



THE UNWRITTEN FAIRY TALE

María de los Ángeles Aragón Hiniesta



*Dedicado a Ona, por ser una persona tan
especial para mi, siempre estar a mi lado y
ser la fan número uno de este proyecto.*

Muchas gracias por todo.

ÍNDICE

Erase una vez	5
Personajes	7
Escritor	9
Vitruvio	11
Emile	13
Camille	15
Props	17
Libro	19
Puños	21
Espada	23
Martillo y cincel	25

Entornos	27
Orilla del lago	29
Entrada al bosque	31
Estatua misteriosa	33
Plaza del pueblo	35
Escenas	37
Monstruos de Carbón	39
Nacimiento de los dioses	41
Pixel art	43
Personajes	45
Props	47
Tilesets y mapas	49
UI/UX	53
UI-UX	55
Diálogos	57



ERASE UNA VEZ

Érase una vez un mundo de carbón, lleno de criaturas aberrantes, violentas y polvorientas que hacían que la existencia fuera monótona y sucia.

Hasta que un día de entre la tierra gris, nació un ser colorido. Esta criatura no era violenta, y parecía tener algo que los demás monstruos no tenían: voluntad propia. Pero no era feliz entre tanta oscuridad, así que trazó un plan, y acercándose a las aberraciones más dóciles, dividió su poder entre seis de éstas, convirtiéndolas también en seres pensantes. Y por primera vez, fue feliz.

Juntos, decidieron compartir el color y la felicidad con el resto del mundo, y así purificaron a los monstruos de manera pacífica. Gracias a poderes como la música, la danza, la literatura... transformaron a los monstruos en seres capaces de pensar por ellos mismos, eliminando poco a poco del carbón que nublaba sus mentes y comenzando a llenar sus venas de color.

A estos monstruos purificados se les denominó “humanos”, y los humanos llamaron a sus salvadores “dioses”, reservando el título de “Deidad Original” al líder de éstos, el que lo había comenzado todo.

Y por fin la tierra comenzó su era más pacífica.

Sin embargo, un día la Deidad Original desapareció. Poco a poco el resto de los dioses comenzó a descuidar su trabajo y en consecuencia los humanos progresivamente dejaron de creer en ellos. La poca presencia que queda de éstos es en forma de templos abandonados y estatuas derruidas.



PERSONAJES

ESCRITOR

Nadie sabe quién es o de dónde proviene, pero no es como si le pudieras preguntar, ya que habla en adivinanzas. Siempre lo verás cargando su pluma y gran libro, el cual, si intentas mirar su contenido, lo cerrará exclamando “¡El mundo explotará si gente normal lo lee!”

Actualmente vive en el bosque. El afirma dormir en los árboles y comer con las ardillas, pero ¿quién sabe? A lo mejor vive en un castillo o en una acogedora cabaña, o incluso dentro de su libro, como dicen los niños del pueblo.



Desde la primera lluvia de ideas, el concepto de un joven con una capa me atrajo y quise implementarlo en el diseño del Escritor. Estuve jugando con distintas siluetas, capas con y sin capuchas, hasta cambiar la capa por un abrigo, pero finalmente una capa sencilla, solo adornada por un lazo, fue la opción ganadora.

Sobre su paleta de color, el Escritor es una persona sencilla y despreocupada, ante cualquier problema su reacción inmediata es reflexionar sobre las distintas soluciones. Es por eso que para su paleta de colores me debatí entre tonos verdes — que pueden evocar a la naturaleza — y azules, decantándome por estos últimos al dar una sensación de tranquilidad que va muy acorde con el personaje.

VITRUVIO

El apuesto capitán de los *Cascanueces Exploradores*.

Cada vez que alguien está en peligro, lo verás llegando corriendo junto a su legión, ayudará al necesitado, pero en el momento de recibir halagos, suele rechazarlos o desaparecer para no recibir el mérito.

Intenta resolver los asuntos sin violencia, aunque no dudará en defender al inocente con sus grandes habilidades cuerpo a cuerpo.

Parece tener un cierto interés en la arquitectura, aunque si le preguntas sobre el tema, te dirá que solo se ha leído un par de libros.



El personaje del Cascanueces dentro del ballet homónimo ha sido mi mayor inspiración a la hora de diseñar a Vitruvio. Como el coprotagonista del ballet, Vitruvio es amable, valiente y no tiene miedo de defender a alguien en peligro si eso implica pelear.

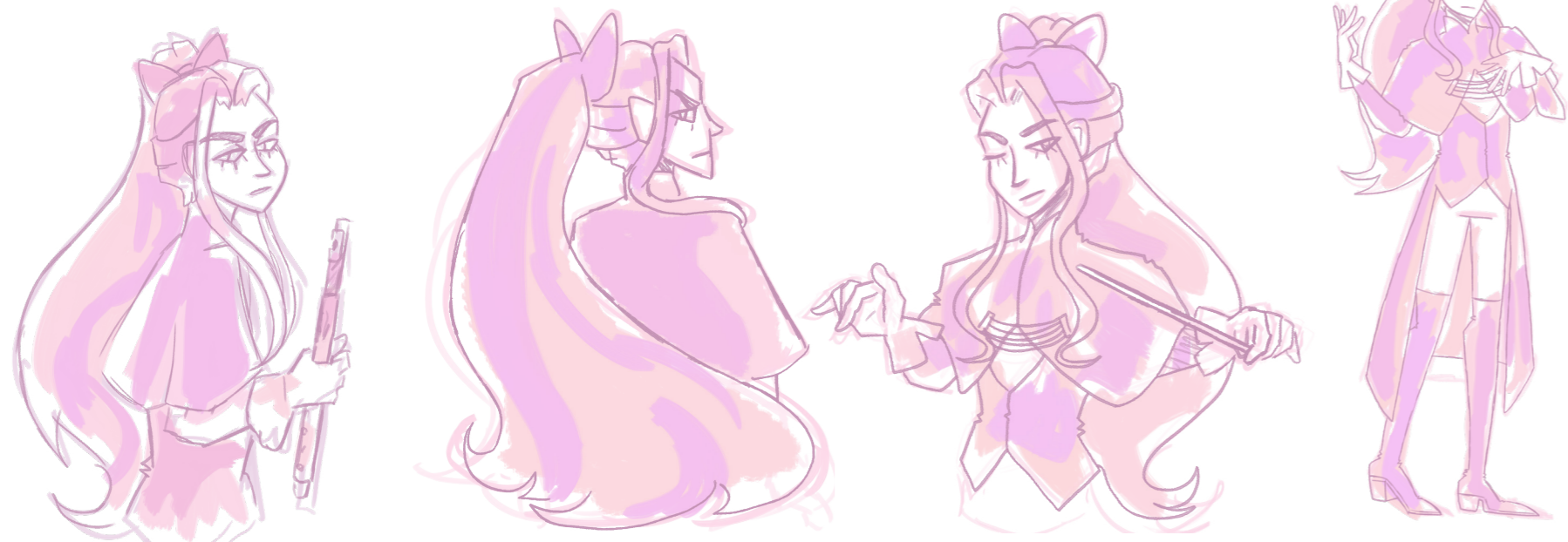
Para su paleta de colores pretendía que tuviera los colores característicos de un cascanueces, así que experimenté con los verdes, rojos, azules, etc., pero terminé decantándome por el rojo y morado, que evocan (además de al personaje en el que está basado) a los colores usados por la nobleza romana, elegidos para representar la personalidad nombre del personaje.

ÉMILE

El famoso compositor de la corte.

Todo el mundo admira su morada desde la distancia, pero nadie se atreve a acercarse.

Muy poca gente puede decir que lo ha visto, pero todos dicen que su música es hermosa pero triste, suena como si estuviera llorando a través de ella, pero eso parece imposible, ya que su personalidad es fría, como si fuera un príncipe de corazón helado.



Émile está fuertemente inspirados en personajes como el de *Sweetheart* del videojuego *Omori* (2020) y la Reina de Corazones de *Ikemen Revolution* (2016). Ambos personajes tienen personalidades fuertes pero una apariencia elegante y cuidada. En el caso de Émile, su ropa está inspirada en la mezcla de distintos trajes y abrigos usados durante la época del Romanticismo. Para acentuar su personalidad fuerte y casi que antagónica al protagonista, donde el Escritor hace uso de formas redondeadas en sus lazos, cabello o ropajes, las de Émile son puntiagudas y afiladas.

En cuanto a su color, experimenté con distintas gamas de colores al no tener una idea muy clara, pero finalmente me decanté por el rosa, que evoca a la tranquilidad, amabilidad e inocencia. Pensé que sería interesante tener a un personaje que es exactamente lo contrario a todas esas características usando un color relacionado con estas.

CAMILLE

Si paseas por el pueblo, verás a niños corriendo, diciendo que van a verla. No es sorpresa, cuando descubres que es una mañosa juguetera. Desde peluches hasta casa de muñecas, dale cualquier material y Camille te hará una pequeña obra de arte a prueba de niños en cuestión de segundos.

Pensarías que es amada por todos, pero la realidad es que solo es popular entre los niños con los que disfruta de pasar el tiempo, ya que para los padres, tiene una personalidad prejuiciosa y ermitaña.



Camille es una jovencita que por las experiencias que ha vivido en la vida es muy cauta y esquiva con todo el mundo menos con los niños. Es por eso que pensé que su ropa debía ser algo más discreta, pero con pequeños tonos de colores muy llamativos que demostraran esa faceta “infantil” y colorida. Empecé a trabajar alrededor de ese concepto, llegando finalmente al resultado final, con una falda oscura y camisa clara, pero con elementos llamativos como medias y delantal de colores, coletas grandes, etc. El naranja es un color que representa la creatividad y confianza, valores que tiene Camille, pero están escondidos por la sensación de tener que estar alerta y a la defensiva que le hacen una persona prejuiciosa, representado por el amarillo.



