



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Dates and Dungeons. Preproducción y producción artística
de una novela visual RPG mágico-fantástica de género
romántico

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: López Pazos, Patricia

Tutor/a: Mañas Carbonell, Moisés

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Este trabajo de fin de grado recoge los procesos de reproducción y producción del apartado visual (*concept art*) y su posibilidad de implementación en un videojuego de novela visual RPG mágico-fantástica. En particular el trabajo abordará desde el género romántico, aspectos relacionados con la creación de personajes, sus personalidades, sus interacciones (guion, árbol de decisiones, etc.) y su relación con mundo/contexto.

Palabras clave: Concept art, videojuego, 2D, RPG, romance

RESUM I PARAULES CLAU

Aquest treball de fi de grau recull els processos de reproducció i producció de l'apartat visual (concept-art) i la possibilitat d'implementació a un videojoc de novel·la visual RPG màgic-fantàstica. Particularment, va tractar el gènere romàntic, fins a aspectes relacionats amb la creació de personatges, la seua personalitat, interacció (guió, arbre de decisions, etc.) i la seua relació amb el món/contexte

Paraules clau: Concept art, videojoc, 2D, RPG, romanç.

SUMMARY AND KEY WORDS

This final grade project records the artistic production and preproduction of the concept art and graphics for a RPG fantasy visual novel videogame, and the possibility of its implementation into the game. Another purpose in this project is fathom the romance topic and character design, like visuals, backstory, personalities and interactions (script, dialogue tree, etc.) and their relationship with the environment

Key Words: Concept art, videogame, 2D, RPG, romance.

ÍNDICE

1.	Introducción.....	4
2.	Objetivos.....	5
2.1.	Generales.....	5
2.2.	Específicos.....	5
3.	Metodología.....	6
4.	Marco Conceptual.....	7
4.1.	La novela gráfica romántica.....	7
4.2.	Rol. Un mundo en juego en vivo.....	9
4.3.	Referentes.....	11
4.4.	Casos de estudio.....	13
5.	Marco Práctico.....	14
5.1.	Preproducción.....	14
5.1.1.	Tema e historia de Dates and Dungeons.....	14
5.1.2.	Construcción de personajes y entornos.....	15
5.1.3.	Concept-art. Bocetos.....	23
5.1.3.1.	Personajes.....	23
5.1.3.2.	Entornos.....	26
5.1.4.	Narrativa Interactiva.....	26
5.1.4.1.	Árbol de decisiones y guión.....	26
5.2.	Producción.....	27
5.2.1.	Gráficos finales.....	27
5.2.1.1.	Personajes.....	27
5.2.1.2.	Entornos.....	30
5.2.1.3.	HUD.....	31
5.2.2.	Implementación.....	32
5.2.2.1.	Motor de juego utilizado.....	32
5.2.2.2.	Personajes.....	32
5.2.2.3.	Entornos.....	32
5.2.2.4.	Diálogos.....	32
5.2.3.	Prototipo: Dates and Dungeons.....	33
6.	Conclusiones.....	33
7.	Fuentes Consultadas.....	34
8.	Índice de figuras.....	35
9.	Anexos.....	38

1. INTRODUCCIÓN

Los juegos de rol llevan a mi lado desde los 15 años, cuando un amigo sacó del sótano una carpeta de su padre, que contenía fotocopias amarillentas de la primera edición de *Dragones y Mazmorras* envueltas en un periódico que anunciaba la caída de la Unión Soviética. Ya hace 10 años de ese momento, y aún así, cada partida me sigue enseñando algo nuevo. *Dates and Dungeons* nace de estas experiencias, como una novela visual centrada en la narrativa y el desarrollo de personajes. Este proyecto se basa en crear un prototipo jugable de como sería visual y mecánicamente el producto finalizado, trabajando el *concept art*, el guión, el árbol de diálogo, los gráficos finales y la implementación en *Unity*.

Como proyecto de videojuego, *Dates and Dungeons* se muy influido por títulos y sagas como *Baldurs Gate*, referente en la combinación de los juegos de rol de mesa con los videojuegos, y novelas visuales como *Hatoful Boyfriend* que tratan el romance y la comedia. Así, la primera parte del texto se centra, de manera introductoria, en analizar las dos raíces de las que nace este proyecto, el mundo del rol, y las novelas gráficas románticas.

Veremos la idea de crear una historia dentro de un universo y narrativa fantástica mediante el *concept art* y la creación de personajes, con la producción de elementos gráficos (expresiones faciales, artes finales...) y narrativos (una hoja de personaje, una *backstory*...)

Por lo tanto, vamos a ver un proyecto enfocado en la producción para un a novela visual RPG 2D de fantasía mágica y romance, mediante diseños, ilustraciones, artes finales, guión e implementación de los mismos en un prototipo jugable.

2. OBJETIVOS

En este trabajo de fin de fin de grado se han fijado unos objetivos generales y específicos.

2.1. GENERALES

- Crear un Concept Art¹ general para el desarrollo visual de una novela gráfica, desarrollando el *world building*, el diseño del personaje principal y los secundarios, el escenario inicial y el HUD².
- Diseñar los NPCs³ con un *background*⁴ definido, subvirtiendo las expectativas de lo que se puede esperar de un personaje con esas características en otros videojuegos.
- Escribir una historia que atraiga a un público más amplio, ya no solo a este proyecto, sino al mundo del rol.
- Mostrar relaciones afectivas normalizadas dentro del espectro LGTBIQ+.
- Proponer un estilo gráfico que recuerde a las ilustraciones de los manuales de rol más antiguos, adaptándolo a nuestra actualidad.

2.1 ESPECÍFICOS

- Seleccionar y analizar los siguientes referentes narrativos; *Fallout*, *Disco Elysium* y *Baldurs Gate*.
- Analizar el videojuego *Hatofull Boyfriend* como un caso de estudio.
- Crear un árbol de diálogos coherente, con variación entre las decisiones y consecuencias.
- Escribir un guión comprensible para públicos fuera del ámbito del rol y la fantasía medieval tradicional.
- Implementar tanto el arte como el guion para producir un prototipo básico de la novela visual RPG titulada *Dates and Dungeons*

¹ Serie de dibujos e ilustraciones que sirven para definir y conceptualizar las bases visuales de un proyecto.

² Head Up Display, información que se encuentra en la pantalla de un videojuego y sirven para dar información del mismo.

³ Non Playable Characters, personajes no jugables, secundarios.

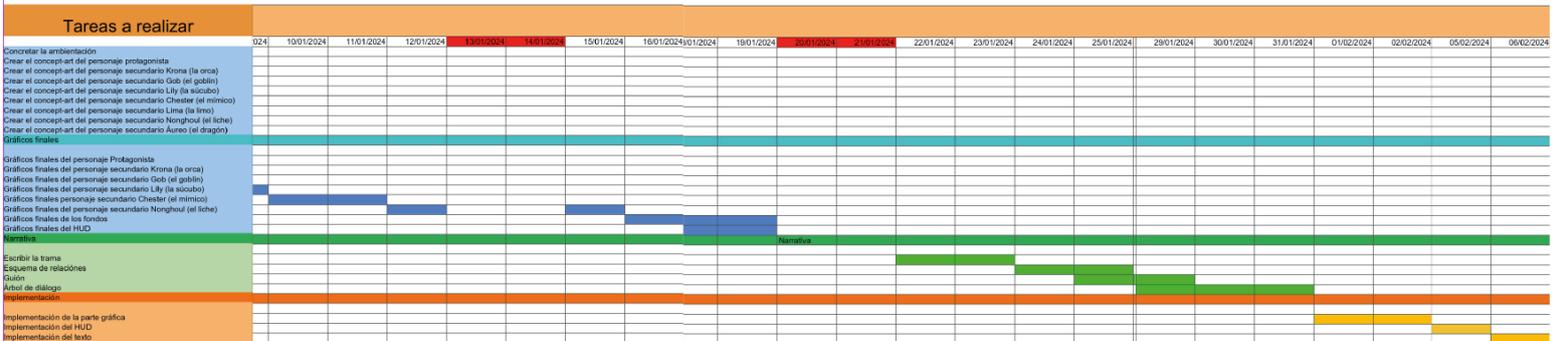
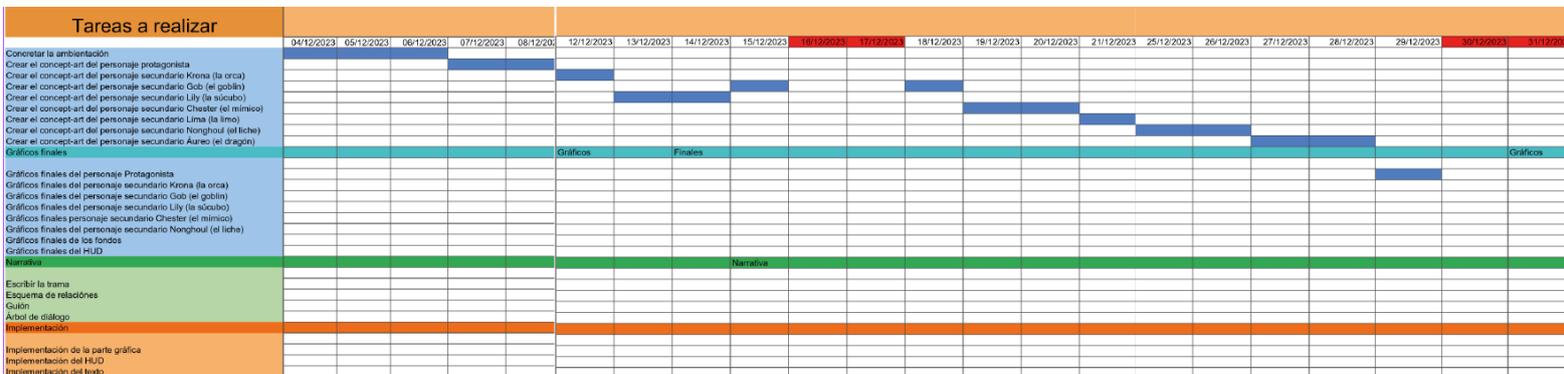
⁴ Trasfondo de un personaje o mundo.

3. METODOLOGÍA

Este proyecto surgió con la motivación de combinar dos aficiones importantes, a partir del videojuego, el rol y el dibujo. La principal metodología utilizada en este trabajo teórico-práctico ha sido la cualitativa, seleccionando casos de estudio específicos que contengan elementos comunes. La parte práctica se ha trabajado de manera más experimental y selectiva. Los procesos y etapas del desarrollo de la parte práctica principalmente viene heredadas de asignatura de Taller de interacción y videojuegos, de las varias participaciones en *GameJams*⁵ universitarias y oficiales como la *Global GameJam*, donde aprendí que un videojuego no solo debe tener una capa visual gráfica llamativa, si no que su historia debe acompañarlo.

En el proceso de planificación, se englobaron los procesos en un diagrama de *Gantt*⁶, ordenando por duración de las tareas en días y planificando todos los pasos desde el 4 de diciembre de 2023 al 6 de febrero de 2024.

En la primera fase de preproducción, me dediqué a estructurar la base, dónde transcurre, quienes la habitan, y por qué sucede. Para ello empecé a crear los bocetos de los diversos personajes y los *traits* complementarios entre ellos, ya que lo se busca es resaltar estereotipos e intentar subvertirlos.



