

ANEXO I. RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster: Relación del trabajo con los
Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos de Desarrollo Sostenible	Alto	Medio	Bajo	No procede
ODS 1. Fin de la pobreza.				
ODS 2. Hambre cero.				
ODS 3. Salud y bienestar.				
ODS 4. Educación de calidad.				
ODS 5. Igualdad de género.				
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.				
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.				
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.				
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.				
ODS 10. Reducción de las desigualdades.				
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.				
ODS 12. Producción y consumo responsables.				
ODS 13. Acción por el clima.				
ODS 14. Vida submarina.				
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.				
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.				
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.				

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.



**Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster:
Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.**

ESTÉTICA Y ESTILO ARTÍSTICO:

DEFINICIÓN DE ESTILO ARTÍSTICO Y DISEÑO DE LA INTERFAZ PARA LA NOVELA VISUAL

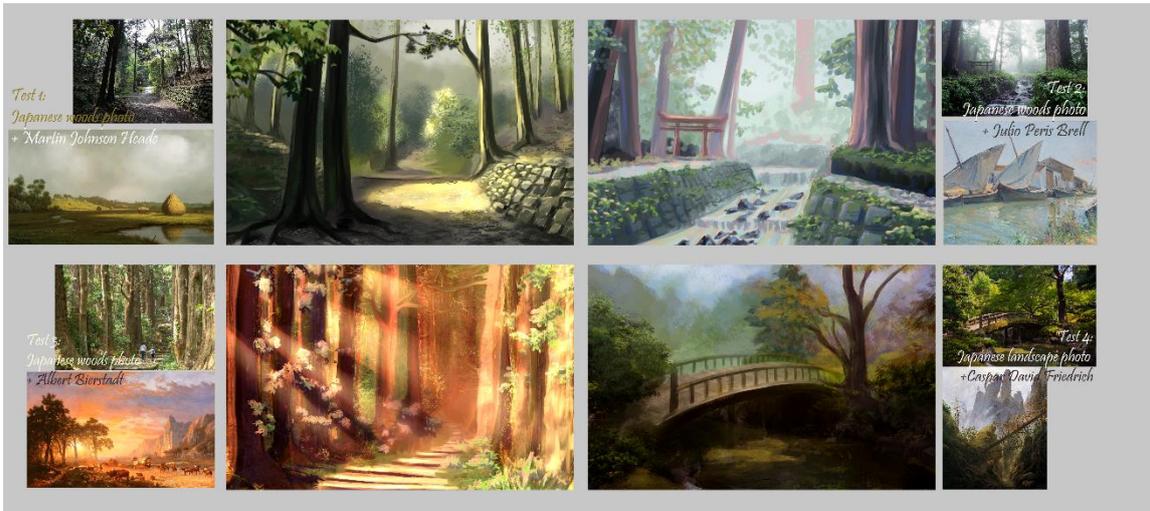
Claudia Ruiz Pérez

En la memoria “Kitsunegamis: Concept art para la novela visual” se habla de los artistas de *concept art* y *digital painting* que se toman como referentes. También se exponen referentes para la pintura de paisajes. Siguiendo esas líneas en este documento adjuntado en anexos se exploran las herramientas para la construcción del estilo artístico de pintura digital para la novela visual: las claves estéticas, el método de pintura digital, los pinceles con texturas y efectos.

Contenido

ESTÉTICA Y ESTILO ARTÍSTICO:	1
DEFINICIÓN DE ESTILO ARTÍSTICO Y DISEÑO DE LA INTERFAZ PARA LA NOVELA VISUAL.....	1
BÚSQUEDA DE ESTILO ARTÍSTICO PARA LOS PAISAJES DE LA NOVELA VISUAL.....	2
PRUEBA 1: MARTIN JOHNSON HEADE	2
PRUEBA 2: JULIO PERIS BRELL.....	3
PRUEBA 3: ALBERT BIERSTADT	3
PRUEBA 4: CASPAR DAVID FRIEDRICH.....	4
CONCLUSIONES	4
LA PINTURA DIGITAL DE PERSONAJES Y EL MÉTODO “GLAZING”	5
PRUEBAS DE PINCELES	5
PRUEBA 1 – PINCEL “GOUACHE”	6
PRUEBA 2: PINCEL “SMOOTH”	6
PRUEBA 3: PINCEL “WATERCOLOR MARKER”	7
CONCLUSIONES:	7
BÚSQUEDA DE UNA ESTÉTICA PARA LA INTERFAZ.....	8
RESULTADOS.....	9

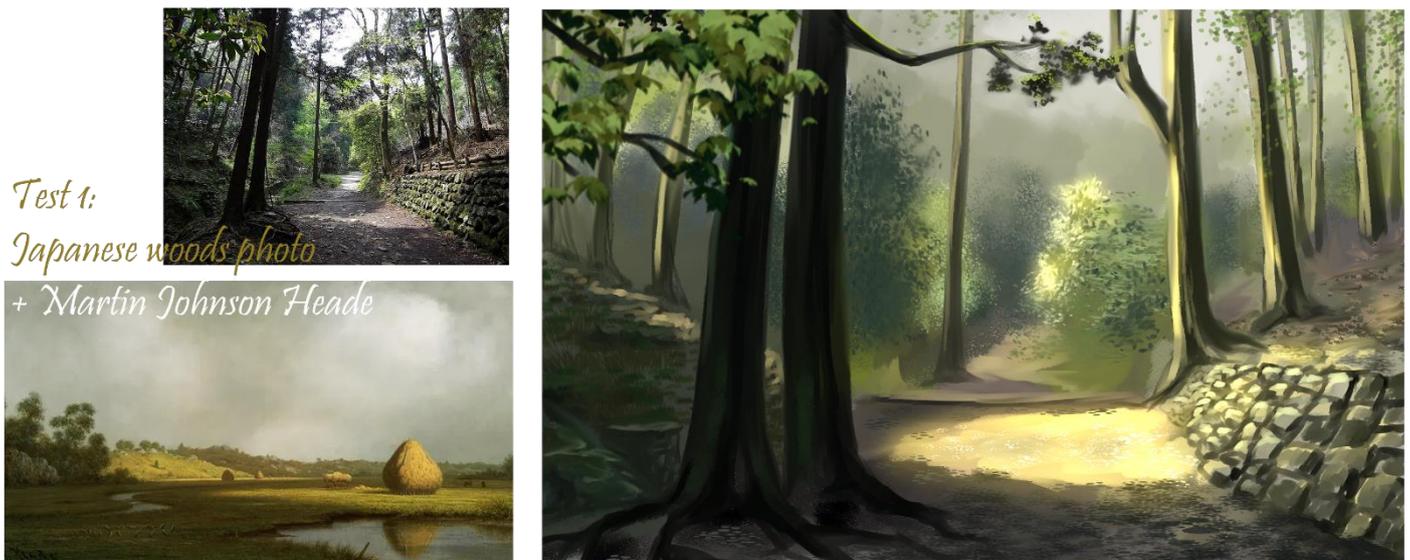
BÚSQUEDA DE ESTILO ARTÍSTICO PARA LOS PAISAJES DE LA NOVELA VISUAL



Para conseguir un estilo artístico de pintura digital con especial atención a los fondos decidí realizar unas pruebas mezclando imágenes de lugares de Japón con los estilos de diversos maestros de la pintura paisajista de movimientos como el luminismo y el romanticismo de los siglos XVIII a XX. Estos referentes están incluidos en la memoria. Las claves extraídas con estas pruebas son las que se aplican a las ilustraciones de los fondos de la novela visual.

