

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

ESCOLA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grado en Comunicación Audiovisual

---



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



ESCOLA POLITÈCNICA  
SUPERIOR DE GANDIA

## “Filosofía otome aplicada al Arenal Sound”

**TRABAJO FINAL DE GRADO**

Autor/a:

**Beatriz Jiménez Donate**

Tutor/a:

**José Luis Giménez López**

**GANDIA, 2018**

## **RESUMEN**

En el presente trabajo se pretende desarrollar el diseño de un videojuego otome ambientado en el festival Arenal Sound. Para ello se analizarán las mecánicas de diversos juegos otome, así como los arquetipos de *bishounen* (los personajes con los que se mantiene el romance). También se estudiará el funcionamiento del festival, así como el tipo de bandas y de público que atrae, para dotar de realismo el juego. A continuación, se definirá la trama central de la historia, así como las fases en las que se dividirán y la intervención de los diferentes romances con la misma. El resultado final será un árbol de decisiones con las diferentes variables y posibles finales.

## **Palabras clave**

Otome – videojuego – novela interactiva – romance - festival

## **Abstract**

This piece of work tries to develop the design of an otome videogame set at the Arenal Sound Festival. For this purpose the mechanics of different otome games as well as the bishounen archetypes (romanceable characters) will be analysed. Furthermore, the festival details, as well as the bands and the public it attracts will be studied to improve the game realism. Next, the main plot, its different phases and the intervention of the romances will be proposed. The final result will be a decision tree with the different story variables and possible endings.

## **Keywords**

Otome – videogame - interactive novel – romance - festival

## ÍNDICE

RESUMEN .....	2
PALABRAS CLAVE .....	2
ABSTRACT.....	2
KEYWORDS .....	2
ÍNDICE.....	3
1. INTRODUCCIÓN .....	5
1.2. OBJETIVOS.....	6
1.3. METODOLOGÍA Y ESTRUCTURA .....	6
2. ESTADO DEL ARTE .....	6
2.1. ORIGEN DE LOS VIDEOJUEGOS OTOME .....	6
2.2. OTOME EN ESTADOS UNIDOS: <i>DATING SIM.</i> .....	6
2.3. OTOMES E INTERNET .....	7
2.4. OTOMES ACTUALES PARA PC .....	7
2.5. JUEGOS SEMI-OTOMES.....	8
2.6. OTOMES PARA DISPOSITIVOS MÓVILES.....	8
3. ARQUETIPOS.....	10
3.1. ARQUETIPOS JAPONESES MÁS POPULARES PROVENIENTES DEL MANGA.....	10
3.2. ARQUETIPOS DEL OTOME (NO <i>DERE</i> ) .....	11
4. ANÁLISIS DE OTOMES PARA SMARTPHONES.....	11
4.1. HANABI MEDIA: TRIÁNGULO DE AMOR .....	12
4.1.1. BISHOUNEN .....	13
4.1.2. OBSERVACIONES .....	13
4.2. NTT SOLMARE CORP.: SHALL WE DATE? LOVE TANGLE .....	14
4.2.1. BISHOUNEN .....	15
4.2.2. OBSERVACIONES .....	20
4.3. VOLTAGE ENTERTAINMENT USA, INC.: LOVESTRUCK: GANGSTERS IN LOVE .....	20
4.3.1. BISHOUNEN .....	21
4.3.2. OBSERVACIONES .....	23
4.4. 1492 STUDIO: OTOME: IS IT LOVE? GABRIEL.....	24
4.4.1. BISHOUNEN .....	24
4.4.2. OBSERVACIONES .....	25
4.5. VOLTAGE INC: KISS OF REVENGE.....	26
4.5.1. BISHOUNEN .....	26

4.5.2. OBSERVACIONES .....	28
4.6. CHERITZ CO., LTD: MYSTIC MESSENGER .....	29
4.6.1. BISHOUNEN .....	30
4.6.2. OBSERVACIONES .....	32
4.7. CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN .....	32
5. NUESTRO JUEGO.....	33
5.1. ANÁLISIS DEL ARENAL SOUND FESTIVAL .....	33
5.2. DISEÑO DEL JUEGO .....	34
5.3. CREACIÓN DE PERSONAJES.....	35
5.3.1. PROTAGONISTA .....	36
5.3.2. TSUNDERE .....	37
5.3.3. DANDERE.....	37
5.3.4. KUUDERE.....	38
5.3.5. CASANOVA/DEREDERE.....	38
5.3.6. AMISTOSO / FALSO ALEGRE.....	39
5.3.7. PELIGROSO .....	39
5.3.8. PERSONAJES SECUNDARIOS.....	40
5.4. CREACIÓN DE LA HISTORIA/TRAMA.....	40
5.4.1. CAPÍTULO 1 .....	40
5.4.2. CAPÍTULO 2 Y 3 .....	41
5.4.3. RUTAS INDIVIDUALES DE BISHOUNEN (CAP. 4-5-6).....	41
5.4.3.1. RUTA TSUNDERE .....	43
5.4.3.2. RUTA DANDERE .....	44
5.4.3.3. RUTA KUUDERE .....	45
5.4.3.4. RUTA CASANOVA/DANDERE .....	45
5.4.3.5. RUTA AMISTOSO/FALSO-ALEGRE .....	46
5.4.3.6. RUTA PELIGROSO .....	47
5.4.4. ROMANCES SECUNDARIOS ( <i>SECRET ENDINGS</i> ).....	47
5.5. DIAGRAMAS DE ÁRBOL O DECISIONES .....	48
5.6. PUNTUACIONES Y RECOMPENSAS.....	48
5.7. INGRESOS .....	49
BIBLIOGRAFÍA.....	50
ÍNDICE DE FIGURAS.....	53

## 1. INTRODUCCIÓN

Los juegos otome o *dating sim* siguen siendo grandes desconocidos para el público general fuera de Japón, pero en los últimos años han ido cogiendo fuerza en el resto del mundo. Tienen una comunidad fiel y ávida de mayor variedad, creciendo especialmente entre el público castellanoparlante que pide juegos en español.

A lo largo de este documento repasaremos tanto el origen de los juegos otome como su situación actual, estudiando la repercusión de internet y los *smartphones* en su expansión. Analizaremos cinco juegos otome de los estudios más populares para Android: TRIÁNGULO AMOROSO (Hanabi Media), LOVE TANGLE: SHALL WE DATE? (NTT Solmare Corp.), GANGSTERS IN LOVE (Voltage Entertainment USA, Inc.), IS IT LOVE? GABRIEL (1492 Studio), KISS OF REVENGE (Voltage Inc.) y MYSTIC MESSENGER (Cheritz Co.). De ellos dilucidaremos los bishounen (personajes con los que se mantiene el romance) más repetidos y populares, así como el desarrollo de sus tramas y sus finales. De cada uno, descubriremos también, las mecánicas que distinguen su juego del resto, así como sus diferentes tipos de recompensas.

En la siguiente fase del proyecto, identificaremos los puntos clave del Festival Arenal Sound para poder recrear una ambientación realista y factible: horarios, actividades, grupos asistentes, medias de edad y procedencia de los asistentes, etc.

Con los datos obtenidos de ambas investigaciones, procederemos a la creación del juego. Comenzaremos diseñando las mecánicas del juego básicas, utilizando las que creamos más positivas de los juegos analizados. Pasaremos entonces a la parte más esencial de un otome: la creación de los bishounen. Para ello utilizaremos los arquetipos, previamente definidos, ambientados en la sociedad española juvenil, ya que el propósito del trabajo implica fusionar la filosofía otome, con el espíritu del Arenal Sound.

Cuando los personajes estén bien definidos, llegará el turno de crear las tramas (o rutas) de cada personaje dentro de la historia. Para ello volveremos a utilizar la investigación, averiguando el tipo de ruta más habitual para cada arquetipo, para luego ambientarlas en el Arenal Sound. Con ello conseguiremos primero, una trama principal, que será el romance; y una secundaria, que dote de acción y movimiento la historia.

En última instancia, se construirán los árboles de decisión que den forma a la ruta anteriormente diseñada, definiendo las posibles elecciones, puntos conseguidos, recompensas y finales.

## 1.2. Objetivos

El objetivo general de esta investigación es desarrollar el diseño conceptual de un videojuego otome ambientado en el festival Arenal Sound.

Para lograr este objetivo debemos:

- Conocer el estado del arte de los juegos otome.
- Analizar los diferentes elementos que intervienen en esta clase de juegos: mecánicas, bishounen y desarrollo de tramas.
- Comprender las características del festival Arenal Sound.
- Diseñar las mecánicas básicas del juego, los bishounen y el desarrollo de sus tramas.
- Realizar el árbol de decisiones donde se muestra el desarrollo de la historia y la incidencia de los diferentes romances.

## 1.3. Metodología y estructura

Definimos dos líneas de trabajo:

- La primera adopta un enfoque teórico donde analizamos las mecánicas de los juegos otome, sus arquetipos y narrativas; y los diferentes estilos según la compañía creadora.
- La segunda se basa en el diseño del juego: mecánicas, personajes, tramas, y árboles de decisiones.

## 2. ESTADO DEL ARTE

### 2.1. Origen de los videojuegos otome

Los videojuegos de temática otome (también conocidos como *dating sim* o videojuegos de simulación de citas) nacieron en Japón en los años noventa. El origen del primer otome está envuelto de una cierta controversia: por un lado se encuentra DŌKYŪSEI (1992), primer *eroge*<sup>1</sup> *dating sim* que asentó las bases de los juegos de simulación de citas; en contraposición, ANGELIQUE (1994) un juego de simulación y aventura que permite al jugador enamorarse de uno de los nueve Guardianes que le ayudarán durante el juego.

Si entendemos otome como 乙女ゲーム *otome gēmu*, “juego de doncellas” y, por lo tanto, protagonizado por una protagonista femenina, tomaríamos ANGELIQUE como referencia.

### 2.2. Otome en Estados Unidos: *dating sim*.

En los años 90, en Estados Unidos, surgió también la “moda” de los juegos para chicas. El primero fue GIRL’S CLUB (1992) que mantiene el espíritu de los *dating sim* (una protagonista femenina que ha de escoger entre diferentes romances masculinos), pero no las mecánicas. GIRL’S CLUB se asemeja más a juegos de cartas practicados por adolescentes para descubrir cuál será tu chico ideal: sus mecánicas consisten en el azar y pequeñas elecciones. Es una competición, pero al final todas consiguen sus citas.

---

<sup>1</sup>*Eroge* es una abreviación de la palabra japonesa エロチック・ゲーム, *erochikku geemu*, juego erótico (Kara, 2015).

MCKENZIE & CO (1995), en cambio, tiene las mecánicas exactas de un otome: el jugador elige a una de las dos protagonistas predeterminadas, cada una con la posibilidad de *romancear* a seis chicos diferentes. La gran diferencia entre los otome y este *dating sim* es que el arte consiste en personas de carne y hueso, pequeñas escenas grabadas. Y tras dichas escenas, una decisión que tomar para poder llevar a cabo el romance. Además, cuenta con pequeños minijuegos en la escuela y en la habitación de la protagonista para conseguir puntos para el romance.

### 2.3. Otomes e internet

Los videojuegos de temática otome encontraron su máximo esplendor gracias a Internet. Un ejemplo podría ser TOGAINU NO CHI (2005), que no se considera otome, sino novela visual, pero en ella, aparte de sobrevivir, se puede escoger una ruta amorosa/sexual con varios personajes. El juego es de temática *yaoi* (gay) y contiene escenas sexuales. El juego se volvió muy popular fuera de Japón, con versiones piratas en japonés y algunas traducidas por los propios fans. En el 2008 se publicó para la PS2 y en 2010 para la PSP, consiguiendo así llegar al público general fuera del país nipón. Eso sí, el contenido adulto fue censurado o eliminado, pero se añadieron nuevos personajes y finales.

En el 2012 llegó a España un *dating-sim* online gratuito, llamado CORAZÓN DE MELÓN (*Amour sucré*, Beemoov, 2011) que utiliza el modo de juego que veremos más tarde en los smartphones: tickets para proseguir con la historia que se cargan diariamente. Nos muestra la historia de una joven que llega a un nuevo instituto y nos ofrece la posibilidad de mantener un romance con hasta cinco chicos diferentes. Fue (y a día de hoy sigue siendo) un juego muy popular entre las adolescentes. En su versión para Android (disponible en Google Play) tiene 469.181 opiniones y más de 10.000.000 descargas.

Otros otomes han llegado a las consolas más populares, como por ejemplo HATOFUL BOYFRIEND (PS4), una parodia sobre los *dating sim* protagonizada por palomas, CODE: REALIZE - GUARDIAN OF REBIRTH (PS4), HAKUŌKI (PS3), TOKIMEKI MEMORIAL GIRL'S SIDE 3RD SEASON (DS), TOKIMEKI MEMORIAL GIRLS SIDE 1ST LOVE PLUS (DS), GIRLISH LOVE REVOLUTION!! (DS), PRINCE OF TENNIS MOTTO GAKUENSAI NO OUJISAMA (DS), TOKIMEKI MEMORIAL GIRL'S SIDE 2ND SEASON (DS)...

Más similares al *dating sim* que al propio otome, encontramos también juegos como MIAMI NIGHTS: SINGLES IN THE CITY (2006) y SECRET FLIRTS (2009), para Nintendo DS.

### 2.4. Otomes actuales para PC

Aunque la mayoría de grandes otomes actualmente viene de Japón, también existen compañías en todo el mundo creando este tipo de juegos. La mejor página para encontrar otomes/*dating sim* de pago es *Steam* con más de 400 resultados. Pero como en toda la industria del videojuego, también encontramos *fan-made*<sup>2</sup> otomes, totalmente gratuitos, en páginas como *itch.io*. Allí, los creadores, suben su trabajo de forma gratuita (puedes elegir pagar la cantidad que desees, incluso nada) ya sea de forma completa o como demo para una futura compra.

---

<sup>2</sup> Hechos por fans o amateurs.

Algunos de ellos obtienen una fama notable, como en el caso de CINDERELLA PHENOMENON que consiguió que Todas Gamers hablasen de ella y que en el propio *Steam* tiene un 96% de críticas positivas de un total de 1431 *reviews*.

## 2.5. Juegos semi-otomes

Aunque los juegos de temática amorosa siguen teniendo cierto rechazo en la comunidad *gamer* y se consideran juegos “de chicas” y/o adolescentes, cada vez con mayor frecuencia podemos encontrar mecánicas de tipo otome en grandes videojuegos.

La compañía que más ha apostado por añadir tintes románticos en sus juegos es, sin duda, Bioware. En el año 2000 publicó la segunda parte de BALDUR'S GATE, BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN, permitiendo al protagonista de la historia entablar una relación amorosa con sus compañeros. Tres posibles romances para un protagonista masculino y una opción para el femenino. Los romances no forman parte de la trama principal ni son obligatorios, pero aportan nuevas misiones, diálogos o escenas.

En 2003 lanzaron el juego STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC, introduciendo de nuevo la posibilidad de un romance. Es un juego ARPG<sup>3</sup> muy personalizable dónde se puede elegir tanto la raza como la especialización y, mediante los actos del jugador, si se tiende hacia la luz o la oscuridad. Tal grado de personalización e inmersión aumenta con la posibilidad de flirtear con ciertos compañeros y a partir del nivel 50, incluso contraer matrimonio.

Ante la buena acogida del sistema de romance de ambos juegos, Bioware decidió instaurar también esta mecánica en JADE EMPIRE (Xbox, 2005), MASS EFFECT (Xbox 360, 2007) y DRAGON AGE: ORIGINS (varias plataformas, 2009). Tanto MASS EFFECT como DRAGON AGE: ORIGINS son juegos AAA<sup>4</sup> que se han convertido en el buque estrella de la compañía. En ellos continúa la mecánica de los romances como tramas secundarias que permiten ahondar más y mejor en la relación con los compañeros del juego. Los puntos de romance se consiguen tomando decisiones, mediante regalos o por diálogos; y ambos juegos incluyen escenas sexuales con mayor o menor censura. Ambas sagas han conseguido una gran popularidad y los romances han ido ganando mucho más peso dentro de la trama, demostrando así que, si bien los romances no son necesarios en los videojuegos, pueden añadir valor narrativo y conseguir una gran respuesta por parte de los propios fans.

## 2.6. Otomes para dispositivos móviles

Si internet puso a los otome en el radar de muchos, los *smartphones* han conseguido que dieran otro paso de gigante: la comodidad de lectura en el pequeño dispositivo, la posibilidad de transportarlo, las actualizaciones o que en su mayoría sean gratuitos.

Si buscamos la palabra otome en la *PlayStore* de Android, Google Play, aparecen alrededor de 270 aplicaciones. Usando *dating sim*, aproximadamente el mismo número. El mínimo de rutas amorosas suele ser de dos, siendo la media unos cinco y varios de ellos llegando hasta nueve.

---

<sup>3</sup> ARPG (*Action Role-Playing Games*) videojuegos de rol de acción.

<sup>4</sup> Los videojuegos triple A son aquellos desarrollados por grandes empresas de videojuegos y que cuentan con grandes presupuestos para su producción y promoción, por lo que generan gran demanda entre la masa de usuarios (Gamer Dic, 2013).

Algunas aplicaciones (como LOVESTRUCK, de la cual hablaremos más adelante) contienen varios otomes en su interior. El número de romances posibles es considerable.

De entre los otome para teléfono móvil, existen diferentes tipos, distinguiremos en primer lugar entre gratuitos o de pago:

Los otomes de Hanabi Media, por ejemplo, son totalmente gratuitos. Cada uno mantiene una única trama, con dos posibles romances. Consigue ingresos por medio de anuncios entre capítulos.

