

**TFG**

---

**EL CUENTO DE LUCKY**

**CUENTO INTERACTIVO**

**Presentado por Desiré Díaz Cabrera**

**Tutor: Sara Álvarez**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles**

**Grado en Bellas Artes**

**Curso 2014-2015**



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**



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

## RESUMEN

Con *El cuento de Lucky* busco contar y explicar el proceso que ha llevado al desarrollo de la preproducción de un videojuego con el mismo nombre, un cuento interactivo con una animación en cut-out con un estilo de ilustración clásica.

En este escrito se podrá ver el tratamiento de las primeras ideas, la preproducción artística de una partida completa, el proceso de creación de los personajes y la producción de un tráiler para su difusión posterior, es un proyecto que ha durado más de veinte meses a intervalos regulares de producción.

La naturaleza de *El cuento de Lucky* es de carácter audiovisual, pero se ha tenido en cuenta técnicas de diferentes disciplinas, como son el dibujo, la animación tradicional y la pintura de acuarela. Cada escenario y personaje está elaborado de la forma plástica más tradicional.

**PALABRAS CLAVE:** Cut-out, Pop-Up, Aventura gráfica, videojuego, app, cuento interactivo

## ABSTRACT

With *The tale of Lucky* I want to tell and explain the process of the development of the pre-production of a videogame with the same name, an interactive tale in cut-out animation with the style of classic illustration.

In this write you will see the treatment of the first ideas, the artistic pre-production of a complete game, the creation process of the characters and scenes, and the production of a trailer for its subsequent dissemination, it's a project who has been produced in more than twenty month.

The nature of *The tale of Lucky* is the kind of audiovisual, but it has been involved in more different techniques and disciplines, like drawing , traditional animation and watercolor painting. Every scene and character has been done in the most traditional form.

**KEY WORDS:** Cut-out, Pop Up, Grafic adventure, Videogame, App, Interactive game.

## AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer este trabajo a mis padres por haberme enseñado que los libros no son sólo palabras escritas, sino mundos por descubrir.

También quiero agradecerse a Lorena y Pablo, por estar ahí y no guardarse nunca sus opiniones si el trabajo no les gustaba, sin ellos no sería lo que es ahora. A María Pí por ayudarme tanto a entender los colores de cada escena, y a todos los amigos que me apoyaron cuando creí que no aguantaría más, hay muchos más nombres que desearía poner.

Se lo agradezco a Miguel Vidal por estar conmigo cuando empecé a animar y no sabía como afrontarlo, a pesar de que hubeira pasado meses sin atreverme a preguntarle.

A Sara Álvarez por estar ahí en el principio y en los últimos momentos cuando más necesitaba un apoyo y un nuevo enfoque .

Y por último a Lucky, sin él no existiría esta historia, aunque pasen los años siempre estará en mi corazón.

# ÍNDICE

## 1.INTRODUCCIÓN

<b>1.2.Justificación</b>	6
<b>1.3.Objetivos y metodología</b>	6
1.3.1. Obejtivos generales	
1.3.2. Objetivos específicos	
1.3.3. Metodología	

## 2.CUERPO

<b>2.2.Contextos actuales</b>	8
2.2.1.Contexto videojuegos	
<b>2.3.Conceptos básicos</b>	8
2.3.1.Aventura Gráfica	
2.3.2.Cuento Pop up	
2.3.3.Cuento interactivo.	
2.3.4Videojuego	
2.3.5.Cut out	
<b>2.4.Referentes</b>	10
Yuri norstein	
Machinarium	
Beatrix Potter	
Maurice Pledger	
Digimon World	
<b>2.5.El Cuento de Lucky</b>	13
2.5.1.Presentación	13
<b>2.5.1.2.De la idea al juego</b>	
2.5.2.Preproducción	15
2.5.2.1.Concept Art	
2.5.2.2.Guión	
2.5.2.3.Storyboard	
2.5.2.4Animática	
2.5.3.Producción	18
2.5.3.1.Escenarios y personajes	
2.5.3.2.Animación	
2.5.3.3.Postproducción	28
2D y medio	
Arte final	
2.5.5. Difusión y venta	35
<b>3.CONCLUSIONES</b>	35
<b>4.BIBLIOGRAFÍA</b>	36
4.1.Páginas web	
4.2. Índice de imágenes.	

# 1.INTRODUCCIÓN

## 1.2. JUSTIFICACIÓN

*El Cuento de Lucky* se presenta como una serie de ilustraciones móviles donde el jugador puede interactuar, los personajes responden a ciertas preguntas que se hace el protagonista y permiten la exploración de otros ámbitos dentro de la historia.

La idea comenzó una tarde, cuando el cerebro cansado de videojuegos llenos de escenarios difíciles o juegos de lógica tan compleja como una partida de ajedrez , decidió buscar algo bello, un videojuego que permitiera a la mente disfrutar con regocijo de las imágenes, de la animación y olvidar que se está jugando, para entrar en otro tipo de actividad.

Principalmente buscaba crear un videojuego a modo de cuento al que pudieran jugar los niños más pequeños con sus padres antes de ir a dormir. Algo distinto a lo que estamos acostumbrados a ver, con la facilidad del cuento y a la vez entretenido de jugar. Tras descubrir los juegos de *amanita design*, decidí investigar acerca del clic and point y de las aventuras gráficas, así empezó el primer planteamiento: crear un juego visualmente atractivo, más cercano a la ilustración que al espacio tridimensional, el cual actualmente nos presenta la industria de los videojuegos.

## 1.3.OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 1.3.1Objetivos generales

Como objetivo general me propuse idear y crear un videojuego, poder explicar sus funciones y todo lo que ocurre en una partida completa, además de crear un trailer a modo de cortometraje que mostrara la dinámica y el estilo final.

### 1.3.2.Objetivos específicos

- Establecer un guión incluyendo todos los recuerdos y finales posibles.
- Crear un storyboard de una partida completa.
- Hacer una animática del trailer a modo de gameplay.
- Diseñar 21 escenarios, abocetarlos y organizar que ocurre en cada espacio.
- Dibujar, colorear y editar en After Effects 11 escenarios .
- Diseñar, colorear y recortar 14 personajes .
- Animar en cut-out digital 10 personajes.
- Integrar 10 personajes animados en 11 escenarios utilizando efectos y color.
- Animar en toon boom 12 mini animaciones .
- Crear un título animado con tipografía propia.
- Realizar el tráiler completo con efectos lumínicos, viñetado,etc.
- Integrar sonidos y música dentro del propio trailer.
- Crear un cartel para la posible venta y difusión.

### **1.3.3. Metodología**

*El Cuento de Lucky* ha sido un trabajo se ha seguido la metodología de producción audiovisual, siguiendo las tres fases de trabajo que son: documentación y preproducción, producción y postproducción.

#### **Documentación y preproducción.**

Este trabajo, se abarca buscando principalmente lo general, primero comencé con una búsqueda de documentación, localizando videojuegos que se adaptaran a mi idea o visualizando películas que me llevaran al estilo que buscaba. Después, realicé una serie de concept art y dibujos previos, buscando el ambiente que tendría el cuento, sabía que el protagonista era Lucky y una vaga idea de los escenarios que aparecerían, utilizando varios referentes, llegué a la conclusión del estilo que iba a tener, como es un videojuego, el guión pude hacerlo después, escribí una historia para cada escenario, con todo lo que pasaría en él; después redacté los recuerdos y los distintos finales.

Con todo completado, hice un pequeño esquema organizativo de fondos, para saber que escena se relaciona con las demás, además realicé un storyboard de una partida completa, y una animática de lo que sería el trailer del juego. Después diseñé y concreté cada uno de los personajes y sus piezas, así como los colores que tendrían en conjunto y en general.

#### **Producción**

Con los personajes coloreados en acuarela, escaneados y recortados por piezas en Photoshop, creé los diferentes escenarios que iban a aparecer utilizando imágenes de referencia relacionadas, y los coloreé en acuarela basándome en referentes del programa Adobe Kuler. Cuando ya tenía todo el material preparado y organizado en carpetas, me dispuse a separar los diferentes elementos de profundidad de cada escenario para su posterior edición en 2d y medio con After Effects, animé cada personaje en una nueva composición, cada pieza se mueve desde su punto de anclaje creando la sensación de movimiento, después incluí las composiciones de personaje en las de escenario y ajusté los colores y luces para su completa integración.

Aparte, animé unos bocadillos que integré después con pequeñas animaciones en toon boom.

#### **Postproducción**

Exporté todos los escenarios por separado y los uní en Adobe premiere, dónde incluí los sonidos que descargué en internet y la música.

## 2. CUERPO

### 2.2. Contextos actuales

#### 2.2.1. Contexto sobre los videojuegos y App

A través de la historia tecnológica hemos podido observar la acumulación de conocimientos obtenidos a lo largo de las generaciones, los videojuegos se muestran como elementos importantes en las últimas creaciones tecnológicas mediante una interfaz, para establecer la interacción entre la máquina y el hombre, o el videojuego y el niño.

La tecnología es una metáfora de la naturaleza humana, asimismo, son de un modo concreto una manifestación de creatividad humana. Dependiendo de su interfaz, los videojuegos aportan una experiencia negativa o positiva para la educación del niño, lo cual genera una gran polémica sobre sus ventajas y desventajas.

La interfaz es la forma invisible de comunicación entre el hombre y el computador, nos permite realizar la tarea sin pensar en la máquina; lo que nos proporciona (películas, videojuegos, música...) nos absorbe tanto que no nos permite apreciar el logro tecnológico que nos hace poder disponer de ello. La clave del diseño de la interfaz del videojuego es conseguir abstraer totalmente al espectador de la computadora, hacer que olvide la tecnología para gozar de la experiencia.

Se han realizado varios estudios que demuestran que el niño al interactuar en el videojuego, desarrolla habilidades y destrezas propias de la psicología social, las cuales participan en la enseñanza del jugador. La capacidad para emplear símbolos aumenta ya que el jugador debe imaginar y actuar de manera previsor durante la partida; se favorece la autoestima del niño en un ambiente donde puede dominar acciones a raíz de la repetición, además de poder cometer errores, volviendo a un punto anterior, en un ambiente sin peligro.

Algunos estudios, además desmienten los rumores de falta de sociabilización del niño o la acusación de violencia provocada por los videojuegos, claro está que se deben respetar los rangos de edad de cada uno, y la agresividad propia del videojuego, Mitchell (1985) demostró que los videojuegos en familia o grupo, no solo favorecen la interacción del niño con los demás sino que permite una nueva forma de hacer sentir al niño parte de un colectivo.<sup>1</sup>

### 2.3. Conceptos básicos

#### Aventura gráfica

Videojuego cuya principal premisa consiste en avanzar y explorar por el

<sup>1</sup> ANA LILIAM LICONA VEGA, Los videojuegos en el contexto de las nuevas tecnologías, Tegucigalpa Honduras: [consulta: 2015-06-7]. Disponible en: <<http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n17/n17art/art174.htm>>



Fig 1. Memoria, Daedalic Entertainment, PC.

mismo juego, a través de la resolución de diversos puzzles que ocurren y afectan a la historia, por medio de un menú de opciones o similar, los personajes interactúan entre ellos y con los objetos, normalmente se utiliza el cursor, sin embargo depende de la plataforma en la que se juega (por ejemplo un videojuego de PlayStation no necesitará de cursor, el personaje se moverá con los controles del mando).

### Cuento Pop Up

Estilo de ilustración para libros que consiste en la utilización de ingeniería del papel para crear escenas o figuras tridimensionales dentro del cuento, existen de varios tipos:

**Volvelles:** construcciones con piezas giratorias de papel

**Transformaciones:** Escena formada por listones verticales u horizontales, tirando de una pestaña, la imagen se desliza mostrando una escena o imagen distinta, en ocasiones se presentan mediante “ventanas” que al abrirse muestran una imagen o texto oculto.

Ernest Nister es uno de los primeros autores en utilizar esta técnica en sus libros infantiles.

**Tunnel Books:** Las escenas se componen como si formaran parte de un teatro, cada capa de recorte se superpone mediante trozos de cartón sobre la anterior creando una sensación de perspectiva tridimensional.

