

DESARROLLO VISUAL PARA

KHALI

**ATAQUE EN LA NOCHE
DEL SILENCIO**



CONTENIDO

PERSONAJES

FONDOS

INTERFAZ DE USUARIO



HISTORIA

EL EJÉRCITO DE LA HERMANDAD DE LOS DRAGONES AVANZABA ENVUELTO EN UNA OSCURIDAD DENSA Y PESADA COMO LA MORTAJA DE UN DIFUNTO. LA NOCHE DEL SILENCIO LOS PROTEGÍA CON TANTO RECELO COMO LOS BRUJOS ENTRE SUS FILAS. NADA NI NADIE PODRÍA DETENERLOS ESA NOCHE.

YO APENAS CONTABA CON DIECISÉIS AÑOS Y YA CAMINABA ENTRE LAS FILAS DE LA DIVISIÓN DEL DRAGÓN BLANCO, BAJO LAS ÓRDENES DEL FAMOSO GENERAL LÍR PERGAMÓN. DEBERÍA SENTIRME LA ESTUDIANTE MÁS DICHOSA. MIS COMPAÑEROS HABRÍAN HECHO CUALQUIER COSA POR OCUPAR MI PUESTO. YA ME LO HABÍAN DEMOSTRADO DURANTE EL VIAJE...



CAPITÁN ROY

*"Solo recibo órdenes para hacer
de tu niñera, pero no me pones
las cosas fáciles."*



EDAD: 23

ESTATURA: 1,75 M

SIGNO: CÁNCER

MAGIA: NO

OCUPACIÓN: CAPITÁN DE LA DIVISIÓN DEL
DRAGÓN BLANCO EN EL EJÉRCI-
TO DE LA HERMANDAD.

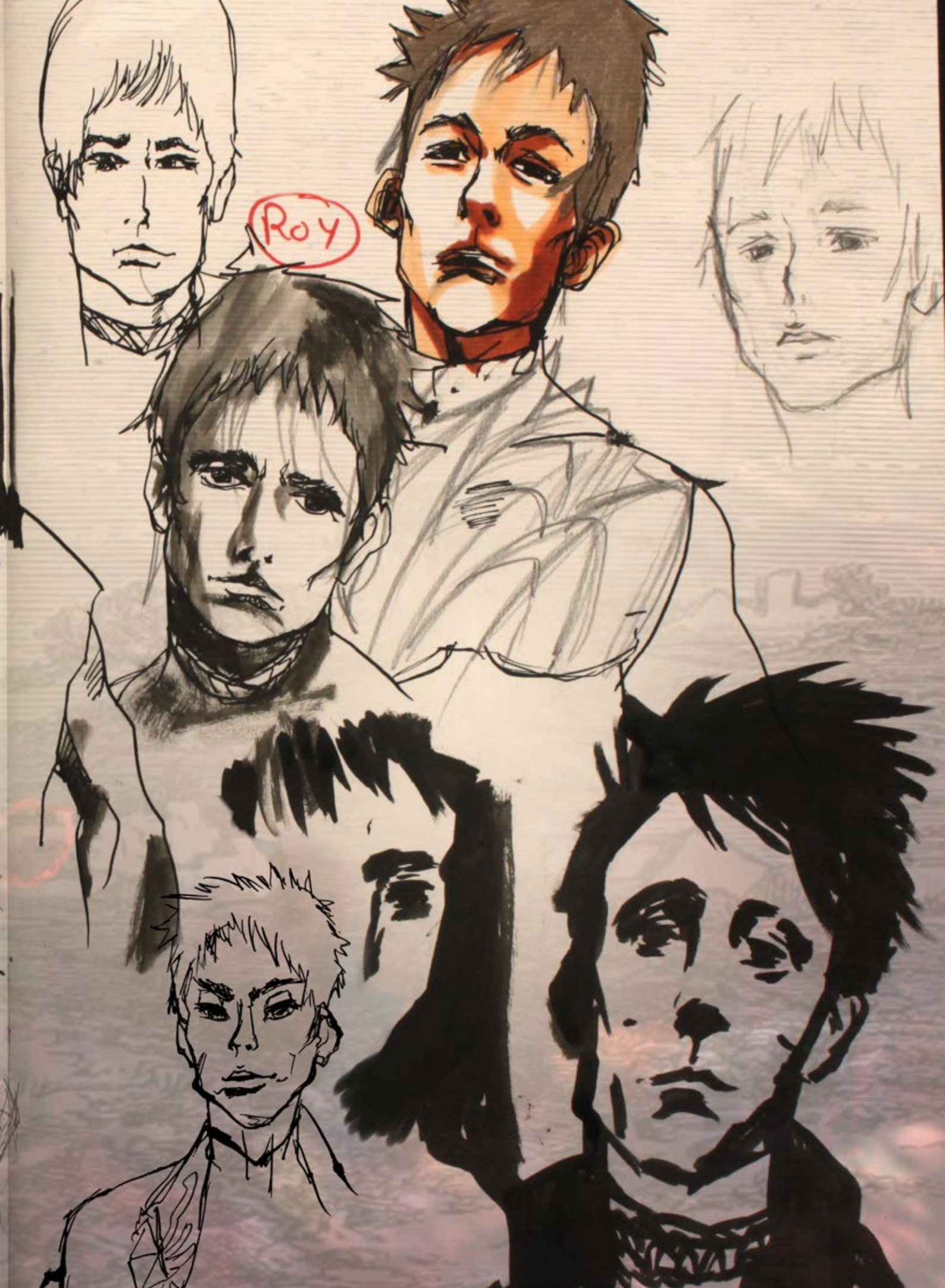
HABLADOR HASTA LA PESADEZ,
ACATA LAS ÓRDENES SIN PENSAR EN
LAS CONSECUENCIAS, PERO SE PREO-
CUPA POR EL BIENESTAR DE SUS COM-
PAÑEROS.



