



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Pokémon Astro: Desarrollo de videojuego RPC

Trabajo Fin de Grado

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

AUTOR/A: Checa Rodríguez, José

Tutor/a: Pleguezuelos Rodríguez, María Isabel

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

# 1 RESUMEN Y PALABRAS CLAVES

Creación y diseño de un videojuego gratuito basado en *Pokémon* para todos los públicos. La memoria documenta la creación y elaboración del *concept art* de personajes, escenarios, criaturas y animáticas; así como su aplicación efectiva en el *pixelart* y narrativa.

**Palabras Clave:** *Videojuego; Pokémon; Concept art; RPG; Animática.*

## SUMMARY AND KEY WORDS

Creation and design of a *Pokémon*-based free-to-play videogame for all audiences. The memory documents the creation and elaboration of *concept art* for characters, scenery, creatures and animatics, as well as their effective application in *pixelart* and narrative.

**Keywords:** *Videogame; Pokémon; Concept art; RPG; Animatic.*

## CONTRATO DE ORIGINALIDAD

El presente documento ha sido realizado completamente por el firmante; es original y no ha sido entregado como otro trabajo académico previo, y todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente.

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping, fluid strokes that form a stylized, illegible name.

## AGRADECIMIENTOS

Dedico este trabajo de fin de grado a todas aquellas personas que han estado implicadas y me han apoyado durante mi camino en él. A mis profesores por transmitirme todos los conocimientos necesarios para realizar este proyecto, a mi tutora Maribel Pleguezuelos por sus orientaciones en el proceso, los moderadores y *youtubers* que me han acompañado y trabajado conjuntamente conmigo así como los actores de doblaje, artistas y compañeros de clase que han aportado durante el proceso. Honorable mención, a mis padres, que también me han apoyado en todo momento. Gracias.

# ÍNDICE

<b>RESUMEN Y PALABRAS CLAVE</b>	<b>2</b>
<b>CONTRATO DE ORIGINALIDAD</b>	<b>3</b>
<b>AGRADECIMIENTOS</b>	<b>4</b>
<b>1. Introducción</b>	<b>6</b>
1.1. Objetivos generales y específicos	7
1.2. Metodología	7
1.3 Cronograma y mapa conceptual	8
<b>2. El videojuego como recurso de aprendizaje</b>	<b>10</b>
2.1. El videojuego como recurso didáctico y social	11
<b>3. Desarrollo</b>	<b>12</b>
3.1. Definición del proyecto y <i>briefing</i>	12
3.2. Contextualización	12
3.3. El público objetivo: <i>youtubers</i> y <i>streamers</i>	13
3.4. Búsqueda de ideas	14
3.4.1 Referentes visuales y conceptos	14
3.4.2 Primeros bocetos	16
3.5. Guion	17
3.6. Planificación y <i>storyboard</i>	19
3.7. Creación de personajes	22
3.8. Creación de criaturas	25
3.9. Creación de espacios	29
<b>4. Producto final y previsión del impacto</b>	<b>32</b>
<b>5. Conclusiones</b>	<b>34</b>
<b>6. Fuentes</b>	<b>35</b>
<b>7. Anexos:</b>	
7.1 Anexo 1 Documentos	
7.1.1 ODS	
7.1.2 Proceso del <i>Pokerap</i>	
7.2 Anexo 2 Arte	
7.2.1 Libro de arte	
7.2.2 Mapa	
7.3 Anexo 3 Audiovisuales	
7.3.1 <i>Demo cartoon</i>	
7.3.2 <i>Rough Animation Axelia</i>	
7.3.3 <i>Pokerap</i>	

# 1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo recoge la invención, desarrollo y beta de un videojuego sobre *pokémon* que pretende servir como recurso de entretenimiento, culturización y aprendizaje; y pretende ser divulgado y jugado de forma gratuita en las plataformas de *stream*, siendo también accesible para todo público. Dicho proyecto surge de un encargo realizado por moderadores de Youtube, que bajo un planteamiento más profesional, se me permitió usarlo de trabajo fin de grado y así realizar y demostrar todos los conocimientos y habilidades adquiridos en el grado que me acercan cada vez más al mundo profesional y me permitirá una mayor visualización y renombre de mis proyectos en dichas plataformas y círculos.

En la actualidad, los videojuegos se han hecho partícipes de nuestra sociedad y además juegan un gran papel en ella. Utilizar los videojuegos de manera pedagógica y educativa puede ser crucial sobretodo para el desarrollo de los niños; y con la realización de este videojuego podrán no solo divertirse, sino, imaginar y aprender consciente o inconscientemente todos esos granitos de arena que hemos ido dejando a lo largo de este ya sea en la etimología de los nombres, adecuación arquitectónica, geografía, mitología, fauna y flora así como educar en valores como las ODS.

El proyecto comprende todo el desarrollo gráfico de la beta 1.0, que abarca todas las criaturas, personajes y lugares que se encuentran entre el inicio y el primer jefe del juego así como otros aspectos en los que incluimos objetos, mapas y animáticas. Se desarrollará a partir de diversos programas de la plantilla de Adobe, Clip Studio, Procreate, Toon Boom entre otros y compaginándose con otros participantes como son los encargados de la programación, argumento, actores de doblaje etc. Todo este proceso enteramente práctico está plasmado en este documento de forma ordenada y con honorables menciones a los demás compañeros que participan en este para poder apreciar su colaboración profesional en este designio multidisciplinar.

## 1.1 OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS

Para la finalidad de este trabajo fin de grado, diferenciamos una serie de objetivos generales y específicos, siendo los generales aquellos que resumen la idea e intención del proyecto, y los específicos, aquellas tareas y procesos que nos llevan a cumplir las metas secundarias del trabajo. Dicho esto, nuestro pensamiento comprende:

### 1.1.1 Objetivos generales

1. Diseño y desarrollo de la beta 1.0 de un fangame sobre *Pokémon* basado en Grecia (*Pokémon Astro*).
2. Desarrollar la capacidad de producir este tipo de proyectos con el fin de obtener visibilidad profesional en el mercado, así como en espacios didácticos y de entretenimiento en redes sociales, especialmente Twitch.

### 1.1.2 Objetivos específicos

1. Recopilar información necesaria para el *fangame*, incluyendo técnicas de investigación social (encuestas).
2. Diseñar el *Concept Art*.
3. Realizar el diseño gráfico, incluyendo el diseño de personajes, criaturas y escenarios, acorde al ecosistema, clima historia y mitología griegas.
4. Diseñar y crear mapas y elementos propios de un videojuego (objetos, iconos de personaje etcétera).
5. Difundir la beta realizada en plataformas de redes sociales.

## 1.2 METODOLOGÍA

Para la labor de este trabajo, hemos realizado una exhaustiva investigación teórica y práctica. Desde la documentación de mitos, etimología, astronomía, arquitectura, fauna y flora; como probar una gran gama de juegos oficiales y *fangames* de *pokémon* para poder así realizar comparativas, sacar pros y contras y ver en que difieren.

En la parte práctica, además de los juegos, hemos abordado todos los procesos con los que se pueda desarrollar un videojuego de esta magnitud. Establecimos como referente gráfico claramente a “*Pokémon Company*” y otros artistas de dicho campo cuyas obras podemos ver en plataformas como Twitter, Instagram o Devianart. Se estructuró y organizó un esquema argumental así como la aparición y desarrollo de historias secundarias y misiones que aúnan el disfrute del juego, con las capacidades adquiridas en la carrera generando animáticas, cómics e ilustraciones que nos ayuden a plasmar dicha magia.

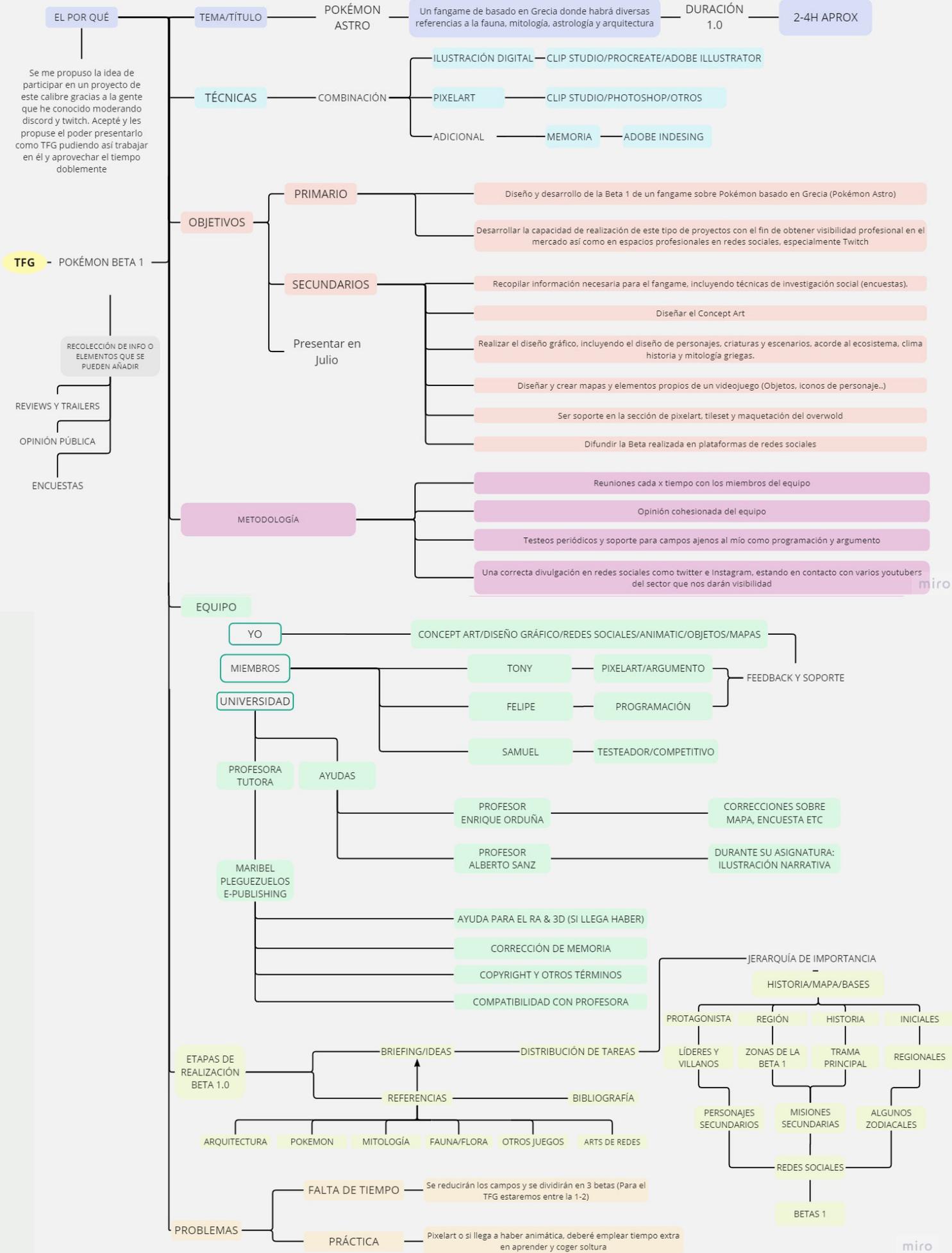
También, elaboramos la creación de biomas, criaturas y personajes con la intención de un público ambiguo pero que siempre tiende a algo más fresco y juvenil. La elaboración de paletas va muy acorde a los personajes, historia o biomas en los que se haya implementado y a la personalidad y función que tengan en el juego, permitiéndote identificarte con un sinfín de ellos. Todo esto se puede ver e identificar no solo en el juego, sino gracias al añadido que realizamos a este trabajo, con un libro de arte conceptual de la primera beta.

