



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Luck of The Banished. Diseño y desarrollo del primer capítulo para el prototipo de un videojuego del género novela visual.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Llana Pérez, Irene

Tutor/a: Martí Ferrer, Francisco

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

TFG

LUCK OF THE BANISHED

**DISEÑO Y DESARROLLO DEL PRIMER CAPÍTULO
PARA EL PROTOTIPO DE UN VIDEOJUEGO DEL
GÉNERO NOVELA VISUAL.**

**Presentado por Irene Llana Pérez
Tutor: Francisco Martí Ferrer**

**Facultat de BellesArts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2021-2022**



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



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

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Este trabajo aborda el diseño y el desarrollo del primer capítulo para el prototipo de "Luck of the Banished", un videojuego del género novela visual, ambientado en la época dorada de la piratería en la que seguimos a la tripulación de Íñigo Aguilar a través de sus aventuras y desventuras.

En la demo jugable, a partir de un avatar personalizado -que trata de escapar de la ciudad huyendo de su pasado- el usuario vive su primera aventura con los piratas. El jugador contará con 6 rutas a través de las cuales conocerá a los distintos piratas mientras se encuentran reclutando en la ciudad gente que se les una para un futuro "gran golpe".

Palabras Clave: Novela visual; videojuego; narrativa interactiva; piratas; aventura.

SUMMARY AND KEYWORDS

The aims of this work are the design and development of the first chapter for the prototype of "Luck of the Banished", a visual novel video game, set in the golden age of piracy in which we follow Íñigo Aguilar's crew through his adventures and misadventures.

In the playable demo, starting with a custom avatar - who attempts to escape the city, fleeing from his past — the user experiences his first adventure with the pirates. The player will have 6 routes through which he will meet the different pirates while they are recruiting people in the city to join them for a future "big hit".

Keywords: Visual novel; video game; interactive storytelling; pirates; adventure.

AGRADECIMIENTOS

LuckoftheBanished nunca habría llegado tan lejos de no ser por toda la gente maravillosa que ha estado involucrada en su desarrollo, desde los primeros pasos como partida de rol, Clara, Sonia, Grego que aceptaron prestarme sus personajes para que apareciesen en LuckoftheBanished, y el resto del grupo que participó en plantar esa primera semilla.

A Zain por apoyarme en cada paso de este proyecto.

A toda la gente que he conocido durante la carrera, que me ha inspirado y dado la confianza para crear y contar mis historias.

A Pilar, Marta y Clara por trabajar conmigo en la asignatura de Videojuegos. A Misc y la comunidad de RisingTide, sin su fé ciega en mi y en este proyecto quien sabe dónde estaría.

También a la comunidad de RivertuneStudios, por su apoyo y paciencia.

Y por supuesto a la universidad y los profesores que durante la carrera me han empujado a aprender y probar nuevas técnicas y que me enseñaron a tener esa curiosidad tan necesaria en el mundo creativo.

Índice

1. Introducción.....	6
2. Objetivos y metodología.....	8
3. Contexto y referentes.....	11
3.1. Novela Visual e Historia Interactiva.....	11
3.1.1. <i>Precedentes a Novela Visual</i>	13
3.1.1.1. Librojuego.....	13
3.1.1.2. Juego de rol de mesa.....	13
3.2. Referentes.....	15
4. Producción artística.....	17
4.1. Antecedentes.....	17
4.1.1. <i>Etapas de comic</i>	17
4.1.2. <i>2020 y Etapas de Videojuego</i>	18
4.2. Preproducción.....	21
4.2.1. <i>Historia completa</i>	21
4.2.2. <i>El mundo</i>	24
4.2.3. <i>La Capital</i>	27
4.2.4. <i>Historia escogida para la demo y personajes</i>	27
4.3. Mecánicas.....	29
4.3.1. <i>Historia principal, bifurcaciones y sistema de elecciones</i>	29
4.3.2. <i>Sistema de Combate</i>	31
4.3.3. <i>Creación de Avatares</i>	32
4.4. Producción.....	34
4.4.1. <i>Personajes y escenarios</i>	34
4.4.2. <i>Diseño de la interfaz</i>	43
4.4.3. <i>Controles e interfaz</i>	46
4.4.3.1. Sistema de batalla.....	46
4.4.3.2. Sistema de creación de personajes.....	46
4.4.4. <i>Audio y música</i>	47
4.5. Resultados.....	47
5. Conclusiones.....	48
5.1. Planes de futuro.....	48

5.1.1. <i>Kickstarter</i>	48
5.1.2. <i>Merchandising</i>	49
5.1.3. <i>Server de rol: Crear una comunidad</i>	50
6. Referencias.....	51

hgfh

1. Introducción

Luck of the Banished (LotB) es un proyecto que viene de años atrás, de una pasión por contar historias que creció en mi desde la infancia, leyendo novelas fantásticas como la trilogía de Memorias de Idhún (2004), de Laura Gallego, las películas de Narnia (2005) o el Planeta del Tesoro (2002), así como mi afición a los cuadernos de viaje, la mitología y el folklore que me llevó a mi amor por el mar y sus leyendas y mi temprana incursión en el mundo del rol con un grupo de amigos, lugar desde el cual partió esta emocionante historia que evolucionó desde un pequeño webcomic 'para practicar' a un videojuego y un proyecto mucho más serio.

En sus inicios, el proyecto comenzó como una humilde partida de rol entre unos cuantos amigos, una de esas partidas que terminan demasiado pronto pero se quedan contigo, y en aquel momento decidí que no quería que la historia se acabase ahí, quería llevarla a ser algo más que una simple partida que se queda entre amigos. Así es como *Luck of the Banished* empezó, primero de partida de rol a comic, y después de comic a videojuego. En lo que respecta a la preproducción y producción de este, comenzó a partir del trabajo grupal en la asignatura Taller de Interacción y Videojuegos, en el cual para el trabajo final se nos pidió desarrollar en grupo una demo de un juego aplicando lo que habíamos aprendido en la asignatura, colaboré con Pilar Peris, Clara Driessen y Marta Fabregat, y después continué en solitario, una vez las clases finalizaron.

Este viaje me lleva a investigar por nuevas formas de contar historias e involucrar al espectador o al lector en esta épica ambientada en la era de la piratería en la que seguiremos al capitán del Tragabuche, Iñigo Aguilar, a través de su búsqueda de venganza, poniendo al lector en el lugar de escoger cuál es su papel en la historia, pudiendo tomar parte en motines, luchar, esconderse, o seguir ciegamente a su capitán, arriesgando su vida y la de sus amigos.

En esta memoria se tratará desde las influencias que el proyecto ha sufrido al cambiar tan drásticamente de medios, a la par de las influencias que han traído las diferentes personas con las que ha estado involucrado el desarrollo de este desde

sus inicios en el rol, dado que en origen fue algo que surgió de un grupo de gente queriendo hacer algo juntos y no tendría sentido ignorar lo importante que estas influencias han sido para dar forma al universo de *Luck of the Banished*, así como diseño de personajes y escenarios, *worldbuilding* y el desarrollo de una demo jugable en la que se mostrarán algunas de las '*features*' que se incluirán en el videojuego final y un nivel de prueba con 6 finales distintos con el objetivo de lanzar un *kickstarter* para poder finalizar el desarrollo del videojuego a finales de verano de 2022 para, con suerte, sacar el producto final al mercado en 2023.

2. Objetivos y metodología

El objetivo general de este trabajo, como indica su título, es el diseño y desarrollo del primer capítulo para un prototipo de videojuego del género novela visual.

De este objetivo general se derivan los siguientes:

- Documentarse acerca del formato y las posibilidades que ofrece la Novela Visual en el marco de la narrativa interactiva.
- Adquirir unas bases de programación, así como una mínima soltura con las aplicaciones y *plugins* utilizados (Unity, Visual Studio, Inky)
- Adaptar la historia de *Luck of the Banished*, previamente pensada para un comic, al formato de novela visual.
- Determinar una forma de realizar una novela visual funcional incluyendo las distintas características que se incluirán en la versión final de esta demo (narración interactiva, sencillo sistema de batalla, creador de personajes, etc.)
- Implementar en el *workflow* un sistema de edición del guión y la historia principal independiente del desarrollo del código, de forma que los cambios en la historia no impliquen cambios en el código.
- Diseñar y desarrollar el contexto (*worldbuilding, lore*) de la historia y los componentes visuales y literarios de la novela visual, incluyendo los personajes no jugables (*npcs*) y estableciendo la trama (*plot*) interactiva.
- Diseñar y desarrollar los sistemas de toma de decisiones, de combate y de creación de avatar por parte del usuario¹.
- Diseñar el *merchandising* para la promoción previa al lanzamiento de la demo en Kickstarter.

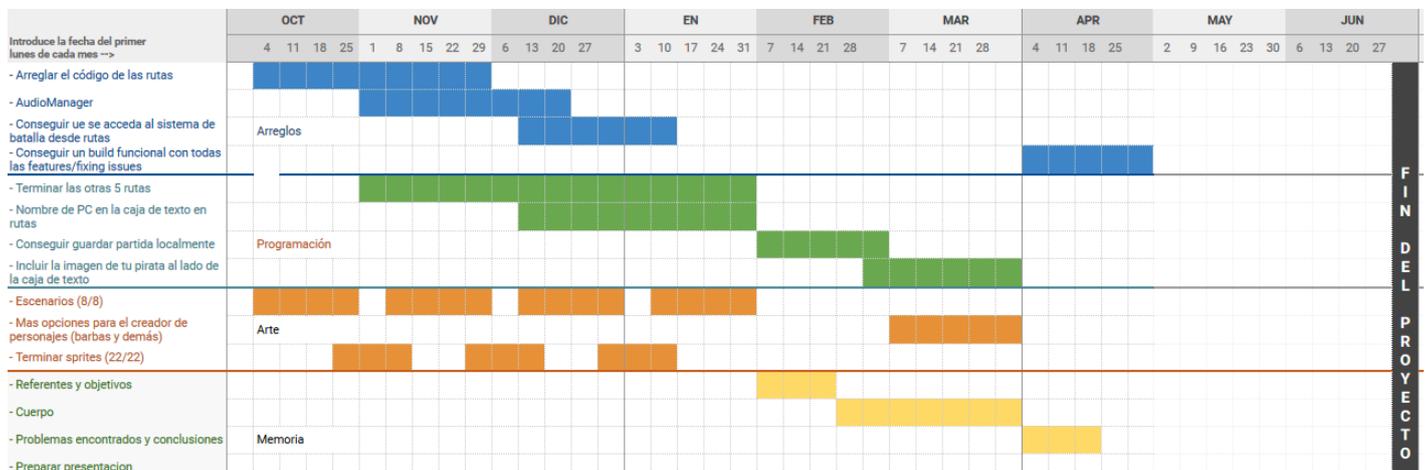
El desarrollo del proyecto se temporalizó (tanto en la fase de desarrollo colectivo como en la individual) de forma que se pudiese avanzar en las distintas áreas a la par, dejando un

¹Los sistemas de combate y de creación de avatares se realizaron en colaboración con Pilar Peris y Marta Fabregat

margen de tiempo para solucionar cualquier problema que pudiese ir surgiendo.