Los otome de NTT Solmare Corp. pueden diferenciarse por el color de la flor en la esquina inferior: si el símbolo es rojo con la mariposa en blanco, el juego es gratuito, pero incluye posibles pagos (compras integradas): para conseguir ciertos elementos que permiten terminar el juego sin esperas, spin-offs o escenas especiales. Dichos elementos pueden conseguirse de formas secundarias o mediante largas esperas. Los juegos de NTT Solmare Corp. con la mariposa en rosa, sobre un fondo blanco, en cambio, utilizan el método típico japonés: pagar por ruta. Dentro del juego existen temporadas, y en cada una varios posibles romances llamados rutas. Se puede pagar por pack de temporada o por cada bishounen individualmente.

Otras grandes creadoras de otome para smartphones son 1492 Studio, Voltage Inc., Arithmetic Love Series, OKKO, Accela Inc. y Abracadabra Inc.

El mayor problema que estos juegos presentan al público castellanoparlante es el idioma. La gran mayoría se encuentra únicamente en inglés y para una buena comprensión hace falta un nivel de C1, aunque con un B2 se puede jugar. Si dedicamos unos minutos a observar los comentarios, encontramos numerosas críticas (Imagen 1) pidiendo que se traduzcan. Hanabi Media ha traducido uno de sus juegos (TRIÁNGULO AMOROSO) y 1492 Studio nos ofrece en todos ellos varios idiomas, con una traducción muy poco cuidada.

Figura 1: Críticas del juego LOVE TANGLE.



LOVE TANGLE. Google play. <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nttsolmare.game.android.munef>>

### 3. ARQUETIPOS

En los otome, como en cualquier tipo de narrativa, existen ciertos arquetipos que se repiten en los diferentes juegos. Muchos de ellos proceden del *manga*<sup>5</sup> y el *anime*<sup>6</sup>, pero hemos necesitado definir y nombrar varios nuevos para la investigación.

#### 3.1. Arquetipos japoneses más populares provenientes del manga

Para explicar los arquetipos japoneses hemos utilizado el artículo de Richard Eisenbeis “How to Identify Popular Japanese Character Types” y “Male Dere Types You Might Not Have Known About” de Komatachia.

Los arquetipos japoneses se conocen como *deres*, que provienen de la palabra *deredere* (デレデレ) que es la onomatopeya que se utiliza para demostrar “estar enamorado”.

- **Deredere.** Proviene de la ya explicada onomatopeya de estar enamorado ya que son personajes que inspiran una gran ternura. Los deredere son enérgicos, cariñosos y algo infantiles. En mangas e incluso en algunos otome suelen ofrecer un aspecto añorado. Son los únicos *deres* que tienen tanto buena actitud como buenas intenciones.
- **Tsundere.** “Tsun” proviene de la palabra “tsuntsun” (ツンツン) que significa ser distante, alto y poderoso. Los tsundere suelen ser populares o tener un buen trabajo y constantemente fastidian juguetonamente a la protagonista. El romance suele comenzar con cierta rivalidad o incluso enemistad, pero finalmente muestra sus sentimientos y buenas intenciones. Es el personaje más popular de entre los *deres*.
- **Kuudere.** “Kuu” deriva de la pronunciación japonesa de la palabra inglesa *cool* (frío) (クール) y se utiliza para denominar a los personajes serios, callados y con un fuerte control sobre sus emociones/sentimientos. Son estrictos y siempre tienen alguna razón para no querer mostrar sus sentimientos.
- **Dandere.** “Dan” procede de “danmari” (黙り) que significa silencio. Los danderes son tímidos, evitan los grupos grandes y les cuesta mucho abrirse a nuevas personas. Kuudere y dandere pueden parecer similares, pero mientras el kuudere es callado por su gran control emocional, el dandere evita hablar por su falta de confianza en sí mismo. Los dandere se sinceran con más facilidad y tienden a ser más amables.
- **Yandere**<sup>7</sup>. “Yan” resulta de “yanderu” (病んでる) que significa estar enfermo. Mientras que los otros *deres* fingen ser distantes, pero en el fondo son buenas personas, el yandere aparentemente es inofensivo pero esconde mucha oscuridad en su interior. Al enamorarse de la protagonista se vuelven obsesivos y/o posesivos hasta el punto de dañar a otros o a la propia fuente de sus afectos.

---

<sup>5</sup> Los cómics tradicionales japoneses se denominan *manga*, una palabra nipona que significa literalmente *dibujos irresponsables* (Muy Interesante).

<sup>6</sup> *Animé* es una palabra de origen francés que significa animado o vivo, y que los japoneses adoptaron en su lenguaje desde el año 1985 para referirse a los dibujos animados en la televisión, llamados *dessin animé* en francés (Significados).

<sup>7</sup> El tipo Yandere no es tan habitual en otomes para teléfono, pero sí en otomes de origen japonés para ordenador como por ejemplo el personaje de Ukyō en AMNESIA: MEMORIES (2011).

### 3.2. Arquetipos del otome (no *dere*)

Tras analizar los juegos otome, de los que hablaremos más adelante, se pueden intuir otros tipos de personaje no considerados dentro de los *dere*. Hemos creído necesario realizar una nueva clasificación para poder referirnos a estos personajes más adelante. Los hemos categorizado según su actitud dentro del juego:

- **Casanova.** Desde el propio inicio del juego, este personaje intenta flirtear y coquetear con la protagonista. Es descarado y, en los juegos más atrevidos, hasta sexual. Durante el desarrollo del juego, la protagonista descubre que es una fachada para esconder sus inseguridades. Realmente es un personaje romántico y en ocasiones hasta tímido.
- **Falso-alegre.** En toda historia otome los personajes tienen un arco de transformación muy marcado. Para los personajes tsundere y similares, el cambio es de antipático a simpático, por lo tanto, la mayoría de personajes amables o buenos hacen lo inverso: descubrimos que dicho personaje no era tan bueno o tan alegre y a pocos capítulos del final la protagonista le ayuda a encontrar la verdadera felicidad.
- **Peligroso.** Podría ser una variación del tsundere, pero éste no se hace el duro o molesta a la protagonista para que le haga caso. Es un personaje que tiene malas intenciones y que puede verse desde el inicio. Al final cambiará por la protagonista, pero durante el juego le hará daño (físico o mental).
- **Doble Personalidad**<sup>8</sup>. Otro cliché típico del manga y de los otome japoneses es el recurso de la doble personalidad: una de ellas peligrosa y posiblemente mortal para la protagonista; la otra dulce, tímida y enamorada de ella.
- **Amistoso.** Personaje que sin llegar a considerarse *dere*, se muestra amistoso desde el principio con la protagonista. Busca afianzar una amistad antes de que pueda surgir el romance. Tienden a ser falsos-alegres.
- **Amigo de la infancia.** Es un arquetipo muy recurrente, por lo que merece su propia categoría. Una persona a la que la protagonista lleva años sin ver. En muchas ocasiones prometieron casarse al crecer o el bishounen lleva toda su vida enamorado de la protagonista. Pueden resultar algo obsesivos y/o posesivos.

## 4. ANÁLISIS DE OTOMES PARA SMARTPHONES

En este apartado analizaremos seis juegos otome para desentrañar sus mecánicas, el funcionamiento de sus tramas y los tipos de arquetipo que utiliza; estos juegos han sido elegidos entre los estudios que consideramos más importantes, siendo el juego más popular (de entre los no fantásticos) teniendo en cuenta el número de descargas y de críticas realizadas por los usuarios. Los compararemos entre ellos para descubrir el por qué de su éxito y cuáles son los tipos de bishounen que más se repiten y más gancho tienen.

---

<sup>8</sup> Como Ray en MYSTIC MESSENGER o Kagura en NINJA SHADOW.

#### 4.1. Hanabi Media: Triángulo de Amor

Figura 2: Imagen promocional de TRIÁNGULO DE AMOR.



Página web de Hanabi Media <<https://www.hanabimedia.net/>>

La protagonista se ve en la situación de tener que buscar un piso dónde vivir tras terminar su licenciatura, debido a que su anterior compañera de residencia se va a mudar con su pareja. Se encuentra por casualidad con un amigo de la infancia que también busca piso y ambos acaban siendo los compañeros de un famoso escritor que alquila un par de habitaciones.

Otome sencillo, con dos posibles romances. Se puede jugar sin esperas ni pagos por tickets. Se sustenta gracias a la publicidad entre capítulos. Tanto el diseño como la narrativa son bastante sencillos y en la línea de Hanabi Media. Es el único que han traducido al español, razón por la que goza de muchas más descargas que los demás. La traducción no es muy profesional.

- DESCARGAS: 500.000+
- REVIEWS: 49.138

#### 4.1.1. Bishounen

Figura 3: Tabla de bishounen de TRIÁNGULO AMOROSO

Nombre	Arquetipo	Trama Personal	Desarrollo del romance	Rasgos	Final Bueno
Tsukasa	Amigo de la infancia Amistoso	<p>Tsukasa y PP<sup>9</sup> se conocen desde niños. Eran grandes amigos hasta que llegó la época universitaria dónde se separaron sus caminos. Él fue a estudiar a USA.</p> <p>En el inicio del juego vuelve a su país de origen y se encuentra de nuevo con PP. Ambos buscan un apartamento donde vivir y deciden buscar juntos.</p>	<p><u>Comienzo</u> Reencuentro amistoso.</p> <p><u>Pto. Inflexión</u> En el festival, se da cuenta de que tal vez pueda sentir algo más por su vieja amistad.</p> <p><u>Sentimientos</u> Tanto en la reunión de ex alumnos como tras la llamada de un posible nuevo trabajo en otra ciudad. Cumpleaños.</p> <p><u>Clímax</u> Atropello de PP. Se da cuenta de sus sentimientos en el hospital.</p>	<p>Divertido Natural Amistoso Sincero Protector</p>	<p>PP y Tsukasa declaran sus sentimientos. PP declina la oferta de trabajo en otra ciudad. Son felices para siempre.</p>
Kazuya	Dandere	<p>Kazuya es un joven escritor que pasó una infancia solitaria que le ha convertido en un hombre educado, pero algo introvertido. Su amor por los gatos es muy intenso y considera a la vecina de al lado su abuela adoptiva.</p>	<p><u>Comienzo</u> PP es una gran fan de su trabajo como escritor. Respeto y admiración.</p> <p><u>Pto. Inflexión</u> Antes de la reunión de ex alumnos, PP encuentra a Kazuya sin camiseta.</p> <p><u>Sentimientos</u> Tanto en la reunión de ex alumnos como tras la llamada de un posible nuevo trabajo en otra ciudad. Cumpleaños.</p> <p><u>Clímax</u> Atropello de PP. Se da cuenta de sus sentimientos en el hospital.</p>	<p>Educado Culto Amable Cocinillas Amante de los gatos Buena persona Civilizado</p>	<p>PP y Kazuya declaran sus sentimientos. PP declina la oferta de trabajo en otra ciudad. Son felices para siempre</p>

#### 4.1.2. Observaciones

- Al mantener la misma trama/ruta (cambiando pequeñas escenas dependiendo de con quién elijas pasar el tiempo) ambos romances mantienen la misma estructura.
- Jugar ambas rutas seguidas puede ser muy tedioso al existir mínimos cambios entre ellas.
- Es un otome sencillo y de corta duración, pero al no existir un método de tickets/horas y poder jugarse seguido, no decepciona. En su contra, al jugarse tan rápido, también se olvida con la misma velocidad.
- La traducción es terrible, pero no parece importar en los comentarios.
- Al no haber puntuación, las decisiones se vuelven irrelevantes: puedes escoger pasar tiempo con uno de ellos durante todo el juego y al final decantarte por el otro. Pierde realismo.

<sup>9</sup> Llamaremos a la protagonista PP (personaje protagonista) en las tablas para ahorrar espacio y evitar malentendidos.

## 4.2. NTT Solmare Corp.: Shall we date? Love Tangle

Figura 4: Imagen promocional de LOVE TANGLE.



Página web de Shall We Date. <<http://shallwedate.jp/en/>>

La protagonista llega a un nuevo país (Kaleido) como investigadora de la especie de leopardos autóctona de dicho país. Se hospeda en un edificio llamado *Lilac Court*, propiedad de un gran amigo de su padre, Mr. C, que sólo acepta miembros que destaquen en algún campo. Sus posibles romances son en su mayoría vecinos.

Se juega mediante tickets, uno por cada parte de un capítulo. Puedes conseguir uno cada 4h y almacenar un máximo de 5. Cada parte dura entre 1-3 minutos, teniendo cada capítulo entre 7-9 partes y cada ruta, 8 capítulos. En determinados momentos se puede escoger un tipo de escena u otra (Premium o Normal) con puntos, en este caso diamantes para la escena premium o monedas para la normal. En ambos se recompensa con algún tipo de objeto electrónico coleccionable: una pieza de ropa (desde el principio tenemos un avatar al que vestir y adornar). Así funcionan todos los juegos gratuitos de NTT Solmare Corp.

Lo que diferencia a LOVE TANGLE de otros juegos de la compañía, es que cada ruta contiene dos posibles romances (P. ej. Timo y Paul) y hasta que no se termina el capítulo 4, no se elige el definitivo. En cada elección se suman puntos de afinidad que determinarán si se consigue el *Happy Ending* o el *Supreme Ending*. Éste último no sólo conlleva una mejor narrativa o una imagen-recompensa, sino diamantes, monedas, piezas de ropa y tickets para la siguiente historia.

Las monedas se consiguen mediante un minijuego de “cocina” en el que dependiendo del personaje se escoge un plato. Tarda x minutos y luego se recoge la recompensa. Cuantos más se consiguen, se desbloquean otros que otorgan más puntos. Al desbloquearlos se ganan nuevas historias, puntos, etc. Si el vestuario del avatar tiende a un tipo de puntuación o a otra (corazones de diferente color) se ganan más puntos: por ejemplo, Miguel necesita vestuario de puntos de corazón morado.

- DESCARGAS: 1.000.000+
- REVIEWS: 36.880

#### 4.2.1. Bishounen

El juego LOVE TANGLE ofrece a día de hoy (22/05/2018) diecinueve romances y uno que saldrá en las próximas semanas (la primera bishounen mujer). El análisis de todos ellos ocuparía demasiadas horas y espacio, por lo que escogeremos los más populares y representativos de los diferentes arquetipos.

Figura 5: Captura de la pantalla de elección de ruta del juego LOVE TANGLE.



Los cuatro romances más populares son Timo & Paul y Miguel & Nolan, respectivamente: dandere, amigo de la infancia, amistoso y kuudere. Analizaremos también a Naoki, porque mientras Nolan es un kuudere que roza el tsundere, el arquetipo de Naoki se asemeja más al amistoso; el caso de Carlo, ya que su arquetipo varía conforme pasa la historia; a Andrea por ser del tipo Peligro; Carter por ser un perfecto ejemplo de tsundere; Lumiere de Casanova; y a Yangzi por ser una mezcla de tsundere y dandere.

Figura 6: Tabla de bishounen de LOVE TANGLE

Nombre	Arquetipo	Trama Personal	Desarrollo del romance	Rasgos	Final Bueno
Miguel Hernández	Amistoso Falso-alegre	Gran estrella de la natación de Kaleido. No compite desde hace un tiempo porque dejó de entusiasmarse por nadar y por ello fue empeorando.	<p><u>Comienzo</u> Miguel es muy amistoso y cercano.</p> <p><u>Pto. Inflexión</u> Visita a la piscina. Al tenerle tan cerca cuando él la ayuda a nadar, empieza a sentir cosas por él.</p> <p><u>Sentimientos</u> En su primera cita empieza a imaginar cómo podría ser estar juntos. Se ayudan. Pequeño vaivén emocional al creer que Miguel y Joy están enamorados.</p> <p><u>Clímax</u> En un evento de beneficencia, no es capaz de nadar. PP ve a Joy consolándolo y vuelve a casa llorando por los celos.</p>	Amistoso Amable Generoso Enérgico Deportista Simpático Don de gentes	Miguel vuelve a nadar de forma profesional y le aclara a PP que Joy y él son sólo amigos y que todas las veces que los vio hablando juntos, le estaba pidiendo consejo para enamorar a PP.

Nolan Zarek Jr.	Kuudere Tsundere <sup>10</sup>	<p>Tuvo una infancia dura por culpa de su estricto padre, aún así, lo idolatraba.</p> <p>Desea convertirse en un abogado mejor que su padre, pero al mismo tiempo detesta todo lo que hace.</p>	<p><u>Comienzo</u> Bastante frío, es el amigo de Miguel y es por él que comparten momentos juntos.</p> <p><u>Pto. Inflexión</u> Nolan lleva a PP a su club de equitación, demostrando su amor por los animales. PP ve entonces su lado bueno.</p> <p><u>Sentimientos</u> Su relación es constante amor/odio, en el que Nolan trata maravillosamente a PP para luego partirle el corazón por culpa de su obsesión por aventajar a su padre.</p> <p><u>Clímax</u> PP habla con Nolan para animarle a olvidar a su padre y empezar a ir por su propio camino.</p>	<p>Narcisista Trabajador Ególatra Perfeccionista Falta de empatía en su trabajo Quisquilloso Protector Inteligente</p>	<p>Nolan cambia su actitud frente a la vida, su padre e incluso su trabajo; junto a PP.</p>
Naoki Hozumi	Kuudere Amistoso	<p>Herederero de una familia mafiosa, él no desea formar parte de ella. Consigue hacer un pacto con sus padres para vivir por su cuenta desarrollando su habilidad caligráfica durante al menos tres años antes de tomar las riendas del negocio familiar.</p> <p>Tan sólo un año más tarde, su padre cae enfermo y su madre empieza a presionarlo para que vuelva a la mafia.</p>	<p><u>Comienzo</u> PP conoce a Naoki gracias a Carlo ya que son muy amigos. Es amable con PP, pero se mantiene distante.</p> <p><u>Pto. Inflexión</u> Es muy reservado, pero amable y ayuda a PP con las heridas producidas en su trabajo.</p> <p><u>Sentimientos</u> Tras ir al plató de TV con Carlos, Naoki y PP huyen de unos guardaespaldas. Naoki le cuenta la verdad sobre su familia y PP decide fingir que es su novia para que su familia le dé más tiempo antes de tener que formar parte de la mafia.</p> <p><u>Clímax</u> La madre de Naoki "secuestra" a PP y hace que su hijo acepte volver a casa.</p>	<p>Educado Agradable Protector Humilde Artista Intenso Diligente</p>	<p>PP le dice a Naoki que le quiere tras su última actuación de caligrafía. La madre de Naoki escucha su confesión y decide concederle los tres años prometidos antes de unirse a la mafia.</p>
Carlo Mazza	1.Amistoso 2.Casanova 3.Peligroso 4. Falso-alegre <sup>11</sup>	<p>Carlo llegó a Kaleido con el sueño de convertirse en un gran chef. Su novia</p>	<p><u>Comienzo</u> Amistoso y protector. Cuando PP se desmaya por enfermedad, él llama al médico y la deja dormir en su</p>	<p>Bromista Ligón Rompe-corazones Corazón roto</p>	<p>Carlo rechaza la oferta de su sponsor de casarse con su hija. Por ello pierde casi</p>

<sup>10</sup> Durante la ruta general Nolan se comporta más como kuudere, pero cuando se entra en la individual se asemeja más a un tsundere.

