totalmente enfocado al cine.

- **Rol actoral:** Secundario.

- **Personalidad:**

Serio, anticuado, mal bromista.

• Rasgo característico: No calla ni bajo el agua.

- **Contexto:**

De familia humilde. Inmigraron a España cuando era joven. Trabaja a tiempo parcial con su padre grafista. Madre fallecida poco antes de empezar su segunda carrera.

- **DAFO (Fortalezas y debilidades):**

• Miedos: Que se aprovechen de él.

• Pasiones: Cine, escribir, producir sus cortometrajes.

• Virtudes: Tiene soluciones baratas para cualquier problema, trabajador, crítico.

• Defectos: Tirano cuando trabaja en equipo, a veces es demasiado crítico.

- **Descripción visual:**

1'70 m, pelo castaño, mesomorfo y constitución normal.

Vestimenta:

• Pantalones vaqueros anchos y sudadera.

Props: Videocámara. Pendiente en la oreja izquierda hasta el capítulo 03.

- **Apuntes narrativos:**

• Corta con su pareja en el capítulo 02 y empieza una nueva relación en el mismo.

• Conoce a Chinkei en el capítulo 02.



ALEX

- Mujer, 19 años (hasta 23), europea, española. Estudiante de Bellas Artes, enfocada en la ilustración y el cómic.
- **Rol actoral:** Secundario.
- **Personalidad:**
 - Tímida, amable, alegre.
 - Rasgo característico: Se distrae con facilidad.
- **Contexto:**
 - De familia acomodada. De padres profesores, estudio en una escuela unitaria con su padre como maestro. No tuvo compañeros de su edad hasta entrar en el instituto. Con un historial social complicado, sus amistades fueron reducidas hasta llegar a la universidad.
- **DAFO (Fortalezas y debilidades):**
 - Miedos: Que se burlen de ella, ser invisible para los demás, los zombies.
 - Pasiones: Chistes malos, paleontología, coser, dibujar.
 - Virtudes: Trabajadora, empática, muy optimista.
 - Defectos: Olvidadiza, insegura, poco emprendedora con sus proyectos.
- **Descripción visual:**
 - 1'73 m, pelo oscuro, ectomorfo y delgada.
 - Vestimenta:
 - Pantalones anchos, camisetas con dinosaurios.
 - Props: Gafas, bolsa de tela con útiles para dibujar.
- **Apuntes narrativos:**
 - No se integra en un grupo de amigos hasta el capítulo 02. Se va de Erasmus a Bélgica en el capítulo 04.
 - Conoce a Chinkei en el capítulo 01.

Fig. 27 Boceto Alex.

Fig. 28 Bocetos props Alex.



Fig. 29 Boceto Ausias.

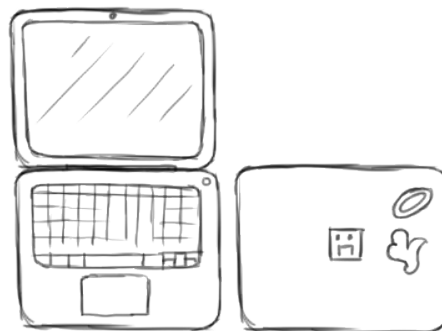
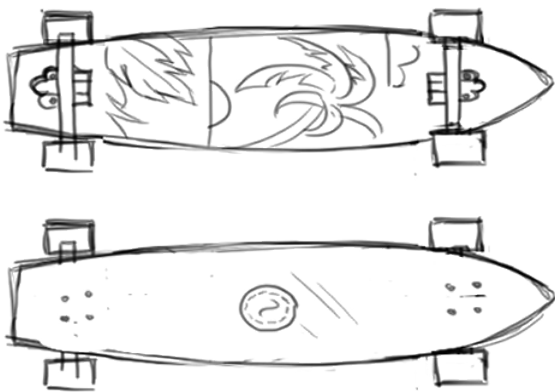


Fig. 30 Bocetos props Ausias.

AUSIAS

- Hombre, 18 años (hasta 21), europeo, español. Estudiante de Bellas Artes, tras un año de ingeniería informática, no ha encontrado su vocación.
- **Rol actoral:** Secundario.
- **Personalidad:**
 - Extrovertido, energético, gracioso.
 - Rasgo característico: Siempre está bromeando.
- **Contexto:**
 - De familia acomodada, su educación fue privada. Padre arqueólogo y madre artista.
 - Se deja enredar fácilmente para evitar sus obligaciones.
- **DAFO (Fortalezas y debilidades):**
 - Miedos: Fracaso.
 - Pasiones: Deporte extraños, leer, los juegos de palabras.
 - Virtudes: Metódico.
 - Defectos: Mira por encima del hombro a los demás, espera que hagan las cosas por él, poco empático.
- **Descripción visual:**
 - 1'82 m, pelirrojo, ectomorfo y atlético.
 - Vestimenta:
 - Pantalones ajustados y camisas.
 - Props: Longboard y su portátil. Pendiente en la oreja izquierda.
- **Apuntes narrativos:**
 - Suele llegar tarde, es raro verle a solas.
 - Conoce a Chinkei al final del capítulo 01.



XIMO

- Hombre, 16 años (hasta 20), europeo, español. Estudiante de Filosofía.
- **Rol actoral:** Secundario.
- **Personalidad:**
 - Cerrado, desconfiado, fiestero.
 - Rasgo característico: Habla a la gente con superioridad.
- **Contexto:**
 - De familia acomodada, pero padres divorciados, siempre baila entre el buen y en el mal camino.
- **DAFO** (Fortalezas y debilidades):
 - Miedos: Vulnerabilidad, que le desprecien intelectualmente, que le traicionen.
 - Pasiones: Leer, escribir, el cine.
 - Virtudes: Calmado, siempre saca tema de conversación, cordial.
 - Defectos: Oportunista, irresponsable, suele hablar mal de sus amigos a sus espaldas.
- **Descripción visual:**
 - 1'80 m, pelo oscuro y rizado, ectomorfo y constitución normal.
 - Vestimenta:
 - Pantalones vaqueros, camiseta y camisa de cuadros.
 - Props: Bandolera con libros dentro, gafas.
- **Apuntes narrativos:**
 - Tras entrar a la universidad se ven solo en verano, pero siguen llevándose bien.
 - Quizá la peor influencia para Chinkei.
 - Conoce a Chinkei desde antes del inicio del capítulo 01.