5 Encuentro de desarrolladores y artistas para crear en un período limitado de tiempo uno o varios videojuegos.
 6 Un calendario de proyectos que se divide entre elementos de trabajo, asignandoles fechas de inicio y finalización.
 7 <https://apps.apple.com/es/app/procreate/id425073498>

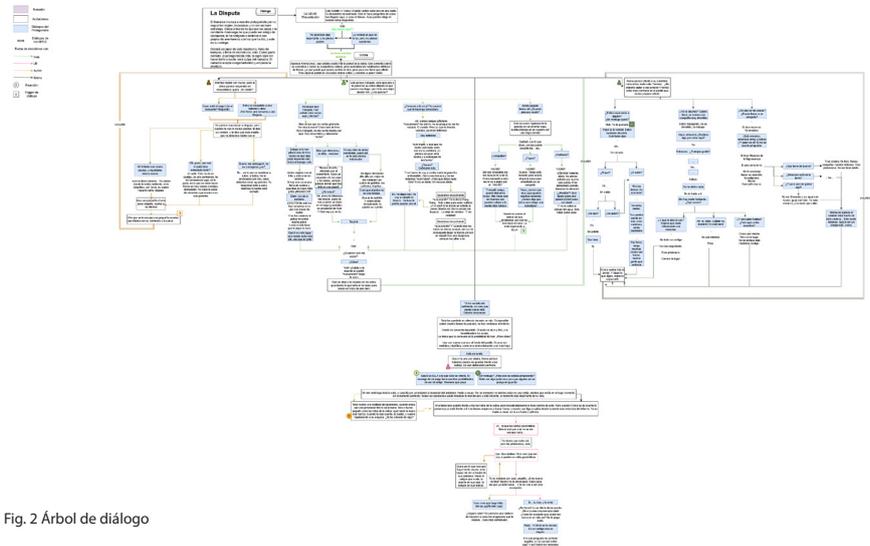


Fig. 2 Árbol de diálogo

El *software* que utilicé para los bocetos y gráficos finales de los personajes fue *Procreate*⁷ versión 5.3.10. Una vez definidos los personajes, empecé la fase de preproducción narrativa, quienes son estos personajes, porqué están donde están y que tienen en común. También en este punto se desarrolló el esquema de relaciones, el guión y el árbol de diálogo. Para este proceso utilicé la herramienta online *draw.io*, la cual facilitó mucho la creación del mapa de diálogo a la hora de pasarlo a formato código.

Finalmente, se implementaron los gráficos finales, los diálogos y el HUD en el programa *Unity*, creando así el prototipo del juego. Este el proceso se ralentizó más de lo esperado, debido a la poca experiencia en el *software*. Primero se procedió con el HUD del menú, seguido por el de la pantalla de juego principal que durará toda la demostración. Los personajes se agruparon en carpetas por expresiones, para tener fácil acceso a ellas en el momento de la aplicación. Finalmente, se procedió a aplicar el guion y colocar las posibles rutas y respuestas.

4. MARCO CONCEPTUAL

4.1. LA NOVELA GRÁFICA ROMÁNTICA

Los simuladores de citas, o *dating sims*, son un subgénero de las novelas visuales y los juegos de simulación centrados en los aspectos del romance. Son obras centradas en el diálogo y sus ramificaciones, en los que has de mantener las relaciones con el interés romántico que elijas para poder avanzar en la historia.

Este subgénero surgió de los *raising simulators*, otro tipo de juegos centrados en mantener una vida o vidas virtualmente. En algunos de ellos con historia propia, podías tener la posibilidad de crear romances con distintos



Fig.3 Portada del videojuego Tokimeki Memorial (1994)



Fig.4 Ilustración publicitaria de Corazón de melón con varios personajes

personajes. El primer ejemplo de esto fue *Dōkyūsei*, (elf Corporation) en 1992. A este le precedió *Tokimeki Memorial* (Konami) en 1994, que fue el que impulsó el género en Japón. En esta obra, el protagonista era un estudiante de instituto que tenía la posibilidad de establecer una relación con un elenco de posibles candidatas. Este género fue muy popular en el país asiático, a diferencia de que en EEUU y otros países occidentales, en los que el público general prefiere los juegos con más acción.

Los juegos de romance se pueden dividir en dos categorías principales, los que están orientados a un público masculino, o los que están orientados a un público femenino.

Los simuladores de citas en los que el protagonista es un hombre que puede optar a varias candidatas, suelen tener un enfoque más directo al espectador que busca un desenlace erótico, estos llamados juegos *erogue*. En este tipo de aventuras es muy característica la figura del protagonista siendo un autodenominado tipo corriente. Pelo oscuro, ni muy largo ni muy corto, con una estatura media y poco atlética sin llegar a estar gordo, pero tampoco fuerte. Este género de hombre promedio se crea para apelar a la mayor cantidad de público masculino, para que sea más fácil identificarse con él y crear el ideal de que cualquiera puede lograr sus objetivos, como en este caso, encontrar el amor, tener una relación o tener relaciones íntimas con una mujer.



Fig.5 Captura de gameplay de un final de ruta. Katawa Sojo.

Los *otomes*, por su lado, son lo contrario. Una chica, que tiene acceso a tener un romance con varios candidatos. Esta chica, pese a tener el contexto común de alumna de instituto, también puede habitar en tramas más complejas, como ser princesa, una empresaria, o incluso habitar en dramas de época. Estos juegos al igual que su contraparte masculina, buscan activamente crear esa expectación para ver la, en este caso, *bisojo*⁹, en una escena más privada, llegando en algunos casos también a tener la categoría de *erogue*. Algo que los diferencia es que en estos casos, la chica suele tener una historia propia y un contexto, no es un lienzo en blanco, si no que posee una personalidad y ambiciones propias que se exploran dentro del *gameplay*¹⁰, haciendo que sus opciones no sean completamente arbitrarias solo por contentar a su interés romántico.

A parte de los dos gruesos comunes de estos juegos, también existen los *Girl's Love Games* y los *Boy's Love Games*. Estas obras tratan el romance homosexual entre chicas o chicos y, en general, ambos están enfocados a un público femenino. En estas obras suele hablarse de los problemas sociales que vienen dados por pertenecer al colectivo LGTBQ+, pero en otras, en contextos de fantasía o en los que no se quiere indagar en temas de discriminación sexual, se trata de una forma natural y sin más drama que el de la relación que puedas elegir.



Fig.6 Fragmento de captura de gameplay. Dream Daddy.

⁸ Persona que se retira completamente de la sociedad y se recluyen en su casa para evitar cualquier compromiso social y laboral.

⁹ Personaje de ficción masculino que resulta atractivo al público.

¹¹ https://dreamdaddy.fandom.com/wiki/Dream_Daddy_Wiki.

La inmensa mayoría de estos juegos tienen estilo del anime y manga japonés muy arraigado, dado a su origen y su público oriental predilecto, aunque muchas de estas obras hayan tenido un triunfo abrumador en cientos de países como Corazón de Melón. Siempre hay excepciones, y muchas de ellas creadas en el mismo occidente, como *Dream Daddy*¹¹, que presenta personajes en un estilo más propio del cómic norteamericano, dejándote personalizar a tu personaje principal con un creador de personajes propio.

4.2 ROL. UN MUNDO DE JUEGO EN VIVO

La combinación entre los *wargames* de fantasía y la interpretación de personajes en 1970 dio pie a lo que conocemos hoy en día como juegos de rol o RPG. En esta recreación cada participante asume el rol de un personaje, y junto a la ayuda del narrador o *Dungeon Master*¹² se crea una historia conjunta. Estos juegos lejos de ser competitivos como el gran grueso de juegos de mesa, es una aventura colaborativa, en la que los jugadores han de cooperar para resolver los peligros que se les plantean. Esta dinámica bebe del teatro de improvisación, *Commedia dell'arte* de los siglos XV y XVII, así como los *happening* en cuanto a la creación e interpretación de personajes sobre la marcha en un ambiente concreto, mientras que los orígenes de los *wargames* o juegos de guerra se basan en estrategias propias del ajedrez con más complejidad de equipo y miniaturas. Estos juegos de mesa de simulación de guerra se han mantenido como un juego de nicho hasta los inicios de los *Warhammer*, que popularizó el modelismo más allá de las réplicas de guerra y maquinarias.

Con esta base, y la implementación de un escenario medieval, Gary Gygax y Jeff Perren crearon su propio set de reglas para un *wargame* original llamado *Chainmail*, que se publicó en 1971. Este era una aventura histórica al principio, pero con el tiempo se implementaron elementos de fantasía como magos y dragones. Dave Arneson, recogiendo este set de reglas y combinándolo con una experiencia en un *wargame* en el que interpretabas a un general, desarrolló la primera idea de lo que hoy día conocemos como juego de rol, a lo que llamaría *Blackmoor*. Este contenía elementos que quedarían arraigados al género para siempre, como puntos de golpe, clase de armadura, niveles de personaje, etc. Además, este sistema también hizo uso de miniaturas para representar el espacio de acción, sobre una cuadrícula que delimitaba las acciones. La gran diferencia de *Blackmoor* con su predecesor, es que cada jugador encarnaba a un solo personaje, con sus propios objetivos y acciones en el mundo. Ambos creadores, Gygax y Arneson, crearon en colaboración lo que sería el juego de rol más conocido de todos los tiempos, *Dragones y Mazmorras*.

El imparable éxito de esta franquicia no hizo que le faltasen competidores, variando tanto en sistema como en ambientación. Algunos como *Basic Role-Playing* (1980) ofrecían un sistema de reglas abierto a todo tipo de am-

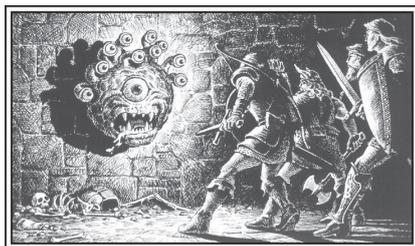


Fig.7 Ilustración del manual de Dragones y Mazmorras 1ª edición. Autor desconocido.

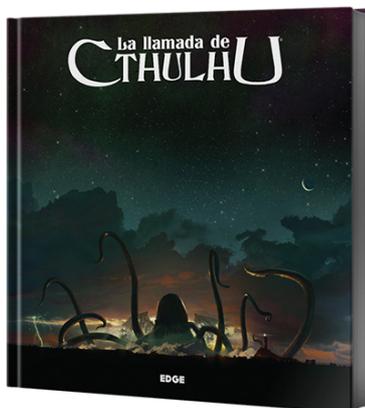


Fig.8 Libro de rol de La Llamada de Cthulhu. Edición en español de la editorial Edge.

¹² Persona que dirige la partida en los juegos de rol de mesa.



Fig.9 Comparativa de personaje femenino y masculino del videojuego Word of Warcraft (2005)

bientación, con sus ejemplos más recientes de esta modalidad como *Fate Acelerado* (2003). Otros, como *El Señor de los anillos*, el juego de rol de la Tierra Media (1984), utilizaban las bases ya propuestas de su antecesor *D&D* y las adaptaba a las condiciones e historias de la Tierra Media de Tolkien, lo cual no era muy complicado, ya que el propio juego inicial ya bebía de este referente.