La producción de este proyecto ha sido casi en su totalidad digital, siendo procreate y Clip Studio Paint los programas más usados en el arte; Adobe Photoshop, RPG Maker, Camtasia y Adobe Premier para la elaboración de *sprite*, *tileset* y montaje de las animáticas; Toon Boom como el programa de animación e InDesign y Audacity para la maquetación de los documentos, libro de arte y el sonido. Recursos que en parte han sido adquiridos y aprendidos durante la carrera y otros por cuenta propia.

### 1.3 CRONOGRAMA Y MAPA CONCEPTUAL

Todas las partes de este diseño fueron realizadas en un plazo de 9 meses principalmente, y continuará varios meses más hasta su completa resolución. Pero centrándonos únicamente en lo que designa el proyecto podemos establecer una tabla de esta manera:

	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO
IDEAS/ REFERENTES	█	█				█	█				
CONTEXTO	█										
STORYBOARD	█				█						
PERSONAJES		█	█	█				█	█	█	
CRIATURAS		█	█	█	█		█	█	█	█	█
ENTORNOS			█	█				█	█	█	█
OBJETOS								█	█	█	█
MISIONES									█	█	█
MAPA		█								█	█
ANIMÁTICAS					█	█		█			
AÑADIDOS											
LIBRO DE ART						█	█			█	█
VOCES						█		█			
ENCUESTAS Y TESTEOS					█				█	█	



## 2. EL VIDEOJUEGO COMO RECURSO DE APRENDIZAJE

La llegada de los videojuegos a la sociedad en 1951 como simples métodos de sutil entretenimiento terminaría por explotar con los años en un fenómeno mundial de entretenimiento y sociabilidad, evolucionando día tras día en sus métodos, herramientas y características tornándose en un pilar de gran importancia en la sociedad presente.

El término 'videojuego' se puede observar como varía por épocas y se adapta a estas conforme van sucediendo, es decir, se podría decir que dicho término se trata de una manera de aprendizaje en sí, motivando a sus creadores y desarrolladores a usar nuevas técnicas o pensar ideas innovadoras que este mismo supone en la sociedad.

Uno de los primeros entretenimientos conocido como videojuego fue el *Pong*, un simple simulador de tenis de mesa con una interfaz sencilla y una única finalidad, distraer al jugador en un uno contra uno frente a otro o en una máquina recreativa que contase con él, mas en la actualidad esa sencillez sería inconcebible para un videojuego, los diseños, los gráficos, la configuración, su dificultad, mecánicas e historia son unos de los miles recursos y características que se tienen en cuenta para su creación desde entonces.

Tomando como ejemplo el *Final Fantasy*, videojuego de rol creado por Shinobu Sakaguchi entre 1987 y 1990, se muestra con gran detalle el constante cambio y crecimiento para mantener la saga activa en la actualidad.

Los inicios se mantienen limitados por las capacidades de las consolas de la época, dejando que su visión se trate de una interfaz sencilla y diseños al conocido estilo *Pixelart*, pero el aprendizaje y mejora en el sector deriva en la visión actual, con diseños más realistas, interfaces dinámicas y cambiantes para según qué situación, permiten al jugador mantenerse más sumergido en el videojuego. La mayoría del sector tomo dicho aprendizaje como norma y camino a seguir, aunque se encuentran excepciones como *Pokémon*.

La conocida saga de criatura de bolsillo (*Pokémon=Pocket Monster*) también cambió con el tiempo, aprendiendo de los cambios y adaptándose al tiempo en el que se encontraba, pero no de la misma manera. Al tratarse en un inicio de un juego donde se atrapan dichos seres para enfrentarse contra otros, se observan diseños feroces con características afiladas, lo normal al imaginar a un animal pensado únicamente para atacar a otros, pero en la actualidad notamos que sus diseños son más limpios, amigables y bonitos.

En este caso su aprendizaje no depende de adaptarse a las modernidades sino al público al que va dirigido, centrándose más en llegar al público joven donde les llaman la atención gracias a esos diseños entrañables y simples.

Todo esto muestra como el sector de los videojuegos aprende de la sociedad y del momento en el que se encuentra, adaptándose sus



Fig.1: Evolución de la Saga *Final Fantasy*



Fig.2: Cambio en la fisionomía de las criaturas

circunstancias o público enfocado, tanto en sus herramientas como en sus diseños o características.

## 2.1. EL VIDEOJUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO Y SOCIAL

Si bien está claro que la sociedad afecta al desarrollo y avance de los videojuegos ¿se podría decir que a la inversa ocurre lo mismo?

El sector de los videojuegos consta de una infinidad de creadores y juegos, abarcando todas las edades a las que pueden dirigirse, es decir, existen juegos tanto para infantes como para personas de la tercera edad, siendo estos métodos de distracción, aprendizaje o actividades de movilidad según precisen.

La historia o el argumento de cada aventura gráfica de las consolas lleva años siendo uno de los principales pilares de su creación, junto a los gráficos y diseños, encontrando un amplio abanico en su nivel de complejidad o realismo. Existen aquellas historias donde el argumento es pobre y solo es de uso mecánico para explicar como funciona el juego en cuestión, otras donde toma el principal protagonismo y narra una historia donde el mismo jugador, es el protagonista de la historia, como podría hacerle imaginar un libro pero añadiendo la actividad y movimiento de sus mecánicas, pero la mayoría tiene como principal narrativa una con una reflexión y lección por contar durante su transcurso, es decir, se trata de una actividad que no solo busca divertir y entretener al jugador, también trata de enseñar una idea o motivación, siendo principalmente la idea de que “juntos sois más fuertes”, la importancia de la amistad o que ser mala persona no lleva a ningún buen lugar. Mas estas lecciones no siempre son claras o directas, algunos dejan textualmente clara la idea y otros buscan que el mismo jugador lo aprenda por si mismo durante el tiempo de juego mediante las narrativas de los personajes o las elecciones que él mismo deberá de tomar y como éstas pueden generar diversas consecuencias con el tiempo.

No solo existen aquellos que tratan de contar una historia y enseñar alguna lección también hay aquellos que tratan de hacer mejorar al jugador mental y físicamente, ya sea con videojuegos donde precisa de actividad física a la vez que los entretienen, o con los que cuentan con puzzles o laberintos que indirectamente le hace mantener el cerebro activo y en constante aprendizaje sin tornarse pesado o molesto.

Los videojuegos afectan a quienes los juegan, aprendiendo de sus aventuras, descubriendo con sus elecciones, entrenando con sus mecánicas y pensando ante cualquier contratiempo para superarlo. Estos métodos que empezaron como simples métodos de distracción, ahora son una ventana de aprendizaje y forma de llegar a cualquier persona independientemente de su edad sin necesidad de que se haga pesado.

## 3. DESARROLLO

### 3.1. DEFINICIÓN DEL PROYECTO Y BRIEFING

La idea base de los clientes era crear un videojuego gratuito y abierto para todo público que combinara el entretenimiento y el aprendizaje en una sola unidad y fomentara el interés por patrimonio cultural a través de nuestra propia narrativa y mundo. Además, su planteamiento se engloba en que sea fácil de gestionar su funcionamiento y que se pueda retransmitir por diferentes plataformas como Youtube y Twitch.

Sabiendo esto, el videojuego se acompaña de retos, misiones secundarias, un desarrollo y animaciones que aporta al lector ir entendiendo no solo el progreso de la narrativa, sino, ir aprendiendo con este.

Este proyecto carece de fecha límite de entrega pero se generaron unas metas de tiempo para un mayor dinamismo de su elaboración. Es por ello que al plantearse como trabajo fin de grado, se partiría de la base de que, al menos, se alcanzaría antes de verano, una primera versión beta y resultado de todo el apartado artístico para ir comenzando su programación y publicación durante los meses de julio, agosto y septiembre. Meta que se ha conseguido incluso con excedentes como pueden ser animáticas, una plantilla de actores de doblaje o canciones propias para el juego.



Fig.3: Criatura de nuestro proyecto, Pokémon Astro

### 3.2. CONTEXTUALIZACIÓN

Desde que era muy pequeño, el cine, la animación, música y los videojuegos me han fascinado de una manera en la que nunca nada lo ha hecho. Poder a través de la fantasía y la imaginación crear algo alejado de la realidad, por descabellado que fuera, por imposible que pareciese.

Desde infantil, veía en la televisión *Pokémon* y siempre he querido formar parte de ese mundo. No solo me ayudaba a explorar mis límites en los dibujos, sino que me motivaba a crear nuevas criaturas e historias.

Gracias a los juegos, he conocido muchas personas y algunos de los cuales son mis mejores amigos y hermanos en la actualidad con tan solo sacar mi pequeña consola portátil y vagar por la plaza del pueblo con mis criaturas.

Entonces pensé, aquellas personas que tienen la capacidad de crear, dibujar y soñar, realmente son capaces de cambiar el mundo, de transmitir y plasmar sus sueños a las demás personas, y yo, quiero formar parte de ese grupo. Como dijo una vez Satoshi Taiji, creador de *Pokémon*:

*“Cuando eres niño y te regalan tu primera bicicleta, quieres llegar a sitios donde nunca has estado. Es como Pokémon. Todo el mundo comparte la misma experiencia, pero todo ellos quieren llevarla a diferentes lugares. Y tu puedes hacer eso”*

La motivación que emergía de mi era abrumadora y durante años he estado trabajando y participando en diversas actividades y retos personales para cumplir mis sueños, ser capaz como Satoshi o el propio Walt Disney, de crear mi propio mundo, de salir a la calle y ver como los niños aprenden, sonríen y sueñan con todas aquellas cosas, personajes o historias que han surgido de mi, ver en la gran pantalla y poder emocionarme con lo que podría llamar mi creación.