En la fase de desarrollo colectivo, realizada en la asignatura “Taller de Interacción y Videojuegos”, el trabajo se dividió de forma que Clara Driessen y yo nos encargamos fundamentalmente de la parte artística, encargándose ella del diseño de la interfaz y los menús y yo de los escenarios y los personajes, así como de escribir el guión de la historia principal, mientras que Pilar y Marta se encargaron de la programación de la creación de avatares y sistema de combate.

Como resultado de esta fase se obtuvo un prototipo inicial que, dada la complejidad del proyecto y nuestra inexperiencia previa en programación, necesitaba bastante trabajo en lo que respecta al código para llegar a ser una demo funcional que respondiese a los objetivos que se describen en este capítulo. Por tanto, una vez empecé a trabajar en solitario, el aprendizaje de programación y de uso de aplicaciones supuso



Cronograma de trabajo, 2021-

una parte considerable del tiempo de desarrollo.

Debido al desconocimiento del medio, he experimentado distintos tipos de aplicaciones, para seleccionar las adecuadas. En la siguiente tabla se exponen todos los programas por los que se transitó y las razones por las cuales, en su caso, se descartaron.

Nombre del programa	Uso	Razón de descarte
Paint Tool SAI 2.0	Arte	No

Clip Studio Paint	Arte	No
Inky 0.12.0	Historia interactiva	No
Unity 2021 2.4.5	Desarrollo	No
Visual Studio Code 2019	Programación	No
Corel Painter Essentials 6	Arte	Poco intuitivo, demandaba muchos recursos de hardware trabajando en ilustraciones grandes.
Atom	Historia interactiva	Demandaba muchos recursos, tardaba mucho en cargar, necesitaba demasiados scripts para funcionar. (Fue nuestro primer intento, y terminó con más de 16 scripts solo para la parte de la historia, que interferían entre ellos y generaban errores. Esta fue la versión que se presentó para la asignatura de videojuegos)
Renpy	Historia interactiva	Muy fácil de usar. Limitado a la hora de añadir características atípicas en una novela visual estandar.
Twine	Historia interactiva	Importar los archivos desde html a c# resultaba muy complicado, pero para html funciona muy bien.
PyCharm 2020.2.4	Programación	Se decidió programar en C# en lugar de Python por ser más sencillo encontrar tutoriales y formación online en C#
Novelty	Historia Interactiva	En beta. Limitado a la hora de añadir características atípicas en una novela visual estandar.

Para probar estas aplicaciones y familiarizarme con el uso de las seleccionadas, además del material proporcionado en clase me he ayudado de recursos encontrados online, guías y video tutoriales en Youtube.

Las fuentes de las que me he servido para desarrollar este trabajo han sido, principalmente:

ACM Digital Library

Biblioteca digital especializada que contiene artículos y literatura bibliográfica cubriendo los campos de informática y tecnología de la información.

The Science and Information Organization

Biblioteca digital especializada que contiene artículos, conferencias y literatura bibliográfica cubriendo los campos de informática y tecnología de la información junto con Springer y la IEEE.

Springer

Editorial con acceso online que publica gran cantidad de artículos de revista, documentos científicos, libros, series, protocolos, obras de referencia y actas.

Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE)

Asociación sin ánimo de lucro formada por profesionales de las nuevas tecnologías. Contiene todo tipo de publicaciones, conferencias y actividades tanto profesionales como educativas.

International Journal of Computer Games Technology

Revista en abierto con revisión por expertos, que aborda la investigación y desarrollo del videojuego.

Inkle Studios

Desarrolladores del plugin Ink para el desarrollo de novelas visuales y historias interactivas en Unity, su página oficial cuenta con múltiples guías para todos los niveles y manuales gratuitos.

Video-tutoriales

Elaborados por diversos creadores de contenido, como Brakeys, Rivertune Games o Stellar Studio, quienes hacen tutoriales y guías sobre programación en Unity, desarrollo de videojuegos para principiantes e implementación de Ink y otros plugins.

3. Contexto y referentes

3.1. Novela Visual e Historia Interactiva

El término *novela visual* (VN) para describir una forma narrativa interactiva digital, se adoptó en occidente en torno a la década de los 2000. El formato tuvo su origen en Japón, en los años 80 del pasado siglo, siendo el género *Otome* o simulador de citas el más popular. Supuso en 2006 el 70% de las ventas de productos del sector de los videojuegos en este país, del que son ejemplos notables *Mystic Messenger* (2016) o *The Arcane* (2016), cuyo objetivo es tener una cita o “enamorar” a otro personaje, desembocando en distintos finales, dependiendo de las decisiones del jugador.

Es problemático definir el concepto de novela visual en tanto que no existe consenso en cuanto a las características

debe tener un videojuego para considerarse como tal, (CAMINGUE et al. 2021). Algunos autores, además de en una narrativa ramificada, inciden en el aspecto visual, haciendo notar incluso la influencia de la estética japonesa en este, como Rebecca Crawford y Yuanyuan Chen, quienes definen la Novela Visual como “juegos basados en texto e imágenes que involucran el *input* del usuario, narrativas ramificadas y personajes tipo anime/manga” (CRAWFORD y CHEN, 2017).

Furtado, (FURTADO et al. 2018), define las VN como juegos que “implican la lectura de una narración a través de largos periodos de tiempo, mostrando fragmentos sucesivos de texto a medida que se avanza después de que el jugador realice algún tipo de interacción con el juego” pero también menciona que deben tener “elementos visuales como fondos y personajes” haciendo énfasis en los juegos más comerciales que rebajan el contenido textual, y por tanto la narrativa en general, en favor de otras mecánicas de juego (Ej: el jugador no se parará a leer un dialogo largo en medio de una batalla intensa, ya que son demasiados estímulos a la vez), mientras que la Novela Visual pone su foco en la lectura, y no solo pueden ser usados en el ámbito lúdico sino que también son de gran ayuda en el ámbito educativo, ya que fomentan en los niños el interés por la lectura de una forma sencilla y fácil de seguir.

Biyang Wang (WANG et al, 2021) define la Novela Visual como “una forma de contenido interactivo que impulsa al jugador a regresar y volver a experimentar el juego tanto para experimentar el impacto de sus elecciones como para obtener una mejor comprensión de la historia y del sistema subyacente”, poniendo su énfasis en la narrativa ramificada que permite que cada partida tenga un final concreto dependiendo de las elecciones del jugador.

Mark Stephen define la narrativa interactiva como “una forma de narrativa que permite a alguien que no sea el autor afectar, elegir o cambiar la trama.” (Mark Stephen Meadows, 2003). Enfatiza también la necesidad para este género de videojuegos de contar al menos con la capacidad del jugador de afectar la historia.

3.1.1. *Precedentes a Novela Visual*

3.1.1.1. Librojuego

El libro juego, ofrece una historia no lineal, en la que los lectores siempre tienen que decidir cómo continuar después de leer un pasaje de texto (KISTLER et al, 2011). Están escritos en segunda persona singular, de forma que el lector toma el lugar del protagonista, teniendo el poder de decidir sobre la siguiente decisión de este.

Un ejemplo temprano de Librojuegos es *La Novela Romántica: ¡Considera las consecuencias!* (1930) de Doris Webster y Mary Alden en la cual se promete “una docena o más” de finales, dependiendo de las elecciones del lector.

3.1.1.2. Juego de rol de mesa

Otra de las grandes influencias de la novela visual es el juego de rol, que a diferencia de otros juegos de mesa, que limitan al jugador a un pequeño conjunto de acciones, o los videojuegos, que ofrecen un conjunto grande pero finito de posibilidades pre-programadas, da al jugador libre albedrío, siempre que no viole la integridad del universo ficticio (Elwat, 2013).

Estos juegos sobrepasan la barrera de la interactividad entre autor y jugador, dándole a este último prácticamente autonomía completa durante la partida. aunque generalmente habrá un objetivo principal, el jugador no debe cumplirlo necesariamente.

Otra característica de este tipo de juegos es que suelen implicar jugar en equipo, ya que son juegos de carácter cooperativo, no competitivo, en los que raramente se puede avanzar en la historia trabajando solo, por lo que promueven el trabajo en equipo y la socialización (Slavicsek y Baker, 2008).

El origen de este tipo de juegos, al igual que ocurre con los librojuegos, no está claro. Se originó en la década de los 60 en Estados Unidos, siendo *Dungeons&Dragons* (D&D) el más popular.

D&D tuvo su origen en 1971, de la mano de Gygax y Dave Arneson, quienes partieron de los juegos de guerra para desarrollar este nuevo tipo de juego, deshaciéndose de los ejércitos para reducir la fuerza del jugador a un solo

personaje, forzándole a colaborar con un grupo de jugadores para lograr sus objetivos.

Hoy día, pese a que a D&D sigue representando el estándar de la industria, se han desarrollado incontables modalidades de juego de rol: Existe el rol en vivo (con disfraces, interpretado como teatro), por correo postal, electrónico, rol en foro o redes sociales. Videojuegos como Sea ofThieves (2018) también prestan un ambiente apto para el rol, así como multitud de juegos multi-jugador masivos que permiten la caracterización del personaje del jugador.

LuckoftheBanished tuvo su origen como un juego de rol en foro en 2015, en el cual con un grupo de amigos decidimos crear una aventura como una tripulación pirata.

3.2.Referentes

Luck of the Banished ha tenido una larga historia de cambios, empezando como juego de rol y evolucionando hasta novela visual, pasando por el ámbito del comic e incluso animación.

Videojuegos como *The Arcane* (2016) o *Mystic Messenger* (2016) fueron mi primera incursión en este género de entretenimiento, siendo los dos juegos de móvil, *Dream Daddy* (2017) o *Coming Out on Top* (2014) fueron las primeras novelas visuales que descubrí para el ordenador, *Dream Daddy* siendo el primer juego de este estilo que había visto que te permitía no solo personalizar a tu avatar, si no que incluía mini-juegos, pequeñas batallas estilo Pokemon. La serie de *Broken Sword* (1996-2013), *Growing Up* (2021) o incluso *Paper Please* (2013), todos ellos cubren áreas increíblemente distintas, desde una historia de detectives, hasta temas más complicados como la infancia o la migración y la guerra, todos ellos ejemplos de lo versátil que podía llegar a ser este tipo de narrativa interactiva y la gran cantidad de distintos estilos estéticos.

Blacksad: Underthe Skin (2019) fue una gran inspiración de una obra que tenía como base un comic o novela gráfica traducida a novela visual o videojuego.

Sea of Thieves (2018) ha sido una gran influencia en el desarrollo de la historia, debido a su naturaleza de multijugador masivo, que permite al jugador crear sus propias aventuras con su propia tripulación en un mundo lleno de fantasía y oportunidades para la aventura. *Red Dead Redemption 2*, permitiendo que la naturaleza de cada acción que tomas en el juego afecte a como el resto de personajes interaccionan contigo, así como la posibilidad de múltiples finales.

Cómics como *John Long Silver*, de Xavier Dorison y Mathieu Lauffray, o *Barracuda*, de Jean Dufaux y Jérémy, también *Lezo*, por Angel Miranda, fueron grandes influencias en cuanto a estética y el tipo de épica que se puede contar con una historia en el mar. También series de televisión como *Black Sails* (2014) o *OnePiece* (1999), o películas como *Piratas del Caribe* (2003-2017) o *el Planeta del Tesoro* (2002).