PRUEBA 1: MARTIN JOHNSON HEADE

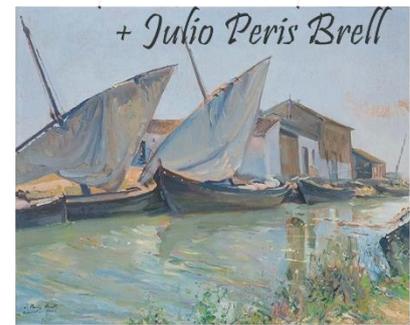
Claves: Luz delimitada, no inunda todo el paisaje, sino que está focalizada en puntos muy concretos y marcados. El resto que está en sombras pierde saturación para dejar el protagonismo a la parte de luz (es un efecto aún más reforzado y muy intencionado en este artista). Hay un elemento del paisaje que muestra protagonismo, aparte de la luz.



Puse especial atención en como definir mejor las figuras del plano protagonista (el de alrededor de la luz, cercano al primer plano), haciendo mayor hincapié en las pinceladas de diversos tamaños y los contrastes.

PRUEBA 2: JULIO PERIS BRELL

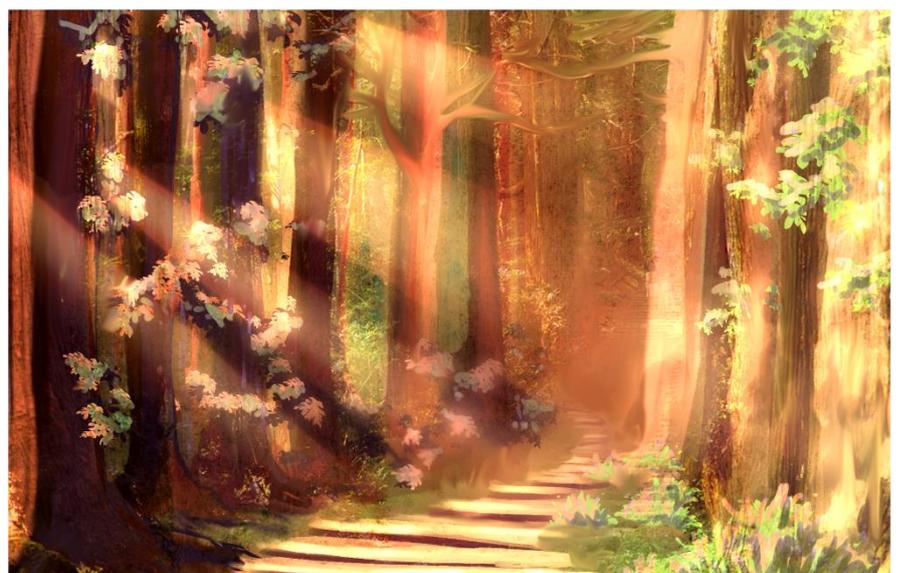
Claves: el cielo mancha el suelo, siempre (independientemente de la presencia de agua o no). Los tonos “rebotan”, influencia de la teoría de la luz y del impresionismo. Tonos fríos y saturados en las sombras (especialmente el azul ultramar). Las pinceladas van siempre en la dirección de la forma del objeto que dibuja.



Me ha resultado muy interesante como un color domina todo el ambiente y el resto de tonos juegan con él, aporta mucha coherencia a la imagen digital.

PRUEBA 3: ALBERT BIERSTADT

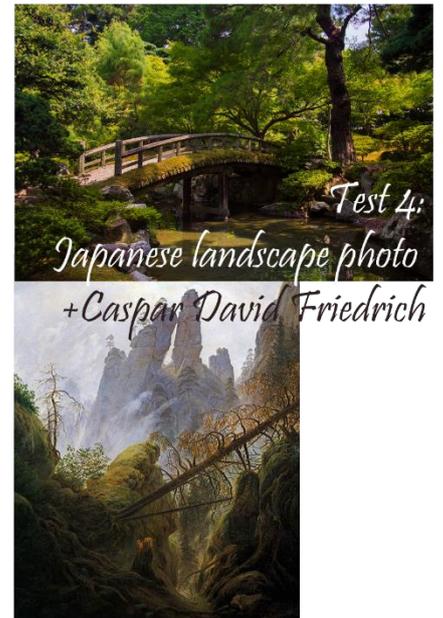
Contraste muy alto en el primer término. Uso de violetas en las sombras. La luz es siempre marcadamente amarillo-naranja. Usa mucho los complementarios para formar las zonas de luz y sombra en los objetos, siendo la combinación amarillo-anaranjado/violeta-cian la más abundante. Gran control de la profundidad. Las formas están muy definidas, acercándose más a una pintura realista que trata de llegar al nivel de definición de la fotografía.



Para conseguir ese efecto realista he usado la técnica de “photobashing”, aportando mucha textura a toda la pintura digital.

PRUEBA 4: CASPAR DAVID FRIEDRICH

Las obras de Friedrich pertenecen al romanticismo alemán. Así pues, toda la imagen queda subyugada a la idea o temática que el cuadro pretende transmitir. Las figuras principales quedan delimitadas mientras que las secundarias y el fondo queda desdibujado, dando una imagen de un ambiente decadente y misterioso.

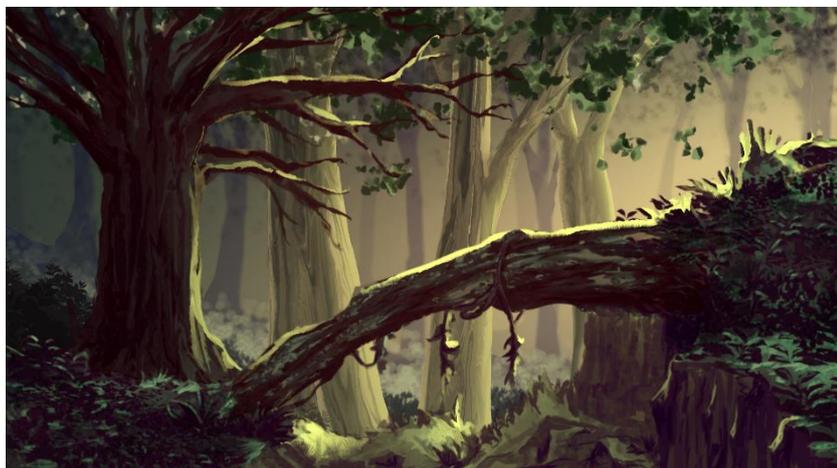


Para conseguir el desdibujado del fondo he aplicado filtros de desenfoque y efectos con la herramienta dedo. El resultado de aplicar dichas herramientas es satisfactorio.

CONCLUSIONES

Me quedo con la delimitación de espacios iluminados de Heade, la mezcla de tonos con aire impresionista y la influencia del cielo sobre la superficie paralela de Peris Brell, el contraste del primer término de Bierstadt y la capacidad de transmitir sensaciones en el ambiente de Friedrich. Estas claves las aplicaré con mi propia selección de pinceles y gestos pictóricos que he ido desarrollando a lo largo de los años.