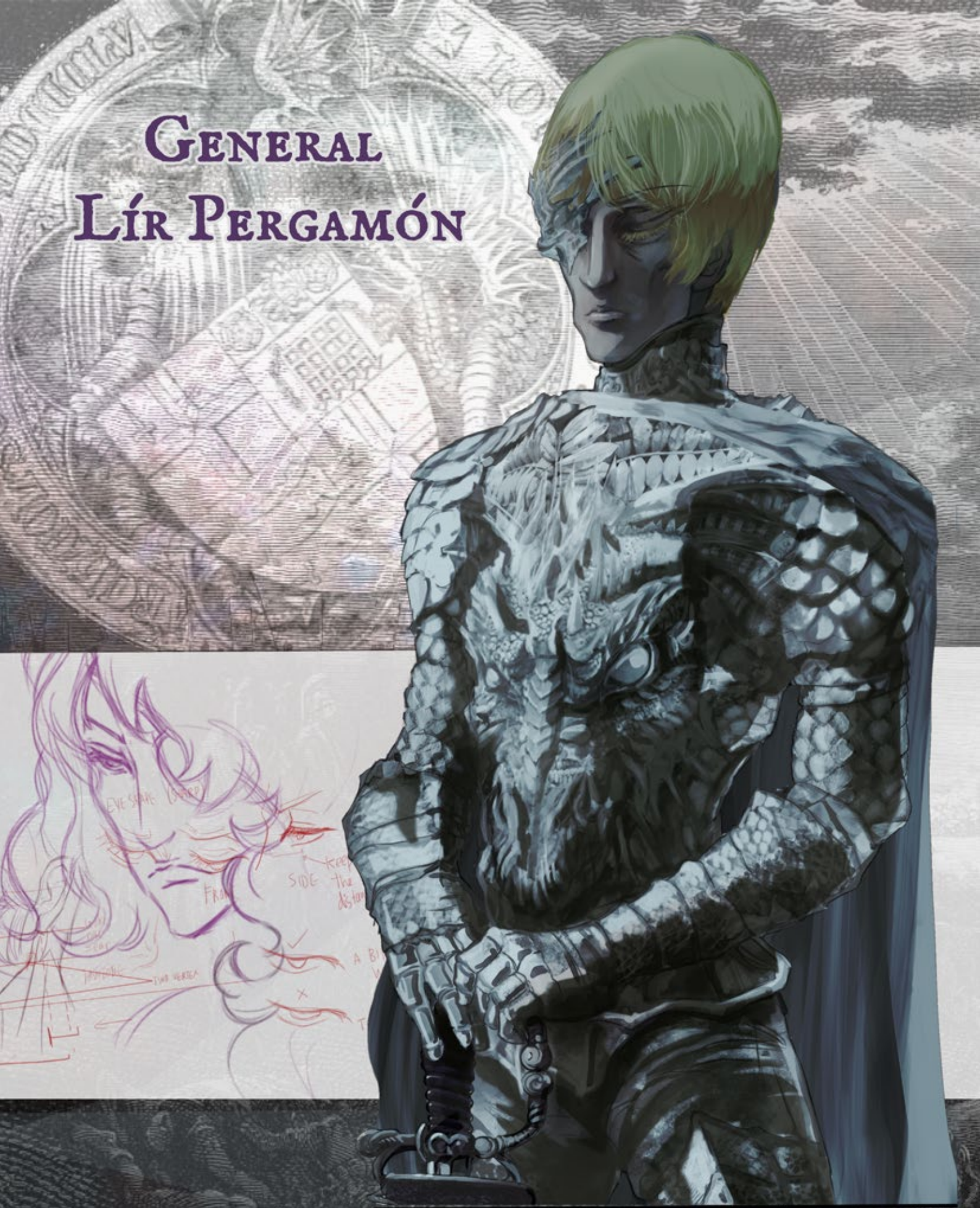


BOCETOS PARA ROY





GENERAL LÍR PERGAMÓN



*"No te separes de mi escolta en ningún momento. Estás bajo
mi supervisión."*



EDAD: **DESCONOCIDA**
ESTATURA: **1,86 M**
SIGNO: **DESCONOCIDO**
MAGIA: **TEÓRICA**
OCUPACIÓN: **GENERAL DE LA DIVISIÓN DEL DRAGÓN BLANCO EN EL EJÉRCITO DE LA HERMANDAD.**