Ahora como adulto por fuera pero niño por dentro, he ido progresando en este arduo camino donde he ido creando contactos y proyectos que me acercan cada vez más a mi sueño. Es aquí donde entra este TFG. Este último par de años, me he embaucado en responsabilidades como ser veterano delegado de mi residencia universitaria o moderador de *youtubers* entre otros aspectos, los cuales me ha permitido conocer y entablar relación con un sinfín de estudiantes, ingenieros, artistas, influencers, contactos etc. Entre ellos, diferentes moderadores de youtube me solicitaron participar en su proyecto de crear un juego de *pokémon* el cual acepté sin dudar. Poco a poco fueron viendo mis capacidades y me promovieron como cocreador de este, dándome la oportunidad de llevar el juego a otro nivel, presentarlo como mi proyecto final de carrera y por azares del destino relacionarme con actores de doblaje, buenos artistas e incluso personas que tienen contactos con la propia *Pokémon Company* a los cuales, cuando se acabe este proyecto, mandaré esta obra.



Fig.4: *Pokecarlengues*, youtuber y streamer de *Pokémon* con el que hemos trabajado anteriormente

### 3.3. EL PÚBLICO OBJETIVO: *YOUTUBERS Y STREAMERS*

Para el presente trabajo, no se ha diseñado un entorno concreto en el que se efectuó, si no que puede ser usado por todo el público y de cualquier edad. No obstante, nuestra premisa sería que fuera divulgado primeramente por los *youtubers* y *streamers* contactados previamente para su correcta difusión y darnos a conocer. Queremos recalcar además que hemos trabajado anteriormente con dichas personas en otros proyectos por lo que la confianza y eficiencia es mayor, y son estos mismos los que nos han puesto en contacto con más personas de su campo permitiéndonos tener un público objetivo muy amplio del cual nos hemos visto bastante favorecidos.

### 3.4. BÚSQUEDA DE IDEAS

#### 3.4.1 Referentes visuales y conceptos



Fig.5: Estilo de Ken Sugimori



Fig.6: Estilo de Pokémon en la franquicia (actualidad)

Como todo proyecto, primero se realizó un *brainstorming* viendo así que queremos transmitir, como, hacia quien y como plasmaremos las ideas visualmente y en la práctica.

El estilo fue lo primero consolidado pues, partimos con que *Pokémon* es una franquicia con su propia esencia, ya sea de líneas, color, formas y sensaciones que transmite muy definidas. El director artístico original y principal de esta franquicia es Ken Sugimori, el cual fue el dibujante de la mayoría de *pokémon* y trabajos de los primeros juegos y películas. A partir de él, nuevos artistas se fueron afianzando y el estilo fue tomando una forma más única, pasando de los diseños mencionados anteriormente como más agresivos y puntiagudos a unos más suaves y gentiles. Nosotros como equipo hemos desarrollado el diseño a partir de esta premisa y siendo respaldado siempre por toda la cantidad de *fan art* o diseños hechos por los fans que se convierten como no, en parte de nuestro apoyo para terminos de referencia e inspiración. Además el estilo de este juego se acerca mucho al anime, videojuegos y cartoon por lo que en terminos de personajes, colores y texturas podemos ver semejanzas a obras como: *Digimon*, *Genshin Impact*, *Naruto*, *Persona*, *Steven Universe* etc. Las paletas siempre siguen una política de colores vivos, variados y joviales (a menos que el personaje, momento o criatura precise de otro concepto más concreto) por lo que estas series son perfectas para dicho propósito.



Fig.7: Ejemplo de artista para el diseño de personajes: @036\_yng -twitter



Fig.8: Ejemplo de artista para paletas/poses: @DonuttyPd -twitter



Fig.9: Ejemplo de artista para diseño de personajes: @kianamaiart -twitter



Fig. 10: Ejemplo de referencias: Genshin Impact + Digimón



Fig. 11: Ejemplo de nuestros artes finales

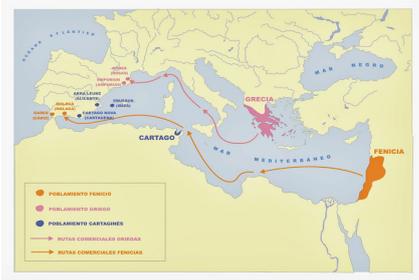


Fig. 12: Ejemplo de relaciones comerciales griegas, fenicias y cartaginesas



Fig. 13: Ejemplo de criaturas: Manticora



Fig. 14: Ejemplo de criaturas: Ladón

A nivel conceptual, el juego ha dado varios giros argumentales. Hemos centrado el tema históricamente y geográficamente en Grecia, contando una historia en la actualidad pero con ecos al pasado y parábolas temporales. Aclarar también que Grecia, siempre ha sido una cultura de grandes aportaciones en diferentes áreas ya sea en la democracia directa, arquitectura, la filosofía, las artes, la creación de las Olimpiadas o la relación con otras culturas que nos enriquecen a la hora de desarrollar el metagame de este juego pues, podemos usar conceptos más allá de los griegos véase egipcios, romanos, fenicios, persas, cartagineses o tartesos.

Otro parámetro del que tuvimos que buscar información y afianzarla, es el apartado mitológico y biológico que usaríamos. Se decidió así remitir solo mitos y leyendas de la cultura griega y relacionados a estos, mientras que la fauna y flora se extendió a referencias de todo el mediterráneo pero con prevalencia al uso de especies griegas valga la redundancia. Así es como nos encontraremos a lo largo de la historia criaturas basadas en dioses como Zeus, las musas (Urania, Euterpe, Clio, Calíope, etc.), Hermes; mitos como el Ladón, jabalí de Erimanto, león de Nemea, la leyenda de Narciso etc; dentro de la fauna podemos encontrar animales como la *Flabellina Affinis* o la Medusa huevo; flora y hongos como los rebozuelos o Níscalos o incluso objetos como la antorcha Olímpica, lanzas Hoplitas, Espartanas entre otros elementos.

Todo ello lo iremos explicando a lo largo de este documento y, además, gracias a la implementación de un libro de arte como añadido al trabajo, podéis ver toda clase de mitos, referencias, etimología y simbolismos de muchos de los personajes y criaturas.



Fig. 15: Referencia de fauna: *Flabellina affinis*



Fig. 16: Ejemplo de nuestros artes finales



Fig. 17: Referencia de Flora: Níscalo

### 3.4.2 Primeros bocetos

Durante la primera fase, definimos el *briefing*, el estilo gráfico y referentes. Ahora era el momento de ponernos en acción adaptando todos los conocimientos adquiridos durante la carrera y los que fuimos consiguiendo a lo largo de este proyecto.

Realizamos un bombardeo de bosquejos y artes conceptuales para ver por donde se desarrollaría el planteamiento y dar rienda suelta a la creatividad. De este resultado salieron los primeros indicios del juego como se puede observar en esta página:



Fig. 18: Pruebas de logo y diseño inicial de los pokémon insignia



Fig. 19: Pruebas de diseño de personajes y pokémon inspirados en Grecia



Fig. 20: Más pruebas conceptuales del juego

No obstante, hay mucho más por ofrecer. Gran parte de los bocetos e ideas están recogidos en el libro de arte en una sección exclusiva para dicho contenido. Esto ayuda a una memoria más dinámica y unos anexos más ordenados y vistosos.

### 3.5. GUION

Entendemos como guion, al esquema escrito de nuestro proyecto, el bosquejo que seguiríamos bajo unas pautas y normas establecidas.

Teniendo en cuenta esto, a la hora de realizar cualquier área del juego, fuimos creando una serie de listas de quehaceres o metas para su desarrollo. Podemos clasificar en 2 tipos de guiones:

**Los guiones técnicos**, son los referidos a metas y listas de objetivos en diferentes secciones, sean para las animáticas, personajes y otros apartados más conceptuales, aunque estos los consideramos más apartado de planificación y *storyboard* (desarrollado en el próximo punto).

**Los guiones narrativos**, son los referidos a todo aquello que en el juego tenga que ver con las sinopsis, *storyboards* o argumentos. Estos guiones son mucho más extensos y prosaicos, incluyendo toda idea de misiones secundarias y referencias a elementos importantes que debamos saber para luego la creación de diálogos, eventos y puntualidades.

Actualmente poseemos un guion definitivo que abarca desde nuestro comienzo, hasta vencer al primer villano y primer jefe del juego (1º líder de Gimansio). Otros guiones o más bien sinopsis, son los referidos a animáticas o historias secundarias de nuestro universo creado como pueden ser: *La historia de Axelia* (anexo 7.3.2), *El Pokerap* (anexo 7.3.3) o *La canción de las enfermeras Joy*.

Cada una de estas con sus propios *storyboards* y animaciones. La primera animática ya está en proceso poseyendo ya una animática de prueba para identificar planos y escenas, con su música y *sfx* ya instalados y una actriz de doblaje encargada.

En cuanto a las otras animaciones, serán canciones cortas y/o cómicas del juego, honorificando canciones existentes de *pokemon* pero con nuestra propia letra y criaturas, claramente con sus respectivos cantantes y música.

Elemento que podemos además destacar, es que poseemos los derechos o mejor dicho el permiso “no lucrativo” de la compañía *HOYOVERSE* para poder usar su música de manera legal, siendo un gran aporte a nuestro juego que enriquece mucho más la experiencia. Hoy día, esta compañía, se ha ganado la popularidad de millones de jugadores con increíbles juegos como *Genshin Impact*, del cual sacaremos gran parte de la banda sonora.



Fig. 21: Fragmento del guion de Axelia.

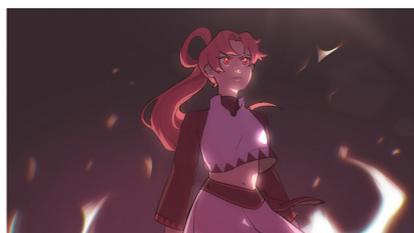


Fig. 22: Styleframe de la animática de Axelia.