### Cut-Out

Estilo de animación bajo cámara que se realiza fotografiando figuras recortadas y planas en horizontal. Los personajes están separados por piezas móviles unidas por puntos de movimiento, aunque está dentro de la categoría de stop motion, actualmente las animaciones se realizan digitalmente acercándose más a un estilo 2D, esta animación permite efectos de capas muy interesantes, además de la posibilidad de utilizar diversas técnicas sin miedo a estropear una secuencia completa con una técnica nueva.<sup>2</sup>

Dentro de este estilo, podemos apreciar las animaciones que utilizan el sistema de sombras y siluetas (*Las aventuras del príncipe Archmeck de Lotte Reininger*), y los recortes propiamente dichos (*El erizo en la niebla de Yuri Norstein*).

### Cuento Interactivo

Estilo de literatura para niños en la cual el lector es partícipe en la propia trama, ya sea mediante la toma de decisiones en ciertas páginas como los cuentos de elige tu propia aventura o por medio de ejercicios o propuestas de actividades dentro del libro. Su finalidad va desde el entretenimiento hasta la intención didáctica.



Fig 2. *Hansel and gretel*, Kubasta Czech, 1961.



Fig 3. *Paper Plane*, Gianluca Maluotti.

2 RICHARD TAYLOR, *Enciclopedia de técnicas de animación*, p.58



Fig 4. *El poder de la imaginación*, Ivan y Navi, ClickClickClick.



Fig 5. *Pipo en la playa*, Cibal Multimedia S.L.

Actualmente los cuentos interactivos se difunden mediante aplicaciones móviles o páginas web, algunos ejemplos son:

*Cuerdas* (Adela Hernández, Paco de la Torre y Teresa Tomás): App de cuentos interactivos que narra las aventuras de un animal mitad perro, mitad violín con 12 juegos relacionados con cada escena.

*Iván y Navi*: Serie de cuentos interactivos de estilo cut-out en digital sobre las aventuras de carácter didáctico de dos niños, se pueden disfrutar en la web ClickClickClic.

### Videojuego

Juego electrónico en el que una o más personas interactúan con un dispositivo de imágenes o video mediante un controlador, el dispositivo (también llamado plataforma) puede ser tanto una computadora, una videoconsola, un dispositivo portátil...

Generalmente los videojuegos proveen de interactividad e información al jugador, además de imágenes, videos, música y sonidos.

Al igual que en el cine, existen diferentes géneros dentro de los videojuegos los cuales varían en cuanto al rango de edad, el sexo del jugador o cualquier otra variable de mercado, existen desde el género de terror hasta los mini juegos de estrategia.

Muchos videojuegos se desarrollan como herramientas educativas, Un ejemplo es *Pipo*, el cual enseña desde idiomas hasta matemáticas de forma entretenida para los niños.

## 2.4.REFERENTES

A continuación detallaremos los referentes que de alguna forma inspiraron y ayudaron a la creación de éste proyecto.

### Amanita design

Empresa checa fundada en 2003 por Jakub Dvorsky , el cual desarrolló el mini juego *samorost*, como proyecto final en la academia de artes en Praga, con la incorporación del animador Václav Blín se fundó el estudio y se creó la secuela. Desarrolla videojuegos de estilo independientes, juegos mediante Adobe Flash, algunos de los cuales han ganado varios premios Webby(Premios a los mejores sitios web). Esta empresa de videojuegos clic and point mantiene una estética muy interesante buscando una experiencia más visual y artística. Es un referente importante por sus juegos, que destacan más por la experiencia visual y entretenida con una jugabilidad sencilla, al igual que *El cuento de Lucky*, nunca pierdes en la partida, pues no es esa su intención, sino que se recrea en la parte artística del proyecto.



Fig 6. Foto de equipo, *amanita design*.



### Machinarium

Aventura gráfica point and clic y de puzzles lanzada en 2009 por *amanita design*, para Windows, Microsoft, Mac Linux. El proyecto se desarrolló por siete estudiantes checos y fue financiada por sus propios ahorros. La historia se basa en un simpático robot que debe salvar a su amada, la cual ha sido secuestrada por una especie de mafia robot. Deberá utilizar la astucia, tanto para entrar en la ciudad cómo para llegar hasta la chica. La jugabilidad se basa en el uso de puzzles que se pueden revolver dentro del escenario o fuera, con una serie de pistas, más difíciles de resolver a medida que avanza la trama. Destaca por su falta de diálogos, mostrando unos bocadillos con imágenes demostrativas para comunicarse tanto el protagonista con el jugador, como con los demás habitantes de la ciudad. Su estética se basa en escenarios pintados de forma tradicional con acuarela y lápices de colores; tiene objetos móviles que forman parte de los puzzles, objetos fijos en la escena y figuras animadas para ambientar. Los personajes recortados aparecen en la escena normalmente para proporcionar nueva información al jugador, pero también pueden verse de forma decorativa en la escena. La animación se establece en la técnica cut-out, los recortes se sustituyen o se mueven de forma exagerada para dar énfasis a los movimientos robóticos de los personajes, sin embargo aparecen animaciones de carácter más tradicional 2D o en flash a la hora de aplicar efectos especiales como agua o luz.



Fig 7 y 8. Fotogramas *Machinarium*, *Amanita design*.

Este videojuego significa una parte importante de referencia para mí, puesto que la idea del cuento interactivo surgió a raíz de una partida de *machinarium*, cuando pensé que sería fascinante que existieran más juegos así.

### El erizo en la niebla

Es un cortometraje de animación soviética dirigido por Yuri Norstein en 1975, producido por Soyuzmultfilm y basado en la novela de Serguéi Kozlov, con el mismo título. El narrador, en voz en off cuenta la historia de un pequeño erizo y su amigo, un osozno, los cuales suelen reunirse para tomar él te cada atardecer. Un día el erizo vislumbra un caballo en la niebla y se interna en ella para explorar, allí descubrirá un mundo extraño habitado por criaturas terribles o amigables, la moraleja de la historia indica que no hay que dejarse llevar por la belleza, pues al contemplarla y adentrarnos en ella nos hace perder nuestro camino. Al final del cortometraje, el erizo vuelve con su amigo y le escucha mientras recuerda al caballo. Otra interpretación podría ser que la vida hay que vivirla al máximo y explorar las zonas que no conocemos de ella pues, aunque existan terrores allí, también podremos ver cosas bellas y buenas, así nos mostraremos al mundo tal y como somos.



Fig 9. Fotograma *El erizo en la Niebla*, Yuri Norstein.

De estilo cut-out, muestra un viaje de exploración de un pequeño erizo y su encuentro con los diferentes animales. Destaca como gran referente, tanto el oso, amigo del pequeño erizo cómo el búho como figura en recortes, cada figura está detallada y pintada con técnicas tradicionales para ser grabada bajo cámara.



Fig 10 y 11, Fotogramas de *Tale of Tales*, Yuri Norstein.

### Cuento de los cuentos, como espejo de Trkovsky

Cortometraje de animación soviética/rusa creado por Yuri Norstein en 1979, ganadora de varios premios y considerada la mejor película de animación de todos los tiempos por críticos y animadores.

Se estructura como la propia memoria humana, los recuerdos se asocian entre ellos y no de forma cronológica en el cerebro y así ocurre en la obra; Marcada por un fuerte simbolismo y una sensación de nostalgia y melancolía que nos acompaña a lo largo de todo el metraje. Aunque la historia no se presente de forma lógica y lineal, los sentimientos que nos enseña son absolutos: La calidez del hogar, la desgracia de la guerra (momento preciosamente mostrado en el baile mientras los hombres desaparecen, pues han sido reclutados). La educación y la amputación de nuestros sueños. En la obra se nos muestran diferentes técnicas de animación, en algunas escenas, no pretende realizar una animación de personajes realista, sino que busca expresar con el movimiento de éstos.

En un primer momento el estilo onírico de la historia forma parte indispensable de *El cuento de Lucky*, además del pequeño lobo gris que acecha al bebé, el cual está relacionado con el zorro blanco de *El cuento de Lucky*, un personaje solitario y misterioso, aunque esta vez no resulta peligroso. Otra inspiración de esta obra ha sido el propio título *Cuento de los cuentos*, lo cual nos indica que no vamos a presenciar una historia divertida sino algo con nostalgia que se recrea al pasado. El tema de la memoria será utilizado también en mi propia obra, de forma no lineal, pues los recuerdos pueden aparecer de diferentes formas y se relacionan más con los personajes que ayudamos que con el tiempo en que ocurrieron los hechos.<sup>3</sup>

### Beatrix Potter

Escritora e ilustradora Inglesa de fábulas infantiles, creadora de varios personajes, el más conocido es *Petter Rabbit (1902)*. Su estilo está muy influenciado por las hadas y los cuentos de fantasía, además de los clásicos como *Alicia en el país de las Maravillas*. Su popularidad creció a raíz de sus ilustraciones de naturaleza no didáctica, las imaginativas cualidades que les ofrecía a sus personajes animales y las descriptivos paisajes.

Sus tiernos dibujos muestran una mujer que se reveló contra los principios de su época, pues se convirtió en una aclamada escritora, sus ilustraciones están hechas con la tradicional técnica de la acuarela, tinta y una línea muy precisa, utiliza pequeñas pinceladas para representar las texturas de los pelajes de los animales o de la vegetación, teniendo muy en cuenta la composición en cuanto al color y las luces. sus personajes llevan ropas, a veces



<sup>3</sup> CRÍTICAS. *Filmaffinity*. España: [consulta: 2015-05-25]. Disponible en: <<http://www.filmaffinity.com/es/reviews/1/848426.html>>



Fig 12, 13. Ilustraciones Beatrix Potter.

una simple chaqueta y otras llevan incluso zapatos con bordados, no tienen un rostro o cuerpo caricaturesco, sino que están pintados como animales reales de granja, aunque caminen a dos patas y vistán o actúen como humanos. La señora conejo está dibujada a raíz de las propias ilustraciones de Potter.

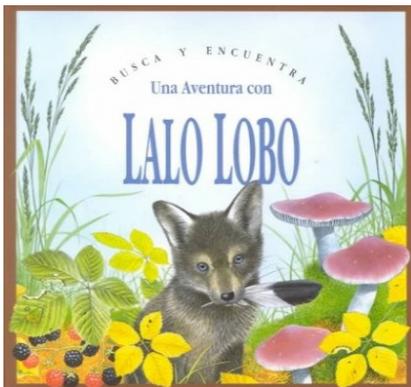
El estilo y la técnica han servido de gran influencia a mi propia obra, pues he intentado crear a los animales de forma casi realista y muy dados en detalles, sin caricaturas, aunque en ocasiones vistán prendas humanas o actúen como personas, así intento evoca la sensación que nos propone Beatrix Potter de que estamos ante un mundo secreto y misterioso que los propios animales no permiten acceder al ser humano.

### Digimon World

Aventura gráfica de Bandai que consiste en ayudar a diferentes monstruos digitales y conseguir que lleguen a la ciudad, algunos objetos que te proporcionarán te servirán para abrir puertas o llegar a otros lugares, con una línea muy básica de la historia, aunque luego puedes explorar los espacios una vez terminado el juego.

### Maurice Pledger

Ilustrador infantil de cuentos pop-up, su forma de mezclar los diferentes animales en niveles o recortes, consigue sorprender y hace al niño partícipe de la aventura, sus detallados personajes consiguen mostrar una personalidad única y divertida, concretamente me inspiré en el cuento *Lalo Lobo*, la historia de un lobito que busca al dueño de una pluma que ha encontrado en el bosque.

Fig 14, Portada *Lalo Lobo*, Maurice Pledger.

## 2.5.EL CUENTO DE LUCKY

### 2.5.1.Presentación

El cuento de Lucky representó para mi un escape, el pensar en cómo iba a realizar el videojuego me servía para jugar yo misma en mi cabeza, ante mi se presentaba un universo en blanco dónde crear cada sub-mundo que mi cabeza deseara inventar, a medida que los escenarios eran imaginados, el propio cerebro comenzaba a inventar la propia fauna y flora del lugar, así como todos los elementos que formarían parte del sitio en sí, cualquier otra idea hubiera quedado en el olvido, pero sin quererlo, los habitantes del bosque que me habían cautivado, ellos querían que los sacara a la luz y les diera el soplo de vida, ahora estarán en su lugar del bosque, esperando que se abra la puerta para que los niños puedan conocerlos.