Otro gran referente y influencia para el nacimiento de *Luck of the Banished* ha sido la música y el folklore, en particular las conocidas *Sea Shanties*, canciones de trabajo para los

marineros que servían para coordinar el trabajo y contaban las épicas historias de marineros, piratas o incluso monstruos marinos o las Sagas, contando las épicas de personajes notables del folklora escandinavo.

4. Producción artística

4.1. Antecedentes

Luck of the Banished tiene una larga historia, siendo en origen el primer gran proyecto artístico que decidí desarrollar antes incluso de entrar en la carrera de Bellas Artes.

Si hay algo que siempre me ha apasionado ha sido crear y compartir historias, y especialmente compartir historias con otra gente, esto es lo que me llevó estando en el instituto a transitar foros de rol online, y allí hice amigos, curiosamente, que estudiaban en la Universidad Politécnica de Valencia.

Fue gracias a ellos que descubrí la UPV y quise venir desde Asturias a estudiar a Valencia, y también es gracias a ellos que *Luck of the Banished* existe, ya que sus orígenes viene de una partida de rol entre este grupo de amigos en el que decidimos formar una tripulación pirata y jugar unas cuantas aventuras, para divertirnos.

ver ANEXO pg. 3

La partida fue interrumpida debido a la falta de tiempo y decidimos abandonarla pero no abandonamos el concepto y seguimos construyendo las historias y el worldbuilding entre nosotros por diversión hasta el punto que decidí empezar a hacer mini comics, al principio relacionados con mis personajes exclusivamente, después con toda la tripulación, para practicar, coger mano y ganar habilidad a la hora de contar historias.

No esperaba que llegase a convertirse en nada serio, pero a medida que iba dibujando paginas y pequeños mini-comics, empezó a transformarse por sí mismo en algo más grande y real, de alguna forma, más serio.

Irene Llana: página 1 de LuckoftheBanished (2019), publicado en tapas.io



4.1.1. Etapa de comic.

Segundo de carrera, empecé a plantearme hacer algo “de verdad” con *Luck of the Banished*, pregunté a todo el mundo que había colaborado conmigo hasta aquel momento si les parecería bien que usase sus personajes para algo más serio, y empecé a idear la primera trama de *Luck of the Banished*, que estaba centrada en Zuri Hodai como el carpintero que construye el Tragabucho. Era la historia de un hombre

bastante mayor que estaba cansado de intentar encajar en una ciudad, una sociedad, un puesto de trabajo en el que no se le valoraba, sintiendo que su vida había sido una pérdida de tiempo y que intentaba encontrar una forma de encontrarle un sentido a lo que le quedaba de vida, recurriendo a la piratería donde encontraría un propósito y una familia.

Empecé a publicar este proyecto de comic en Tapastic, como un webcomic, y también decidí desarrollarlo como mi proyecto final en la asignatura de comic en la carrera, pero después de un año de trabajo invertido, había algo que no funcionaba. Le faltaba una especie de esencia.

Esa esencia era el sentimiento de grupo, de crear en colaboración con otra gente, dados los orígenes de *Luck of the Banished* como grupo de rol, siempre había sido un esfuerzo colectivo, en el que participaban diversas mentes para llevar la historia adelante, y ese espíritu de colaboración y participación era algo que no podía darle dentro del formato de comic o novela gráfica. Debido a esto abandoné el proyecto por un tiempo.

4.1.2. 2020 y Etapa de Videojuego.

Llegamos a tercero de carrera, habiendo abandonado el proyecto en el que había trabajado por los últimos cinco años, el cual me apasionaba y frustraba a partes iguales debido a la incapacidad de sacar su máximo potencial con los medios a mi alcance.

Pero todo va bien, probando cosas nuevas, decido ir de Erasmus a Polonia en el segundo trimestre este año, esto es como a finales de Febrero, y en Marzo empieza la crisis del Covid 19. Mi experiencia en Polonia y con el Erasmus en general fue... trágica, como mucho. Gran parte del confinamiento lo pasé en una habitación alquilada en un piso que compartía con 6 personas polacas, que no hablaban español ni inglés, y siendo como son por el norte de Europa, realmente echaba de menos esa vida compartida en los espacios comunes, que en mi piso no se usaban si no era para comer, durante aproximadamente 15 minutos, antes de volver a nuestras respectivas habitaciones. Esto, como a mucha otra gente en esta situación tan extraña que vivimos en el 2020, hizo que nos sintiésemos solos y se recurriese al mundo online para seguir en contacto con mis amigos, familia, etc.

Entre las herramientas que usamos para mantenernos en contacto, como videollamadas a través de skype, y mil otros que surgieron en el momento, también se popularizaron los videojuegos como una forma de pasar tiempo con amigos haciendo cosas, o simplemente entretenernos en los momentos en los que no había nada más que hacer, cuando ya habías acabado de hornear el pan, ya habías terminado tu sesión de ejercicio en casa, y seguías necesitando algo para no pensar en lo que estaba ocurriendo en el mundo.

Muchos creadores y pequeños estudios independientes de videojuegos incluso decidieron dar un paso adelante y ofrecer “bunddles” de cientos de juegos, libros, películas, juegos de mesa y demás de forma gratuita o por precios muy bajos, con los beneficios destinados a la caridad para ayudar a los más desfavorecidos durante esta crisis.

La importancia que tiene el mundo digital en nuestro día a día es algo que ya sabíamos pero nunca habíamos visto con tanta claridad hasta ese momento en el que tuvimos que depender de este para prácticamente todo y eso me hizo empezar a investigar en este ámbito, qué se estaba haciendo, cómo se estaba innovando, y culminó convirtiéndose en uno de los intereses que adquirí durante la cuarentena.

Quería poder aportar algo, quería compartir mis historias en un formato que fuera de fácil acceso, esto me llevó a empezar a investigar sobre la historia de los videojuegos y la comunicación, empecé a aprender programación por mi cuenta, a través de cursos online y tutoriales de youtube, y el año siguiente, en cuarto de carrera, decidí cambiar la trayectoria con la que iba y centrarme en asignaturas como programación web y taller de videojuegos, las cuales me enseñaron mucho y me abrieron la puerta a un nuevo mundo de posibilidades a la hora de crear.

Desde aquí empecé a investigar distintos tipos de juegos con el objetivo de entender qué clase de recursos se usaban para contar historias en el ámbito digital del videojuego y me topé con la novela visual. Este género parecía perfecto, con la habilidad de no solo contar una historia bastante compleja a través de narrativa, si no también añadiendo imágenes, ilustraciones, personajes y escenarios para ayudar a crear esa imagen mental, y con la posibilidad de incluir al lector, haciendo cada partida una experiencia personal y única en la que este podría escoger el camino a seguir. Quizás podría ser el tipo de obra que más acercara *Luck of the Banished* a sus orígenes, en los que el jugador podía crear su personaje e

influnciar en la historia. Y a simple vista, es un tipo de videojuego que resulta bastante asequible teniendo en cuenta mis habilidades en lo referente a programación.

Y así fue decidido que el siguiente paso de *Luck of the Banished* sería una Novela Visual.

4.2. Preproducción

4.2.1. *Historia completa*

Luck of the Banished es una aventura de piratas y corsarios que trata de encontrar tu lugar en el mundo una vez has perdido la esperanza, siguiendo el tropo de “*found family*” o la familia que eliges, este término se refiere al grupo de personas no biológicamente relacionadas con un individuo, que ofrecen apoyo social y emocional a dicho individuo y es un concepto muy extendido en comunidades que han sufrido alguna clase de abuso o han sido rechazados por su familia biológica de alguna forma, como la comunidad LGTB. Esta clase de vínculos también pueden formarse entre grupos de apoyo para adictos en recuperación o incluso veteranos de guerra que buscan apoyo en gente que ha pasado por una experiencia similar a la suya, en lugar de sus familiares y amigos que muchas veces no saben cómo lidiar con ese tipo de trauma.

En general, gente que ha sufrido una experiencia traumática o forman parte de un colectivo por el cual se les ha excluido o han sido rechazados por sus familias biológicas, que han buscado apoyo en otros núcleos, mayormente de amistad, en los cuales han encontrado la figura de apoyo que no han encontrado en su propia familia.

Se trata de una historia que, mediante lo entretenido y divertido que puede ser la idea de jugar a los piratas, pretende dar esperanza y arrojar algo de luz para la gente que lo necesita, que puede que se sienta sola o abandonada, atrapada en una vida que no les llena, simplemente esperando a que se acabe un día más y volver a empezar. Y qué mejor que el mundo pirata para contar una historia así, un grupo que ha sido romantizado a lo largo y ancho de la historia por ser los buscadores de libertad, anarquistas en contra de un mundo injusto.

La historia de *Luck of the Banished* se divide en tres “actos”, teniendo un primer acto de introducción, un nudo donde se encuentra la mayor parte del conflicto y un desenlace, en el cual se considera que haya unos 15 distintos finales dependiendo de las elecciones del jugador durante la historia.

El primer acto sirve de presentación, en este se introduce el universo, empezando en la ciudad de Capital, un enorme centro urbano en el que se concentra la mayoría de la industria. La mayoría de gente que vive en esta ciudad ha emigrado de algún otro sitio, abandonando sus hogares y las ciudades y pueblos donde han crecido para encontrar trabajo o “hacer una vida mejor”. En un principio el personaje del jugador (PC) será totalmente customizable, pudiendo escoger nombre, género y aspecto de dicho personaje, así como escoger su trasfondo y donde quieren trabajar. A lo largo de este capítulo se encontrarán con diversos personajes de los que serán en un futuro sus compañeros de tripulación y descubrirá de alguno de ellos los planes que tienen de romper con sus vidas actuales y lanzarse al mar.

Este primer acto culmina con el primer auge de caos, con Zuri tratando de convencer algunos de sus amigos y a PC para hacer algo imprudente y intentar “robar” un barco que recientemente ha llegado a puerto, el Tragabuche, que Zuri construyó hace años y fue vendido injustamente como barco de transporte. Al principio como una broma, pero las autoridades oyen al respecto y deciden tratar de arrestar al grupo, que tiene que llevar a cabo una huida de último minuto con el Tragabuche.

El acto segundo comienza tras la huida, ahora con cargos en su contra, no pueden regresar a sus trabajos o vidas anteriores, necesitan huir, pero para huir necesitan abastecerse, necesitan comida, necesitan armas. Pero antes de decidir a qué puerto se dirigen, tienen que decidir quién está al mando.

Aquí el PC tendrá que hablar con el resto de la tripulación para formar su voto, con el cual podrá escoger entre 4 contendientes: Iñigo Aguilar, un joven con algo de experiencia en el mar, mucho ímpetu y algún que otro problema de ira, Jeremías, con más experiencia en el mar y, específicamente, en la piratería, que todos ellos juntos pero que podría estar a un paso de la tumba, Zuri, que no tiene experiencia navegando, pero sí con barcos y es quien les ha liado a todos en esta locura, o Tristán, que no tiene experiencia en el mar, de hecho, trabajaba limpiando chimeneas, y no sabe muy bien donde se ha metido, pero tiene así como una actitud de líder.

