



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Ideación, narrativa interactiva, gráfica y prototipado de un videojuego 2D de género Otome.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Gallego Marín, Dolores de la Inmaculada

Tutor/a: Mañas Carbonell, Moisés

Cotutor/a: Báguena Bueso, Mariano Antonio

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

Resumen:

Este trabajo de fin de grado recoge la documentación sobre las fases creativas de preproducción y producción de un prototipo de videojuego 2D del género narrativo Otome. La historia de este juego se centra en la aventura interactiva, en primera persona, de unos personajes adolescentes que habitan una ciudad ficticia. A través de estadísticas, diálogos y simulaciones cotidianas el jugador interacciona con el resto de personajes para conseguir que uno de ellos le acompañe al baile escolar de otoño.

El trabajo presentará los procesos de contextualización, ideación, diseño de narrativas (mecánicas, interfaz, etc), diseño de personajes, concept art y el desarrollo de un prototipo básico jugable.

Palabras clave: Videojuego 2D, Otome, narrativa visual interactiva, manga, romance, primera persona.

Resum:

Aquest treball de fi de grau recull la documentació sobre les fases creatives de preproducció i producció d'un prototip de videojoc 2D del gènere narratiu Otome. La història d'aquest joc es centra en l'aventura interactiva, en primera persona, d'uns personatges adolescents que habiten una ciutat fictícia. A través d'estadístiques, diàlegs i simulacions quotidianes el jugador interacciona amb la resta de personatges per aconseguir que un d'ells li acompanye al ball escolar de tardor.

El treball presentarà els processos de contextualització, ideació, disseny de narratives (mecàniques, interfície, etc), disseny de personatges, concept art i el desenvolupament d'un prototip bàsic jugable.

Paraules Clau: Videojoc 2D, Otome, narrativa visual interactiva, màneg, romanç, primera persona.

Abstract:

This final degree project collects the documentation about the creative phases of preproduction and production of a 2D videogame prototype of the Otome narrative genre. The story of this game revolves around the interactive adventure, in first person, of teenager characters that inhabit a fictional town. Through stats, dialogues and daily life simulations the player interacts with the rest of the characters to get one of them to escort them to the Autumn highschool dance.

The project will present the methods of contextualization, devising, narratives design (mechanics, interface, etc), characters design, concept art, and the development of a basic playable prototype.

Key words:

2D videogame, Otome, interactive visual narrative, manga, romance, first person.

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN	4.
2.	OBJETIVOS	5.
3.	METODOLOGÍA	6.
4.	MARCO CONCEPTUAL	7.
4.1.	SIMULACIÓN EN JUEGO. UNA APROXIMACIÓN LÚDICA	7.
4.2.	SHÔJO. DESDE LA ESTAMPA JAPONESA AL MAGAZÍN FEMENINO	9.
4.3.	CAMBIOS SOCIOCULTURALES EN EL JAPÓN DE LA SEGUNDA MITAD DEL SIGLO XX	12.
4.4.	CASO DE ESTUDIO: TOKIMEKI MEMORIAL SAGA	17.
5.	MARCO PRÁCTICO	18.
5.1.	PREPRODUCCIÓN	18.
5.1.1.	Tipología / Tema	18.
5.1.2.	Sinopsis/Historia	18.
5.1.3.	Referentes visuales	19.
5.1.4.	Concept Art	20.
5.1.4.1.	Entornos y escenarios	20.
5.1.4.2.	Personajes	20.
5.1.5.	Narrativa / Guion	22.
5.1.6.	Estructura y mapas de nivel	23.
5.1.7.	Mecánicas	23.
5.2.	PRODUCCIÓN	24.
5.2.1.	Entorno y escenarios	24.
5.2.2.	Personajes	26.
5.2.3.	Props	29.
5.2.4.	Implementación	30.
5.2.5.	Prototipo jugable: ¡El Jefazo Final Es El Baile De Otoño!	30.
6.	CONCLUSIONES	31.
7.	FUENTES UTILIZADAS	32.
8.	ÍNDICE DE IMÁGENES	34.
9.	ANEXOS	35.

1. INTRODUCCIÓN

En este documento de proyecto de final de grado queda reflejado el proceso creativo y la investigación llevados a cabo para realizar el juego 2D tipo *Otome* titulado ***¡El Jefazo Final Es El Baile de Otoño!***, partiendo de una propuesta narrativa que fue desarrollándose a lo largo del propio progreso de creación.

Con lo que al marco teórico respecta se centra en tres puntos principales, los videojuegos de simulación, el magazín femenino y por último los cambios culturales de Japón. Y respecto al proceso creativo aborda desde los primeros conceptos para el guion hasta el resultado final del prototipo de videojuego, pasando por las distintas fases realizadas hasta obtener el arte final que aparece en el videojuego.

2. Objetivos

Para poder reflejar los objetivos fijados de forma organizada y listarlos de forma esquemática los dividiremos en un objetivo principal y los objetivos específicos que lo plantean.

Objetivos principales:

- Construir el prototipado básico de un videojuego 2D de tipo Otome titulado: *¡El jefazo final es el Baile de otoño!*.
- Estudiar y describir de manera introductoria un marco histórico de los géneros de videojuegos de tipo simulación.
- Proponer una narrativa con elementos estereotipados característicos del manga, anime y películas ambientadas en los años 50 estadounidenses.
- Idear y desarrollar un concept art personal y acorde al relato.
- Aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo de la formación académica en el grado en Bellas Artes en un proyecto personal.

Objetivos específicos:

- Crear un escenario adecuado a la narrativa propuesta.
- Descubrir el desarrollo estético y narrativo del arte japonés hasta llegar al magazín.
- Ilustrar y diseñar unos personajes dentro del escenario planteado.
- Reconocer los cambios culturales de Japón y la moda kawaii como raíz de algunos de ellos.
- Ilustrar diferentes dinámicas partiendo de personajes y situaciones en diversos escenarios
- Proponer un universo único y novedoso al campo a partir de un género asentado en el manga y el anime.
- Examinar y pulir mis conocimientos relativos a código y creación de videojuegos.
- Diseñar una serie de interfaces con una estética coherente respecto a la propuesta visual.
- Incluir cuatro posibles finales en el prototipo.

3. METODOLOGÍA

La principal metodología empleada en este trabajo teórico-práctico ha sido cualitativa, seleccionando casos de estudio específicos he intentado escoger los elementos comunes de los mismos y la relación con la propuesta. En el caso de la parte teórica y contextual se ha intentado trabajar desde el planteamiento del estudio, qué, dónde y cuándo para generar un marco conceptual para la parte práctica. En la parte práctica se ha trabajado la parte más experimental, a través de aplicar conocimientos técnicos y tecnológicos aprendidos en clase y la autoformación online, el ensayo-error, observación y capacidad creadora al experimento (parte práctica, juego).

Me gustaría apuntar que, para el desarrollo de la parte práctica, fue realizada mayoritariamente con los softwares Procreate 5.3.9 (Fase e5135bcb94) para la parte gráfica y Unity 2019.4.18f1 (64-bit) para la parte de ensamblado, edición del videojuego. Estos softwares en concreto tienen sus propias metodologías implícitas, en el caso de Unity 3D se ha trabajado con metodologías ágiles las cuales se basan en un método incremental. En cada ciclo de desarrollo, versión prototipo se van agregando nuevas funcionalidades.

La gestión del tiempo y ordenación del trabajo no se repartió en un cronograma exacto, sino que se fue trabajando por bloques de preproducción y producción como tal.

Septiembre 2023	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero 2024
-Primeras ideas de guion. -Recopilación de conceptos para los personajes.	-Bocetos de interfaces -Estudio de paletas y enfoque artístico -Primeros bocetos de los personajes y pruebas de interfaces.	-Búsqueda de fuentes para el apartado conceptual - Definición de personajes y guion.	-Redacción de marco teórico y casos de estudio. -Diseños definitivos para los personajes y pruebas de color.	-Pruebas de código -Diseño de interfaces
Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio
-Interfaces Definitivas -Primeras pruebas de animación para estas -Bocetos y conceptos para los <i>sprites</i> y diálogos.	-Pruebas de animación -Refinamiento del guion y cambios en éste -Elección de bocetos definitivos para los <i>sprites</i> .	-Trabajar en las ilustraciones de presentación de personajes. -Elaborar <i>sprites</i> definitivos.	-Ilustrar los fondos -Plantear cifras del sistema de estadísticas y otros requisitos del juego.	-Programación -Redacción del documento.

4. MARCO CONCEPTUAL.

4.1. Simulación en juego. Una aproximación lúdica.

“La representación abstracta de la vida real en forma de juego no hace que el juego sea menos capaz de enseñar conocimiento "verdadero".” (Clark C. (1970) *Serious Games*. New York: Viking.) por esto, los videojuegos de tipo simulación tienen un origen ligado a la enseñanza.

En el mismo libro Clark C. mencionó campos en los que la simulación se usaba para enseñar, entre estas áreas, desde el entrenamiento de soldados hasta la evaluación de planes de transporte, por lo que es normal que, al hablar de juegos de simulación, se hable de simuladores de aviación, ya que muchos los consideran la cuna de este género.

Con esta diversidad de “réplicas de la vida real” podemos reflejar los distintos géneros, aunque en el mundo de los videojuegos a menudo los géneros y subgéneros se mezclan y es difícil definirlos y dividirlos.