<sup>11</sup> En la ruta de Carlo su arquetipo va cambiando. Se mantiene Amistoso hasta el capítulo 5, cuando elegimos su ruta en solitario. Empieza a variar a Casanova y termina mezclándolo con un claro Peligro; para al final convertirse en un Falso-Alegre.

		y su mejor amigo tuvieron una aventura, por lo que Carlo dejó de confiar en la bondad de la gente y empezó a alejar a los demás, especialmente a las mujeres que se enamoraban de él.	<p>cuarto.</p> <p><u>Pto. Inflexión</u> Tras la invitación al plató de TV para verle cocinar, PP accede a ser su nueva pinche de cocina y finge ser su pareja. Cuando Carlo le ayuda a ponerse el delantal empieza a sentir algo por él.</p> <p><u>Sentimientos</u> Empiezan con mal pie, ya que Carlo se comporta como un cretino con una chica que se había enamorado de él. Tienen sus altibajos en los que él intenta mostrarle que es un “mal tipo” para que ella se aleje.</p> <p><u>Clímax</u> Timo llama a PP para darle una buena noticia sobre los cachorros. Ver a PP ganarse la confianza de los animales hace que Carlo se replantee su vida.</p>	Posesivo Agresivo	todos sus restaurantes y el programa, pero consigue mantener uno. Le pide a PP que sea su pareja.
Timo Salminen	Dandere	Apenas se habla de la historia personal de Timo, únicamente de su amor por los animales (p. ej. que es alérgico a casi todos) o de sus metas.	<p><u>Comienzo</u> Timo es otro investigador de Kaleido al que le cuesta relacionarse con sus compañeros, incluida PP.</p> <p><u>Pto. Inflexión</u> Invita a PP a acompañarle a ver a los delfines. PP decide que tiene buen corazón aunque le cueste demostrarlo.</p> <p><u>Sentimientos</u> Durante las largas horas investigando, ambos se dan cuenta de lo parecidos que son.</p> <p><u>Clímax</u> Ofrecen a Timo la posibilidad de trabajar en un grupo de investigadores de renombre, tendría que mudarse. PP confiesa sus sentimientos.</p>	Tímido Trabajador Protector Dulce Frío Le cuesta expresar y entender las emociones Leal	Un miembro de dicho grupo, intenta secuestrar a uno de los leopardos de la reserva. Timo y PP se lo impiden.  Timo confiesa sus sentimientos y deciden formar una pareja.
Paul Morgan	Amigo de la infancia Peligro	<p>Paul y PP se conocen desde muy pequeños. Paul se ponía siempre triste cuando PP viaja con su padre.</p> <p>Proviene de una larga familia de doctores, pero él se decidió por ser</p>	<p><u>Comienzo</u> Dos viejos amigos con mucho de lo que ponerse al tanto. Paul aprovecha cada oportunidad para decir que están comprometidos, pese a las negativas de PP.</p> <p><u>Pto. Inflexión</u> En el hotel, cuando Paul casi besa a PP, ella siente que una parte de ella lo deseaba.</p>	Profesional Celoso Manipulador Acosador Dedicado Constante	El rey de Kaleido ofrece a Paul el puesto que tenía como veterinario de la reserva de Kaleido, por lo que no tiene que marcharse. PP finalmente admite que está enamorada de él y prometen

		<p>veterinario inspirado por la familia de PP.</p> <p>Rumores en el trabajo dicen que Paul intenta sabotear la operación de un leopardo para acabar con la reserva. Los rumores terminan incluyendo a PP.</p>	<p><u>Sentimientos</u> Paul mantiene su interés por PP, pero al mismo tiempo intenta alejarse de ella y la trata mal por culpa de la trama secundaria (rumores).</p> <p><u>Clímax</u> Encuentran al que esparcía los rumores. Paul confiesa que trabaja inspeccionando reservas, por lo que no se queda demasiado tiempo en un solo lugar.</p>		<p>empezar su futuro juntos.</p>
Andrea Lee	Peligroso Tsendere	<p>Es un fotógrafo de cotilleos. Su padre murió por salvar a Mr. C, por lo que le guarda rencor. No es una buena persona.</p> <p>Por su culpa la protagonista debe quedarse en arresto familiar por vender fotos de ella y el príncipe Henrik a la prensa.</p>	<p><u>Comienzo</u> PP lo encuentra husmeando por Lilac Court, sospecha de él.</p> <p><u>Pto. Inflexión</u> Andrea la lleva a un jardín hermoso y pasan la tarde juntos. Luego él le propone que ella finja ser su novia para liberarla del escándalo de Henrik.</p> <p><u>Sentimientos</u> Sale a la luz un cotilleo sobre su posible relación con el príncipe Henrik. Para no poner en peligro a los leopardos por culpa de los paparazis, le piden que no vaya al trabajo.</p> <p><u>Clímax</u> Andrea pone punto y final a la farsa. Cuando PP le pide explicaciones él le explica que no es un buen hombre y que se marchará hasta ser merecedor de una chica como ella.</p>	<p>Cínico Descarado Impertinente Peligroso Sexy Falta empatía Odio por otro personaje No es muy querido Asocial</p>	<p>Decide convertirse en un buen hombre para ser digno de la protagonista.</p>
Carter Harris	Tsendere	<p>Su abuelo le crió, siendo este el jefe de seguridad de la familia Real de Kaleido. Conoce desde niño al príncipe. Su trabajo y pasión son cuidar de la familia real y del país.</p>	<p><u>Comienzo</u> Borde, despiadado. Como su jefe no le pasa una.</p> <p><u>Pto. inflexión</u> Carter salva a PP de ser secuestrada.</p> <p><u>Sentimientos</u> Al trabajar juntos PP descubre que no es una mala persona, sino que se toma muy en serio su trabajo y no acepta errores.</p> <p><u>Clímax</u> PP encuentra a Carter en un plan destinado a derrocar a Henrik, pero más tarde descubre que era una trampa y que siempre estuvo de parte</p>	<p>Directo Trabajador Apasionado Perfeccionista Borde Protector Leal</p>	<p>Henrik es coronado. Carter decide tomarse unos días libres para estar con la protagonista. Hasta la última parte del último capítulo no confiesan sus sentimientos.</p>

			del príncipe.		
Lumiere Rousseau	Casanova Amistoso	<p>Conoció a Yangzi practicando patinaje artístico, pero por su complejión y falta de talento lo dejó, centrándose en el diseño de ropa.</p> <p>Padece narcolepsia y sonambulismo por el estrés.</p> <p>Un diseñador de moda barata le copia todos los diseños.</p>	<p><u>Comienzo</u> En cuanto ve a PP empieza a halagarla y llamarla "Hada". Se convierten en buenos amigos en seguida.</p> <p><u>Pto. Inflexión</u> Tras salir juntos de cena, Lumiere abraza a PP y le confiesa que no es así de amable con todo el mundo, sino que está interesado en ella.</p> <p><u>Sentimientos</u> Al compartir piso en Vegasus y PP ayudar a Lumiere con la vestimenta de Yangzi, comparten tiempo juntos en los que poco a poco PP se va dando cuenta de sus sentimientos.</p> <p><u>Clímax</u> El diseñador de ropa barata le copia el diseño del traje de Yagzi para la final.<sup>12</sup></p>	<p>Directo</p> <p>Se emociona con facilidad</p> <p>Artista</p> <p>Apasionado</p> <p>Dedicado</p> <p>Buen humor</p> <p>Optimista</p> <p>Débil ante las opiniones de los demás</p>	<p>Tanto Yangzi como Lumiere se inspiran en los leopardos para la final del torneo. Yangzi gana y la marca de Lumiere se pone de nuevo de moda.</p>
Yangzi Sun	Tsundere Dandere	<p>Desde que empezó a patinar fue un prodigio, pero pronto dejó de hacerlo por placer, sino para ganar y contentar al resto.</p> <p>Siente que no es él mismo patinando, porque no es su propio coreógrafo, que simplemente es una marioneta de los demás.</p>	<p><u>Comienzo</u> Coinciden en un callejón y Yangzi se comporta de forma brusca y desagradable. Es bastante borde con ella.</p> <p><u>Pto. Inflexión</u> Yangzi busca a PP en su trabajo para que le ayude a encontrar a Lumiere. Cuando éste le comenta lo preocupado que está y el por qué, la protagonista se empieza a dar cuenta de su dulzura oculta.</p> <p><u>Sentimientos</u> Cuando PP se ve obligada a vivir en Vegasus City, acaba compartiendo piso con Yangzi y Lumiere, por lo que pasan mucho tiempo juntos, hasta el punto de que Yangzi termina acostumbrándose a PP.</p> <p><u>Clímax</u> Al entrar a la pista a saludar, se lesiona el tobillo. Su primer espectáculo es bochornoso.</p>	<p>Sincero</p> <p>Maleducado</p> <p>Egoísta (con quien no le es cercano)</p> <p>Protector</p> <p>Dedicado</p> <p>Perfeccionista</p> <p>Hace una montaña de un grano de arena</p> <p>Drama Queen</p>	<p>Decide utilizar su propia rutina para la actuación libre y gana la medalla de oro.</p> <p>Se convierte en una estrella del patinaje aún mayor, pero da la noticia de que piensa mudarse a Kaleido para poder estar con PP.</p>

<sup>12</sup> El clímax romántico es simplemente un beso que sucede en el capítulo 7, el verdadero clímax de la historia se centra en la trama secundaria.

#### 4.2.2. Observaciones

- Una partida dura aproximadamente 18 días usando entre 5 y 6 tickets/día. Siendo cuatro capítulos de ruta grupal y otros cuatro de individual. Es una duración bastante óptima ya que no fatiga ni estira la historia innecesariamente.
- Empezar la ruta con dos posibles bishounen ofrece más posibilidades de no decepcionar, ya que si uno no es lo suficientemente bueno, se puede escoger al otro. La amistad o enemistad entre los dos posibles romances también dota de mayor realismo a la trama y a los mismos personajes, dándole más profundidad.
- Las escenas e imágenes recompensa son muy bonitas y cuidadas.
- Ofrecen una gran cantidad de spin-off y eventos especiales que logran mantener el interés por los bishounen aún terminada su ruta.

#### 4.3. Voltage Entertainment USA, Inc.: Lovestruck: Gangsters In Love

Figura 7: Puzle Recompensa de GANGSTERS IN LOVE.



Gangsters in Love Wikia <[http://voltage-usa.wikia.com/wiki/Gangsters\\_in\\_Love](http://voltage-usa.wikia.com/wiki/Gangsters_in_Love)>

Los juegos de Voltage Entertainment USA se encuentran al completo en LOVETRUCK: CHOOSE YOUR ROMANCE y todos siguen la misma mecánica: se gana un ticket cada 2h30, se pueden almacenar hasta dos de esta manera. Con un ticket se puede leer un capítulo de aproximadamente 5/7 minutos y cada historia consta de entre 12 y 14 capítulos.

Otro elemento importante son los corazones, que sirven para tomar determinadas decisiones. En algunos juegos existen tres opciones, una de ellas (suele ser la mejor) que sólo puede usarse empleando x número de corazones, en otras historias sólo hay dos opciones: la gratuita y la que conlleva corazones. Para conseguir corazones existen tres métodos: pagando, completando puzles y en eventos especiales. Cada día al abrir la *app* aparece un minijuego de cartas bocabajo y el jugador escoge una que puede contener corazones o piezas de puzle. Al completar dichos puzles, se consiguen corazones (tienen entre seis y cuarenta piezas, y de su tamaño depende el número de corazones que se obtengan). Eventos existen de dos tipos: en el primero se obtienen corazones por cada ticket usado en leer un capítulo; en el segundo, se consiguen piezas de otro puzle.

El juego comienza con la protagonista tranquila en su propia casa, pero pronto es atacada a disparos por varios matones. Otro grupo de delincuentes la sacan de allí, por la fuerza, aunque sea con intención de salvarla. Ya sana y salva en la mansión del grupo criminal, ha de escoger

quién se hará cargo de ella. Cada romance tiene su propia trama, pero todas convergen en encontrar a los padres de la protagonista y que la misma se haga valer dentro de la banda.

No existen datos para los consumidores sobre cuál es el juego más popular de la app, así que la elección se ha basado en el número de temporadas de los personajes principales: ocho, frente a los seis de LOVE & LEGENDS, o los cuatro/dos que suele ser la media.

Voltage Entertainment USA difiere mucho de los otros otome, puede notarse su origen estadounidense. Los romances y la forma en la que interactúan las protagonistas son mucho más naturales, empoderadas, occidentales. Lo más novedoso son los romances LGTB: en todas las historias existe la posibilidad de escoger un romance con una mujer y/o con una persona no-binaria<sup>13</sup>.

- DESCARGAS: 500.000+
- REVIEWS: 11.801

#### 4.3.1. Bishounen

Figura 8: Tabla de bishounen de GANGSTERS IN LOVE

Nombre	Arquetipo	Trama Personal	Desarrollo del romance	Rasgos	Final Bueno
Chance Valentine	Tsunderere	Desea ganar a su padre en su propio juego. Necesita a los padres de PP para robarle a su padre la influencia sobre el alcalde.	<p><u>Comienzo</u> Chance no desea hacerse cargo de PP, accede de mala manera. Es desconsiderado y borde.</p> <p><u>Pto. Inflexión</u> Él descubre que PP le puede ser de utilidad gracias a su prodigiosa memoria.</p> <p><u>Sentimientos</u> Al trabajar juntos para resolver el caso de sus padres, sus personalidades dejan de chocar y PP descubre su lado bueno.</p> <p><u>Clímax</u> Franco pone una bomba en el coche. Chance empieza a alejarse de PP para protegerla del mundo de delincuencia en el que vive.</p>	<p>Altivo Mandón Narcisista Adicto a la adrenalina</p> <p>Dulce Protector Músico Lleva el peso de la banda Inteligente</p>	Consiguen derrotar a Franco Valentine y hacerse con la influencia del alcalde. PP se convierte en miembro de la banda y pareja de Chance.
Yoshimitsu Valentine	Amistoso Falso-Alegre	Hijo de Franco Valentine y una mujer japonesa, ésta decidió que se criara con su padre en EEUU. Yoshimitsu siempre se sintió un segundón a la	<p><u>Comienzo</u> Yoshimitsu intenta que PP se sienta cómoda en la mansión.</p> <p><u>Pto. Inflexión</u> Una mañana, PP encuentra a Yoshimitsu en el <i>dojo</i><sup>14</sup> de la mansión, al entrenar juntos con espadas de madera empieza a</p>	<p>Buena persona Brabucón Confiado Divertido Dedicado Romántico</p>	<p>Yoshimitsu se da cuenta de que su madre lo estaba usando y que su verdadera familia es la banda.</p> <p>PP se vuelve un miembro de la</p>

<sup>13</sup> Término que aglutina a todas aquellas personas cuyas identidades de género superan la división hombre-mujer, por cuanto no se sienten identificadas con el género masculino ni con el femenino. (Mundopsicólogos, 2018).

<sup>14</sup> Un Dojo es un gimnasio utilizado para practicar artes marciales o meditación.

		sombra de su hermanastro Chance.	<p>darse cuenta de sus sentimientos por él.</p> <p><u>Sentimientos</u> PP ayuda a Yoshimitsu con su investigación para encontrar el dinero y la espada que los padres de PP han robado. Él empieza a considerarla su aprendiz y se vuelven inseparables. Se besan por primera vez en la mesa de billar.</p> <p><u>Clímax</u> La madre de Yoshimitsu aparece y le pide que vuelva con ella a Japón a liderar una banda <i>yakuza</i><sup>15</sup>.</p>		banda y pareja de Yoshimitsu.
Aurora James	Casanova	<p>Para pagar la deuda que dejaron los padres de PP, Aurora le enseña a jugar al póker de forma profesional. La nueva protegida del Sr. Valentine, Skylar, les pone las cosas difíciles.</p>	<p><u>Comienzo</u> Aurora la trata como una niña pequeña, al mismo tiempo que flirtea con ella.</p> <p><u>Pto. Inflexión</u> Descubre que gracias a la gran memoria de PP, puede convertirla en una gran jugadora de póker y para que le devuelva el dinero que robaron sus padres.</p> <p><u>Sentimientos</u> Al trabajar juntas Aurora comienza a respetar a PP y poco a poco su amistad con flirteos se convierte en algo más.</p> <p><u>Clímax</u> Skylar consigue que PP pierda en la clasificación de una gran partida de póker.</p>	<p>Sexy Divertida Espontánea Juguetona Decidida</p>	<p>Uno de los jugadores es descalificado, por lo que PP vuelve a la gran partida. Gana la partida, obteniendo el suficiente dinero para pagar la deuda. Pasa a formar parte de la banda, junto a su amada Aurora.</p>
Ash Winters	Dandere	<p>Antes de convertirse en <i>hitman</i>, Ash era policía. Intentando acabar con un criminal, éste asesinó a su hermana.</p>	<p><u>Comienzo</u> Ash es el <i>hitman</i><sup>16</sup> de la banda, por lo que PP está asustada de él.</p> <p><u>Pto. Inflexión</u> Tras pasar un día juntos, PP descubre que puede fiarse de él.</p> <p><u>Sentimientos</u> PP y Ash trabajan juntos, además es muy bueno con el perro de PP, lo que le demuestra que es un chico dulce y cariñoso.</p> <p><u>Clímax</u> PP descubre el pasado de Ash y decide ayudarlo a acabar con el asesino de su hermana.</p>	<p>Callado Peligroso Vengativo Dulce Bueno Amante de los perros Atento</p>	<p>PP se convierte en parte de la banda, aprendiendo de Ash. No se resuelve la trama del asesinato de su hermana hasta la siguiente temporada.</p>

<sup>15</sup> Mafia japonesa.