Aquí la historia se divide en dos, puede salir escogido Jeremías o Iñigo, Zuri rechaza el puesto ya que él realmente no quería el poder ni la responsabilidad de ser capitán, y

Tristán no consigue suficientes votos entre toda la tripulación en este momento.

Después de escoger un capitán, habiendo pequeñas alteraciones en la historia dependiendo de quién sale elegido, acabarán haciendo puerto en un pequeño pueblo costero donde esperan poder conseguir comida, agua y todo lo necesario para poder seguir navegando, descubriendo que se han metido en más problemas de los que esperaban, ya que sus acciones han provocado una huelga masiva en Capital, y ahora hay una recompensa por atraparles en un intento de apaciguar la situación, convirtiéndolos en auténticos piratas.

En este pequeño pueblo costero conocen a los últimos miembros de la tripulación: Abel, el médico de abordaje, Dalia, la cocinera, Diego, músico, y Verónica, que es dueña del burdel local y quien inicia un romance con Iñigo y ayuda a la tripulación desde el continente.

Durante el proceso de convertirse en verdaderos piratas, PC puede descubrir y forjar relaciones con los miembros de la tripulación, empezar peleas o participar en batallas navales, y al final, la tripulación se acaba metiendo en problemas con un barco extranjero, el HMS Saint Elizabeth, capitaneado por Sir William, que más tarde será nuestro antagonista, después de perder en una batalla contra la tripulación del Tragabuche y de que los piratas capturen su amado barco y a él lo capturen.

El segundo acto termina con la tripulación cayendo en una trampa, por la cual pierden su recién adquirido nuevo barco, el St. Elizabeth, y escapan por los pelos. William también consigue escapar. Y tras esta increíble derrota, la tripulación se divide, Jeremías acaba herido de gravedad, y en el caso de que sea él el capitán, es liberado del cargo debido a su estado, lo cual deja a la tripulación con una mano delante y otra detrás, y si Iñigo es el capitán, habrá un motín que los enfrentará a él y a Tristán.

El tercer acto empieza con la resolución de este conflicto, en el cual el PC podrá escoger entre seguir a Tristán o a Iñigo, y tendrá que vivir a través de lo que queda de la tripulación, intentando mantenerse a salvo después de que su recompensa aumente tras el último desastre de batalla, William intentando darles caza por venganza, y sus propios problemas internos, y culmina en Iñigo y Tristán haciendo las paces, o no, para enfrentarse a William una vez más.

4.2.2. El mundo

ver ANEXO pg 9

El mundo de *Luck of the Banished* está basado en una tierra

Irene Llana: mapa de paisaje bioclimático, 2022



alternativa en el cual hay más agua, ya que siendo una historia sobre piratas, gran parte de la acción ocurre en los mares. Se partió de un mapa real centrado en el Océano Pacífico, teniendo el equivalente a “América” a la derecha y “Asia” y “Europa” a la izquierda, y se decidió inundar parte de la existente tierra para crear formas interesantes y nuevos mares.

Irene Llana: mapa de territorios que participan activamente en LuckoftheBanished, 2022



Irene Llana: mapa de Etros, 2022

Se diferencia del mundo real en un par de aspectos, como por ejemplo, en este universo existe cierto tipo de sentido de lo sobrenatural, los mitos y leyendas pueden tener su parte de realidad. Algo parecido al universo de Piratas del Caribe o Sea of Thieves, en el que los personajes con los que juegas y conoces son humanos, pero quizás quieras tener en consideración las historias hablando de monstruos marinos y Davy Jones.



Pero pese a estas alteraciones, sigue habiendo inspiración en el mundo real, en tradiciones y estéticas, la arquitectura de distintos lugares y culturas alrededor del mundo, tanto para los personajes como las historias y leyendas que pudiesen llegar a surgir durante la historia. Por ejemplo, el país de Etros, situado en el centro de la parte izquierda del mapa mundial, está basado en España, y es el lugar donde se desarrolla la mayor parte de la historia de Luck of the Banished.

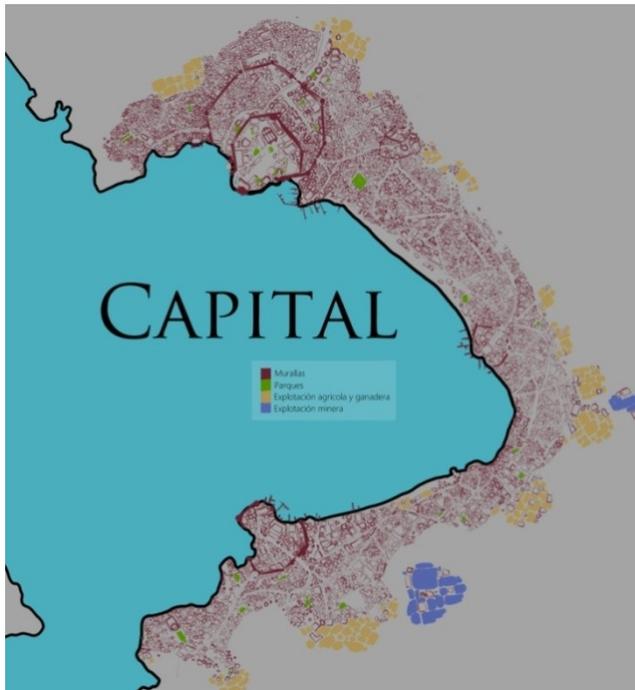
La acción en este momento está mayormente condensada en la parte occidental del mapa, pero hay mucho espacio para expandirse y expandir el universo de Luck of the Banished a medida que se crean nuevas historias.

Otros países que toman inspiración del mundo real serían Eglar, basado en Inglaterra durante la época de las colonias y la República de Braei, basado en la época del barroco francés. Alvera está basado en las colonias inglesas, en concreto, en esas que se independizaron, y Ektala está basado en el

concepto de la Unión Europea, siendo una aglomeración de distintos países que toman decisiones en común.

Etros y Eglar están en pie de guerra durante la gran mayoría de la historia, Braei apoya a Etrosen pintura. La situación política, económica y social derivada de estos sucesos es lo que lleva a un aumento en la piratería en los mares del Oeste, debido al aumento de marineros y soldados uniéndose a la marina, que se quedarían en la estacada en el momento en el que las tensiones entre los dos países disminuyesen.

Para Zuri, por ejemplo, que trabajaba en el astillero de Capital, construyendo entre otros barcos que serían utilizados por la marina en este conflicto, la situación fue difícil, lidiando con el mayor aumento de producción del siglo, sin ningún beneficio extra en su bolsillo, y el aumento de las expectativas, el “hazlo por el bien de tu país” y el “hay gente muriendo y tú preocupándote por el dinero” para después volver a su diminuto apartamento en la parte superior de una tienda, en la cual había estado viviendo desde que tenía 16 años y se mudó a la Capital para buscar “un futuro mejor” acabaron pudiendo con él, dándose cuenta de que no solo no había encontrado un futuro mejor, si no que había desperdiciado años de su vida, y llegando al final al punto en el que decide tomar el destino en sus manos y crear ese futuro mejor por sí mismo, acciones que lo llevan a la piratería.



4.2.3. La Capital

La Capital es la macro-ciudad en la cual sucede prácticamente el total del primer acto de *Luck of the Banished*, se trata de la capital de Etros, por supuesto, y donde la gran mayoría de la industria y el trabajo en el país está, así como una capital de comercio mundial. Etros se encuentra en pleno éxodo rural, debido al conflicto con Eglar, la industria crece muy rápido, produciendo armas, barcos, víveres, todo lo que hiciese falta para mandar al campo de batalla, y todo sale de esta bahía, debido a la posición estratégica en la cual es difícil de atacar por el enemigo, la Capital ha crecido absorbiendo numerosas otras ciudades formando el mayor núcleo urbano del país y

posiblemente del mundo en *Luck of the Banished*.

Aquí es donde residen la gran mayoría de los personajes que aparecen en el juego.

: mapa de la Capital,

4.2.4. Historia escogida para la demo y personajes

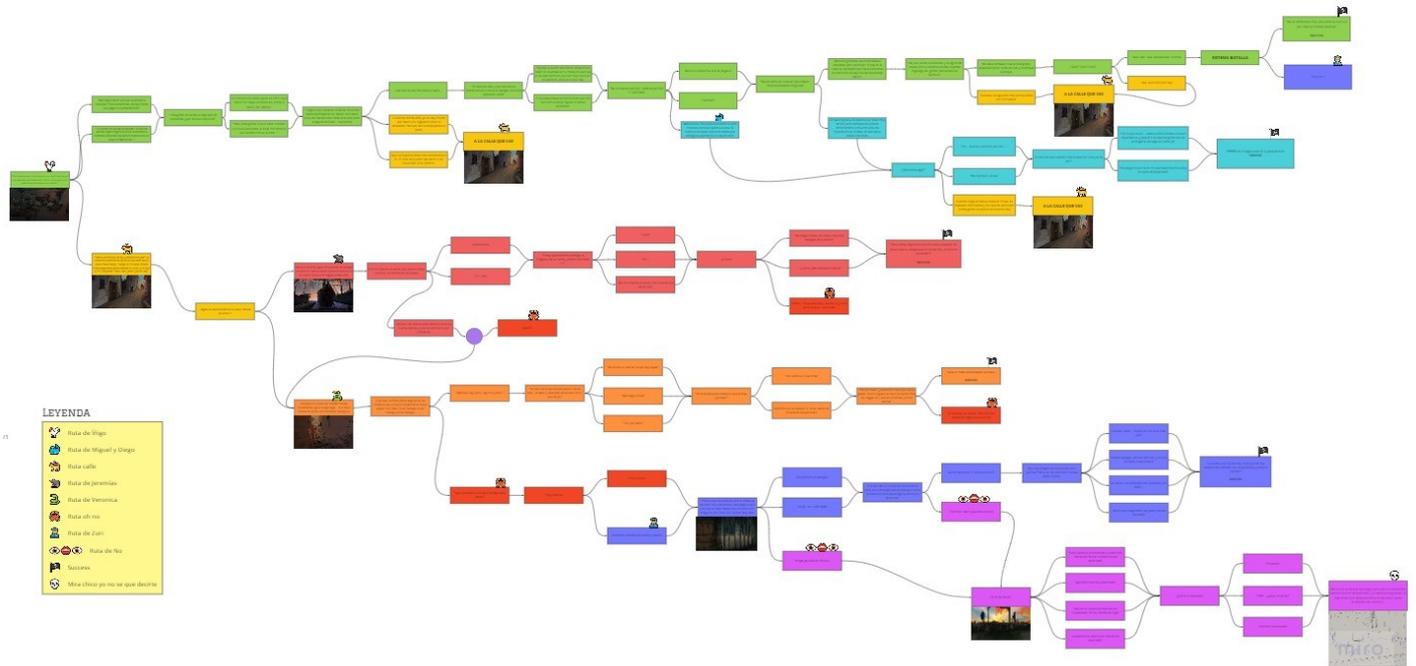
Para la demo, se decidió por crear una historia a parte, que fuese más corta y que sirviese de introducción para mostrar el aspecto que tendría el juego una vez acabado. En este caso se decidió por ir a por una historia sencilla, el personaje del jugador uniéndose a la tripulación. Las opciones de personalización son más limitadas, ya que el PC empieza en una situación en la que debe moverse y buscar una forma de escapar: Ha cometido un crimen, y necesita salir de la ciudad.