PREPS

LIBRO

El libro del Escritor.

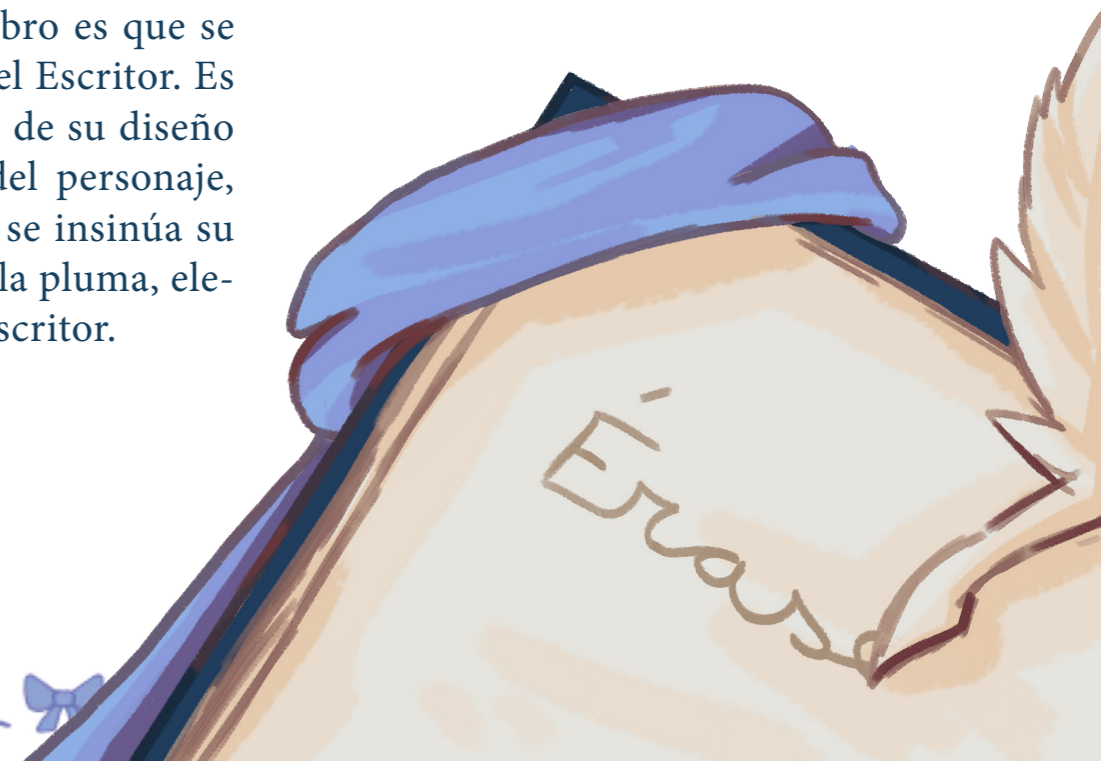
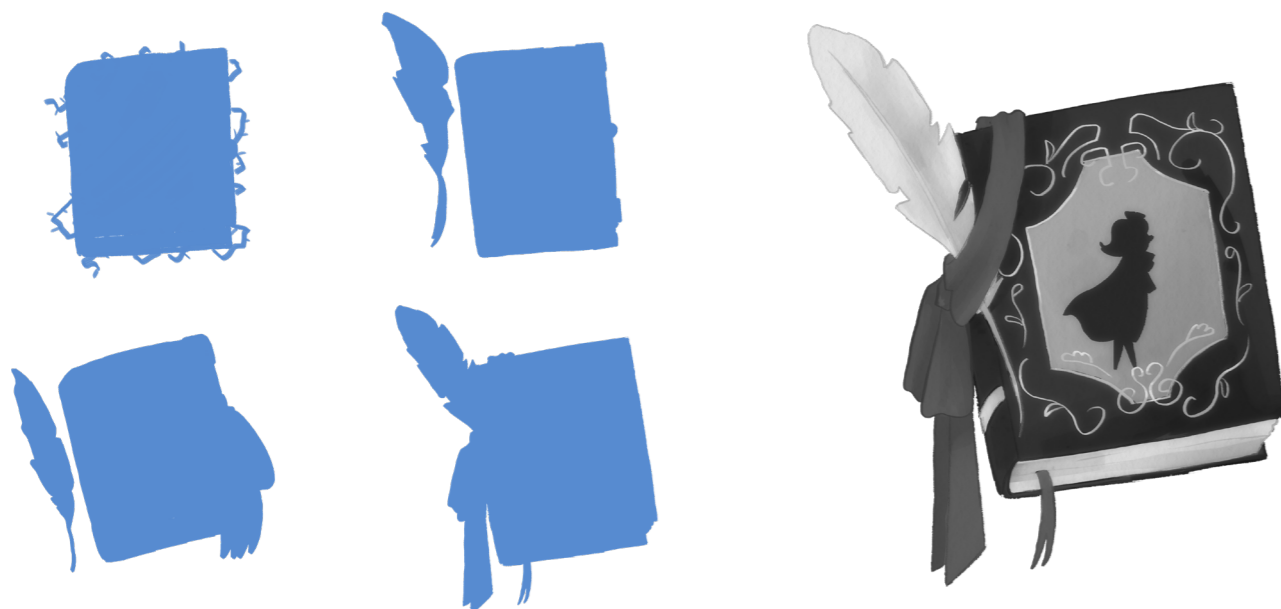
A primera vista es un libro normal y corriente, con algunas páginas escritas, pero nada fuera de lo común.

Lo que no sabe nadie es que solo el Escritor puede escribir en él, ya que, si otra persona lo intenta, da igual la pluma o tinta que haya utilizado, nada marcará sus páginas.

Sin embargo, esta no es la única anomalía del libro, ya que todo lo que el Escritor escribe en él, se hace realidad, pudiendo crear cosas de la nada o incluso, cambiar el rumbo de la vida de la gente a su alrededor.



La intención del diseño de este libro es que se vea cómo claramente es el libro del Escritor. Es esa la razón que varios elementos de su diseño están cogidos directamente del del personaje, como es la propia portada donde se insinúa su silueta, o el lazo con el que sujeta la pluma, elemento repetido en el diseño del Escritor.