Simulación de construcción y gestión, en este subgénero el jugador desarrolla y administra sociedades ficticias y debe usar la lógica para invertir bien sus recursos. Uno de los ejemplos más antiguos de este género sería *The Sumerian Game* un juego basado en texto de 1964 en el que la gestión de recursos es la clave de la jugabilidad.

Entre los más populares de los juegos de simulación están los de deportes, con muchos subgéneros, ya que la mayoría de los deportes se adaptaron por videojuegos, ya sea una simulación de la práctica deportiva (*Skate* (2007)) o de la gestión de un club (*EA Sports FIFA* (1993)).

Simulación de vida.

Los juegos de *Life Simulation* suelen presentar “relaciones o simulaciones de ecosistemas” Simulación. (s.f.) En Wikipedia recuperado el 15 de Enero de 2024 (y en otros casos una vida artificial como tal (Como los *tamagotchis*).

Uno de los primeros juegos que se consideran del género de *Life Simulation* fue un simulador de división celular creado por John Horton Conway en 1970, digno de mención por el concepto de simular una vida, pero no tan relevante para este proyecto.

Por eso nos centraremos en *Little Computer People* (1985), este juego presentaba la vista lateral del interior de un edificio de tres pisos en el que el jugador podía seguir la rutina diaria de un personaje animado que se mudaba a este inmueble e interactuar con él, en ocasiones el personaje en cuestión iniciaba una interacción con el jugador invitándolo a jugar o escribiéndole una carta.

Ese mismo año en Japón la empresa JAST lanzaba el primer juego de simulación de citas llamado *Tenshitachi no Gogo* (1985), un juego está ambientado en escuela japonesa y su objetivo es seducir a Yumiko Shiraiishi,

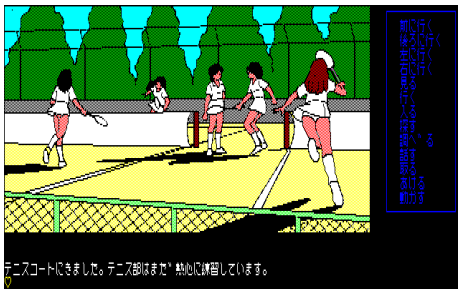


Fig. 1. Captura del juego Tenshitachi no Gogo (1985) desarrollado por JAST para PC.



Fig. 2. Caratula de Étude Prologue (1998) desarrollado por TAKUYO para Pc.

para lograrlo el jugador tenía que escribir una serie de comandos y seleccionar otros usando las teclas de dirección o flechas.

También cabe mencionar un juego anterior llamado *Girl's Garden* (1985) que no pondremos en el mismo grupo que los anteriores ya que pertenece al género de acción, pero estableció también algunas de las mecánicas de los juegos de citas con una protagonista también llamados *Otome Game* entre los que se incluyen el tipo de interacción en la que se dan regalos.

Juegos de citas Unisex.

A finales de los noventa hubo un apogeo en los juegos de citas marcado por distintas sagas como *Tokimeki Memorial* o *Sotsugyou Graduation*, ambas sagas lanzaron unos títulos paralelos en los que la principal diferencia era el público objetivo.

Otras sagas como *Étude Prologue* se ofertaban para todo el público al que le interesasen los juegos de citas, al proponer dos posibles protagonistas. Este tipo de juegos de citas, conocidos como unisex a menudo ofrecía una narrativa hetero céntrica en la que se debía jugar como ambos protagonistas para poder superar todas las posibles rutas, controlando a un avatar masculino para la completa realización de las rutas de personajes del sexo opuesto y lo mismo con un avatar femenino.

También, en algunas ocasiones estos juegos expandían su público al ofertar todas las rutas de forma independiente al género del protagonista, permitiendo así rutas de relaciones entre personajes del mismo sexo.

Estos juegos fueron desapareciendo del mercado eventualmente y no son tan comunes como el resto de los simuladores de citas pero este formato unisex se mantiene en juegos de otros géneros, como *Persona 3 Portable* (2009), *Stardew Valley* (2016), *Fire Emblem: Awakening* (2012) y otros.

Juegos Otome.

El género *Otome* usualmente se clausula más dentro del tipo de juego novela visual, aunque realmente como su nombre indica este género solo hace referencia al público objetivo se asocia con la simulación de citas.

La mayoría de los juegos de este género presentan mucho texto y una gran cantidad de contenido gráfico mediante los *sprites* de personaje y las ilustraciones que acompañan la historia también llamada *CG*.

Los juegos de este género a su vez tienen distintos tipos de subgéneros dependiendo del argumento de estos, dentro del mercado japonés hay para todo tipo de público.

Entre los juegos *Otome* podemos encontrar desde juegos dirigidos a un público adulto, con temáticas oscuras hasta juegos con sistemas de puntos destinados a un público más juvenil.



Fig. 3. Captura de Angelique (1994) desarrollado por Ruby Party.

Si hablamos de mecánicas se encuentra una gran variedad entre las que mencionar la novela visual, los juegos de recolección e incluso juegos de ritmo.

El punto común que unifica este género sería el uso de los personajes que se presentan, éstos se dividen principalmente en dos tipos; los “candidatos” o personajes principales y los secundarios que se requieren por la trama o como ayuda al jugador.

Establecidos estos personajes habría que desarrollar un poco más este género hablando del objetivo dentro de estos juegos que consistiría principalmente en lograr que nuestro protagonista establezca una relación de tipo romántico con uno de los “candidatos” dependiendo del juego dentro del segundo grupo se encuentran los rivales que junto a otros impedimentos serán los retos del jugador.

La mayoría de las fuentes coinciden en llamar a *Angelique* el primer juego Otome que presenta estos elementos, convirtiéndolo en un pionero de este género ya que en origen este juego se lanzó al mercado con un público preadolescente objetivo y resultó ganar popularidad entre un público con un mayor rango de edad del esperado.

Dentro de los juegos de tipo *Otome* la narrativa se divide en rutas definidas por los candidatos y estos suelen caer en estereotipos que se repiten y encajan en cualquier narrativa.

Algunos de estos mencionados de forma rápida y adaptada al español serían: el amigo de infancia, el “gafotas”, el atleta o el delincuente.

Este tipo de características asociadas a personajes se alimenta directamente del género de manga *Shōjo*, que al igual que el *Otome* se origina en el concepto de producto para un público femenino y del mismo modo no define la narrativa que acompaña a éste, aunque a menudo también se asocia con historias románticas para adolescentes.

4.2. SHŌJO. DESDE LA ESTAMPA JAPONESA AL MAGAZÍN FEMENINO.

En occidente se usa la palabra *manga* para referirse a la narrativa secuencial ilustrada originada en Japón como norma general.

Sería interesante decir que una traducción aproximada de la palabra *manga* y bastante extendida es la de “dibujos caprichosos” y que es complicado definir quién acuñó realmente este término.

En Japón el entretenimiento y su público objetivo tienen un sesgo de género muy marcado. Ya los primeros rollos narrativos se separaban según su tipo de ilustraciones, siendo llamados *onna-e* en caso de que representase mujeres dentro de los rollos narrativos y *otoko-e* si se trataba de hombres.

Fig. 4. Ejemplo de Onna-e de Emakimono Genji Monogatari, data del año 1130 Anónimo.



Fig. 5. Ejemplo de Otoko-e de Rollos ilustrados de los sucesos de la era Heiji (siglo XIII) Anónimo, Museum of Fine Arts, Boston.



Fig. 6. Página de Hokusai Manga, Michener, James A. (1958) *Hokusai Sketchbooks: Selections from the Manga*, Rutland, Vermont & Tokyo: Charles E. Tuttle Company

Del mismo modo actualmente se divide el manga, refiriéndose a manga *shōjo* (para chicas jóvenes) y manga *shōnen* (para chicos jóvenes). También hay una división por edad en estas obras.

Para entender esta división de géneros literarios hay que tener presente que los mangas comienzan su serialización dentro de revistas orientadas para distinto público antes de publicarse en tomos compilatorios.

La palabra manga se empezó a popularizar a finales del siglo XVIII (Lindsey, W. R. (2013). *Handbook of Contemporary Japanese Religions*) para referirse a los libros de ilustraciones de algunos artistas como Shiji no Yukikai de Santo Kyoden.

Luego continuó en el siglo XIX con la colección de bocetos de *Hokusai*, titulada *Hokusai Manga*.

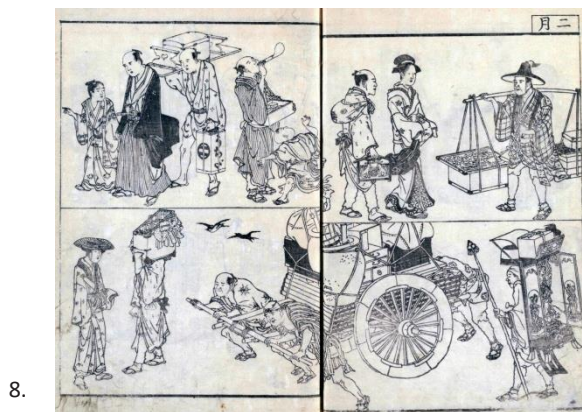
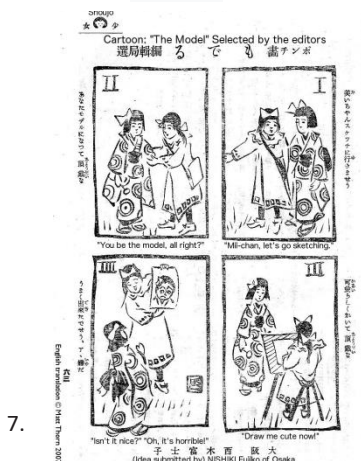


Fig. 7. Fujiko Nishiki, modelo de libro Ponch, 1910

Fig. 8. Páginas de "Shiji no Yukikai, Parte 1" (Santo Kyoden, 1798) extraídas de Berincho.org

Fig. 9. Dos mujeres en una galería (Suzuki Harunobu). Extraído de Wikipedia.