Aquí muestro un ejemplo en una de las ilustraciones realizadas para el proyecto:



LA PINTURA DIGITAL DE PERSONAJES Y EL MÉTODO “GLAZING”

Para establecer el estilo de pintura digital de los personajes era fundamental determinar qué pinceles usar, ya que pueden crear diferentes efectos con las mismas pinceladas.

Siendo el estilo de pintura un estilo que necesita más tiempo para construir las imágenes era menester encontrar una fórmula eficaz, ágil y clara que mantuviese la coherencia de pintura entre los diferentes personajes y para con los fondos.

Para lograr tal “agilidad” se emplea la técnica digital conocida como “Glazing”. Consiste en hacer la pintura completamente en escala de grises. Una vez dibujado y “pintado” todo, se aplica color usando capas de filtros de ajuste de color, capas con modos “Overlay” y “Soft light”. Estos ajustes permiten que el color de aplique respetando la tonalidad de la escala de gris, esto es, respetando las formas, sombras y luces. El proceso pierde parte del encanto de la experiencia de pintar para el artista, pero a cambio se ahorran entre 1 y 2 horas de ajuste de color en cada pieza. Los resultados generalmente suelen funcionar bien.

Resumen de pasos del método “glazing”:



PRUEBAS DE PINCELES

Para conseguir un efecto estético agradable de pintura digital se buscaron los pinceles más cercanos a los estilos artísticos de los referentes expuestos en la memoria.

Pruebas de pinceles



PRUEBA 1 – PINCEL “GOUACHE”

Es un pincel notablemente opaco y con una ligera capacidad de mezclar colores y tonos en el proceso. Aporta textura y cuerpo a la pintura. Me era bastante claro que este probablemente sería el idóneo a la hora de hacer la prueba, en base a mis objetivos y preferencias.

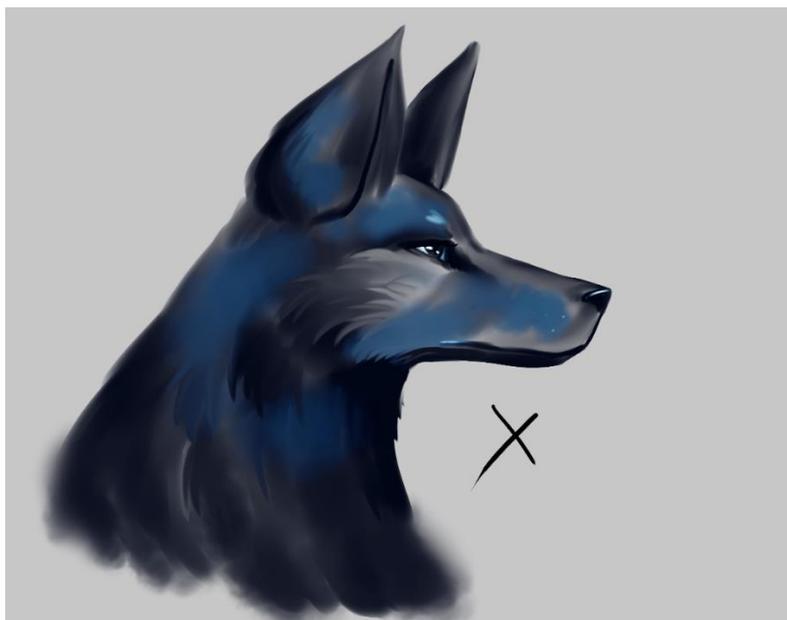


Enlace al vídeo del proceso (timelapse):

<https://www.youtube.com/watch?v=-ZX6876HP40>

PRUEBA 2: PINCEL “SMOOTH”

El pincel “smooth” permite un mezclado de tonos excelente, pero todo tiende a unificarse tanto que las luces y las sombras se desdibujan, dando lugar a un efecto más suave y sin textura. Traté de añadir textura usando en combinación el pincel “Running watercolor”. Al parecer, el segundo pincel no opera bien con las capas de ajuste de color. A pesar de intentarlo de varias formas no conseguí usar la técnica *Glazing* con esta combinación de pinceles. Esta opción quedó, pues, descartada.



Enlace al vídeo del proceso (timelapse):

<https://youtu.be/-ZX6876HP40?t=62>

PRUEBA 3: PINCEL “WATERCOLOR MARKER”

Este pincel, compartido por el artista online japonés “xエx”, combina efectos de acuarela y rotulador. Me pareció interesante probarlo para comprobar la textura y el proceso de adición de pintura digital. La opacidad resultó ser demasiado baja, incluso aunque se modificasen los parámetros para aumentarla. Era necesario crear una forma en una capa inferior que sirviese de tono base. Quedan restos de las líneas de bocetado, que no combinan bien con el efecto de pintura. La aplicación del método *Glazing* es también algo imprevisible en su distribución por las pinceladas. El resultado es inadecuado para el proyecto. Demasiada textura y poca pintura.



Enlace al vídeo del proceso (timelapse):

<https://youtu.be/-ZX6876HP40?t=92>

CONCLUSIONES:

El pincel seleccionado para la creación del arte de personajes es el pincel “Gouache” debido a su alta opacidad, su capacidad de combinación de tonos y su ligero toque de textura. Funciona muy bien con el método de coloreado *Glazing*.



BÚSQUEDA DE UNA ESTÉTICA PARA LA INTERFAZ



Ésta es una prueba realizada aprovechando recursos de las prácticas, pruebas y *concepts*. El objetivo era minimizar la importancia de los elementos de la interfaz (cuadros de texto, botones, información) para que el protagonismo lo tuvieran las ilustraciones, objetivo sobre el que se cimientan todas las novelas visuales. De ahí el minimalismo de las cajas de texto, siendo rectángulos con opacidad reducida y colores planos que permiten la lectura del texto. Las líneas alrededor de los botones de toma de decisión es lo único necesario para distinguirlos del cuadro de texto de la narración y el botón de configuración.

Añadiendo algunos detalles a las cajas, así como algunos pequeños recortes, se consiguió un aspecto un poco más personalizado en la siguiente versión. Da menos impresión de ser *assets* estándar proporcionados por el programa de construcción de novelas Visuales “Tyranobuilder” y más gráficos generados exclusivamente para el juego.