Portanto, las animáticas poseen varios sonidos que se harán con bibliotecas de sfx de *pokémon*, música de *HoYoverse* y actores de doblaje que hemos conocido durante el proceso, los cuales, se ofrecieron a doblarnos a los personajes y *pokémon*; elemento que le va a añadir mucha profesionalidad al proyecto.

Entre los actores de doblaje tenemos a Antonio Lavado y Andrea Aviñó que no podemos revelar sus trabajos por secreto profesional y peticiones personales. Andrea hará la voz de Axelia, como primera prueba profesional de este personaje; mientras que Antonio hará las voces del Poke Rap.

A continuación os presentamos un ejemplo de cada tipo de guion recogidos juntos a otros en nuestro libro de arte:

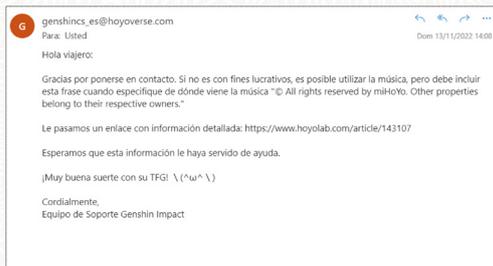


Fig. 23: Prueba de permiso de la banda sonora.

I. Guion Historia Beta 1	
<p><b>I. Pueblo Menor:</b> Inicio de la aventura. Otro día nace para un joven entrenador, pero esta vez distinto a los anteriores. Sale con ilusión a subir la montaña tras su pequeño pueblo, lugar donde le espera María, la Profesora Pokémon.</p> <p>María se encuentra frente a un altar, estatua adorada por los pueblerinos en honor al gran dios, y lugar en el que este joven iniciará su nueva vida al elegir uno de los 3 Pokémon iniciales. La profesora se aleja hacia pueblo Perseo, donde se volverán a ver para salir de aquella isla a la península central de la región en barco. Con su partida una persona sale tras el templo, Vector, el vecino del protagonista con quien ha crecido y quien le reta para demostrarle que por fin le ganará en algo, entrenando Pokémon.</p> <p>Al volver a Pueblo Menor, la madre junto a los pocos habitantes del pueblo, reciben a ambos animándoles en su viaje con la esperanza de que acaben trayendo prestigio a su olvidado pueblo.</p> <p><u>Misiones (sin desbloquear hasta conseguir el álbum de fotos):</u> -Dar a un vecino una determinada baya. -Buscar a un Pokémon en el camino al templo. -Liberar una casa infestada de Pokémon.</p> 	<p><b>II. Pueblo Perseo:</b> Al llegar a este pueblo colindante, se sentía con gran diferencia aún siendo la misma isla. Gente de un lado a otro destrozaban la tranquilidad que se formaba pasos atrás.</p> <p>El protagonista busca por el pueblo a la profesora hasta acabar en un puesto ambulante, ella le comenta que por toda la región hay un mundo de Pokémon por descubrir, pero que también de comidas, mas su conversación se ve interrumpida por una chica de pelo rosado quien, corriendo por el lugar, está siendo perseguida por una banda de Pokémon roedores. Mientras se toman un tentempié, Vector sale corriendo al grito de "empezaré antes que tú este viaje y verás como seré mejor entrenador" al barco, camino que tras terminar ambos toman.</p> <p>En la cola del barco, al que aparentemente ya se había subido Vector, se vuelven a topar con la chica de pelo rosado, pero esta vez discutiendo con el encargado de subir al vehículo pues no tenía su ticket. Desolada, esta chica se sienta en el muelle, mientras otro pasajero habla con el encargado para subir, el protagonista habla con ella pues al parecer los roedores se habían llevado su cartera en la que llevaba tanto las provisiones como el ticket. Este trata de brindarle su mano y ayudarla, pero se niega y sale corriendo de nuevo, la profesora tras ver esta escena le pide que le ayudes mientras se encarga de distraer al encargado para retrasar la salida del barco pues ahora les tocaba a ellos subir.</p> <p>Sube a la parte norte del pueblo donde, alrededor de la plaza, se encontraba la chica, corriendo tras uno de aquellos Pokémon que vieron tiempo atrás. El protagonista se une a la persecución y se enfrenta al Pokémon, recuperando así la bolsa de la chica, mas esta no se alegra de que la haya recuperado y confundida con qué hacer se enfrentan con la condición de que si gana se la devolverá. Tras la victoria del protagonista, este se la devuelve igualmente, mientras la chica, Axelia, le agradece sin entender la situación por lo que le regala un álbum de fotos como recompensa por ganar, pero al recordar que el barco iba a zarpar te toma de la mano y te lleva corriendo para subir.</p> <p><u>Misiones:</u> -Entregar un pincho a un señor desmayado en la playa. -Recuperar un objeto que a alguien se le cayó en el faro. -Enviar una carta a alguien de Ciudad Volans.</p>

Fig. 24: Ejemplo de Guion narrativo

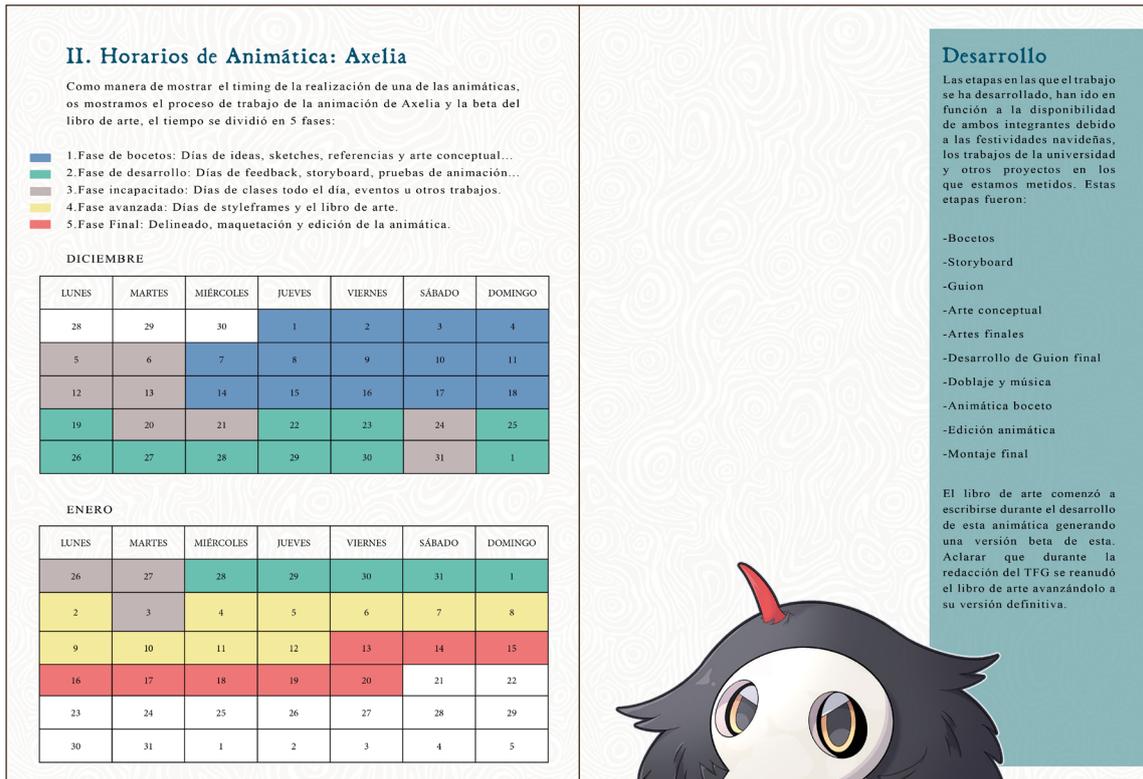


Fig. 25: Ejemplo de guion técnico

### 3.6. PLANIFICACIÓN Y STORYBOARD

Este punto podemos complementarlo muy acertadamente con el anterior. Todo el apartado técnico como se puede apreciar en la Fig 25 se encuentra dentro de nuestra planificación global del juego. En este se incluye no solo el guion y metas a conseguir, sino pautas de desarrollo, elementos enumerados y ordenados por importancia, calendarios y tablas de elementos.

A lo largo del trabajo, se ha dado prioridad siempre al orden. A pesar de ser pocos miembros, cada uno lleva su vida laboral y personal a parte, y por ello debía darse unas pautas de comunicación al artista de tal manera que todos pudiesen dar *feedback*, se enteraran de los avances y pudieran dar ideas al artista para que a la hora de iniciar el proyecto (calculado para julio), se pudiera empezar de la manera más veloz, efectiva y eficiente posible.

Todas las partes de este diseño fueron realizadas en un plazo de 9 meses principalmente, y continuará varios meses más hasta su completa resolución. Pero centrándonos únicamente en lo que abarca el TFG, podemos establecer un cronograma que ya fue expuesto en uno de los primeros apartados.

Con esta tabla, lo que podemos pautar son márgenes de tiempo que hemos establecido para cada elemento. Muchas veces han sido alterados pues no siempre podíamos ser tan rígidos y nuestras carreras y ocupaciones ralentizaban varios procesos. Sin embargo sirve en gran medida para crear una noción general de lo que se tiene y crearse metas a corto plazo.

Dentro de este cronograma, cada apartado tiene su propio reglamento y función, por ejemplo, el apartado de animática, debe tener su propio tiempo, elaboración y orden. Al ser en 2D, debemos darle márgenes altos de prepa-

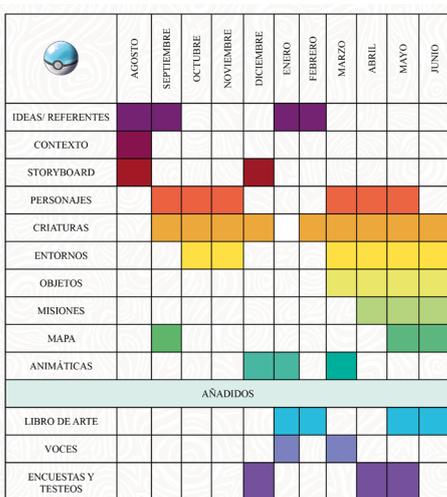


Fig. 26: Cronograma



**7- Doblaje y música:** Buscamos las voces adecuadas y nos ponemos manos a la obra. En este caso solo se necesitaba la voz de una mujer que tuviera gran fuerza pero al mismo tiempo un toque juvenil. Andrea Aviñó, fue una incorporación excelente. Para esta etapa, también es bueno ir teniendo en mente que tipo de música o banda sonora usar. La música, la melodía, el propio timbre de esta proporciona un efecto emocional muy grande provocando el éxito o el fracaso de una escena si esta no genera la emoción que debe transmitir, los golpes de orquesta en los puntos clave o respetar los silencios y pausas.