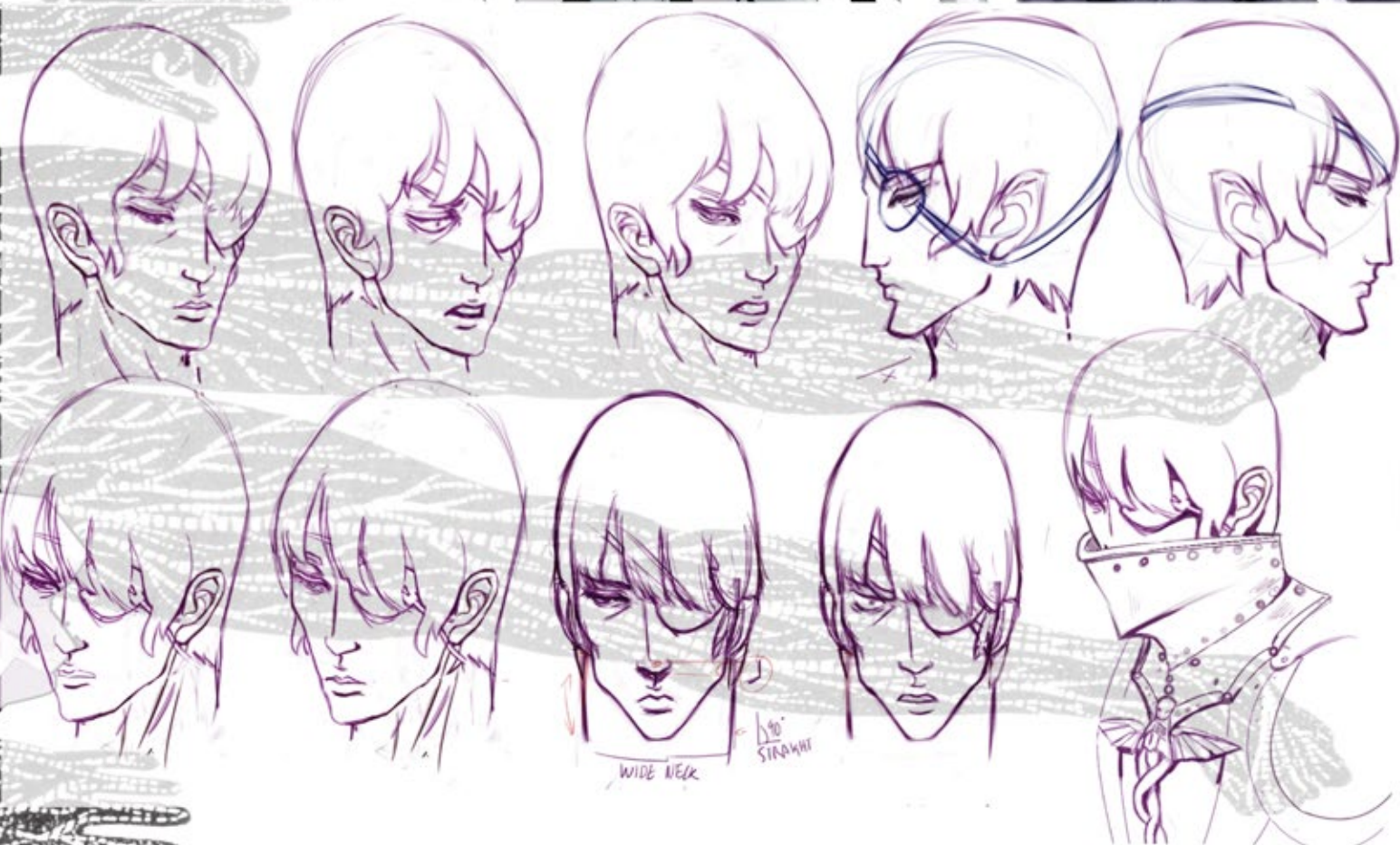
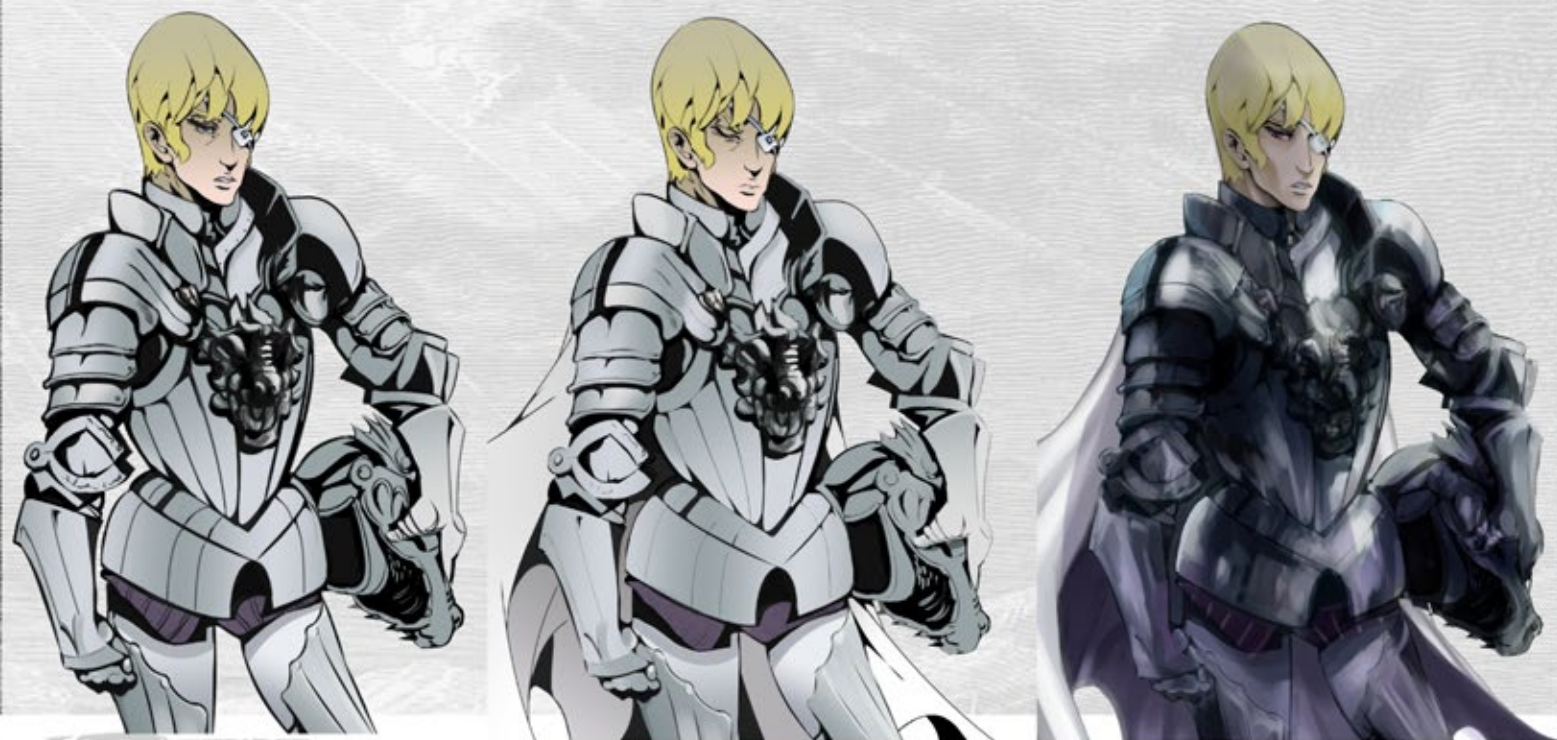