Empieza en la taberna local, donde podrá quedarse, empezar peleas o marcharse, y tendrá libertad para explorar los alrededores a través de las decisiones que se le ofrecen para moverse de una localización a otra, teniendo para elegir la taberna, el puerto, o el burdel, y de esta forma tiene la oportunidad de conocer a parte de la tripulación y NPCs que, si causa en ellos una buena impresión, le ofrecerán unirse a la tripulación. Si por el contrario no causa una buena impresión, es posible que tarde demasiado en encontrar una salida y las autoridades le detengan, llevándole a la cárcel, donde podría acabar en la horca.

Se diseñaron un total de 6 rutas distintas para esta demo, en las cuales hay 5 finales “buenos” en los que el PC es

invitado a la tripulación por distintos NPCs (personaje no jugable), y un final malo, en el cual el PC no es capaz de encontrar una salida a su situación y acaba siendo mandado a la cárcel.

En el siguiente flowchart se puede ver la planificación de cada ruta con sus respectivas opciones a escoger a medida que la historia avanza, junto con los escenarios a los que se mueve el personaje en cada ocasión para que fuese más



Flowchart de historia ramificada para *Luck of the Banished* sencillo de descifrar:

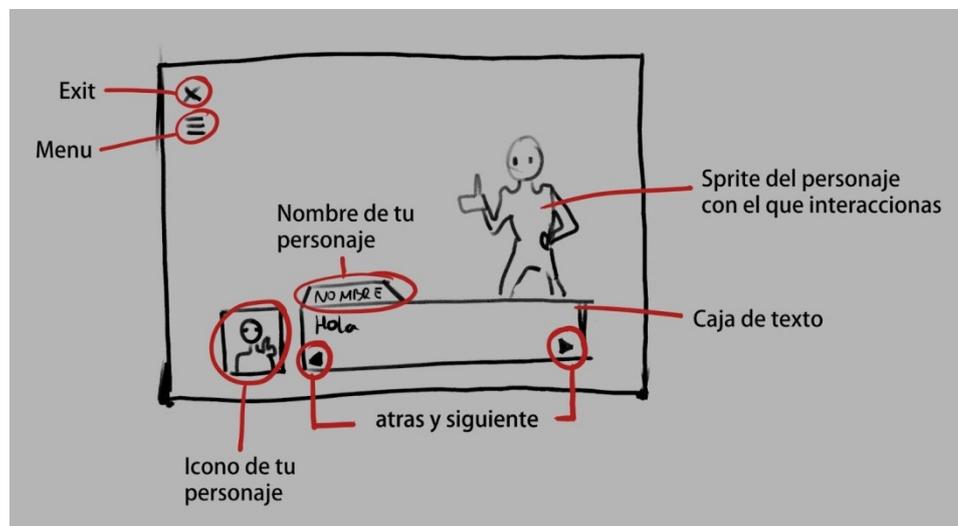
4.3. Mecánicas

Entendemos como mecánicas de juego cualquier acción realizada por el jugador que modifique el estado la partida, el entorno, personajes u objetos en un momento preciso en el tiempo. Se trata nada menos que de todos esos pequeños mecanismos que nos permiten interactuar con el videojuego, movernos en la historia o en el mundo ficticio presentado frente a nosotros.

4.3.1. Historia principal, bifurcaciones y sistema de elecciones.

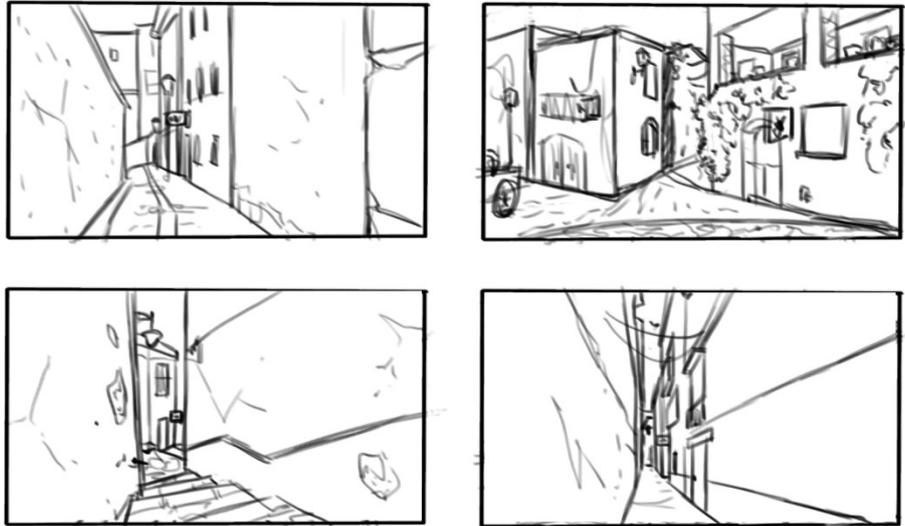
En los videojuegos del género de Novela Visual, las mecánicas tienden a ser cuanto menos sencillas ya que muchas solo requieren una forma de avanzar y retroceder el texto, y la capacidad de mostrar en pantalla al personaje que está hablando y el escenario en el cual transcurre la escena.

Irene Llana: Boceto de la Interfaz para historia principal, LuckoftheBanished. 2021



Además, la capacidad de toma de decisiones para el jugador.

Clara Driessen, Boceto de escenarios para la historia principal, LuckoftheBanished, 2021



Para la realización de este sistema se investigaron varias formas de llegar al resultado deseado, a través de aplicaciones ya pensadas para la realización de este tipo de juego, como *RenPy* o *Novelty*, ambos motores de juego libres que permiten crear novelas visuales de forma sencilla. Cuentan con las opciones básicas que suelen incluir esta clase de juegos, historias ramificadas, diferentes transiciones entre imágenes y la posibilidad de retroceder en la historia, pero no era posible implementar otro tipo de mecánicas con las que *Luck of the Banished* sí contaba, como el sistema de batalla.

Se movió entonces el foco de atención a software como *Atom*, *Twine* o *Inky*.

Atom se trata de un editor de código fuente desarrollado por GitHub, es posible utilizar *Atom* para construir una novela visual mediante órdenes sencillas que determinarían que personajes y escenarios se mostraban en pantalla, fue un buen candidato y fue con este sistema que se realizó el final que se presentó en la asignatura de videojuegos, pero necesitaba de una cantidad enorme de scripts para funcionar correctamente, estos scripts a veces interferían los unos con los otros y generaban errores.

Una vez *Atom* fue descartado, encontré *Twine*, un software creado por Chris Klimas con el objetivo de realizar historias de ficción interactiva en el formato de páginas web. El funcionamiento de esta plataforma es ideal, pero estando pensado para HTML y específicamente para historias escritas, sin la posibilidad de añadir imágenes a dicha historia.

Existen formas de traducir el formato de *Twine* a Unity pero resultaba complicado y no siempre una traducción satisfactoria.

Fue entonces que, tras considerar y descartar otras opciones, encontré *Inky*. Se trata de un software de open source, integrado en Unity mediante un *plugin* que te permite sin prácticamente necesidad de código, debido a su integración, controlar toda la escena, así como escribir la historia con sus ramificaciones fácilmente desde su aplicación de escritorio. Inky hizo el trabajo más fácil, pero también me encontré con problemas, ya que controlar el sonido mediante este software daba errores.

Pese a todo, esta fue la opción definitiva y con la que se ha desarrollado la versión final de *Luck of the Banished* ya que solucionaba la mecánica principal del videojuego: La habilidad de contar la historia.



4.3.2. Sistema de Combate

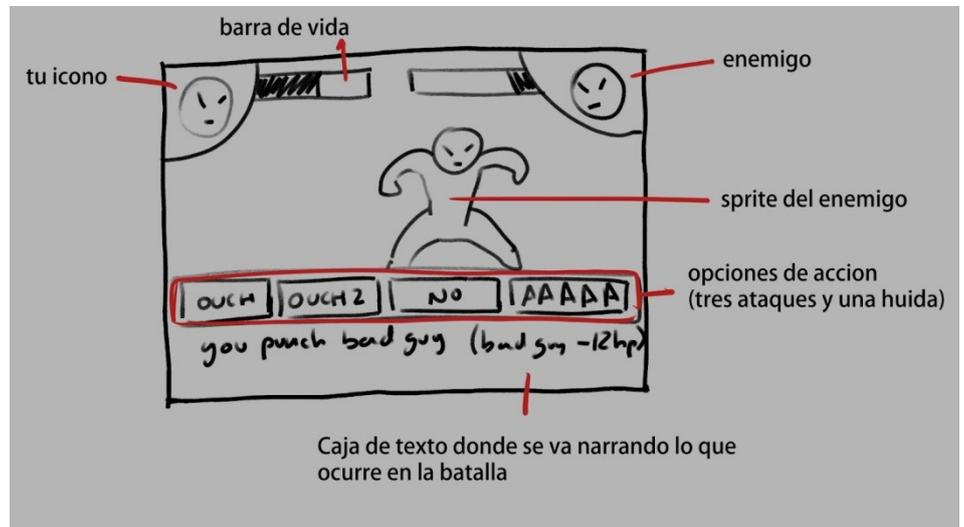
El sistema de combate se desarrolló en su mayor parte durante la asignatura de videojuegos, y fue programado por Pilar Peris, personajes y escenarios por mi y la UI por Clara Driessen.

Para desarrollar el sistema de combate, nos fijamos en cómo se había hecho en otro tipo de videojuegos como *Pokemon*, *Dream Daddy*, *Lioden* o *Flight Rising*, todos ellos mostrando distintos estilos de batalla por turnos.

Lioden, batalla contra leona.

Al final nos acabamos decidiendo por un formato tipo al de *Lioden*, en el cual miras “a través de los ojos del personaje”, aparece una caja de texto donde se imprimen todas las acciones realizadas, con la imagen del enemigo en frente, y las barras de vida en la parte superior de la pantalla.

Irene Llana: Boceto de la Interfaz para sistema de batalla, *LuckoftheBanished*. 2021



También se añadió la posibilidad de poder tener varios tipos de ataque, teniendo un ataque normal, y un “crítico” que tiene una posibilidad de fallar y no hacer ningún daño al enemigo, así como la posibilidad de curar al PC si fuese necesario.



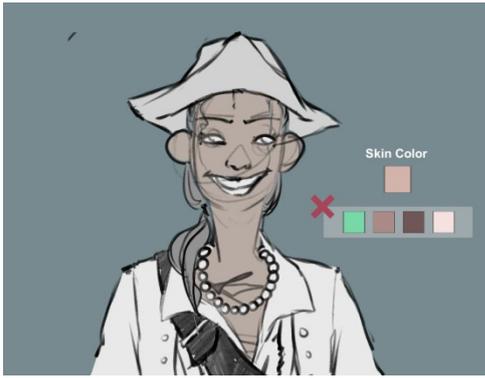
DreamDaddy, creador de personaje

4.3.3. Creación de Avatares.

El sistema de creación de avatares fue también desarrollado en su mayor parte durante la asignatura de videojuegos, programado por Marta Fabregat, y los aspectos visuales diseñados por mí.