Fig. 30: styleframe de ejemplo

**8- Animática boceto:** Llegamos a una de las secciones más entretenidas, y es darle vida a nuestra preproducción. En esta sección, se nos unió como animadora María Lucía Mosca Ramírez, compañera de carrera y soporte en las partes de animación de este proyecto. Recordar que el apartado de animación es un anexo de nuestro TFG por lo que no afecta a la cantidad de trabajo expuesto, es un añadido, un plus. Continuando con lo que nos acontece, la animación entra en su etapa de animática ( es decir, no es fluida, es una interpretación de la animación) y esta se hace acorde a la narración y planteamiento para que vaya al unísono. La calidad de audio en esta animática no es la mejor pues al ser solo un boceto, con grabaciones rápidas aunque tengan efecto lata nos servía. Para la elaboración final, esto se grabará en estudio para su total profesionalidad. No obstante, se adjuntará un anuncio que realicé en conjunto con la actriz de doblaje para mostrar su capacidad vocal.



Fig. 31: Etapa de la animática

**9- Edición animática:** Añadimos algún efecto e interpretaciones, así como algunos fotogramas para generar sutiles movimientos aunque siga siendo una animática para ir generando magia en el corto.

**10- Montaje final:** Con la ayuda de programas como Adobe Premier o Camtasia Studio 9. En este caso, al ser solo un boceto, Camtasia era mucho más cómodo, sin embargo la prueba final se realizará su montaje con Adobe Premier y After effects al más puro estilo aprendido en asignaturas como Digital compositing o producción de animación (Junto a la enseñanza de otros programas como Toon Boom). Tenemos práctica y proyectos realizados con estos programas con resultados fascinantes que se irán publicando en nuestras redes sociales a lo largo de verano como nuestra animación *HELLFIRE*, que es una interpretación de la canción del *Jorobado de Notre Dame* pero con personajes originales de la mano de María Lucía Mosca.



Fig. 32: Escenas del Pokerap

Otros cortos animados para el juego son el *Pokerap* (anexo 7.3.3) o *Joy Go*. El *Pokerap* saldrá previsto para mediados de Junio, el cual tenemos terminado, pero al ser más técnico y escueto hemos preferido mostrar como ha sido el trabajo de la producción más grande que aun está en desarrollo, La historia de Axelia (de todas maneras, estará como anexo). Cada uno tiene diferente organización pero siempre el mismo orden y estructura. Les dejamos adjunto en Anexos tanto el *Pokerap* como su elaboración.

Aún queda mucho por contar, pero en un solo documento con limitación de palabras a veces menos es más. Sin embargo en los siguientes puntos, concretamos apartados para que podáis ver todo su desarrollo en el menor numero de páginas posibles.

### 3.7. CREACIÓN DE PERSONAJES

Llegamos a la magia del juego, la creación del contenido, de los seres que lo habitan, sus formas de ser y el entorno.

Los personajes son un elemento principal para el flujo de la historia. Fueron creados a partir de diversos conceptos que explicaremos a continuación:

#### Protagonistas

Ganímedes y Xandra, son los protagonistas de la historia. Xandra es la protagonista femenina del videojuego. Tiene 14 años pero aún así es fuerte; además de aventurera, amable y risueña. Su nombre deriva del griego y significa “defensora de la humanidad”. Por otro lado, Gan para los amigos, es el protagonista masculino del videojuego. Tiene 14 años, es algo miedoso pero al mismo tiempo le gusta la aventura, es disciplinado y empático. Su nombre deriva del griego y significa “brilla de alegría” además de tener gran relación con Zeus (Legendario y dios de la historia). Son gemelos y su función en el juego cambiará totalmente dependiendo de quien elijas siendo el no elegido, la mano derecha del villano en la historia. Nacieron el 12 Junio siendo así Géminis, pero ¿Esto es relevante? La respuesta es sí. Como una región cuyas tradiciones y deidades rigen la armonía de sus vidas, los signos del zodiaco representan esa parte de ti que se manifiesta en el mundo terrenal. Así pues, diversos personajes como líderes de gimnasio(osease los jefes) y rivales usarán su signo para canalizar su fuerza y evolucionar concretos *pokemon* a dicho signo valga la redundancia.

Sus paletas son armoniosas y frías ya que combinan muy bien con el mar, y el verano además de simbolizar la bandera de Grecia.

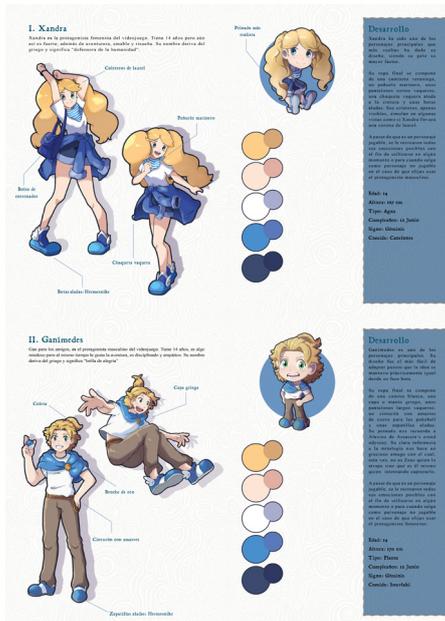


Fig. 33: Protagonistas



Fig. 34: Referencias de los protagonistas

Físicamente las referencias que usamos fueron:

Xandra: Se usó a *Kassandra Assassin's Creed Odyssey* y *Ann Persona 5*

Gan: Se usó a *Alexios Assassin's Creed Odyssey* y *Mikey Tokyo Revengers*



Fig. 35: Rivales

### Rivales

Este tipo de personaje en los videojuegos de Pokémon, son protagonistas secundarios no jugables que nos suelen acompañar en la aventura, ya sea para bien o para mal, para retornos o ayudarnos. En nuestro caso, poseemos nuevamente 2 rivales cuya función es mixta y nos ayudaran y lucharán con nosotros en multitud de ocasiones. Sus nombres son Axelia y Vector. Axelia tiene entre 15-16 años y es una joven que nos encontramos casualmente al principio de la historia que necesitará de nuestra ayuda para encontrar su ticket de barco robado por unos roedores. Es muy valiente, atlética y ante todo rebelde. Uno de los personajes más icónicos y difíciles de vencer en el juego. Su nombre deriva del griego y significa “protectora de la humanidad”. Viste con ropa muy holgada y corta parecida a algunos uniformes de bailes, con un símbolo en la espalda que simboliza tanto el cuerpo sanitario del juego como la “Copa de Higiá” de la mitología griega. Por otro lado Vector, tiene la misma edad que los protagonistas y viene del mismo pueblo. Es hiperactivo y algo bruto pero en el fondo es un buen chico. Su nombre hace referencia al ente matemático “vector” siendo su peinado puntiagudo en forma de flecha.

Algo muy destacable son sus paletas. Ambos poseen una gama complementaria a los blancos y dorados de los protagonistas usando negros y violáceos pero que al fin y al cabo, combinan muy bien por su dualidad. Ambos como tal

### Líderes

Otro importante exponente en estos juegos, son los líderes de gimnasio. Jefes de diferentes ciudades y miembros de la élite. Aquellos a los que hay que vencer para poder así subir al Olimpo. Todos y cada uno de ellos representan los signos del zodiaco, con un Pokémon relacionado con este y el símbolo. Las ciudades son nombradas por constelaciones y a su vez, los líderes son nombrados por estrellas importantes de cada constelación.

Durante la versión beta 1.0, podremos ayudar y enfrentarnos con Landa, la primera líder de gimnasio. Ornitológica por el día, entrenadora por la noche. La llaman “La gaviota intendente”. Su nombre deriva de la estrella “Lambda Ursae Minoris”. Es muy enérgica, respetable y alegre pero con ciertas inse-

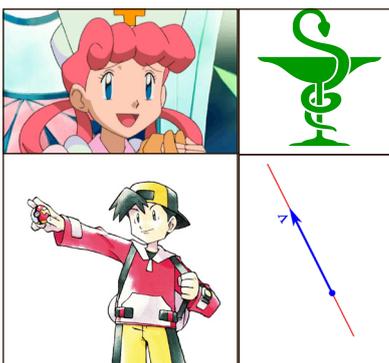


Fig. 36: Referencias de los rivales



Fig. 37: Líder Landa

guridadades por no creer alcanzar a su abuelo de quien heredó dicho puesto.

Representante del signo Acuario, utiliza *pokémon* de tipo volador, pues es un signo de aire. Sus paletas son claras, de tonos muy costeros y limpios. Su ropa es al puro estilo de una sacerdotisa que recuerda a su vez a su *pokémon* más característico, pelipper, el cual le acompaña en su propio *artwork*. Su juego de siluetas hace que su peinado pueda parecer en negativo, un pájaro extendiendo sus alas.

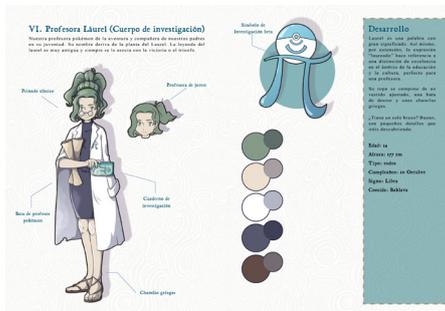


Fig. 38: Profesora Laurel

### Profesora

Nuestra profesora *pokémon* de la aventura y compañera de nuestros padres en su juventud. Su nombre deriva de la planta del Laurel. La leyenda del laurel es muy antigua y siempre se le asocia con la victoria o el triunfo. Laurel es una palabra con gran significado. Así mismo, por extensión, la expresión “laureado” hace referencia a una distinción de excelencia en el ámbito de la educación y la cultura, perfecto para una profesora. Su ropa se compone de un vestido ajustado, una bata de doctor y unas chanclas griegas. Destacar que su paleta es un punto medio entre los protagonistas y los rivales entre que combina los claros y blancos con los violáceos y verdosos.