Fig. 31 Boceto Ximo.

Fig. 32 Bocetos props Ximo.



CRIS

- Mujer, 18 años (hasta 22), europeo, española. Desocupada.
- **Rol actoral:** Secundario.
- **Personalidad:**
 - Muy cerrada, reflexiva, juiciosa.
 - Rasgo característico:
- **Contexto:**
 - De familia rica, pero en una relación complicada con ellos. Su día a día se complica cuando le diagnostican trastorno de la bipolaridad. Poco después hace borrón y cuenta nueva respecto a su vida social.
- **DAFO (Fortalezas y debilidades):**
 - Miedos: Soledad, estancarse, insectos.
 - Pasiones: Floristería, manga, estética.
 - Virtudes: Paciencia, amable con sus allegados, cordial.
 - Defectos: Dependiente, antisocial, narcisista.
- **Descripción visual:**
 - 1'80 m, pelo teñido de rojo, ectomorfo y delgada.
 - Vestimenta:
 - Falda, medias, camisas con volantes.
 - Props: Bolso "cuco".
- **Apuntes narrativos:**
 - Exnovia de Chinkei.
 - Conoce a Chinkei desde mucho antes del inicio del Capítulo 01.

Fig. 33 Boceto Cris.

Fig. 34 Bocetos props Cris.

4.5. DISEÑO DE ENTORNOS

4.5.1 La cafetería

CONCEPT ART

- Boceto del diseño de la zona principal de la cafetería.

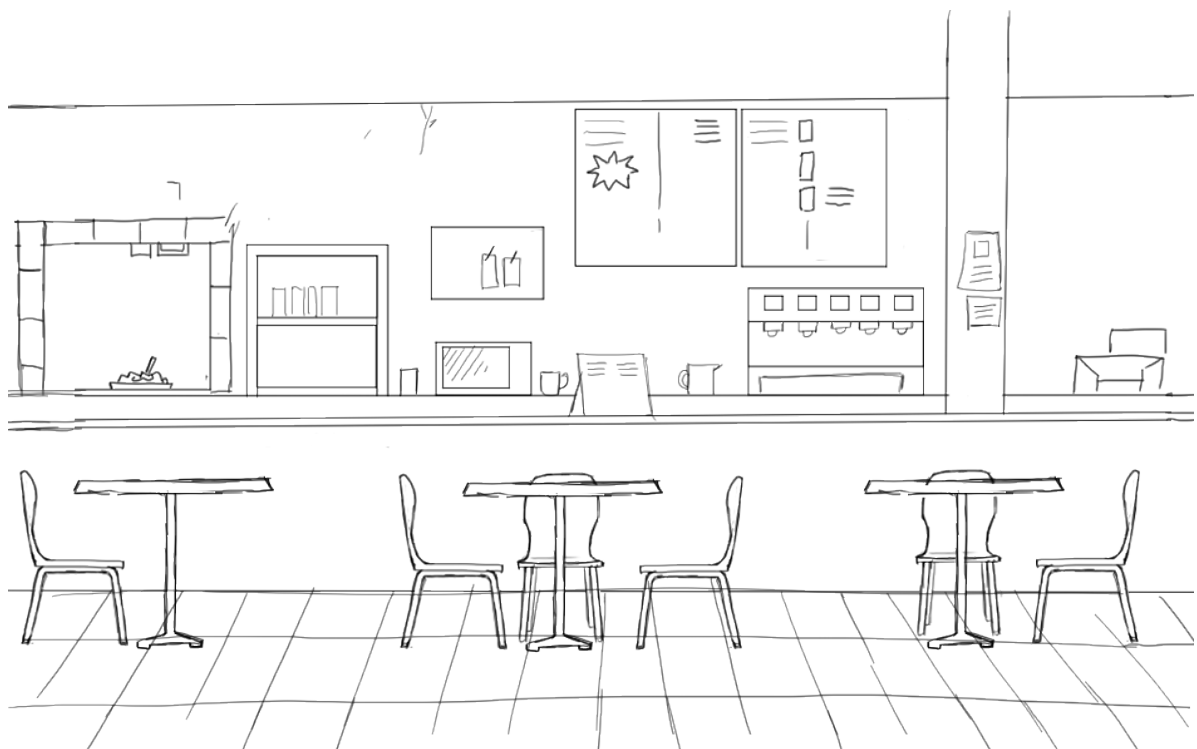


Fig. 35 Boceto de La cafetería.

PROPS MODULARES

- Bocetos para props de la cafetería:

- Mesa.
- Silla.



Fig. 36 Bocetos de props de La cafetería.

4.5.2 El bar Miralles

CONCEPT ART

- Boceto del diseño de la zona exterior del bar.