Fig. 10. Portada del primer tono de Norakuro (1975, bunkoban edition)



Fig. 11. Primera serie de un catálogo ilustrado de escarabajos ("A Color Picture Book of Beetles." 1943).

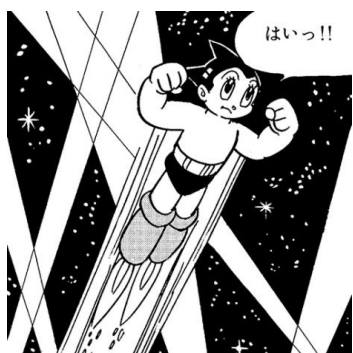


Fig. 12. Panel extraído de Astroboy (Kobunsha, 1952)

Como se puede apreciar en sus obras ambos artistas se dedicaban a la "estampa japonesa" también conocida como *Ukiyo-e* (pinturas del mundo flotante), estas estampas se caracterizan por el uso de la xilografía como herramienta principal. Los temas más comunes de estas ilustraciones eran: mujeres, actores de kabuki, luchadores de sumo, momentos históricos, leyendas, escenarios de viaje, paisajes, flora, fauna y escenas eróticas.

Las ilustraciones *Ukiyo-e* originalmente se realizaban con tinta negra pero rápidamente empezaron a ser coloreadas con pincel. Pronto el *Ukiyo-e* evolucionó al *Nishiki-e*, estampas completamente a color. El nombre de estas se traduciría como "brocado" haciendo referencia a los colores de los brocados contemporáneos de Occidente.

El uso de manga como historieta apareció en 1902 con la obra *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu* de Kitazawa Rakuten, en la que publicó una serie de tiras cómicas de varios paneles sobre unos campesinos que iban a la ciudad y no actuaban cívicamente.

Uno de los principales referentes de los primeros artistas de manga fue Suihō Tagawa con su obra *Norakuro*, manga publicado en la revista *Shōnen Kurabu* (1931). Esta obra narra la historia de un perro soldado, la cual se originó como propaganda política, pero debido a su popularidad se adaptó a los tiempos y eventualmente la parte de soldado del personaje quedó relegada a un segundo plano.

Cuando se habla de referentes y del manga como se entiende hoy en día, no solo en su estilización sino también en composición, dinamismo e incluso concepto, se debe hablar de Osamu Tezuka, más conocido como el "Dios del manga".

Aunque Osamu Tezuka hizo varios trabajos y libros ilustrados, *Astroboy* fue el primer manga de su publicación que tuvo una influencia trascendental. Los peligros de las armas nucleares o la relación del ser humano con la naturaleza pronto tuvieron gran relevancia en su obra.

Al mirar los dibujos de Osamu Tezuka se puede apreciar la influencia de *Walt Disney* en la estilización de la anatomía y los rasgos faciales. En *The Osamu Tezuka Story* (un manga biográfico sobre el autor) se muestra cómo el autor tenía una gran fijación con las obras de animación del estudio estadounidense. Según contaba el propio autor, fue a ver la película de Blancanieves unas cincuenta veces al cine y después la de Bambi más de 80 veces, e incluso su padre compró un proyector para que pudieran ver las películas en casa.

Tras el éxito tan arrollador de *Astroboy*, el cual ganó popularidad incluso en los espectadores de más allá del mar habiendo obtenido licencias para ser publicado en Estados Unidos, en 1953 le pidieron que hiciera una obra para un público femenino y así nació *Ribon no Kishi* más conocida como "La Princesa Caballero" en España.

Tezuka describió esta obra como el primer manga de chicas con una historia japonesa quizá no sea la descripción más ajustada pero siempre es interesante recordar que esta obra tiene una exploración de género y de la feminidad muy interesante.

Antes de continuar con la evolución del manga cabe destacar que, a lo largo del tiempo en las compilaciones de las obras manga u obras artísticas en general, las realizadas por o para mujeres se han pasado por alto y a menudo han quedado en el anonimato.

En la era Taisho (una etapa temporal de Japón que comprende desde mediados de 1912 hasta finales de 1926) las revistas para chicas se popularizaron trayendo un nuevo estilo artístico a la mesa con la pintura lírica en sus portadas e ilustraciones.

El nombre del lirismo se entiende en Japón como un estado emocional que se contrapone a la épica que expresa hechos, cabe destacar que en las revistas *shōjo* se publicaban poemas que van de la mano de lo lírico y que posteriormente dieron paso a las poesías ilustradas.

Para imaginar el contenido de las revistas para niñas en Japón hay que tener en cuenta que éstas se publicaban bajo lemas educativos y se realizaban para enseñar a las chicas a ser “mujeres correctas”.

De hecho, Shoichiro Kami, en 1974 describió las características de la pintura lírica como "ojos grandes, bocas pequeñas y cabello abundante" a lo que posteriormente Satoko Suga explicó que se trataban de "ojos bien abiertos hacia la sociedad". Si analizamos entonces los rasgos que definen esta “pintura lírica” coinciden con los que se suelen atribuir al estilo manga *shōjo*.



Fig. 13. Portada de la revista Girl's World (1928)

Desgraciadamente, aunque sí que es posible encontrar portadas, ilustraciones e incluso fragmentos de obras anteriores no hay traducciones disponibles ni cuentan con estudios artísticos sobre ellas, al menos no publicados en Europa, ya que casi todo este contenido es bastante exclusivo de Japón y en occidente casi toda la información de manga y anime “antiguo” está muy centrada en el *shōnen* y los autores de éste.

4.3. CAMBIOS SOCIOCULTURALES EN EL JAPÓN DE LA SEGUNDA MITAD DEL SIGLO XX: LA MODA KAWAII.

El término *kawaii* es una palabra en japonés que podría traducirse como lindo o tierno, aunque probablemente la palabra que mejor se ajuste a lo que describe sea *cuqui*.

Pikachu y *Hello Kitty* son ejemplos de personajes considerados *kawaii*.

Con este contexto uno podría pensar que la palabra *kawaii* es simplemente un adjetivo más del japonés, pero esta “moda *cuqui*” va muy unida a movimientos feministas de Japón.



Fig. 14. Historieta de Matsumoto Katsuji (Kurukuru Kurumichan, Shojo no Tomo, 1940)



Fig. 15. Muñecas de Kurukuru Kurumi-chan (Fotografía de Ryan Homberg de la exposición de Matsumoto Katsuji en el museo Yayoi, 2014).

Originalmente el término *kawaii* viene del sustantivo *kawaisō*, “algo penoso o deplorable”, palabra que utilizó Murasaki Shikibu en su obra *Genji Monogatari* para describir a mujeres salvajes que entraban dentro de ese aspecto lamentable. Temporalmente se cambió esta definición por la de mujeres dóciles, pero finalmente se recuperó el significado original y *kawaisō* sigue yendo de la mano de algo lastimero.

Un pionero del estilo *Kawaii* fue Matsumoto Katsuji, autor de las historietas de Kurukuru Kurumichan en 1938 uno de los primeros personajes *kawaii* conocidos. Con su cabeza enorme, cuerpo rechoncho y ojos grandes el personaje de Kurumi-chan pronto ganó popularidad entre las muchachas japonesas de la época y Matsumoto pudo vender productos con su diseño.

Para entender la evolución de los cambios socioculturales de Japón hay que tener presente que en 1945 el país nipón acababa de perder la Segunda Guerra Mundial. El Imperio Japonés se disolvió y se procedió a una ocupación y democratización por parte de Estados Unidos.

Durante finales de los 50 los *shōjos* se habían encasillado en dos tipos de narrativa, por una parte, estaban los dramas familiares y por otra las comedias románticas. Béatrice Maréchal nos da a entender que eso se daba a causa de que durante esta época los autores principales de *shōjo* eran hombres trabajando temporalmente en las revistas para chicas antes de migrar a revistas para chicos (Maréchal, B. (2001). *La bande dessinée japonaise pour filles et pour femmes*. Neuvième Art).

A mediados de los 60 Japón empezó a tener un crecimiento económico notable que detonó en gran cantidad de nuevas publicaciones, revistas y en general abundantes de ofertas de manga.

Aunque en esta situación las mujeres pudieron comenzar a publicar sus trabajos, a menudo se les rechazaba por no encajar con las expectativas de la editorial.

Como fue el caso de Hideko Mizuno, autora de *Honey Honey no Suteki na Bouken* y antigua asistente (encargados de ayudar a entintar los mangas, son algo así como “becarios” de los *mangaka*) de Osamu Tezuka. Su primera obra propuesta fue *Akkake kōma pony*, la historia de una niña y su pony que fue rechazada por presentar una protagonista marimacho y una historia con aventuras en lugar de la ya normativa protagonista cándida y gentil.