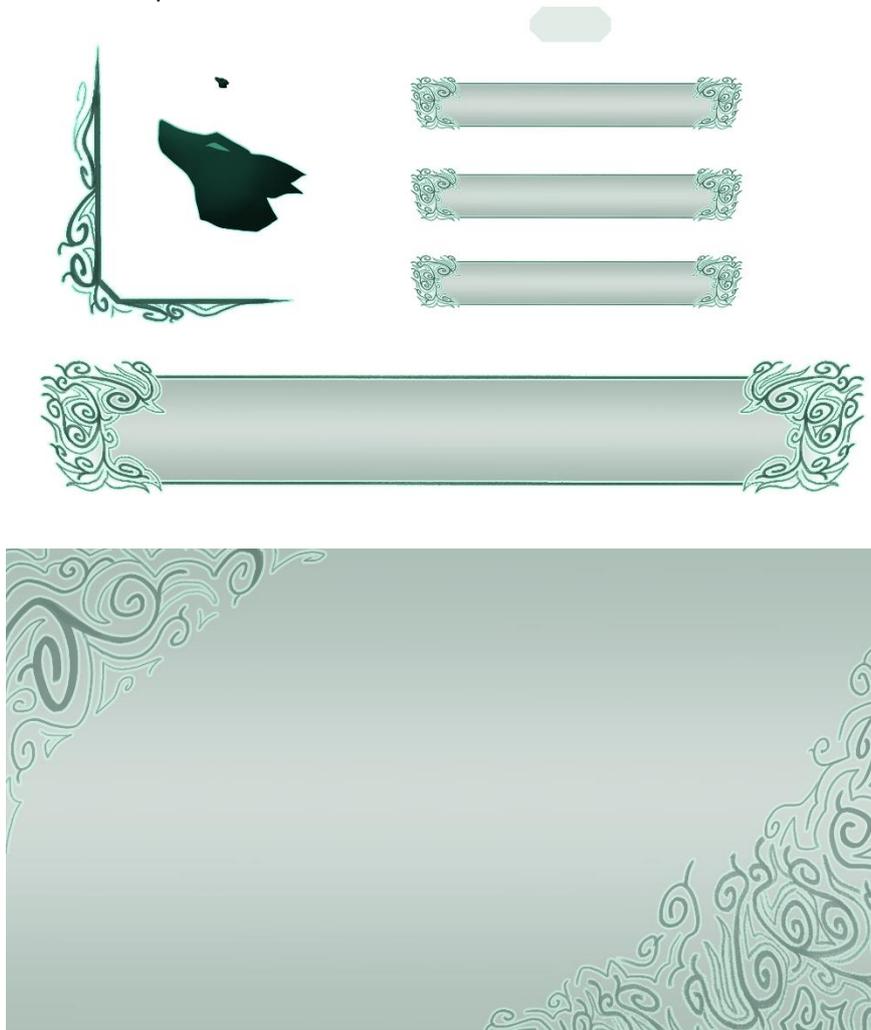


Siguiendo esta misma línea se hizo una tercera prueba con motivos dibujados a mano para hacer de marco para las cajas de texto y botones. Finalmente se optó por esta versión para la novela visual, ya que fomenta una mayor diferenciación entre arte e interfaz.



RESULTADOS

El resultado son los siguientes *assets*, que incluyen también el diseño del cursor personalizado y una pantalla de fondo para el menú:



TIMELAPSES

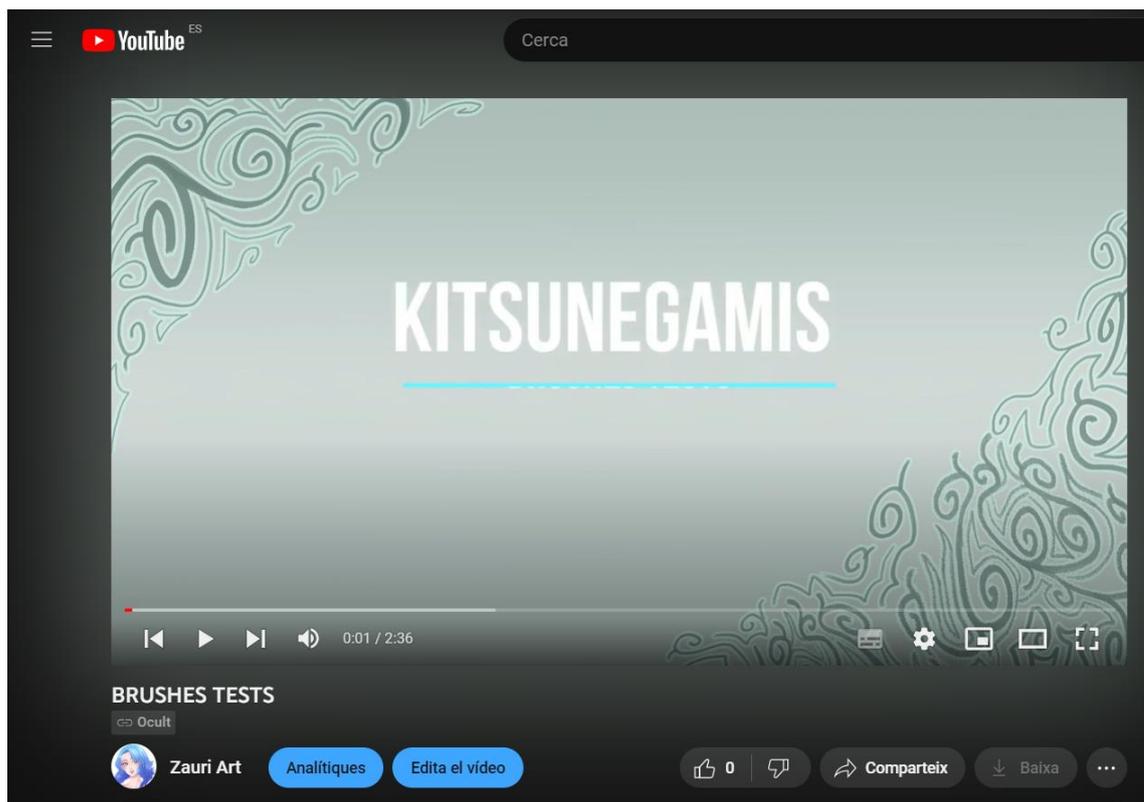
Debido a la gran controversia que hay actualmente en el panorama artístico con la aparición y usos alegales de las tecnologías de generación de imágenes, conocidas online como AI, decidí hacer uso de las herramientas de vídeo de los programas Procreate y Clip Studio Paint para así mostrar mi proceso de trabajo artístico y no dejar lugar a dudas sobre el origen de las imágenes producidas para este proyecto.

En el siguiente enlace se encuentran las pruebas que realicé para la búsqueda del estilo artístico para la novela visual: <https://www.youtube.com/watch?v=-ZX6876HP40>

Y aquí se encuentra una lista de reproducción con los vídeos de los procesos del arte digital elaborado para el concept art de la novela visual:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLqCGUYUbOJRJeW9TaAI4lg6XMXA8Kq5oK>

La lista de reproducción y los vídeos de mi canal con mi alias "ZauriArt" están en oculto actualmente, por lo que sólo se pueden visualizar los vídeos a través de los enlaces facilitado.



MAKAI Y KIYURN:

DOS MUNDOS PARA LOS KITSUENGAMIS

Worldbuilding por Claudia Ruiz Pérez

MAKAI

Tiempo y espacio

Makai es un mundo similar al periodo Heian de Japón (de 794 a 1185 DC), que vendría a ser como una época medieval. Se trata de un mundo aparte, pero a la vez conectado por rutas secretas mágicas al mundo de los humanos, la Tierra. Algunos aspectos de la conexión a la Tierra pueden coincidir con los de nuestro mundo como algunos eventos históricos y en general la cultura japonesa de ese período.

Rotación y Traslación

Este planeta gira en torno a una estrella clasificada como gigante roja. Su rotación hace que el día dure 32 horas, y su traslación hace que un periodo completo dure 3 años, por lo que las estaciones son más largas, de unos 9 meses cada una aproximadamente.

Atmósfera

Contiene oxígeno y es respirable por humanos y otros animales de la Tierra. Sin embargo, su composición genera que tenga un aspecto con tonos verdes y amarillentos. Por la noche se pueden observar las estrellas. La meteorología es similar a la de la Tierra.