LA EVOLUCIÓN DE LÍR PERGAMÓN

EL PERSONAJE DE PERGAMÓN ESTÁ LLENO DE MISTERIO: SU ROSTRO DEBE SER IGUAL AL DE ASHCROFT, QUE ES UN MAGO, MIENTRAS QUE PERGAMÓN ES UN MILITAR Y, EN PRINCIPIO, NO TIENE OTRA VOLUNTAD QUE NO SEA LA DE EJECUTAR ÓRDENES. POR SU FIDELIDAD Y FÁCIL MANEJO, ES AHORA EL GENERAL DE LOS DRAGONES BLANCOS. ES EL MAESTRO DE KHALI.

EL DISEÑO HA IDO EVOLUCIONANDO DESDE UN ESTILO CARTOONISH HASTA LO QUE REALMENTE BUSCÁBAMOS: UN HÉROE CLÁSICO DE LA PRIMERA ÉPOCA DEL BOOM DEL ANIME Y LOS VIDEOJUEGOS. POR EJEMPLO NOS BASAMOS EN EL PRÍNCIPE LÍR, DE *EL ÚLTIMO UNICORNIO*, Y EN LOS DISEÑOS PARA *FINAL FANTASY* DE YOSHITAKA AMANAO, PERO TAMBIÉN PARTIENDO DE LA BASE DEL DISEÑO DE ASHCROFT, QUE ERAN SERES HUMANOS REALES. SI BIEN, PARA EL PERSONAJE DE ROY LA IDEA ERA UN ÍDOLO COREANO, PARA ASHCROFT Y PERGAMÓN EL MODELO ERA BRITÁNICO AÑOS 70: MOD O GLAM ROCK. EN ESTAS DOS PÁGINAS PODEMOS VER LOS DISEÑOS SIMPLIFICADOS DE LÍR QUE NO LLEGARON A CUAJAR POR SU EXCESIVA SIMPLICIDAD: AL NO ESTAR ANIMADOS, LA SENCILLEZ EN EL DISEÑO NO ERA NECESARIA.