Otros juegos y compañías, a su vez, decidieron tomar caminos que se alejasen de la fantasía medieval tradicional, explorando historias más oscuras o en épocas distintas, así como la llamada de *Cthulhu* (1981) o *Ars Magica* (1887), que apostaban por adaptar las mecánicas a la interpretación y no al revés. En este punto es donde surgen los juegos de rol narrativos, como las sagas de *Mundo de Tinieblas* (1991), en los que priman el personaje y su historia por encima de su capacidad de combate o nivel de poder, centrándose en un mundo de intrigas políticas y relaciones entre personajes.

En la primera edición de *Dragones y Mazmorras* (1979), las razas y las clases se difuminaban, siendo, por ejemplo, enano y elfo una clase al igual que el clérigo. Esto implicaba que los personajes elfos, enanos y halflings estaban limitados a combatir y rolear de una sola manera, como magos, herreros y ladrones, mientras que siendo humano podías elegir en que estilo de combate y conocimiento se especializaba tu héroe. Esto sedimentó lo que ahora conocemos como las bases de lo que es común, que comportamiento debe tener cada raza, alineamiento, y forma de pensar. Esto se fue cambiando un poco con las posteriores ediciones, dejándote hacer un mago enano o un elfo guerrero, pero ciertos sesgos de raza siguieron persistentes, como los alineamientos obligatorios. Estos imponían que ciertas razas no podían ser buenas, o que otras no podían ser malvadas, lo que tenía implicaciones reduccionistas y retrógradas. El mayor ejemplo de esto son los drow, elfos subterráneos que viven en una estructura matriarcal y que, según el manual, todos eran de alineamiento malvado sin excepción. En épocas más recientes, *Pathfinder Segunda Edición* (2019), ha eliminado la palabra raza del manual, para referirse a los distintos tipos de criaturas como *ancestrys* y *heritages*, dejando estas características físicas como herencias y no como algo que marque de base al personaje. Esto, deja a libre elección las estadísticas, despenalizando a personajes orcos de ser menos inteligentes o a enanos de ser poco carismáticos. Además, *Pathfinder*, desde su primera edición, siempre ha abogado por la diversidad en una afición tan gobernada por los hombres, presentando personajes homosexuales, agénero y transgénero. La implementación de los *ancestrys* es un paso más en crear mundos fantásticos más diversos tanto en mentalidades como en apariencia, y con la inmensa recepción de la segunda edición de este juego, parece que los colectivos más clásicos y retrógrados de esta afición están dando paso a mentalidades más abiertas y a la oportunidad de dejar a todos disfrutar de este *hobbie* tan especial.



Fig.10 Ilustración oficial de Paizo, para Pathfinder segunda edición, en la que se ve a dos personajes lesbianas casándose. (2022)



Fig.11 Captura de Fallout New Vegas, en la que Arcade Gannon te insulta por tus decisiones



Fig.12 Opciones de diálogo que dependen de tu nivel en ciertas habilidades y perks. Fallout New Vegas.



Fig.13 Fragmento de gameplay de Disco Elysium the Final Cu, en el que se ve el diálogo de introspección



Fig.14 Ilustración oficial de Disco Elysium, un paisaje de la zona de Revashol

4.3 REFERENTES

He seleccionado los siguientes videojuegos y sagas a modo de referentes fundamentales para la ideación y creación de mi novela visual.

FALLOUT

Es una serie de videojuegos que se inició como *role-playing games* desde 1997 a 2004 y evolucionó a *action role-playing* a partir de entonces. Originalmente desarrollados por *Interplay*, posteriormente comprado y publicado por *Bethesda*; se sigue produciendo hasta la actualidad, siendo su última entrega *Fallout 76*. Estos juegos se desarrollan en Estados Unidos, en un universo en el que la cultura y contexto de los años 50 se extiende hasta 2077, año en el que estalla la guerra nuclear contra China que acaba con Norte América totalmente arrasada.

Durante las distintas entregas, jugaremos con distintos protagonistas en varias partes de EEUU, usualmente viniendo de refugios nucleares e implementando en la narrativa el hecho de que tu protagonista sepa poco o nada sobre la sociedad local. En las primeras ediciones de esta saga prevalece el guión sobre el combate, y aunque las decisiones del jugador siempre tienen peso en la trama en todos los juegos, esto se hace más notable en los lanzamientos más antiguos como *Fallout* y *Fallout 2*, y en ediciones algo más recientes como *Fallout New Vegas*. Este juego es un referente en todo mi trabajo, específicamente a la hora de entregar diálogos divertidos y situaciones cómicas en contextos oscuros y deprimentes, usando mucho el humor en situaciones tensas. El estilo narrativo de esta saga me ha marcado mucho y prevalece como una de mis sagas de referencia.

DISCO ELYSIUM

Este videojuego de rol desarrollado y publicado por *ZA/UM* fue escrito y diseñado por Robert Kurvitz, novelista estonio que deja parte de su procedencia en la obra. Lanzado el 15 de octubre de 2019, fue relanzado en una versión mejorada llamada *Disco Elysium The Final Cut* el 31 de marzo de 2021. Este juego se desarrolla en la ciudad ficticia de Revachol, y nos pone en la piel de Harry Du Bois, un agente de policía que padece amnesia tras ingerir una cantidad increíble de alcohol y drogas. Debemos reconstruir no solo la cabeza del detective, si no un caso de asesinato. Esta aventura se nos presenta en una perspectiva isométrica en la que controlamos al protagonista, pero carecemos de un sistema de combate tradicional. El sistema de juego se compone de unos *stats* base que se subdividen en distintas habilidades, haciendo a nuestro protagonista más inteligente, fuerte o introspectivo. Además de esta línea de mejoras, tiene una mucho más única que es el Gabinete de Pensamientos. Este inventario secundario se basa en ideas que puedes obtener de hablar con otros personajes, algunas más abstractas como “la teoría racista” o “la sub-cultura homosexual”, otras más concretas como la dirección de



Fig.15 Captura de una de las posibles escenas de romance de Baldurs Gate 3, con Astarion.



Fig.16 Escena de sexo en Baldurs Gate 3, con uno de los posibles malos finales del juego. Esta no conlleva una relación amorosa.



Fig.17 Captura del gameplay de Hatoful Boyfriend, en un encuentro con palomas que te intentan robar.

tu casa o algunas totalmente absurdas como qué tipo de cotorra eres basado en tu personalidad. Estas ideas se equipan y tardan horas *in game* en ser aceptadas, y al serlo, dan ventajas y desventajas a nuestro detective al llegar a una conclusión. Esta obra tiene un humor absurdo y oscuro, que trata temas políticos y económicos de forma tajante, sin establecer buenos ni malos. El punto que más me ha inspirado para mi trabajo, sin embargo, es el diálogo interno constante que tiene Harry con las distintas partes de si mismo, siendo estas más conscientes de la realidad de su entorno que el mismo, o sabiendo analizar sí interior en cada momento para saber que siente. En mi experiencia personal, *Disco Elysium* es el mejor juego de rol que he jugado, y es una referencia narrativa imprescindible para este trabajo.

BALDURS GATE

Esta serie de juegos de rol está basada en *Forgotten Realms*, un mundo oficial de Dragones y Mazmorras. Desarrollados y publicados por muchas empresas distintas desde 1998, su última entrega fue *Baldurs Gate 3*, en agosto de 2023 por *Larian Studios*. Esta saga de RPGs isométricos tienen lugar en el *setting* de Dragones y Mazmorras, siguiendo la temática de fantasía medieval clásica de los libros e introduciendo personajes e historias basados en ellos. Durante los diversos juegos encarnaremos a un protagonista distinto, que acabará formando un grupo para avanzar en las distintas misiones. Estos juegos, pese a llevarse años entre ellos y tener solo la ambientación en común, conservan a algunos NPCs recurrentes a lo largo de la saga, lo que contenta a los jugadores más veteranos e introduce a nuevos fans a las anteriores entregas. La mayor referencia de la saga en este caso es la última entrega, *Baldurs Gate 3*, que cuenta con algunas de las características que se quieren explorar en este proyecto. En este juego podemos elegir con que personaje empezamos la aventura, pudiendo escoger entre algunos de los posibles compañeros como protagonistas de la historia, o crea tu propio héroe desde cero. En esta aventura tendremos la oportunidad de conocer, ayudar, e incluso tener relaciones románticas y sexuales con algunos de estos personajes, siendo sus conversaciones y reacciones distintas dependiendo de la raza y procedencia del personaje, pero abiertamente LGBTQ+ en todos casos. Algunos romances como Astarion o Shadow Heart estarán dispuestos a mantener relaciones abiertas o poliamorosas, mientras otros serán reticentes o te increparán siquiera el pensarlo. También puedes establecer ciertas relaciones esporádicas que pueden deteriorar o destruir un romance trabajado, haciendo que la narrativa entre los personajes cambie por completo. *Baldurs Gate 3* es un juego con un gran peso en el combate y las mecánicas, utilizando el sistema de *Dungeons and Dragons 5.0* para la creación mecánica de los personajes, pero lo que me ha hecho referenciarlo para este trabajo es la cantidad de opciones de diálogo, posibles finales y repercusiones que puede tener fallar en una conversación crucial, perdiendo aliados para siempre o obteniendo respuestas inesperadas.



Fig.18 Imagen con todos los posibles romances principales de Hatoful Boyfriend, tanto en su imagen real como su representación humanizada



Fig.19 Ilustración hecha por Hato Moa para una de las novelas cortas basadas en el juego.

4.4 CASO DE ESTUDIO

HATOFUL BOYFRIEND

Esta visual novel del género *otome* fue creada por la *mangaka* y *game developer* Hato Moa en el año 2011 como una broma de *April Fools*. Es una novela visual *indie* desarrollado, escrito e ilustrado por una sola persona. Después de su sorprendente triunfo en Japón, tuvo éxito como juego de culto en occidente y obtuvo un *remake* publicado por devolver Digital, con el que fue traducido a más idiomas. Esta obra también cuenta con cuatro mangas y dos *DLCs*, uno actualmente incluido gratis en el juego base y el otro que se vende como una aventura navideña a parte.

El juego trata de Hiyoko Tosaka, una adolescente humana que va al *St.Pigeonation's Institute*, un instituto al que van todo tipo de aves, siendo la única humana del lugar. En su primer día conoceremos a sus compañeros y profesores, presentando uno a uno a los personajes con los que podemos establecer conexiones emocionales. En este punto veremos, si lo decidimos previamente, ver o no representaciones humanas de las aves, pero estos dibujos solo aparecerán en dicha presentación, teniendo solo la foto de la paloma el resto del juego. Como ocurre en varias obras de este tipo, si no estableces lazos con el resto de los personajes, el juego termina, en este caso, con la muerte de la protagonista a manos de un misterioso Grupo Halcón. Este hecho, junto a varias pistas más, como que la protagonista viva en una cueva mientras sus compañeros en casas, o que no haya un solo humano en todo el recorrido del juego; da pie a pensar cuál es el contexto en el que viven estos personajes. La trama se presenta como un día a día en el instituto, con problemas y situaciones divertidas llevadas por el absurdo hecho de que todos son pájaros.