Ruiz Pérez, C. 2020. Cielo de Makai

Orografía

Preponderantemente montañoso salvo algunos valles con ríos o las planicies cerca del mar. La altitud máxima sería de unos 11.000 metros por encima del nivel del mar. Contiene numerosas cavernas y grutas subterráneas, así como cavidades y fosas en la zona marina.

Flora

Flora principal: Flora típica de Japón, más algunas especies de creación propia.

Flora inteligente: algún árbol milenario.

Flora mitológica: orquídea azul, tba.

Fauna

Especies animales principales: roedores comunes; aves pequeñas, rapaces, (tropicales no); felinos pequeños y grandes: gatos, tigres, ocelotes, leopardos y similares; equinos como caballos, burros; cérvidos; vacas, bueyes; cánidos: perros, lobos; reptiles, anfibios, insectos y arácnidos comunes en Japón.

Especies inteligentes: El makai es el hogar de muchos Yokai, por lo que se pueden encontrar de todo tipo aquí: kappa, tengu, nekomata, kitsune, tanuki, etc. También habitan algunos yurei (fantasmas).

Especies mitológicas: dragon, dragón marino, kirin, fénix, tortuga-isla, tba.

Culturas

Generalmente cada especie se asienta en una región y establece su propia cultura. Contactan entre ellas a través de acuerdos comerciales o de interés personal.

Tecnología

Similar a la de la época medieval, con algunos leves matices steampunk en algunas regiones como la de los tengu.

Magia

Las criaturas que habitan este mundo perciben y pueden manipular una energía inherente a sus almas, similar al concepto de "energía espiritual". Se establece una escala de poder entre los yokai más comunes y simples en el escalón más bajo, especies como los oni o los tengu en el escalón medio y las criaturas míticas como los dragones en el escalón más alto. Esta energía se puede entrenar para aumentar, pero cada especie tiene sus límites.

KIYURN

Tiempo y espacio

El tiempo no se corresponde tanto a estándares de épocas humanas. Se trata de un planeta mayoritariamente de naturaleza virgen, habitado y respetado por sus especies autóctonas.

Se sitúa en otro sistema estelar distinto al Makai y a la Tierra, si bien no se sabe a ciencia cierta si se haya en la misma galaxia.

Los Kitsunegamis de cualquier época acceden a la misma era temporal de este mundo a través de los portales. El margen de variación temporal del viaje es de entre 1 hora a 25 años aproximadamente.

Rotación y Traslación

Este planeta gira en torno a una estrella amarilla de tamaño medio. Posee 3 satélites, dos de similar tamaño (medio) y una de un tamaño mayor. Su rotación hace que el día dure 28 horas, y su traslación hace que un periodo completo dure 1.5 años, por lo que las estaciones son ligeramente más largas, de unos 4 meses y medio cada una aproximadamente.

Atmósfera

De composición similar a la de la Tierra.

Orografía

El mapa es principalmente un único continente con algunas penínsulas e islas alrededor. Se hayan todo tipo de zonas, climas y regiones similares a las de la Tierra, pero distribuidas de forma distinta:



Ruiz Pérez, C. 2020. Mapa de Kiyurn

Flora

Especies no inteligentes: flora similar a la de la Tierra en su correspondiente clima/orografía.

- Especies inteligentes:
 - Lumo: Olmos con capacidades lumínicas y algo similar a la telepatía.
 - Zenbonsakura: Cerezo milenario con telepatía y poder de conectar dimensiones.
 - Más por desvelar.

Ruiz Pérez, C. 2019-2022. Diversos dibujos para el concept del Zenbonsakura



Fauna

Especies no inteligentes: fauna similar a la de la Tierra en su correspondiente clima/orografía.

Especies inteligentes:

Kitsunegamis (recién llegados, especie alien para el planeta).



Felinthers: Felinos grandes con plumaje en diversos puntos del cuerpo.



Cervins: ciervos con capacidad de habla y coloraciones más exóticas.



Seerets: hurones-peiz, viven en las lagunas y cascadas del norte.



Drairies: peces con características de los caballitos de mar y colores iridiscentes.



Lichi: flotantes globos con una bolsa a lo canguro. Muy amigables.



Ruiz Pérez, C. 2019-2022. Diversos dibujos

Más por añadir.

Culturas

- Kitsunegamis: organizados principalmente en torno a una zona
- Felinthers: antigua civilización con jerarquía clasista e interés y ambición para con la magia del planeta.
- Cervins: druidas conectados a los bosques. Nómadas.
- Seerets: formas de organizarse similar a la de las nutrias.
- Lichi: Les gusta interactuar con otras especies y seguir su curiosidad individual.

- Drairies: se organizan en pequeñas comunidades en las que cuidan los unos de los otros.
- Lumo: conectan sus raíces entre ellos para transmitirse información de forma más eficaz.
- Más por desvelar.

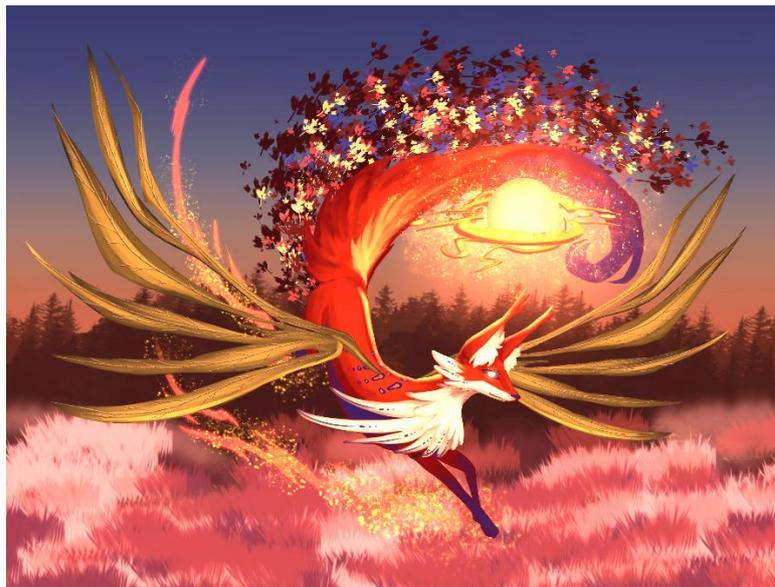
Tecnología

Similar a la de la época de civilizaciones como la de sumeria o la del antiguo Egipto.

Magia

La magia está presente de forma notoria en este mundo, y puede ser usada de forma consciente por cualquier especie con voluntad. La magia alimenta a muchas especies y hace su supervivencia más fácil, tanto que algunas especies han evolucionado para nutrirse únicamente de ella. El eficaz uso de la magia aumenta con la práctica en cualquier especie.

Existen zonas y lugares con mayor cantidad de magia, estos lugares se conocen como “nodos” y conectan con la magia formando como una especie de red a lo largo y ancho del planeta, por lo que la afectación de la magia en una zona traería consecuencias a todas las demás también.



Ruiz Pérez, C. 2022. Autumn Equinox

GUIÓN DE LA NOVELA VISUAL “KITSUNEGAMIS”

PARA LA DEMO

Claudia Ruiz Pérez

En la memoria “Kitsunegamis: Concept art para la novela visual” se establece como objetivo generar un guion. Si bien las limitaciones de trabajo personales descritas en el apartado “5. Conclusiones” no me han permitido escribir toda la totalidad del guion aquí se encuentra el script para la demo, el prólogo de la historia.