### 2.5.1.2. De la idea al juego

Desde el principio buscaba crear un videojuego distinto, un cuento en el que fuera más importante la experiencia visual que la jugabilidad, quería hacer algo entretenido pero que no tuviera grandes dificultades. El cuento de Lucky surgió en seguida, aunque en principio lo planteé con una animación 2D digital, con un gato como protagonista. Tenía además una variante adulta con un puto de estética más oscuro. Sin embargo deseché la idea, no quería crear algo confuso dónde el protagonista fuera una especie de pinocho, acechado por infortunios y oscuras experiencias, así que hice un nuevo trabajo de investigación buscando el tono de la historia, busqué ilustraciones de Beatrix Potter porque sabía que ella ilustraba cuentos de animales, así como fábulas antiguas, dónde descubrí *Una aventura amb el Llobato* un cuento de mi infancia en pop up de Maurice Pletger, así y junto a las imágenes de los cortos de Yuri Norstein encontré el ambiente que quería para las imágenes. El protagonista cambió junto con la nueva temática, tenía que ser un animal que no perteneciera al bosque, pequeño e indefenso, recordé a Lucky, un perro que tuve en mi infancia.

Así que, recordando a mi mejor amigo del pasado, decidí hacer la historia de un perrito llamado Lucky, con un nuevo enfoque: ahora la trama sería totalmente pura, buscando recrear los momentos familiares de antes de ir a dormir, cuando los padres leen un cuento a sus hijos, aunque esta vez de una forma actualizada y adaptada a las nuevas tecnologías: en un cuento interactivo.

La idea se presenta más como un cuento en el que juegas que no un videojuego o una App común, no tiene dificultades técnicas ni de lógica, los niños querían jugar porque se presenta en el plano digital, y a la vez gusta a los padres porque se asemeja a los cuentos del pasado, basándome en ilustraciones de Beatrix Potter y otros autores de cuentos infantiles de los últimos siglos, adaptándolos a la animación cut-out creé *El cuento de Lucky*.

En el Juego, se presenta Lucky, un perrito que aparece en medio del bosque sin recuerdos, a medida que ayude a los animales, podrá obtener corazones y con ellos recuerdos nuevos, cada recuerdo conlleva una línea argumental distinta. Se puede terminar la partida en cualquier momento desde que se obtiene el primer corazón, la diferencia será que, dependiendo de los recuerdos obtenidos, el final será uno u otro, una vez finalizada la partida se puede retomar para conseguir finalizarla con otra historia distinta.



Fig 17. Primeros bocetos de *El cuento de Lucky*, Oso.



Fig 18, 19. Concept Art de *El cuento de Lucky*, escenarios casa de la coneja.

## 2.5.2.PREPRODUCCION

### 2.5.2.1.Concept Art

Al contrario que otros proyectos, en el Cuento de Lucky comencé realizando un trabajo de búsqueda artística, con el fin de concebir el estilo que tendría el cuento, al ser un videojuego en el que ocurren pocas cosas, el guión podía esperar, pues sin el estilo, la historia podía cambiar.

Desde el principio, el cuento se construye a partir de dibujos y bocetos, el arte de concepto buscaba sacar la idea, explorar sobre la mejor forma de mostrar el trabajo y sus intenciones, al principio los dibujos estaban muy inspirados en artistas como Tim Burton o imágenes de Disney,

pues previamente, la animación del juego iba ser en 2D con una tendencia hacia lo tenebroso, para gustar tanto a adultos como niños.

Los primeros escenarios estarían coloreados en digital, buscando una estética más fresca y ligera de la que proporcionan las técnicas clásicas, y a su vez, emulando algunos minijuegos de la red, sin embargo dicha técnica se alejaba completamente de la nueva intención de crear un cuento cercano a los libros de nuestra infancia más lejana, por lo que éstos dibujos quedaron como parte de arte de concepto. A pesar de no utilizarlos muchas de las ideas que surgieron a raíz de su creación se aplicaron posteriormente a las ilustraciones en papel. A medida que avanzaba el tiempo y evolucionaba la idea, los dibujos también comenzaron a cambiar, con el planteamiento de inspirarme en los cuentos clásicos, comencé a buscar referentes de los mismos personajes, como por ejemplo, las ilustraciones antiguas de *ricitos de oro* o el libro de *la liebre y la tortuga*, así es como descubrí a Beatrix Potter.

Con estos dibujos de inspiración, los personajes comenzaron a cambiar drásticamente, algunos como el búho que había sido un rompecabezas constante, evolucionaron positivamente hacia los personajes que son ahora, muchos otros aún debían cambiar mucho.

Gracias a los referentes, y al cambio de técnica desde el 2D digital, al cut-out con figuras coloreadas en acuarela, el cuento mantiene una estética cercana a los clásicos de nuestra infancia, pero con una nueva visión de concepto, algo más íntima y cerrada al espectador.



Fig 20, 21, 22. Concept Art de *El Cuento de Lucky*, Búho, peces, jardín de flores.

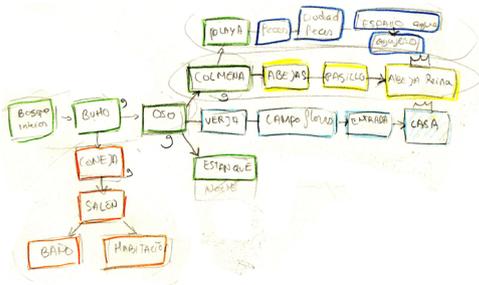


Fig 23. Esquema escenarios.

Fig 24. Plot organización escenas de *El cuento de Lucky*.

### 2.5.2.2. Guión

Una vez conseguida la estética, y caracterizados los personajes, comenzaba la parte, menos esencial, pero en mi opinión más complicada: el guión. Debía crear una historia con sentido y adictiva, algo que mantuviera al jugador en expectativa hasta el final y que le hiciera querer volver atrás para realizar una nueva partida. Así surgió la idea de los trozos de memoria y los diferentes finales.

En principio el protagonista aparece en medio del bosque sin recuerdos y los va recuperando en forma de corazón gracias a los animales que encuentra, sin embargo dichos recuerdos debían ser coherentes con cada final, los finales estaban relacionados con los corazones encontrados, es decir: con un corazón ocurría una cosa, con dos otra y así sucesivamente hasta llegar a los siete corazones, por lo tanto cada recuerdo recuperado tenía que tener un sentido en la historia. Lucky no podía recordar algo que no tuviera que ver con su final correspondiente, además cada recuerdo necesitaba de una base para avanzar en la partida, y así llevar al personaje a explorar los diferentes escenarios.

Los diálogos iban a ser puestos en forma de subtítulo dentro del juego, al principio de forma obligatoria a su lectura, pero como el cuento debería ser accesible a todas las edades, decidí hacer aparecer un bocadillo encima de los animales con pequeñas animaciones en 2D que bastaran para un total entendimiento y una fácil jugabilidad, después si la persona deseaba saber algo más o disfrutar de la experiencia del juego completa, podría leer los subtítulos y descubrir los recuerdos completos y no solo en imágenes desde el bocadillo.

Así, redacté un guión de como sería una partida completa, con los siete corazones y pasando por cada uno de los animales.

Además del guión del videojuego, tuve que redactar un pequeño guión que contuviera las animaciones del tráiler, los pequeños diálogos y los textos de propaganda para vender el producto con el tráiler/gameplay.

### 2.5.2.3. Storyboard

Mientras realizaba el guión, decidí crear un mapa organizativo de espacios, en el cual apareciera cada escenario y su orden dentro del propio universo del cuento, esa sería la base para la colocación posterior por el programador, además contribuía al orden, pues dentro del mapa se muestra qué escenarios son los principales, cuales los sub-escenarios y la relación que tiene cada uno de ellos entre sí, de esta manera sabemos que para conseguir un corazón concreto con un recuerdo tienes que haber ayudado previamente a otro personaje, sinó la aventura de ayudar a ese personaje, estará cerrada.

Con el guión establecido y cerrado, y los escenarios organizados en un mapa conceptual. Tocaba realizar el storyboard, para que fuera útil, realicé

unas pequeñas ilustraciones que mostrarían la luz que tendría cada escena, y la colocación de los personajes así, antes de comenzar a colorear los escenarios en papel, tendría claros los valores luminosos en sus escala de grises. Después de ello proseguí a realizar unas pequeñas muestras de color para decidir que gama tonal presidiría en cada escena, cosa bastante útil dado que después del coloreado, aún debía realizarse una postproducción con finesse en After Effects y conocer los colores importantes de la escena desde el principio contribuye a los futuros reajustes si ocurre algún error a causa del escaneo o de la exposición del papel a diferentes entornos.



Fig 25. Fragmento de Storyboard de *El cuento de Lucky*.

Como se puede observar, el propio storyboard muestra, además de los diálogos, las acciones que pueden realizarse dentro de cada escena y los movimientos de cámara. Muchas escenas quedaron como muestro en el storyboard, sin embargo muchas otras variaron durante la producción, por algunos ajustes de tono o color en relación a los escenarios terminados.

Una vez acabado el storyboard, seleccioné las escenas más interesantes para la producción del tráiler del videojuego y proseguí a realizar la animática.

#### 2.5.2.4. Animática

La animática consiste en la realización de un video con pequeñas animaciones para establecer el orden sobre el cual realizar la futura animación, proyecta la duración de las escenas y nos ayuda a ver pequeños fallos que a posteriori pueden suponer un error difícil de reparar.

Mi animática la realicé sobre el tráiler del videojuego, de esta manera sabría qué animaciones tendría que realizar, los ciclos principales y los diálogos, a fin de escatimar en medios actuando de la manera más eficaz. A estas alturas del proyecto, no buscaba la realización el videojuego completo con todos sus escenarios y personajes, sino preparar un tráiler para su futura comercialización y la captación de compradores o participantes.

Para la animática utilicé las propias imágenes del storyboard y añadí unos pocos movimientos clave para que pudiera entenderse la tarea posterior. A pesar de que el tráiler no iba a tener lip-syc ni doblaje, añadí pequeños au-



Fig 26. Fotograma Animática

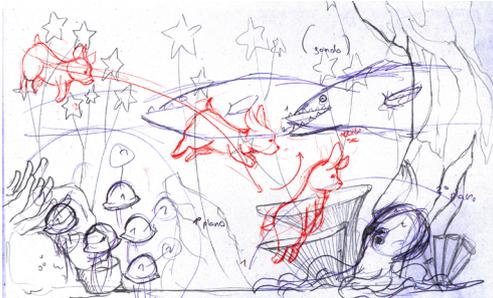


Fig 27. Layout escenario océano .

dios a la animática para simplificar el estilo y no sobrepasarme con lo escrito, ya que para el público podía ser algo aburrido ver un tráiler en el que todo eran palabras escritas y subtítulos.

Después de tener la animática, realicé un Layout, lo cual consiste en tener la escena dibujada en las diferentes capas que estará colocado (por ejemplo fondo- personajes hablando- protagonista- objetos delanteros...) además de los dibujos de los movimientos clave y, en caso de que los personajes se desplacen, la distancia de desplazamiento. Esta información es muy útil para, una vez animados los ciclos, hechos los fondos etc, recordar los movimientos básicos, la colocación de personajes ...<sup>4</sup>

### 2.5.3. Producción

#### 2.5.3.1. Escenarios y personajes:

En el cuento de Lucky cada personaje está ligado a un escenario concreto, del cual no sale en ningún momento, cada uno de los animales del bosque pertenece a su ilustración, es decir, a su escenario dónde se mueven de forma cíclica hasta que cliqueas en ellos y se realiza la acción concreta que están destinados a hacer, además de aparecer el bocadillo con las animaciones en 2D.



Fig 28. Boceto Oso para El Cuento de Lucky.

Utilicé la técnica de la acuarela para recrear ese estilo de las ilustraciones del pasado, ésta técnica proporciona un toque muy especial a la posterior animación en cut-out y permite su fácil integración con los elementos del fondo y los personajes entre sí, cada pieza del personaje está formada por formas geométricas sobre las que dibujé sus características propias de carácter.<sup>5</sup>

Realicé los personajes en una primera tirada, utilizando un papel poco rugoso y saturándolos mucho, los escenarios seguían la misma técnica, apenas había intención luminosa en ellos. Los escenarios estaban repasados con una línea más gruesa que la de los personajes y eran más saturados, por lo que cuando intentaba unirlos no se integraban bien.

Quise que los personajes tuvieran mucho color y barrigas blancas y perdí todo el sentido de luz y volumen: quedaban planos y el papel utilizado fomentaba esa sensación.

A partir de ahí decidí dibujarlos de nuevo, pero esta vez con los fondos ya hechos, así los personajes estarían en concordancia con las escenas, utilicé el mismo papel para todos, esta vez uno más rugoso que además proporcionaba una facilidad extra, pues dotaba a los pelajes de textura propia. Los personajes los hice a la vez, usando el mismo tono de sombra principal para todos, así entre ellos se relacionan, usé ese mismo tono sombra en la primera



Fig 29. Primer intento conjunto personaje mas escenario.