En esta situación el *shōnen* innovaba y se seguía refrescando mientras que el manga *shōjo* se estancó y a menudo era juzgado por los críticos de frívolo y superficial (Takeuchi, K. (2010). The Genealogy of Japanese “Shōjo Manga” (Girls’ Comics) Studies. *U.S.-Japan Women’s Journal*, 38, 81–112).

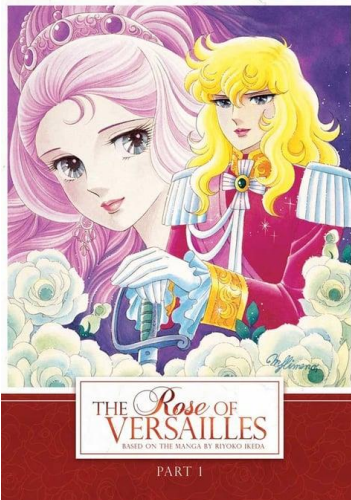


Fig. 16. Póster Promocional de La Rosa de Versalles (Adaptación Animada) extraído de CrunchyRoll.



Fig. 17. Caratula del DVD de La Rosa de Versalles (Takarazuka Revue) extraído de la página oficial del teatro.

En los 70 finalmente los autores que estaban usando el *shōjo* como un escalón hacia el *shōnen* dejaron este mercado abierto y más mujeres tuvieron la oportunidad de publicar, a esta escena tan positiva habría que añadir que con el incesante nacimiento de nuevas revistas y editoriales algunas tenían una perspectiva más “moderna” y las oportunidades para el *shōjo* empezaron a crecer.

En ese entonces nació el Grupo del 24 o Grupo de las Flores del año 24, se trataba de un grupo de mujeres artistas de *shōjo* que traerían una revolución al mundo del manga. El nombre vino de que muchas de estas artistas nacieron en el año 1949, en Japón y que este periodo fue llamado el año 24.

Las artistas de este grupo trabajaron en obras icónicas y pilares del manga como:

- *La Rosa de Versalles* (1972) también conocida como Lady Oscar de Riyoko Ikeda: Un manga referente y el primer *shōjo* con un alcance comercial tan grande.
- *Wata no Kunihoshi* (1978) de Yumiko Ōshima: A pesar de que este manga no llegó a tener la repercusión internacional de otros, es uno de los primeros mangas en mostrar “*nekomimi*” u orejas de gato un elemento recurrente y con peso en el mundo del manga.
- *Toward the Terra* (1977) de Keiko Takemiya: Uno de los primeros *shōjos* de ciencia ficción.
- *Shiroi Heya no Futari* (1971) de Ryōko Yamagishi: El primer manga de genero yuri (amor entre dos mujeres).

Si se habla de *la Rosa de Versalles*, es necesario hablar del teatro *Takarazuka*. Su primera actuación data del año 1914, siendo muy opuesto al teatro kabuki (en el que debido a la prohibición de las mujeres para actuar los hombres interpretaban los papeles masculinos) en el teatro *Takarazuka* todos los papeles son realizados por mujeres.

El teatro *Takarazuka* nació como una atracción turística fundada por Ichizo Kobayashi con el objetivo de promocionar su línea de trenes bajo un lema *Kiyoku tadashiku utsukushiku* que sería algo así como “Pureza, rectitud y belleza” en español.

¿Por qué se debe hablar de *la rosa de Versalles* y el teatro *Takarazuka* juntos? Porque la estilización, los personajes andróginos y la exploración de género que se presenta en la *Rosa de Versalles* con una protagonista educada como un muchacho, que no es ni una dama ni un caballero bebe directamente de las obras de este teatro.

El personaje de Lady Oscar está inspirado en las mujeres que representan los papeles masculinos en este teatro, llamadas *otokoyaku*. Estas actrices reciben una estricta educación para masculinizar su forma de hablar y sus gestos, siempre jugando con una masculinidad idealizada y andrógina, similar a la que se puede apreciar en los personajes manga.

También habría que mencionar cómo *Ribbon no Kishi*/La Princesa Caballero (1953), obra que ya se ha mencionado, también está profundamente inspirada por este teatro y este concepto de *otokoyaku*.

Lo más importante de esto sería destacar que en 1974 el teatro *Takarazuka* representó por primera vez *La Rosa De Versalles*, cerrando el círculo, o más bien volviendo al punto de partida de éste. Pronto se convirtió en una obra asociada al teatro y hoy en día sigue siendo su obra insignia, de la que han hecho multitud de versiones.

Después de este inciso se podría seguir hablando de la generación del 24 y el boom que provocaron en lo que refiere al manga *shōjo*, introduciendo subgéneros como la ciencia ficción, la ficción histórica, el horror, la fantasía y los romances entre personajes de este género. Además de introducir estilos de dibujo más realistas que ampliaron el público del manga *shōjo*, presentaron narrativas complejas con introspecciones psicológicas y temas controversiales como política y sexualidad, convirtiendo esta generación en un referente de rebeldía y empoderamiento.

En 1970 en los colegios japoneses se empezaron a usar los portaminas, este avance empezó a individualizar la forma de escribir de los estudiantes y entre las muchachas jóvenes apareció el *marui-ji* o escritura redonda. En contraposición a la caligrafía japonesa tradicional las estudiantes habían empezado a escribir horizontalmente y con unos caracteres redondeados a menudo decorados con estrellas, corazones y otros elementos lindos. Esta forma de adaptar la escritura empezó a prohibirse en los colegios japoneses ya que en bastantes casos llegaba a hacerse ilegible.

Este movimiento estaba muy ligado a unas actitudes infantiles y rebeldes que se enfrentaban a esas expectativas de una mujer dócil, pura, recta y una madre sabia. Y es que las chicas empezaron a querer ser eso, chicas.

Hay que tener presente que incluso en la actualidad Japón es un país con unas expectativas sociales muy pesadas sobre cada individuo y salirse de la norma es algo indeseable. Se llegó a castigar con la expulsión a quien usase ese tipo de caligrafía y empezó a desaparecer de los centros, pero en los 80 la escritura *kawaii* fue adoptada por las revistas para chicas y el material de papelería o en general en los productos cuyo público objetivo fueran muchachas jóvenes.

A la vez que aparecía la escritura *kawaii* y el manga *shōjo* evolucionaba, en los 70 también empezaron a aparecer más influencias estadounidenses y revistas de moda. Una de las más importantes fue la revista *Non-no* (1971) ya que fue una de las principales responsables de publicitar las tiendas de *Harajuku*.



Fig. 18. Portada de Nakayoshi (Kodansha. 1985) en la que se usa escritura *kawaii*.



Fig. 19. Portadas de la revista “Non-no” (1975. Shūeisha).

En la página oficial de la asociación de compras de *Harajuku* se puede encontrar que en 1971 se abrió en *Harajuku* el centro comercial *Palais France* y rápidamente *Harajuku* se convirtió en un centro de moda y confección, las empresas relacionadas con la moda se situaron allí y empezó a convertirse en el lugar donde se ubican los estudios de diseñadores, fotógrafos y otros trabajadores de la industria de la moda.

La zona de *Shinjuku* es conocida actualmente por ser una zona de vanguardia y toda variedad de estilos de moda y tiendas. A final de semana el distrito se convierte en un centro de reunión para los jóvenes en el que aparte de infinidad de estilos también se pueden encontrar grupos musicales y solistas.

La moda pop estadounidense cada vez tomaba más fuerza y empezaron a salir distintas tribus urbanas que se oponían a este modelo de adultez encorsetado de la sociedad japonesa, como las *gals*, el *visual-kei* y las lolitas. Estas últimas muy ligadas al fenómeno y la moda *kawaii*.

En los 80 la popularización del personaje de *Hello Kitty*, la aparición de los *Nameneko* y otras mascotas, extendiendo el uso de la palabra *kawaii*. En un artículo sobre los inicios del fenómeno *Kawaii* de la revista *Nipponia* (1997) uno de los redactores comenta que incluso se contempló prohibir en una universidad de Tokio.

Para terminar de hablar de esta revolución en la sociedad japonesa sería interesante mencionar cómo en cierto momento estas modas y esta oposición a la norma y el estándar de Japón empezaron a ocupar un hueco en el imaginario colectivo al pensar en este país.

Además de ocupar un importante papel en el turismo nipón y como estas modas infantiles y “salvajes” coexisten con esta sociedad tan encorsetada en esa adultez “dócil”.

4.4. CASO DE ESTUDIO: TOKIMEKI MEMORIAL SAGA.

Tokimeki Memorial Es una saga de juegos de simulación de citas de *Konami*, su primer lanzamiento fue en 1994 y en el presente siguen produciendo videojuegos de esta saga. El más reciente en 2020 fue *Tokimeki Memorial Girls Side 4*.



Fig. 20. Captura de la pantalla de estadísticas románticas en *Tokimeki Memorial: Forever with you* desarrollado por Konami para PSX (1995)

El 27 de mayo de 1994 *Konami* presentó *Tokimeki Memorial* para ordenador. La historia de amor a raíz de que el protagonista (el jugador) se matriculaba en una escuela ficticia en la que la leyenda de que una pareja que se declarase bajo el árbol legendario del jardín del colegio sería feliz para siempre era el centro de la narrativa.

Tokimeki también presentaba un sistema de estadísticas del protagonista que podía mejorar mediante distintas actividades para así llegar a convertirse en el tipo de la protagonista femenina (el NPC- *Non Playable character*- al que conquistar para ganar el juego) y con distintas estadísticas podía aspirar a distintos finales con distintas chicas.