### Personajes secundarios

Si por algo puede destacar nuestro juego, es por la variedad, y eso incluye a diversos personajes que tienen su propia historia y espacios. Personajes como el cuerpo médico, científicos, o cameos a *streamers*, personajes de la realidad y miembros del proyecto, estarán presentes. Debido a la extensión del trabajo, sería poco relevante exponer cada uno por individual, pero como una imagen vale más que mil palabras, os presentamos algunos de los personajes presentes en la versión beta 1.0 que al igual que cualquier otro personaje, tienen sus referencias, etimologías, paletas y diseños concretos:

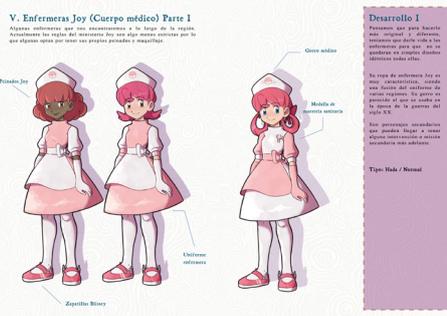
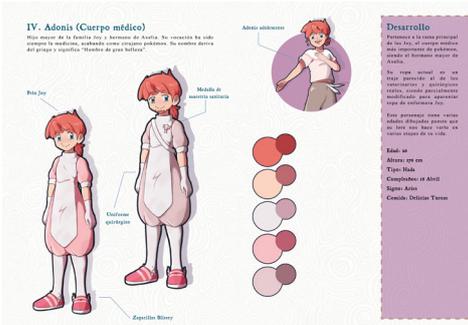


Fig. 39: Personajes secundarios relevantes



Fig. 40: Personajes principales



Fig. 41: Personajes secundarios



Fig. 42: Personajes de oficio

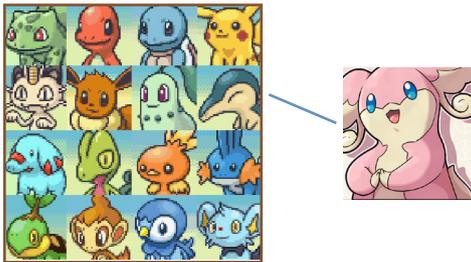


Fig. 42: Referencia - Ejemplo nuestro

Los personajes tendrán sus propias expresiones y emociones. La cantidad y variedad que tengan siempre va ligado a su relevancia en la historia, por lo que protagonistas, rivales y líderes tendrán más expresiones que personajes secundarios y estos más expresiones que personajes de oficio (abarca personajes de poca relevancia pero de habitual interacción como enfermeras, mercaderes etc).

Por otro lado el estilo seguido es fiel a juegos spin-off de *Pokémon* como los *Pokémon* mundo misterioso, generando esa sensación de calidez y nostalgia.

Habrán algunos *pokémon* como los ayudantes de las enfermeras Joy a los que se les dibujó sus expresiones, creando más interacción con ellos. Del mismo modo, *pokémon* legendarios o aquellos con relevancia contarán con dicha funcionalidad.

### 3.8. CREACIÓN DE CRIATURAS

Este universo carece de sentido sin el principal pilar, su biodiversidad. Es un mundo lleno de criaturas que podemos capturar, ya sean animales o plantas y como es obvio, poseen tantas referencias e influencias como la elaboración de los personajes.

A la hora de trabajar en ellos, la dificultad reside en que muchas veces el diseño es complicado de elaborar pues había que intentar ceñirse a conceptos mayormente de la cultura griega y coetáneas. Es fácil dibujar un dragón poderoso, lo complicado es hacer un diseño que refiera o simbolice algo que lo cohesione con el juego. Podemos encontrar 3 niveles de conectividad:

- Aquellos *pokémon* desarrollados a partir de fauna y flora autóctona.
- Aquellos *Pokémon* basados en mitología, objetos o cultura griega.
- Aquellos que combinan las 2 anteriores.

De fauna y flora tenemos gran cantidad de especies como pueden ser las ejemplificadas al comienzo de esta memoria. Estas son desarrolladas a partir de sus referentes reales como visuales de otros videojuegos que usamos de base. Sus nombres suelen ir relacionados con su traducción en otros idiomas y sus nombres científicos así como referencia a conceptos concretos.



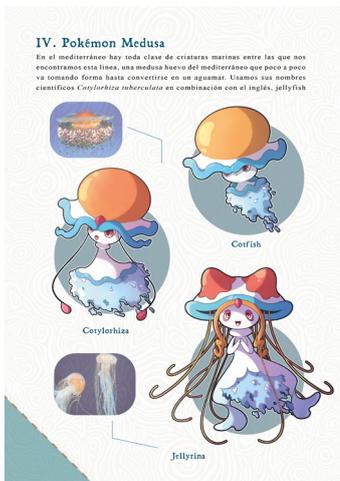
Fig. 43: Referencia de fauna: *Flabellina affinis*



Fig. 44: Ejemplo de nuestros artes finales



Fig. 45: Referencia de flora: Níscalo



En el mediterráneo hay toda clase de criaturas marinas entre las que nos encontramos esta línea, una medusa huevo del mediterráneo que poco a poco va tomando forma hasta convertirse en una medusa aguamar. Usamos sus nombres científicos *Cotylophiza tuberculata* en combinación con el inglés, *jellyfish* y generamos esta adorable especie. Esta especie también se puede encontrar en las costas españolas, sobretodo Valencia y Murcia.

Caso parecido ocurre con los hongos y setas del mediterráneo, toda la costa tiene climas parecidos e idóneos para que prosperen y es aquí donde aparece nuestra siguiente línea, una común familia de Níscalos y Rebozuelos que podemos encontrar en países como España, Italia y Grecia. Sus nombres son derivados de sus nombres científicos, dinosaurio, *child* y *mushroom* (niño y seta en inglés).



Fig. 46: Ejemplos de vida autóctona



Fig. 47: Bocetos de criaturas, fase conceptual



Fig. 48: Iniciales del juego

Las mitologías llenarán de vida nuestra historia y como era de esperar, sus criaturas. Dentro de esta nos encontramos curiosas referencias entre las que destacamos por ejemplo los iniciales del videojuego, originales y con un sinfín de referencias mitológicas como la quimera, la leyenda de Narciso y el Ladón respectivamente. A lo largo de la historia, los mitos han ido dando forma y explicación a muchos hechos o acontecimientos que, hasta hace un par de siglos no sabían encontrarles un porqué.

Durante este libro encontraréis toda clase de referencias, fauna y flora tanto de Grecia como del mediterráneo. En este caso los iniciales representan seres y mitos que a día de hoy son conocidos por gran parte de la sociedad, usados por muchos videojuegos como jefes o monstruos.



Fig. 49: Ejemplos de objetos vivos

El patrimonio de Grecia es enorme y no es de extrañar que algunos *pokémon* o entes vivan dentro de objetos con el fin de esconderse o defenderse. Tened cuidado en zonas abandonadas, una lanza, una vasija o hasta un ánfora podrían ser peligrosas.

*Sinistea* y *Sininfora* son dos criaturas que han poseído estas vasijas haciendo alusión a sus propios nombres combinando palabras como siniestro y ánfora.

Un arma de doble filo es aquella que te sirve para defenderte pero en cualquier momento puede atacarte del mismo modo. Esta línea evolutiva de armas, recogen esa esencia basándose en una Lanza Hoplita, Espartana y finalmente, “El tridente de Poseidón”

Sus nombres algo más complicados de captar se basan en:

### **Honedge**

proviene de las palabras inglesas *hone* - afilar, *one* - uno y *edge* - filo.

### **Enakri**

de *énas* y *ákri*, siendo uno y filo en griego.

### **Nevmasin**

Juego de palabras de *Thalassinó Pnévma*, espíritu del mar en griego.



Fig. 50: Ejemplos de referencia mixta

En criaturas que combinan tanto la fauna como la mitología tenemos ejemplos como este nuevo trío de criaturas. De la mano de las leyendas de Erimanto, Nemea y las creencias de las sirenas, nos encontramos los fósiles de esta región. El León de Nemea y Jabalí de Erimanto, fueron temibles criaturas vencidas por el famoso Hércules (Heracles para los griegos) durante sus 12 trabajos. Eran un conjunto de tareas que el héroe cumplió al servicio del rey de la Argólida, Euristeo.

Las leyendas de las sirenas por otra parte han tenido muchos giros, y a pesar de que en su origen eran seres alados que viajaban sobre el mar, ahora todos los conocemos como seres del propio océano siendo confundidos por marineros con las focas y leones marinos en el pasado. La línea evolutiva de esta foca está representada por la foca monje. Se trata de una de las especies de foca más amenazadas y uno de los mamíferos marinos en mayor peligro de extinción. Se encuentra en el mediterraneo y costas griegas y por mucho tiempo han sido simbolo importante de Grecia.

Se ha podido apreciar la gran variedad y el sinfín de criaturas que posee nuestro proyecto. Aun faltan muchas por explicar y podreis contemplar algunos especímenes más en nuestro libro de arte adjunto.

Hemos podido desarrollar una biología especulativa a base de todos estos campos y conceptos fusionados pudiendo elaborar unas bases y unos parámetros viables para que todo el juego sea un puzzle el cual encajan todas sus piezas.

Al igual que en nuestro mundo, en *Pokémon* las criaturas se adaptan a nuevos hábitats desarrollando variaciones regionales de su especie (a esto se le llama científicamente especies divergentes). Por otro lado, especies que sean completamente diferentes pueden llegar a evolucionar de la misma forma o adoptar una misma fisionomía y funciones al encontrarse un hábitat de características similares (lo que se conoce como convergentes). Encontrareis criaturas parecidas a aquellas especies nostálgicas para muchos que en esta región viven y han evolucionado de manera distinta.



Fig. 51: Pokémon basado en la Oruga Esfinge

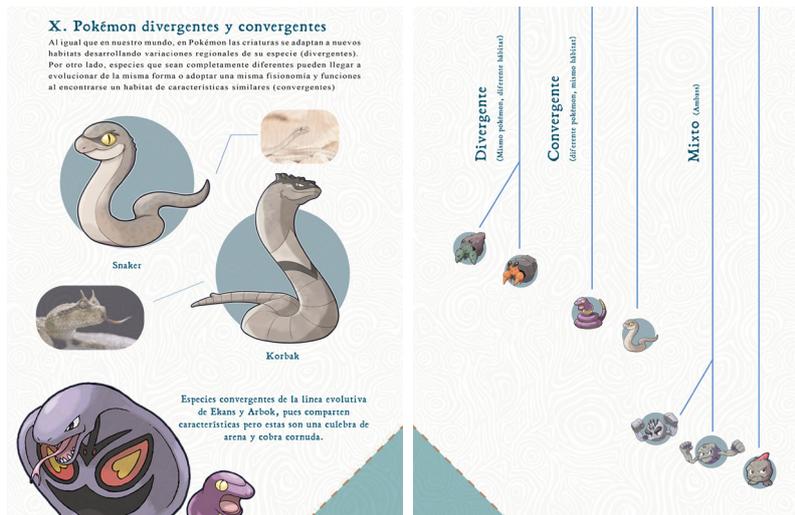


Fig. 52: Ejemplos de biodiversidad

### 3.9. CREACIÓN DE ESPACIOS/ELEMENTOS

No podía faltar mencionar que además de todos los personajes y biodiversidad, poseemos un entorno estructura y bien definido no solo a nivel geográfico, sino arquitectónico, gastronómico, laboral etc.