GENERAL DE LAS ARPÍAS

CIRILIA DE LURA



*"Es gracioso que alguien
ajeno a la magia se atreva a
cuestionar cómo preparo mis
rituales cuando estoy cansado
de hacer este tipo de conjuros."*

EDAD: 50

ESTATURA: 1,60 M

SIGNO: SARIOUR (CALENDARIO
ÉLFICO)

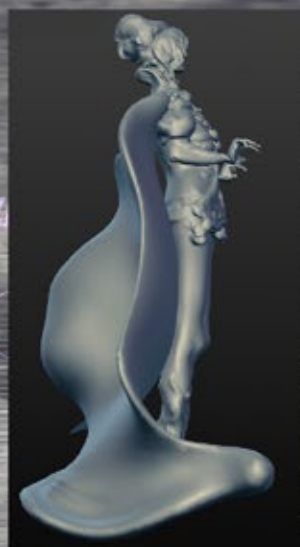
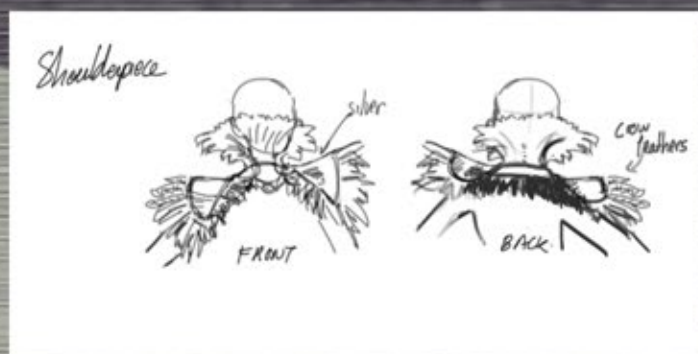
MAGIA: MORADA. ARCHIBRUJA EN
BRUJERÍA Y MAGIA NEGRA.

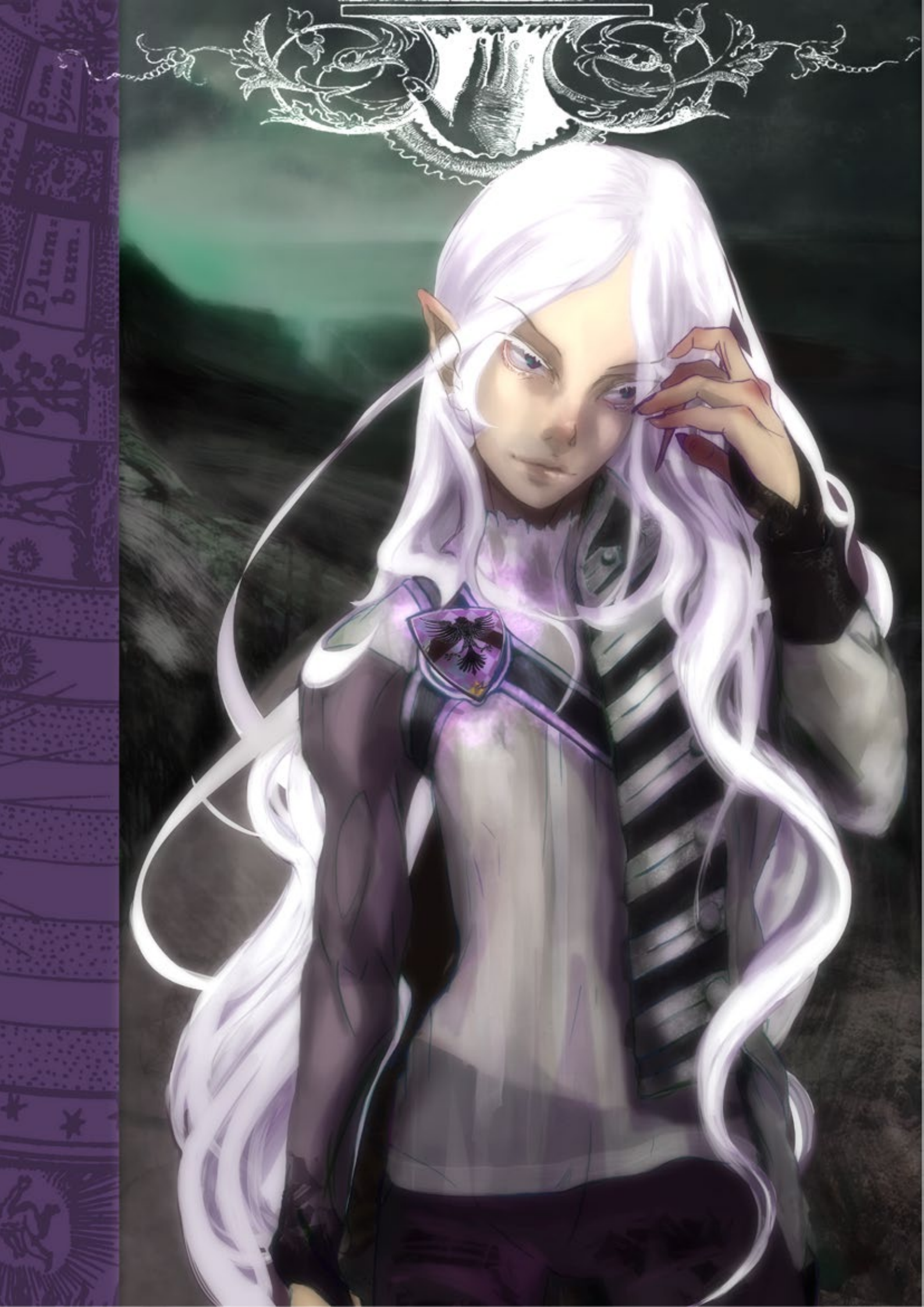
OCUPACIÓN: GENERAL DE LA DIVISIÓN DE
LAS ARPÍAS EN EL EJÉRCITO
DE LA HERMANDAD.