<sup>16</sup> *Hitman* puede traducirse como matón o sicario. El trabajo de Ash podría considerarse una mezcla de ambas.

Irving Monroe	_17	<p>PP ha de fingir ser la prometida de Irving para “esconderse a plena vista”. Los padres de PP ayudaron a Irving a meter a un peligroso criminal entre rejas, pero tras cinco años ha salido y va a por ellos.</p> <p>Irving fue un niño prodigio, se crió en Asia y siente que nunca ha pertenecido a ningún sitio.</p>	<p><u>Comienzo</u> PP se ve obligada a fingir ser la prometida de Irving.</p> <p><u>Pto. Inflexión</u> En un programa, el público insiste en que se besen. A partir de ese instante PP empieza a preguntarse si sólo están actuando.</p> <p><u>Sentimientos</u> Tener que fingir ser una pareja ante las cámaras y pasar mucho tiempo juntas tras ellas intentando encontrar a sus padres les une profundamente.</p> <p><u>Clímax</u> PP escucha una conversación en la que Irving le comenta a Chance que su plan ha ido bien: el de ganarse la confianza de PP.</p>	<p>Carismático Snob Prodigio Lujoso Encantador Mentiroso Valiente Inteligente</p>	<p>Irving confiesa que al principio era todo parte de un plan, pero que ha terminado enamorándose de ella. Consiguen meter al criminal entre rejas.</p>
Mateo Estrada	Casanova	<p>Tras varios meses con la banda, Mateo llega para ayudarles con la investigación.</p>	<p><u>Comienzo</u> PP no se toma en serio los intentos de flirteo de Mateo.</p> <p><u>Pto. Inflexión</u> En la habitación que comparten, tras ayudarle con Callie, él le da las gracias y la besa.</p> <p><u>Sentimientos</u> Durante la investigación se van apoyando, conociendo y enamorando.</p> <p><u>Clímax</u> PP sigue a Mateo y descubre que está colaborando con Callie en secreto. Lo confronta y él se marcha de la casa.</p>	<p>Ligón Carismático Bromista Dedicado Inteligente Protector</p>	<p>PP descubre que la prueba que entregó Mateo a Callie era falsa y por lo tanto es a ella a la que está traicionando.</p> <p>Consiguen acabar con la banda rival y neutralizar a Callie.</p>

#### 4.3.2. Observaciones

- El tiempo de espera por los tickets y la duración de cada ticket es la más correcta de entre todos los otome aquí analizados. Permite continuar la historia al ritmo que desees y te mantiene expectante.
- La duración de la propia historia también es más que acertada.
- Los personajes son muy creíbles y atractivos, tanto en lo visual como en lo narrativo.
- Las imágenes y la propia historia son más sexys y adultas que en otros otome.
- Aunque la trama principal sea la misma (encontrar a los padres del PP y/o pagar su deuda) que con cada personaje tenga su matiz hace que no se vuelva repetitiva.

<sup>17</sup> Irving no encaja en ningún arquetipo de personaje otome, pero sí en un cliché de trama: que la protagonista tenga que fingir ser la novia/prometida del bishounen.

#### 4.4. 1492 Studio: Otome: Is It Love? Gabriel

Figura 9: Imagen promocional de IS IT LOVE? GABRIEL



Otome Respuestas Blog. <<http://otomesrespuestas.blogspot.com/2016/07/is-it-love-gabriel-recordar-que-no-hay.html>>

Los videojuegos de 1492 Studio tienen un estilo bastante diferente, no sólo en lo artístico, sino en la propia concepción del juego. Es una empresa francesa. Cada juego está dedicado a un posible romance, dentro de dos contextos diferentes: *Carter Corps* (Gabriel Simons, Matt Ortega, Ryan Carter y Colin Spencer) y *Magic Spell* (Drogo Bartholy y Peter Bartholy). Mientras que otras compañías englobarían estos contextos o incluso ambas (en el caso de *LOVESTRUCK*), 1492 Studio prefiere que cada romance tenga su propia aplicación.

El juego está disponible en siete idiomas, incluido el español, aunque no goza de una buena traducción. Funciona con energía, que recarga 300 máx. al día, más 100 posibles en un minijuego de cartas, más 30 si se accede a ver un anuncio. Dicha energía se gasta con facilidad, 10 por cada toque a la pantalla para que pase el juego, lo que permite a el jugador apenas 2/3 min. al día sin pagar. Además, contiene anuncios entre capítulos.

Durante el juego se presenta como personajes secundarios a otros bishounen, creando así interés por instalar las otras *apps*. Hay muchas elecciones, aunque la mayoría parecen no tener ninguna repercusión, influyen en si se consigue o no una escena secreta cada dos capítulos aproximadamente. En caso de haber escogido erróneamente, aparece un mensaje que ofrece la oportunidad de enmendar dicho error pagando unos 2,45\$.

- DESCARGAS: 1.000.000+
- REVIEWS: 132.819

##### 4.4.1. Bishounen

Figura 10: Tabla de bishounen de IS IT LOVE? GABRIEL

Nombre	Arquetipo	Trama Personal	Desarrollo del romance	Rasgos	Final Bueno
Gabriel	Casanova Tsendere	Gabriel tuvo una infancia difícil: su padre desapareció por las deudas que tenía con el juego. Tuvo que ser fuerte	<u>Comienzo</u> Desde que PP ve a Gabriel queda embelesada por su atractivo y su carisma, pero ha de ser profesional por su trabajo.	Deslumbrante Atractivo Exitoso Manipulador Extrovertido Competente	Gabriel confiesa que PP es especial, que nunca ha sentido algo así, que es una debilidad y

		<p>y se convirtió con voluntad y constancia en lo que hoy en día es.</p>	<p><u>Pto. Inflexión</u> Tras el primer día de trabajo, deciden ir todos a un pub como fiesta de bienvenida. Gabriel convence a PP de bailar con él y estando cerca le susurra “eres deliciosa”, lo que hace que la protagonista empiece a darse cuenta de sus intenciones.</p> <p><u>Sentimientos</u> La trama es un continuo tira y afloja en el que Gabriel hace algo y PP se convence de que no es nada; o Gabriel hace algo cruel y le rompe el corazón.</p> <p><u>2º punto de inflexión</u> PP y Gabriel se besan tras tomar algo juntos.</p> <p><u>Desarrollo</u> Empiezan a tener encuentros en la oficina de Gabriel, viajan juntos a San Francisco donde se acuestan por primera vez. PP decide terminar la relación por miedo a que les descubran. Al día siguiente se arrepiente, pero al ir a buscarlo lo encuentra con otra. Se arreglan.</p> <p><u>Clímax</u> En una de las veces que Gabriel hace daño psicológico a la protagonista, Matt intenta consolarla. Gabriel los ve y esto provoca una pelea de machos. PP se desmaya.</p>	<p>Ambicioso</p>	<p>por tanto le asusta.</p> <p>Ella acepta sus miedos y le ayuda con ellos.</p>
--	--	--	--	------------------	---

#### 4.4.2. Observaciones

- Al ser un juego mucho más largo que los anteriores, hemos tenido que añadir un segundo punto de inflexión y otro desarrollo, ya que la trama cambia por completo. Mientras la barrera inicial era lo inapropiado de sus sentimientos, la segunda barrera es mucho más débil e implica que no les pillen.
- Es el juego más sexual de todos los investigados.
- La forma de contar la historia es similar a la de un culebrón, con diálogos y tramas que prefieren ser más dramáticas que realistas.

## 4.5. Voltage Inc: Kiss of Revenge

Figura 11: Bishounen del juego KISS OF REVENGE.



FLIART. Voltage Games Kiss Of Revenge. <<http://shvpl.info/imagevgkl-voltage-games-kiss-of-revenge.htm>>

El único de los juegos investigados que pide firmar Condiciones del Acuerdo<sup>18</sup> al inicio, al igual que descargar más contenido. El prólogo es gratuito y muy atractivo, donde muestra la muerte de la madre de la protagonista y pone en situación al jugador: presenta a los personajes y nos da una idea de cómo será su ruta.

Tras el prólogo llega la pantalla de elección de ruta entre temporada uno o dos y sus diferentes bishounen. Cada uno cuenta con una historia principal de 16 episodios (2 finales) a 4,70\$; el Epílogo con 3 episodios (1 final) a 2,34\$; Otra Historia<sup>19</sup> con 6 capítulos (1 final) por 3,52\$; y el Epílogo de la Otra Historia con 3 capítulos (1 final) por 2,34\$.

Al utilizar este tipo de pago, no existen tickets ni necesidad de esperas para jugar una trama. En otros juegos de pago es posible comprar packs por personajes o temporadas (como en el juego PIRATES: TREASURED LOVE IN THE OCEAN de NTT Solmare Corp.) consiguiendo un mejor precio.

- DESCARGAS: 1.000.000+
- REVIEWS: 19.224

### 4.5.1. Bishounen

Figura 12: Tabla de bishounen de KISS OF REVENGE

Nombre	Arquetipo	Trama Personal	Desarrollo del romance	Rasgos	Final Bueno
Issei Sezaki	Tsundere Kuudere <sup>20</sup>	Issei es el hijo del director del hospital. En su juventud era un atleta casi profesional, pero lo fue dejando para	<u>Comienzo</u> Su relación comienza siendo muy fría y profesional.  <u>Pto. Inflexión</u> PP se da cuenta de que la mejor	Serio Responsable Antipático Soberbio Responsable Entregado	Tras conseguir poner todo en orden, Issei decide marcharse. Aunque PP

<sup>18</sup> Terms of Agreement.

<sup>19</sup> Another Story ofrece la posibilidad de que en un capítulo dentro de la Main Story se bifurquen los caminos, por lo que cambia el desarrollo y el final de la misma.

<sup>20</sup> Aunque en el tráiler del juego y prólogo Issei parece acercarse más al arquetipo tsundere, durante el propio juego se asemeja más al kuudere.

		<p>poder dedicarle más tiempo al estudio y convertirse en un gran médico.</p> <p>Estuvo presente en la operación que mató a la madre de PP (fue su propio error el que acabó con su vida) y lleva sintiéndose culpable por ello doce años.</p>	<p>manera de vengarse del director del hospital es a través de su hijo, por lo que empieza a intentar acercarse a Issei.</p> <p><u>Sentimientos</u> Las horas trabajando juntos y la investigación de PP sobre Issei y su padre los hacen más cercanos, hasta el punto de que PP se da cuenta de que está enamorando de Issei. Eso le pone en un lugar difícil: ¿debe seguir a su corazón o a su venganza?</p> <p><u>Clímax</u> Para proteger a PP de sí misma, Issei decide actuar antes, enviando cartas a los miembros de la junta del hospital y a los medios sobre lo sucedido hace 12 años.</p>	<p>Pasional Angustiado</p>	<p>intenta impedirlo, no es capaz de decirle lo que siente.</p> <p>Al día siguiente, PP encuentra a Issei en la tumba de la madre de PP. Issei le pide permiso a la madre de PP para salir con su hija.</p>
Junpei Miyashita	Amigo de la infancia	<p>Junpei fue el primer amor de PP, pero tras la muerte de la madre de PP, tuvo que mudarse y no se vieron en 12 años... hasta que PP volvió al hospital para vengarse.</p> <p>Junpei trabaja en una compañía que provee al hospital y se lleva muy bien con todo el mundo.</p> <p>Junpei prometió que si volvía a ver a PP le confesaría sus sentimientos.</p>	<p><u>Comienzo</u> Reencuentro de dos amigos que hace mucho que no se ven.</p> <p><u>Pto. Inflexión</u> Junpei declara sus sentimientos por PP, pero ella se da cuenta de que Junpei será un obstáculo en su venganza, por lo que intenta alejarlo de ella.</p> <p><u>Sentimientos</u> Junpei no se rinde fácilmente y sigue intentando enamorar a PP mediante gestos nobles y románticos.</p> <p><u>Clímax</u> Cuando PP confronta al fin al director del hospital, acaban enzarzados en una pelea y cuando parece que el director va a acuchillar a PP, Junpei se interpone en la trayectoria del arma y acaba él siendo herido.</p>	<p>Dulce Divertido Altruista Romántico Amistoso Agradable Impulsivo</p>	<p>Junpei entra en quirófano y PP descubre sus verdaderos sentimientos por él ante la posibilidad de perderlo. Decide que Junpei es más importante que vengarse.</p> <p>El director es obligado a dimitir y PP mantiene su trabajo en el hospital.</p> <p>En el tejado del hospital Junpei y PP declaran sus sentimientos.</p>
Soichiro Irie	Kuudere	<p>Cirujano, 40 años, mano derecha del director del hospital.</p> <p>Se interesó en la medicina porque el médico de su zona deseaba ayudar a todo el mundo. Tras terminar sus estudios, luchó con pasión por conseguir que ricos y pobres tuviesen el mismo tratamiento</p>	<p><u>Comienzo</u> Aunque Soichiro es el mentor de PP, chocan bastante, él es muy calmado y ella muy pasional, lo que molesta a ambos.</p> <p><u>Pto. Inflexión</u> PP empieza a darse cuenta de que la frialdad de Soichiro es una farsa y que realmente le importan los pacientes.</p> <p><u>Sentimientos</u> Trabajar juntos y, más tarde, al tramar su venganza juntos, los</p>	<p>Diplomático Pragmático Calmado Ambicioso Eficiente Detallista Avispado Manipulador Inteligente</p>	<p>PP sigue a Soichiro hasta su ciudad natal y lo convence para volver al hospital, juntos.</p>

		<p>sanitario, pero no tardó en darse cuenta de que no llegaría a ningún sitio mostrando tan abiertamente sus intenciones.</p> <p>Estuvo presente en la muerte de la madre de PP, pero no dijo nada. Se ganó la confianza del director para algún día poder vengarse.</p>	<p>acaba uniendo de una forma muy intensa.</p> <p><u>Clímax</u> PP descubre que Soichiro ha dimitido.</p>		
Kyosuke Narumi	Amistoso Falso Alegre	<p>Su padre murió, dejando a Kyosuke y su madre solos en el mundo.</p> <p>La madre de Kyosuke es enfermera y estuvo presente en la mala praxis que mató a la madre de PP, algo que nunca ha podido olvidar y que afectó tanto a ella como a su hijo.</p> <p>Kyosuke se empezó a interesar por la medicina gracias a un amigo Issei y a su madre, pero le costó entrar en los estudios. Finalmente entró gracias al director del hospital, favor que consiguió a cambio de que su madre no hablase de la muerte de la madre de PP.</p>	<p><u>Comienzo</u> En esta ruta PP es la seria y estricta que choca con el afable Kyosuke. No empiezan con buen pie, pero él intenta ganársela con su personalidad.</p> <p><u>Pto. Inflexión</u> PP termina acostumbrándose a su actitud alegre y a descubrir la tristeza que se oculta tras su sonrisa.</p> <p><u>Sentimientos</u> Ver que forman un buen equipo médico empieza a unirlos. PP intenta averiguar información sobre la madre de Kyosuke, por lo que se acerca más a él. Tras enterarse de los motivos de PP para estar en el hospital, Kyosuke quiere salvarla de sí misma.</p> <p><u>Clímax</u> Kyosuke bebe el veneno que PP ha puesto para el director del hospital, para evitar que ésta se meta en un lío.</p>	<p>Protector Cotilla Ruidoso Abnegado Baja autoestima Observador</p>	<p>Ambos acaban sanando sus heridas: Kyosuke convence a PP de que la venganza no es el camino y PP consigue que Kyosuke aprenda a quererse a sí mismo.</p>

#### 4.5.2. Observaciones

- Al ser de pago pierde a muchos jugadores casuales o no iniciados en el mundo otome.
- La trama estilo “culebrón” atrapa desde el primer momento.
- La trama está muy bien cuidada y los personajes tienen una profundidad que los otros juegos no logran igualar.
- Las rutas son muy diferentes las unas de las otras, cambiando no sólo su plan de venganza o cómo se desarrollan las historias, sino hasta la propia personalidad de la protagonista; lo que crea más expectación a la hora de probar una nueva ruta.
- El arte es muy plano y los bishounen muy similares en aspecto.

#### 4.6. Cheritz Co., Ltd: Mystic Messenger

Figura 13: Foto de portada del Facebook de MYSTIC MESSENGER.



Facebook: Mystic Messenger. <<https://www.facebook.com/CheritzMysticMessenger/>>

Este juego apostó por una forma diferente de otome, ya que no cuenta la historia mediante capítulos, tickets o diálogos en diferentes escenarios, sino imitando una app de mensajería. En cuanto se inicia el juego, una persona desconocida convence a la protagonista para ir a un apartamento. En cuanto llega, empieza realmente la historia. Conoce a los protagonistas mediante un chat en el que, tras la inicial sospecha, le ofrecen un nuevo trabajo (desde el mismo apartamento) que consiste en conseguir invitados para una fiesta de recaudación de fondos. Ellos son el RFA.