Nuestra región se llama Asteria, una gran península conectada a varias islas que hace alusión en cuanto a biomas, culturas y biodiversidad a Grecia, uno de los países mas relevantes en la historia del mediterráneo. En ella se sitúan diversas ciudades y poblados que hacen referencia a diversas constelaciones de nuestro cielo estrellado convirtiéndose estas en capitales de la nación. Sus respectivos líderes y jefes poseerán nombres de estrellas importantes de dichas constelaciones y las representarán. A pesar de ser solo la versión beta 1.0, poseemos un planteamiento general de toda la región junto a su signo y *pokémon*:



Fig. 53: Mapa real y mapa de nuestra región

- (1º Beta) -----  
 ----->Pueblo *Menor*  
 ----->Pueblo *Perseo*  
 1º Gimnasio -> Ciudad *Volands*, tipo volador (*Pelipper* / Acuario)  
 ----- (2º Beta) -----  
 ----->Pueblo *Carina*  
 2º Gimnasio -> Ciudad *Pegaso*, tipo planta (*Gogoat* / Capricornio)  
 3º Gimnasio -> Ciudad *Andrómeda*, tipo normal (*Tauros* / Tauro)  
 4º Gimnasio -> Ciudad *Mayor*, tipo psíquico (*Girafarig* / Géminis)  
 ----->Pueblo *Libra*  
 5º Gimnasio -> Ciudad *Altair*, tipo eléctrico (*Ampharos* / Aries)  
 -----> Ciudad *Argos*  
 6º Gimnasio-> Ciudad *Pavonis*, tipo fuego (*Pyroar* / Leo)  
 ----- (3º Beta) -----  
 7º Gimnasio -> Ciudad *Delphin*, tipo agua (*Basculegion* / Piscis)  
 8º Gimnasio -> Ciudad *Lupus*, tipo fantasma (*Decidueye* / Sagitario)  
 Alto Mando-> Siniestro (*Crawdaunt* / Cáncer)  
 Alto Mando-> Lucha o Hada (*Gallade o Gardevoir* / Virgo)  
 Alto Mando-> Acero (*Bronzong* / Libra)  
 Alto Mando-> Veneno (*Drappion* / Escorpio)



Fig. 54: Mykonos

Estas a su vez se conforman de manera diferente poseyendo diferentes tipos de plato, arquitectura etc.

Por ejemplo, Pueblo Perseo, es una de las zonas urbanas más bonitas de la primera beta, estando basada en Mykonos y Santorini.



Fig. 55: Santorini arte conceptual

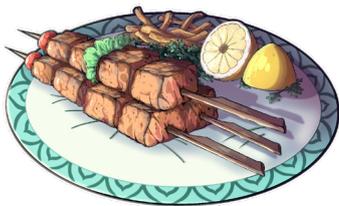


Fig. 56: Souvlakis arte conceptual

Nosotros como modo de integración, hemos optado por desarrollar unas estructuras similares pero adaptándolos a nuestro estilo, quedando construcciones como las de la *fig 55*.

Este pueblo costero será nuestro puente al primer jefe del juego tras coger una embarcación a Ciudad Volans. En este lugar, poseemos estructuras conocidas en la saga pero ambientadas en Mykonos como el centro *pokemon* y tiendas. Otras estructuras como los obeliscos o los puestos de comida estarán también presentes entre los que destacamos los puestos de Souvlakis.

Es un plato popular de la cocina griega consistente en pequeñas piezas de carne intercaladas con verduras y/o aderezos. Se come con las manos, dentro de un pan de pita o con el pincho sobre un plato con patatas fritas o pilaf. Realmente luce apetitoso y como no es de sorprender, no será el único plato que descubriremos de la gastronomía mediterránea y griega en el juego. Seguramente al ver las fichas de los personajes, descubriréis que cada uno posee un plato favorito que se encuentra dentro de dicha gastronomía. Realmente tienen muy buen paladar los personajes de esta historia.

Como mencionamos anteriormente, existen otros apartados que hemos abarcado en esta región. Y junto a la gastronomía también hemos elaborado diferentes objetos y tecnologías que se pueden adquirir durante nuestros viajes entre los que destacamos la Asteriaball, la pokédex o el PokeWatch.

### I. Objetos y comida

En Asteria podréis encontrar toda clase de objetos y nuevos platos que enriquecerán vuestra aventura. Algunos elementos que podréis encontrarlos desde la beta 1 son:



**Asteriaball**

Una pokeball autóctona creada con un nuevo sistema que reconoce los pokémon de nuestra tierra y facilita su captura. Para criaturas autóctonas funciona al estilo de una superball, sin embargo no es tan cara.



**Diario del viajero**

Todo entrenador y aventurero, posee un libro donde recoge todos sus logros, misiones y misterios que ha ido descubriendo por su camino.



**PokeWatch y Pokédex**

Obviamente no podía faltar nuestra pokédex, nuestro registro y datos sobre todos los pokémon. Como nueva incorporación, la profesora Laurel nos dará un Pokewatch que nos permite conectarnos con pequeños satélites encontrados al principio de cada ruta para saber que especies viven en ese lugar.



**Souvlaki**

Multitud de comidas del mediterráneo y griegas encontraremos por el camino. Entre-ellas, la primera serían los Souvlaki. Es un plato popular de la cocina griega consistente en pequeñas piezas de carne intercaladas con verduras y/o aderezos. Se come con las manos, dentro de un pan de pita o con el pincho sobre un plato con patatas fritas o pilaf.

Fig. 57: Miscelánea de Asteria

Asimismo, las simbologías y oficios están presentes en este mundo, siendo divididos los principales de nuestra historia en 3 campos (más el equipo villano al que hacemos alusión en la misma página).



Fig. 58: Las diferentes áreas laborales



Fig. 59: Veterinaria Helia

Los campos de la sanidad, investigación y seguridad son las áreas principales en las que se sitúan los diferentes personajes y en muchas ocasiones, los jugadores podrán ir aprendiendo a partir de ellos elementos de la cultura general que no son tan conocidos como la función de los veterinarios que no solo curan a los animales; son un componente fundamental para la salud pública ya sea por sus funciones sanitarias o el análisis de los alimentos y productos exportados y fabricados en nuestros países. Nos protegen de fraudes alimenticios y contracción de enfermedades por ingerir comida en mal estado o infecciosa. En *Pokémon*, Helia cumple dicha función sirviendo a veces de soporte en el cuidado de *pokémon* con las enfermeras Joy.



Fig. 60: Tipos de Logros

Es sin duda un juego que disfrutaréis allá por donde vayáis pues está cuidado al detalle cada zona, persona o concepto. Y no solo eso, al ser un mundo grande y diverso, hay diferentes elementos que podréis coleccionar y logros que acumular, dividiéndose en medallas de bronce, plata y oro al mas puro estilo de las Olimpiadas (añadiendo las platino para logros legendarios).

Para las siguientes versiones beta y actualizaciones del juego, ya hay planteadas nuevas funciones como *gachapones* (Ruletas de premios y personajes) y elementos semejantes para hacer del juego aún más llamativo y divertido.

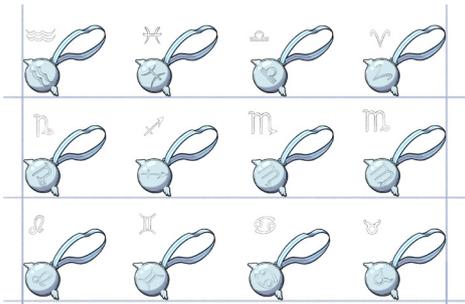


Fig. 61: Medallas y Logros de los gimnasios

#### 4. PRODUCTO FINAL Y PREVISIÓN DEL IMPACTO

Llegamos a la etapa final artística y argumental. Era hora de la realización y consolidación de nuestra entidad.

Al ser una marca registrada siempre hay que tener en cuenta que es un proyecto no lucrativo, por lo que desarrollamos un diseño propio a partir de nuestra sub-marca por así decirlo, *Pokémon Astro* sin costes y dejando el acceso a este público y gratuito.

El diseño final lo hemos sacado al más puro estilo de los títulos recargados y únicos de la propia franquicia, usando una paleta muy parecida a la usada en atardeceres y paletas del Olimpo de *Hercules* de *Disney*.

Este es usado para las intros animadas de los cortos y canciones y complementado con otros elementos del diseño como banner o títulos más caligráficos.



Fig. 62: Logo del juego

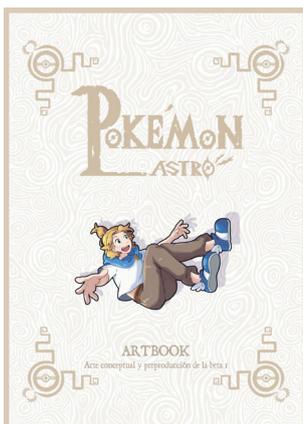


Fig. 63: Logo versión del libro



Fig. 64: Banner del juego



Fig. 65: Perfil de Twitter

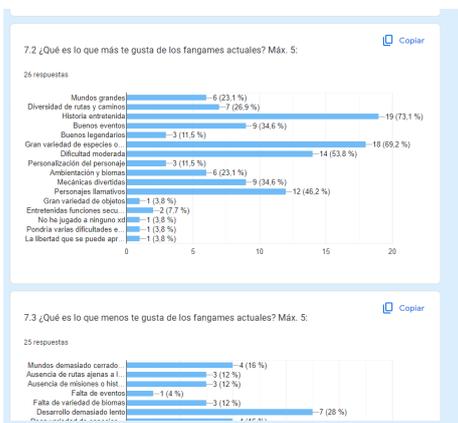


Fig. 66: Datos de la encuesta

A partir de aquí y con las bases cimentadas, completamos las redes sociales, en este caso Twitter e Instagram, las cuales ya teníamos creadas desde el inicio del proyecto pero ahora si o sí, para darles vida. Para la fecha en la que está siendo escrita la memoria, hemos comenzado con la publicación de post en Twitter para ver la repercusión que generamos habiendo llegado fácilmente casi a los 600 seguidores. Más entrado el verano comenzaremos a mover la cuenta de instagram en paralelo y buscaremos a un desarrollador de mapas para tener un resultado lo más profesional posible (lo cual actualmente estamos haciendo nosotros mismo para la primera versión beta).