Contenido

GUIÓN DE LA NOVELA VISUAL “KITSUNEGAMIS” PARA LA DEMO	1
Prólogo	2
ESCENA 1	2
2-2 Deberíamos mirar el templo abandonado de la costa por si acaso.	7
ESCENA 2	9
2-2 Deberíamos mirar el templo abandonado de la costa por si acaso.	9
2.2 FINAL NEGATIVO: PERSEGUIDOS EN LA COSTA.....	10
ESCENA 3	11
ESCENA 4	15
FIN DEL PRÓLOGO	18

Prólogo

ESCENA 1

El protagonista despierta y mira a su alrededor.

** Aparece el fondo "bosque"**



¿??- Vamos, ya has descansado un rato, tenemos que seguir.

Aparece el icono y el arte del protagonista



¿??*P- Aún sigo cansado después de pasar varios días andado con el resto de kitsunes, lo siento.

**Aparece el arte y el icono de Fuyuko **



¿??- Es comprensible. No te preocupes, pronto estaréis todos a salvo en el nuevo mundo.

¿??*P- Eso espero... uf, que cansado estoy...

Aparece la barra de "stamina" con un texto que describe la mecánica de las acciones y el aguante

¿??*P- Esto... uhm...

Fuyuko- No recuerdas mi nombre? Soy Fuyuko, y deberías memorizarlo por si necesitas mi ayuda en el futuro próximo.

¿??*P- Ah, sí, Fuyuko. Lo siento, con las prisas y la situación no he podido presentarme. Yo me llamo...

Aparece el cuadro de texto para escoger nombre. El jugador escribe un nombre. En el guion se refleja cómo /prota, en el programa se cambia automáticamente

Fuyuko- Encantada, /prota.

/prota- Hay algo que quería preguntarte...

Fuyuko- Bien, pero sigamos moviéndonos, los cazadores podrían aparecer en cualquier momento.

/prota- Sí! Ehm... es sobre ese mundo nuevo al que vamos. He oído rumores, pero no sé si son ciertos...

La expresión de Fuyuko cambia a triste

Fuyuko- Sólo hemos recibido un par de comunicaciones del otro lado. Aún no han llegado todos los kitsunes que cruzaron en la primera ronda, la del grupo de exiliados. Pero nos han dicho que van apareciendo uno tras otro, en diferentes tiempos. Creemos que hay algún tipo de ligero desfase temporal, pero en principio no es peligroso.

La expresión de Fuyuko cambia a neutral

/prota- Pero...! ¿Y los que aún no han aparecido en el otro lado? ¿Y si les ha pasado algo malo?

Fuyuko- Tranquilo, todos estarán bien. Los que ya están allí nos han contado sus experiencias en el paso de este mundo, el Makai, al nuevo. Al parecer, reciben ayuda para cruzar, tal y como nos dijo Omoiyariko no Kami que sucedería.

/prota- Qué deidad es Omoiyariko-sama?

Fuyuko- Es a la que servimos Nozomi y yo. Es la deidad de los desafortunados. Se preocupa por los que no tienen recursos y por los que necesitan ayuda para sobrevivir. Es muy amable. Y es quién ha movido hilos y nos ha dado las

herramientas para ayudarlos. En cuanto tengas una oportunidad deberías rezarle para agradecerse.

/prota- Si consigo una moneda de 5 yenes será para Omoiyariko-sama!

Fuyuko- Muy bien. Y si quieres hacerle otra ofrenda le gustan las mandarinas y las-
¡!!!!!! - Agáchate!

1.1 Mirar qué se aproxima

1.2 - Agachar-se

1-1 Mirar qué se aproxima

Fuyuko- No! Corre, escóndete.

suena audio de pasos

/prota: Voy!

Fuyuko- no juegues con esto, podría ser peligroso.

/prota- Lo siento...

-1 STAMINA

Aparece mensaje del tutorial

--Con las prisas, has gastado 1 de stamina--

--En esta ocasión ha sido fácil. Sin embargo algunas decisiones podrían llevar a un final abrupto de la historia. Ahora que ya sabes como funciona, espero que te guste la novela visual--

Fin del mensaje del tutorial

Salto a la escena 1-2. Agacharse

1-2 - Agachar-se

Te escabulles rápidamente entre los arbustos, cerca de Fuyuko.

**aparece escena "agazapados tras el arbusto" **



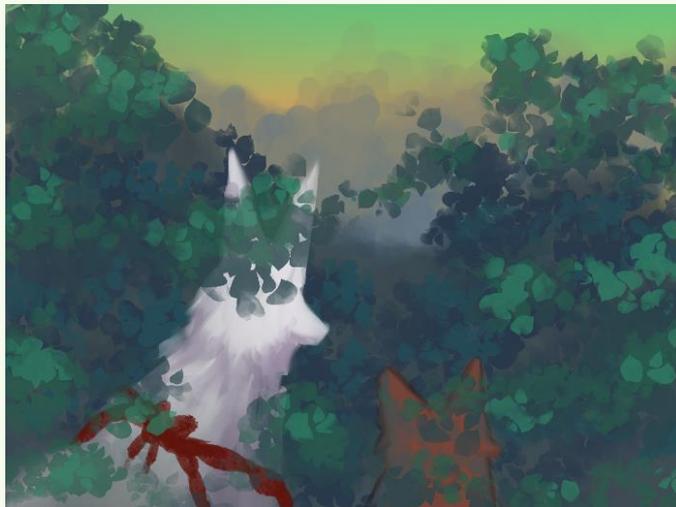
/prota- **susurrando** Sigh... cazadores-

Fuyuko- Shhh.

pasan 3 segundos, suena audio de pasos

silencio

Imagen de escena cambia a "sin cazador"



/prota- Ya se habrán marchado?

1-2-A - Asomarse

1-2-B - Esperar

1-2-A - Asomarse

Te asomas ligeramente. Puedes ver como se alejan los cazadores. Se puede salir con precaución.

1-2-B - Esperar

Eliges esperar. Tras unos minutos de calma, Fuyuko se asoma a comprobar si hay cazadores.

Fuyuko- Todo despejado.

/prota- menos mal.

Fuyuko- Sigamos, hay que informar a Nozomi antes del anochecer. ¿Recuerdas si está cerca ese lugar del que hablaste?

/prota- No debería estar a más de un rato andando. Es por aquí creo recordad. Estuve cuando era muy pequeño y me llamó la atención la energía del lugar.

Fuyuko- Espero que sea el tipo de energía que buscamos. Si no, habremos hecho el viaje en balde y nos tocará inspeccionar el templo abandonado de la costa.

/prota- qué tipo de energía hace falta para abrir el portal?

Fuyuko- Omoiyariko no Kami nos explicó que este ritual que conecta dos puntos del espacio tan alejados requiere una energía potente y estable. La potencia la obtenemos con el espejo de Nozomi, pero la estabilidad del ambiente tiene que ser la mejor posible. Hasta ahora sólo hemos podido abrir el portal en lugares donde hay cierta cantidad de energía sagrada.

/prota- Ala!

/prota- Ah! Es ahí!