EL ESCUDO DE LA DIVISIÓN DE LAS ARPÍAS REPRESENTA UNA ARPÍA CUERVO VOLANDO SOBRE UN FONDO PLATEADO, EL COLOR DE LA HERMANDAD Y MORADO, EL COLOR DE LA MAGIA DE CIRILIA DE LURA. LA CABRIA ES UNA MONTAÑA, LA CASA DE LAS ARPÍAS, Y LA PUNTA CONTIENE UNA MANO, RECORDATORIO DE LAS ARPÍAS DE QUE ANTES ERAN HUMANAS.

CIRILIA DE LURA ERA UN ARISTÓCRATA QUE ABANDONÓ SU TÍTULO NOBILIARIO PARA PODER INVESTIGAR LA BRUJERÍA Y LA MAGIA NEGRA, PRÁCTICAS QUE NO GOZAN DE BUENA REPUTACIÓN EN SU SOCIEDAD. EL EJÉRCITO DE LA HERMANDAD DE LOS DRAGONES LE HA PERMITIDO DESARROLLAR TODO SU POTENCIAL Y ACTUALMENTE OSTENTA EL TÍTULO DE ARCHIBRUJO Y ESTÁ AL MANDO DE LA DIVISIÓN DE LAS ARPÍAS.







IRIS

EDAD: 40

ESTATURA: 1,70 M

SIGNO: PISCIS

MAGIA: GRAN BRUJO. DORADA Y PLATEADA.

OCUPACIÓN: FUNDADOR, LÍDER ESPIRITUAL Y CAPITÁN GENERAL DE LA HERMANDAD DE LOS DRAGONES.

IRIS EL SANTO, RIVAL ETERNO DE ASHCROFT DESDE LOS DÍAS DE LA ACADEMIA. AUNQUE SU MAGIA NO SEA TAN PODEROSA COMO LA DE ESTE, SU MENTE ES EXTRAORDINARIAMENTE CAPAZ DE LO INIMAGINABLE, Y SU INTELIGENCIA LE HA PERMITIDO DESARROLLAR UNA NUEVA TECNOLOGÍA MÁGICA CON LA QUE HA CONQUISTADO CASI TODOS LOS REINOS QUE SE OPOEN A LA HERMANDAD Y PONEN EN PELIGRO DE EXTINCIÓN A LOS DRAGONES.



"Despierta..."





ASHCROFT

"Vamos a usar la magia juntos, yo te enseñaré."



EDAD: DESCONOCIDA
ESTATURA: 1,86 M
SIGNO: VIRGO
MAGIA: AZUL ELÉCTRICO.
OCUPACIÓN: INVESTIGADOR. GESTIÓN DE CASTILLO PROPIO Y BIBLIOTECA, INVESTIGACIÓN SOBRE LÍMITES DE LA MAGIA.

“ASHCROFT GRAYKON ES COMO TÚ LO CONOCES, AUNQUE NO SIEMPRE ESE FUE SU NOMBRE. DUEÑO Y SEÑOR DE CASTILLO EN EL QUE TE HAYAS, LUGAR QUE SERÁ DESTROZADO POR LA TEMPESTAD DE LA CONQUISTA Y LA HUIDA DE QUIENES AQUÍ HABITAN. LA HERMANDAD DE LOS DRAGONES EL MUNDO SE TRAGARÁ CUANDO CON ASHCROFT ESTA NOCHE CONSIGA ACABAR.”



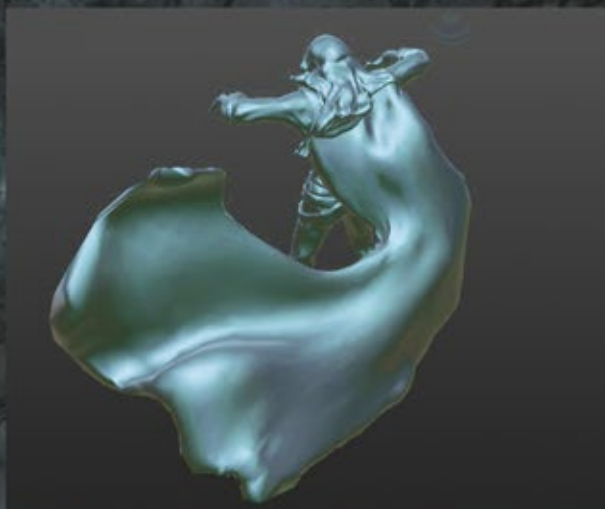


ASHCROFT Y LÍR PERGAMÓN SON IDÉNTICOS Y ESCONDEN UN PASADO COMÚN QUE SE DESVELA A MEDIDA QUE SE AVANZA EN EL JUEGO.