Tenemos previsto bajo el crecimiento rápido que generamos y el contacto con varios *youtubers* que tendrán su propio cameo en el futuro del juego, llegar a decenas de miles de espectadores. Realmente tenemos a nuestro favor el verano, pues permite que más gente con tiempo libre se una como jugador. Algunos de los *youtubers* anexionados, como *Pokecarlengues*; que recientemente ha superado los 200000 seguidores, están a la espera de crear videos y contenido a través de nuestro juego, dándonos renombre y popularidad.

Por último, destacar que, bajo un estudio de costes y encuestas que hemos realizado, hemos desarrollado este proyecto con cierta seguridad conociendo el gusto de las personas. Nuestra encuesta principal realizada por 50 personas nos otorgó elementos que había que evitar a la hora de hacer nuestro trabajo. En cuanto a los costes, realizamos un presupuesto de cuanto más o menos cobraría ante un proyecto de dicha magnitud. Hemos estado revisando que precios suelen poner los artistas y de proyectos similares a la hora de trabajar marcando como precio medio unos 30€/personaje; 20€/Pokémon (claramente varía en función de si son complejos, grandes, pequeños, sencillos etc); 20€/grabación de actores de doblaje; 100€ por animática y 200€ si es una animación completa entre otras funciones:

	CANTIDAD	COSTE	COSTES
ARTE CONCEPTUAL	POR EL COMPLETO DE LA BETA		100
POKÉMON	61	20/UD	1220
STORYBOARDS	POR EL COMPLETO DE LA BETA		25
PERSONAJES	13	30/UD	390
ANIMÁTICAS	1	100/UD	100
ANIMACIÓN/TEASER	2	200/UD	400
ENTORNOS/TILESETS	EN PROCESO DE DEFINIR		???
VOCES	3	20/UD	60
LIBRO DE ARTE	POR EL COMPLETO DE LA BETA		150
MAPA	1	25/UD	25
DISEÑO	POR EL COMPLETO DE LA BETA		50
GESTIONES/REDES	POR EL COMPLETO DE LA BETA		150
PRECIO FINAL			2670

## 5. CONCLUSIONES

Llegados al final de este proyecto, nos remitimos a todos aquellos objetivos principales y secundarios que nos marcamos: la creación y diseño de un videojuego gratuito basado en *Pokémon* para todos los públicos junto a la elaboración del *concept art* de personajes, escenarios, criaturas y animáticas. Podemos asegurar que todos los objetivos fueron cumplidos con éxito, sirviendo de gran aprendizaje multidisciplinario en conjunto con todas las aptitudes adquiridas durante la carrera y dándonos a conocer a multitud de personas que se han ido uniendo al proyecto.

Este juego podrá enseñar, divertir e inspirar de manera simultánea a todos los jugadores y espectadores así como concienciar de manera indirecta sobre valores como la amistad, compañerismo y culturas extranjeras.

Este trabajo ha sido llevado rigurosamente con disciplina y sin problemas entre los miembros. Estamos orgullosos de haber cumplido el cronograma a la perfección sin necesidad de cambios de última hora y poder ir mejorándolo al mismo tiempo que se hacía con la carrera. Este curso ha dado con claves necesarias para hacer diferentes campos de este mundo véase Digital Compositing, Producción de Animación o Ilustración Narrativa.

A medida que íbamos avanzando, hemos conocido y colaborado con una gran cantidad de personas que nos han servido como amplificadores de nuestra red de contactos como han sido, moderadores, artistas, actores de doblaje, *streamers* e incluso compositores, y no solo eso, si no que hemos conseguido algún contacto con la propia *Pokémon Company* a la que se me dará la oportunidad de mandar portfolio este verano.

Otra parte de la que sentirnos enorgullecidos fue la elaboración de excedentes debido a que a pesar de la carga de trabajo, hemos conseguido implementar a su vez animaciones, voces, teaser, canciones, libro de arte e incluso un músico al que añadiremos una de sus composiciones en los anexos pues fue una incorporación excelente de última hora.

En vistas al futuro, tenemos multitud de ideas por implementar, este verano será un gran recorrido de conocer gente, darnos a conocer y comienzos del desarrollo técnico y programación del juego. Se llevarán a cabo las animaciones planteadas y redes así como filtros de Instagram o posibles aplicaciones en un modesto 3D dependiendo de la carga que vayamos distribuyendo de obligaciones y acogida que tenga.

Hemos podido disfrutar de cada momento de esta gran idea y nos espera un mañana bastante prometedor. Seguiremos el desarrollo y esperamos que algún momento podáis observar los resultados.



Fig. 67: Pixelart beta de los personajes realizados por Toni Tadeo.



<https://es.wikipedia.org/wiki/Musa>

[https://hmong.es/wiki/List\\_of\\_mammals\\_of\\_Greece](https://hmong.es/wiki/List_of_mammals_of_Greece)

<https://greciatour.com/grevena-la-ciudad-griega-de-las-setas/>

[https://es.wikipedia.org/wiki/Ken\\_Sugimori#:~:text=Ken%20Sugimori%20\(%E6%9D%89%E6%A3%AE%E5%BB%BA%20Sugimori,el%20director%20art%C3%ADstico%20de%20Pok%C3%A9mon.](https://es.wikipedia.org/wiki/Ken_Sugimori#:~:text=Ken%20Sugimori%20(%E6%9D%89%E6%A3%AE%E5%BB%BA%20Sugimori,el%20director%20art%C3%ADstico%20de%20Pok%C3%A9mon.)

<https://es.wikipedia.org/wiki/Mel%C3%ADnoe>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Payaso#:~:text=Los%20personajes%20de%20buf%C3%B3n%20r%C3%BAstico,fosfor%2C%20literalmente%20cavador%3B%20pe%C3%B3n.>

### **6.3 Webgrafía sobre biología**

<https://opistobranquis.info/es/guia/nudibranchia/cladobranchia/fionoides/flabellina-affinis/>

[https://hmn.wiki/es/List\\_of\\_mammals\\_of\\_Greece](https://hmn.wiki/es/List_of_mammals_of_Greece)

[https://animalia.bio/es/ermine?custom\\_list=229](https://animalia.bio/es/ermine?custom_list=229)

[https://animalia.bio/es/european-polecat?custom\\_list=229](https://animalia.bio/es/european-polecat?custom_list=229)

<https://macronatura.es/2019/10/14/esfinge-de-las-lechetreznas-hyles-euphorbiae/>

<https://animalia.bio/es/lists/country/mammals-of-greece>

<http://biogeocarlos.blogspot.com/2017/03/las-bases-biologicas-de-los-pokemon.html>

<https://www.ecoregistros.org/site/vermas.php?idpais=27&c=2>

<https://www.aquariumcostadealmeria.com/tipos-medusas-mar-mediterraneo/amp/>

<https://doorwaytootherworlds.tumblr.com/post/35949139674/kobalos->

origin-greek-mythology-thought-to-live

<https://lacasadelasetas.com/blog/rebozuelos-las-setas-amarillas/>

[https://es.wikipedia.org/wiki/Phoenix\\_theophrasti](https://es.wikipedia.org/wiki/Phoenix_theophrasti)

<https://www.asturnatura.com/fotografia/invertebrados/polyommatus-icarus/9175.html>

### **6.3 Webgrafía sobre objetos y armas**

<https://www.mundoespadas.com/espadas-griegas.html>

<https://es.slideshare.net/2031952/5armas-defensivas-griegas-los-peltastas>

<https://www.etsy.com/es/listing/196706444/lampara-de-aceite-en-miniatura-griega>

### **6.4 Webgrafía geografía y gastronomía**

[https://es.m.wikipedia.org/wiki/Gastronom%C3%ADa\\_de\\_Grecia](https://es.m.wikipedia.org/wiki/Gastronom%C3%ADa_de_Grecia)

<https://blog.musement.com/es/comida-tipica-grecia/>

<http://grupo1-up12-virtualeduca.blogspot.com/2015/07/blog-post.html>

<https://blog-grecia.com/historia-y-geografia-de-grecia/biodiversidad-de-grecia>

<https://www.worldhistory.org/trans/es/2-881/el-comercio-en-el-mundo-fenicio/>

<https://www.guiadegrecia.com/atenas/partenon.html#:~:text=PARTEN%C3%93N%20O%20C%C3%81MARA%20DE%20LAS%20VESTALES&text=Ten%C3%ADa%20cuatro%20altas%20columnas%20j%C3%B3nicas,extendi%C3%B3%20a%20todo%20el%20templo.>

### **6.5 Bibliografía audiovisual**

[https://www.youtube.com/watch?v=IIVXZ5LaZdY&t=1s&ab\\_](https://www.youtube.com/watch?v=IIVXZ5LaZdY&t=1s&ab_)

channel=KianaKhansmith

[https://www.youtube.com/watch?v=j78ua9fpJ70&ab\\_channel=%E7%B1%B3%E9%9B%B7](https://www.youtube.com/watch?v=j78ua9fpJ70&ab_channel=%E7%B1%B3%E9%9B%B7)

[https://www.youtube.com/watch?v=1jUemn6Jk-o&ab\\_channel=GenshinImpact](https://www.youtube.com/watch?v=1jUemn6Jk-o&ab_channel=GenshinImpact)

[https://www.youtube.com/watch?v=U0GOK\\_FWkxw&ab\\_channel=IdentityV](https://www.youtube.com/watch?v=U0GOK_FWkxw&ab_channel=IdentityV)

[https://www.youtube.com/watch?v=Y9\\_GBtcYrb8&ab\\_channel=StevenUniverseLA](https://www.youtube.com/watch?v=Y9_GBtcYrb8&ab_channel=StevenUniverseLA)

[https://www.youtube.com/watch?v=cqRDf2nd14U&ab\\_channel=RobyAelius](https://www.youtube.com/watch?v=cqRDf2nd14U&ab_channel=RobyAelius)

[https://www.youtube.com/watch?v=Nhp59qD-Qzc&ab\\_channel=Julie](https://www.youtube.com/watch?v=Nhp59qD-Qzc&ab_channel=Julie)

<https://pokemonletsgo.pokemon.com/es-es/kanto-region/>