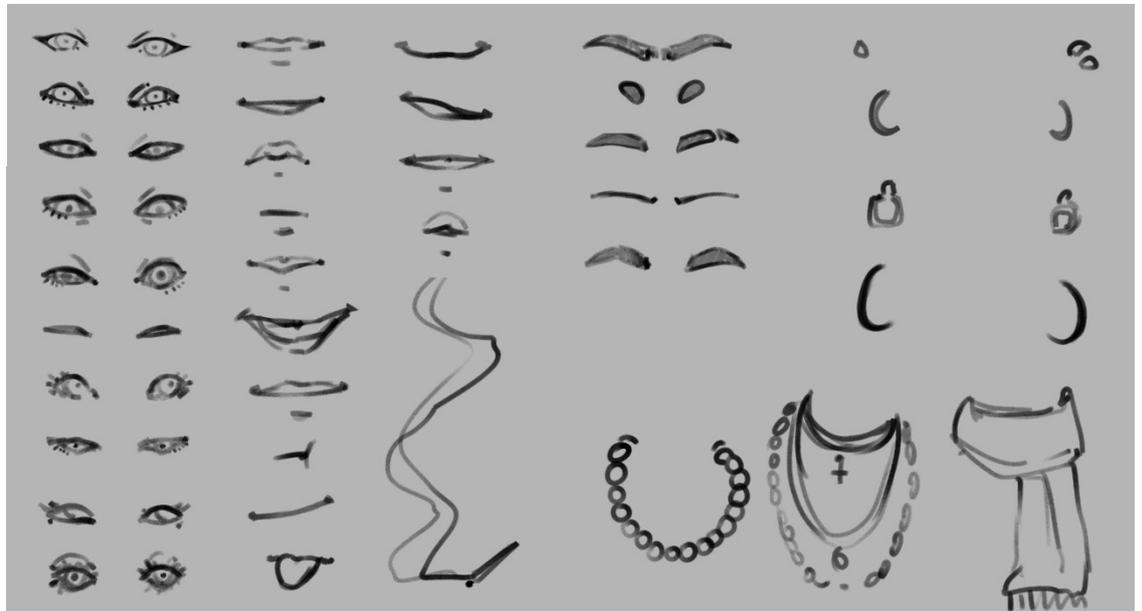
En este sistema se quiso implementar una forma de que el jugador pudiese personalizar el aspecto de su personaje, así como decidir su nombre y género. Esto permitiría una experiencia más inmersiva en el universo de *Luck of the Banished*. La inspiración para el diseño de esta interfaz vino mayormente de *Picrew*, una página web donde se permite al usuario crear avatares personalizados mediante un sistema similar al de muñecas de papel por capas que se vendían en los quioscos. Teniendo la “base” del cuerpo con ropa muy sencilla, y pudiendo superponer encima distintos tipos de ropa, accesorios y peinados.

Se prestó atención también a otros juegos que contaban con opciones de personalización, como *Dream Daddy* o *Sea of Thieves*, dado que ambos tienen un acercamiento muy distinto a la creación de personaje. *Dream Daddy* te muestra a tu personaje en un fondo neutro que no forma parte del mundo o



la historia, mientras que *Sea of Thieves* te muestra a tu personaje en la bajo-cubierta del barco que más tarde navegas, creando una experiencia mucho mas inmersiva. Este fue el aspecto que decidimos tomar como inspiración, de forma que cuando entras al menú, ves a tu personaje a través de un espejo, sugiriendo que el personaje que vas a jugar y tú, como jugador, son la misma persona.

Irene Llana, Bocetos de algunas de las variantes escogidas para el creador de personajes, 2021



4.4. Producción

La fase de producción empezó en la asignatura de Taller de Videojuegos y se dividió el trabajo en un grupo de cuatro personas formado por Pilar Peris, Marta Fabregat, Clara Driessen y yo, en este grupo yo fui la directora de proyecto, estando al cargo de la parte visual del videojuego, así como escribir el guión para la historia principal y programar esta parte.

Clara Driessen se encargó de programar el menú principal y colaboró conmigo en la parte visual, creando los elementos de la UI como botones, cajas de texto y demás.

Pilar Peris se encargó de programar el sistema de batalla, y Marta Fabregat se encargó de programar el sistema de creación de personaje.

Una vez finalizó la asignatura, continué trabajando en el proyecto en solitario, para acabar de pulir y terminar esos aspectos que no habíamos conseguido lograr durante la asignatura.

4.4.1. *Personajes y escenarios*

Una vez se escribió la historia y se tuvo claro la extensión de esta, me decidí por 6 rutas con distintos finales, ofreciendo la posibilidad al jugador de completar el objetivo principal (Unirse a la tripulación) de 5 maneras distintas y una posibilidad de fallar. ver ANEXO pg. 32



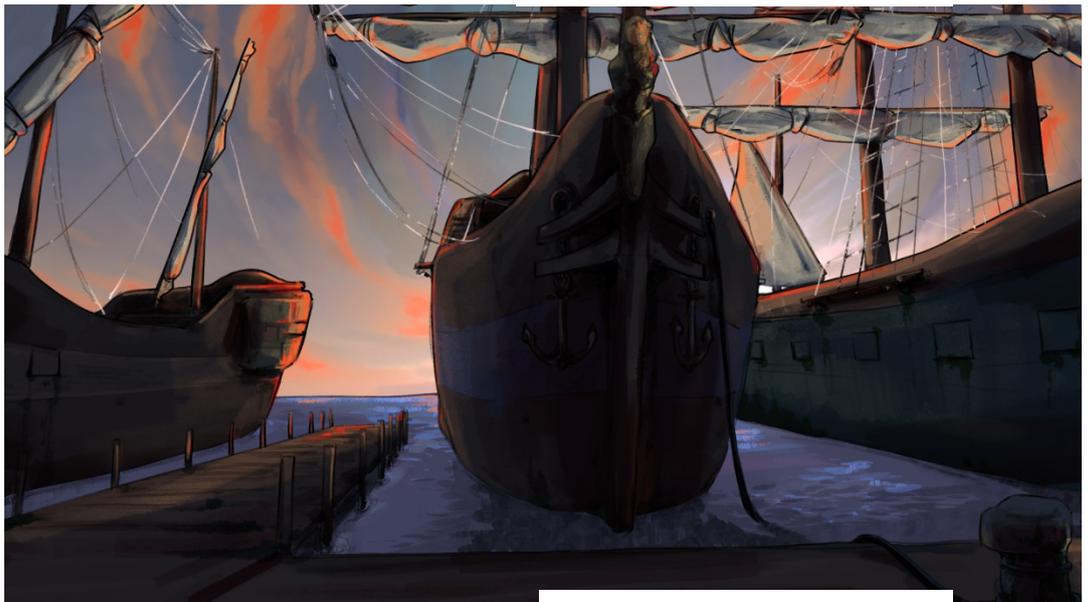
Esto generó 7 escenarios distintos:

La taberna Gaviota Rebelde en la que te despiertas, tras una larga noche bebiendo, llena de gente, ruido y oportunidades.

Irene Llana: Escenario de La Gaviota Rebelde para LuckoftheBanished, 2021



La calle principal, sales a esta localización cuando sales de la taberna y se trata en su momento de ir hacia el interior de la ciudad. Irene Llana: Escenario de Calle para Luck of the Banished, 2021 que se te permite escoger a dónde ir o hacia el interior de la ciudad.



El muelle, increíble calma, te esperas esperando a que empiece el día para aprovechar la oportunidad de conocer a los mercaderes que vienen a vender sus mercancías a la ciudad.

Irene Llana: Escenario de Muelle para Luck of the Banished, 2021

oportunidad de tener una conversación sobre el auténtico significado de la vida.

Este callejón está lleno de sorpresas, sirviendo de transición para llegar a varias escenas, aquí tendrás la oportunidad de conocer a Verónica y sus chicas, o incluso ser apresado por las autoridades, todo depende de las decisiones que tomes.

Irene Llana: Escenario de Callejón para Luck of the Banished, 2022



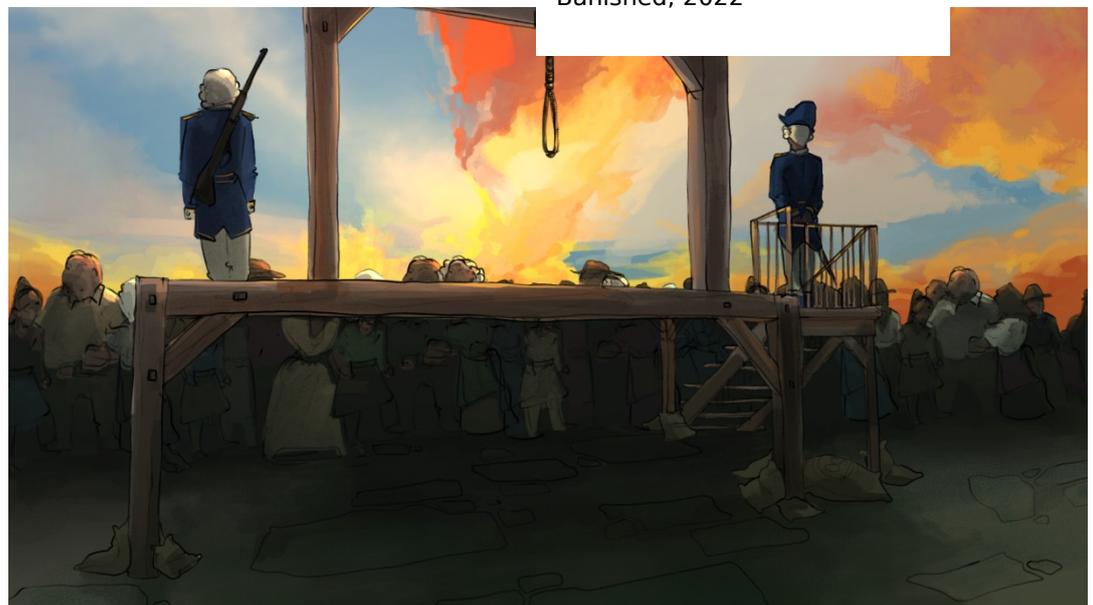
EL burdel de la Dulce Rosa es la siguiente localización si decides seguir a Verónica, ella es la dueña del lugar, el ambiente es rico y cargado, de nuevo como en la taberna, lleno de gente.

Si ninguno de estos caminos acaba en la cárcel, donde tendrás la última oportunidad de mano de Zuri.

Irene Llana: Escenario de la Dulce Rosa para Luck of the Banished, 2022



Por último, la horca es el destino último de los piratas, y si no tienes lo que buscas, te ahorcan. *Irene Llana: Escenario de Cárcel para Luck of the Banished, 2022*



también el tuyo.

Irene Llana: Escenario de Horca para Luck of the Banished, 2021

Así como un total de 17 personajes que tomarán parte en las distintas escenas de la historia, haciendo un total de 23 imágenes para sus distintas expresiones y poses, así como 17

Ver ANEXO



iconos, uno para cada uno de ellos:

Iñigo: Capitán del Tragabucho, 21 años, es el primer barco del que es capitán y se ha ganado una reputación por lo arriesgado de sus operaciones. Fue marinero previamente en un barco mercante, que fue atacado y capturado, consiguió escapar y desarrolló un ligero problema con la bebida, así como ciertos problemas de agresividad.