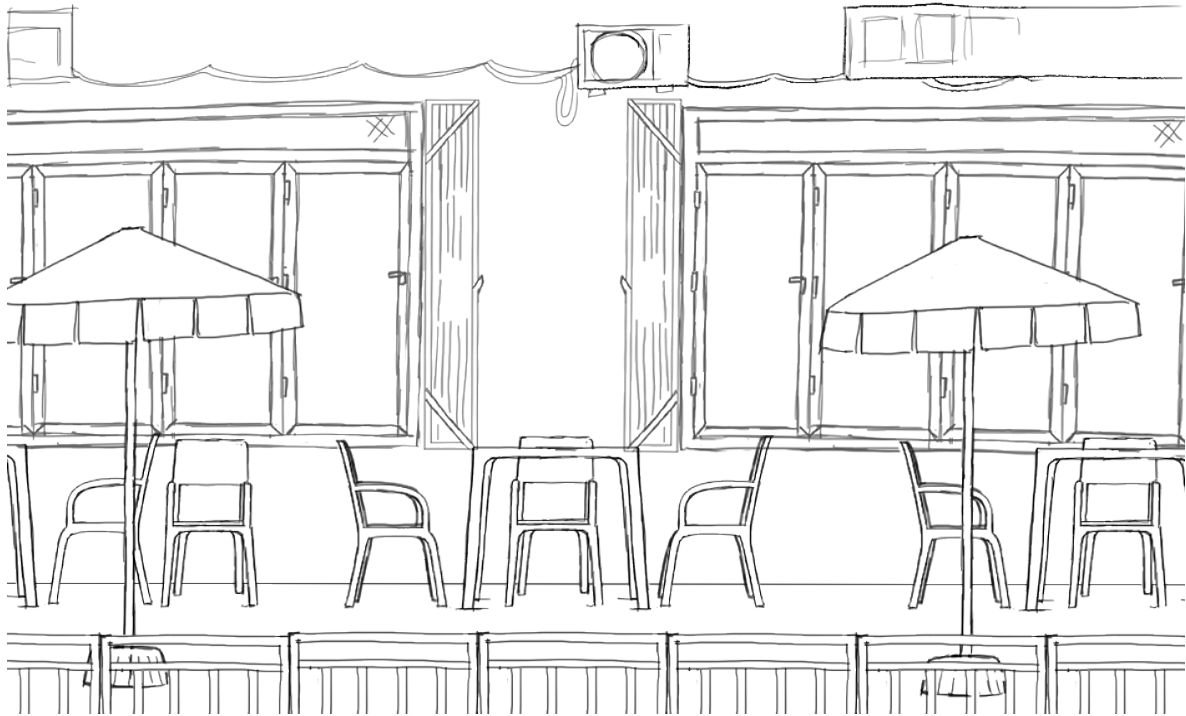


Fig. 37 Boceto del Bar Miralles.

PROPS MODULARES

- Bocetos para props del bar:

- Vallas.
- Mesa.
- Silla.
- Toldo.
- Ventanas.



Fig. 38 Bocetos de props del Bar Miralles.

4.5.3 La casa del prologo

CONCEPT ART

- Boceto de los escenarios de la casa del prologo:

- Habitación de Chinkei.
- Entrada al baño
- Cocina.

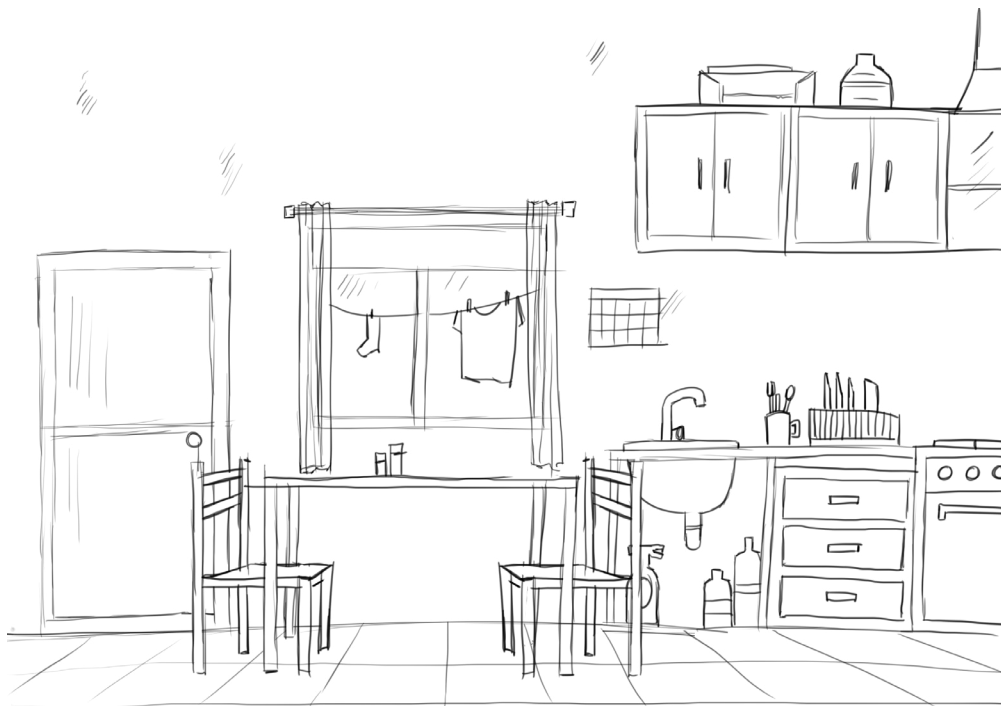
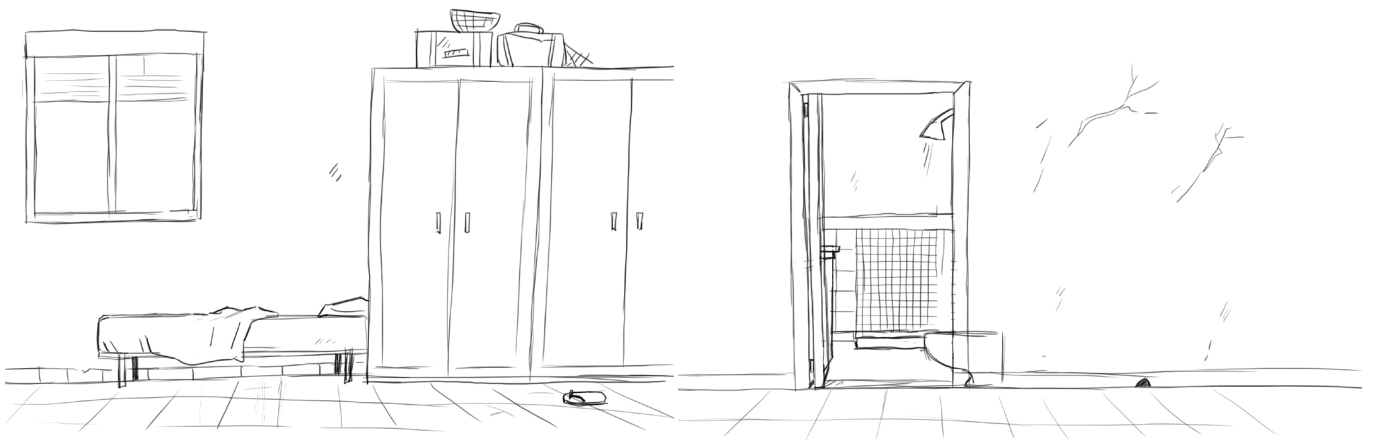


Fig. 39 Boceto de la habitación de Chinkei.