Los elementos principales de este juego eran el romance y la vida escolar, simulando los tres años escolares de las escuelas japonesas dando un límite de tiempo al jugador para convertirse en un galán.

En este momento los juegos de simulación de citas no estaban tan extendidos al público general por lo que su gran acogida por el público hizo que el juego tuviera adaptaciones a otras plataformas, vendiera productos y se convirtiera en una saga.

Entre los elementos que hicieron que este juego tuviera esa acogida en el público se encuentra que para las voces de los personajes se contrató a actores de voz populares de la época, se puso esfuerzo en el diseño de personajes y cuenta con unas animaciones y mecánicas muy cuidadas.

Pero el principal distintivo de *Tokimeki* fue la característica “bomba” una dificultad añadida por la que si se desatendía a alguna de las chicas esta acabaría hablando mal del protagonista con las otras chicas, lo cual bajaría el afecto de todas ellas.

Con este obstáculo el juego se hizo un pequeño hueco en Internet donde los jugadores compartían estrategias y rotaciones para poder ganar en el juego.

Después de esto con pequeños cambios a veces mejor acogidos entre el público y en ocasiones obteniendo bastante rechazo la saga se mantuvo. Hasta 2002 cuando se abrió a un nuevo público. El 20 de junio de 2002 *Konami* sacó a la venta *Tokimeki Memorial Girl's Side*, siendo el primer juego de la saga orientado hacia un público femenino, este cambio de público objetivo recuperó mecánicas y añadió elementos para poder resultar más atractivo y relevante, pero mantuvo los elementos distintivos de la saga, el sistema de estadísticas y una leyenda entorno a la que gira el argumento principal.

Entre estas mecánicas destacan la elección de ropa para las citas, la opción de ir a comprar en los días libres y sobre todo poder pasar tiempo con personajes

del mismo género. Esta nueva dinámica se completaba con la mecánica de bomba, los jugadores ahora no sólo debían preocuparse por los candidatos, sino que también tenían que vigilar a sus amigas ya que si el jugador y uno de estos personajes tenían el mismo interés romántico se convertirían en rivales y aparecerían nuevas bombas.

En 2007 el juego se relanzó para Nintendo DS, hizo uso de las dos pantallas y del potencial táctil de esta videoconsola añadiendo el modo *skinship* en el que con el *stylus* de la Nintendo DS el jugador podía ganar afecto “acariciando” al personaje, esta mecánica se ha usado en juegos más recientes y comerciales como *Fire Emblem Three Houses*.

También en la versión de DS se añadió el modo “amigas” pudiendo obtener un final de juego platónico con las chicas del juego.

A lo largo de los años la saga original y la *girl's side* han seguido sacando juegos y se ha mantenido como un referente en los juegos *Otome* y la simulación de citas.

Hoy en día mantiene las mecánicas ya mencionadas y aunque los personajes se han modernizado, repite formato narrativo con una escuela como escenario principal y una leyenda como elemento que dirige el argumento. A pesar de la evolución del estilo el juego mantiene incluso hoy sus elementos icónicos: Sistema de bombas, estadísticas y un estilo de dibujo que aún bebe mucho de la estética anime de los 90s.

5. MARCO PRÁCTICO.

5.1. PREPRODUCCIÓN.

El título del prototipo se planteó como algo exagerado, parecido a los títulos de las obras japonesas del tipo *Mi siguiente vida como villana: Todas las rutas llevan a la perdición* (2017) .

Algunos títulos alternativos que se plantearon para el juego fueron: *Last Battle! Fall Dance*, *Autumn Ball Destiny*, *Baile Otoñal final* (...) pero tras una consideración, el más exagerado y en español era el que más pegaba con este proyecto.

5.1.1. TIPOLOGÍA / TEMA

El Jefazo Final Es El Baile De Otoño (2024) es un juego en 2D de simulación de citas tipo Otome.

5.1.2. SINOPSIS / HISTORIA

La historia principal se centra en la llegada del jugador a la ciudad de *Memópolis*, un lugar extrañamente atrapado en la estética de los años 50 estadounidenses.

A su llegada una mascota que se presenta como NPC le explica los controles del juego y cuál debe ser su objetivo principal: Ir al Baile de Otoño.

Durante los primeros días de juego el jugador deberá gestionar su tiempo para jugar de manera óptima y así poder conocer a los vecinos del pueblo y mejorar

sus estadísticas manteniendo un equilibrio entre lo social, lo eficiente y lo saludable.

5.1.3. REFERENTES VISUALES

- Randal Kleiser (Director). (1978). *Grease* [Película]. Paramount pictures: Sin lugar a dudas *Grease* es un pilar en la creación del universo de este Trabajo final de grado sirviendo de inspiración para la creación de la ciudad en la que se desarrolla la trama.
- Tommy Lee Wallace (Director). (1990). *IT Part 1* [Miniserie]. Warner Bros. Television: Tanto por vestuario como por ambientación, otro gran referente para esa estética de la década de los 50 en Estados Unidos.
- Miyuli (@Miyuliart): Miyuli es una ilustradora que ha sido tomada como referente por su flexibilidad en la composición, sus herramientas de creación de personajes y su estilo.
- Donald Towns y Cristy Maltese: Los artistas encargados de los fondos en *La Bella y La Bestia* (1991) de Disney, su uso de las formas y el color ha sido una inspiración a la hora de trabajar los fondos de este proyecto.
- *Obey me!*(2019): Un juego para móvil de simulación de citas. Su diseño de interfaces y pantallas se ha usado de ejemplo a la hora de trabajar en el proyecto. También la idea de que el protagonista no tenía por qué tener un diseño tradicional viene de este juego, en el que el personaje principal se ve como una oveja.
- *Prince of Tennis Motto Gakuensai no Oujisama* (2010): Además de referente para las pantallas y sistema también hace alusión al tipo de interacción con los personajes a través de conversaciones casuales.

5.1.4. CONCEPT ART

5.1.4.1. ENTORNOS Y ESCENARIOS

En el proceso de creación de los fondos la naturaleza, así como los tonos otoñales fueron el objetivo visual principal.

Buscando una cohesión entre una estética reconocible de los 50s y una sensación surrealista

5.1.4.2. PERSONAJES

La creación de personajes fue uno de los pasos más largos, empezando con el protagonista. Al principio no iba a tener ningún diseño ya que todo el juego estaba planteado en primera persona, pero al pensar en futuras ilustraciones con los candidatos románticos y en las interfaces al final hacer un diseño para personaje principal pareció más viable. Pudiendo usarlo para ilustrar así las acciones diarias y los botones con su diseño.

En los primeros bocetos iba a tener cabello largo, rostro y un diseño con carácter, pero eventualmente estos fueron descartados y reemplazados por el concepto de un personaje con la cara cubierta, más neutro, casi difícilmente reconocible como ser humano.

Este pequeño protagonista tuvo un gran crecimiento rápido ya que los primeros bocetos parecían sacados de un *Slasher* y hubo que hacer ajustes hasta encontrar algo más convencionalmente "lindo" y acorde al público objetivo.

Por otro lado, los personajes secundarios partieron de ideas visuales y arquetipos muy establecidos y el primer paso a la hora de crearlos fue crearles sus propias carpetas en el ordenador en las que iba recopilando imágenes para crear así un imaginario del personaje. Desde fotografías de gente real a pósters o ilustraciones incluso en los que no aparecieran humanos.

Una vez con un concepto más sólido empezó la fase de bocetos y lluvia de ideas, probando distintas combinaciones de rostros y peinados para cada uno de los personajes.

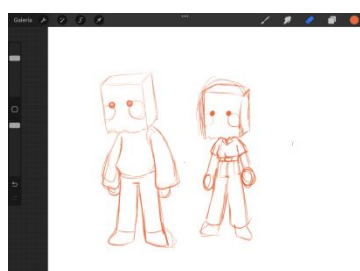


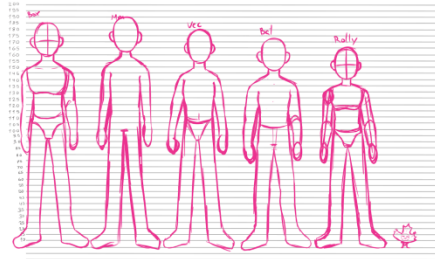
Fig. 21. Primer boceto del diseño sin rostro de personaje principal en comparación al concepto que se utilizó al final.



Fig. 22. Concepto temprano definitivo de Benji junto a una selección de imágenes de inspiración para el personaje.

El siguiente paso fue hacer una escala de los personajes y definir un poco más sus cuerpos además de establecer sus estaturas. Después vinieron las pruebas de color.

Fig. 23. Comparación de estaturas y complexión de los personajes



Aunque desde el principio los personajes tenían colores asignados a cada diseño, había muchas variantes de cómo implementar esos colores.



Fig. 24. Recopilación de algunas de las paletas planteadas para Mills.