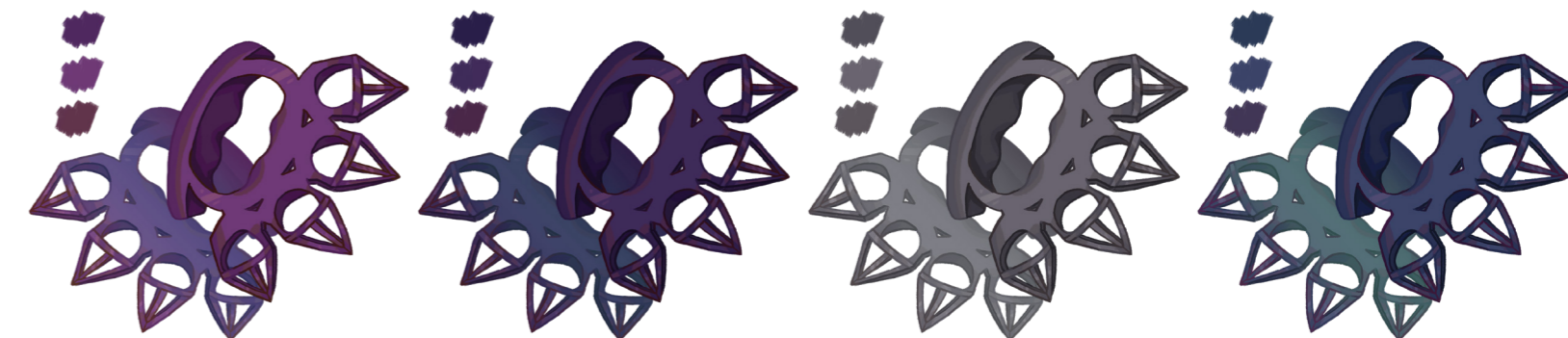
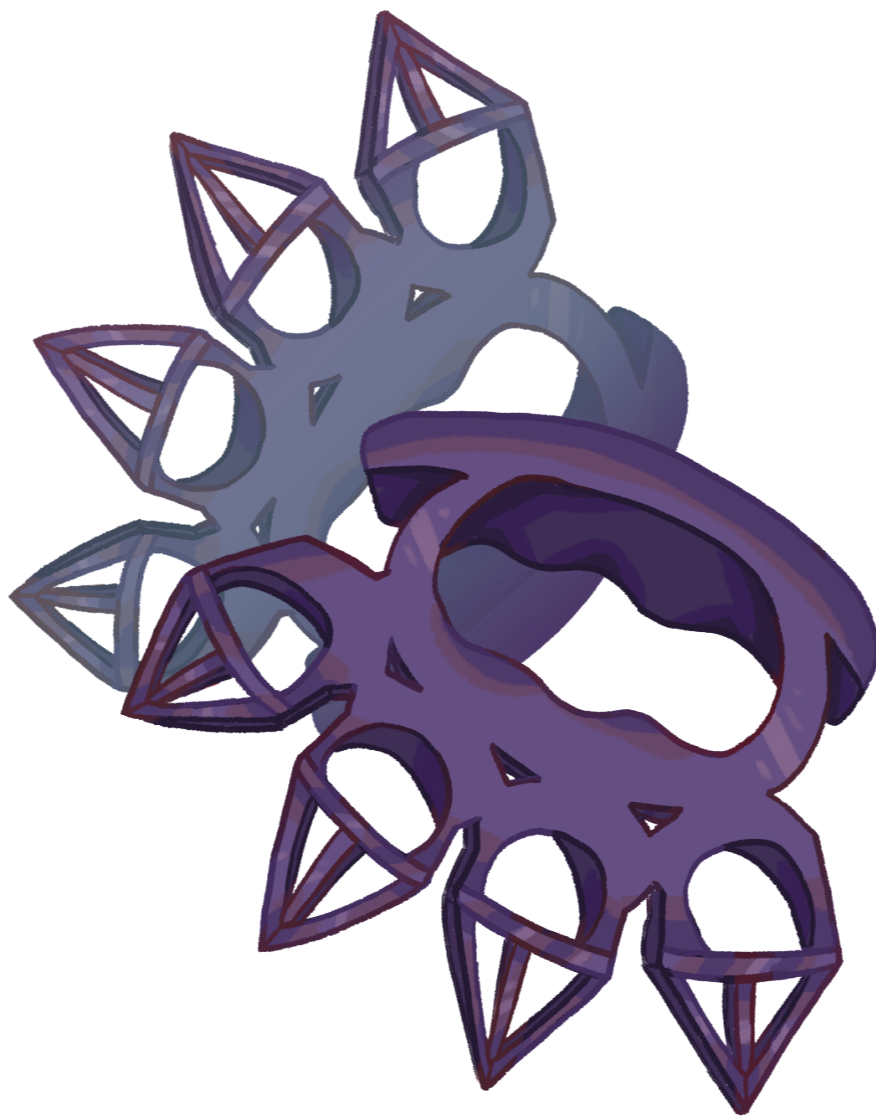
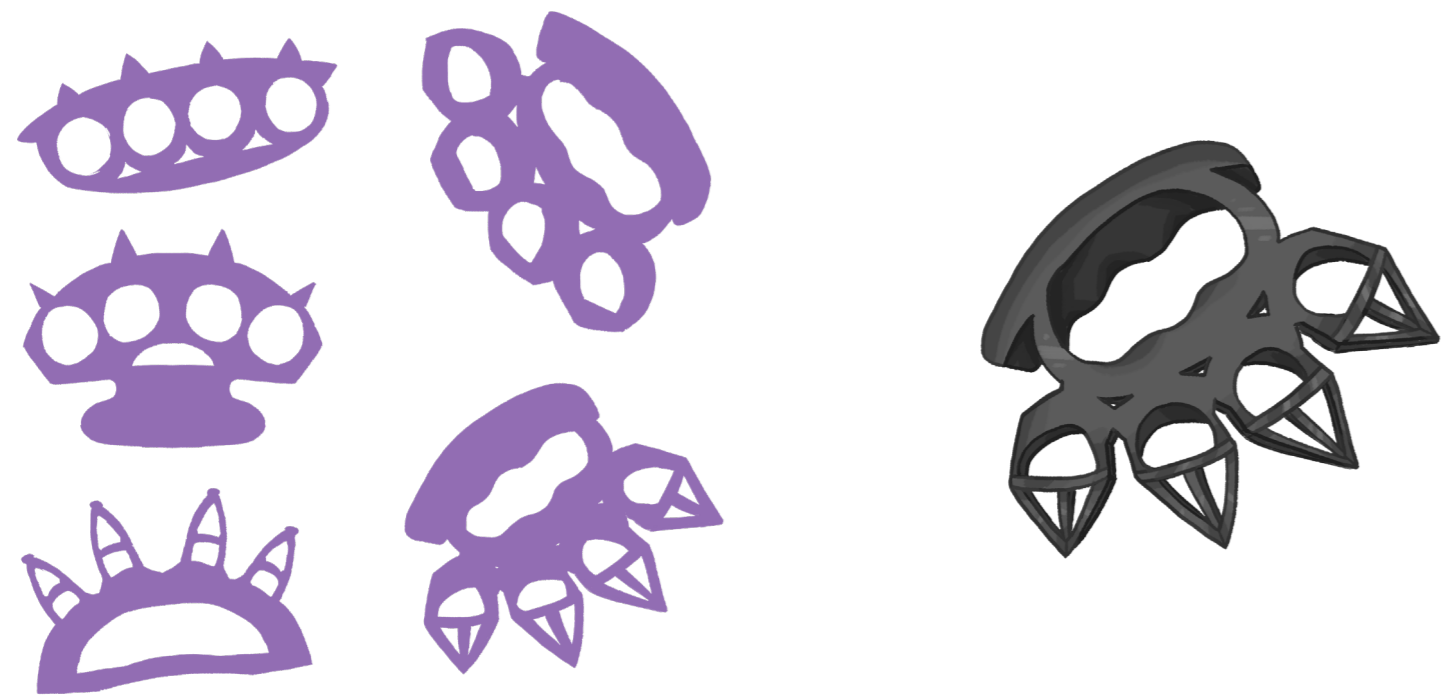


Puños

El arma por preferencia del capitán de los Cascanueces.

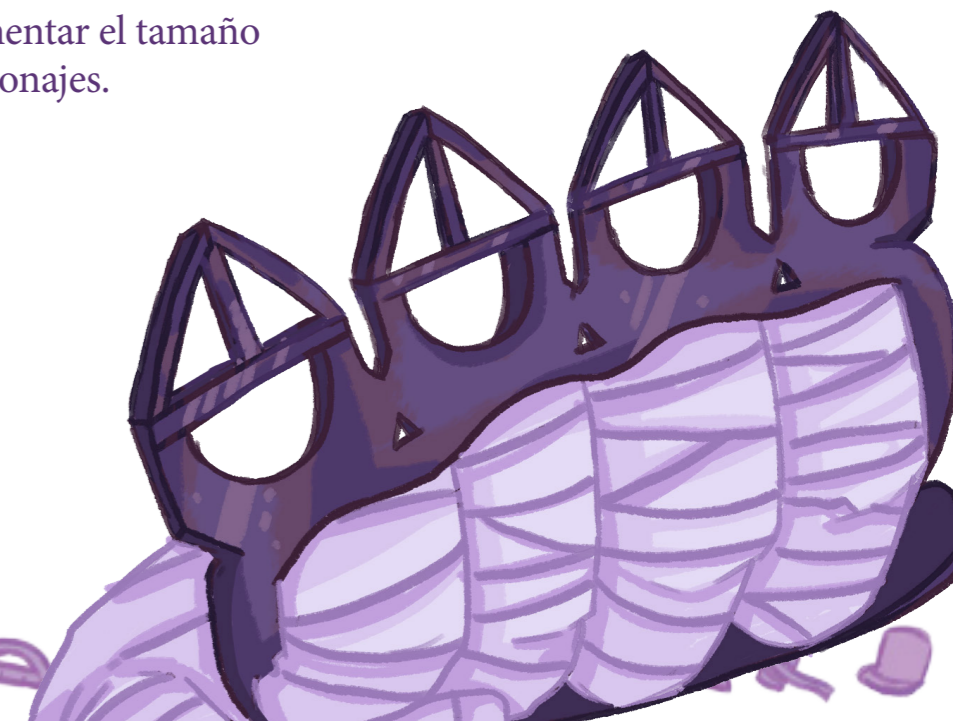
Está agradecido de no tener que usarlo a menudo, pero cuando es necesario, no dudará en sacarlos a reducir si eso significa proteger al débil.

21



Para el diseño de los puños, traté de inspirarme en distintos diseños de estos y fui mezclándolos, hasta llegar a este resultado. Aunque unos puños reales no suelen tener unos pinchos de estas dimensiones, decidí aumentar el tamaño para adaptarlos mejor al estilo de los personajes.