El fondo cambia a "la roca y la cueva"



Fuyuko- Que lugar más curioso. Esa roca...

/prota- cuando era pequeño nos contaron historias sobre este lugar. Dicen que esa roca es un viejo kami que está durmiendo.

Fuyuko- Creo que nos podría servir. Además, esa pequeña cueva nos podría ocultar mientras lo preparáramos todo. ¿Qué te parece?

2-1 Este sitio está bien.

2-2 Deberíamos mirar el templo abandonado de la costa por si acaso.

2-1 Este sitio está bien.

Fuyuko- Perfecto. Volvamos con los demás.

/prota- De acuerdo.

Tras un rato de caminar de vuelta, vigilando por si vuelven a aparecer los cazadores, os volvéis a adentrar en las profundidades del bosque. Ya está atardeciendo.

STAMINA -1

El fondo cambia a "el bosque atardecer"



/prota- cuánto tardáis en preparar el portal?

Fuyuko- Aproximadamente media hora. El problema es que mientras lo preparamos no podemos estar vigilando por si vienen cazadores. ¿Nos echarás una pata haciendo guardia?

2-1-A Claro.

2-1-B No se me da muy bien...

2-1-C Mejor si lo hace otro.

2-1-A Claro.

Fuyuko- Gracias por la ayuda.

/prota- Gracias a vosotros!

2-1-B No se me da muy bien...

Fuyuko- No te preocupes, no serás el único. Tu asegúrate de estar atento y mirar los alrededores.

/prota- Lo intentaré.

2-1-C Mejor si lo hace otro.

Fuyuko- Mmmph. Esa no es la actitud que esperaba...

Aparece el icono de Nozomi



Nozomi - Ah! ¡Por fin os encuentro! Hay que darse prisa, hay una partida cerca.

Fuyuko- Nosotros también hemos visto algunos. Podemos desplazarnos con sigilo en la oscuridad de la noche, pero habrá que esperar al alba para hacer el ritual.

Nozomi- Sí, las luces del portal llaman demasiado la atención.

/prota- A lo mejor si hacéis el ritual dentro de la cueva no tenéis por qué preocuparos por las luces.

Nozomi- Hay una cueva?

Fuyuko- Sí, y... podría funcionar. Creo que deberíamos ir cuanto antes. Los demás tendrán donde esconderse mientras lo preparamos todo.

Nozomi- Perfecto!

No tardáis mucho en recoger las cosas y avanzar en fila de nuevo por el bosque.

-----> Saltar a la escena 3

ESCENA 2

2-2 Deberíamos mirar el templo abandonado de la costa por si acaso.

Fuyuko- Parece que tienes ánimos para la caminata. Te harán falta, es un buen trecho.

Iniciáis la marcha. El cansancio hace que te cueste andar a buen ritmo. Cuando llegáis a la costa ya ha anochecido.

STAMINA - 2

El fondo cambia a "el templo en el mar"



Fuyuko- La energía aquí es excelente. El ritual tendría gran éxito. Sin embargo...

/prota-

3-1 Me parece un sitio genial.

3-2 No creo que sea el lugar adecuado.

3-1 Me parece un sitio genial.

Fuyuko- Habrá que vigilar bien el perímetro, estaríamos muy a la vista.

/prota- Oh... es cierto...

MARCADOR: COSTA

3-2 No creo que sea el lugar adecuado.

/prota- Estaríamos muy expuestos y sin lugar al que huir o escondernos si nos ven los cazadores.

Fuyuko- Tienes razón, es mejor no arriesgar tanto. La roca y la cueva nos servirán lo suficiente para que logréis cruzar.

Fuyuko - Vayamos con Nozomi. Llegamos tarde y estará preocupado.

/prota- Uff, me estoy arrepintiendo de haber venido, me duelen las patas.

Fuyuko- Ánimo, todo esto se resolverá pronto.

Tras una larga caminata volvéis al punto de encuentro. Hay unos 6 kitsunes haciendo guardia y otros 3 preparando alimentos para todos. Un gran kitsune blanco destaca.

Aparece el icono de Nozomi



Nozomi- Menos mal que habéis vuelto. Empezaba a temer lo peor.

Fuyuko- No te preocupes, estamos bien.

/prota- sólo cansados de caminar.

Nozomi- Me temo que ya es tarde para hacer los preparativos del ritual, ya que la luz nos delataría. Mejor esperamos al alba y continuamos. Sin embargo, hemos avistado algunos cazadores no muy lejos de aquí.

Fuyuko- aunque no hayamos tenido tiempo de descansar hay que seguir moviéndose. Vamos.

El grupo recoge las cosas y reanuda la marcha. Tu aguante está muy bajo. No sabes hasta dónde podrás llegar.

CHECKPOINT. IF "COSTA" = YES GO TO SCENE 2.2
IF "COSTA" = NO GO TO SCENE 3

2.2 FINAL NEGATIVO: PERSEGUIDOS EN LA COSTA

El grupo Avanza lentamente. Cuando llegáis a la costa está empezando a amanecer.

**Cambiar fondo a "costa-amanecer"*



Algunos kitsune se quedan vigilando la costa mientras Fuyuko y Nozomi preparan el ritual en el templo abandonado, tu entre ellos. De repente, alguien grita. Aparecen desde el bosque un grupo de cazadores que empiezan a disparar flechas a los kitsunes. Los que pueden huyen a esconderse, pero al estar en un espacio abierto son blanco fácil. Tratas de huir pero una flecha te alcanza. Caes al suelo y todo se vuelve borroso...

Suena audio "game over"
La pantalla se vuelve negra

FIN DE LA PARTIDA

[GO TO MENU](#)

ESCENA 3

Durante la noche el bosque está sumido en el silencio.

El fondo cambia a "el bosque noche"
Audio "grillos"



El grupo avanza en silencio tratando de no hacer ruido y atentos a la señal de alguna criatura cercana. Hay algunos lugares del Makai que por la noche son peligrosos.

Nozomi- Gracias por hablarnos antes de ese lugar, lo cierto es que esta región no la conocemos tanto.

/prota- No hay de qué, gracias a vosotros por vuestra ayuda.

Nozomi- Es lo menos que podemos hacer.

/prota- Qué tienes pensado hacer cuando estemos al nuevo mundo?

Nozomi- Me temo que Fuyuko y yo no cruzaremos el portal.

/prota- Oh? Por qué?

Nozomi- Hay mas kitsunes en otras regiones que al igual que vosotros necesitan nuestra ayuda. Recorreremos el Makai y nos aseguraremos de poner a salvo a todos los que podamos.

Fuyuko- ¡Además, no vamos a abandonar a Omoiyariko-sama! Nuestro lugar está aquí.

/prota- Sois muy valientes...

El fondo cambia a "la roca y la cueva noche"



Nozomi- Hemos llegado. Vaya, sí que parece un buen lugar.

Fuyuko- Crees que la cueva es lo suficientemente profunda para que las luces del portal no se vean?

Nozomi- Mmmm. Yo diría que no. Pero ofrece un buen lugar donde guarecernos hasta que llegue el día.

Los kitsunes se adentran en la cueva y por fin pueden descansar. Algunos hacen guardia a turnos.

STAMINA +5

Tras una noche de ligero descanso amanece.