Lo que hace único a *Hatoful Boyfriend* y lo que lo convierte en caso de estudio, es que se deshace de los factores principales que llevan a la creación de una novela gráfica *otome*, que son; conseguir un romance y ver *bishonens*. Esto se debe a que muchos personajes principales realmente no tienen finales románticos, si no de amistad, o incluso rechazo, mientras que la figura del *bishonen* se pierde ante la fotografía recortada de un pájaro. Estos hechos no solo juegan un papel importante en el desarrollo de las distintas rutas, si no que marcan una base para crear el contexto de un final secreto y único que tiene la misma duración en horas de juego que todas las rutas juntas. Esta aventura nos sitúa en un día de la vida cotidiana estudiantil, en la piel de Ryouta, una paloma común, compañero de Hiyoko y mejores amigos desde la infancia. Este, junto a Sakuya y Kazuaki, descubren el cuerpo sin vida de la humana, o al menos parte de él. En esta aventura se nos explica finalmente quien es la protagonista, por qué es la única humana de la escuela y por qué es asesinada si no consigue establecer relación significativa con ningún personaje. Además, nos da más información sobre las relaciones entre los

distintos pájaros sin la intervención de Hiyoko, lo que es no solo novedoso si no también un gran desarrollo de personajes, ya que ninguno actúa igual delante de la chica que les gusta. Esta aventura final revela las intenciones del grupo Halcón, que son exterminar a todos los humanos que queden, ya sea acusándolos de hostiles, o infectándolos con el virus que casi exterminó a todos ellos hace 10 años. La enfermedad no solo afectaba a humanos, si no que hizo que las aves desarrollasen un intelecto equiparable al de los humanos. Esto, junto a los años de rechazo a ciertos tipos de pájaros, como palomas y perdices, crearon un grupo armado radical en contra de la humanidad, del que Hiyoko acaba siendo víctima en esta ruta, a manos del Dr. Iwamine Shuu, médico de la escuela y afiliado a esta organización.

5. MARCO PRÁCTICO

5.1. PREPRODUCCIÓN

Dates and Dungeons está diseñado para ser una experiencia de “roleo” en la que encarnamos a un personaje principal al que, a partir de ahora, denominaremos “el Bardo”, ya que el jugador podrá elegir su nombre durante la aventura. Este personaje es arrastrado por una entidad superior a él a una mazmorra con el pretexto de aprender la lección y dejar de tratar de dialogar con enemigos para salir del paso. En esta mazmorra colaborará con las distintas criaturas que la habitan, aprenderá de sus habilidades y las entrenará junto a ellos para lograr escapar, o morir en el intento. En esta aventura priman los siguientes factores:

- El desarrollo de personajes, tanto del jugador como los NPCs
- La evolución de las relaciones entre el personaje del jugador y los NPCs a medida que avanzamos en la trama
- La toma de decisiones como herramienta de avance en la narrativa

5.1.1. Tema e historia de *Dates and Dungeons*.

En la mesa de juego de la partida en la que empezamos, un tirano castiga a nuestro protagonista por no seguir las reglas que impone, por ello es castigado a escapar por su mano y sin ayuda de una mazmorra oculta. Ahí conocemos a nuestro personaje, el Bardo, el cual podrá hacer caso omiso de las amenazas y empezar a ayudar o utilizar a los monstruos que le rodean para su propio beneficio.

Empezaremos la aventura en las celdas, de las que tendremos que escapar en un primer lugar, para adentrarnos más al fondo en el palacio de piedra donde hemos sido encerrados. Entre sus pasillos encontraremos más posibles aliados y enemigos, además de trampas preparadas para nosotros. La mazmorra tiene vida propia y sus habitantes una historia, y es por ello que,

durante las distintas rutas iremos descubriendo que necesitamos a alguien para escapar, siendo un ensayo y error constante en el que el misterioso amo de la mazmorra nos llevará de nuevo al inicio por no salir solos.

Con esta premisa, se tratarán temas como las convenciones estéticas y los conceptos preconcebidos sobre ciertos grupos, como afectan a las relaciones, y como se puede usar la representación para acercar un punto de vista disidente. Además, también se tratará el concepto del *dungeon master* autoritario como figura patriarcal, con un personaje que, pese a no participar de forma activa o convencional en los sucesos, opinará y no dejará avanzar al protagonista si sus opciones no son de su agrado.

5.1.2. Construcción de personajes y entornos

Esta aventura se desarrolla en un mundo de fantasía medieval, en la que los monstruos y la magia son algo común, y salir de aventura en busca de fama y fortuna es algo normal. Esta mazmorra, es la morada personal de un lich, y los monstruos que la habitan son tanto trabajadores, como meros ocupas o “mascotas”.

Los personajes que conoceremos durante la aventura son los siguientes:



“BARDO”

Especie: Semi-elfo

Edad: 26 años

Género: Hombre Cisgénero

Sexualidad: Bisexual

Tiempo en la mazmorra: acaba de llegar

Estilo de vida: Es un bardo que se gana la vida componiendo y cantando sus andanzas y las de su equipo a lo largo y ancho del continente

Lugar de origen: Un pequeño pueblo montañoso

Familia: Viene de una familia disfuncional de la que se fue de muy joven

Rasgos de personalidad:

-virtudes: Empático, elocuente y divertido, es capaz de hablar hasta con los muebles. Su voz es melódica, pero puede llegar a cansar

-defectos: Confiado, inconstante, fluctuable, inconsciente y temerario

Objetivo: Escapar con vida de la mazmorra

Gustos: Le encanta hablar y conocer gente nueva, vestir bien, pero sobre todo ser el centro de atención, aunque sea peligroso

Coletillas: Intentará quitar hierro a las situaciones tensas, aunque sabe cuando parar.

Mini backstory: El bardo es el personaje del jugador, y funciona como un predefinido. Esto quiere decir, el jugador lo rolea y lleva por donde más le guste, pero tiene una historia ya hecha. Y como tal puede llegar a saber cual es su objetivo primordial, que es escapar solo, pero el jugador tiene la posibilidad de ignorarlo para ahondar en la vida de los PNJs



GRONA

Especie: Orca

Edad: 25

Género: Mujer Cisgénero

Sexualidad: Heterosexual Demisexual

Tiempo en la mazmorra: 5 años

Estilo de vida: Es la carcelera

Familia: No sabe nada de su tribu desde hace años

Rasgos de personalidad:

-virtudes: Serena, paciente, sabe escuchar, es muy sensible en el fondo, y está dispuesta a defender a sus seres queridos ante cualquier mal

-defectos: problemas de ira, vengativa, muy recelosa de sus secretos, y sobre protectora con su arma. Su voz es aterradora, algo ronca de tanto gritar.

Relaciones sociales(En la mazmorra):

-amigos: Hartillo (su arma sintiente) Aureo (no entiende porqué insiste en estar en prisión, pero quiere que esté a gusto)

-enemigos: Gob (tiene órdenes expresas de tenerlo cautivo y no deja de escaparse)

Objetivo: Proteger el calabozo para que el amo de la mazmorra pueda operar libremente.

Que buscas en una relación/la buscas?: Realmente busca un compañero, se siente sola y solo confiesa sus verdaderas intenciones y voluntades a Hartillo. Es una romántica empedernida y solo quiere a alguien que no la vea como un monstruo.

Gustos: le encanta la tarta de manzana, los vestidos de la corte, y las peleas con hacha

Coletillas: ...

Mini backstory: Grona solo se tiene a si misma y a su Hartillo, un martillo hacha sintiente con el que se dedica a hablar sin parar. Es su mejor amigo, consejero y mentor, y nadie salvo ella está autorizado a tocarlo. Grona tiene sueños sencillos, su trabajo es muy importante para ella y quiere que se la respete por ello. No tiene aspiraciones grandilocuentes, solo una vida sencilla y feliz al lado de personas que la respeten y aprecien. Tiene un contrato con Overkill, ella vigila a los prisioneros y el le da comida y refugio. Además, el lich le propuso investigar su martillo, para poder quizá hacer algo con el alma que encierra.

Fig.21. Concept art de Grona



Fig.22. Concept art de Gob

GOB

Especie: Goblin

Edad: 18

Género: Hombre Cisgenero

Sexualidad: Bisexual

Tiempo en la mazmorra: Poco antes que tú, también es prisionero

Familia: una banda de goblins salteadores de caminos, los llaman los destrozacarros

Rasgos de personalidad:

-virtudes: a pesar de su exterior tiene un corazón de oro, admite sus errores, es sociable y amistoso y una vez te considera de los suyos daría todo por ti, un muy buen amigo, de los que escasean.

-defectos: cobarde, excéntrico, desconfiado y algo cleptómano. Su taponamiento nasal hace que su voz sea cómica e irritante

Relaciones sociales(En la mazmorra):

-se llevan bien: Mili

-enemigos: Aureo (se ignoran) Grona (lo encierra en cuanto lo ve fuera)

Objetivo: Quiere robar la filacteria del lich pensando que es una gema súper valiosa, que le hará rico tanto a él como a su banda y podrá tener por fin la aprobación de los demás. Que buscas en una relación/la buscas?:

No busca una relación, pero se derretiría por alguien que le acepte y valore sus logros, un buen amigo, y le encantaría tener un compañero de fechorías porque siempre le dejan solo

Gustos: adora robar, conducir carros robados, la comida (muchísimo en serio, da miedo todo lo que come ese bichejo), cantar (pero canta muy mal)

Coletillas: *estornudo*

Backstory: Gob nació en una banda de salteadores de caminos donde siempre fue el más pequeño y menospreciado. Era más cobarde y blando que su banda, nunca lograba estar a la altura de sus propias expectativas y se obsesionó con intentar demostrarles que él podía ser el mejor ladrón de todos los tiempos. Se fue de la banda para conseguir robar un tesoro legendario en la mazmorra del Olvido, para demostrarles a los suyos que es el mejor. Al llegar a la mazmorra acabo encerrado por Grona, y aunque fugarse siendo diminuto le es sencillo siempre acaba de vuelta en el calabozo. Ahora está planeando su próximo paso desde la prisión mientras tiene dudas de si es capaz realmente de lograr solo su objetivo.



Fig.23. Concept art de Lili

LILI

Especie: Demonio

Edad: 140 años

Género: Intersexual (puede cambiar a su antojo)

Sexualidad: Bisexual aromántica

Tiempo en la mazmorra: desde su creación

Familia: Hermanos demoníacos

Rasgos de personalidad:

-virtudes: es persuasiva, divertida, no pierde de vista sus objetivos, y tiene arte, sabe decir lo que quieres oír y es mágicamente muy poderosa. Un hilo de su voz suave y aguda puede hacerte perder la cabeza.