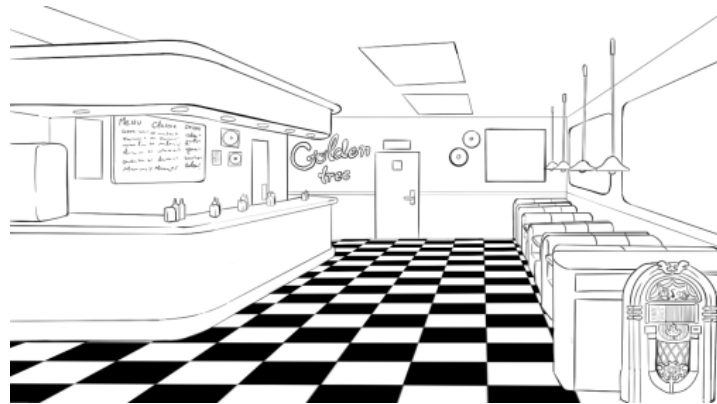
Luego de ellas empezó la fase de hacer los bocetos de los *sprites* en los que se buscaba cierto dinamismo y personalidad en las poses.



Fig. 25. Recopilación de bocetos de Sprite.

Para los fondos se tomaba de referencia una o varias fotos y se hacía un proyecto de collage sobre el que pasar las líneas para crear una consistencia entre elementos que no necesariamente la tuvieran.

Fig. 26. Líneas del fondo del diner en blanco y negro.



Menú principal e interfaces.

Para el menú de inicio se partió del concepto de un cartel de *diner* de los años 50, que fue simplificado en forma y se distribuyó para incluir a alguno de los personajes.

Con respecto a la interfaz de juego desde el principio se planteó que sería la habitación del jugador, aunque con distintas propuestas entre las que se encontraba hacer que los botones fueran objetos integrados en el cuarto pero eventualmente se optó por botones con una escala de color limitada y un reborde grueso buscando imitar la estética de juegos de simulación de citas de los años 90.

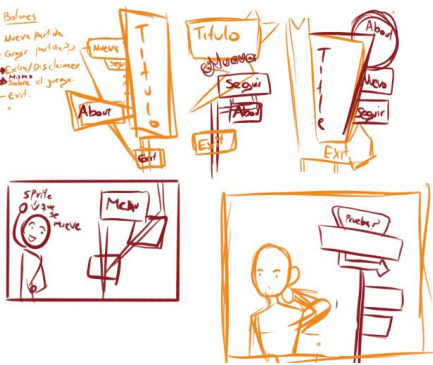


Fig. 27. Primeros conceptos para menú inicial del juego.

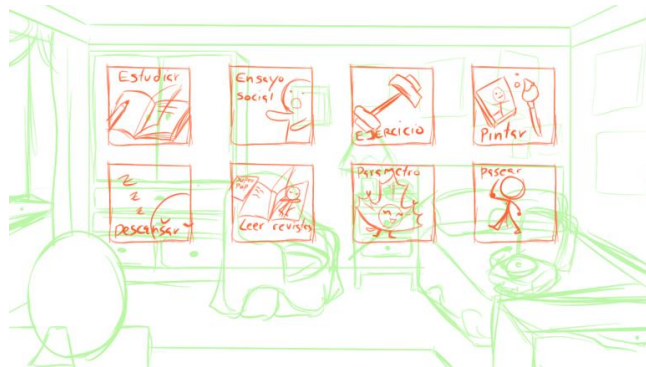


Fig. 28. Primer boceto de la interfaz principal del juego.

5.1.5. NARRATIVA / GUION

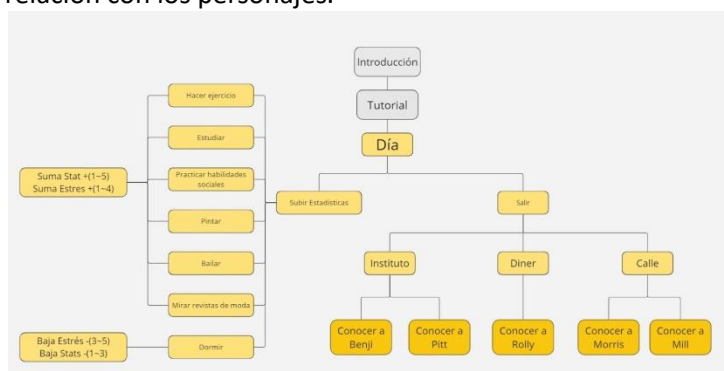
El guion ha sufrido muchos cambios desde el primer concepto de argumento propuesto para el juego. Al principio iba a ser una parodia de la narrativa de reencarnación que se puso de moda hace unos años. El principio iba a ser mucho más oscuro, con la muerte de un falso protagonista que escogía no reencarnarse y regalaba su oportunidad al jugador.

Pero tras varias revisiones de guion y decisiones narrativas se optó por un principio mucho más ligero para plantear el juego de una forma más inocente antes de llegar a los giros argumentativos y que así los elementos oscuros del juego tuvieran más peso.

Finalmente, la historia es la del protagonista quien nada más llegar al juego es recibido por una hoja parlante que le insiste en la importancia del baile de Otoño, a través del demo hablando con los personajes se deja entrever que el baile de no es un evento social tan inocente como pudiera parecer y que el pueblo oculta un oscuro secreto.

5.1.6. ESTRUCTURA Y MAPAS DE NIVEL

La estructura del juego tiene un mapa bastante sencillo pese a las ramificaciones ya que es repetitivo, durante el día el jugador tiene dos opciones de cómo pasar el tiempo. Subir estadísticas o salir a la calle, una vez realiza una de estas acciones pasa al día siguiente donde se repite esta posibilidad hasta llegar al final del juego que cambiará según sus estadísticas y relación con los personajes.



5.1.7. MECÁNICAS

El juego cuenta con nueve botones distintos en la pantalla principal de juego que es el cuarto del protagonista. Cada uno de estos botones tiene una utilidad diferente.

Están los seis botones que se encargan de los atributos principales: Inteligencia, Forma física, Habilidades Sociales, Arte, Estilo y Ritmo. Cada una de estas estadísticas desbloquea dentro del prototipo botones secretos y diálogos.

Y supondrían una parte vital en caso de un juego completo ya que de ellas depende qué final obtiene el jugador.

Luego están los botones para salir a la calle, desde el que podemos encontrar y conocer a los candidatos. Para dar más dinamismo a esta función se planteó una planificación semanal de dónde estaría cada personaje.

```

}
public void BotonAtletismo(){
NewBehaviourScript.Atleatismo +=1;
NewBehaviourScript.Inteligencia -=2;
}
    
```

Fig. 29. Ejemplo de código empleado para las estadísticas antes de asignarles un rango de números sumable.

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
Dinner	Rolly	Rolly	Rolly	Rolly	Rolly	Benji	Pitt/Morris
Instituto	Pitt	Pitt	Pitt	Benji	Benji	Pitt	Rolly
Calle	Morris	Morris	Mills	Morris	Pitt y Mills	Morris	Mills
Parking	Benji	Benji	Benji	Pitt	Morris	Rolly	Benji

También está el botón de descansar que sirve para disminuir el estrés y por último.

El botón de comprobar tu estado en las estadísticas y en el romance con los personajes que nos lleva a otra pantalla.

Para el menú de inicio del juego se implementó un código para que las transparencias de los botones no se entendieran como parte del botón y solo las partes “opacas” respondieran al pasar el cursor.

Las estadísticas funcionan mediante un script en el que una serie de variables públicas estáticas tienen asignadas una de las siete posibles.

Luego mediante funciones de tipo *void* se sumaba a estas variables al pulsar los botones del cuarto y así se controlaban las estadísticas a excepción del estrés que sube con el resto de las actividades y solo disminuye con la siesta.

Para los diálogos se crearon distintos scripts, cada uno dentro de cada evento en los que se crearon tantas variables públicas como frases había en el guion y se activan y desactivan mediante funciones de tipo *void*.

Viendo la interfaz del menú principal de juego podemos apreciar cómo todos los botones se disponen por la pantalla, cada botón tiene un efecto. La mayoría de ellos son para realizar alguna tarea que nos ayudará a subir las estadísticas y luego está el botón de salir a la calle, para poder darle dinamismo a este apartado se planteó un calendario de dónde estaría cada personaje cada vez.

Para las estadísticas se programa en *Unity 3D* un atributo al que iremos añadiendo una cifra con esos botones, para añadir cierta dificultad al juego la suma de esta cifra es aleatoria cada vez.

También se definen unos parámetros para poder definir los requisitos necesarios para obtener el final de cada “ruta” de personaje.

5.2. PRODUCCIÓN

5.2.1. Entorno y escenarios

El juego cuenta con cinco fondos principales en los que se desarrolla toda la acción.

El cuarto del protagonista, donde se realizarán las acciones diarias y a donde siempre vuelve.



Fig. 30. Versión terminada del fondo “Calle”.

Fig. 31. Captura de la interfaz principal de juego sobre el fondo "Cuarto".



Este lugar es uno de los máximos exponentes de los problemas del pueblo y su otoño eterno por ello en su paleta se abusa de los naranjas y marrones y aunque están presentes otros colores representantes del pueblo los tonos naranjas los envuelven y ahogan hasta que son solo pequeños detalles de color.

Otro fondo donde podemos apreciar estos tonos marrones, pero menos vibrantes es el pasillo del instituto, edificio en el que se acabaría por resolver la trama en el juego completo, así como otro lugar en el que el tiempo parece pasar de forma distinta (A pesar de que podemos intuir que el protagonista del juego es un estudiante nunca lo veremos asistir a clase). Hay un reloj en desuso que marca siempre la misma hora.

Los fondos de exteriores combinan el otoño y los colores "insignia" del pueblo. En el caso del aparcamiento del *diner* aún se pueden apreciar un azul y un rosa bastante vibrantes pero aún compiten con los tonos otoñales, quedando aún como rastro de lo que alguna vez fue el pueblo.