4 RAUL GARCÍA, La magia del dibujo animado, P. 71.

5 RAÚL GARCÍA, La magia del dibujo animado, P. 11,12,13.

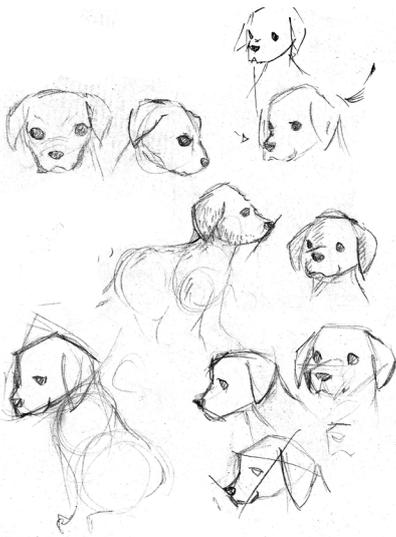


Fig 30. Bocetos a lápiz Lucky.



Fig 31. Boceto Lucky color.



Fig 32. Boceto Lucky Cut-out.



Fig 33. Boceto Búho color.

capa de iluminación de los escenarios.

Cada escenario está constituido por una gama tonal propia, por lo que entre ellos notas perfectamente el cambio de tono e intención, los colores se relacionan con la personalidad de sus personajes y la atmósfera del momento.

### Lucky

Es el protagonista, un perrito de raza indefinida, inspirado en los cachorros coquer spaniel, de color marrón ocre.

Su historia comienza cuando aparece en un claro sin recuerdos ni corazón, deberá conseguir que los animales le den corazones para recuperar cada uno de los recuerdos perdidos, a medida que avanza la partida y consigue más recuerdos, el final cambia, pues no es lo mismo llegar al escenario final con un solo recuerdo que puede ser “yo vivía en una casa” a con el recuerdo final de “ fui al bosque porque quería conocer mundo”. No pueden tener el mismo destino ambos recuerdos, pues con uno sólo puedes llegar a la casa y con el otro puedes volver a continuar el viaje.

Lucky fue el personaje más complicado de realizar, al ser el protagonista tenía que ser especial, hacer que el jugador sintiera simpatía por él y quisiera ayudarlo a conseguir los diferentes corazones y a la vez debía notarse que no es uno de los animales del bosque. Sin embargo también quise jugar con la psicología de los jugadores más pequeños, dotándole de una personalidad más plana que al de los diferentes animales ayuda a que el niño ponga su propia personalidad en él, ya que es quien lo controla, aun así sabemos que es pequeño e indefenso y dispuesto a ofrecer ayuda si se le pide.

El nombre significa suerte en inglés, pues ayuda a todos los animales, es su golpe de suerte, además de la suerte que tiene él cuándo le proporcionan recuerdos nuevos para volver a casa. Es también una referencia al perro que tuve en mi infancia, el cual se llevaron a vivir a una casa de campo dónde no podíamos verlo, me gustaba pensar que estaba viviendo su propia aventura y que no podía recordarnos, quizá se maravilló tanto de la magia del campo que prefirió quedarse allí con los demás animales y su libertad, que volver a casa.

Por otro lado, el personaje constituye un alter ego de mi propia persona, un personaje que se siente distinto a los demás, que no encaja en el bosque y no sabe a dónde debe ir.

### Señor Búho

Su hábitat es el hueco de un tronco viejo, en una zona con árboles secos y niebla, representando lo antiguo y viejo, y a la vez lo misterioso. Sus colores son marrones y grisáceos con veladuras azuladas y sus ojos amarillos. Es un personaje solitario y viejo, es más grande que Lucky porque es poderoso y sabio. Es algo cascarrabias, lo cual se muestra en los textos que aparecen de subtítulo, pero siempre estará dispuesto a ayudar a nuestro protagonista cuando necesite saber la forma de afrontar un escenario o puzzle nuevo, Es



Fig 34. Boceto Búho Cut-out.

quien le informa de que ha perdido la memoria y le ayuda a descubrir que debe conseguir corazones para recordarlo todo.

Está inspirado en algunos profesores de instituto, no llega a establecer una relación emocional con Lucky pero siempre estará dispuesto a guiarle en su camino, no sin antes instruirle en algo nuevo.

En la partida, cuándo no puedes acabar un escenario, puedes acudir a él, clicándolo después del último animal. Se activa su respuesta concreta. Si respondes a la pregunta que te formulará en relación al animal que quieres ayudar, te dará la solución a ese mismo puzzle.

No te dará el primer corazón, sin embargo te llevará al escenario de la señora conejo dónde si conseguirás el corazón.

Cuando vuelvas a él después de conseguir el primer corazón, te dará el segundo con un nuevo recuerdo.

### Señora Conejo

El escenario de la Sra. conejo se forma en 4 partes: En la primera tenemos la entrada a la madriguera, después pasamos por la sala de estar dónde la conoceremos y continuaremos por la habitación y el baño. Es un habitat medio subterráneo, por lo que la luz es más tenebrosa que en otros escenarios.

La señora conejo está embarazada y te pedirá ayuda para que le traigas las zanahorias que hay por casa, puesto que no puede moverse de su silla a causa de su estado. Es un personaje dulce y tranquilo con faltas de memoria. Se casó con un sapo, cosa que no descubres si no llegas al escenario estanque.

En la casa, podrás encontrar un total de 4 zanahorias: una en el jarrón de la sala, otra entre los cojines de la habitación, una tercera en el espejo del baño y la última aparecerá si cliques sobre la alcachofa de la ducha.

Una vez consigues todas las zanahorias, la señora conejo estará muy agradecida y te dará tu primer corazón como pago por tu ayuda, así recuperarás el primer recuerdo, uno bastante sencillo pero que sirve para continuar la partida o, en caso de que no desees seguir, puedes finalizar tan sólo con éste corazón.

Si sales y vuelves a la sala, aparecerá una llave en la pared que te servirá para abrir la valla del último escenario y podrás terminar la partida y acceder al primer final.

### Oso

El oso es un personaje que vive en su propia zona del bosque, es una zona tranquila desde dónde puede oír el chapoteo del estanque y el crujir de las ramas al viento, los árboles de éste escenario no son tan viejos como los del búho pero están en temporada de cambio, sus cortezas que los protegían en invierno se están cayendo, para dejar paso al tronco verde de la primavera.

Es un personaje algo coqueto, (lleva una bufanda amarilla, su color favorito) y muy perezoso, pues prefiere estar sentado padeciendo a moverse y actuar.



Fig 35. Dibujo Coneja Color.



Fig 36. Boceto Oso cut-out

Cuando lo veas por primera vez estará sentado junto a un árbol rascándose la barriga, si cliques en él, no hablará pero su bocadillo dirá que necesita miel. Si consigues la miel que te darán en la colmena y vuelves a él, la tragará y te dirá que por error había comido algo que había por el bosque y le estaba creando un dolor espantoso de garganta, también le dolía la barriga porque no había comido nada desde entonces. Como compensación te dará aquello que había comido por error y ya no tiene atascado en la garganta: un corazón.

### Abejas

Desde el escenario del Oso puedes acceder a un mini acantilado junto al mar dónde hay un árbol especial con una colmena, también podrás observar que hay distintas flores, así la colmena se autoabastece sin tener que ir muy lejos, verás tres abejas revoloteando la Colmena, en realidad la están vigilando, puesto que la colmena constituye un edificio completo a escala menor dónde fabrican miel.

Si haces clic en una fruta rugosa y anaranjada que hay en el árbol, esta caerá y podrás hacer que Lucky se la coma, lo que hará que encoja hasta desaparecer de la escena(en realidad la fruta le da el poder de hacerse diminuto y así poder entrar en el interior de la colmena).

Dentro de la colmena podrás ver a dos abejas trabajando y una puerta, si haces clic en las abejas, te dirán siempre lo mismo: 1124, es la contraseña de la puerta, que se acciona haciendo clic en los botoncitos dorados que hay justo encima. No tiene dificultad puesto que a lo largo de la estancia podrás ver como una abeja entra y los botones se encienden, así tendrás la pista.

Al abrir la puerta, accedes a la siguiente sala, una más pequeña dónde hay una abeja con gafas y corbata y otra que se mantiene de pie delante de una segunda puerta. Si hace clic en la abeja de gafas te pedirá con pequeñas animaciones que le indiques cuantos tipos de miel hay en la colmena, si aciertas, te dará la contraseña: colmena. Si haces clic en el portero aparecerá un rectángulo en blanco y un pequeño teclado para que escribas la contraseña que te ha proporcionado el otro personaje.

Cuando se abran las puertas estarás delante de la gran abeja reina, un personaje muy orgulloso y engreído, acto seguido comenzará a hacerte una serie de preguntas que tu deberás responder haciendo clic en una de las tres respuestas que aparecerán en un rectángulo inferior.

Al contrario de lo que parece, debes responder con frases que halaguen a la reina, si se siente lo suficiente deseada, te otorgará un corazón y para que no la olvides, un bote de miel (el mismo que debes entregar al oso).

Después de eso, aparecerás en el acantilado anterior con un nuevo recuerdo y el bote de miel, esta vez lucky ya tendrá su tamaño original.



Fig 37. Bocetos Lápis Abejas.

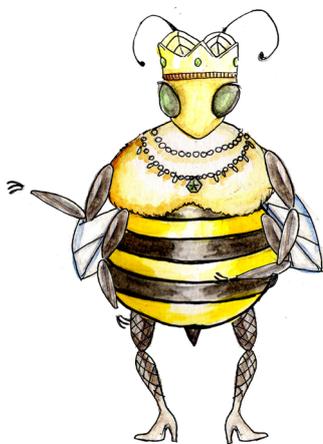


Fig 38. Boceto Abeja Reina cut-out.

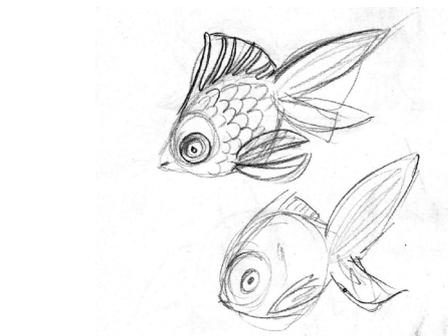
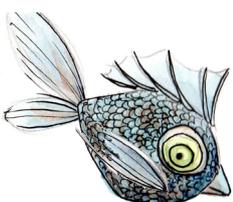
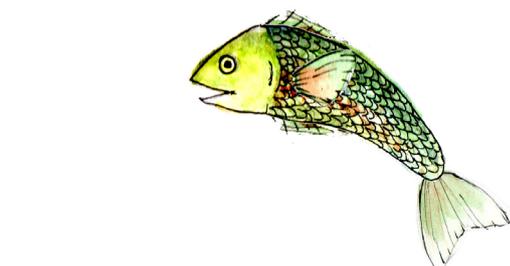


Fig 39,40. Bocetos lápiz Familia Trucha.



### Familia Trucha

Desde el acantilado de las abejas podrás acceder a otro escenario por dónde saltarás al mar, El mar constituye un espacio totalmente distinto tanto en luz como en color en relación a todos los micro-mundos que hemos podido ver hasta el momento, el azul es primordial en cada uno de los sub-escenarios y a la vez está lleno de plantas acuáticas, entre ellas las alga estrella, un tipo de alga que en esta ciudad donde viven los animales marinos sirve como farolas.

Lucky puede nadar, pero no respira bajo el agua, cuando salta al mar comenzará a perder oxígeno, pero nunca morirá. si deja de respirar, volverás al escenario anterior. Desde la primera zona dónde cae, podrás observar a los bichitos de mar, una especie de animalillos acuáticos que brillan y que aparecen si cliques en alguna zona donde estén escondidos.

En el segundo sub-escenario acuático estará la familia trucha, son dos peces homosexuales que han adoptado a una pececilla, sin embargo en el momento que los conozcas, los encontrarás dentro de su vivienda dando vueltas preocupados porque la pequeña Mila no ha vuelto de la escuela y no logran encontrarla, al contrario que en los demás escenarios, bajo el mar Lucky es más grande proporcionalmente que la mayoría de seres acuáticos, cosa que ayudará para salvar a la pequeña.