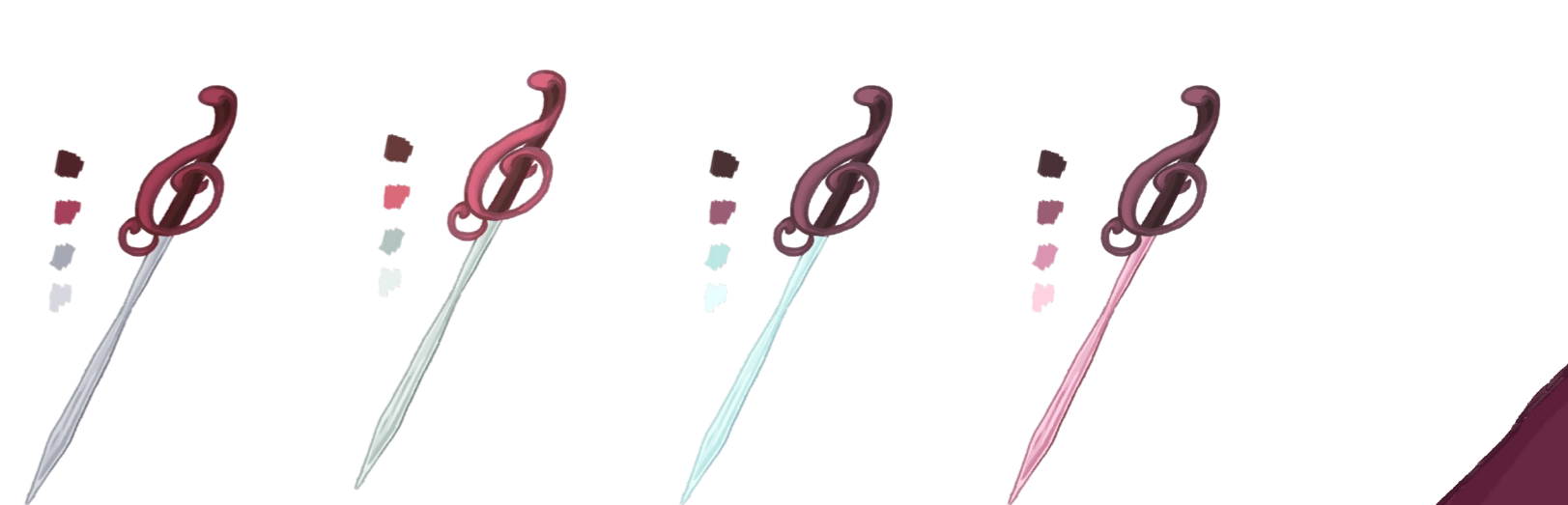
22



ESPADADA

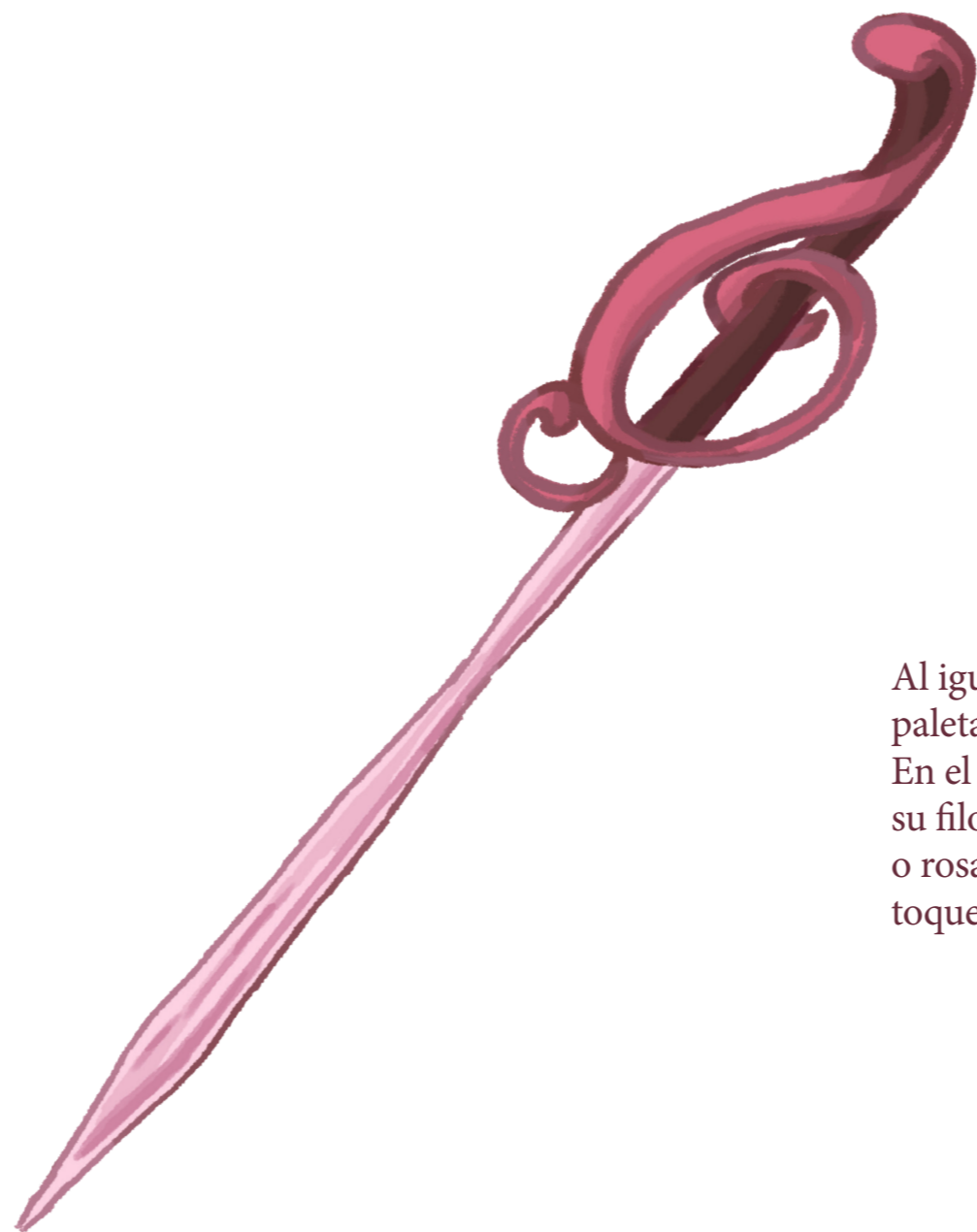
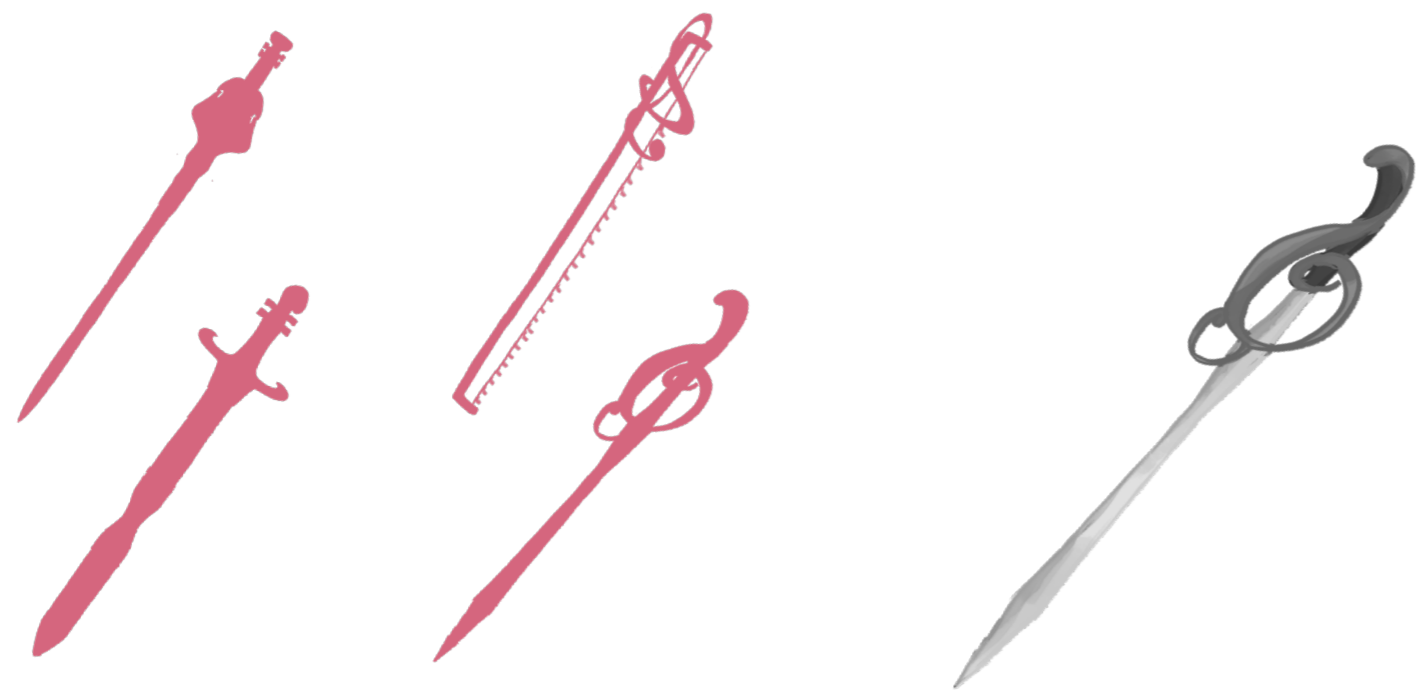
A primera vista, parece una espada de decoración, fina y con un curioso mango en forma de clave de sol, hecha para lucir en la cintura, pero no desenvainar.

La realidad es que es igual de real que la que portaría un espadachín, y Émile sabe usarla perfectamente, y no es complicado que la saque cuando pierde la paciencia.



Al igual que con el resto de los personajes, los props basan su paleta de colores en la de su portador.

En el caso de la espada musical, el mayor debate fue si dejar su filo en un tono que recordara al metal, o uno más verdoso o rosado, decidiéndome finalmente por el rosa para darle un toque más fantasioso.



MARTILLO Y CINCEL

Inseparables herramientas de trabajo de Camille.

Hoy en día no los usa mucho, pero eso no evita que la costumbre del pasado le haga llevarlos siempre encima, en un espacioso bolsillo del delantal.

A los niños les encanta observarlos, debido al gran trabajo de relieve en el mango de las herramientas, que muestran a una delicada bailarina realizando distintas poses de baile.



Para la forma del martillo estuve estudiando distintos tipos de martillo de escultura, y explorando sus formas. Finalmente me decanté por este, especialmente pensando en cómo se traduciría al pixel art, ya que, debido al pequeño tamaño de la herramienta, la cabeza debía ser grande y distinguible.

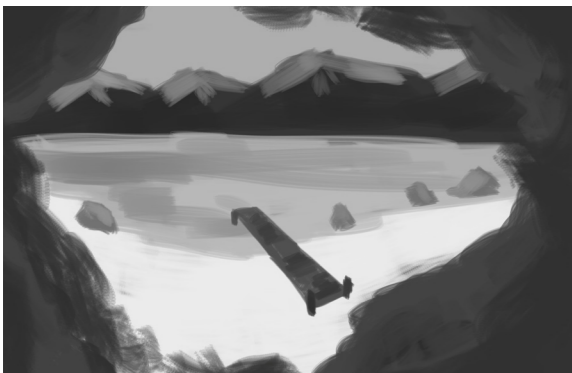
En cuanto al cincel, exploré darle distintos detalles, como enredarle un lazo o diseñar distintos relieves en su mango, pero finalmente decidí hacerlo a juego con el martillo, para que se entendieran como herramientas que van de la mano.