-defectos: obsesiva, manipuladora, egocéntrica, homicida, victimista

Relaciones sociales(En la mazmorra):

-amigos: el goblin le hace caso aunque a ella le caiga mal, limo adora escuchar historias sobre sus amoríos salvajes

-enemigos: la orca no la deja colarse en las mazmorras, el dragón (su objetivo nº1 hasta que llegas) pasa de su cara Objetivo(por que estás en la mazmorra?):

Bueno un aventurero se llama así por algo, y quien no querría una aventura con ella? Además por cada tortolito caído absorbe parte de su alma y de su poder, y lleva bastante acumulado en unos años

Que buscas en una relación/la buscas?: Que la adore, la adule, la idolatre, le baile lo que ella quiera, y por supuesto arrebatarle absolutamente toda su esencia y vitalidad

Gustos: le encanta ser el centro de atención, los regalos caros y ir de paseo a sitios oscuros

Coletillas: llámame "cielo" "angelito" o "pequeño querubín"

Mini backstory:

<<Estoy aquí como podría estar en otra mazmorra, porque siguen llegando idiotas salidos con ganas de morir de forma "épica". Vine aquí por azar, alguien me invocó (¿Quizás por un error?) y desde entonces cada mes mínimo llega un imbécil con ganas de que le "chupe" el alma ¿Es que los cuernos no te dicen nada? Menudo atajo de palurdos>>



Fig.24. Concept art de Aureo

AUREO

Especie: Dragón

Edad: 100 años (dragón joven)

Género: Hombre Cisgenero

Sexualidad: Homosexual

Tiempo en la mazmorra: 1 año encerrado

Familia: está solo

Rasgos de personalidad:

-virtudes: empático, muy cariñoso, su voz es preciosa, aunque casi inaudible.

-defectos: muy reservado, desconfiado y crítico

Relaciones sociales(En la mazmorra):

-amigos: Overkill (secreto)

-enemigos: Lili y Chester

Objetivo: Ocultarse en la mazmorra bajo la protección del hechizo y pagar por sus pecados,

Que buscas en una relación/la buscas?: Si alguien le acepta como realmente es, y es capaz de lograr que el haga lo mismo, será la persona más importante de su vida

Gustos: Le gusta leer y cantar, pero su placer culpable es el oro y las joyas, lo vuelven loco.

Coletillas: Habla con un aire clásico y desfasado que desentona con el resto de personajes

Mini backstory: Aureo es el único hijo de una enorme dragona dorada llamada Aeris, con la que vivió hasta cumplir los 100 años. Su madre partió, dejándole la cueva y los tesoros a su disposición, como regalo de buena ventura. Al irse, todos los aventureros que conocían su ubicación vieron la posibilidad de rapiñar el abundante tesoro de la dragona, sin saber que este seguía custodiado por su retoño. Era la primera vez que veía humanos pero su madre le había contado historias, los dragones dorados son buenos y conceden regalos y suerte a los aventureros, pero estos se espantaron al verle allí y le atacaron sin control. Aureo arrebató la vida a cinco humanos aquel día, inocentes a sus ojos, y el sexto del grupo huyó al grito de monstruo asesino. Tras esto Aureo se asustó y huyó, abandonó todas sus posesiones y buscó un lugar donde ocultarse para siempre. Encontró a Overkill, un lich que le concedió un artefacto que sellaría su forma verdadera siempre que estuviese bajo su techo, fuera, su magia sería demasiado débil y volvería a su forma original



Fig.25. Tabla de expresiones de Slimy



Fig.26. Concept art de Slimy

SLIMY

Especie: Cubo gelatinoso

Edad: ???

Género: Agénero con pronombres femeninos

Sexualidad: Bisexual

Tiempo en la mazmorra: ???

Estilo de vida: Vaga por los pasillos absorbiendo todo a su paso

Lugar de origen: La propia mazmorra

Familia: ???

Rasgos de personalidad:

-virtudes: Es dulce, activa y cariñosa

-defectos: personalidad pegajosa, pesada y con carencias afectivas. Cuesta entender que dice, porque el sonido sale de burbujas de aire entre la gelatina

Relaciones sociales(En la mazmorra):

-amigos: Lili es de las pocas que se acercan a ella por voluntad propia, pero considera a todos amigos

-enemigos: Ella no lo sabe, pero Chester quiere deshacerse de ella

Objetivo: Encontrar la forma de dejar de ser de ácido

Que buscas en una relación/la buscas?: Quiere tener un romance como los de Lili, pero sin tanta guarrada. Algo bonito y sincero, alguien a quien abrazar de noche y acariciar de día.

Gustos: Adora comer, o en su caso deshacer dentro de su gelatina. Pero también le encanta dar largos paseos y escuchar historias reales o ficticias. Ansía poder ver algo de lo que le cuentan.

Coletillas: suele añadir sufijos a las palabras como -glop -glub- y -glap

Mini backstory: Cayó ácido por una grieta del pasillo sobre una pobre aventurera novata sin casco. Esa masa se formó hasta que tomó forma cúbica y, un día, conciencia. No sabe por que, no sabe si es un fenómeno o no, simplemente vaga por los pasillos, espía conversaciones desde las sombras y digiere cualquier cosa que esté a su paso. Ha visto de todo aquí dentro, y los aventureros tienden a ser personas pasionales. Adora espiar los dramas internos, amores, desamores, rupturas, engaños, todo eso le hace latir la gelatina de excitación. No se considera una cotilla... Pero lo es.

ENFADO



U//w///0



Fig.27 Tabla de expresiones de Chester

Fig.28. Concept art de Chester

CHESTER

Especie: Mímico

Edad: ???

Género: Agénero con pronombres masculinos

Sexualidad: Bisexual aromántico

Tiempo en la mazmorra: Desde que nació

Estilo de vida: es discreto, pero está mejor así, solo quien el decide sabe de su existencia

Lugar de origen: ???

Familia: ???

Rasgos de personalidad:

-virtudes: es divertido, le gusta chingar, gastar bromas, es muy activo sexualmente, puede darte lo que pidas

-defectos: es muy egocéntrico, nadie sabe nada de el, pero él sabe todo de todos, le encanta destrozr las mentes de los idiotas que lo encuentran sin querer. Cuesta hacerle hablar, pero cuesta más que cierre la boca. Su voz es grave, con un tono lascivo y perverso.

Relaciones sociales:

-amigos: no gracias

-enemigos: todos

Objetivo: Tener atrapados a un puñado de idiotas que creen estar por libre albedrío. Es como ver gran hermano, sus vidas son entretenidas si no tienes nada más que hacer.

Que buscas en una relación/la buscas?:

Busca alguien que rompa el molde, que destaque entre tanto raro, que sea digno de su presencia, y ya de paso, que sea un bombón

Gustos: Desatar trampas por ahí, dejar notas misteriosas en rincones y hacer ruidos tétricos

Coletillas: Empieza muchas de sus frases con "Oh si."

Mini backstory: <<Llevo aquí suficiente tiempo para saber lo que todos quieren, de hecho desde que tengo conciencia hay al menos un par de idiotas que no han salido. Estoy casi seguro de que el lich ese tuvo algo que ver con que exista, o al menos alguien sumamente poderoso, malvado y repugnante a partes iguales; pero tampoco me importa. La cuestión es que, con los años, he ido viendo aventureros entrar y salir, aparecer y morir entre mis muros, y todos y cada uno eran un puto coñazo. "Necesito el tesoro para mi amada" lo tiré por una puerta que llevaba a un precipicio, "¡Me haré más fuerte por mi aldea!" tuvo un accidente con unas placas de fuego. En fin, que les daba un tiempo para impresionarme. Enserio, quería que lo hiciesen, pero nah. Los que viven aquí superaron la prueba del aburrimiento (o son lo bastante escurridizos), pero, en cualquier caso, me divierte ver sus enredos. Cuando encuentre a alguien que me divierta lo suficiente vivo, prometo que no desparramare sus tripas por la pared, pero hasta entonces...>>

NORMAL



MEDO



TRISTE



///w///



Fig.29. Tabla de expresiones de Overkill

OVERKILL

Especie: Lich (elfo, cuando estaba vivo)

Edad: 700 años más o menos

Género: No-Binario con pronombres masculinos

Sexualidad: Asexual romántico

Tiempo en la mazmorra: 123 años

Estilo de vida: Es un estudioso y erudito de las artes arcanas, y se dedica a eso en cuerpo y alma.

Lugar de origen: Sirvió en un palacio élfico hace cientos de años, pero fue expulsado por alta traición.

Familia: No sabe nada de ellos desde que abandonó su reino, y no tiene ningún interés

Rasgos de personalidad:

-virtudes: Es inteligente, astuto, le llena ayudar aunque lo niegue.

-efectos: Impasible, estoico, secreto. Su voz es un hilo que se pierde en el aire, a veces respira profundamente y carraspea en medio de frases largas.

Relaciones sociales: Su presencia es la clave de la de todos

-amigos: Aureo es el único al que considera un invitado, y le da todas las comodidades que le deja darle, Grona es una empleada leal y la aprecia por su servicio mientras busca la solución a su problema de armas. Slimy es una mascota para él, una especie de perro gurdían que se come las sobras.

Chester es otra mascota con pretensiones, cree que controla la mazmorra a su antojo y esa confianza hace que sus trampas sean letales, así que mientras no se pase está bien con él. Lili es su guarda espaldas personal, la invocó para hacerse cargo de las amenazas más importantes. Todo el que tenga la posibilidad o la habilidad de molestarle es un objetivo para ella.

-enemigos: Gob es un incordio y no entiende como sigue vivo, pero si se cruzan en algún momento ese goblin desaparecerá.

Objetivo: Llevar una vida tranquila de estudio y meditación, aunque sus objetivos actuales son mejorar la corona de Aureo y traspasar a Hartillo a un cuerpo.

Que buscas en una relación/la buscas?: Quiere soledad, es un huraño, pero cualquiera capaz de impresionarlo puede ser algo más que un sujeto de estudio

Gustos: Le encanta leer, el silencio y la magia. Una demostración de voluntad y resistencia a sus mejores conjuros son la clave para ganarte su respeto

Coletillas: Ejem...

Mini backstory: Al descubrir el hechizo de la vida eterna como un no muerto mágico muy poderoso, le superó la ambición y decidió probarlo consigo mismo. Para desgracia de la corte, matar su cuerpo una y otra vez no llevaba a nada más que enfadarlo, porque siempre que su fliacteria siguiese intacta su vida estaría a salvo. Repudiado por sus iguales, vagó sin rumbo hasta encontrar las ruinas de un castillo, a las que empezó a llamar hogar.

Creó un sirviente para dar forma a su obra, Chester, un mimico gargantuesco que se ocuparía de toda la estructura y su seguridad. Después cargó el espacio de magia, atrayendo a otras criaturas que necesitaban cobijo. Cambió su nombre élfico por algo más acorde con su nueva apariencia, Overkill. Así, reside en su hogar junto a criaturas que le temen o le idolatran, centrado en sus investigaciones.



Fig.30. Concept art de Overkill

El escenario que se presenta es un lugar con estructura de pequeño casti- llo. Cuenta con unas celdas, donde empezamos la aventura, un salón, cocina con despensa, biblioteca, alcoba, y una torre de mago. Todas ellas tienen una iluminación bastante pobre basada en antorchas, y cada estancia esconde algún secreto que nos cuenta la historia del lugar. Es un espacio lúgubre y so- litario, roto solo por las interacciones que puedes tener con tus compañeros de aventura. Cada estancia posee su propia ilustración, para llevar al jugador visualmente a la estancia que toca.

5.1.3 Concept-art. Bocetos

5.1.3.1. Personajes

Pese a tener desarrollada la historia de todos los NPCs, solo se ha desarro- llado visualmente en profundidad a los que aparecen en el primer acto, que es una parte de lo que acabará la demo. Estos personajes son el bardo, Gob, Grona, Lili y Aureo.