Existen tres tipos de historia: *Casual Story*, *Deep Story* y *Another Story*. La primera a la que se puede jugar es la *Casual Story*, con las rutas de Zen, Yoosung y Jaehee. La *Deep Story* cuesta 90 *hourglasses* y la *Another Story* 550. Dichos *hourglasses* se pueden conseguir durante el juego o pagando (desde 0,99€ por 30 a 44,99€ por 2000).

Lo más novedoso del juego no es únicamente el formato, sino la jugabilidad: los chats se abren a determinadas horas dependiendo del día (el juego dura en total 11 días, tanto reales como ficticios). Es el jugador el que debe estar atento de no perderse demasiados chats o encontrará un mal final. Se puede desbloquear el día completo o jugar un chat pasado usando *hourglasses*. La mayoría de los chats se abren entre las 8 y las 12 AM o entre las 7 y 11 PM, pero también suele haber uno de madrugada. Junto con los chats se intercalan (especialmente en momentos de clímax o tensión) algunas partes con historia y diálogo al más puro estilo novela visual.

También llegan mensajes privados de los bishounen, llamadas de voz (en coreano, pero pueden leerse en la pantalla) y emails de posibles invitados a los que es necesario responder tres veces correctamente para que asistan a la fiesta. Durante los chats se obtienen corazones que no sólo decantarán por qué ruta irá la historia a partir del quinto día, sino que por cada 100 corazones se puede conseguir un *hourglass*.

Las historias están muy cercanamente entrelazadas y si se leen en orden se comprende mejor la historia en su conjunto: Zen, Yoosung, Jaehee, Jumin y Seven. Tras Seven se desvelaban otras dos posibles historias, por capítulos, pero tras la actualización de enero de 2018, estas

dos historias se transformaron en la llamada *Another Story*. Deduciendo que de cada ruta se pueden conseguir unos 90 *Hourglasses* (y que se debe pagar esa misma cantidad para desbloquear la *Deep Story*) es muy probable que el jugador tenga que pagar para jugar a la *Another Story*. La mayor diferencia entre la *Casual Story* y la *Deep Story* son los posibles romances, pero también hay más chats y tienen mayor duración.

No vamos a analizar las rutas de V y Ray (*Another Story*) porque no se asemejan a las anteriores (son más maduras y oscuras) y rozan la fantasía. No nos serán útiles para el posterior desarrollo de nuestro juego y se salen de los patrones típicos del otome.

- DESCARGAS: 1.000.000+
- REVIEWS: 255.169

#### 4.6.1. Bishounen

Figura 14: Tabla de bishounen de MYSTIC MESSENGER

Nombre	Arquetipo	Trama Personal	Desarrollo del romance	Rasgos	Final Bueno
Zen	Casanova Narcisista	Actor reconocido, aunque no extremadamente famoso. Aunque es muy atractivo y lo sabe, quiere que le valoren por su talento. Es un romántico empedernido y desea enamorar a PP aunque afecte a su popularidad.  Tuvo una infancia difícil. Y durante su ruta, una chica decidida a enamorarlo, termina esparciendo horribles rumores sobre él y Jumin.	<u>Comienzo</u> Zen coquetea con PP continuamente y presume de su belleza.  <u>Pto. Inflexión</u> PP visita a Zen en su casa. Charla en el tejado: Zen le cuenta su pasado.  <u>Sentimientos</u> PP ayuda a Zen a hacer las paces con su pasado y con el propio Jumin, al que detesta por parecerse tanto a su hermano.  <u>Clímax</u> Zen sueña que algo malo va a sucederle PP, así que visita a Seven para pedirle su ubicación e ir a salvarla. Lo consigue y huyen al apartamento de Zen, donde él le pide que vivan juntos.	Atrevido Sexy Egocéntrico Romántico Directo Seductor "Machito" No se puede contener	En la fiesta sube al escenario a explicar su pasado, los terribles rumores sobre su persona y, finalmente, expresar su amor incondicional por PP.
Yoosung	Deredere	Yoosung es un joven normal y corriente, le van mal los estudios y juega mucho al LOLOL <sup>21</sup> . Se siente inseguro con su futuro. Su relación con PP le devuelve la energía y los sueños,	<u>Comienzo</u> Se comporta como un niño. Es adorable, atento y se ilusiona por cualquier cosa que PP le diga.  <u>Pto. Inflexión</u> Descubre la verdad sobre la muerte de Rika y lo mucho que	Infantil "Inútil" Gamer Mal estudiante Adorable	A pesar de sus heridas y la pérdida de visión en un ojo, da un discurso en la fiesta expresando su amor por PP.

<sup>21</sup> El juego hace muchos juegos de palabras para no nombrar los reales, en este caso habla del LOL (LEAGUE OF LEGENDS), un juego MOBA (Multiplayer Online Battle Arena).

		le lleva por el “buen camino”. Echa mucho de menos a su prima Rika.	<p>los otros miembros del RFA se preocupan por él.</p> <p><u>Sentimientos</u> Desde el inicio está interesado en PP, pero al entrar en su ruta es cada vez más obvio y cambia por ella, convirtiéndose en alguien mejor, más parecido a como era cuando Rika vivía.</p> <p><u>Clímax</u> Al salvar a la protagonista de la bomba, acaba muy mal herido.</p>		
Jaehee Kang	Kuudere	Jaehee es la asistente personal de Jumin. Él la trata como a una esclava. Gracias al apoyo de PP, Zen y el resto del RFA consigue un mejor trato y empezar a buscar algo que le haga feliz.	<p><u>Comienzo</u> Jaehee es la que más sospechas tiene sobre PP y le cuesta mucho confiar en ella.</p> <p><u>Pto. Inflexión</u> Al escoger su ruta, Jaehee comienza a confiar en PP y contarle sus problemas.</p> <p><u>Sentimientos</u> Poco a poco y gracias a diversas muestras de apoyo y complicidad por compartir fanatismo por Zen, PP y ella se convierten en grandes amigas.</p> <p><u>Clímax</u> Jaehee desafía las órdenes de Jumin y termina siendo despedida.</p>	Trabajadora Racional Educada Fan de Zen	En la fiesta agradece a PP y le comenta que con sus ahorros ha decidido comprar un pequeño local en el que empezar a cumplir sus sueños. Le entrega la llave para empezar la nueva aventura juntas.
Jumin Han	Tsundere	<p>Empresario de éxito, adicto al trabajo. Su recelo ante las mujeres y miedo a las propias emociones es por culpa de la forma de ser de su padre: un mujeriego. Necesita controlar todo lo que le rodea.</p> <p>Su padre intenta convencerle de que se case con una mujer que considera adecuada. Gran parte de la trama consiste en desenmascararla.</p>	<p><u>Comienzo</u> Frío y elitista, le cuesta abrirse.</p> <p><u>Pto. Inflexión</u> Retiene en su apartamento a PP, preocupado por su seguridad.</p> <p><u>Sentimientos</u> Acaba entendiendo que no es sano controlarlo absolutamente todo. Se vuelve más humano.</p> <p><u>Clímax</u> La desaparición de su gata. Aunque en un primer instante le vuelve más paranoico, también le hace darse cuenta de que ella era el remplazo de Rika y de lo tóxico que se había vuelto su “amor”.</p>	Altanero Snob Huye de relaciones Elegante Intenso Profundo Obsesionado con su gata Explotador	Se descubre el complot de las hermanas Choi. Jumin declara su amor por PP y le pide que se convierta en su compañera de vida.
707/ Luciel/ Saeyoung	Amistoso Falso-alegre	Saeyoung y Saeran (mellizos) nacen de una mujer ambiciosa	<p><u>Comienzo</u> PP le sigue las gracias en el chat. Son afines.</p>	Gracioso Friki Inteligente	No asisten a la fiesta. Su misión es rescatar a Saeran de

	<p>y un político casado con otra mujer. La madre de ambos chantajea a su padre para conseguir dinero y apenas les da amor a sus hijos. Saeyoung consigue huir de dicha vida trabajando para una agencia secreta como hacker y deja a su hermano al cuidado de V y Rika.</p>	<p><u>Pto. Inflexión</u> Cuando Seven va al piso franco para proteger a PP, su personalidad cambia.</p> <p><u>Sentimientos</u> En los días que Seven se encuentra fío, triste y distante, PP mantiene su apoyo y cariño, lo que consigue que se abra y se oponga a seguir viviendo como un espía.</p> <p><u>Clímax</u> Descubrir que V y Rika no sólo descuidaron a su hermano, sino que formaron parte en la creación de Mint Eye.</p>	<p>Pasado oscuro Mártir</p>	<p>la agencia para la que trabaja Seven. No se llega a conocer el desenlace, pero se espera positivo. Saeyoung le promete a PP que siempre estarán juntos.</p>
--	---	---	-------------------------------------	--

#### 4.6.2. Observaciones

- La ruta de Jaehee, la única mujer, no puede considerarse realmente un romance. Es una hermosa amistad.
- Es un juego coreano y en ocasiones puede resultar chocante la diferencia de cultura: no sólo los horarios de comer, despertarse o ir a dormir, sino también lo mucho que le preguntan a la protagonista si ha comido bien (algo que demuestra gran cercanía en Corea) o la obsesión de varios personajes de encontrar pareja. Los romances, per se, también pueden llegar a resultar algo tóxicos para nuestra sociedad: Zen expresando que como es un hombre no podrá contenerse si la protagonista se queda con él durante la noche o Jumin encerrando a la protagonista en su ático durante días.
- Que sea el juego el que escoge los horarios de juego puede llegar a ser realmente molesto; pero también es muy inmersivo.
- Que el juego sea en “tiempo real” y utilizando el estilo de chat crea un mayor realismo.

#### 4.7. Conclusiones de la Investigación

Tras la investigación del contexto de los videojuegos otome y del funcionamiento de varios de ellos, llegamos a las siguientes conclusiones.

- Los juegos gratuitos (con compras integradas) son mucho más populares que los de pago.
- Los juegos por tickets o por horario (MYSTIC MESSENGER) son más memorables y crean mayor interés que los que pueden jugarse de un tirón.
- Hay una gran demanda de juegos en castellano, aunque podría traducirse también al inglés para abarcar más mercado.
- Existen arquetipos claros que se repiten en la mayoría de los otomes.
- Las recompensas son un gran reclamo, ya sea con objetos coleccionables (como las piezas de ropa de LOVE TANGLE) o con imágenes especiales (TRIÁNGULO AMOROSO, LOVE TANGLE, MYSTIC MESSENGER...).

- Las rutas generales<sup>22</sup> pueden cansar si son demasiado largas, pero crean mayor realismo a la hora de escoger las rutas particulares (sistema de puntos vs elección al inicio del juego).
- Los diferentes finales en base a un sistema de puntos, proporcionados por las diferentes elecciones, son una buena estrategia para que los jugadores repitan una misma ruta en busca de un resultado diferente.
- En los juegos para teléfono no existe la posibilidad de guardar<sup>23</sup>, algo muy común en los de PC, para evitar finales malos o poder descubrir todos los que existen. Lo habitual en los otome para smartphones es que tengan uno/dos posibles finales y que sea necesario jugar la ruta completa ambas veces para descubrir cómo es cada final.
- La integración de nuevas tecnologías, como el modo chat de MYSTIC MESSENGER y sus mensajes privados, dota de mayor realismo al juego. Que el tiempo en el juego y en la realidad sea el mismo también aumenta la inmersión, aunque puede crear adicción y cierto estrés.
- Todas las rutas mantienen el esquema de transformación de los bishounen a mejores personas gracias a la influencia de la protagonista, o al menos a una vida más feliz.
- La inclusión de personajes LGTB en otome japoneses no es muy popular (únicamente en juegos *yaoi*, enfocados a un público femenino), pero está tomando fuerza en Estados Unidos y Europa: cómo podemos ver en los juegos de LOVESTUCK o MONSTER PROM (2018).
- Si el target son adolescentes no tienen reparos en actitudes tóxicas, pero si se busca llegar a mujeres jóvenes, pueden tener problemas en encontrar atractivas dichas actitudes.

## 5. NUESTRO JUEGO

Ahora vamos a realizar una descripción del entorno sobre el cual se va a desarrollar nuestro otome. Para ello investigaremos los elementos del festival que nos puedan ser de utilidad para el desarrollo del videojuego. Luego diseñaremos las mecánicas y buscaremos un sistema para crear los personajes y sus rutas.

### 5.1. Análisis del Arenal Sound Festival

El festival Arenal Sound nació el verano de 2010, en la ciudad de Burriana (Castellón) y se suele celebrar la primera semana de agosto. Se distingue de otros festivales por su cercanía a la playa, encontrándose al menos uno de sus escenarios en la propia arena. Ha conseguido una gran popularidad, alcanzando una afluencia de 60.000 personas al día en su edición del 2017 y es considerado el más multitudinario de España con 300.000 asistentes. El público es mayoritariamente nacional, entre los 18 y 25 años.

El festival tiene una duración de seis días, durante los cuales se realizan conciertos en al menos cuatro escenarios diferentes. La música consiste tanto en bandas nacionales de muy diversos

---

<sup>22</sup> P. ej. Los primeros cinco días de *Mystic Messenger*, que son exactamente iguales cuantas veces empieces una partida.

<sup>23</sup> En el juego MYSTIC MESSENGER sí, ya que cada ruta cuenta con unos siete finales aproximadamente y sin la opción de guardado las jugadoras no tendrían la misma inclinación a descubrirlos todos. Cargar una partida guardada cuesta 5 *Hourglasses*.

estilos (como por ejemplo los rockeros Sexy Zebras, el trapero C. Tangana, *electro-disgusting* como Las Bistec y mucho pop-rock *indie* como La Habitación Roja) hasta grandes nombres internaciones (como Icona Pop, Kakkmaddafakka o Martin Garrix).

Los asistentes pueden hospedarse en la propia ciudad de Burriana, desplazarse de otras ciudades para asistir a días señalados o pernoctar en las dos zonas de camping que el festival acondiciona: Malvarrosa y Arenal. La zona de descanso Arenal se encuentra junto al recinto de conciertos; el camping de la Malvarrosa, con más del doble de superficie disponible, se encuentra a quince minutos a pie. Existe también la posibilidad de comprar el pack “Glamping” dentro de cada zona: es un recinto más pequeño, vallado, y dependiendo del precio ofrecen diferentes lujos como tiendas ya montadas, suelo acolchado, luces leds, etc.

### Actividades que se pueden realizar en el Arenal Sound:

Figura 15: Tabla de actividades del Arenal Sound

Recinto Conciertos	Zonas de Descanso	Burriana
-Ver las actuaciones -Fiesta en la piscina -Pequeña zona de playa -Puestos de comida -Talleres y actividades de sponsors -Fiesta clandestina (último día)	-Dormir/relajarse en tienda -Relacionarse con vecinos/as -Puestos de comida -Duchas al aire libre (congeladas)	-Playa -Zona de pubs y actividades en la playa -Supermercados -Puestos de carga de objetos electrónicos/comida/mercadillo

### Estilos musicales e intérpretes:

Los principales estilos musicales y estilos que pueden disfrutarse son (la “I” indica internacional):

- **Rock:** Sexy Zebras, Sidecars, Dinero, Nothing But Thieves (I), Sidonie, The Royal Concept (I), Satellite Stories (I), Despistaos, Amaral, Kakkmaddafakka (I).
- **Electrónica/DJs:** Bearoid, Sandro Avila, Wally López, WAS, Jonas Blue (I), Martin Garrix (I), Gomad! & Monster<sup>24</sup>, Nacho Jimenez DJ, Fedde le Grand (I), Space Elephants, Sam Feldt (I), KSHMR (I), The Zombie Kids, Yellow Claw (I), Matoma (I), Cheat Codes (I).
- **Fama/influencers:** Las Bistecs, Dulceida, The Tripletz, Ojete Calor, Amatria, Nancys Rubias.
- **Pop:** Bastille (I), Icona Pop (I).
- **Indie español:** Viva Suecia, Varry Brava, León Benavente, La Habitación Roja, Miss Caffaina, Lori Meyers.
- **(T)Rap:** C. Tangana, Rayden, Kase.O, Sharif, Dellafuente & Maka.

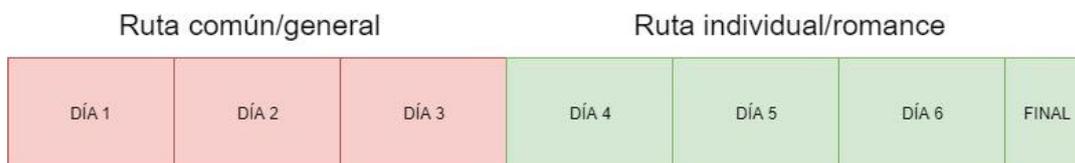
## 5.2. Diseño del juego

El juego será un otome por capítulos (a su vez divididos en varias partes), con seis posibles rutas de romance más tres romances alternativos. Constará de siete capítulos divididos en tres de ruta común, otros tres de ruta de romance y el último a modo de final. Inspirándonos en MYSTIC MESSENGER, cada día podrá jugarse un capítulo, pero para permitir que todo el

<sup>24</sup> Electrónica/hard rock.

mundo pueda conciliar horarios, lo dividiremos en cuatro partes: mañana (10-15h), tarde (15-20h), noche (20-03h) y madrugada (03-10h). Por lo que dicha parte sólo podrá jugarse entre esas horas.

Figura 16: Explicación ruta general/individual



Elaboración propia.

El romance elegido se obtendrá del bishounen con mayor puntuación. Dicha puntuación, al terminar el sexto capítulo, también determinará el tipo de final (Romántico o Normal). La puntuación dependerá de las diferentes decisiones a lo largo del juego. Estas decisiones serán en su mayoría de tipo diálogo, pero también dependerá de la actividad que el jugador prefiera realizar (escoger entre ir a los conciertos, quedarse en la zona de descanso, ir la playa, etc.) o incluso de cómo interactúe en las redes sociales (dentro del propio juego).