ENTERIES

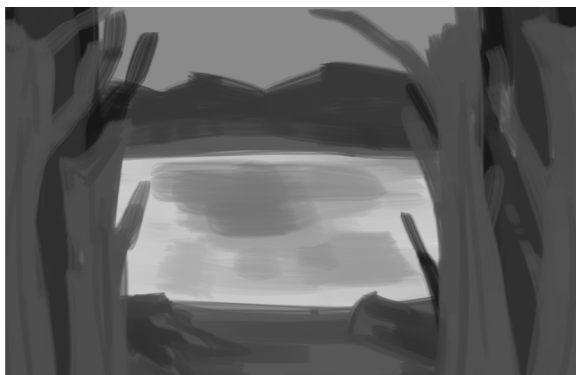
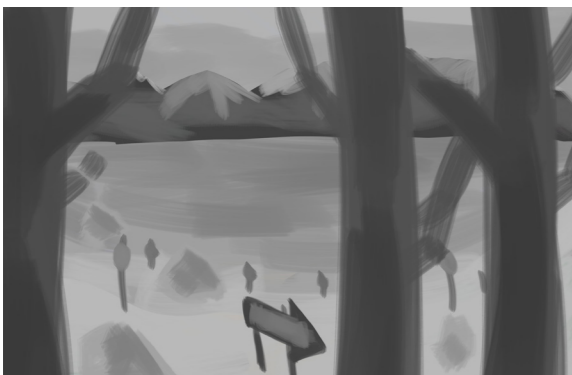
ORIBBA DEL LAGO



El juego comienza en la orilla de un lago, con el protagonista despertando desorientado y sin recordar nada de su pasado.

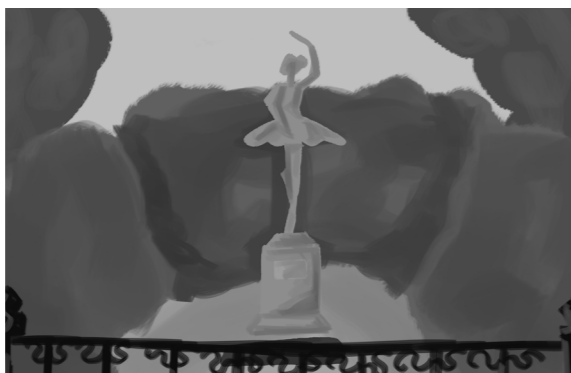
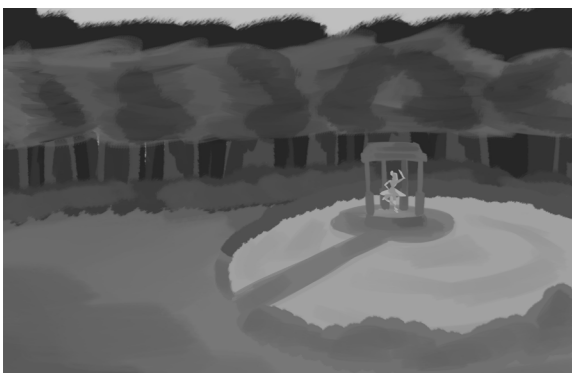
Teniendo en cuenta que todos los entornos están pensados para un videojuego, este entorno tiene que ser “cerrado” a pesar de ser un lago, y con una clara salida a la siguiente zona del juego. Es por eso que todos los bocetos giran en torno a la idea de formar una “puerta” con los árboles, como clara indicación al jugador de por dónde debe continuar, además de la idea de implementar algún tipo de señal que indique la dirección.

Los colores escogidos son adrede los principales de los cuatro personajes del juego, haciendo un guiño a que el principio de la historia es también donde sus destinos se han comenzado a entrelazar.



Es una zona llena de árboles descuidados, en el que en el centro se impone la estatua de una bailarina, agrietada y rota, similar a la bailarina esculpida en las herramientas de trabajo de Camille. Es aquí también donde nos encontramos por primera vez con Vitruvio.

Para la realización de este entorno, trabajé con distintas perspectiva en relación a la estatua, buscando evocar distintas sensaciones, pero finalmente me decanté por una perspectiva de tres puntos de fuga, para dar la sensación de que es una estatua grande la cual se observa desde abajo.



34



El jugador llegará aquí temprano en la aventura, en búsqueda de respuestas sobre su vida anterior y el libro en la biblioteca. Aquí se encontrará con que la gente es bastante poco receptiva y hasta hostil. Debido que para el videojuego solo se representará la plaza y no el pueblo entero, los thumbnails se centran en es estudio de distintas plazas o zonas concretas de un pueblo, intentando tener un elemento central como un pozo. Esto ayudará posteriormente a su traducción al pixel art, al tener una distribución concreta de los elementos.





ESCRIBAS

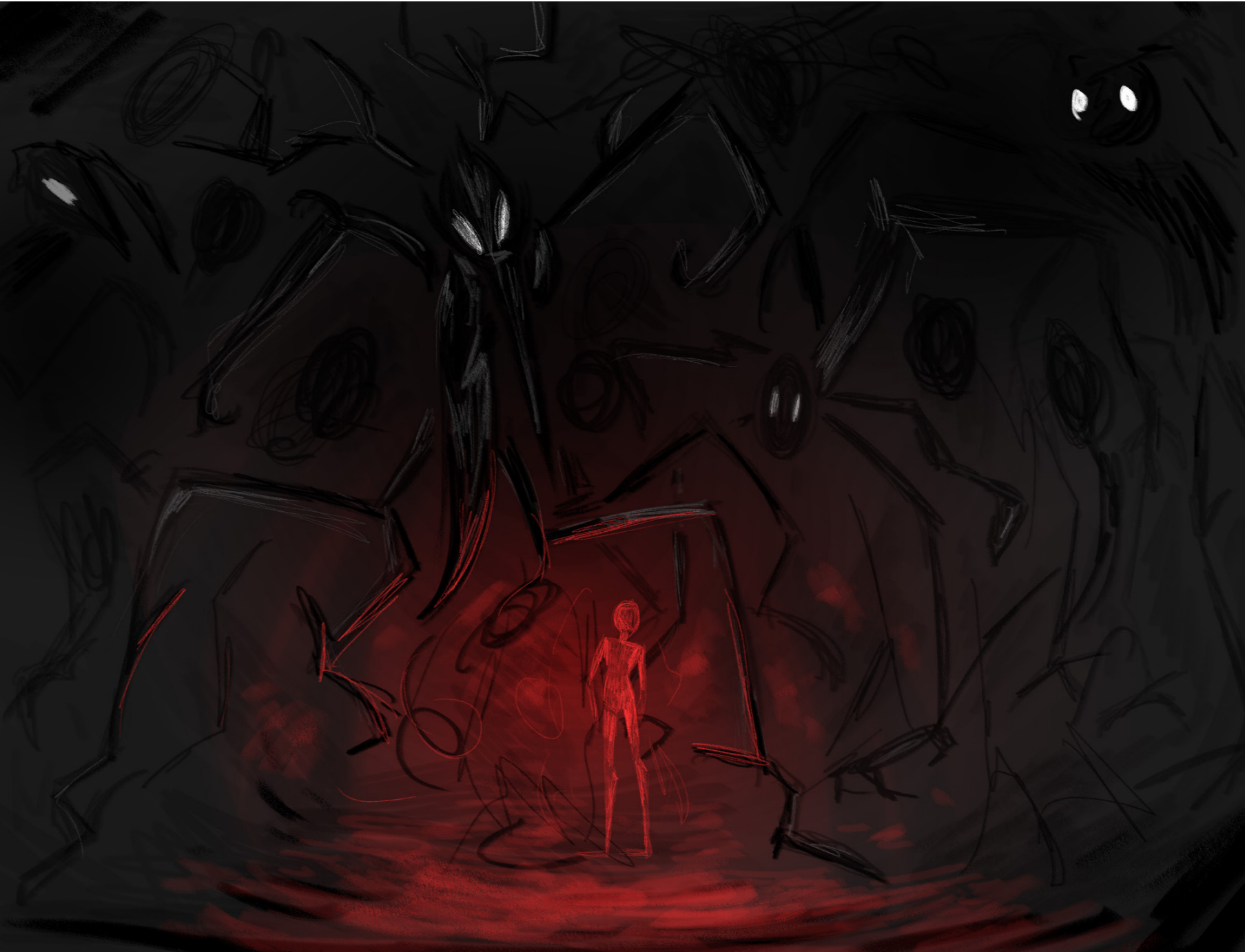
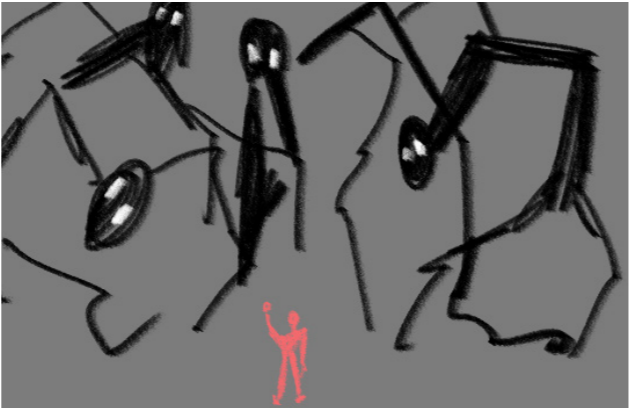


MONSTRUOS DE CARBÓN

Las escenas de *The Unwritten Fairytale* sirven de acompañamiento a la narración del mito de los dioses. El objetivo principal de estas escenas es que además de ilustrar lo que se está leyendo, se entienda que estas ilustraciones están narrando una historia independiente a lo que está ocurriendo en el juego. Es por eso que para ellas, se utiliza un estilo de dibujo distinto, además de usar colores que no son comunes dentro del juego, como el negro o el blanco.