Iñigo

Dalia: 20 años cocinera del Tragabucho, aunque no especialmente buena en la cocina, se unió a la tripulación colándose en el barco mientras Iñigo y los demás se abastecían de provisiones antes de una travesía, y con el carácter que tiene nadie fue capaz de echarla, ni decirle nada cuando se proclamó a sí misma cocinera.

Jeremías



Zuri

Diego: Músico y marinero a bordo del Tragabucho, a sus 32 años es inmigrante aunque no se sabe muy bien de donde, no habla mucho de su vida personal, pero siempre está preparado para animar el ambiente con una canción y cuida de la tripulación como si fuesen su familia.

Miguel: A sus 28 años, es marinero a bordo del Tragabucho, aunque su tarea principal es limpiar y fregar los suelos. Es el mejor amigo de Diego, extrovertido y siempre arrastrando a su compañero a las situaciones más pintorescas.

Jeremías: Su posición oficial en el Tragabucho es de navegante, conoce los mapas y los mares como la palma de su mano, experimentado tanto como marinero como pirata, hasta el punto de que cuando se une al Tragabucho no solo había vivido una vida entera en el mar si no que ya había conseguido retirarse después de la muerte de su anterior capitán. Tiene 64 años y lo que le llevó a la piratería es la pura nostalgia, y el sentimiento de libertad que tenía cuando era joven surcando los mares.

Zuri: A sus 63 años, Zuri es el equivalente de un hombre normal, que se parte la espalda trabajando toda su vida, y a su edad empieza a notar los efectos de la edad y se da cuenta de que por sus ansias de trabajar, no ha hecho nada en su vida que le haga sentir realizado, todos esos años, se sienten



como un montón de tiempo perdido, una vida entera tirada a la basura, solo, viejo, sin un duro, y sin vistas a un mejor futuro. Esta situación es la que le lleva a la piratería.



Verónica

Carolin

Verónica: 24 años de edad y dueña de un burdel en un pueblo cerca de la Capital, donde piratas y marineros amarran sus barcos por igual. Sabe perfectamente lo que hace, y sabe cómo aprovecharse de su situación y sus alrededores. Está en una relación complicada con Laura quien cree con David un corazón que ella le pide dinero para poder escapar de la vida de prostituta, y ella se guarda al bolsillo cada moneda que él gana. Dalia la odia, pero es la clase de persona que quieres de tu lado, y bastante útil a la hora de conseguir información.



Susana

María Purísima: Trabaja con Verónica, primera exmujer de David, a sus 26 años, seguramente caería mejor a sus clientes si no estuviera siempre de mala leche, pero quien la culpa.

Laura: a sus 30 años de edad, es la segunda exmujer de David, con quien sigue teniendo buena relación de amistad. Trabaja en la Gaviota Rebelde de la que David es dueño, así como pasarse por la Dulce Rosa de tanto en tanto. Una mujer con carácter, de armas tomar.

David: 34 años, dueño de la Gaviota Rebelde. El pasado de este hombre es un misterio, si fue pirata, marinero, o se enfrentó al mismísimo Kraken. Conoce a todo el mundo, así como un millón y medio de historias. Posiblemente una buena persona a la que tener de tu lado.

Carolina: 36 años, lleva trabajando para David al menos dos décadas y esta hasta las narices, y en específico está hasta las narices de su marido y su hijastra, quien trabaja en la



Jack



Rickey

Irene Llana, Iconos de personajes para LuckoftheBanished, 2022

taberna también con ella. Parece estar siempre enfadada por algo, pero cuida de sus clientes.

Susana: Hijastra de Carolina, a sus 19 años está siempre en las nubes, distraída o leyendo. Constantemente fascinada por las historias de David y la gente que transita el local.

Jack: 23 años, pirata desde que nació, pero siempre teniendo problemas para encajar en grupos de gente. Lo cual es una pena, porque la pasión con la que este chaval pelea no es como nada que se haya visto antes. Pero le ha llevado a toparse con una buena cantidad de muros, y finalmente, a la cárcel, donde lo conoces.

Rickey: Con 31 años, ha tenido buen recorrido como pirata, traficante, bandido, lo que se te ocurra, todo lo despreciable de lo que un hombre pueda trabajar, posiblemente lo ha hecho o lo ha sido. Egocéntrico y violento, no suele tener en consideración que otra gente existe por razones que no tienen nada que ver con cumplir sus deseos, esta es la razón por la que acaba en la cárcel, donde lo conoces.

*

Guardia 1: Se metió a policía porque la nota de corte no le daba para nada más, no es muy listo pero sabe como intimidar, y puede volverse bastante violento.

Guardia 2: Sabe lo que hace, posiblemente el único del grupo que tiene una mínima idea, pero debe de ser nuevo en el cuerpo, y esa inexperiencia puede pasarle partida.

Guardia 3: Literalmente un adolescente, debe de ser su primer verano en uniforme, constantemente borracho de

Irene Llana, Iconos de personajes para LuckoftheBanished, 2022



poder.

Los sprites definitivos de los personajes son de rodillas para arriba, estilo plano americano.

La mayoría de personajes tienen varios sprites con distintas expresiones, a excepción de los que aparecen únicamente de forma esporádica para una frase o dos y no vuelven a aparecer en la historia.

Algunos ejemplos de sprites terminados:

Guardia

Guardia

Guardia



Irene Llana, sprite de Laura, Luck of the Banished, 2022

Para Creación de Avatares, se diseñaron individualmente cada uno de los aspectos del personaje que puede editarse, esto es, individualmente un número de variaciones de ojos, bocas, narices, peinados, ropaje, etc.

En total, se realizaron 84 sprites que superponiéndose los unos sobre los otros, da un gran número de combinaciones posibles para crear un personaje único en Luck of the Banished.ver ANEXO pg. 43

Irene Llana, Ejemplos de Creación de Avatares, Luck of the Banished



4.4.2. *Diseño de la interfaz.*

Un aspecto bastante estándar dentro de las novelas visuales es el abuso de la primera persona (el jugador ve el mundo a través de los ojos de su personaje, pero no se ve a sí mismo) para crear ese sentimiento de estar dentro de la historia y del universo. De esta forma, limitando la cantidad del personaje principal que ve el jugador, este puede imaginarse a sí mismo o sus propios personajes viviendo la historia, en lugar de un personaje predeterminado como ocurre en otra clase de juegos en las cuales tienes un personaje protagonista determinado por la propia historia.

Debido a esto se tomaron ciertas decisiones en la interfaz escogida para el juego:

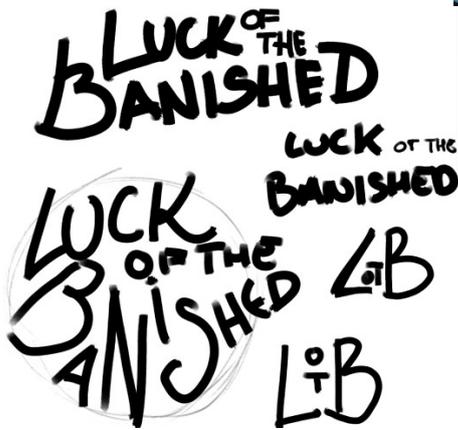


Durante la creación de avatares se muestra a través de una imagen en un espejo, en el sistema de combate, al igual que en la historia principal, se ve a los personajes frente a los ojos del jugador, de forma que en ningún momento se llega a ver al PC a excepción de su icono junto a la caja de texto en la historia principal, cuando este está hablando.

Se decidió incluir los iconos de los personajes, que se muestran al lado del texto cuando estos están hablando al estilo *Stardew Valley*, se mostraran en el interior de una trampilla de madera, como las que se usarían en el barco colocar los cañones en posición durante la batalla, de forma que parece que se “asoman” para hablar.

Entre pantalla y pantalla, en algunos ordenadores, se observó que llevaba una considerable cantidad de tiempo, en el cual el jugador tan solo veía una pantalla negra, así que se

Irene Llana, captura de pantalla, pantalla de carga, Luck of the Banished, 2022



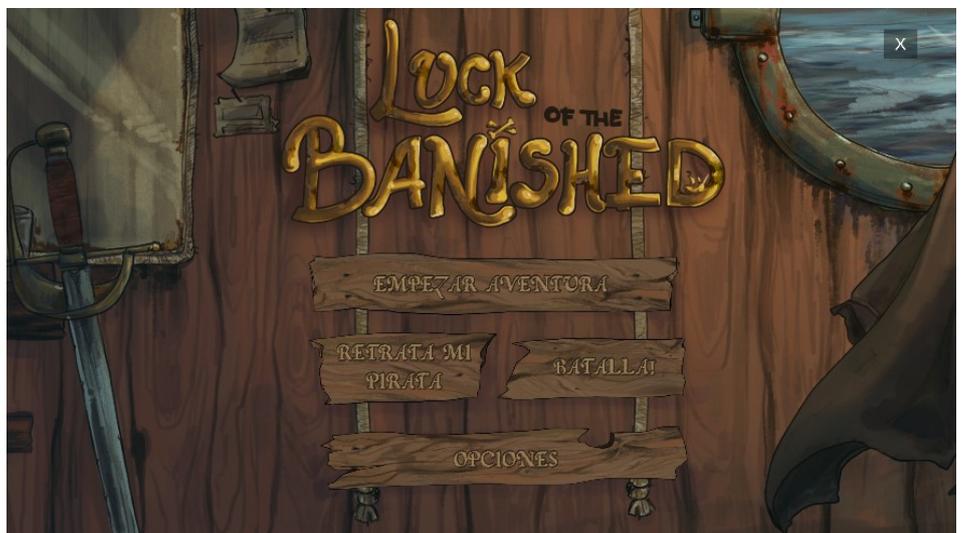
Irene Llana, bocetos de logotipo para Luck of the Banished, 2022

añadió una pantalla de carga en la cual se vería en el centro de esta una barra de progreso indicando cuanto ha cargado. Por último, el menú de inicio.

Se decidió que en este menú se viese tanto el espejo que más tarde forma parte de la interfaz del sistema de creación de personaje, a la izquierda, como una chaqueta, a la derecha junto a la ventana, simbolizando el principio de la aventura. En esta pantalla también se muestra el logotipo de *Luck of the Banished*, forjado en dorado de forma simbolizando una aventura en medio de un mundo gris.

En este menú principal se han incluido opciones para Empezar la Aventura, acceder al sistema de batalla, o creador de personaje, así como un menú de opciones en el cual se puede controlar el volumen de la música, y también, futuramente, cambiar el idioma de español a inglés.

Irene Llana, captura de pantalla, menú de Inicio, Luck of the Banished, 2022



4.4.3. Controles e interfaz

Dentro del ámbito de la novela visual, los controles suelen ser bastante simples, de forma que se trata únicamente de intentar hacer estos controles lo más cómodo posible para el jugador. En el caso de *Luck of the Banished*, tan solo contamos con controles de tecla para la parte de la historia principal, ya que el resto del juego se controla haciendo click en la pantalla.