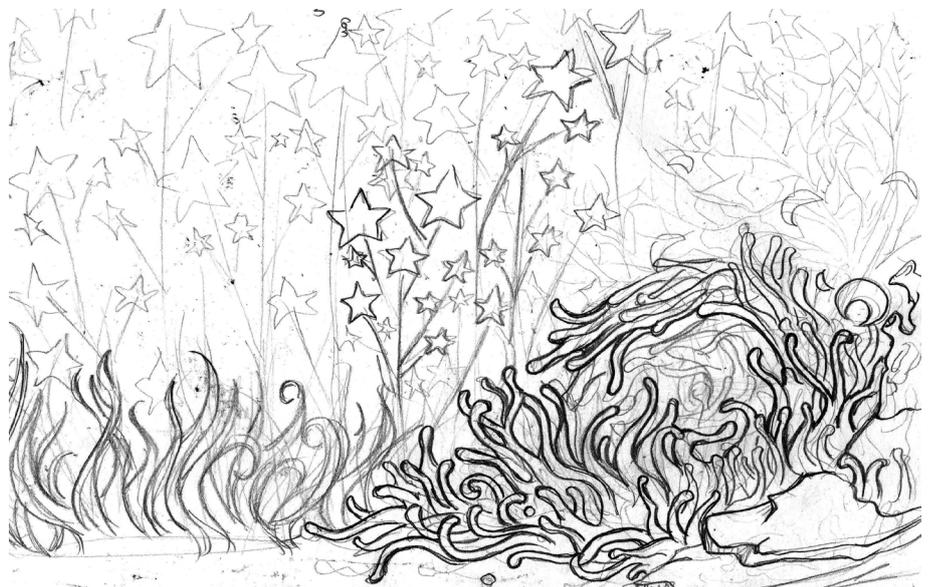


Fig 41. Boceto Lápiz casa familia trucha.

Siguiendo los escenarios, podrás llegar a la ciudad acuática, una zona donde hay diferentes animales, entre ellos un pulpo que contestará gustoso a tus preguntas, un atún que también contestará a lo que preguntes si eres veloz cliqueando en él antes de que se vaya, y unas pequeñas medusas luminiscentes que aparecen si cliques en su escondite y hacen un mini espectáculo de luz (el orden de movimiento de las medusas servirá para resolver un puzzle en otro escenario). Preguntando a los animales que encuentres llegarás a la

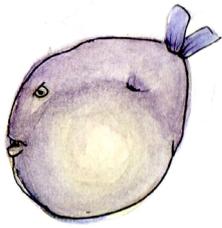


Fig 42,43,44. Bocetos cut-out peces.



Fig 45. Fotograma Animática cueva marina.

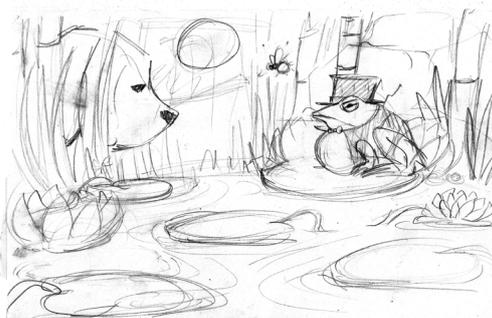


Fig 46. Boceto lápiz Estanque.

conclusión de que la pececilla está por una zona cercana a una cueva, y que ha entrado ahí con sus amigos, pero al llegar a la cueva descubrirás que lo que ocurre es que se están metiendo con ella y no la dejan volver a casa. La cueva tiene forma circular y los peces persiguen a mila de un lado a otro, si consigues hacer clic en el momento en el que Mila está en una pared y sus atacantes aún no han llegado a ella, Lucky se pondrá entre ambos. Les dirá que se metan con alguien de su tamaño y los peces huirán. Acto seguido aparecerás en la pantalla de la casa de los Señores Trucha dónde te darán las gracias y te proporcionarán un nuevo corazón.

Quise poner en éste trabajo una familia de carácter homosexual, buscaba que el propio juego mostrara diferentes tipos de familias, por ejemplo la señora conejo está casada con un sapo, un animal de otra especie y los Señores Trucha son una pareja del mismo sexo con una hija adoptada, es una forma de normalizar los diferentes tipos de relaciones que hay hoy en día en nuestra sociedad. La hija de los peces trucha sufre bullying por parte de otros peces, era un tema que también quise mostrar, hacer que los niños cuando jugaran pudieran comprender que si les ocurre lo mismo en sus colegios pueden pedir ayuda a alguien mayor, asimismo para mostrarles que deben tener cuidado si van solos con otros niños a hacer cosas que sus padres les prohíben, este era un tema importante para mí quise que Lucky defendiera a esos niños que sufren bullying escondido, ese que no consiste en paliza pero sí en hacerte sentir mal cada día hasta que no deseas volver a las clases, ese tipo de acto que hacen sentir al niño que nadie va a apoyarle nunca, del cual los adultos como norma general no se percatan y solo lo aprecian aquellos que lo sufren o han sufrido.

### Orquesta de sapos

El estanque confronta un escenario extra. Desde el bosque del oso, llegas a él y entras, pero esta vez Lucky no cambia de tamaño ni mantiene la proporción con los animales, al entrar vemos como la cabeza de Lukcy sobresale de entre unos juncos y, sobre la charca, en hojas de nenúfar están sentados los sapos, cada uno con un instrumento, y uno más grande con sombrero, preside al grupo desde una roca situada a la derecha del escenario. Los colores del estanque son verdes y turquesas, con algunos ocre y detalles en colores rojizos para contrastar, sobre los sapos revolotean el número exacto de luciérnagas, cada una brilla con un color concreto.

Dentro del estanque, Lucky puede hablar con cualquiera de los sapos, cada uno le dirá diferentes cosas, (una es realmente importante para descubrir un último final), cuando cliques sobre el sapo principal, descubrirás que es el jefe de la orquesta y te dirá que esa misma noche hay un concierto y no pueden tocar porque aún no se han organizados los sapos con las luciérnagas, ya que no saben qué color queda mejor con cada sonido. Si recuerdas el baile de las medusas del escenario anterior, sabrás que sonido concuerda con cada color, y así podrás colocar cada insecto sobre el sapo que realice el so-



Fig 47,48. Dibujos acuarela sapos.

nido correspondiente a su color de luz. Una vez finalizada esta acción, debes hacer clic sobre el sapo del sombrero, te dará las gracias, además de darte un corazón y un último recuerdo, te dejará ver el último ensayo.

Hasta aquí, el jugador tiene 6 corazones, como ya hemos indicado antes, se puede finalizar la partida con los corazones que quiera uno, siempre que consiga la llave que aparece en casa de la señora conejo, sin embargo hay un último corazón que sólo se puede conseguir de una manera especial; para ello debes hablar con todos los sapos hasta que te cuenten que por las noches una misteriosa criatura aparece en el campo de flores, acto seguido, y con todos los escenarios finalizados, debes hablar de nuevo con el jefe de la orquesta para que te deje asistir al concierto, así se hará de noche y podrás pasear por los escenarios de forma nocturna( la mayoría de los animales duermen a esa hora excepto el Señor Búho, al cual no podrás encontrar porque ha salido a cazar) Con la llave en el inventario y el bosque nocturno deberás ir al último escenario.

### Zorro Blanco

Desde el bosque del oso, podemos acceder además de a los otros escenarios al campo de flores, una vez entramos, nos bloqueará el paso una gran valla de madera, si tenemos la llave y hacemos clic en la cerradura, la puerta se nos abrirá y accederemos a un campo completamente lleno de flores blancas, azules y violetas; si lo visitamos de día, presenciaremos el campo al atardecer, pero si accedemos de noche, podremos ver como las flores resplandecen con un brillo misterioso, como si reflejaran la luz de la luna. Al fondo del escenario, se puede apreciar una pequeña casa de madera, ahí es donde debemos llegar para acabar la partida.

Si observamos bien, cuando llegemos al escenario de noche, se verá un movimiento entre las flores, como si dentro hubiera un animal moviéndose de un lado a otro, deberás hacer clic sobre el grupo de flores que se mueven en ese momento, pues ahí es donde se ubica el animal concretamente y aparecerá delate tuya. El misterioso animal es un zorro blanco, normalmente los zorros blancos son animales de nieve, pero en éste juego, el zorro no es blanco para camuflarse, sino que es blanco por la magia que radica en su interior. El zorro blanco es el guardián del bosque, un animal esbelto e inteligente que corre durante la noche para proteger a los animales que habitan en él de agresiones externas. Su magia se aprecia en pequeños detalles luminosos que podemos ver a lo largo de los escenarios(los pequeños animalitos acuáticos son un ejemplo de ello).

Después de que el guardián nos cuente su historia, se ira corriendo para continuar su misión.

El zorro blanco aún no nos ha dado un corazón, nos lo otorgará cuando llegemos a la casa del final del campo.

Para llegar a la casa debemos hacer clic en las flores que no resplandecen (si es de día serán las flores que sí resplandecen) siguiendo el orden de la constelación que aparece en el cielo, así llegaremos al último sub-escenario.



Fig 49. Dibujo acuarela zorro blanco en campo de flores.



Fig 50. Boceto Lápiz zorro blanco.

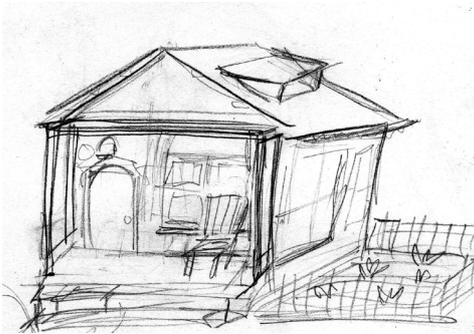


Fig 51,52. Bocetos Casa final.

### La Casa

La casa constituye el final de nuestra historia, es el primer recuerdo que tendremos a lo largo de la partida y nos marcará el final durante todo el juego, es una casa de madera, pequeña pero íntima, con un jardincito al lado y ventanas. Dependiendo de los corazones que hayamos obtenido o de si hemos conocido al zorro blanco, lo que encontremos al entrar en la casa será diferente. Después de los finales, en los créditos veremos ilustraciones de lo que ocurre después de cada final, como epílogo aparecerá un mensaje que diga: “Las cosas podrías acabar distinto ¿quieres volver a intentarlo?”

- Si sólo hemos conseguido el primer recuerdo, en la casa encontraremos muebles de hogar y una chimenea al fondo, Lucky dirá que ha vuelto a su hogar y ahí es donde debe quedarse y podremos ver ilustraciones de lucky durmiendo o cocinando.

- Si hemos conseguido el segundo corazón, recordaremos, además de que vive en una casa, que tenía una familia así que al llegar, encontraremos una casa amueblada, con muchas pequeñas camas y a la madre de Lucky y sus hermanos, después veremos ilustraciones sobre el día a día de la familia.

-Si hemos conseguido el tercer corazón, recordaremos que hay alguien que le está esperando, un animal distinto, ese animal es una señora mayor que no puede salir de casa, así que cuando lleguemos encontraremos que está en una butaca esperándole, las ilustraciones del final serán Lucky con la señora, que está muy mayor hasta que ella desaparece.

- Si hemos conseguido el cuarto corazón, sabremos que esa señora se fue hace tiempo y que él decidió salir a explorar para conocer a sus vecinos del bosque, porque se sentía solo. Así que al llegar a la casa, veremos que todos los animales que ha conocido (los peces incluidos, que estarán en una pecera) le han preparado una fiesta, las ilustraciones de después serán de momentos divertidos de la fiesta.

-Si hemos conseguido el quinto corazón, descubriremos que Lucky estaba cansado de vivir en aquella casa y que tenía muchas ganas de conocer mundo, así que después de haber conocido a los habitantes de bosque estaba decidido a explorar otros bosques o ciudades, después veremos imágenes del viaje de Lucky.

-Si hemos conseguido el sexto corazón, recordaremos que en la casa vive el creador del mundo, y al entrar en ella descubriremos muchas máquinas diferentes desde las cuales podemos cambiar el clima y la hora de nuestro mundo, y salir a explorar cuantas veces queramos los diferentes escenarios con otros climas (esta opción es la más complicada, por lo que seguramente



Fig 55. Escena storyboard Casa.

en un primer momento se haga con ilustraciones del bosque en diferentes estaciones del año).

- Por último, si hemos conseguido los seis corazones y, además hemos conocido al zorro blanco, al entrar en la casa la encontraremos vacía, con el zorro esperándonos, él nos dirá que su tiempo en la tierra se está terminando y que debe pasar su magia a otro animal con el corazón puro, Lucky accede a sucederle, así veremos a un Lucky blanco y resplandeciente, más adulto protegiendo el bosque en la sombra.