Gob:

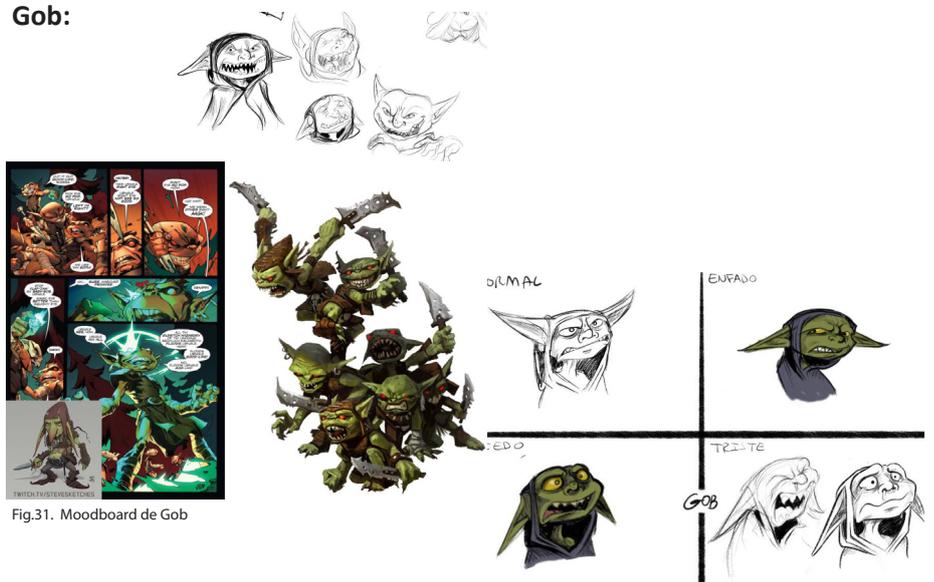


Fig.31. Moodboard de Gob



Fig.32. Bocetos de Gob

Fig.33. Tabla de expresiones de Gob

Grona:



Fig.35. Tabla de expresiones de Grona



Fig.34. Bocetos de Grona



Fig.36. Moodboard de Grona

Aureo:



Fig.39. Tabla de expresiones de Aureo



Fig.37. Bocetos de Aureo



Fig.38. Lineart de Aureo



Fig.40. Moodboard de Aureo

Lili:



Fig.42. Tabla de expresiones de Lili



Fig.41. Bocetos de Lili



Fig.43. Moodboard de Lili

Bardo:



Fig.44. Bocetos de el Bardo



Fig.45. Moodboard del Bardo

5.1.3.2. Entornos

Estos escenarios se crearon en escala de grises para marcar el juego de luces que se buscaba en cada escena. Estas perspectivas tienen la intención de crear una sensación de tensión en cada uno de estos lugares, ubicando sombras duras y rincones misteriosos. Al quedar demasiado sombríos, se decidió colocar luces focales en ciertos puntos de las estancias, evocando un aspecto más teatral a estas y dándoles un toque cálido.



Fig.46. Bocetos de la biblioteca



Fig.47. Boceto del salón



Fig.48. Boceto del pasillo



Fig.49. Boceto de las celdas

5.1.4. Narrativa Interactiva

5.1.4.1. Árbol de decisiones y guion

En este punto el guion empezó su fase final de implementación de diálogos. Ya estaba predefinido el escenario y los personajes involucrados, así como el objetivo de salir de las celdas, donde se desarrolla toda la primera escena. Estos diálogos no se podían concebir fuera de un árbol de diálogo por un sencillo motivo; las distintas opciones no podían privar de información imprescindible para conocer al personaje con el que se habla. Con esta premisa, se utilizó para el desarrollo de este árbol de diálogos la aplicación *draw.io*, un programa online de uso libre que puede vincularse con *google drive* y *drop box* para poder manipularlo desde distintos dispositivos. Su función de ventanas extraíbles fue un punto de partida perfecto para las partes de guion más convencional. Estas partes son las que no tienen opciones de diálogo para el jugador, y para hacer visualmente más comprensible el árbol, se optó por colocarlo en estas carpetas para cuando fuese necesario su visualización. Este árbol se puede ver ampliado en el enlace de anexos.

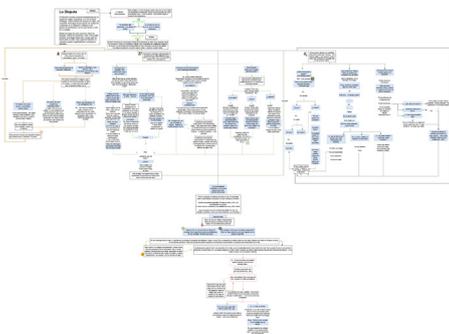


Fig. 2 Árbol de diálogo

5.2. PRODUCCIÓN

Este proceso fue el más largo junto al de implementación. En este punto el proyecto ya tenía una forma definida suficiente para dar lugar al prototipo. Para el proceso final se utilizó la herramienta *Procreate*, en un Ipad Air de 3ª generación. Este programa permitió que el trabajo fuese más ligero que en una computadora de sobremesa dado el poco espacio físico que había para trabajar, y ofreciendo la posibilidad de hacerlo en las horas de transporte público incluso.

5.2.1. Gráficos finales

5.2.1.1. Personajes

Como pincel principal para el *lineart* de los personajes utilicé el 6B básico que viene con el programa *Procreate*. Este pincel ofrece una textura de lápiz y una opacidad suficiente como para crear sombreados con línea, pero también tiene la función de espaciarse si el lápiz se coloca de lado, facilitando mucho los sombreados.

Personaje principal: posee una paleta de color muy especial, ya que pese a tener su propio esquema, comparte al menos un color con cada personaje, dando espacio visualmente a todos para formar parte de su aventura. Sus expresiones son exageradas y teatrales, con grandes arqueos de cejas. Esto pretende hacer referencia a su aspecto más social, con toques cómicos.



Fig.51. Gráficos finales del Bardo

Fig.50. Paleta de color del Bardo





Gob: Tiene una capa azul oscuro, evocando al hecho de que desea ser misterioso, mientras que sus ojos amarillo brillante reflejan su ambición y esperanza. La cicatriz de su cara es la prueba de sus numerosas derrotas, pero también de su perseverancia. Físicamente es el más bajo de los personajes, y su nariz rechoncha y dientes afilados recuerdan a los duendes picarescos más comunes. El diseño de Gob pretende adecuarse lo más posible a la norma, siendo su historia y personalidad lo que le diferencia del resto.



Fig.53. Gráficos finales de Gob

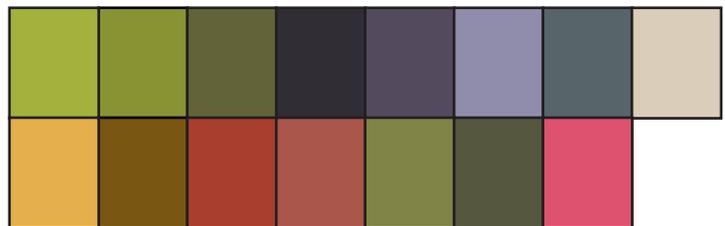


Fig.52. Paleta de color de Gob

Grona: Porta pinturas de guerra de estilo tribal, de color rojo sangre. Estas son típicas en las culturas de los orcos, y son símbolos de ferocidad. Estos rodean los músculos de sus brazos, pero también las partes de su rostro que son importantes para la batalla, como la vista, la mente y los colmillos. Su ropa es cómoda, con un top estilo deportivo que le facilita el movimiento. Físicamente dista de las representaciones de orcas común, ya que mientras los hombres son representados como lo está ella en este proyecto, ellas suelen ser una humana con un cuerpo diez con un color de piel ligeramente verde y unos pequeños colmillos.



Fig.54. Paleta de color de Grona



Fig.55. Gráficos finales de Grona





Aureo: Mantiene en su paleta de color una prevalencia de tonos dorados sobre el resto. Esto hace referencia a su origen dracónico, con pistas como una cota de escamas y una corona con cuernos. Esta misma, con una gema en el centro en un azul brillante, color que simboliza el poder mágico, y es la que retiene su forma humana.

En cuanto a su apariencia física, es el que más joven parece de todos, y sus facciones y peinado le hacen parecer algo andrógino. Esta decisión se tomó en base a la disforia que padece el personaje con su cuerpo real, es decir, una forma de dragón. Aureo no está a gusto con su apariencia común, y esto se ve reflejado en la ilusión con la que se oculta.



Fig.57. Gráficos finales de Aureo

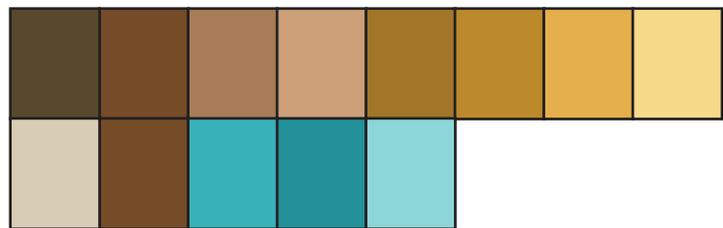


Fig.56. Paleta de color de Aureo

Lili: Representa la esencia de la sensualidad y la seducción más común dentro de los videojuegos. Es una mujer, de apariencia joven, con posturas exageradas y una armadura completamente inútil. Este personaje es una parodia, y más que una opción al jugador, es una trampa con diálogo. Su armadura recuerda a las armaduras femeninas de MMO¹³ como el WOW o el Guild Wars. Sus colores son cálidos, rosas, reminiscentes a la feminidad más estilo Barbie.

Mientras que sus facciones y gestos rebosan una feminidad absurda, sus ojos revelan sus verdaderas intenciones. Fue difícil en ciertos puntos mantener el diseño de este personaje por lo hiper sexualizado que está, pero el hecho de que sea difícil de ver para ciertos públicos, o demasiado común para otros, es lo que hace importante esta crítica.