Fig. 40 Boceto de la entrada del baño.

Fig. 41 Boceto de la cocina.

5. PRODUCCIÓN

5.1. DESARROLLO GRÁFICO DE PERSONAJES

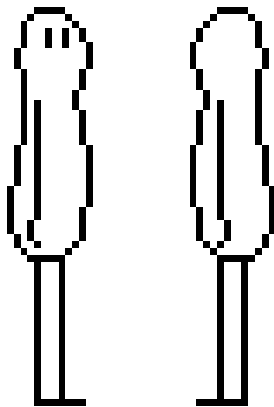


Fig. 42 Sprites Chinkei.

5.1.1 Chinkei

SHAPE DESING	COLOR
Diseño inspirado, al igual que su nombre, en una forma fálica.	Blanco y sombras grises con el fin de desvincular del entorno
SPRITE	
<ul style="list-style-type: none"> - Medidas originales: Frontal (117x27px), Trasero(117x27px). - Proceso: Realizado en 64 x 64px y adaptado 128 x 128px. Es el único sprite con lineart y sin sprite de perfil. 	

5.1.2 Bruno

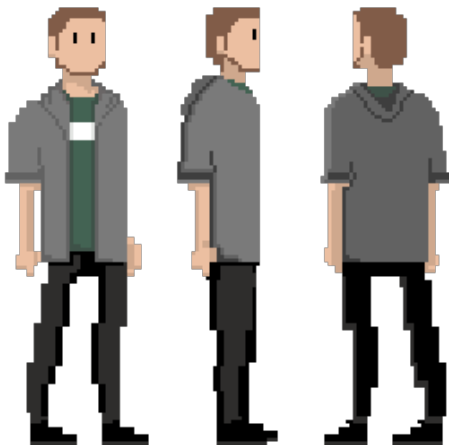


Fig. 43 Sprites Bruno.

SHAPE DESING	COLOR
<ul style="list-style-type: none"> - Pelo muy corto y barba descuidada. - Atuendo cómodo e informal: <ul style="list-style-type: none"> · Sudadera abierta y remangada sobre la camiseta. · Pantalones vaquero anchos. · Botas de trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Contraste entre el tono de piel y su ropa. - Paleta de colores apagada para reflejar su carácter serio.
PROPS	
<ul style="list-style-type: none"> - Videocámara típica. 	
SPRITE	
<ul style="list-style-type: none"> - Medidas originales: Frontal (122x40px), Perfil(122 x 28px), Trasero(128 x 36px). - Proceso: Realizado a doble pixel para conseguir una estética similar a un 64x64px, pero aprovechando las dimensiones para añadir detalles menores (este proceso se aplica también a los siguientes sprites). 	



Fig. 44 Sprites videocámara Bruno.



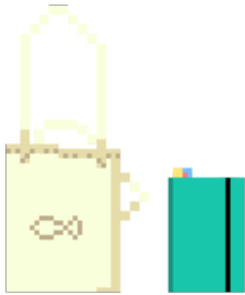
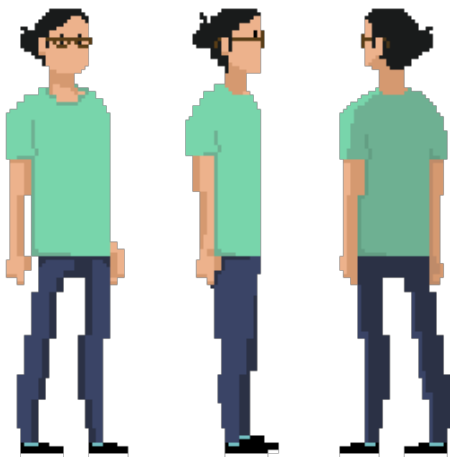


Fig. 45 Sprites Alex.
Fig. 46 Sprites props Alex.

5.1.3 Alex

SHAPE DESING	COLOR
<ul style="list-style-type: none"> - Pelo largo, normalmente recogido. - Atuendo cómodo y discreto: <ul style="list-style-type: none"> · Camiseta sencilla, ancha y de manga corta. · Pantalones vaqueros anchos. · Zapatillas cómodas y calcetines lamativos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Paleta de azules que representan su actitud calmada y empática. - Contraste entre la parte superior más saturada y de un tono más llamativo que la parte inferior, con el fin de comunicar que aunque es calmada no es una persona aburrida.
PROPS	
<ul style="list-style-type: none"> - Totebag - Útiles de dibujo 	
SPRITE	
<ul style="list-style-type: none"> - Medidas originales: Frontal (125x34px), Perfil(125 x 26px), Trasero(125 x 31px). 	

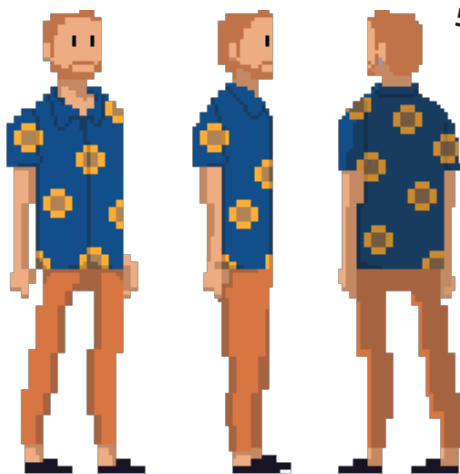


Fig. 47 Sprites Ausias.
Fig. 48 Sprites props Ausias.

5.1.4 Ausias

SHAPE DESING	COLOR
<ul style="list-style-type: none"> - Pelo corto y barba frondosa y cuidada. - Atuendo desenfadado: <ul style="list-style-type: none"> · Camisa hawaiana inspirada en el outfit de Luffy, de One piece, durante el arco de Dressrosa. · Pantalones de pitillo por encima de los tobillos. · Zapatillas planas, no lleva calcetines o los oculta. 	<ul style="list-style-type: none"> Uso de complementarios para enfatizar su personalidad extrovertida.
PROPS	
<ul style="list-style-type: none"> - Longboard: 2/4 de la altura del personaje - Portátil: inspirado en los portátiles de la marca Apple 	
SPRITE	
<ul style="list-style-type: none"> - Medidas originales: Frontal (128x38px), Perfil(128 x 27px), Trasero(128 x 34px). 	