El fondo cambia a "la roca y la cueva amanecer"



Nozomi y Fuyuko comienzan los preparativos. El nerviosismo se nota en el ambiente. Los kitsunes cuchichean sobre cómo creen que será el nuevo mundo.

Se muestra el arte completo de Nozomi y Fuyuko



Los zenko dibujan unas líneas sobre la pared de la roca con energía. Recitan una plegaria y el espejo que porta Nozomi comienza a brillar.

Se percibe una ligera vibración en el aire, las líneas del portal comienzan a brillar con más fuerza.

El fondo cambia a "la roca y la cueva amanecer-con portal"

Audio: portal



Nozomi- Todo está preparado. Podéis ir cruzando de uno en uno.

Los kitsunes asienten nerviosos. Les dan las gracias a Nozomi, Fuyuko y hacen una oración de agradecimiento a Omoiyariko no kami.

/prota- Llegó la hora... qué habrá al otro lado?

Fuyuko- Suerte y saluda a los demás que ya cruzaron de nuestra parte.

Nozomi- Espero que tengas una vida muy feliz allí.

/prota- Muchas gracias! ¡Cuidaos mucho los dos!

Todos los demás kitsunes ya han cruzado. Te aproximas hacia la luz. De repente se oyen sonidos de pasos y arbustos moviéndose. El miedo te paraliza.

Nozomi- Fuyuko!

Fuyuko se transforma en una forma similar a la humana. Porta un gran arco y un carcaj lleno de flechas.

Se muestra el arte completo de Fuyuko versión humanoide



Fuyuko- Yo me ocupo!

Fuyuko se aproxima con precaución a la entrada de la cueva, arco preparado ya con una flecha. Se asoma discretamente.

Tras unos instantes de tensión vuelve a respirar con normalidad y regresa.

Fuyuko- Estamos de suerte, era un ciervo.

/prota- Menos mal. Por un momento me he preocupado.

Nozomi- Ya está. No tienes por qué preocuparte más. Es la hora de partir.

/prota- Sí, es la hora.

Fuyuko- Cuídate!

Nozomi- Adiós!

Tomas aire e intentas calmarte mientras miras la apertura llena de luz. ¿Será como meter la cabeza dentro de agua?

Te adentras en la luz y la sensación de flotar te invade. Todo brilla demasiado como para discernir nada. Notas como te trasladas con leves subidas y bajadas. El Makai ha quedado lejos ya.

Se muestra pantalla "cruzando"



ESCENA 4

De repente dejar de flotar y sientes de nuevo la gravedad. Estás tumbado sobre el suelo o eso crees. Te sientes algo mareado. La luz te ciega, pero poco a poco empiezas a discernir formas. Te das cuenta de que hace frío. Miras a tu alrededor y empiezas a entender el lugar.

Estás en un lateral de una montaña y todo está nevado. El cielo es muy claro, supones que es mediodía.

El fondo cambia a "nieve-día"

Audio: Kiyurn



/prota: ¡Cuanta nieve! ¡¡Y el cielo... es azul!!!

Una figura oscura se acerca andando por el camino. Al principio te asusta su forma extraña, pero luego ves que se trata de un kitsune... espera, ¿un kitsune?

Se muestra el arte completo de Yami



¿??- Vaya, un recién llegado. Menos mal que has aparecido durante el día. Por la noche lo hubieras pasado mal.

/prota- Eeh hola! Ehm... quién eres?

Yami- Soy Yami, de la Oscuridad de los Agujeros Negros del Espacio. Bienvenido a nuestro mundo. ¿Hace mucho que cruzaste el portal?

/prota- Un placer, Yami de la... ehm, bueno, eso. ¡Crucé hace apenas unos instantes! Esto... vaya, tengo tantas preguntas.

4-1 Qué eres? ¿Por qué tienes alas?

4-2 Qué es eso de la Oscuridad de...?

4-3 Por qué el cielo es azul?

4-4 Dónde están los demás?

4-1 Qué eres? ¿Por qué tienes alas?

Yami- Soy un Kitsunegami. Al cruzar ese portal los kitsunes experimentamos cambios. Cada uno refleja en su cuerpo características de aquello que simboliza. Mi símbolo, basado en mi recuerdo más preciado, está relacionado con el universo y las estrellas, por eso soy de tipo Astral. Mi tema concretamente son los agujeros negros.

Las alas las podemos llegar a desarrollar a medida de crecemos y maduramos en este mundo. Tú también puede que las tengas algún día.

4-2 Qué es eso de la Oscuridad de...?

Como cada Kitsunegami representa algo solemos ponernos títulos tras el nombre para expresar nuestro tema. Sólo es una mención simbólica, no tiene nada que ver con jerarquías.

4-3 Por qué el cielo es azul?

Es hermoso, ¿verdad? La atmosfera de este mundo y del Makai son algo distintas, por lo que la del Makai suele tener tonos verdes y anaranjados y aquí prepondera el azul menos al alba y al ocaso.

4-4 Dónde están los demás?

Como hay un desfase temporal al cruzar cada kitsune, por lo que cada uno aparece en una hora, día o mes distinto.

/prota- Wow, es mucho que asimilar. No esperaba que los kitsunes se pudieran convertir en algo tan distinto.

Yami- Jujuju... parece que aún no te has dado cuenta.

/prota- De qué?

Yami- Tu también has experimentado cambios. Mírate.

De repente de das cuenta de lo que ha dicho es cierto. Te miras y ves... ¿plumas? ¡Y colores más vivos en tu pelaje! ¿Y como una especie de energía saliendo de tu cola?

Se muestra el arte completo de Prota versión Kitsunegami



/prota- Pero qué...?

Yami- No te preocupes, es normal. Por tus rasgos y la energía que percibo de ti intuyo que eres de tipo Sentimental.

/prota- De tipo qué?

Yami- Hay 8 tipos de Kitsunegamis, según lo que representen: Astral, Elemental, Folclorical, Mitical, Sentimental, Esencial, Floral y Faunal. Los de tipo Sentimental como tu representan sentimientos y son capaces de proyectar dicho sentimiento sobre los demás. Dada la coloración de la energía que sale de tu cuerpo diría que representas un sentimiento positivo. Me pregunto cuál será.

/prota- Es increíble! Wow, todo esto es tan fantástico, no me creo que me esté pasando a mi!

Yami- El peligro ha desaparecido y aquí podrás tener una vida pacífica con todos nosotros. Descubrirás que es un mundo hermoso lleno de cosas interesantes a explorar. Seguro que en nada acabas creciendo las 9 colas y te vuelves un ser poderoso.

/prota- Es eso cierto? ¿Puedo hacerlo?

Yami- Claro! Todos pueden. Los demás te darán consejos de cómo conseguirlo. Si tienes dudas sobre cualquier cosa puedes preguntarme a mi o a mi pareja, Yuri de la Luz de la Estrella.

/prota- Déjame adivinar... Yuri de la Luz de la Estrella es de tipo Astral como tú, ¿verdad?

Yami- Vas entendiéndolo todo. Ven, vayamos a nuestro hogar. Vivimos todos juntos en el castillo a lo alto de esta montaña, aunque hay también algunas pequeñas aldeas que han fundado los nuestros aquí y allá.

/prota- Tengo ganas de ver cómo son los demás!

Yami- Ya verás, es genial.

FIN DEL PRÓLOGO