Se podrán conseguir imágenes-recompensa si se escogen ciertos diálogos o se llega a un número de puntos en determinado momento.

Utilizaremos el cartel y las fechas del festival del año 2017.

### 5.3. Creación de personajes

Para desarrollar los personajes principales, emplearemos los métodos y consejos que se indican en el libro “Cómo crear personajes inolvidables”, de Linda Seger (2000), basándonos en los diferentes arquetipos previamente investigados. En este apartado explicaremos el proceso de decisiones tomadas en la creación, mientras las fichas de cada personaje pueden encontrarse en el ANEXO 1.

Seger (2000) divide la creación de personajes en varias partes:

1. Obtener una primera idea a partir de la observación o de la experiencia.
2. Crear los primeros bocetos.
3. Encontrar la esencia de un personaje para crear personajes coherentes.
4. Encontrar las paradojas inherentes al personaje para crear complejidad.
5. Añadir emociones, actitudes y valores para acabar de definir al personaje.
6. Añadir detalles para conseguir que el personaje sea concreto y singular. (p. 34)

En la creación de nuestros personajes seguiremos las pautas que indica Seger.

Para obtener la primera idea utilizaremos los arquetipos ya definidos para los bishounen, mientras la protagonista y los personajes secundarios estarán inspirados por la investigación sobre el Arenal Sound Festival.

En la creación de los primeros bocetos utilizaremos la investigación de los otome para *smartphone* para buscar los adjetivos clave de cada arquetipo.

Para encontrar la esencia de los personajes, utilizaremos dos apartados del primer capítulo del libro: la influencia cultural (p. 21) y la profesión (p. 25). En este caso, será el propio arquetipo el que nos facilite la idea del posible trabajo, pero a su vez, cuando esté decidido, marcará aspectos de su personalidad, su forma de hablar o incluso del desarrollo de su trama.

Segger (2000) define las paradojas como:

Teniendo en cuenta la naturaleza humana, un personaje es algo más que un conjunto de coherencias. Las personas son ilógicas e imprevisibles. Hacen cosas que nos sorprenden, que nos sobresaltan y que cambian todas las ideas preconcebidas que teníamos de ellas. (...) Son detalles que no resultan evidentes enseguida, pero que nos parecen especialmente irresistibles y nos hacen sentir una cierta atracción hacia determinadas personas (p. 40)

Algunos arquetipos incluyen su propia paradoja, como el Falso-Alegre o el Casanova, ambos pretenden dar una imagen para esconder otra; pero a los demás les añadiremos paradojas que ayuden a dotar de realismo y drama su ruta.

A la hora de añadir más detalle al personaje, escribiremos una historia de fondo que nos permita conocer mejor los fragmentos de su personalidad, así como gustos y disgustos, que no sólo nos ayudarán a perfilar el personaje, sino que nos podrán ayudar con la creación de tramas o el sistema de puntos.

Y finalmente, para concretar el personaje hasta hacerlo singular, añadiremos un apartado de curiosidades, que aportarán pequeños detalles que les proporcionen verdadero realismo. Otro punto muy importante para hacerlos únicos, será buscar su forma de hablar: acentos, muletillas, ritmo del discurso, vocabulario y subtexto; como expone Segger en el capítulo de los diálogos (p. 129).

### 5.3.1. Protagonista

El personaje principal de los videojuegos otome suele estar poco definido, ya que se busca que cualquier jugadora se identifique con ella. Para que la historia sea creíble, ha de tener ciertas pautas de comportamiento (p. ej. ser tímida, extrovertida, amable o snob) que sean constantes durante el juego, pero que no marquen la personalidad en exceso y creen discrepancias con los jugadores.

Por ejemplo, en el juego LOVE TANGLE vemos una protagonista decidida, pero con cierta timidez ante temas románticos. Es inteligente, pero callada y respetuosa, se deja “intimidar” por sus romances y en ocasiones hasta se deja maltratar. Son comportamientos muy típicos de la ficción oriental, pero entre el público Europeo o Americano puede generar cierto rechazo. El juego GANGSTERS IN LOVE, en cambio, nos proporciona una heroína de aspecto inofensivo, pero con mucha fuerza, que no duda en plantarle cara a una banda criminal y que termina formando parte de ella.

Para crear a la protagonista de nuestro juego buscaremos una media o representación de las asistentes al festival mezclado con actitudes típicas del otome, para que pueda dar juego con los futuros bishounen.

### 5.3.2. Tsundere

El primer tipo de bishounen a desarrollar será el tsundere dada su popularidad. Anteriormente mencionamos que este arquetipo se define por ser popular o tener un buen trabajo o constantemente fastidiar juguetonamente a la protagonista.

Para justificar tanto su prepotencia, como las burlas, el personaje será mayor que la protagonista, de unos 25 años, con un trabajo interesante pero juvenil, de una gran ciudad como Madrid o Barcelona. Será extrovertido y atractivo, siempre rodeado de otras personas dispuestas a escucharle. Egocéntrico, algo pedante, puede resultar pesado.

Tendrá un claro prototipo festivalero: el de *Postureo*<sup>25</sup>, por lo que será un gran aficionado a la fotografía y las redes sociales. Su vestimenta será moderna, estilo *surfero*, marcas de moda, gafas de sol, metrosexual.

Los adjetivos más repetidos en las descripciones de los personajes tsundere son: trabajador, apasionado, perfeccionista, borde, carismático, inteligente, amistoso, altivo, mandón, narcisista, atractivo, intenso y egoísta; rasgos que tendremos en cuenta para desarrollar el personaje.

Su paradoja será su verdadera inseguridad. Necesita encajar a cualquier precio, es prácticamente adicto a “los me gusta” y está tan acostumbrado a estar rodeado de gente falsa que ya no sabe ni cómo comportarse sin intentar impresionar.

### 5.3.3. Dandere

En contraposición al tsundere, tenemos el dandere: son tímidos, evitan los grupos grandes y les cuesta mucho intimar con nuevas personas. Por ello, le asignaremos una edad similar a la protagonista, unos 21 años, y unos estudios que denoten su buen corazón, como por ejemplo magisterio, enfermería o trabajo social; o uno más artístico y aislado como filología o traducción.

Para acentuar tanto su prototipo, como el tsundere, hemos considerado la posibilidad de emparentarlo con el personaje tsundere: que sean hermanos. Es un argumento universal que triunfa mucho en la ficción romántica y en los otome: dos hermanos que luchan por una mujer. Algunos ejemplos serían *The Vampire Diaries* (2009-2017), *The Borgias* (2011-2013), *Legends of the Fall* (1994) y dentro del propio juego LOVE TANGLE, los hermanos Ryan y Cody Gray.

Los rasgos de personalidad más repetidos en su tipo de arquetipo son: tímido, tranquilo, dulce, amable, artístico y romántico, educado, culto, amante de los animales, buena persona, civilizado, callado y atento.

Su paradoja será que en realidad es un chico muy inteligente, hábil con las palabras. Tiene un sueño relacionado con ello, tal vez actor o escritor.

---

<sup>25</sup> *Postureo* es un término nacido en el entorno de las redes sociales que significa adoptar una actitud hacia el exterior que trata de convencer a los demás de que se pertenece a un status social superior al verdadero, o de que se goza de una vida mucho más excitante y divertida de la que en realidad se tiene. (DefinicionABC)

#### 5.3.4. Kuudere

Los kuudere son serios, callados y con un fuerte control sobre sus emociones/sentimientos. Para diferenciar al personaje kuudere del dandere, tenemos la marcada timidez del segundo, contra la hostil rivalidad del primero. Este personaje no se muestra amable con la protagonista porque ésta no le cae bien. ¿Por qué razón? Algo tan sencillo como que la cree una entrometida, él quería un festival de *machos*, con sus amigos, y tanto la protagonista como su amiga se lo van a fastidiar.

Tendrá una edad intermedia, entre los 20 y los 23, que demuestre su inmadurez y que contraste con lo mucho que dice saber de la vida. Machista, de mentalidad conservadora. Podría ser de alguna ciudad del centro de la península, grande pero menospreciada. Será hosco, sarcástico e impertinente. Se irá convirtiendo poco a poco en tsundere. Estudios o trabajo serios, difíciles y machistas, alguna ingeniería.

Los rasgos más habituales del arquetipo kuudere son: narcisista, trabajador, ególatra, perfeccionista, quisquilloso, protector, inteligente, educado, intenso, diligente, callado, antipático, depresivo, asocial, serio, responsable, entregado, angustiado, eficiente, detallista, manipulador, racional.

Su paradoja será que su actitud burlona, machista y antipática, es en realidad un intento fallido de ser aceptado. Su verdadera personalidad es más culta y abierta de mente, pero tuvo problemas de acoso de pequeño y hace lo que puede por ser uno más.

#### 5.3.5. Casanova/Deredere

Aunque el personaje deredere es muy popular en los animes y mangas, dentro de los propios juegos otome su número es más reducido. Pueden confundirse con amistosos y suelen ser falsos alegres. Como ya vamos a incluir uno de estos personajes hemos decidido que el deredere sea primero del tipo Casanova.

El arquetipo Casanova intenta flirtear y coquetear con la protagonista desde el minuto uno, es descarado y hasta sexual; su evolución muestra que esa actitud es una fachada y que realmente es todo un romántico y algo tímido. Por su lado deredere será también enérgico y algo infantil; por lo que será el personaje de menor edad del grupo, de 18 a 20 años, de Andalucía o Comunidad Valenciana. Es uno de los personajes más queridos en su grupo, gracias a su personalidad. Estudiará algo divertido e inquieto, como grados/fps de deporte o turismo de aventura, animación de actividades, etc.

Su relación con la protagonista se iniciará con coqueteos que nadie toma muy en serio, tanto por su edad como su aspecto aniñado; pero al mismo tiempo será un personaje enérgico y extrovertido. Su atención estará dividida entre el resto de los personajes y en ocasiones hará que la protagonista se sienta celosa o al menos dejada de lado. Es la clase de persona que intenta caer bien a todo el mundo.

Los rasgos que más se repiten en el arquetipo de Casanova son: bromista, ligón, rompecorazones, dañado (emocionalmente), directo, se entusiasma con facilidad, apasionado, optimista, sexy, divertido, espontáneo, juguetón, carismático, romántico, seductor, protector.

Los rasgos de los personajes de tipo *deredere* son: bromista, despreocupado, infantil, juguetón, protector, celoso, hermano pequeño, sonriente, optimista, cariñoso, amable, abnegado, enérgico, amistoso, “inútil”, amante videojuegos, mal estudiante, adorable.

Su paradoja será que lo que realmente busca es enamorarse, pero le da miedo confiar en los demás y se siente presionado a ligar el máximo posible por culpa de sus amigos.

### 5.3.6. Amistoso / falso alegre

Terminados los *deres*, hemos decidido elegir dos arquetipos más, de entre los que definimos en la pág. 10. Uno de ellos es del Amistoso + falso/alegre. Muchos de estos personajes son extremadamente protectores con la protagonista, así que será el mayor del grupo, siempre pendiente de que sus compañeros no se pierdan o se hagan daño, una especie de “papá”. Tiene don de gente y le gusta ver que todos sonrían y están bien cuidados. Su trabajo, por lo tanto, podrá ser de enfermero, policía, cocinero, gerente de algún bar/restaurante, tendero.

Le gusta tanto comer, como hacer deporte; se cuida, pero su gran tamaño le permite comer y beber como un vikingo. Sus razones para ir al festival no son exactamente musicales, prefiere quedarse en el camping o hacer actividades con los demás compañeros.

Los adjetivos más usados para definir a los personajes amistoso/falso alegre son: dedicado, protector, maduro, no quiere hablar de su pasado, celoso, hermano mayor, amistoso, amable, generoso, enérgico, deportista, secretismo, ruidoso, confiado, divertido, bonachón, abnegado, baja autoestima, observador.

Su paradoja será la de falso-alegre, siempre tiene una sonrisa y palabras amables para ocultar su propia tristeza. Se siente culpable desde que un amigo acabó muy mal hace unos años por beber demasiado, por eso cuida a los demás, para que no vuelva a suceder.

### 5.3.7. Peligroso

El último *bishounen* tendrá el arquetipo peligroso, para acompañar al *tsundere* y al *kuudere* en el grupo de “chicos malos”. Como bien explicamos en la descripción de los arquetipos, el tipo peligroso es borde y temerario, mostrando su lado bueno en muy pocas ocasiones.

Será mayor que la protagonista, pero no demasiado, dada su inmadurez; será el más atractivo de los personajes, rodeado de un aura de sex-appeal de rebelde sin causa. Fiestero empedernido, no tiene mucho interés en actividades sanas e inocentes. Siempre aparece con algún plan descabellado o desaparece sin decir adiós y vuelve a las tres horas con alguna historia increíble. La protagonista desconfiará de este personaje al principio, pero se verá atraída por la promesa de noches intensas para recordar toda la vida. No es un romántico, ni si quiera es un buen amigo: vive por y para su propio disfrute.

Los adjetivos usados para definir el arquetipo Peligroso son: posesivo, agresivo, falta empatía, cínico, descarado, impertinente, peligroso, sexy, odio por otro personaje, no es muy querido, asocial, miedo al abandono, víctima en su pasado, oscuro, destructivo, violento.

Su paradoja será que, aunque su propia seguridad le importa poco, cuando la protagonista se vea en problemas acudirán raudo al rescate.

### 5.3.8. Personajes secundarios

- **La mejor amiga** será un contrapunto y al mismo tiempo un apoyo de la protagonista. Ayudará en todas las tramas principales y secundarias o servirá para poner ciertos obstáculos. La protagonista deberá mantener en equilibrio su relación con el bishounen elegido sin descuidar a su amiga o afrontar su enfado. La amiga sí que tiene pareja, para que no pueda ser considerada una amenaza por los jugadores.
- **El famoso**, pertenecerá a la única banda inventada para el juego. Tanto la protagonista como su mejor amiga son grandes fans del joven y del resto de integrantes. Será ególatra y algo borde, rozando el tsundere, pero sin tiempo para desarrollar el arco en el que se vuelve mejor persona.
- **El problemático**, el rebelde sin causa. Nuevo amigo de Vito. Es muy lanzado y sabe a lo que va. Al contrario del Casanova, no tiene intenciones ocultas o un corazón romántico: quiere seducir a la protagonista y tenerla entre sus sábanas, nada más, ni nada menos.
- **Ex novia de Aarón**: intenta ofrecer una imagen de dulzura y pureza, de carisma natural y belleza angelical. Esconde una personalidad manipuladora y cuidada al detalle para parecer inofensiva. Se comporta todavía como una adolescente celosa.

### 5.4. Creación de la historia/trama

Uno de los aspectos importantes del juego es el propio Arenal Sound, por lo que el juego no tendrá una trama lineal típica, sino que mantendrá el espíritu del festival: tratar de disfrutar lo máximo posible cada día. Utilizaremos las actividades investigadas en la ruta común y lo enlazaremos con tramas personales en las rutas de cada bishounen.

Los tres primeros días (y, por tanto, capítulos) son de ruta general, por lo que serán bastante sencillos. Se presentará poco a poco a los personajes (individualmente en el primer día, de forma grupal y más profunda en los dos siguientes) al igual que las oportunidades que presenta el festival o las redes sociales. Los puntos serán más sencillos de conseguir.

Cuando el jugador entre en una ruta bishounen, las elecciones no serán tan abiertas y obvias, sino particulares y basadas en la trama que desarrolle cada personaje: diálogos, elecciones puntuales, elegir entre acompañar al romance o apoyar a su mejor amiga, etc. Serán elecciones en las que el jugador tenga que pensar con mayor detenimiento qué hacer y que puede ocasionar con ello.

#### 5.4.1. Capítulo 1

Empezaremos mostrando el autobús hacia Burriana para presentar la situación, a la protagonista y su mejor amiga. Añadiremos una parada de 30 min para presentar al primer Bishounen. Tras su llegada, llena de emoción, llegará la cola infinita para entrar al recinto, donde presentaremos a otro de los posibles romances. Pasaremos rápidamente la entrada en el recinto para llegar a la parte de la búsqueda de hueco para la tienda. Tras varias vueltas bajo el calor y el cansancio, encontrarán uno de puro milagro. Con la tienda al fin montada, ambas descansarán comiendo un bocadillo cuando descubran que en la tienda de su lado está uno de los dos chicos que han conocido esa mañana y uno nuevo (otro bishounen).

Tras la comida, llega la primera elección: ir al recinto de conciertos, comprar o quedarse en el campamento. En cada una de las posibilidades conocerán a un romance nuevo. Tras ello, podrán elegir una de las otras posibilidades y conocer así al quinto bishounen. En la cena se presenta el romance que falta.

Tras la cena, empieza la elección que se mantendrá en los siguientes dos días: quedarse en el campamento, explorar o ir a los conciertos. Se podrá elegir esto tres veces, con diferentes aventuras y puntuaciones.

#### 5.4.2. Capítulo 2 y 3

Gracias al sol y al interminable calor, los habitantes del camping se despiertan como un reloj a las 10. La primera elección es ir a las duchas o a por el desayuno. Después vuelta a elegir entre playa, compras o quedarse en el camping. A la hora de la comida una nueva elección que dependerá no sólo del qué se come, sino de dónde hay que ir a comprar dicho alimento y con quién. Por la tarde, elección de nuevo: playa, camping o recinto de conciertos. Cena, todos juntos esta vez. Y la elección de la noche anteriormente nombrada.

El tercer día consistirá en la misma dinámica, salvo que hace aún más calor y los personajes están más cansados.

#### 5.4.3. Rutas individuales de bishounen (cap. 4-5-6)

Para la creación de las rutas de cada bishounen utilizaremos primero los datos de la investigación para conocer el tipo de ruta más utilizada para cada bishounen; tras ello, para desarrollar la trama, consideraremos otro libro de Linda Seger, "Cómo convertir un buen guión en un guión excelente" (2004).