5.2 DESARROLLO GRÁFICO DE ENTORNOS

5.2.1 El Bar Miralles y La cafetería

PROPS MODULARES
- Sprites para props modulares de El Bar Miralles: <ul style="list-style-type: none">· Vallas.· Mesa.· Silla.· Toldo.· Ventanas.
- Sprites para props modulares de La Cafetería: <ul style="list-style-type: none">· Mesa.· Silla.



Fig. 49 Sprites props modulares El Bar Miralles

Fig. 50 Sprites props modulares La Cafetería.

5.2.2 La casa del prologo

DISEÑOS FINALES

- Habitación de Chinkei/Baño/Cocina
- Diseños elaborados teniendo en cuenta las dimensiones originales de los personajes.
- Todos comparten las siguientes dimensiones: 200 x 500px



Fig. 51 Habitación de Chinkei. Escenario del Prologo.

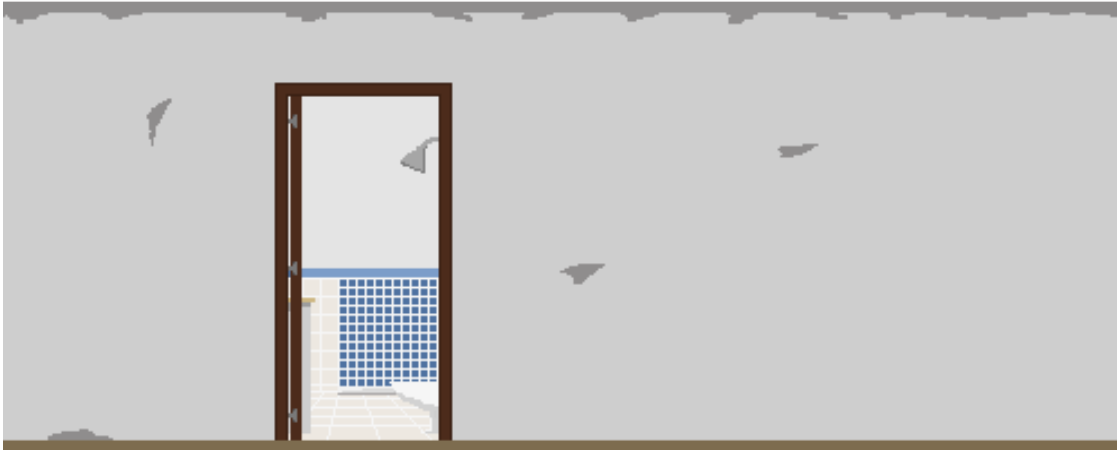


Fig. 52 Entrada del baño. Escenario del Prologo.



Fig. 53 Cocina. Escenario del Prologo.

5.3. DESARROLLO DEL PROTOTIPO JUGABLE

Una vez con los escenarios listos, se paso a animar al protagonista y se realizó un prototipo jugable³⁹ del proyecto.

El motor utilizado para este fue Unity (En su version 2021.1.9f1 Personal), la razón principal para utilizar dicho motor es la familiarización con el mismo, pues es con el que se trabajó durante el último año de carrera.

En cuanto al prototipo, por problemas de tiempo se a realizado un ejercicio fundamental de implementación del concept en el motor, este sirve para tener una referencia visual del proyecto ya en funcionamiento y lo único que se puede hacer es moverse por los escenarios ya mostrados, bien utilizando las flechas o la clásica combinación WASD. Como ya se comentó el personaje no puede correr o saltar para no romper el ritmo de la obra.

Tampoco se han implementado interacciones con objetos o el escenario, ni NPCs con sus conversaciones y elecciones de diálogo.

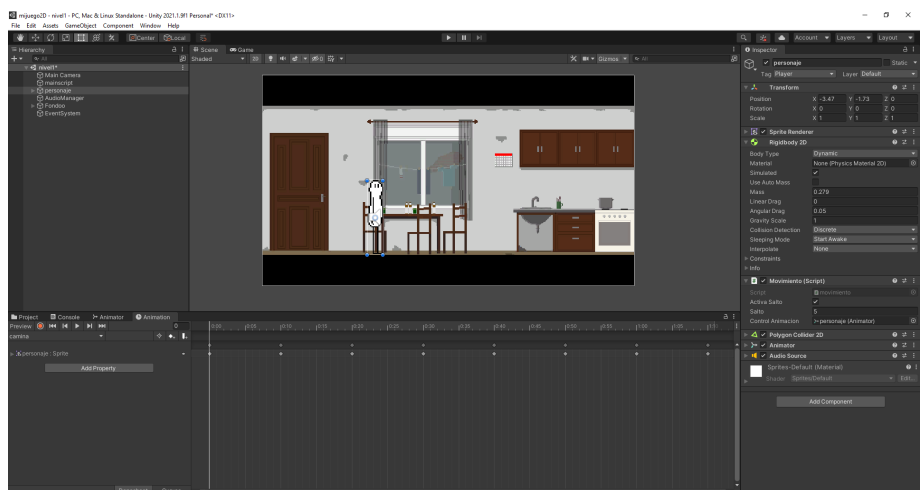


Fig. 54 Captura de pantalla de la implementación en Unity

6. POSTPRODUCCIÓN

Respecto a la postproducción se ha ideado una pequeña lista de fases por las que llevar el proyecto, con el fin de ser comercializado:

- En una etapa temprana de la producción del videojuego completo se creará una demo jugable de la obra, con la finalidad de llevar esta a ferias de videojuegos y liberarla para observar su recibimiento.
 - Ya avanzada parte de la producción se buscará una forma de financiar el proyecto. Lo ideal sería conseguir algún publisher, como Devolver Digital o
- ³⁹ Link de descarga del ejecutable.
<<https://drive.google.com/drive/folders/1zwizBGkt3zmgITr2KTxWaw-9hIDWBji8>>

Anapurna Interactive, pero de no ser posible la otra opción sería financiarlo a través de un *Kickstarter*, opción bastante viable si el recibimiento de la demo es bueno.