### 2.5.3.2. Animación

La animación de cada personaje se establece mediante cut-out , a pesar de ser digital, se rige mediante normas similares a las del estilo tradicional, por ejemplo cada pieza está unida a otra y tiene un punto de anclaje desde el cual se establece el movimiento.<sup>6</sup>

Desde el propio After Effects cada personaje se animó por separado, el búho está anclado en el tronco y no mueve su cuerpo, aun así da la sensación de respiración porque levanta ligeramente el pecho, mueve las alas y parpadea, el parpadeo se realizó con una capa superior y sustituyendo los 3 tipos de movimiento( ojo cerrado, ojo entornado y ojo abierto). Como no podía girar su cabeza, decidí que cuando se comunicara con Lucky mantuviera los ojos cerrados, dando esa sensación de señor mayor hablando solo aunque se esté comunicando, como si hablara para sí mismo.

La señora conejo se mueve en ciclo, moviendo su silla , parpadeando y haciendo movimientos sencillos en su misma zona.

En general todos los personajes se mueven de la misma forma, sin moverse de posición, con animaciones en ciclo. A excepción del atún grande que nada de una zona a otra en el segundo escenario acuático y el pulpo, que se mueve mediante sustitución de los tentáculos.

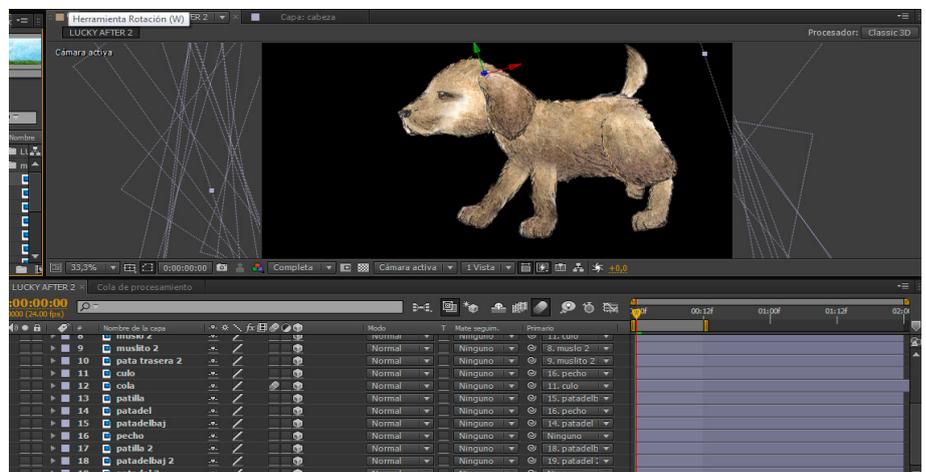


Fig 59. Captura pantalla After Effects, animando a Lucky.

El personaje más complicado en cuanto a movimientos fue Lucky, es el

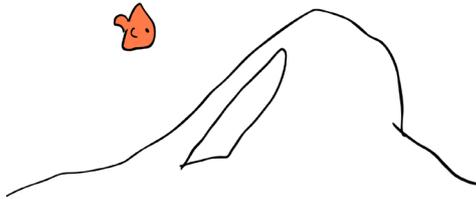


Fig 56,57,58. Fotogramas Animaciones diálogos.

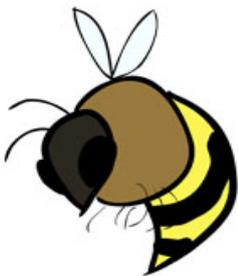


Fig 60. Fotograma animación Toon Boom.

que más piezas de recorte tiene, con un total de 13 piezas, incluidos el hocico y los ojos. En total, realiza 3 acciones principales a lo largo de todo el juego:

Caminar, sentarse, nadar y flotar.

Para el caminado visualicé películas como 101 dálmatas en las que aparecían caminados perrunos de todo tipo, además de leer algunos libros de animación que incluyeran caminados cuadrúpedos, el movimiento de perro, se establece con el equilibrio entre las mitades del cuerpo, cuando la pata delantera izquierda va hacia atrás, la pata trasera izquierda va hacia delante y viceversa, las patas derechas realizan el mismo movimiento pero al contrario, de esta forma, cuando las patas de la izquierda están más cercanas, las del lado derecho están totalmente alejadas. Aparte del movimiento de las patas, hay que tener en cuenta el tambaleo del trasero, de forma que cuando las patas traseras llegan al punto más levantado que pueden, el trasero se levanta y cuando están bajadas, el trasero está más bajo. Las orejas y la cola establecen un movimiento secundario para dotar de sentido a la acción.<sup>7</sup>

El principal problema que encontré, fue que no descubrí hasta que coloqué a Lucky en el escenario, la diferencia entre realizar un caminado en ciclo en una misma posición y hacer un caminado con movimiento de posición, por lo que tuve que hacer un segundo caminado en el que el cuerpo se moviera de un punto a otro, cada paso es un video separado que se superpone, creando la sensación de que se mueve de un lado a otro. Cuando se sienta, sólo tuve que utilizar una copia del propio archivo con el caminado, y hacer que se sentara a partir del último punto de posición, así completa el movimiento, el sentado equivaldría al punto y aparte de un texto.

La animación de Lucky nadando fue más sencilla, puesto que en lugar de nadar por encima del agua lo que hace es bucear y dejarse llevar por la corriente, en esta animación las patas se mueven con intención de nadar, la fuerza del personaje la realiza hacia abajo porque el agua eleva las patas hacia arriba, al igual que las orejas, que se mueven con la intención de flotar hacia arriba.

Aparte de las animaciones en cut-out digital, también realicé algunas en animación 2d con la herramienta Toon Boom, al contrario que el estilo recargado y clásico de todo el proyecto, quise que estas animaciones dotaran al trabajo de un punto fresco y sencillo, las animaciones están hechas a modo boceto y solo con línea sin clean-up, casi todas constituyen una serie de transformaciones para otorgar al jugador del mensaje, así como los pensamientos y los diálogos evolucionan para mostrar un mensaje, las animaciones también, por ello se transforman para hacer al mensaje más curioso y rico.

Las animaciones de salpicadura de agua y el bichito submarino también se hicieron en Toon Boom como extra, ambas tienen una línea blanca y un efecto resplandor hecho a posteriori en After Effects.

Además de los bocadillos, también animé en Toon Boom a las abejas, haciéndolas moverse en ciclo, para el título realicé una animación en la que las letras aparecieran de forma mágica sobre la tapa de un libro, para enseñar desde el principio al jugador que la aventura tendrá ese aroma a magia.

### 2.5.3.3. Postproducción

#### 2D y medio

El 2d y medio es un estilo de composición que se realiza en After Effects: Primero se recortan los diferentes elementos del escenario en el orden de posición que tendrán: arboles delante, bosque en medio, cielo detrás... En Photoshop se rellena con el tampón clonador el trozo que se ha recortado para que después no aparezca el hueco en la composición. Dentro de After se marcan todas las capas como capas 3d y se separan en z en relación a su profundidad( z es el eje que establece la dimensión delante y detrás) acto seguido se añade una cámara delante de todo y se termina de ajustar los elementos del escenario de la forma que nos interese más, después se añade la composición del personaje en capa 3d y se coloca en la posición de profundidad que deseemos: ya tenemos el 2d y medio, esa especie de teatrillo, como si todos los recortes estuvieran en un entorno de cuento pop up de túnel.

Una vez tenemos el 2d y medio con los personajes animados, podemos animar la cámara y las luces. En todos los escenarios, añadí una luz que terminara de unir a los personajes con el fondo, además de una capa de ajuste de color para corregir todos los colores a la vez. En algunos escenarios, como en marino, hay un punto de luz por estrella farola, para enfatizar ese tipo de iluminación.<sup>8</sup>

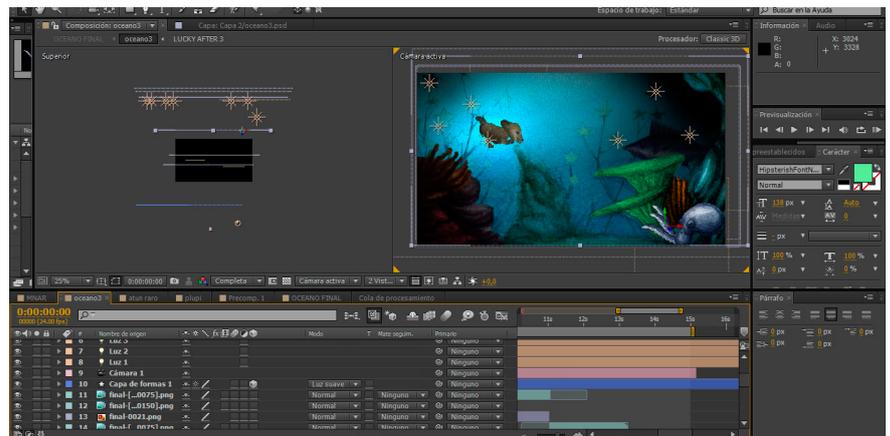


Fig 61. Composición After Effects Océano.

#### Arte final

Desde el principio, mi intención era que cada una de las escenas pudiera ser una ilustración en sí, como si estuviéramos ante un cuento real con ilustraciones Pop Up en túnel y dónde los personajes se mueven. Cada escenario tiene un ambiente misterioso y algo recargado, las luces que he utilizado, enfatizan la sensación de estar viendo un mundo distinto y protegido. Los sonidos los descargué y puse en Adobe premiere, no hay doblaje de ningún tipo, los animales emiten sonidos y se comunican tanto por los bocadillos como en los subtítulos. Aparte, añadí los créditos previamente montados en After Effects y los títulos.

La música consigue acentuar la sensación de bosque mágico; la conseguí en internet, gracias a un grupo llamado Forest Elves, principalmente iba a utilizar otra música, pero la descarté puesto que tenía copyright, sin embargo el grupo nuevo, permitían su uso libre a cambio de poner su nombre en los créditos y enviarles una muestra del video en la que apareciera la canción.

<sup>8</sup> After Effects 7 Avanzado, ANAYA, Capas 3d, P.471,

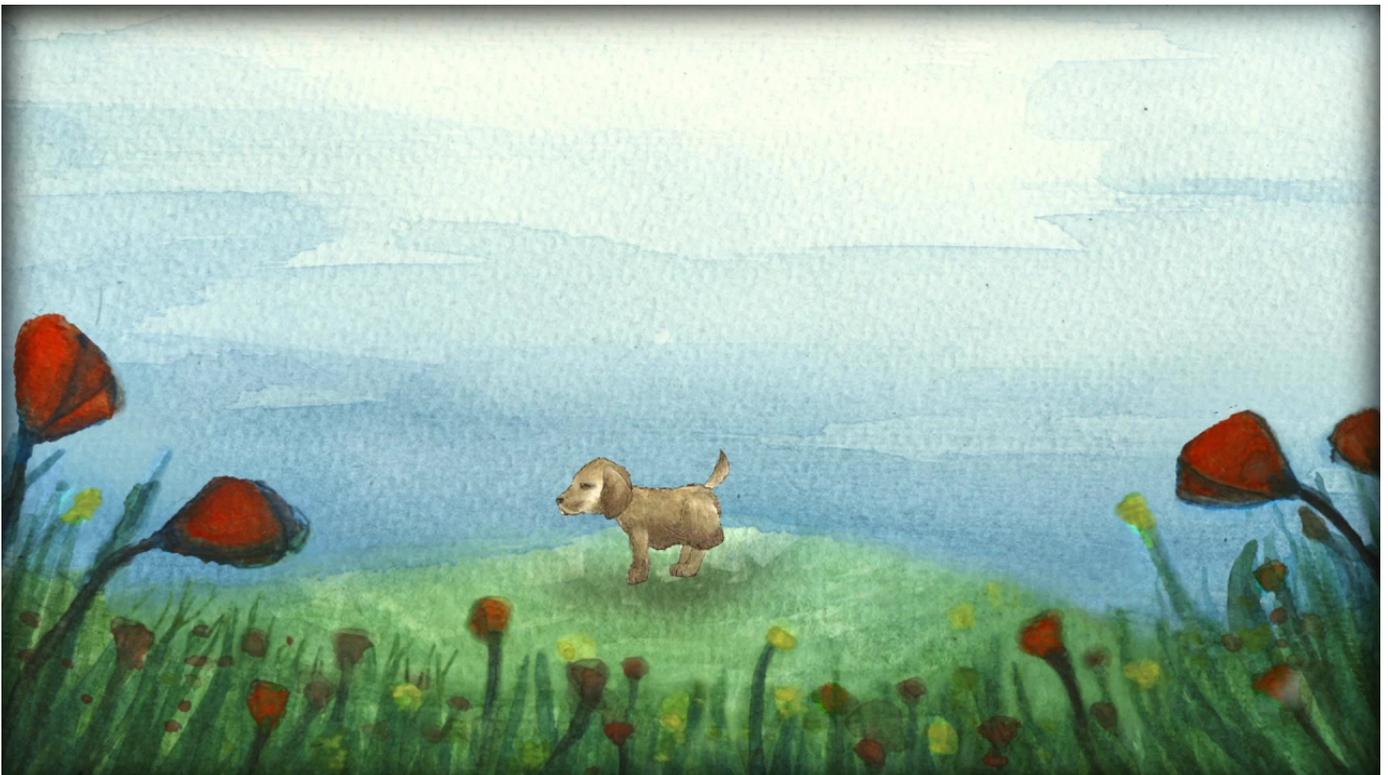


Fig 62,63. Fotogramas finales *El Cuento de Lucky*, Portada y escena inicio.