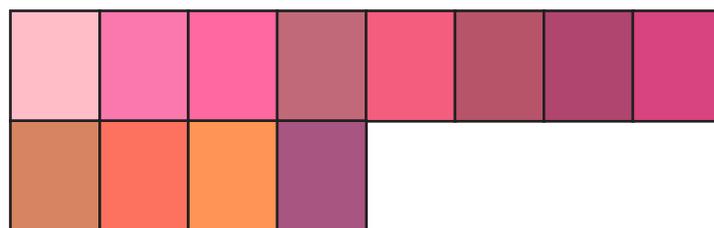
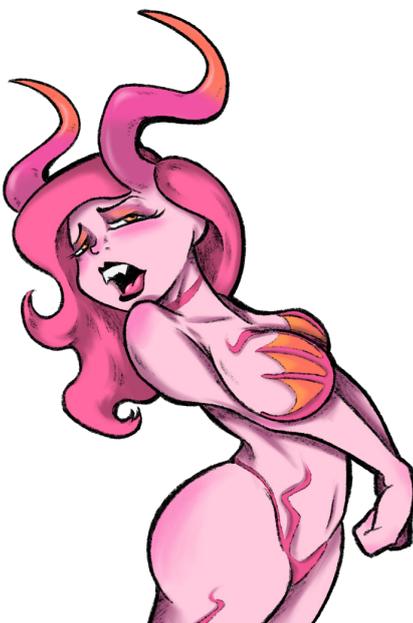


Fig.58. Paleta de color de Lili

Fig.59. Gráficos finales de Lili



13. Multijugador masivo en línea,

5.2.1.2. Entornos

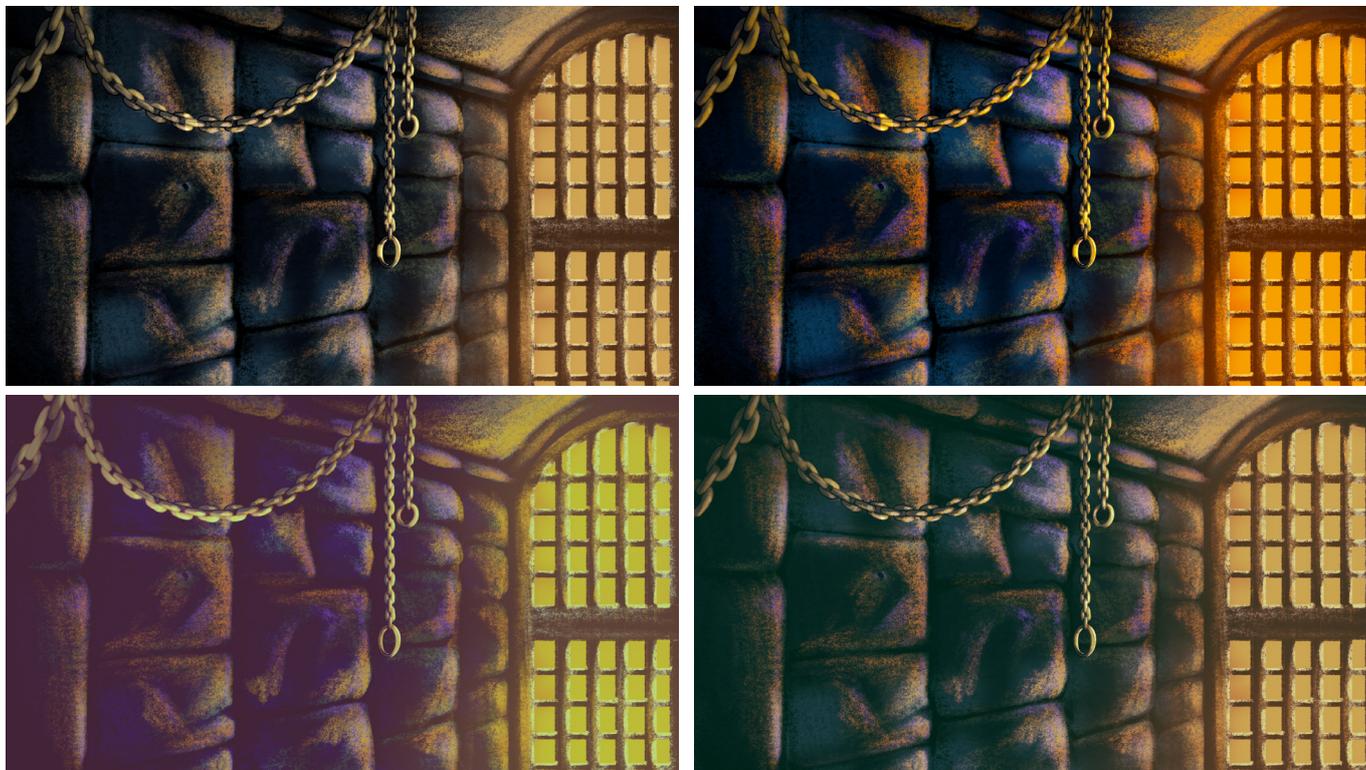


Fig.60. Gráficos finales del background: Celda, con diferentes iluminaciones

Al desarrollarse completamente la demo en esta estancia, se decidió profundizar en el entorno de las celdas. Esta escena tiene una luz focal que da un aspecto teatral a la estancia, con juegos de sombras y luces severas. Uno de los principales problemas de este diseño fueron las sombras prominentes, pero se decidió dar ciertos tonos y filtros a la estancia para representar los distintos eventos que van sucediendo dentro de esta. Así, el tono de la escena cambiará en función de que esté pasando en el juego, cosas como la aparición mágica de un personaje o un cambio de horario representado con menos intensidad de luz.

El plano se ubicó sobre la puerta iluminada para dar un peso especial a los personajes situados sobre ella, es decir, los NPCs. Además, para que no pareciera solo una simple puerta en un castillo, se decoró con una cadena, que da equilibrio a la escena quitándole protagonismo a la puerta.

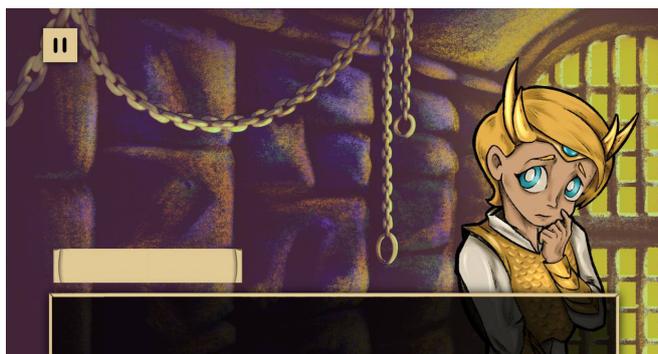


Fig.61. Prueba de montaje con el fondo

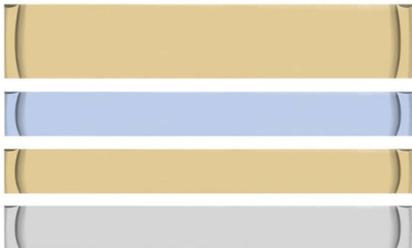


Fig.62. Bocetos de cuadro de diálogo

5.2.1.3. HUD

En las primeras pruebas para el cuadro de diálogo se intentó crear algo parecido a un pergamino, pero tras probar varios colores, formas y texturas, la idea fue desechada para dar paso a un cuadro de texto más sencillo y basado en muchas de las referencias de juegos utilizadas.



Fig.63. Boceto de gameplay

Este cuadro de texto tendría un pequeño marco que comparte *lineart* con los personajes, usando el mismo pincel para su realización. Su interior estaría compuesto por un plano de color negro semi-transparente, que nos permitirá leer cómodamente y a su vez poder ver parte de la silueta de los personajes bajo el cuadro. Este sería el definitivo, pero las pruebas del papiro no serían desechadas del todo. Estas, se usarían para crear las pancartas que anuncian quien está hablando en cada momento, situándolas sobre el cuadro de texto principal. Esto solo será distinto para los nombres en el momento de nombrar al protagonista, en la que un cuadro de texto igual que el principal, pero de tamaño reducido, se colocará en el centro de la pantalla para que escribamos el nombre que deseamos darle al bardo.



Fig.64. Pruebas finales de HUD

Por otro lado, tendremos el menú de inicio y créditos. Este sigue la base del HUD del juego con distintas variaciones. Mantiene la esencia del papiro, con un tono crema de fondo con algunos pequeños dibujos abocetados que referencian distintos elementos del juego, y los botones tienen la estructura y forma del cuadro de diálogo principal. La tipografía para estos botones será *Romvel*, una fuente de libre uso con un estilo parecido al *Gothique*, pero sin tanta filigrana que distrae la atención. misma que se utilice en los títulos de personaje dentro del juego y en los títulos de crédito.

Para darle más coherencia al proyecto, se decidió crear algunos botones para volver al menú, y un cursor personalizado que fuese en consonancia con el resto de los elementos visuales.



Fig.65. Cursor que señala elementos interactivables



Fig.66. Diseño final del cursor

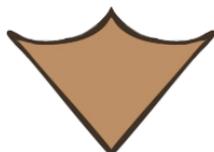


Fig.67. Flecha indicadora para texto



Fig.68. Imagen del menú de inicio definitivo

5.2.2. Implementación

5.2.2.1. Motor de juego utilizado

Para este proyecto se ha utilizado el motor de *Unity*¹⁴ versión 2022.3.18. f1. Es un software para desarrollo de videojuegos y otras aplicaciones con funciones multiplataforma y multidispositivos. A parte de ser gratuito, para pequeños proyectos y la versión académica, es uno de los programas que se nos enseñó a utilizar en la asignatura de “Taller de interacción y videojuegos”, así que era el mejor candidato para este trabajo.

5.2.2.2. Personajes

Para los personajes y sus distintas expresiones, se estableció un código numérico que marca cada imagen. Un ejemplo de esto se puede ver en la imagen inferior. De esta forma, en cada apartado de código donde se establece el diálogo, también se señala quien habla, nombre, posición en pantalla (derecha o izquierda) e imagen correspondiente.

5.2.2.3. Entornos

Los entornos se dividen en tres opciones, que se implementan al principio del prototipo, tras la presentación del objetivo principal, y en la aparición de Lili. Estos fondos estáticos funcionan igual que el resto de las imágenes en pantalla, tienen un número que al invocarse establece el cambio.

5.2.2.4. Diálogos

Para realizar la parte del diálogo, al igual que con los personajes, se le dotó a cada opción de un valor numérico concreto que determina el orden. De esta forma, se establece la continuidad del diálogo. En el momento en el que se propone una bifurcación, siguiendo este orden, vamos al número que se corresponde con la elección. De esta manera, tendremos organizado todo el diálogo para que no haya saltos ni alteraciones. Esto se lleva a cabo en el guion_controler.cs. Para los triggers¹⁵ de decisión, se guardan en un array para cuando llegue el momento, si el trigger de diálogo cae en *true*¹⁶, el diálogo se presenta, si no, sigue hasta el camino siguiente

```

190         break;
191     case 16:
192         controllerSceneManager.mostrarImagenDer(true);
193         controllerSceneManager.modificarNombreDer("Gob");
194         controllerSceneManager.mostrarNombreCuadroIzquierda(false);
195         controllerSceneManager.mostrarNombreCuadroDerecha(true);
196         controllerSceneManager.modificarTextoDialogo("Que haces aqui??");
197     break;
198     case 17:
199         controllerSceneManager.mostrarImagenDer(false);
200         controllerSceneManager.mostrarNombreCuadroIzquierda(true);
201         controllerSceneManager.modificarNombreIzq(nombrePersonaje);
202         controllerSceneManager.mostrarNombreCuadroDerecha(false);
203         controllerSceneManager.modificarTextoDialogo("");
204         controllerSceneManager.modificarImagenIzquierda(3);
205         boton1.SetActive(true);
206         boton1Text.SetText("He apostado algo importante, y no pienso perder");
207         boton2.SetActive(true);
208         boton2Text.SetText("La verdad es que no lo se, pero no pienso quedarme");
209         ordenBoton1 = 17;

```

Fig.69. Captura del código del apartado de guión

¹⁴ <https://unity.com/es>

¹⁵ Funcionalidad que ejecuta de forma automática una operación si se cumplen determinadas funciones.

¹⁶ Indicador de activación.