- Por último el lanzamiento del proyecto, en el peor de los casos se tiene previsto publicarlo en Itch.io, pero en el caso de encontrar un publisher se lanzaría para PC en Steam, y se empezaría a trabajar en ports para consolas.

7. CONCLUSIONES

Realizar este proyecto ha resultado ser un camino duro, ya no solo por la magnitud inicial del proyecto y la presión que esto provoca, o las dificultades personales, si no también por mi propia forma de ser y actuar frente a este tipo de trabajos, que es quizá lo que más a mejorado durante todo el tiempo que ha abarcado el trabajo. Tengo una sensación un tanto agrídulce respecto al conjunto general, creo que es clásico ejemplo de que quien mucho abarca poco aprieta. Sin embargo, la mayoría de objetivos se han cumplido de manera satisfactoria, quizá el prototipo del juego, que es lo que peor sabor de boca me ha dejado, está un tanto verde y dudo que haya gestionado el proyecto de manera adecuada, sobre todo hacia el final a sido un “sálvese quien pueda”. Pero, como ya se ha dicho, me siento satisfecho con el resto de resultados, en especial con la evolución de mis habilidades en cuanto al pixelart, que si bien están lejos aun de ser comerciales, ha habido una mejoría notable.

Por otro lado, en cuanto a la investigación, si que aprendido más sobre la industria del videojuego, no mucho más, cabe aclarar, ya que la elección de realizar un videojuego no es fortuita, pero específicamente en cuanto al mercado me he topado con que hay sitio para una obra como la que aquí se plantea, quizá reducido, pero hay posibilidades. Y ese era uno de los grandes miedos que tenía a la hora de comenzar este proyecto, que fuera un simple proyecto de universidad, o que fuera algo de un nicho muy concreto, pero con la reciente aparición de obras similares y el buen recibimiento que han tenido, pienso que hay un futuro para *A Hard Relationship*.

8. RECURSOS UTILIZADOS

ARTÍCULOS

Mary Flanagan. (2003).
<<https://proyectoidis.org/mary-flanagan/>>

BELZUNCES. Pol. El alcohol y los videojuegos. (2019). NaviGames.
<<https://www.navigames.es/articulos/el-alcohol-y-los-videojuegos/>>

Benzo. Un documento filtrado muestra el interés que tiene EA en empujar a los jugadores de FIFA hacia el modo Ultimate Team. (2021) El otro lado.
< <https://www.elotrolado.net/noticias/juegos/documentos-fifa-fut-piedra-angular>>

BERLUTTI, Aglaia. Nan Goldin: El ojo oscuro de la realidad. (2019). Moon Magazine.
<<https://www.moonmagazine.info/nan-goldin-el-ojo-oscuro-de-la-realidad/>>

BOGOST, Ian. Persuasive Games. The expressive power of videogames. 2007. Cambridge, MA, MIT Press.
<http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/resenas/r4_persuasive_games_the_expressive_power_of_videogames.pdf>

EPPS, Ryan. Is there a Way to Make Drinking in Games Fun? (2019). TheGamer.
<<https://www.thegamer.com/drinking-in-viedo-games/>>

FEVER, Elena. Un extraño juego de culto LSD: Dream Emulator de Playstation es traducido al inglés más de 20 años después. (2020). 3dJuegos.
<<https://www.3djuegos.com/noticias-ver/204212/el-extrano-juego-de-culto-bsd-dream-emulator-de-playstation/>>

FUERTE, Karina. ¿Qué son los Serious Games?. (2018).
<<https://observatorio.tec.mx/edu-news/que-son-los-serious-games>>

GARCÍA, José. Alemania se pone seria con las loot boxes: quiere que las calificaciones reflejen que los juegos las incluyen. (2021). Xataka.
<<https://www.xataka.com/videojuegos/alemania-se-pone-seria-loot-boxes-quiere-que-juegos-que-incluyan-sean-calificados-como-18>>

LEÓN, J. Una firma de abogados carga contra Epic Games alegando que Fortnite es “muy, muy adictivo” a propósito. (2019). Vida Extra.
<<https://www.vidaextra.com/juegos-online/firma-abogados-carga-epic-games-alegando-que-fortnite-muy-muy-adictivo-a-proposito>>

M. Pérez, C. Acusan a Fortnite de haber sido diseñado “a conciencia” para ser demasiado adictivo. (2020). Vandal.
<<https://vandal.espanol.com/noticia/1350727808/acusan-a-epic-games-de-haber-disenado-a-conciencia-fortnite-para-que-sea-adictivo/>>

MARTÍNEZ, V. La invasión de los marcianitos, de Martin Amis. (2015). Anait Games.
<<https://www.anaitgames.com/articulos/la-invasion-de-los-marcianitos-martin-amis>>

MARTÍNEZ, V. La Organización Mundial de la Salud incluye la adicción al videojuego en su clasificación de enfermedades. (2018). AnaitGames.
<<https://www.anaitgames.com/noticias/organizacion-mundial-salud-adiccion-videojuego-clasificacion-enfermedades>>

Ministerio de Sanidad, Política Social e Igualdad. Alcohol en menores no es normal. (2011).
<<https://www.mscbs.gob.es/campanas/campanas11/alcoholenmenoresnoesnormal/>>

NOTIS, Ari. Leaked Documents Show EA Really Wants You to Buy FIFA Loot Boxes. (2021). Kotaku.
<<https://kotaku.com/leaked-documents-show-ea-really-wants-you-to-buy-fifa-l-1846764818>>

PHIPPS, Mark. Los mejores juegos para beber del mundo. (2019). Hostelworld.
<<https://www.spanish.hostelworld.com/blog/juegos-para-beber/>>

S. SIMÓN, J. Fire Emblem Heroes y la inercia de los ‘gachas’. (2017) Eurogamer.
<<https://www.eurogamer.es/articles/fire-emblem-heroes-gacha-articulo>>

ZYDA, Mike. From Visual Simulation to Virtual Reality to Games. (2005).
<<https://mikezyda.com/resources/pubs/Zyda-IEEE-Computer-Sept2005.pdf>>