Fig 5. *Pipo en la playa*, Cibal Multimedia S.L.



Fig 64,65. Fotogramas finales *El Cuento de Lucky*, Búho y entrada madriguera.



Fig 66,67. Fotogramas finales *El Cuento de Lucky*, Salón Sra.Conejo y Habitación.



Fig 68,69. Fotogramas finales *El Cuento de Lucky*, Oso y Arbol de la colmena.



Fig 70,71. Fotogramas finales *El Cuento de Lucky*, Colmena 1 y 2.



Fig 72,73. Fotogramas finales *El Cuento de Lucky*, Océano 1 y 3

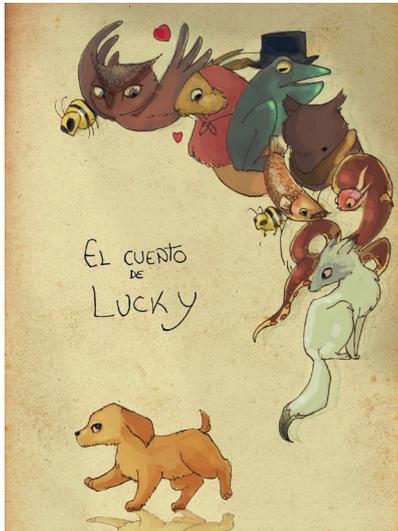


Fig 74. Cartel promocional El Cuento de Lucky.

### 2.5.5. Difusión y venta

Principalmente creé el Cuento de Lucky con la intención de programarlo, sin embargo era una tarea extra muy complicada, y teniendo en cuenta mis limitaciones, decidí, junto a un amigo programador terminarlo más adelante, y a partir de ahí intentar vender el juego en alguna APP store, con el primer final de forma gratuita, y mostrando la opción de probar los diferentes fondos (junto con los nuevos finales) a modo de expansión pagando una pequeña cantidad, el propio juego tiene la opción de ser ampliable con nuevos escenarios y personajes, sin tener que ajustar el guión, puesto que se podrían añadir en una segunda jugada bloqueando el acceso a recuerdos que afecten los posibles nuevos finales. Como colofón, Realicé un cartel promocional que también podrá servir de portada para el juego.

## 3. Conclusiones

Con El cuento de Lucky he realizado la preproducción de un videojuego, he mantenido constantemente la intención visual sobre la historia, con la base de los cuentos clásicos y referentes como *machinarium*, he conseguido mantener la intención artística de ilustración viviente. He echado en falta trabajar en equipo pues siempre se pueden realizar las cosas con un carácter más profesional si se trabaja con buenos compañeros, si decidiera continuar con el cuento, completaría mi equipo con un artista de fondos y un programador informático, asimismo buscaría un asesor para la búsqueda de inversores y su venta externa, en éste caso, se publicaría primero una demo como prueba, para observar que aceptación recibiría del público.

A pesar de que me gustaría que el juego siguiera adelante, lo utilizaré como base de referencia en una Reel para la futura búsqueda de empleo en empresas que se dediquen a la animación cut-out o a los videojuegos con técnicas similares, demostrando el estilo artístico que puedo ofrecer; acortaría los mejores fragmentos del trailer y usaría los que tuvieran diferentes animaciones. Considero que dentro de una empresa podría continuar con *El cuento de Lucky* más adelante, gracias al aprendizaje continuo que conllevaría trabajar allí.

Por otro lado, continuaré trabajando constantemente en mejorar mis conocimientos tanto en la animación cut-out, como en animaciones 2D y su combinación con After Effects.

## 4. Bibliografía

PRESTON BLAIR, *Dibujos animados: El dibujo de historietas a su alcance*, TASCHEN BENEDIKT, 1999.

RAUL GARCÍA, *La magia del dibujo animado: actores de lápiz*, EDICIONS DE PONENT, 2000.

MAURICE PLEDGER, *Una aventura amb Llobato*, CRUILLA, 1998.

CHAD FAHS, LYNDA WEYMAN, *After Effects 7: Avanzado*, ANAYA, 2007.

RICHARD TAYLOR, *Enciclopedia de técnicas de animación*, 2000.

RICHARD WILLIAMS, *The animators survival Kit*, FABER AND FABER, 2010

### 4.1. Páginas web

<http://www.filmaffinity.com/es/reviews/1/848426.html>>

<http://amanita-design.net/games/machinarium.html>

<http://www.imaginaria.com.ar/2012/05/los-clasicos-infantiles-esos-inadaptados-de-siempre-algunas-cuestiones-sobre-la-adaptacion-en-la-literatura-infantil/>

<https://biblioabrazo.wordpress.com/2010/11/08/beatrix-potter-cuentos-completos/>

[http://www.literaturas.com/v010/sec0812/suplemento/Articulodiciembre08\\_2.html](http://www.literaturas.com/v010/sec0812/suplemento/Articulodiciembre08_2.html)

<http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n17/n17art/art174.htm>

<http://iberiarebelde.blogspot.com.es/2011/12/cine-de-animacion-sovietico-infantil.html>

<http://boingboing.net/2009/10/14/everything-but-the-g-1.html>

### 4.2. Índice de imágenes

Fig 1. *Memoria*, Daedalic Entertainment, PC.

Fig 2. *Hansel and gretel*, Kubasta Czech, 1961.

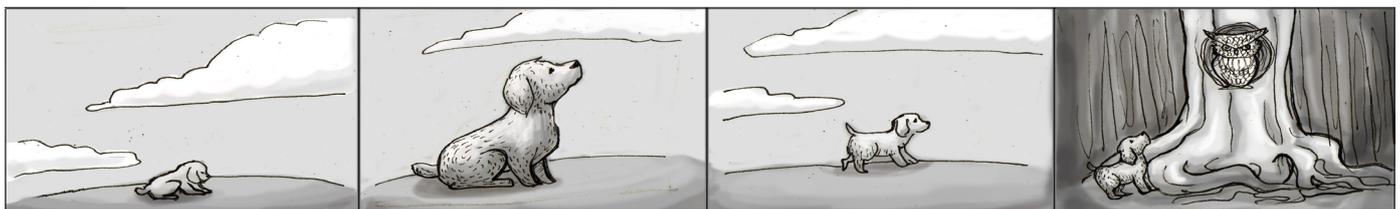
Fig 3. *Paper Plane*, Gianluca Maluotti.

Fig 4. *El poder de la imaginación*, Ivan y Navi, ClickClickClick.

- Fig 7 y 8. Fotogramas *Machinarium*, Amanita design.
- Fig 9. Fotograma *El erizo en la Niebla*, Yuri Norstein.
- Fig 10 y 11, Fotogramas de *Tale of Tales*, Yuri Norstein.
- Fig 12, 13. Ilustraciones Beatrix Potter.
- Fig 14, Portada *Lalo Lobo*, Maurice Pledger.
- Fig 15,16. Primeros bocetos de *El cuento de Lukcy*, coneja y Rata.
- Fig 17. Primeros bocetos de *El cuento de Lucky*, Oso.
- Fig 18, 19. Concept Art de *El cuento de Lucky*, escenarios casa de la coneja.
- Fig 20, 21, 22. Concept Art de *El Cuento de Lucky*, Búho, peces, jardín de flores.
- Fig 23. Esquema escenarios.
- Fig 24. Plot organización escenas de *El cuento de Lucky*.
- Fig 25. Fragmento de Storyboard de *El cuento de Lucky*.
- Fig 26. Fotograma Animática
- Fig 27. Layout escenario océano .
- Fig 28. Boceto Oso para *El Cuento de Lucky*.
- Fig 29. Primer intento conjutno personaje mas escenario.
- Fig 30. Bocetos a lápiz Lucky.
- Fig 31. Boceto Lucky color.
- Fig 32. Boceto Lucky Cut-out.
- Fig 33. Boceto Búho color.
- Fig 34. Boceto Búho Cut-out.
- Fig 35. Dibujo Coneja Color.
- Fig 36. Boceto Oso cut-out
- Fig 37. Bocetos Lápiz Abejas.
- Fig 38. Boceto Abeja Reina cut-out.
- Fig 39,40. Bocetos lápiz Familia Trucha.
- Fig 41. Boceto Lápiz casa familia trucha.
- Fig 42,43,44. Bocetos cut-out peces.
- Fig 45. Fotograma Animática cueva marina.
- Fig 46. Boceto lápiz Estanque.
- Fig 47,48. Dibujos acuarela sapos.
- Fig 49. Dibujo acuarela zorro blanco en campo de flores.
- Fig 50. Boceto Lápiz zorro blanco.
- Fig 51,52. Bocetos Casa final.
- Fig 53. Escena storyboard Casa.
- Fig 54. Captura pantalla After Effects, animando a Lucky.
- Fig 55,56,57. Fotogramas Animaciones diálogos.
- Fig 58. Fotograma animación Toon Boom.
- Fig 59, 60. Fotogramas finales *El Cuento de Lucky*, Portada y escena inicio.
- Fig 61, 62. Fotogramas finales *El Cuento de Lucky*, Búho y entrada madri-guera.
- Fig 63, 64. Fotogramas finales *El Cuento de Lucky*, Salón Sra.Conejo y Ha-bitación.
- Fig 65, 66. Fotogramas finales *El Cuento de Lucky*, Oso y Arbol de la col-mena.
- Fig 67, 68. Fotogramas finales *El Cuento de Lucky*, Colmena 1 y 2.
- Fig 69, 70. Fotogramas finales *El Cuento de Lucky*, Océano 1 y 3
- Fig 71. Cartel promocional *El Cuento de Lucky*.

# ANEXO

## STORYBOARD EL CUENTO DE LUCKY



**ESCENARIO BOSQUE INICIAL /AMANE CER**  
Zoom In  
L-¿Dónde estoy?

Personajes principal se levanta  
L-¿Quién soy?¿Qué lugar es éste?

Zoom Out  
Camina hacia la derecha.

**ESCENARIO TRONCO BÚHO/AMANE CER**  
B-Hola¿Quién eres?  
L-La verdad es que no lo sé.  
B- Todo el mundo sabe quién es , o por lo menos qué. No puedo perder el tiempo con alguien tan insignificante como tú, además está a punto de salir el sol.  
L-¡Espera! Ayúdame , no sé que hacer.  
B-Vuelve cuándo tengas algo que enseñarme, si te aburres...¿ Por qué no ayudas a la señora de la madriguera?



**ENTRADA MADRIGUERA**  
Fundido a negro  
Click izq en la entrada.

**SALÓN MADRIGUERA**  
C-¿Francis? Oh... no eres mi Francis.  
L-No, la verdad es que no sé aún quien soy.  
C-Mi Francis perdió la memoria una vez, quizá por eso aveces llega tarde.  
L-Escuche... me han dicho que podría ayudarla.  
C-¡Oh! Si, si, no me puedo mover apenas con ésta barriga y necesito zanahorias;Por qué no me ayudas a encontrarlas? Quizá te ayude a oraganizar tu cabeza.

**HABITACIÓN SRA CONEJO**  
Dentro de los cajones encontrarás una zanahoria, si mueves el cuadro de la cómoda encontrarás otra, la última está debajo de los cojines de la cama:  
Levantándolos en orden 1,3,2.