Para avanzar y retroceder en la historia puedes usar las flechas de derecha e izquierda, así como las teclas A y D, o hacer click en cualquier parte de la pantalla con el ratón. Para abrir el menú principal se puede hacer click en el botón correspondiente en la pantalla, o presionar la tecla ESC, y todas las demás acciones pueden controlarse haciendo click en el botón correspondiente.

4.4.3.1. Sistema de batalla

Programado por Pilar Peris, dentro del Sistema de batalla hay únicamente tres acciones que el jugador puede tomar, la primera es un ataque normal, con tu espada, que no tiene posibilidad de fallar y siempre hará algo de daño a tu enemigo. El segundo se trata de un ataque más arriesgado, que le quitara una cantidad considerable de vida al enemigo pero puede fallar, en cuyo caso el enemigo no recibirá daño alguno. Y la tercera opción es para curarse a uno mismo, de forma que si estás a punto de perder puedes utilizar esta opción para descansar un turno y recuperar algo de vida.

4.4.3.2. Sistema de creación de personajes

Programado por Marta Fabregat, en el lado derecho de la pantalla se encuentran todas las opciones, el input de texto donde se puede escoger el nombre del personaje, hasta

pronombres, y los distintos menús que se dividen en las distintas partes del personaje que se pueden modificar. Te mueves por estos haciendo click.

4.4.4. Audio y música

El audio que se emplea en *Luck of the Banished* se trata completamente de música libre de copyright y gratuita, desde la banda sonora del menú principal hasta la música más animosa del sistema de batalla y los efectos de sonido, como el *click* de los botones.

En el sistema de batalla, se consiguió implementar también que cada ataque “sonase”, de forma que si el jugador escoge el ataque normal, saldrá un texto diciendo que “enarbola con su espada” contra el enemigo, y sonará el sonido de un sable siendo desenfundado, y de la misma forma, emitirá sonidos con las demás opciones.

El audio es una de las áreas que más problemas ha dado, y se trata de un aspecto que en esta versión de la demo está aún incompleto, debido a algunos problemas que se han tenido tratando de implementarlo con *Inky*, así que en la parte de la historia principal ahora mismo sonará la banda sonora del menú principal.

4.5. Resultados

Para descargar la demo de LuckoftheBanished, aquí: https://drive.google.com/file/d/1YknxCu_U8J8HbxE7MfjX_iDDnEYsCfk_/view?usp=sharing

5. Conclusiones

El mayor problema que encontré a la hora de desarrollar la demo de *Luck of the Banished* fue el proceso de aprendizaje, el viaje desde el desconocimiento absoluto del videojuego como ámbito artístico a un nivel de habilidad con el que podía desenvolverme y desarrollar mi creatividad de una forma más o menos coherente. Aún queda mucho que aprender, pero siento que ya estoy muy lejos del punto de partida. En el momento de finalizar la asignatura de desarrollo de videojuegos, pese a haber aprendido bastante, sentía que no tenía aún una idea clara de cómo funcionaba mi juego, no entendía mi propio código. Ahora en la versión final de la demo, pese a haber tenido que sacrificar algunos de los elementos que habíamos conseguido en la versión anterior, entiendo cada línea de código escrita, me siento con capacidad de mejorar mi trabajo, y veo futuro a este proyecto.

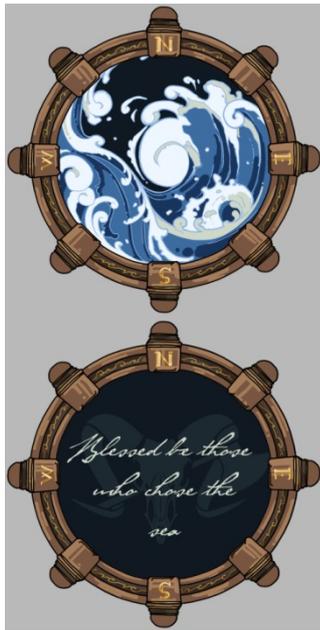
Tras esta inmersión en el mundo de los videojuegos, considero que, el campo, abre muchas puertas a la hora de crear y contar historias, y es desde luego un territorio en el que he disfrutado y seguiré explorando narrativamente.

5.1. Planes de futuro

Para este proyecto en particular, planeo seguir adelante con el desarrollo por mi cuenta y terminar con un juego completo, que pueda enseñar en mi portfolio y que además me sirva para seguir aprendiendo, seguir aumentando mis conocimientos en programación y, posiblemente, dedicarme al desarrollo de videojuegos algún día.

5.1.1. *Kickstarter*

Para terminar *Luck of the Banished*, la idea sería abrir un *kickstarter* en algún momento alrededor de este verano, de forma que podría permitirme no solo formarme en el mundo de programación y lenguaje C#, para poder solucionar los problemas que actualmente tiene la demo, sino incluso ser capaz de reclutar un pequeño equipo para que el peso del desarrollo no recaiga única y exclusivamente sobre mis hombros.



Kickstarter es una plataforma que ha servido para recaudar fondos para el desarrollo de incontables proyectos de creadores independientes, en el cual la gente pueden ver el proyecto y decidir apoyarlo económicamente y/o seguir el desarrollo. Generalmente apoyando el kickstarter de un proyecto también se consiguen ventajas y artículos exclusivos, acceso a versiones beta, artbooks, merchandising del producto que saldrá una vez esté finalizado el kickstarter, así como el juego terminado una vez sea finalizado. Para *Luck of the Banished*, también me gustaría poder contratar a un traductor que me permitiese sacar el juego al menos en español y en inglés.

5.1.2. Merchandising

Con el objetivo de promocionar *Luck of the Banished* en redes sociales y ferias, así como para servir de recompensas del kickstarter en el futuro, se ha creado merchandising para el proyecto en forma de llaveros, *standees*, pósters y pegatinas².

Otro tipo de merchandising que se valora realizar en el futuro podría ser *tote bags*, banderas con la Jolly Roger del Tragabucho, pines... etc.

Irene Llana, diseño de llavero de metacrilato,



²ver ANEXO pg.46

Irene Llana, diseño de
standee del barco RMS St.
Irene Llana, diseño de
standee del barco
Tragabuche (Luck of the

5.1.3. **Server de rol: Crear una comunidad**

Por último, uno de los elementos más importantes que aseguran el éxito en esta clase de proyectos, es tener una *fanbase*, un grupo de gente que apoya el proyecto y seguirá el desarrollo hasta que lo vea finalizado e incluso después de que salga al mercado. Para este objetivo, y también en un intento de recuperar esos inicios de *Luck of the Banished*, se decidió abrir un *server* de rol en Discord, ambientado en el mismo mundo que LotB. Este server, llamado Rising Tides, para diferenciarse del juego original, lleva activo desde Junio de 2021 y cuenta actualmente con un total de 40 personas.

El objetivo de este server es que no solo las personas involucradas puedan seguir el desarrollo del videojuego, si no que puedan conocer a otra gente con los mismos gustos y aficiones, hacer amigos y además participar en actividades entretenidas que mantienen el interés y además permiten fomentar la creatividad y resolución de problemas de los jugadores.

Considero que *Luck of the Banished* apunta a que tendrá una vida larga, y un desarrollo cuanto menos interesante.

6. Referencias

CAMIGE, J., CARSTENSDOTTIR, E. y MELCER, E. (2021). "WhatIs a Visual Novel?" *Proceedingsofthe ACM on Human-ComputerInteraction*, vol. 5, no. CHI PLAY, 5 Oct. 2021, pp. 1-18, 10.1145/3474712.[consulta: 2022-02-15]
Disponible en: <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3474712>>

CRAWFORD, R y CHEN, Y.
"FromHypertexttoHyperdimensionNeptunia: The Future ofvr Visual Novels: ThePotentialsof New Technologies forBranching-Path Narrative Games." *2017 23rd International Conferenceon Virtual System& Multimedia (VSMM)*, Oct. 2017, 10.1109/vsmm.2017.8346298. [consulta: 2022-02-12]
Disponible en: <https://ieeexplore.ieee.org/document/8346298>

ELWAT, DAVID M. *Of Dice and Men :TheStoryofDungeons&Dragons and the People Who Play It*. New York, Scribner, A DivisionOfSimon& Schuster, Inc, 2013.

FURTADO, P et al, "A SeriousGameforImprovingInferencing in thePresenceofForeignLanguageUnknownWords." *International JournalofAdvancedComputerScience and Applications (Ijacs)*, vol. 9, no. 2, 2018,) [consulta: 2022-05-10]
<<https://thesai.org/Publications/ViewPaper?Volume=9&Issue=2&Code=ijacs&SerialNo=2>>

INKLE STUDIOS. "Writing Web-Based Interactive FictionwithInk." *Www.inklestudios.com*, 2011 [consulta: 2022-12-13]
Disponible en: <https://www.inklestudios.com/ink/web-tutorial/>

KISTLER, F., SOLLFRANK, D., BEE, N., y ANDRÉ, E. "Full BodyGesturesEnhancing a Game Book for Interactive StoryTelling." *Interactive Storytelling*, 2011, pp. 207-218, 10.1007/978-3-642-25289-1_23. [consulta: 2022-05-13]
Disponible en: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-642-25289-1_23

MARK STEPHEN MEADOWS. *Pause &Effect :The Art of Interactive Narrative*. Indianapolis, Ind., New Riders, 2003. [consulta: 2022-05-06]
Disponible en: <https://www.oreilly.com/library/view/pause-effect/0735711712/>

Pedro Gabriel Fonteles Furtado, Tsukasa Hirashima y Hayashi Yusuke, *A SeriousGameforImprovingInferencing in thePresenceofForeignLanguageUnknownWords*, International

JournalofAdvancedComputerScience and Applications(ijacs)
[consulta: 2022-05-10]

Disponible en: <https://thesai.org/Publications/ViewPaper?Volume=9&Issue=2&Code=ijacs&SerialNo=2>

RIVERTUNE GAMES, "Dialogue: Unity Visual Novel [Video Tutorial]" en Youtube, 2021-11-04 [consulta: 2021-12-13]

Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=oxxF05hy2E4&list=PL3O3s_uSvQxGcUR2E6vjxBTWqA-xT05AK&index=3

SLAVICSEK, B Y BACKER, R. *Dungeons&Dragons 4th EditionforDummies*. Hoboken, N.J., Wiley Publishing, Inc, 2008.

STELLAR STUDIO, "Let'sMake a Visual Novel" [Video Tutorial], en Youtube, 2018-01-22

[consulta: 2022-06-11]

Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=Q_2tCdWgp7g&list=PLGSox0FgA5B7mApF1vhbspLj5NpzKedU6&index=3

STEPHEN, M. *Pause &Effect: The Art of Interactive Narrative* 2002, New Riders

THE VISUAL NOVEL DATABASE, The Visual Novel Database [Web], [consulta: 2022-05-10]

Disponible en: <https://vndb.org/>

WANG, B., BENG, A. y MITCHELL, A. "'I Needto Play Three Times before I KindofUnderstand.'" *Proceedingsofthe ACM on Human-ComputerInteraction*, vol. 5, no. CHI PLAY, 5 Oct. 2021, pp. 1-17, 10.1145/3474684. [consulta: 2022-05-10]

Disponible en: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3474684>