GALERÍAS DE ARTISTA

BARANOWSKI, Anna. My Mom Drunk. (2009).
<<https://en.annabaranowski.de/my-mom-drunk>>

BILLINGHAM, R. Untitled, serie. (1996).
<https://www.saatchigallery.com/artist/richard_billingham>

GOLDIN, Nan. One Month After Being Battered. (1984).
<<https://www.tate.org.uk/art/artworks/goldin-nan-one-month-after-being-battered-p78045>>

RECURSOS AUDIOVISUALES

FLANAGAN, M. [domestic]. (2009). MaryFlaganify.
<<https://www.youtube.com/watch?v=gRZBBA1HWsk>>

VINTERBERG, T. Otra ronda. (2020) Zentropa, Film i Väst, Topkapi Films.
Trailer:

< <https://youtu.be/rJuCw0x8s6c>>

EDWARDS, B. LEMMON, J. Días de vino y rosas. (1962). Jalem Productions.
Trailer:

<<https://www.youtube.com/watch?v=5Uync9yJkZ4&t=92s>>

Khandy. Girl Plays Minecraft Drunk. (2019). Khandy. <<https://www.youtube.com/watch?v=sIURZQOesB0>>

MCLOUGHLIN. S.M. 'Jacksepticeye'. I'm drunk. World's Easiest Game (Drunk Edition). (2017). Jacksepticeye.

<<https://www.youtube.com/watch?v=TKZpylajAcc>>

NATOS, WAOR, RECYCLED J. Más alcohol. (2021) Hijos de la ruina Vol. 3.

< <https://youtu.be/5ERt8OU08K8>>

QUARESMA, Eric. Cuadrados étlicos con final feliz. (2019). Kalathras Fantasy VIII.

<<https://www.youtube.com/watch?v=xV4fNRoN6cc>>

VIDEOJUEGOS

Captain Games. Enviro-Bear 2010. Operation: Hibernation. (2010)

<<https://captaingames.itch.io/enviro-bear-2000>>

MOLLEINDUSTRIA. Every day the same dream. (2009).

<<http://www.molleindustria.org/everydaythesamedream/everydaythesamedream.html>>

Infinite Fall. Night in the Woods. (2017)

<<http://www.nightinthewoods.com/>>

Square Enix. Final Fantasy XV. (2016). Japón.

<<https://finalfantasyxv.square-enix-games.com/>>

Rockstar Games. Red Dead Redemption II. (2018). EEUU.

<<https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/es/>>

Naughty Dog. The Last of Us Part II. (2020)

<<https://www.playstation.com/es-es/games/the-last-of-us-part-ii/>>

OutSide Directors Company. LSD: Dream Emulator. (1998). Japón.

<<https://www.retrogames.cc/psx-games/lsd-dream-emulator.html>>

Vile Monarch. Weedcraft Inc. (2019)

<<https://weedcraftgame.com/>>

Sukeban Games. VA-11 Hall-A. (2016)

<<http://waifubartending.com/>>

Deconstructeam. The Red Strings Club. (2018)

<<https://www.developerdigital.com/games/the-red-strings-club>>

Irrational Games. Bioshock Infinite. (2011)

<<https://2k.com/en-US/game/bioshock-infinite/>>

Rockstar North. GTA V. (2013)

<<https://www.rockstargames.com/V/es>>

Sega. Yakuza. (2005)

<<https://yakuza.sega.com/>>

Epic Games. Fortnite. (2017)

<<https://www.epicgames.com/fortnite/es-ES/home>>

Intelligent Systems. Fire Emblem Heroes. (2017)

<<https://fire-emblem-heroes.com/es/>>

FLANAGAN, M. [domestic]. (2003).

<<https://studio.maryflanagan.com/domestic/>>

Sledgehammer Games. Call of Duty WWII (2017)

<<https://www.callofduty.com/es/wwii>>

Koei. Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence. (2015).

<https://store.steampowered.com/app/392470/NOBUNAGAS_AMBITION_Sphere_of_Influence/>

FIGURAS

Fig.1 BILINGHAM, R. Untitled Series, (1994). Saatchi Gallery. (Pag. 7)

<https://www.saatchigallery.com/artist/richard_billingham>

Fig. 2 GOLDIN, Nan. One Month After Being Battered (1984). Tate Gallery, UK. (Pag. 7)

<<https://www.tate.org.uk/art/artworks/goldin-nan-one-month-after-being-battered-p78045>>

Fig. 3 Derpen. Mary Flanagan. (2003). Proyectoidis. (Pag. 7)

<<https://proyectoidis.org/mary-flanagan/>>

Fig.4 VINTERBERG, T. Otra ronda. (2020). Filmaffinity. (Consultada: 18/07/2021) (Pag. 8).

<https://www.filmaffinity.com/es/filmimages.php?movie_id=875031>

Fig.5 VAN GOGH, V. Los bebedores (después de Daumier). (1890). WahooArt. (Pag. 8)

<[https://es.wahooart.com/@@/8XX9NU-Vincent-Van-Gogh-Los-bebedores-\(despu%C3%A9s-de-Daumier\)](https://es.wahooart.com/@@/8XX9NU-Vincent-Van-Gogh-Los-bebedores-(despu%C3%A9s-de-Daumier))>

Fig. 6 AMIS, M. Invasion of The Space Invaders. Ebay. (Consultada: 20/07/2021). (Pag. 10)

<<https://www.ebay.es/itm/313530791971>>

Fig. 7 LOPES, R. FIFA Ultimate Team Starting Guide. (2020). (Pag. 11)

<<https://fifauteam.com/fifa-21-ultimate-team-starting-guide/>>

Fig. 8 VERBRUGGEN, N. Gacha, microtransactions in mobile games and Fire Emblem Heroes. (2017) Nicoverbruggen.be. (Pag. 11)

<<https://nicoverbruggen.be/blog/gacha-microtransactions-and-fire-emblem-heroes>>

Fig. 9 WOOLSEY, Cameron. Yakuza Kiwami 2 Review – Mo’ Dragons, Mo’ Problems. (2019) Pc Invasion. (Pag. 12)