El primer paso será dividir la trama en tres actos: (1) planteamiento, (2) desarrollo de la historia y (3) clímax. Para empezar la trama necesitamos un elemento catalizador, "un suceso debe comenzar el relato (...) Algo pasa (...) y desde ese momento la historia queda definida. Ya sabemos cuál va a ser su columna vertebral" (Seger, 2004, p. 41). Entre actos, encontraremos los puntos de giro "...en la estructura de tres actos hay dos puntos de giro que necesariamente han de tener lugar para que la acción mantenga el movimiento: uno al comienzo del segundo acto y otro al comienzo del tercero" (Seger, 2004, p. 46).

Según Seger (2004) los puntos de giro deben de cumplir las varias de las siguientes funciones:

- Hace girar la acción en una nueva dirección.
- Vuelve a suscitar la cuestión central y nos hace dudar acerca de su respuesta.
- Suele exigir una toma de decisión o compromiso por parte del personaje principal.
- Eleva el riesgo de lo que está en juego.
- Introduce la historia en el segundo acto.
- Nos sitúa en un nuevo escenario y centra la atención en un aspecto deferente de la acción (p. 46).

El primer punto de giro nos introduce en la acción, en el verdadero propósito de la historia, mientras el segundo punto de giro acelera la acción, aumentando el riesgo o el drama para crear un clímax apoteósico.

Las tramas secundarias tendrán un papel mucho menor en el juego que en un guion para una película. Como hemos podido ver, en la mayoría de los otome la trama secundaria es una excusa para el romance, un contexto en el que introducir a los personajes. En LOVE TANGLE tenemos el trabajo de la protagonista, en MYSTIC MESSENGER descubrir al hacker, en TRIÁNGULO AMOROSO conseguir un trabajo, en KISS OF REVENGE la venganza y en GANGSTERS IN LOVE encontrar a los padres de la protagonista. Nuestro juego, sin embargo, no tiene una historia más allá de un grupo de personas que se conocen en un festival, por lo que la trama secundaria tendrá que ver con los propios bishounen y sus diferentes personalidades (p. ej. Manel y su sentido de inferioridad con respecto a su hermano mayor).

Otro punto a tener en cuenta durante la creación de las tramas serán los puntos de acción: "... la acción es visual, dramática y con fuerza suficiente para provocar una respuesta de algún tipo" (Seger, 2004, p. 88). Junto a los puntos de giro, otros posibles son: la barrera, la complicación y el revés.

La **barrera** se define más ampliamente en "Cómo crear personajes inolvidables":

... se crean barreras para mantener apartados a los personajes de modo que su separación resulte verosímil. (...) Levantar la barrera puede resultar difícil porque no sólo ha de ser lo suficientemente frágil como para el amor y el afecto puedan fluir a través de ella, sino que también tiene que ser lo suficientemente sólida como para que al menos uno de los personajes entienda el valor de la perseverancia ( Seger, 2000, p. 90).

La **complicación** es un punto de acción, pero se diferencia en que la reacción sucederá más adelante, tendremos que esperar a que ocurra y por ello los espectadores, o en este caso el jugador, podrá anticipar la respuesta. Y finalmente, el **revés**:

...produce un cambio de 180 grados en la dirección de la historia. Pasa de una dirección positiva a una negativa, o de una negativa a una positiva. Es más fuerte que la mayoría de los puntos de acción, que cambian el curso de la acción pero sin llegar a invertirlo. Un revés es un giro completo (Seger, 2004, p. 93).

Otros recursos que debemos tener en consideración para la creación de las diferentes historias son: la anticipación y cumplimiento, también llamados *foreshadowing* y *pay off*, que consiste en dejar pequeñas pistas sobre algo que sucederá más tarde (puede fusionarse con la anteriormente mencionada complicación); el arco de transformación de la protagonista (y en el caso de los otome, especialmente, el de los bishounen) que debemos idear y escoger los punto clave que la lleven a cabo; y en cuanto al clímax "si la resolución es demasiado larga, el público recibe la impresión de que no hay un final claro o de que ya ha visto el final y se pregunta por qué la película no termina todavía" (Seger, 2004, p. 55) en los otome, en ocasiones, se alarga demasiado el final en busca de mayor romanticismo, pero es necesario controlar su duración.

Finalmente, cuando las historias estén completadas, revisaremos el guion bajo estas preguntas:

- ¿Existe un detonante claro que dé comienzo a la historia? ¿Tiene la suficiente fuerza? ¿Está expresado preferentemente a través de una acción?

- ¿Plantea la cuestión central el clímax de mi historia? ¿Es suficientemente clara? ¿Vuelve a ser suscitada en cada punto de giro?
- ¿Es claro el primer punto de giro? ¿Introduce a la acción del segundo acto? ¿Y el segundo? ¿Prepara convenientemente el clímax?
- ¿Es el clímax un gran final? ¿Es rápida la resolución?
- ¿Es necesaria esta trama secundaria? ¿Añade algo a mi historia? ¿Se interfiere? ¿Le dota de más dimensión? ¿tiene una estructura clara?
- ¿Qué tipos de puntos de acción tiene la historia? ¿Cuándo suceden y cada cuánto tiempo?
- ¿Se va la trama por la tangente o permanece centrado en el desarrollo de la trama principal y las secundarias?
- ¿Se cumple lo que se anticipa y se anticipa lo que se cumple?
- ¿Cuál es el conflicto entre la protagonista y el bishounen (o secundario)? ¿Cómo está expresado? ¿hay un conflicto principal que defina el tema de la historia? ¿hace relación tanto a la línea argumental como a la espina dorsal del personaje?
- ¿Cuál es el arco de transformación de cada personaje? ¿Tiene suficiente tiempo para cambiar? ¿Resulta creíble? ¿Qué influencias recibe? ¿Es necesario algún catalizador?

#### 5.4.3.1. Ruta Tsundere

- Comienzo: suele ser un encuentro desagradable.
- Pto. Inflexión: el tsundere suele ayudar a la protagonista o un personaje secundario, mostrando su lado bueno.
- Sentimientos: durante el desarrollo, tsundere y protagonista suelen tener que trabajar o pasar mucho tiempo juntos por alguna razón externa, lo que hace que el tsundere se acostumbre a ella y termine abriéndose, dejándole ver su bondad interior.
- Clímax: suele estar relacionado con una recaída (verdadera o actuada) en los malos hábitos del principio, a veces para obligar a la protagonista a alejarse de ellos, otras por razones de tramas secundarias. Tiende a ser bastante dramático.
- Final bueno: terminan explicando la verdad de lo sucedido en el clímax y reconciliándose con la protagonista.

Por lo tanto, empezaremos con un suceso impactante, que será el mismo en todas las rutas y la introducción que pase de la ruta general a la individual: la protagonista se despierta junto a este personaje, sin saber por qué o cómo acabó allí. Al ser un tsundere, le tomará el pelo, enfureciendo a la protagonista.

Durante el planteamiento tendremos cierta hostilidad y mucho fastidio-cómico, el desarrollo mostrará las inseguridades del tsundere y su lado bueno, mientras el clímax tendrá que ver con el bishounen intentando recuperar a la protagonista. El primer punto de giro será un momento tierno en el que la protagonista vea por primera vez su lado bueno y el segundo punto de giro todo lo contrario, le creará un imbécil integral que ha estado fingiendo ser una persona decente.

La trama secundaria tendrá que ver con las redes sociales, quizás alguien haciéndose pasar por él, *troleándolo*<sup>26</sup>, acosándolo o retándolo. Usaremos el recurso de la barrera, ya que, al presentar al personaje con cierto antagonismo, tanto la protagonista como los jugadores encontrarán cierto tira y afloja entre los personajes: me gustas, te odio, eres atractivo, eres insoportable, etc. Tanto la anticipación como el arco de personaje son bastante obvios y claros dentro del propio arquetipo, especialmente si el jugador tiene experiencia en los otome: el personaje abandonará sus malas maneras para poder conquistar a la protagonista.

El final bueno será un final feliz al uso: el tsundere confiesa sus sentimientos y pide perdón/explica lo sucedido en el segundo punto de giro. Acaban juntos, felices. Mientras, el final normal implica que tras el festival lo suyo no funcionó.

#### 5.4.3.2. Ruta Dandere

- Comienzo: los danderes son tímidos, por lo que el inicio de la relación suele ser torpe y algo accidentada. Despiertan ternura.
- Pto. Inflexión: suele ser un acto de valentía por parte del bishounen que los acerca.
- Sentimientos: pasar tiempo juntos hace que el dandere pierda su timidez y se convierten en grandes amigos con rapidez.
- Clímax: cuando el dandere cree que puede perder el afecto de la protagonista, vuelve a realizar otro acto de valentía confesándole sus sentimientos.
- Final bueno: el bishounen se vuelve más fuerte y abierto gracias a la protagonista, recupera la autoestima o fe en sí mismo.

Empezaremos con un suceso impactante, que será el mismo en todas las rutas y la introducción que pase de la ruta general a la individual: la protagonista se despierta junto a este personaje, sin saber por qué o cómo acabó allí. La reacción del dandere será extremadamente tímida y lo más plausible es que salga huyendo rojo de pies a cabeza.

Durante el planteamiento el dandere volverá a recuperar la confianza con la protagonista, el desarrollo mostrará la verdadera personalidad del personaje, mientras el clímax mostrará la verdadera valentía del personaje. El primer punto de giro se centrará en un momento a solas en el que el dandere hará algo osado y el segundo punto de giro elevará dicha valentía a la enésima potencia, mostrando hasta dónde es capaz de llegar por la protagonista. La trama secundaria de esta ruta girará en torno a la relación del bishounen con su hermano, su falta de autoestima y verdaderos sueños. Usaremos el recurso de la barrera, ya que, aunque ambos se gusten desde el principio de la ruta, la timidez y falta de valentía del dandere harán que la propia protagonista no sepa si simplemente les une una bonita amistad. El arco del personaje será encontrar su propia fuerza, demostrar que es tan bueno como sus hermanos y que puede conseguir lo que se proponga.

El final bueno será extremadamente romántico, mientras el final normal será una gran amistad con arrepentimiento de que no pudiese ser algo más.

---

<sup>26</sup> *Troll*, en el contexto de Internet, se usa para referirse a personas que publican mensajes instigadores en vehículos de comunicación de Internet (...) hacen publicaciones irritantes con el propósito de molestar, provocar o hacer controversia no constructiva. (Castro, 2016).

#### 5.4.3.3. Ruta Kuudere

- Comienzo: frío. Los kuudere suelen ser antipáticos o simplemente ignorar a la protagonista, ocultando con maestría su opinión sobre ella.
- Pto. Inflexión: algo sucede, normalmente que el bishounen ayude a alguien o se preocupe, que muestra a la protagonista que su frialdad no es más que una fachada.
- Sentimientos: alguna razón los mantiene unidos durante bastante tiempo, lo que consigue derretir el hielo del bishounen y bajar la guardia con la protagonista. Empieza a reconocer la valía de ella.
- Clímax: similar al tsundere, hace algo que vuelve en su contra a la protagonista, la aparta de él para su propia seguridad o la protagonista lo pilla haciendo algo. Suelen ser más dramáticos y dolorosos para la protagonista que los tsunderes.
- Final bueno: Recupera la confianza de la protagonista y son felices.

El suceso impactante será el mismo en todas las rutas y la introducción que pase de la ruta general a la individual: la protagonista se despierta junto a este personaje, sin saber por qué o cómo acabó allí. El kuudere será hermético, enfadando a la protagonista con su secretismo.

En el planteamiento el kuudere se mostrará bastante distante con la protagonista, durante el desarrollo sus inseguridades saldrán a la luz, mientras en el clímax le confesará sus verdaderos sentimientos. Durante el primer punto de giro, el kuudere mostrará su lado bueno en un acto desinteresado; el segundo punto será un revés que ponga furiosa a la protagonista.

La trama secundaria de esta ruta girará en torno a los compañeros de clase del kuudere y su tóxica relación con ellos; para mantener un chiché de los otome, la protagonista fingirá ser su pareja. Usaremos el recurso de la barrera, por su atracción/animadversión, y también el revés ya explicado en el segundo punto de giro. El arco del personaje consistirá en encontrar su propia autoestima, aprender a vivir según sus creencias y no buscando encajar con gente tóxica.

El final bueno consistirá en tanto la protagonista como el bishounen viviendo su relación de una forma abierta y sana. En el final normal, el kuudere recae en los viejos hábitos, por lo que la relación terminó de mala manera.

#### 5.4.3.4. Ruta Casanova/Dandere

- Comienzo: es todo flirteo y carisma, haciendo sentir a la protagonista halagada y/o acosada.
- Pto. Inflexión: la protagonista descubre que, aunque coqueteé continuamente, no tiene la valentía para continuarlo si ella le sigue el juego; o prefiere no ir tan rápido.
- Sentimientos: al pasar tiempo juntos, la protagonista descubre que su fachada de ligón es una gran mentira y que la utiliza para esconder su gran corazón, su romanticismo o que le han hecho daño anteriormente y ya no cree en el amor.
- Clímax: la protagonista pierde su confianza en el Casanova ya sea por su terror al compromiso o por alguna de sus acciones. En otras ocasiones es aquí cuando le confiesa sus temores.
- Final bueno: el Casanova consigue superar sus inseguridades y ambos terminan juntos.

El suceso impactante será el mismo en todas las rutas y la introducción que pase de la ruta general a la individual: la protagonista se despierta junto a este personaje, sin saber por qué o cómo acabó allí. El Casanova estará encantado, haciendo creer a la protagonista que pasó algo entre ellos y contándolo a todo el mundo.

En el planteamiento la protagonista estará algo molesta con el Casanova, pero al mismo tiempo divertida con sus bromas; durante el desarrollo sus inseguridades saldrán a la luz, mientras en el clímax le confesará sus verdaderos sentimientos. Durante el primer punto de giro, el Casanova confesará su falta de práctica en el tema de ligues, admitiendo sus propias inseguridades; el segundo punto de giro será un conflicto de celos.

La trama secundaria de esta ruta girará en torno a otra chica, la ex novia del personaje. Usaremos el recurso de la complicación en esta trama, dejando pequeñas pistas. El arco del personaje será una lucha contra sus demonios pasados y la capacidad de pasar página y volver a confiar en los demás.

El final bueno consistirá en una relación sana y bonita. En el final normal, el Casanova vuelve con su ex o se dedica a ir de flor en flor.

#### 5.4.3.5. Ruta Amistoso/Falso-Alegre

- Comienzo: este tipo de arquetipo comienza las tramas con amistad, interés y protección hacia la protagonista. Se llevan bien desde el minuto uno.
- Pto. Inflexión: al convertirse en amigos tan rápidamente, a la protagonista le cuesta ver al bishounen como algo más. La protagonista se da cuenta de lo que siente en alguna acción en la que se encuentran muy cerca o en una posición comprometida.
- Sentimientos: durante la amistad, pequeños gestos, todo en el subtexto de diálogos o acciones, empiezan a enamorarse.
- Clímax: la mayoría de amistosos son falsos alegres, así que el clímax tiene que ver con ese lado depresivo que ocultan. Normalmente es la confesión de por qué son así.
- Final bueno: el bishounen es capaz de pasar página y seguir adelante, junto a la protagonista.

Empezaremos con un suceso impactante, que será el mismo en todas las rutas y la introducción que pase de la ruta general a la individual: la protagonista se despierta junto a este personaje, sin saber por qué o cómo acabó allí. La reacción del amistoso será sencilla, quitándole hierro al asunto y asegurando que fue una manera de cuidar de ella.

Durante el planteamiento su relación será amistosa y casta, durante el desarrollo empezaremos a ver los “casi” de algún que otro coqueteo, finalmente en el clímax descubriremos el por qué de su lado más triste. El primer punto de giro constará de un momento íntimo en que casi suceda algo romántico, pero se vean interrumpidos por alguno del grupo que necesite ayuda; el segundo punto de giro será más dramático, dando pie a su explicación del clímax.

La trama secundaria de esta ruta girará en torno al pasado del bishounen, así como su relación con el resto de los personajes. Usaremos el recurso de la barrera, ya que en tramas de

“amistades que podrían llegar a más, pero nadie quiere dar el paso” son más que habituales. El arco del personaje será dejar atrás miedos y culpas que le han atormentado durante años.

El final bueno será una relación seria, probablemente viven juntos. En el final normal son mejores amigos.

#### 5.4.3.6. Ruta Peligroso

- Comienzo: los peligrosos empiezan con cierto conflicto, creando sospecha y cierta animadversión a la protagonista.
- Pto. Inflexión: la protagonista se da cuenta de que no es tan mala persona, ya sea porque el bishounen la ayuda a ella o a otra persona.
- Sentimientos: la protagonista se ve atraída por el aura peligrosa del bishounen, por lo que pasan más tiempo juntos.
- Clímax: el peligroso hace algo que daña a la protagonista.
- Final bueno: promete ser un hombre mejor para la protagonista.

Empezaremos con un suceso impactante, que será el mismo en todas las rutas y la introducción que pase de la ruta general a la individual: la protagonista se despierta junto a este personaje, sin saber por qué o cómo acabó allí. La reacción del peligroso será bastante hostil y pasota, lo que enfadará a la protagonista y hará que guarde sus distancias.

Durante el planteamiento su relación será bastante hostil pero alocada, en el desarrollo la protagonista empezará a ver ciertos aspectos decentes del bishounen, en el clímax el bishounen compensará a la protagonista por lo sucedido. Durante el primer punto de giro veremos al peligroso hacer algo bueno por otra persona y en el segundo punto de giro el bishounen hará mucho daño a la protagonista.

La trama secundaria de esta ruta se enlazará con la de El Problemático y una serie de retos en los que la protagonista se verá envuelta: al principio será divertido, pero se irán volviendo cada vez más peligrosos<sup>27</sup>. Usaremos el recurso de la barrera y el revés. La primera porque también es un tira y afloja, la segunda porque el segundo punto de giro tendrá mucho drama. El arco del personaje será darse cuenta de lo tóxico que puede llegar a ser para los demás y para sí mismo e intentar cambiarlo.