**BAÑO**  
Dentro del servicio podrás encontrar una zanahoria levantando la taza del váter ,otra en el armarito de la pila y la última cliqueando en la alcachofa de la ducha.

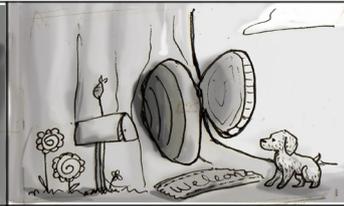


ESCENARIO SALÓN

C-¡OH! Gracias, ahora podré prepararle una tarta a mi querido Francis.



C-Por cierto, toma esto como pago por tu ayuda.  
Obtienes tu primer corazón.  
Vuelta al plano anterior  
L-¡Recuerdo algo! Mi nombre es Lucky.



ENTRADA MADRIGuera

L- Gracias al corazón he recuperado un recuerdo... quizá si consigo más podré recordar otras cosas.



ESCENARIO BUHO

B-Vaya...¿a quién tenemos aquí?¿Traes algo que enseñarme?  
L-¡Si! Y ya recuerdo mi nombre, me llamo Lucky y mira lo que me ha dado la señora



-¡Cielos! He visto uno como esos por aquí, aver... Toma, puedes quedártelo, ahora voy a dormir ,si te encuentras perdido de nuevo ,aquí estaré.  
Desaparece el Búho y se cierra la puerta del tronco.Obtienes un nuevo corazón.



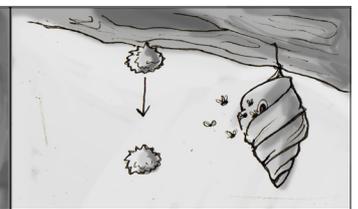
ESCENARIO OSO

L-Hola¿Me podrías decir que lugar es éste?  
O- No..Cof Cof..Puedo...Cof...Hablar.  
L- Quiza pueda conseguir algo que te ayude con la garganta, ¡espera aquí!

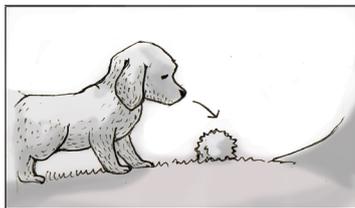


ESCENARIO ARBOL COLMENA

L-Si consiguiera subir, quizá podría conseguir algo de miel para el Oso.



Plano de la fruta cayendo .

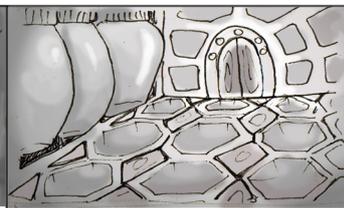


Haces click en la fruta y Lucky se la comerá.

L- Me noto extraño...todo se ve cada vez más grande a mi alrededor.



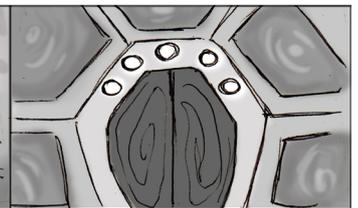
Lucky encoge hasta desaparecer.



ESCENA COLMENA

hay varias abejas haciendo movimientos en zigzag, si haces clic en cualquiera de ellas dirán lo mismo:

A-Bzzz Buzz, 112245 bzz.



Click en los círculos de luz en el orden 112245.

La puerta se abre.



ESCENARIO SALA 2

A1-¡Hay tanto que hacer! No puedo distraerme.  
-Bueno, quizá puedas echarme una mano, necesito saber cuántos botes de miel diferentes hay en la colmena¡Gracias! Después de contar cuantos botes hay vuelves a dirigirte a ella:

-¿Has hayado la respuesta?

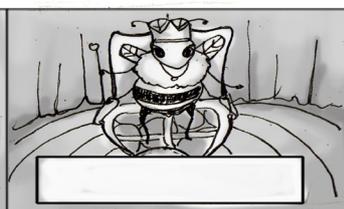
-Exacto, muchísimas gracias, por cierto, la contraseña de la puerta es "colmena".



A2-¿Contraseña?

COLMENA

Fundido negro.



SALA REAL

A- He oído hablar mucho de de ti, ¿Lucky verdad?¿Que te trae por aquí?

l- He acudido a contemplar su belleza

a-A- Pues aquí me tiene joven,¿hay algo que quiera saber?

l- Sería fantástico que me permitiera ser su servidor.

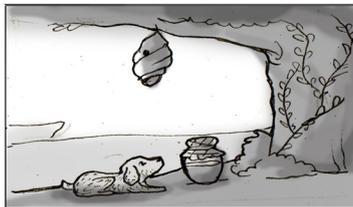


A-¡Es todo un honor! Pero yo dispongo de demasiados súbditos, lo siento pero te daré algo a cambio.

La abeja te dará un un corazón.

A-Ah y para que no olvides éste sitio...

Te dará un bote de miel.



**ESCENARIO ARBOL/COLMENA**  
Lucky está en su tamaño normal.  
L-¿Ha sido todo un sueño? Espera recuerdo algo...



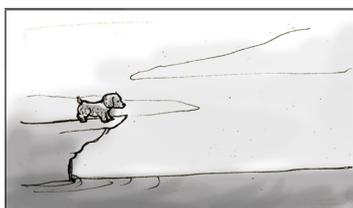
El oso sigue ahí como antes, al clicarlo le darás la miel .



O-Gracias, ahora puedo hablar de nuevo!Que bien!



Espera, voy a darte algo a cambio, total no sé para que sirve.



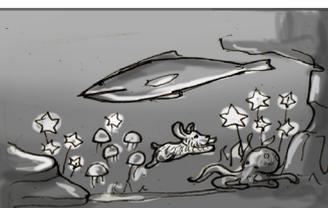
**ESCENARIO PLAYA 1**  
Debes hacer click en el mar para que Lucky salte.



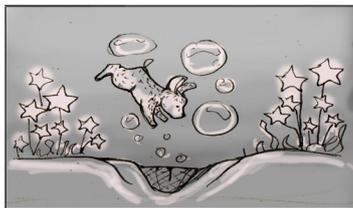
Lucky está nadando pero se pone rojo porque no puede respirar, debes hacer click en el lado derecho.



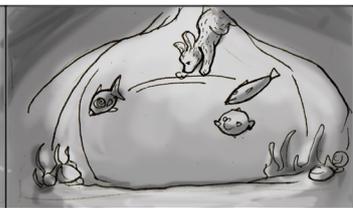
Juan- ¡Oh dios mios!Oh dios mios!que vamos a hacer?  
L- (Empieza a ahogarse) glrr glrr  
Luis-¡Juan! Pero mira esta pobre criatura,va a ahogarse,espera toma esto:  
Te dará un alga y podrás respirar.  
L-Que alivio... pero,¿Qué ha pasado aquí?  
Juan- Nuestra pequeña... No puedo continuar...  
Luis-Nuestra hija Mila ha desaparecido, no ha vuelto aún del colegio. Quizá podrías ir a buscarla.  
Juan- ¡Si Nosotros estaremos aquí por si vuelve.



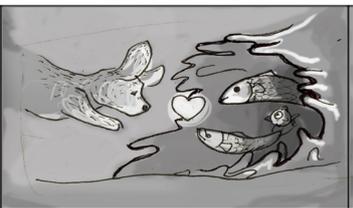
- Pez largo: Una niña? Hm...creo que vi una chiquilla corriendo por ahí
- Pulpo:¡Ah sí! La hija de los Trucha, estaba en el hoyo con unos amigos esta mañana.
- Medusas: Harán un baile de color y sonido
- Cangrejo: El hoyo? Claro, justo en el camino al colegio hay un hoyo, pero no es muy seguro estar ahí a estas horas..



L- No parece un lugar muy seguro para una pececilla...



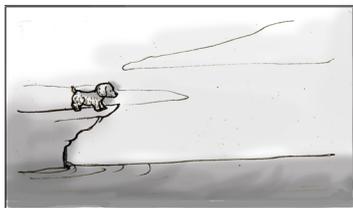
Mila-No,porfavor ¡dejadme en paz!  
Peces malos- Atrápala Gus, vosotros a la izquierda y yo por la derecha.  
Mila- ¡socorro! ¿Por qué me hacéis esto?  
Lucky se coloca en medio de ambos.  
L-¿Qué os parece enfrentaros a alguien de vuestro tamaño?  
Peces malos-¿Quién eres? Déjanos, estamos jugando  
L-Esto no me parece un juego, si volveis a acercaros a Mila os enfrentareis a mí.  
Peces malos- Este tío está loco, vámonos.  
Los peces huyen del agujero



Mila-Papa,papa! Que mal lo he pasado  
Luis- Has traído a nuestra pequeña a casa, eres un héroe.  
Juan- Gracias,¿Cómo podemos agradecértelo? Toma esto, es para ti, por todo lo que has hecho por nosotros.



Para volver al acantilado debes clicar en el foco de luz del claro de agua.



Debes pasar por éstos escenarios para llegar a un escenario nuevo.



- Sapo1- La vida de sapo es muy dura, e casé con una coneja y apenas tengo tiempo de estar con ella, todo el día ensayando para el concierto.
- Sapo2- El otro día oí que desapareció la niña de los trucha, menos mal que ya ha vuelto a casa.
- Sapo3- ¡Maldito oso! Deste que se curó de la garganta no deja de hablar, que pesado.
- Sapo4- He oído que por las noches aparece un animal misterioso en el jardín,¿Qué tipo de animal será?



Sapo5-¡Esta noche es el concierto! Y no tenemos aún sincronizados a los músicos,¿Qué podría hacer?  
L-Yo podría ayudar  
Sapo5-¿Pero tú...¿Sabes algo de música?  
L-poco,pero algo podré hacer seguro  
Sapo5- Está bien, ayúdame a sincronizar cada sapo con una de las luciérnagas.



Debes colocar cada luciérnaga alineada con el sapo correspondiente.

Sapo5- Oh! Muchísimas gracias, ahora todo está perfecto para el concierto, ¿que tal un último ensayo?

Sapo5- ¡Llegas a tiempo para el concierto! Lo nunca visto, presta atención. Los sapos empezarán a tocar y se hará de noche, después del concierto podrás volver atrás.

Noche  
Lucky se dirige hacia casa de la coneja.  
Necesitas una llave para llegar al siguiente escenario



Coneja-¿Una llave? Mi querido francis trajo una a casa hace un rato... creo que estará por aquí cerca. la encontrarás en la entrada, dónde antes hubo una zanahoria.

Ahí debe estar mi casa.  
Al hacer click se abrirá la puerta.

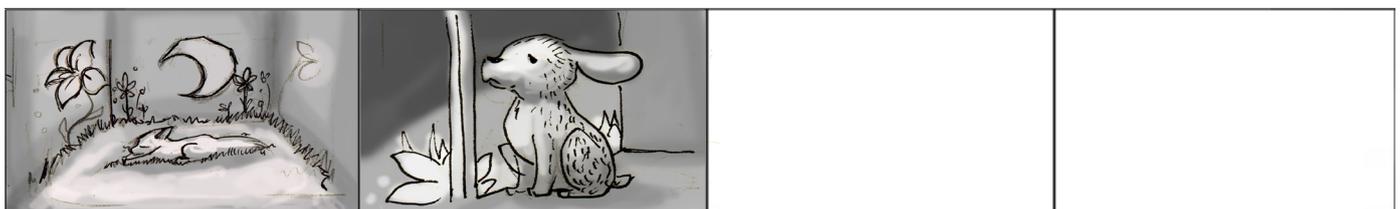


L-¿Que peligroso! Hay muchas rosas que pinchan, debo encontrar el camino adecuado para llegar al final sin hacerme daño.  
L- parece que hay algo escondido  
Z-¿Qué haces aquí? Este lugar es sagrado  
L-Solo intento llegar a mi casa, es aquella del final

Z-¿Eres tu el habitante? ¡El elegido! Te he estado esperando mucho tiempo, ves allí, pronto nos veremos.

Click en los grupos de flores siguiendo el orden de la constelación.

L-Mi destino, lo sabré todo cuando llegue dentro.



Z- Lucky... menos mal que has llegado, este es mi final.  
L- Pero¿Que ocurrirá con el bosque? tu eres su guardián.  
Z-Debes ocupar mi lugar, ese es tu destino, por eso saliste,para conocerlo antes de que yo me fuera.

L- ahora debo proteger el bosque, ningún animal sufrirá mientras yo esté aquí.