PROCESOS DE CREACIÓN DE ASHCROFT.





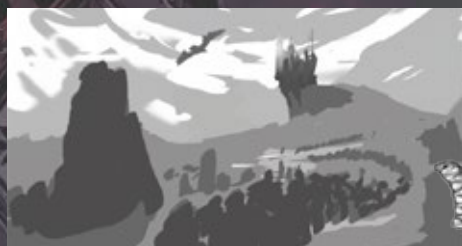
MODELADO 3D Y SUPERPOSICIÓN REPRESENTANDO A CIRILIA DE LURA Y ASHCROFT.



FONDOS



ATAQUE AL CASTILLO DE ASHCROFT.
BOCETOS INICIALES Y COLOR FINAL POR CARLOS MERCÉ.





(1)



(2)



(3)



(4)



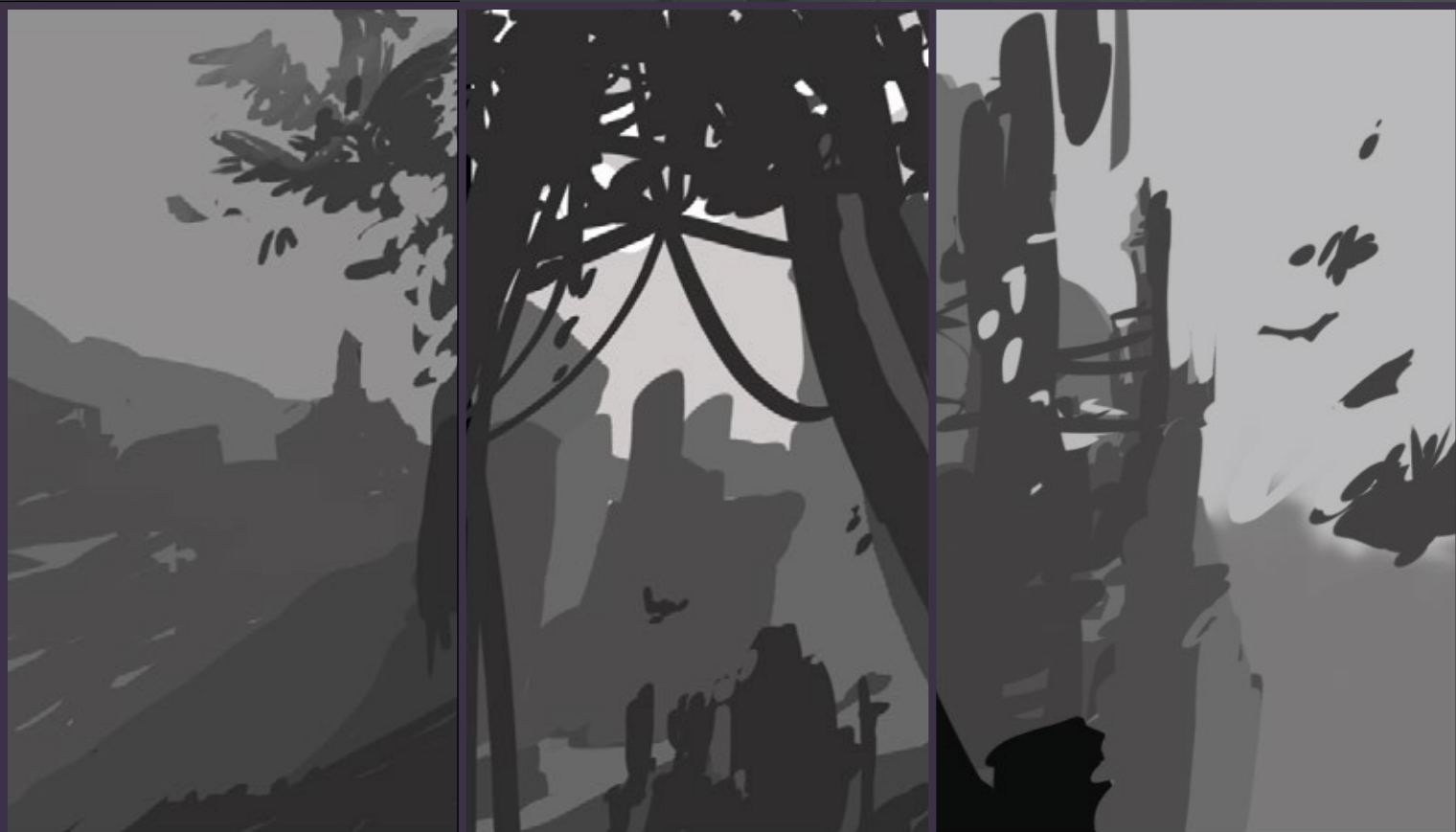
(5)

ESCENARIOS CAMBIANTES

ESCENARIOS CREADOS POR CARLOS MERCÉ. PÁGINA ANTERIOR: CAMPAMENTO (1), BATALLA FINAL (2), TIENDA DE LOS ESTRATEGAS A MEDIO MONTAR (3) Y TIENDA DE LOS ESTRATEGAS MONTADA (4). ESTA PÁGINA: TIENDA DE LURA (5).