5.2.3. Prototipo implementado: Dates and Dungeons

La producción final del prototipo implementado: Dates and Dungeons se puede consultar en este enlace de video gameplay:

El juego (prototipo), versión para Windows se puede descargar desde:
<https://nyashkap.itch.io/datesanddungeons>

6. CONCLUSIONES

Este proyecto se ha presentado como un verdadero reto personal. La redacción de la memoria es definitivamente lo que más me ha costado, principalmente porque hasta que no he llegado a la parte final del proyecto en la que se muestran los resultados, no era consciente de la cantidad de trabajo que había hecho. Al verlo todo junto, he sido consciente de todo lo desarrollado encajaba en el proyecto. Por lo tanto, podemos apuntar que:

- Se ha afianzado un estilo concreto para el diseño de personajes, cosa que suele costarme mucho porque poseo un estilo muy variable. El uso de estereotipos y criaturas populares llevadas a un estilo más personal ayudó a eso, junto a la creación de una paleta de colores que englobase a casi todos los personajes y el uso uniforme de un mismo pincel para todos.
- Crear un árbol de diálogo entretenido, cohesivo, y accesible a un público alejado de los mundos de fantasía que se referencian en la obra.
- Modificar estereotipos generalistas bien asentados y modificarlos en direcciones poco comunes para generar una contraposición entre lo predecible y la sorpresa.
- He sido capaz de crear varios fondos cohesivos, y he finalizado uno de ellos sin que estorbe con los personajes, además de cambiar el ambiente que se crea dentro de un mismo espacio con el color y la luz.
- He diseñado e implementado un HUD con colores y formas simples que funcionan con el estilo del resto de la obra, utilizando elementos comunes entre ellos para crear una forma estable.
- Implementar todo el juego en un prototipo básico funcional, cosa que pensaba imposible y en la que más ayuda he necesitado. La creación de la estructura base fue lo más difícil, ya que llegado a cierto punto los diálogos solo son copiar y pegar cambiando el número y la imagen.

- Para finalizar, este proyecto me ha demostrado que soy capaz de crear una obra completa en muchas facetas de diseño, ilustración e implementación diferentes. Estoy muy contenta con los resultados, y me gustaría que *Dates and Dungeons* fuese algo más que un prototipo, si no un juego completo multiplataforma para poder explorara a fondo todos esos personajes que me han quedado en el tintero.

7. FUENTES CONSULTADAS

BIBLIOGRAFÍA

Bartle et al (2009) Beyond game design: nine steps toward creating better videogames Boston MA

De Iracheta y Pérez (2022) El concept art en videojuegos Síntesis

Gary Gygax y Dave Arneson (2014) Dungeons & Dragons 5th Edition Wizards of the coast

Jason Bulmahn (2009) Pathfinder Paizo Publishing

Nelson, M (2019) Fantasy World-Building A Guide to Developing Mythic Worlds and Legendary Creatures Dover

Ordonez, J (2018) Diseño de juegos Síntesis

Ricahrdson, M (2015) The Art of Fallout 4 Dark Horse

Salen, K / Zimmerman, E (2004) Rules of play game design fundamentals MIT Press

Skottie Young (Escritor y Ilustrador) (2015-presente) I Hate Fairyland Image Comics

Wolf, M, (2012) Building Imaginary Worlds The Theory and History of Subcreation Routledge

WEBGRAFÍA

Adam (2017) Twin Goddess Miniatures <https://www.myminifactory.com/users/TwinGoddessMini#/>

JuegosADN (1 de marzo de 2009) Historia de las aventuras gráficas [Reportaje en línea] <http://juegosadn.es/articulo-historia-de-las-aventuras-graficas-i-ar-604/>

Jordan Buchla [gi_joe_barbie] (4 de noviembre de 2023) Instagram https://www.instagram.com/gi_joe_barbie/p/CzO6t7eO5QT/?hl=es

LUDOGRAFÍA

Disco Elysium (PC, PlayStation4, Xbox One, Nintendo Switch, 2019).

Hatofull Boyfriend (Android, iOS, Pc, PlayStation 4, PlayStation Vita 2011) Devolver Digital.

Fallout 3 (PC, PlayStation 3, Xbox360, 2008) Bethesda Game Studios.
 Fallout New Vegas (PC, PlayStation 3, Xbox360, 2010) Obsidian Entertainment.

TFG

Adonái Oliver Navarro (2020-2021) *Tales from the capital*, desarrollo visual y preproducción de un videojuego de aventura y exploración 3d. Grado en Bellas Artes (TFG).

Andrés Kuiper (2018-2019) *Esteve Cunaan*. La exploración contemplativa en el videojuego. Grado en Bellas Artes (TFG).

Laura Rubinos González (2023/2024) *Por el Monte las Sardinias*: Diseño y desarrollo de una novela visual estilo point and click. Grado en Diseño y Tecnologías Creativas (TFG).

Lidia Núñez Sánchez (2017-2018) *Otome games*. Concepto, teoría y práctica. Facultat de Belles Arts de Sant Carles. Grado en Bellas Artes (TFG).

Marina Garín Martínez (2019-2020) *The servant*, ideación, diseño y *concept art* para un videojuego del género aventura gráfica Grado en Bellas Artes (TFG).

Tatiana Barrera Tapia (2020-2021) *Chronicles of fatum*. Diseño de personajes y *concept art* para un videojuego RPG sandbox 3d. Grado en Bellas Artes (TFG).

VIDEOGRAFIA

Canal Samuel Rubio (12 ene 2021), Unity desde cero [Archivo de Vídeo]
https://youtube.com/playlist?list=PLDVbQcfyKOyvqcdPHg_4B1k5WOISN_mi4&si=nUR8VBDJWLsGXvLe

Craig McCracken (2021-2022) *Kid Cosmic*. Netflix Animation.

8. ÍNDICE DE FIGURAS

Fig.1 Diagrama de Gantt Pág.6

Fig.2 Árbol de diálogo Pág.7

Fig.3 Portada del videojuego Tokimeki Memorial (1994) Pág.7

Fig.4 Ilustración publicitaria de Corazón de melón con varios personajes Pág.8

Fig.5 Captura de gameplay de un final de ruta . Katawa Sojo. Pág.8

Fig.6 Fragmento de captura de gameplay. Dream Daddy. Pág.8

Fig.7 Ilustración del manual de Dragones y Mazmorras 1ª edición.

Autor desconocido. Pág.9

Fig.8 Libro de rol de La Llamada de Cuthulu. Edición en español de la edi-

torial Edge. Pág.9

Fig.9 Comparativa de personaje femenino y masculino del videojuego Word of Warcraft (2005) Pág.10

Fig.10 Ilustración oficial de Paizo, para Pathfinder segunda edición, en la que se ve a dos personajes lesbianas casandose. (2022) Pág.10

Fig.11 Captura de Fallout New Vegas, en la que Arcade Gannon te insulta por tus decisiones Pág.11

Fig.12 Opciones de diálogo que dependen de tu nivel en ciertas habilidades y perks. Fallout New Vegas. Pág.11

Fig.13 Fragmento de gameplay de Disco Elysium the Final Cut, en el que se ve el diálogo de introspección. Pág.11

Fig.14 Ilustración oficial de Disco Elysium, un paisaje de la zona de Revashol Pág.11

Fig.15 Captura de una de las posibles escenas de romance de Baldurs Gate 3, con Astarion. Pág.12

Fig.16 Escena de sexo en Baldurs Gate 3, con uno de los posibles malos finales del juego. Esta no conlleva una relación amorosa. Pág.12

Fig.17 Captura del gameplay de Hatoful Boyfriend, en un encuentro con palomas que te intentan robar. Pág.12

Fig.18 Imagen con todos los posibles romances principales de Hatoful Boyfriend, tanto en su imagen real como su representación humanizada. Pág.13

Fig.19 Ilustración hecha por Hato Moa para una de las novelas cortas basadas en el juego. Pág.13

Fig.20. Concept art del protagonista Pág.15

Fig.21. Concept art de Grona Pág.16

Fig.22. Concept art de Gob Pág.17

Fig.23. Concept art de Lili Pág.18

Fig.24. Concept art de Aureo Pág.19

Fig.25. Tabla de expresiones de Slimy Pág.20

Fig.26. Concept art de Slimy Pág.20

Fig.27 Tabla de expresiones de Chester Pág.21

Fig.28. Concept art de Chester Pág.21

Fig.29. Tabla de expresiones de Overkill Pág.22

Fig.30. Concept art de Overkill Pág.22

Fig.31. Moodboard de Gob Pág.23

Fig.32. Bocetos de Gob Pág.23

Fig.33. Tabla de expresiones de Gob Pág.23

Fig.34. Bocetos de Grona Pág.24

Fig.35. Tabla de expresiones de Grona Pág.24

Fig.36. Moodboard de Grona Pág.24

Fig.37. Bocetos de Aureo Pág.24

Fig.38. Lineart de Aureo Pág.24

Fig.39. Tabla de expresiones de Aureo Pág.24

Fig.40. Moodboard de Aureo Pág.24

- Fig.41. Bocetos de Lili Pág.25
- Fig.42. Tabla de expresiones de Lili Pág.25
- Fig.43. Moodboard de Lili Pág.25
- Fig.44. Bocetos de el Bardo Pág.25
- Fig.45. Moodboard del Bardo Pág.25
- Fig.46. Bocetos de la biblioteca Pág.26
- Fig.47. Boceto del salón Pág.26
- Fig.48. Boceto del pasillo Pág.26
- Fig.49. Boceto de las celdas Pág.26
- Fig.50. Paleta de color del Bardo Pág.27
- Fig.51. Gráficos finales del Bardo Pág.27
- Fig.52. Paleta de color de Gob Pág.28
- Fig.53. Gráficos finales de Gob Pág.28
- Fig.54. Paleta de color de Grona Pág.28
- Fig.55. Gráficos finales de Grona Pág.28
- Fig.56. Paleta de color de Aureo Pág.29
- Fig.57. Gráficos finales de Aureo Pág.29
- Fig.58. Paleta de color de Lili Pág.29
- Fig.59. Gráficos finales de Lili Pág.29
- Fig.60. Gráficos finales background: Celda, diferentes iluminaciones Pág.30
- Fig.61. Prueba de montaje con el fondo Pág.30
- Fig.62. Bocetos de cuadro de diálogo Pág.31
- Fig.63. Boceto de gameplay Pág.31
- Fig.64. Pruebas finales de HUD Pág.31
- Fig.65. Cursor que señala elementos interactivables Pág.31
- Fig.66. Diseño final del cursor Pág.31
- Fig.67. Flecha indicadora para texto Pág.31
- Fig.68. Imagen del menú de inicio definitivo Pág.31
- Fig.69. Captura del código del apartado de guión Pág.32

9. ANEXOS

Los siguientes archivos son material complementario a este TFG que se pueden visualizar a través de los siguientes enlaces:

- **Árbol de decisiones:**

https://drive.google.com/file/d/1HzGC-mjT0qhSyNpO3XI85iI5HOYfSx_D/view?usp=drive_link

- **Diagrama de Gantt:**

https://docs.google.com/spreadsheets/d/13ptrXASSKs6s2n4DupdNpBJyksBGjZhnFcWsfb9IPRw/edit?usp=drive_link

- **Archivo de imágenes en alta calidad:**

https://drive.google.com/drive/folders/1jgqQ6R8Y59rfS-X-9SRFuGpCtyLKVcb?usp=drive_link

- **Enlace al Ichi.io que contiene el prototipo del juego:**

<https://nyashkap.itch.io/datesanddungeons>



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

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

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

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

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