En lo que respecta a esta ilustración, representa cómo era el mundo antes de la llegada de los dioses, completamente oscuro, lleno de Monstruos de Carbón. Estas criaturas se caracterizan por tener un comportamiento errático. Sus extremidades son finas y pero abundantes, como si se trataran de las patas de una araña, y su apariencia es la de una amalgama de distintos animales mezclados. Son completamente negras y sueltan polvo a su paso, y sus ojos son completamente blancos. No hay una pizca de color en ellos.

Pero además de los monstruos, en la ilustración podemos ver otra presencia importante, la de la “Deidad Original”, el primero de los dioses que nació de la nada, pero portaba el color en sus venas. El poseía poderes especiales, con los que puedo enfrentarse a la oscuridad que asolaba el mundo.





RACLIAMIENTO DE LOS DIOSSES

En esta escena, se muestran a los siete dioses en el acto de purificación a los monstruos.

Además de servir como acompañamiento al texto, uno de mis objetivos de esta escena era crear una simbología que representara en una sola imagen lo que significaron los dioses para el mundo. Como se puede observar también en el primer *thumbnail*, los dioses están dibujados a base de pequeñas líneas, sin un contorno establecido previamente. Son líneas organizadas de manera que forman una imagen completa y compacta, al contrario que los monstruos, los cuales están hechos con el mismo pincel, pero usando un trazo errático, garabateado, completamente contrario al del tratamiento dado a los dioses. El significado que le quiero aportar a estos detalles, acompañado de una simbología común que estamos acostumbrados a ver como asociar el blanco al bien y negro al mal, es la de que los monstruos, son caóticos, desorganizados e impredecibles, mientras los dioses son organizados y racionales en contraposición.







PERSONAJES

Para la adaptación de los personajes al pixel art, primero se realizó una búsqueda de distintos estilos de diseño para estos. Se exploró sobre todo jugar con exageraciones de las dimensiones de la cara o expresión facial, aunque también se experimentó haciendo distintas partes del cuerpo más grandes o pequeñas.

Una vez definido este estilo, se realizó una plantilla con los doce frames que componen una animación de caminado, y se adaptó cada uno de los cuatro personajes a esta plantilla.

45



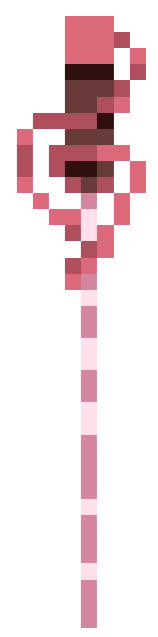
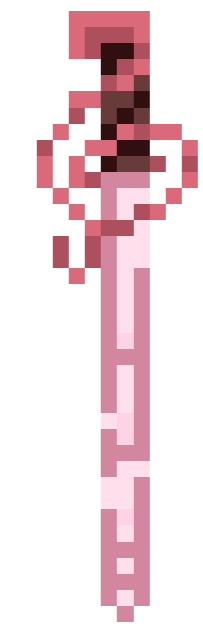
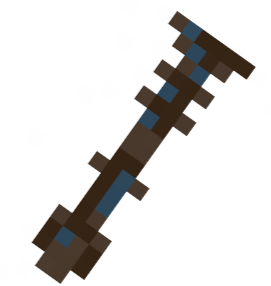
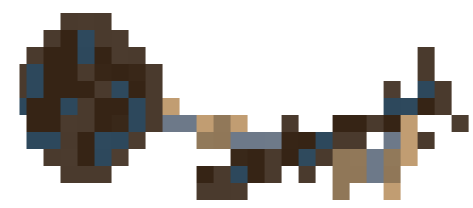
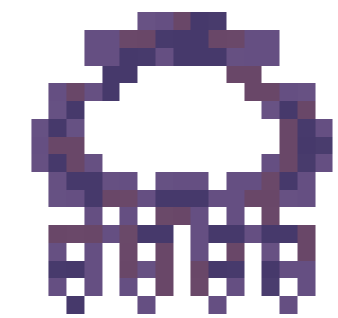
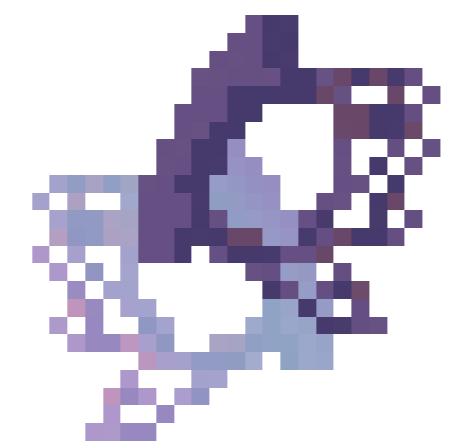
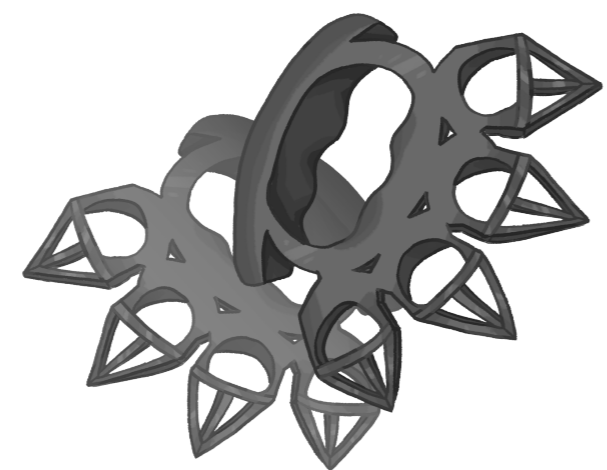
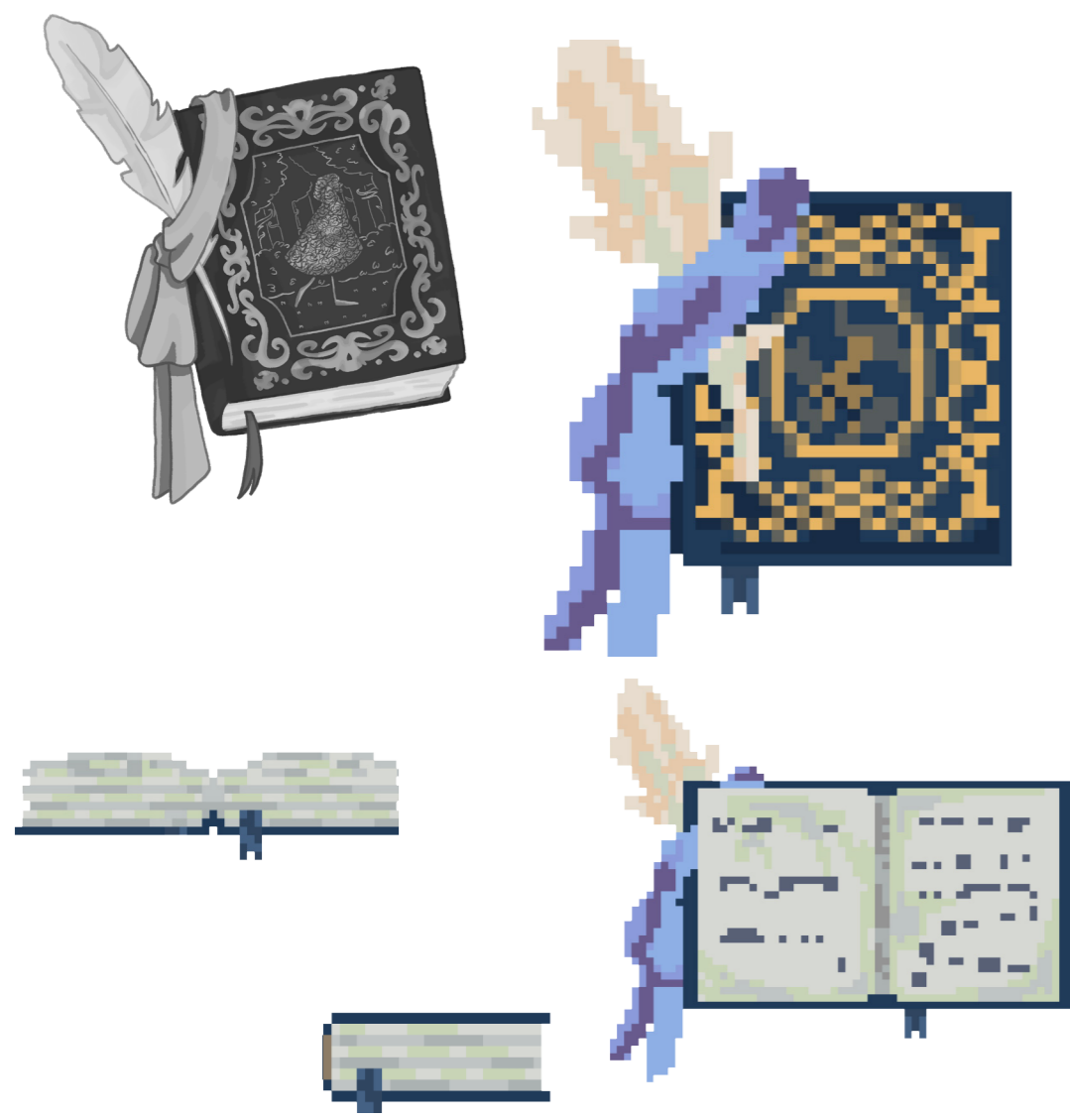
46