EL ESCENARIO SE ADAPTA AL CONTENIDO DE LA ESCENA PERO SE MANTIENE EN COLORES APAGADOS CON EFECTOS PARA QUE NO RESTE INTENSIDAD A LOS PERSONAJES EN PRIMER PLANO.





KHALI ATACA CON TODA SU FUERZA, APOYÁNDOSE DE LAS DREIDRES Y LAS ARPÍAS.



KHALI IRÁ POCO A POCO
APRENDIENDO A CONTROLAR
Y EXPLORAR SUS HABILIDADES
COMO DRACOLÍA.



HUÍDA DEL CASTILLO DE ASHCROFT. KHALI COMIENZA SU AVENTURA CON ASH Y CAMILLE, HUYENDO DE IRIS Y SU EJÉRCITO DE DRAGONES BLANCOS.

INTERFAZ



ESTUDIOS PARA EL ESCUDO DE ASHCROFT.

EL AZUL ELÉCTRICO ES LA MAGIA DE ASHCROFT. LAS BANDAS AZULES Y BLANCAS REPRESENTAN EL MAR.

EL CASTILLO CONTIENE TRES ESTRELLAS QUE SIMBOLIZAN LA PROTECCIÓN MÁGICA.

LAS DOS LÁMPARAS REPRESENTAN EL GREMIO DE LOS MAGOS Y EL LIBRO SE OTORGA A LOS POSEEDORES DE BIBLIOTECAS OFICIALES.

EL DRAGÓN BLANCO ES EL ESTATUS DE PERTENENCIA A LA HERMANDAD DE LOS DRAGONES.

ESTUDIOS PARA LAS ALAS DE DRACOLÍA QUE IRÁN INCORPORADAS COMO SÍMBOLO PRINCIPAL DE LA UI.



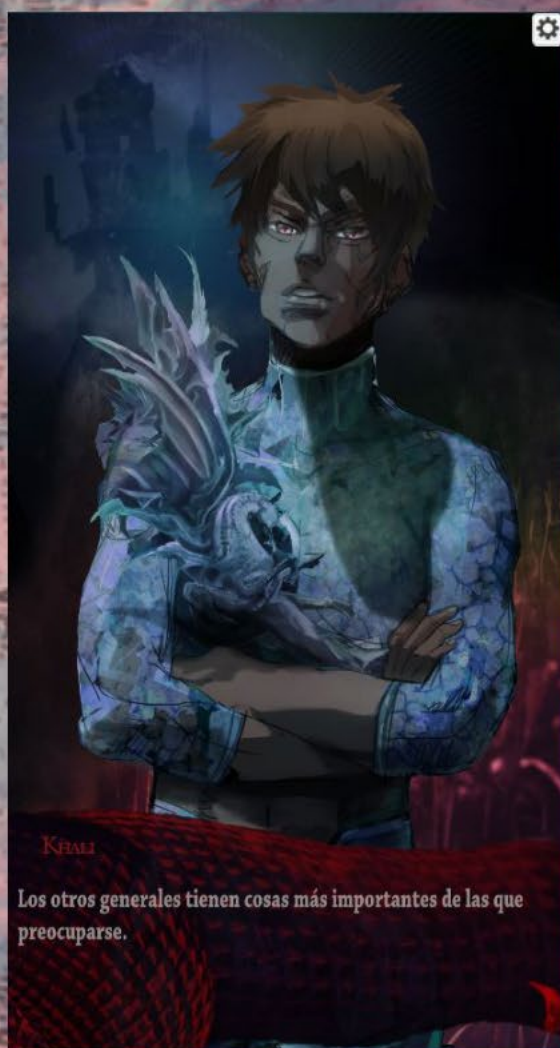


Mi misión es destruirlos.

No lo sé, no lo recuerdo.



DISEÑO INICIAL
(IZQUIERDA) Y
CAPTURAS FINALES (ABAJO) DE LA
UI.



KHALI

Los otros generales tienen cosas más importantes de las que preocuparse.



CIRILA DE LURA

Ni se te ocurra moverte.

Apenas contábamos con dieciséis años y tú ya caminabas entre las filas de la División del Dragón Blanco.

El fuego de vuestro odio era por todos conocido. Veníais a por él, a por el de los mil nombres, veníais a por su sangre.



Desarrollo visual para *Khali: Ataque en la Noche del Silencio*.

Khali: Ataque en la Noche del Silencio es una novela visual interactiva inspirada en la primera parte de la novela *La Hermandad de los Dragones*, escrita por Mar Hernández.

Los personajes y la historia son propiedad de Mar Hernández.

Los fondos acreditados a Carlos Mercé Vila son de su propiedad.

Todas las ilustraciones, a excepción de los fondos mencionados, han sido creadas por Lidia Núñez, quien presenta el Trabajo de Final de Grado titulado *Otome games: concepto, teoría y práctica*, dentro del cual forma parte el presente *art book* de desarrollo visual.

Diciembre de 2017