En el final bueno mantienen una relación abierta y divertida; en el final normal una relación tóxica de amigos con derecho a roce.

#### 5.4.4. Romances secundarios (*Secret Endings*)

- **La mejor amiga:** si el jugador consigue más puntuación de su amiga que de cualquiera de los bishounen al terminar la fase general, el juego terminará con un final diferente en el que la protagonista pasa un festival maravilloso con ella. En el último momento se ofrecerá la opción de besarla. Si se realiza esta opción se consigue una imagen-recompensa romántica y el final “Was it a dream?” en el que la protagonista se despierta y piensa que lo ha soñado todo. Si no besa a la amiga, se consigue la imagen-

---

<sup>27</sup> App similar a la película *Nerve* (2016).

recompensa “F4E<sup>28</sup> Festival” mostrando que, pese a no haber encontrado el amor, fue un momento maravilloso de sus vidas.

- **El famoso:** el jugador deberá escoger bien entre varios eventos que la lleven a conocer al cantante de su banda favorita *Djuphav*<sup>29</sup>. Si consigue seducirlo, desbloquea el final “Groupie” en el que la protagonista consigue una noche inolvidable con su cantante favorito, y con ella una imagen-recompensa.
- **El problemático:** en la ruta de Peligro, su compañero de atrevimientos, en ocasiones será este chico. En un determinado momento el jugador podrá optar por terminar con él y no con Vito, consiguiendo así el final “Just for fun”.

### 5.5. Diagramas de árbol o decisiones

Utilizaremos el programa DRAW.IO para generar los diagramas. Primero se creará el diagrama de la ruta general (días 1, 2, y 3) utilizando la trama creada anteriormente, buscando mantener la equidad de puntuaciones y el equilibrio entre lectura, decisiones y momentos a solas con cada bishounen. Cuando las actividades estén ya decididas, se establecerán los puntos, para que al sumar los tres días den el mismo resultado para cada bishounen, pero que a su vez sea imposible que exista un empate. Para terminar la ruta grupal, se añadirán los objetos y las imágenes recompensa.

Para las rutas individuales seguiremos el mismo procedimiento, decidiendo el emplazamiento de los puntos de giro, las escenas recompensa, mejores puntuaciones y momentos de desarrollo de la trama central y secundaria. De nuevo, el número de puntos final deberá de ser el mismo en todas las rutas para mantener el equilibrio.

Los árboles de decisiones generados como primer borrador se encuentran en el ANEXO 2, mientras que la versión final y detallada de los mismos se encuentra en el ANEXO 3.

### 5.6. Puntuaciones y recompensas

Al repartir las puntuaciones entre los diagramas de decisiones (o diagramas de árbol) empezaremos por la ruta general: se dispondrán de forma equitativa por las diferentes actividades. Constarán de 0, 5 ó 10 puntos: el cero para las malas decisiones, el 5 para los diálogos o acciones menores, y el 10 para acontecimientos más importantes como conciertos o actividades nocturnas. Las imágenes-recompensa, en este apartado de la historia, dependerán por completo los objetos conseguidos en diferentes actividades (p. ej. Al ir de compras en una determina decisión, el jugador obtiene el objeto Sombrero; varias horas más tarde escoge ir a desayunar con uno de los bishounen y al tener el objeto Sombrero, desbloquea una escena-imagen recompensa). Habrá una escena para cada bishounen y otra para Julia, que además aportará 20 puntos. En ningún momento se pondrá la puntuación total ni en números ni en barra, para dotar al juego de mayor realismo, pero cuando se realice una acción que otorgue puntos aparecerá un corazón de un color (cada uno representará un bishounen) con la puntuación ganada dentro.

---

<sup>28</sup> Friends 4 Ever (Amigas para siempre).

<sup>29</sup> Significa Océano en sueco.

Figura 17: Ejemplo de imagen recompensa.



Cody Gray, LOVE TANGLE. Captura de pantalla del juego.

Durante las rutas individuales las puntuaciones servirán para dos cosas: los finales y las imágenes recompensa. En esta parte del juego, las escenas-imágenes recompensa se conseguirán únicamente mediante elecciones acertadas y el número de puntos que se tenga (p. ej. Elegir jugar al vóley y tener al menos 50 puntos de romance). Las primeras serán más sencillas, pero conforme avance el juego se necesitarán puntuaciones mucho más altas para conseguir las. Existirán también imágenes recompensa (sin escena especial) que podrán conseguirse simplemente escogiendo la opción adecuada.

Tanto para escoger el bishounen de la ruta individual, como para el tipo de final, se sumarán todos los puntos asignados en los árboles de decisiones y se decidirá el mínimo para cada apartado.

Las imágenes recompensa serán coleccionables y podrán verse en un menú del juego y allí mismo descargarse.

### 5.7. Ingresos

El juego está pensado para ser de descarga gratuita y que tampoco haya que pagar por ruta, pero se podrían añadir compras integradas:

- Al igual que ofrece MYSTIC MESSENGER, pagar para evitar la ruta general y poder escoger un bishounen directamente.
- También igual que MYSTIC MESSENGER, la posibilidad de pagar para jugar un capítulo o una parte de éste que no se ha podido jugar por su horario.
- Pagar por descubrir escenas especiales, como en GABRIEL: IS IT LOVE? Si el jugador no ha conseguido los puntos necesarios, que pueda escoger entre pagar o empezar desde cero el juego.
- Pagar por capítulos extras o POV<sup>30</sup> del bishounen, como LOVESTUCK.
- Anuncios entre capítulos como en TRIÁNGULO AMOROSO.

---

<sup>30</sup> Point Of View, punto de vista. La historia contada desde los ojos del bishounen y no de la protagonista.

## BIBLIOGRAFÍA

- AMNESIA: MEMORIES. Idea Factory. (2011) PSP. (2015) PC.  
<[https://store.steampowered.com/app/359390/Amnesia\\_Memories/](https://store.steampowered.com/app/359390/Amnesia_Memories/)>
- ARENAL SOUND. *Horario 2017*. <[http://www.arenalsound.com/wp-content/uploads/2017/07/cartel\\_arenal\\_horarios-01-4.png](http://www.arenalsound.com/wp-content/uploads/2017/07/cartel_arenal_horarios-01-4.png)>
- BALDUR'S GATE WIKI. *Romance*. <<http://baldursgate.wikia.com/wiki/Romance>> [Consulta: 30 de abril de 2018]
- CASTRO, L. "¿Qué es un troll en Internet?" en *AboutEspañol*.  
<<https://www.aboutespanol.com/que-es-un-troll-en-internet-157885>> [Consulta 14 de mayo de 2018]
- CORAZÓN DE MELÓN. Beemoov Games. Google Play.  
<<https://play.google.com/store/apps/details?id=beemoov.amoursucre.android&hl=es>> [Consulta: 11 de mayo de 2018]
- DEBRA TUTTLE. "Love Tangle". *Youtube*.  
<<https://www.youtube.com/watch?v=TP3sblVzBes&list=PLDTSSrYK3ndtN60qM8RgX0J5NnBm2ggYi>>
- DEFINICIONABC. *Postureo*. <<https://www.definicionabc.com/social/postureo.php>> [Consulta 23 de Abril de 2018]
- DRAW.IO. JGraph Ltd. <<https://about.draw.io/>>
- DRYADEH. "Cinderella Phenomenon: o resulta que los otomes sí eran para mí" en *Todas Gamers*. <<https://todasgamers.com/2017/07/21/cinderella-phenomenon-resulta-los-otomes/>> [Consulta: 14 de marzo de 2018]
- EDDY. "Characters Personality Types" en *Amino*.  
<[https://aminoapps.com/c/anime/page/blog/characters-personality-types/bEto\\_uXD8QDXk55NMxWM7PnYYgX7MV](https://aminoapps.com/c/anime/page/blog/characters-personality-types/bEto_uXD8QDXk55NMxWM7PnYYgX7MV)> [Consulta: 16 de marzo de 2018]
- EISENBEIS, R. (2013) *How to Identify Popular Japanese Character Types*. Kotaku, East.  
<<https://kotaku.com/how-to-identify-popular-japanese-character-types-1169085239>> [Consulta: 16 de marzo de 2018]
- FENDER XT. "Doukyuusei (PC-98-1992) - First dating sim game!". *Youtube*.  
<[https://www.youtube.com/watch?v=0id\\_T1S3c\\_w](https://www.youtube.com/watch?v=0id_T1S3c_w)> [Consulta: 11 de marzo de 2018]
- GAMER DIC. *Triple A*. <<http://www.gamerdic.es/termino/triple-a>> [Consulta: 30 de abril de 2018]
- GOOGLE PLAY. *Dating Sim*. <<https://play.google.com/store/search?q=dating+sim&c=apps>> [Consulta: 14 de marzo de 2018]

- GOOGLE PLAY. *Otome*.  
 <<https://play.google.com/store/search?q=otome&c=apps&price=1&hl=es>> [Consulta: 14 de marzo de 2018]
- INFECTEDFLINCH, "The 12 Days Of PainMas Year Two - Day Three - Girl's Club (Philips CD-i - 1992)". *Youtube*. <[https://www.youtube.com/watch?v=9cMgsE\\_N6G0](https://www.youtube.com/watch?v=9cMgsE_N6G0)> [Consulta: 11 de marzo de 2018]
- ITCH.IO. *Games tagged Otome*. <<https://itch.io/games/tag-otome>> [Consulta: 30 de mayo de 2018]
- JOSIAH CLARK, "McKenzie & Co. - FMV Dating Sim Review – Blinkk". *Youtube*.  
 <[https://www.youtube.com/watch?v=61mWLQ\\_3xwQ](https://www.youtube.com/watch?v=61mWLQ_3xwQ)> [Consulta: 11 de marzo de 2018]
- KISS OF REVENGE. Voltage, Inc. Google Play.  
 <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.voltage.g.fkshu.en>>
- KOMATACHIA. (2015) *Male Dere Types You Might Not Have Known About*. Dere Project.  
 <<http://dereproject.com/list/male-dere-types-you-might-not-have-known-about/>>  
 [Consulta: 16 de marzo de 2018]
- LENORE, V. (2018) "El pelotazo que no cesa: ¿son los festivales de música el mejor negocio de España?" en *El Confidencial*. <[https://www.elconfidencial.com/cultura/2018-03-31/festivales-musica-anuario-promotores-musica\\_1539419/](https://www.elconfidencial.com/cultura/2018-03-31/festivales-musica-anuario-promotores-musica_1539419/)> [Consulta: 20 de abril de 2017]
- LOVE TANGLE / SHALL WE DATE?. NTT Solmare Corp. Google Play.  
 <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nttsolmare.game.android.munef>>
- LOVESTRUCK CHOOSE YOUR ROMANCE. Voltage Entertainment USA, Inc. Google Play.  
 <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.voltage.lovestruck.ggl.en>>
- MCELROY, J. "Girl's Club video review: Just wanna have fun" en *Polygon*.  
 <<https://www.polygon.com/2014/7/24/5932987/girls-club-video-review-just-wanna-have-fun>> [Consulta: 11 de marzo de 2018]
- MONSTER PROM. Beautiful Glitch. (2018) Barcelona. <<http://monsterprom.pizza/>> [Consulta: 7 de mayo de 2018]
- MUNDOPSIÓLOGOS. *Hablemos del género no binario*.  
 <<https://www.mundopsicologos.com/articulos/hablemos-del-genero-no-binario>> [Consulta: 27 de Mayo de 2018]
- MUY INTERESANTE. *¿Qué es el manga?* <<https://www.muyinteresante.es/cultura/arte-cultura/articulo/ique-es-el-manga>> [Consulta 16 de marzo de 2018]
- MYSTIC MESSENGER. Cheritz Co., Ltd. (2016) Google Play.  
 <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Cheritz.MysticMessenger>>

- NINJA SHADOW. NTT Solmare Corp. (2015) Google Play.  
 <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nttsolmare.game.android.nsef&hl=es>>
- NYREN. "A Look Back at Romance Scenes in Bioware Games" en *Talk Among Yourselves*.  
 <<https://tay.kinja.com/nyrens-corner-a-look-back-at-romance-scenes-in-bioware-1788687713>> [Consulta: 30 de abril de 2018]
- OTOME: IS IT LOVE? GABRIEL : JUEGOS CON HISTORIA. 1492 Studio. Google Play.  
 <<https://play.google.com/store/apps/details?id=net.isitlove.cartercorp.gabriel>>
- PIRATES: TREASURED LOVE IN THE OCEAN. NTT Solmare Corp. Google Play.  
 <[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nttsolmare.game.android.pirep&hl=en\\_US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nttsolmare.game.android.pirep&hl=en_US)>
- PITARCH, M Y VÁZQUEZ, C. (2017) "El Arenal Sound se enfrenta a un problema de crecimiento masivo" en *El País*.  
 <[https://elpais.com/cultura/2017/08/03/actualidad/1501755107\\_498205.html](https://elpais.com/cultura/2017/08/03/actualidad/1501755107_498205.html)>  
 [Consulta: 20 de abril de 2017]
- SEGER, L. (2004). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid: Rialp.
- SEGER, L. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables: guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas*. Barcelona: Paidós Ibéric.
- SIGNIFICADOS. *Anime*. <<https://www.significados.com/anime/>> [Consulta: 16 de marzo de 2018]
- STAR WARS: THE OLD REPUBLIC WIKI. *Romance*. <<http://swtor.wikia.com/wiki/Romance>>  
 [Consulta: 30 de abril de 2018]
- STEAM. *Cinderella Phenomenon - Otome/Visual Novel*.  
 <[http://store.steampowered.com/app/568770/Cinderella\\_Phenomenon\\_OtomeVisual\\_Novel/#app\\_reviews\\_hash](http://store.steampowered.com/app/568770/Cinderella_Phenomenon_OtomeVisual_Novel/#app_reviews_hash)> [Consulta: 14 de marzo de 2018]
- STEAM. *Dating Sim*. <<http://store.steampowered.com/search/?term=dating+sim>> [Consulta: 14 de marzo de 2018]
- TANOSHII KARA. *¿Qué es un Eroge?* <<https://thunder503.wordpress.com/2015/08/21/que-es-un-eroge/#eroge>> [Consulta: 14 de marzo de 2018]
- TRIÁNGULO DE AMOR. Hanabi Media. Google Play.  
 <[https://play.google.com/store/apps/details?id=net.hanabimedia.android\\_fullhouse](https://play.google.com/store/apps/details?id=net.hanabimedia.android_fullhouse)>
- TVTROPES. *Visual Novel / Togainu no Chi*.  
 <<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/VisualNovel/TogainuNoChi>> [Consulta: 13 de marzo de 2018]
- URTWoplayer, "Two Player: Angelique". *Youtube*.  
 <<https://www.youtube.com/watch?v=m4zxxWAtOMk>> [Consulta: 11 de marzo de 2018]

- UVL GROUPS. *Angelique*. <<https://www.uvlist.net/game-6288-Angelique>> [Consulta: 11 de marzo de 2018]
- UVL GROUPS. *Doukyuusei*. <<https://www.uvlist.net/groups/info/doukyuusei-series>> [Consulta: 11 de marzo de 2018]
- WIKIPEDIA. *Amour sucré* <[https://fr.wikipedia.org/wiki/Amour\\_sucr%C3%A9](https://fr.wikipedia.org/wiki/Amour_sucr%C3%A9)> [Consulta: 11 de mayo de 2018]
- WIKIPEDIA. *Arenal Sound Festival*. <[https://es.wikipedia.org/wiki/Arenal\\_Sound\\_Festival](https://es.wikipedia.org/wiki/Arenal_Sound_Festival)> [Consulta: 20 de abril de 2018]
- WIKIPEDIA. *Otome game*. <[https://en.wikipedia.org/wiki/Otome\\_game](https://en.wikipedia.org/wiki/Otome_game)> [Consulta: 11 de marzo de 2018]
- WIKIPEDIA. *Videojuego de simulación de citas*. <[https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego\\_de\\_simulaci%C3%B3n\\_de\\_citas](https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_de_simulaci%C3%B3n_de_citas)> [Consulta: 11 de marzo de 2018]

## ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1: CRÍTICAS DEL JUEGO LOVE TANGLE .....	9
FIGURA 2: IMAGEN PROMOCIONAL DE TRIÁNGULO DE AMOR .....	12
FIGURA 3: TABLA DE BISHOUNEN DE TRIÁNGULO AMOROSO .....	13
FIGURA 4: IMAGEN PROMOCIONAL DE LOVE TANGLE.....	14
FIGURA 5: CAPTURA DE LA PANTALLA DE ELECCIÓN DE RUTA DEL JUEGO LOVE TANGLE.....	15
FIGURA 6: TABLA DE BISHOUNEN DE LOVE TANGLE .....	15
FIGURA 7: PUZLE RECOMPENSA DE GANGSTERS IN LOVE .....	20
FIGURA 8: TABLA DE BISHOUNEN DE GANGSTERS IN LOVE .....	21
FIGURA 9: IMAGEN PROMOCIONAL DE GABRIEL, IS IT LOVE?.....	24
FIGURA 10: TABLA DE BISHOUNEN DE IS IT LOVE? GABRIEL .....	24
FIGURA 11: BISHOUNEN DEL JUEGO KISS OF REVENGE .....	26
FIGURA 12: TABLA DE BISHOUNEN DE KISS OF REVENGE .....	26
FIGURA 13: FOTO DE PORTADA DEL FACEBOOK DE MYSTIC MESSENGER .....	29
FIGURA 14: TABLA DE BISHOUNEN DE MYSTIC MESSENGER .....	30
FIGURA 15: TABLA DE ACTIVIDADES DEL ARENAL SOUND.....	34
FIGURA 16: EXPLICACIÓN RUTA GENERAL/INDIVIDUAL .....	35
FIGURA 17: EJEMPLO DE IMAGEN RECOMPENSA .....	49