En el caso de la calle hay una clara excepción, el verde en el césped y las plantas de la casa de nuestro vecino, Morris, estos tonos son intencionales ya que nuestro vecino no encaja en el pueblo, pero hablaremos más de eso en su propio apartado. Hay que destacar que en este fondo en concreto los árboles se recortan y en especial el que se enfrenta a la casa de Morris parece fuera de lugar.

Y por último el interior del *diner*, un lugar... Especial, a pesar de que el otoño se queda fuera tampoco parece un lugar seguro, las aberraciones de perspectiva, los elementos pegados y pequeños guiños a que este lugar solo es un recuerdo de lo que alguna vez fue y el otoño también es protagonista aquí, incluso sí lo es de una forma sutil.

5.2.2. Personajes

Los personajes crecieron con la narrativa y aunque al principio solo se trataba de recrear arquetipos poco a poco su importancia en la trama y sus relaciones interpersonales cobraron más peso e influyeron en su diseño.

Fig. 32. Captura de *El Jefazo Final Es El Baile De Otoño* (2024) de un diálogo con NPC.



Nathaniel Philippe Charles o NPC: La hoja mascota que hará las veces de elemento surrealista. Su paleta al igual que todo su diseño es la máxima representación del otoño a lo largo del juego, cuenta con un diseño alternativo de aspecto humano y es uno de los candidatos. Su cuerpo no es muy expresivo ni flexible a pesar de su diseño, pero se buscó compensar esto dándole más variedad de expresiones mucho más exageradas.

Fig. 33. Captura de *El Jefazo Final Es El Baile De Otoño* (2024) de un diálogo con Morris.



Morris Villegas: Morris tiene varios elementos distintivos, entre los que se encuentran su reloj, elemento de peso en su diseño para reflejar que es el único personaje preocupado por el paso del tiempo y el estancamiento del pueblo. Sus vendas para sanar heridas de autolesión ya que al ser consciente está siempre al límite y sus ojos. Es el único personaje que tiene dos versiones de sus Sprite, una con brillo en los ojos y otra sin él, y sí ese brillo se mantiene o no es cosa del protagonista.

Fig. 34. Captura de *El Jefazo Final Es El Baile De Otoño* (2024) de un diálogo con Benji.



Benji Pitcherman: La estrella del equipo de béisbol, al igual que el diseño de Morris el suyo evolucionó con el guion, pasando de tener solo un guante de beisbol a tener dos guantes cubriéndole las manos. Este elemento no ha sido elegido al azar al igual que su gorra y como en sus *sprites* se tapa la cara. Benji es un candidato que mentirá al protagonista, le indicará en la situación opuesta y sobre todo, es un chico que oculta muchos secretos.

Fig. 35. Captura de *El Jefazo Final Es El Baile De Otoño* (2024) de un diálogo con Rolly.



Rolly: La típica camarera de *diner*, algo atolondrada y con la cabeza en las nubes, al final cuenta con un diseño muy vistoso. Tuvo que dejar el instituto para empezar a trabajar por motivos familiares y su mayor deseo es ser vista por alguien y que la inviten al baile de Otoño. Lleva varios coiteros extra para dárselos a otras personas, y en sus *sprites* se puede ver que usa la bandeja las veces de escudo cuando muestra esa faceta tímida.

Fig. 36. Captura de *El Jefazo Final Es El Baile De Otoño* (2024) de un diálogo con Pitt.



Pitt Moreno: Un muchacho que siempre anda metido en problemas y tachado de abusón, no tiene grandes sueños, pero le gusta practicar boxeo. Es un personaje con miopía, motivo por el que siempre tiene esa expresión tan dura que es lo que lo ha llevado a meterse en tantas peleas y terminar con esta fama de delincuente juvenil.

Fig. 37. Captura de *El Jefazo Final Es El Baile De Otoño* (2024) de un diálogo con Mills.



Mills .K: Es el lechero, un personaje bastante misterioso al igual que Benji lleva guantes y una gorra, pero Mills recomienda al personaje no acercarse a él ya que le causará mala reputación.



Fig. 38. Ilustración definitiva del evento de Pitt

5.2.3. Props:

El juego tiene de fuente principal *Hey Comic* del tipo familia Fantasia (*Fancy*) y Cartoon. Esta fuente es gratuita para uso personal, creada por Khurasan y subida a Dafont.com.

Puntualmente se utiliza *Mom's Diner* fuente de la misma página, gratuita para uso personal creada por Jake Luedecke.

El resto de las fuentes usadas se encuentran entre las estándar de *Procreate*.

Para los fondos se utilizaron fotografías de lugares reales y se editaron, realizando collage y distorsiones de tamaño.

La banda sonora cuenta con cuatro canciones.

En el menú principal la canción que suena es una versión a piano de *Autumn Leaves* (1945) realizada por Estudio de Jazz en Youtube.

Durante el tutorial suena *No copyright jazz hop: Gipsy Style* de Freesound Music en Youtube, libre de derechos de autor.

Durante el juego la banda sonora que nos acompaña es una versión karaoke de *The Great Pretender* de The platters (1955).

Y para acabar en el epílogo del demo suena *We'll Meet Again* de Vera Lynn (1939)



Fig. 39. Captura de la pantalla para subir atributo Estilo.



Fig. 40. Captura de la interfaz de NPC para ver los atributos



Fig. 41. Captura de juego dónde se muestran las opciones de un diálogo.

5.2.4. Implementación

Para la implementación del arte en el juego se ha utilizado la técnica de pixel perfect, partiendo de un lienzo con las medidas 1280 x 720. Sobre el que se ha trabajado para colocar cada Sprite y elemento teniendo en cuenta dónde iba a quedar en la pantalla.

Dentro del juego existen distintas animaciones. Están las del menú inicial, las de los botones principales y las de pasar de día, todas ellas se realizaron en *pixel perfect*, animando los *frames* con un fondo transparente para colocarlas en el asistente de animación que ofrece Unity.

También se hizo uso de una variable pública estática que genera un número al azar del 1 al 3 al abrir el juego y en base a ese número se activa un personaje u otro en el menú inicial.

5.2.5. Prototipo jugable: ¡El Jefazo final es el baile de otoño!

De todo este proceso ha resultado un prototipo que comienza con un tutorial que se puede saltar o no, una semana de juego en la que se encuentran cinco eventos de personaje en los que podemos conocerlos con distintas variables que hacen que se consiga un afecto u otro.

Una pantalla en la que se pueden comprobar las estadísticas acorde a cómo las subamos usando los botones y lo mismo para el afecto.

Y un epilogo que cierra este prototipo.

La producción final del prototipo jugable *Proyecto Videojuego 2D: ¡El Jefazo final es el Baile de otoño!*. se puede consultar en este enlace de video gameplay: <https://youtu.be/LUMFaaDqeZE>

El juego (prototipo jugable), versión para Windows se puede descargar desde: https://www.dropbox.com/scl/fi/wc226mrxtxgap7wkr18vf/El_Jefazo_Final_Es_El_Baile_De_Oto-o.rar?rlkey=7ux7srmyyh8wt0i50izxonf7z&st=8mezlcas&dl=0

6. CONCLUSIONES

Como cierre del trabajo procede hacer una lista de conclusiones en respuesta a los objetivos:

El resultado final del proyecto cumple con ser un prototipo básico jugable de un videojuego 2D *Otome*, con una narrativa que cuenta con elementos típicos de la ambientación de los años 50 en Estados Unidos.

Mediante el uso de los conocimientos adquiridos a lo largo de la formación académica se ha hecho una propuesta novedosa al campo de juegos *Otome* por su ambientación desconectada de la realidad pero que hace un guiño a cierta época y por su elección en diseño, optando siempre hacia la nostalgia pero intentando darle un giro. En la que se han ilustrado unos personajes dentro del escenario planteado mediante el desarrollo de un concept art personal acorde al relato. En el que se cuenta con unos escenarios y unos personajes que se adecuan a la narrativa propuesta.

También se han obtenido conocimientos relativos a código de programación y creación de videojuegos a menudo acompañados del diseño de los interfaces que se han mantenido coherentes con la propuesta visual.

Se ha hecho una búsqueda introductoria y selección de contenidos alrededor de los juegos *Otome* que nos ha servido para crear un marco histórico particular del género de simulación en el mundo del videojuego y contextualizar nuestra práctica artística.

Se ha descrito de manera básica pero fundamental la evolución del arte en Japón llegando desde la estampa al magazín femenino. Así como los cambios socio culturales de Japón a raíz del fenómeno *kawaii*.

Respecto a algunos objetivos relacionados con la producción, han quedado incompletos por falta de medios y tiempo la propuesta inicial de incluir cuatro finales posibles al prototipo, produciendo finalmente uno sólo. Este no merma la calidad del proyecto, pero sí soy consciente que queda corto, teniendo presente como lo pensaba en la etapa de preproducción, en términos narrativos y de conclusión y final.

También he intentado, pero ha quedado sin realizar el objetivo de explorar las dinámicas entre los personajes de manera más intensa dentro del prototipo jugable final. Hay interrelaciones a través del guion, pero falta más trabajo de diseño de interacción. De todas formas, creo que con esta experiencia y realizando todo el proyecto individualmente ahora soy consciente del volumen de trabajo que conllevan este tipo de proyectos que parecen sencillos pero que realizarlos de manera profesional y que resulte innovador es muy complicado.