PROPS

47



48

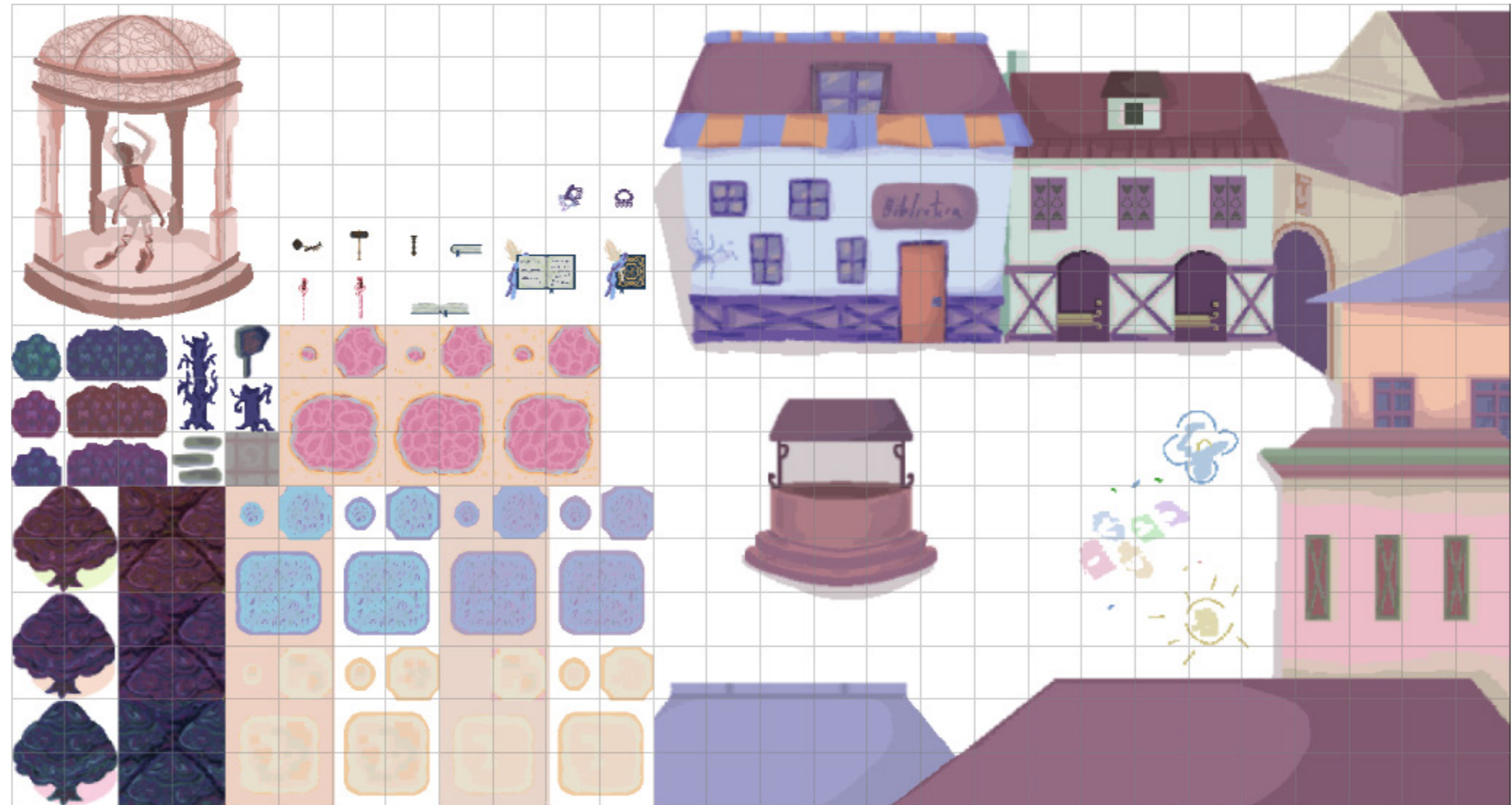




TILESET Y MAPAS

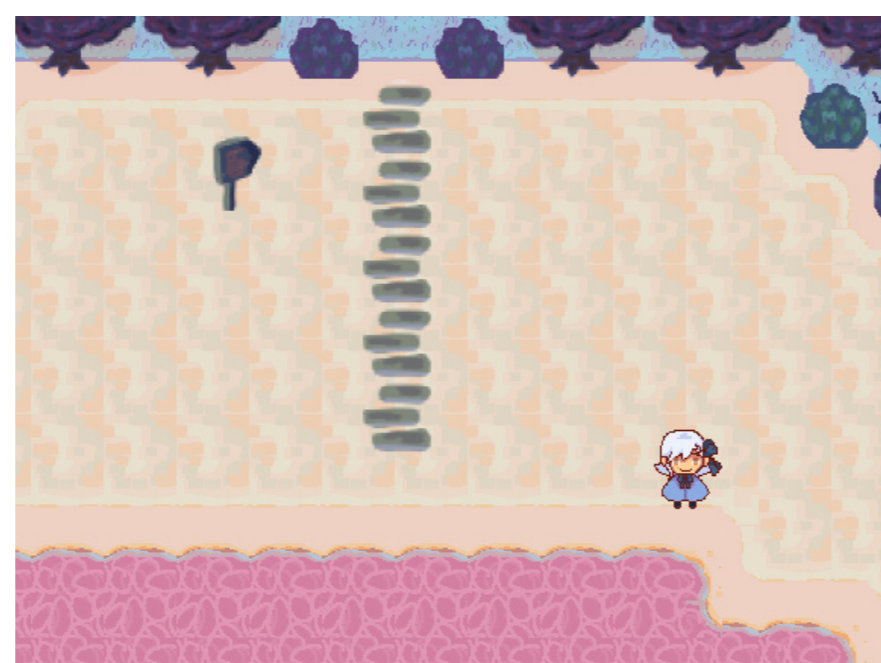
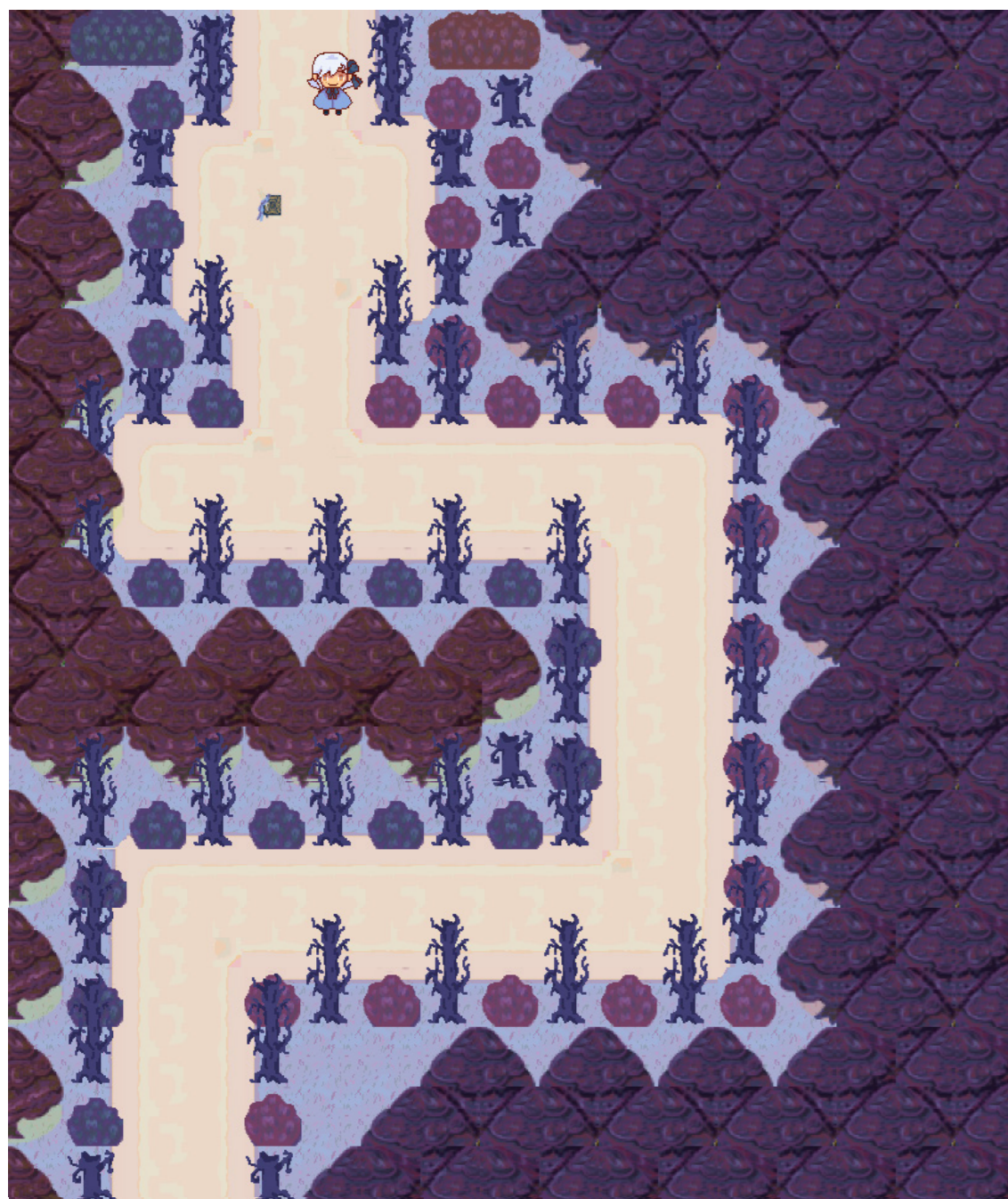
Para la realización de los distintos mapas dentro del videojuego, es necesario contar con un *tileset*, que es un conjunto de texturas y elementos que se exportan como una sola imagen, y con ésta podemos utilizar cada una de estas teselas resultantes para formar los gráficos de cada escenario, también llamado *tilemap*. En el caso del nuestro, cada tesela que formará la imagen consistirá en un cuadrado de 64x64 PX.