<<https://www.pcinvasion.com/yakuza-kiwami-2-review/>>

Fig. 10 ‘Kisfiu87’. Grand Theft Auto V: Michael and Franklin Getting Drunk. (2013). (Pag. 12)

<<https://www.youtube.com/watch?v=CWv9rlzvpqQ>>

Fig. 11 VA-11 Hall-A. (Pag. 13)

<<https://www.gamereactor.es/va11-halla-cyberpunk-bartender-action-analisis/>>

Fig. 12 Weedcraft Inc. (Pag. 13)

<https://store.steampowered.com/app/622720/Weedcraft_Inc/?l=spanish>

Fig. 13 Captain Games. Enviro-Bear 2000. Operation: Hibernation. (Pag. 13)

<<https://captaingames.itch.io/enviro-bear-2000>>

Fig. 14 Naughty Dog. The Last of Us Part II – E3 2018 Gameplay Reveal Trailer (2018). PlayStation. (Pag. 14)

<<https://www.youtube.com/watch?v=btmN-bWwv0A>>

Fig. 15 Longest Road on Earth. (Pag. 14)

<https://store.steampowered.com/app/1295790/The_Longest_Road_on_Earth/>

Fig. 16 Red Strings Club. (Pag. 14)

<<https://consolaytablero.com/2018/01/10/the-red-strings-club-pc/>>

Fig. 17 Kabi Nagata. (Pag. 15)

<<http://all-comic.com/2021/my-alcoholic-escape-from-reality/>>

Fig. 18 Kentucky Road Zero. (Pag. 15)

<<https://www.vidaextra.com/otros-generos/que-deberias-jugar-a-kentucky-route-zero-todo-va-a-estar-traducido-al-espanol>>

Fig. 19 Inio Asano. (Pag. 16)

<<https://ramenparados.com/milky-way-ediciones-licencia-mangaka-nyuumon-de-inio-asano/>>

Fig. 20 FLCL. (Pag. 16)

<<https://www.wallpaperflare.com/red-haired-woman-anime-character-flcl-samejima-mamimi-smoking-wallpaper-mdrkd>>

Fig. 21 Diagrama narrativo de la relación de Chinkei con el alcohol. Elaboración propia. (Pag. 17)

Fig. 22 Final Fantasy 15. (Pag. 21)

ÁLAMO, J. Final Fantasy XV llega a un acuerdo para promocionar sus campamentos. (2015) Koi-nya.

<<https://www.koi-nya.net/2015/03/13/final-fantasy-xv-llega-un-acuerdo-para-promocionar-sus-campamentos/>>

Fig. 23 LSD Emulator. (Pag. 21)

<<https://www.hobbyconsolas.com/listas/juegos-raros-playstation-que-ademas-podras-ganar-dinero-296711>>

Fig. 24 Bocetos Chinkei. Elaboración propia. (Pag. 22)

Fig. 25 Boceto Bruno. Elaboración propia. (Pag. 23)

Fig. 26 Bocetos videocámara Bruno. Elaboración propia. (Pag. 23)

Fig. 27 Boceto Alex. Elaboración propia. (Pag. 24)

Fig. 28 Bocetos props Alex. Elaboración propia. (Pag. 24)

Fig. 29 Boceto Ausias. Elaboración propia. (Pag. 25)

Fig. 30 Bocetos props Ausias. Elaboración propia. (Pag. 25)

Fig. 31 Boceto Ximo. Elaboración propia. (Pag. 26)

Fig. 32 Bocetos props Ximo. Elaboración propia. (Pag. 26)

Fig. 33 Boceto Cris. Elaboración propia. (Pag. 27)

Fig. 34 Bocetos props Cris. Elaboración propia. (Pag. 27)

Fig. 35 Boceto de La cafetería. Elaboración propia. (Pag. 28)

Fig. 36 Bocetos de props de La cafetería. Elaboración propia. (Pag. 28)

Fig. 37 Boceto del Bar Miralles. Elaboración propia. (Pag. 29)

Fig. 38 Bocetos de props del Bar Miralles. Elaboración propia. (Pag. 29)

Fig. 39 Boceto de la habitación de Chinkei. Elaboración propia. (Pag. 30)

Fig. 40 Boceto de la entrada del baño. Elaboración propia. (Pag. 30)

Fig. 41 Boceto de la cocina. Elaboración propia. (Pag. 30)

Fig. 42 Sprites Chinkei. Elaboración propia. (Pag. 31)

Fig. 43 Sprites Bruno. Elaboración propia. (Pag. 31)

Fig. 44 Sprites videocámara Bruno. Elaboración propia. (Pag. 31)

Fig. 45 Sprites Alex. Elaboración propia. (Pag. 32)

Fig. 46 Sprites props Alex. Elaboración propia. (Pag. 32)

Fig. 47 Sprites Ausias. Elaboración propia. (Pag. 32)

Fig. 48 Sprites props Ausias. Elaboración propia. (Pag. 32)

Fig. 49 Sprites props modulares El Bar Miralles. Elaboración propia. (Pag. 33)

Fig. 50 Sprites props modulares La Cafetería. Elaboración propia. (Pag. 33)

Fig. 51 Habitación de Chinkei. Escenario del Prologo. Elaboración propia. (Pag. 34)

Fig. 52 Entrada del baño. Escenario del Prologo. Elaboración propia. (Pag. 34)

Fig. 53 Cocina. Escenario del Prologo. Elaboración propia. (Pag. 34)

Fig. 54 Captura de pantalla de la implementación en Unity. Captura propia. (Pag. 35)

9. ANEXO

En este apartado se incluye un enlace dode ver lo siguiente:

- El guion del Prólogo y la primera escena del Capítulo 1.
- Diseño de iluminación de “La Habitación de Chinkei” y “La entrada del baño”.
- Props de Cristina, diseño de chinkei con 2 años y comparativa de tamaño de los personajes pricipales.
- Frames del caminado completo de Chinkei.
- Gameplay de Chinkei caminando por los escenarios presentados.
- Ejecutables del juego.

Enlace:

<https://drive.google.com/drive/folders/1U-A32xDwYm_eQWQS3K3zIspr2YELRO-Z?usp=sharing>