Tengo que comentar que sí he aplicado todos los conocimientos y habilidades que he aprendido en el grado de Bellas Artes, no sólo en las asignaturas más tecnológicas sino también he aplicado mis capacidades aprendidas en asignaturas con técnicas más tradicionales y fundamentales. Por lo tanto, me

siento satisfecha de poder decir que creo que he rentabilizado todo lo aprendido en el grado en este trabajo final.

En un futuro, me gustaría trabajar en el ámbito de la ilustración 2D y los videojuegos y no descarto en seguir formándome específicamente en ese ámbito.

La ficha de relación de los objetivos de desarrollo sostenible (ODS) se pueden consultar en los anexos del trabajo. En este trabajo se han trabajado los objetivos 3 y 5.

7. FUENTES UTILIZADAS

Bibliografía

Abt, Clark C. *Serious Games*. New York: Viking, 1970, 176 pp., \$5.95, L.C. 79-83234. (1970). *American Behavioral Scientist*, 14(1), 129.
<https://doi.org/10.1177/000276427001400113>

Cavallaro, D. (2009). *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*.
<http://ci.nii.ac.jp/ncid/BB00235479>

Prohl, I., & Nelson, J. K. (2012). *Handbook of Contemporary Japanese Religions*.
<https://doi.org/10.1163/9789004234369>

Sitzmann, T. (2011). A META-ANALYTIC EXAMINATION OF THE INSTRUCTIONAL EFFECTIVENESS OF COMPUTER-BASED SIMULATION GAMES. *Personnel Psychology*, 64(2), 489-528. <https://doi.org/10.1111/j.1744-6570.2011.01190.x>

Webgrafía

Chen, A. (2020). *The Serious Subtext of Japan's "Cute" Culture*. *JSTOR Daily*. Recuperado el 23 de Junio de 2024 de <https://daily.jstor.org/the-serious-subtext-of-japans-cute-culture/>

Crookall, D. (2010). Serious Games, Debriefing, and Simulation/Gaming as a Discipline. *Simulation & Gaming*, 41(6), 898-920.
<https://doi.org/10.1177/1046878110390784>

Holmberg, R. (2021). *Matsumoto Katsuji and the American Roots of Kawaii – The Comics Journal*.

Hoover Institution *Library & Archives*. (s.f). *Nishiki-e defined*. Disponible en <https://fanningtheflames.hoover.org/shorthand-story/5>

Williams, R. (1955) Autumn Leaves [Canción]. En *Autumn Leaves*. Kapp.

Kim, H. (2009). Women's Games in Japan: Gendered Identity and Narrative Construction. *Theory, Culture & Society*, 26(2-3), 165-188.
<https://doi.org/10.1177/0263276409103132>

Maréchal, B. (2001). *La bande dessinée japonaise pour filles et pour femmes*. Neuvième Art <https://www.citebd.org/neuvieme-art/la-bande-dessinee-japonaise-pour-filles-et-pour-femmes>

少女漫画.(s.f) En Wikipedia recuperado el 21 de Enero de 2024
<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%B0%91%E5%A5%B3%E6%BC%AB%E7%94%BB>>

Monden, M. (2015). *Shōjo Manga Research: The Legacy of Women Critics and Their Gender-Based Approach*.
https://www.researchgate.net/publication/280083810_Shjo_Manga_Research_The_Legacy_of_Women_Critics_and_Their_Gender-Based_Approach

Richards, T. (2015). *Tokimeki Memorial Girl's Side: Enacting Femininity to avoid dying alone*.
<https://todigra.org/index.php/todigra/article/view/1714>

Ruben, B.D. (1999) Simulations, Games, and Experience-Based Learning: The Quest for a New Paradigm for Teaching and Learning.
https://www.researchgate.net/profile/Brent-Ruben-2/publication/247740437_Simulations_Games_and_Experience-Based_Learning_The_Quest_for_a_New_Paradigm_for_Teaching_and_Learning/links/54da0d7b0cf2464758203ea1/Simulations-Games-and-Experience-Based-Learning-T

Sato, K. (2009) *From Hello Kitty to Cod Roe Kewpie a Postwar Cultural History of Cuteness in Japan*. Asian Studies.
<https://www.asianstudies.org/publications/ea/archives/from-hello-kitty-to-cod-roe-kewpie-a-postwar-cultural-history-of-cuteness-in-japan/>

Konami. (s.f.) Tokimeki Memorial <https://www.konami.com/games/tokimeki/>

What Is Kawaii? – Understanding Japan Cute Culture.
<https://artincontext.org/what-is-kawaii/>

Videografía

Kirk Wise (Director) Gary Trousdale (Director). (1991) *Beauty and the Beast* [Película]. Walt Disney Pictures.

Randal Kleiser (Director). (1978). *Grease* [Película]. Paramount pictures

Tommy Lee Wallace (Director). (1990). *IT Part 1* [Miniserie]. Warner Bros. Television

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

1. Captura del juego Tenshitachi no Gogo (1985) desarrollado por JAST para PC.	7.
2. Caratula de Étude Prologue (1998) desarrollado por TAKUYO para Pc.	7.
3. Captura de Angelique (1994) desarrollado por Ruby Party.	8.
4. Ejemplo de Onna-e de Emakimono Genji Monogatari, data del año 1130	10.
5. Ejemplo de Otoko-e de Rollos ilustrados de los sucesos de la era Heiji (siglo XIII) Anónimo, Museum of Fine Arts, Boston.	10.
6. Página de Hokusai Manga, Michener, James A. (1958) <i>Hokusai Sketchbooks: Selections from the Manga</i> , Rutland, Vermont & Tokyo: Charles E. Tuttle Company	10.
7. Fujiko Nishiki, modelo de libro Ponch, 1910	10.
8. Páginas de “Shiji no Yukikai, Parte 1” (Santo Kyoden, 1798) extraídas de Berincho	10.
9. Dos mujeres en una galería (Suzuki Harunobu). Extraído de Wikipedia.	10.
10. Portada del primer tono de Norakuro (1975, bunkoban edition)	11.
11. Primera serie de un catálogo ilustrado de escarabajos (“A Color Picture Book of Beetles.” 1943).	11.
12. Panel extraído de Astroboy(Kobunsha, 1952)	11.
13. Portada de la Revista Girls World (1928)	12.
14. Historieta de Matsumoto Katsuji (Kurukuru Kurumichan, Shojo no Tomo, 1940)	13.
15. Muñecas de Kurukuru Kurumi-chan (Fotografía de Ryan Homberg de la exposición de Matsumoto Katsuji en el museo Yayoi, 2014).	13.
16. Póster Promocional de La Rosa de Versalles (Adaptación Animada) extraído de CrunchyRoll.	14.
17. Caratula del DVD de La Rosa de Versalles (Takarazuka Revue) extraído de la página oficial del teatro.	14.
18. Portada de Nakayoshi (Kodansha. 1985) en la que se usa escritura kawaii.	15.
19. Portadas de la revista “Non-no” (1975. Shūeisha).	16.
20. Captura de la pantalla de estadísticas románticas en Tokimeki Memorial: Forever with you desarrollado por Konami para PSX (1995)	17.
21. Primer boceto del diseño sin rostro de personaje principal en comparación al concepto que se utilizó al final.	20.
22. Concepto temprano definitivo de Benji junto a una selección de imágenes de inspiración para el personaje.	20.
23. Comparación de estaturas y complejión de los personajes.	21.
24. Recopilación de algunas de las paletas planteadas para Mills.	21.
25. Recopilación de bocetos de Sprite.	21.
26. Líneas del fondo del diner en blanco y negro.	22.
27. Primeros conceptos para menú inicial del juego.	22.
28. Primer boceto de la interfaz principal del juego.	22.
29. Ejemplo de código empleado para las estadísticas antes de asignarles un rango de números sumable.	23.
30. Versión terminada del fondo “Calle”.	24.
31. Captura de la interfaz principal de juego sobre el fondo “Cuarto”.	25.
32. Captura de <i>El Jefazo Final Es El Baile De Otoño</i> (2024) de un diálogo con NPC.	26.
33. Captura de <i>El Jefazo Final Es El Baile De Otoño</i> (2024) de un diálogo con Morris.	26.
34. Captura de <i>El Jefazo Final Es El Baile De Otoño</i> (2024) de un diálogo con Benji.	27.
35. Captura de <i>El Jefazo Final Es El Baile De Otoño</i> (2024) de un diálogo con Rolly.	27.
36. Captura de <i>El Jefazo Final Es El Baile De Otoño</i> (2024) de un diálogo con Pitt.	28.
37. Captura de <i>El Jefazo Final Es El Baile De Otoño</i> (2024) de un diálogo con Mills.	28.
38. Ilustración definitiva del evento de Pitt.	29.
39. Captura de la pantalla para subir atributo Estilo.	29.
40. Captura de la interfaz de NPC para ver los atributos.	29.
41. Captura de juego dónde se muestran las opciones de un diálogo.	29.

9. ANEXOS

Los siguientes archivos son material complementario a este TFG que se pueden visualizar desde la plataforma EBRON.

1. Arte final: Un PDF con el arte final empleado en el juego.
2. Gameplay de "¡El jefazo final es el baile de Otoño!"
3. Archivo Jugable de "¡El Jefazo Final Es El Baile De Otoño!"
4. Ficha ODS.
5. Fragmento de guion.