Usando los artes finales de los entornos como referencia, nuestro tileset contará con los elementos necesarios para la realización de la Orilla del lago, la *Entrada al bosque*, la *Estatua perdida* y la *Plaza del pueblo*.





51



52





♫/♫

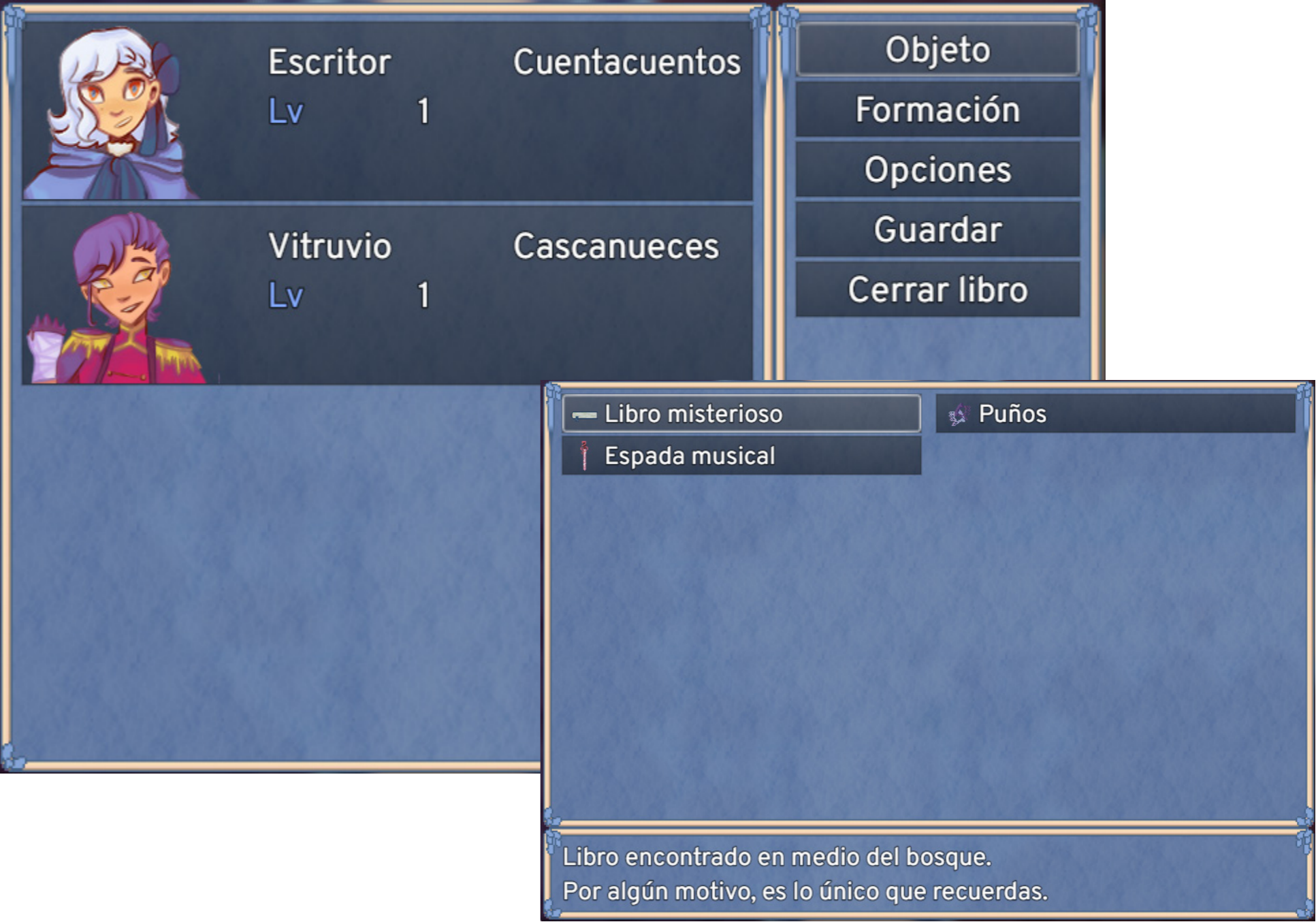
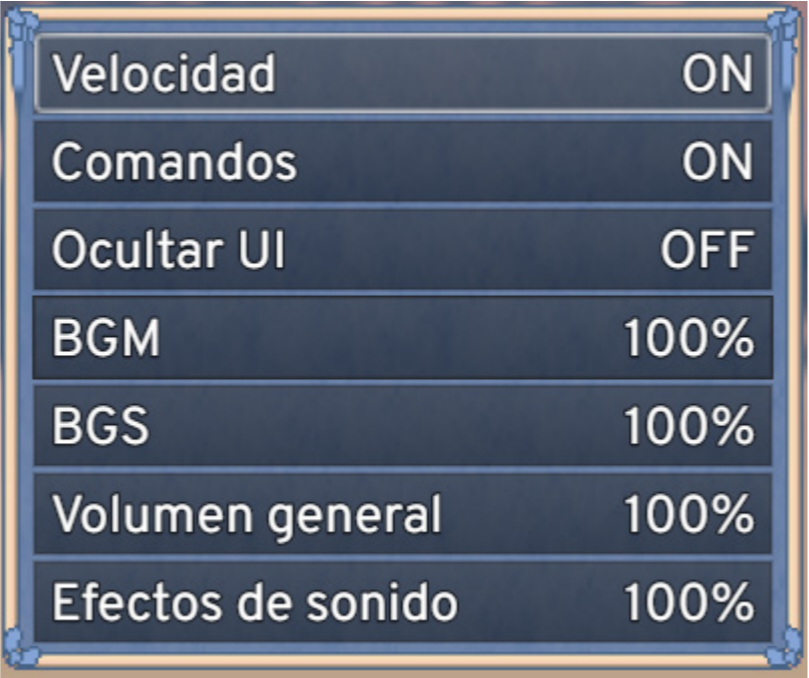
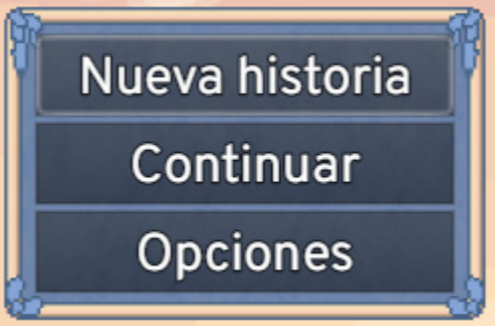
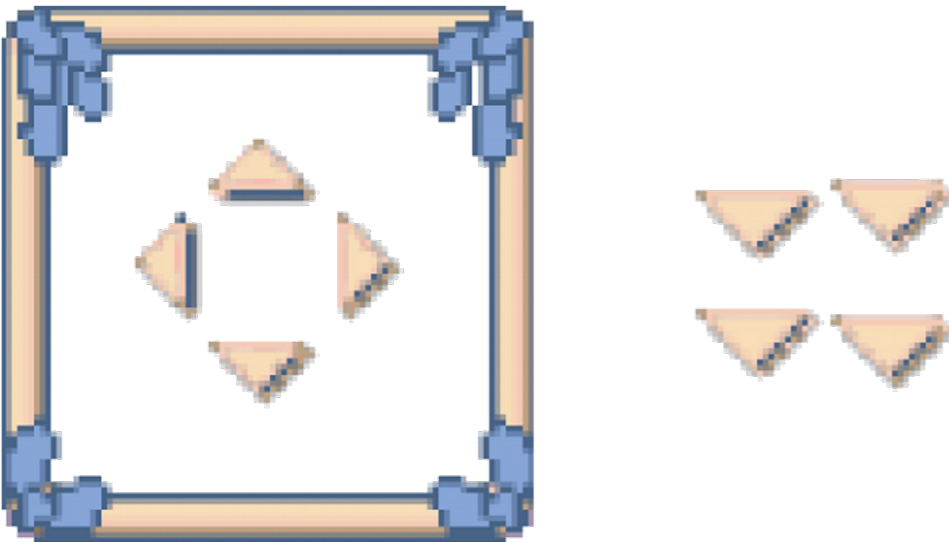


UI-UX

Para el diseño UI/UX, se han aprovechados algunos elementos base del programa RPG Maker VZ, aunque otros han sido modificados mediante plug-ins, como puede ser el menú dentro del juego, o el apartado de objetos, que funciona a modo de enciclopedia de recursos del mundo para el jugador.

En lo que respecta a la apariencia, se han diseñado marcos que evocan aspecto del protagonista, con lazos azules y tonos claros, para integrar al jugador dentro de la estética establecida en el videojuego.

55



56





DIÁLOGOS

El tamaño de los personajes dificulta la capacidad de ver qué emociones experimentan estos, así que, debido a esto, se planteó el diseño de los diálogos para que el jugador fuera capaz de ver lo que sienten los personajes en todo momento.

Situándose sobre la cajetilla de texto al lado derecho, siempre se encontrará el personaje que esté hablando, mostrando un sprite que se asimile a la emoción que está sintiendo, facilitando al jugador la experiencia de juego.

En lo que respecta a las cajetillas de texto en sí, estas son personalizadas dependiendo del personaje, teniendo distintas texturas o patrones. El borde de la caja corresponde al color principal de cada personaje, mientras que el color del interior, es su complementario.

