



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

BLAME: UN VIDEOJUEGO DESARROLLADO EN RPG  
MAKER.PREPRODUCCIÓN Y PRODUCCIÓN DE UN  
JUEGO EN 2D.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Ruiz Llor, Beatriz

Tutor/a: Mesarosova, Alena

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

## RESUMEN

Este proyecto consiste en la elaboración de un videojuego RPG de terror, con el que te sumerges en un ambiente pavoroso a través de gráficos 2D y unos escenarios donde será necesario resolver una serie de puzles para poder avanzar en la historia.

Se trata de un proyecto personal que tiene el objetivo de transmitir una sensación de horror sin necesidad de utilizar unos gráficos realistas, gracias a una ambientación oscura y a unos sonidos ambiente que dejarán al jugador en tensión en cada fase.

Debido a las características del proyecto, el juego está producido con *RPG Maker MV*. Actualmente puede descargarse a través de la plataforma de *Steam*, aunque también estará disponible en el catálogo de *Nintendo Switch* en un futuro.

Esta memoria muestra el proceso de diseño de las mecánicas, la programación, el concept art, los gráficos y la narrativa interactiva que forman parte del proyecto e incluye una serie de reflexiones acerca del proceso y el producto resultante.

### PALABRAS CLAVE

RPG Maker, Animación, Narrativa, Terror, Puzles, Indie

## SUMMARY

This project consists of the development of a horror RPG video game, with which you are immersed in a terrifying environment through 2D graphics and scenarios where it will be necessary to solve a series of puzzles in order to advance in the story.

It is a personal project that aims to convey a sense of horror without the need for realistic graphics, thanks to a dark setting and ambient sounds that will leave the player tense at each stage.

Due to the characteristics of the project, the game is produced with *RPG Maker MV*. It can currently be downloaded through the *Steam* platform, although it will also be available in the *Nintendo Switch* catalog in the future.

This memory shows the design process of the mechanics, programming, concept art, graphics and interactive narrative that are part of the project and includes a series of reflections about the process and the resulting product.

### KEY WORDS

RPG Maker, Animation, Narrative, Terror, Puzzle, Indie

# ÍNDICE

RESUMEN .....	2
1. INTRODUCCIÓN .....	4
1.1 OBJETIVOS .....	5
1.2. METODOLOGÍA .....	6
2. CONTEXTO Y REFERENTES.....	7
2.1. VIDEOJUEGOS RPG .....	7
2.1.1. Definición de RPG.....	7
2.1.2. Origen.....	8
2.1.3. Principales exponentes.....	8
2.1.4. Mecánicas .....	9
2.2. VIDEOJUEGOS INDIE.....	10
2.2.1. El concepto de indie y características.....	10
2.2.2. Referentes .....	10
3. CONCEPTO, DISEÑO Y DESARROLLO DEL JUEGO .....	14
3.1. TRAMA .....	14
3.2. DISEÑO .....	18
3.2.1. Personajes principales.....	18
3.2.2. Antagonista.....	21
3.2.3. Gráficos .....	22
3.3. ILUSTRACIONES .....	23
3.3.1. Contexto .....	23
3.3.2. Logo y pantalla de inicio.....	24
3.4. PROGRAMACIÓN .....	24
3.4.1. Mapas y desplazamiento .....	25
3.4.2. Eventos .....	25
3.5. SONIDOS .....	26
4. CONCLUSIÓN.....	27
5. REFERENCIAS.....	28
6. ÍNDICE DE IMÁGENES .....	29
7. ANEXOS .....	30

# 1. INTRODUCCIÓN

Desde que era muy pequeña he estado rodeada de todo tipo de videojuegos RPG gracias a mi padre. Siempre que se ponía a jugar en el salón de nuestra casa, me sentaba con él y juntos nos pasábamos la aventura: él controlando el mando y yo viéndolo mientras hacía comentarios para intentar ayudarlo en su aventura. El juego que más nos gustaba y del que aún hoy en día hacemos alguna referencia en nuestra vida cotidiana es *The secret of Monkey Island*, una aventura gráfica producida y dirigida por LucasArts.

Me encantaban los juegos RPG, donde predominaba el pixelart y una aventura repleta de puzzles que debías resolver para avanzar en los escenarios y la trama. Por eso, cuando descubrí los juegos *RPG indie horror*, me quedé fascinada.

Los gráficos me encantaban, siendo sencillos, pero no por ello menos espeluznantes. Las tramas estaban tan bien construidas y eran ideas tan originales que te sumergías en el videojuego y sentías el terror que este transmitía. Incluso había algunos que me generaban un pánico que no me dejaba jugarlos, aunque ya supiera lo que iba a ocurrir gracias a las decenas de videos que había visto sobre el juego.

La ambientación y los escenarios eran espectaculares y, combinados con la música y los sonidos ambiente, conseguían reflejar el clima de terror que querían.

Además, me encantaba que fueran videojuegos hechos por personas independientes, que simplemente querían transmitir una historia y contarla al mundo.

Durante estos cuatro años de Bellas Artes, he adquirido conocimientos en diversas disciplinas artísticas, experimentando con una gran variedad de materiales y soportes. He aprendido también el valor y el trabajo que supone cualquier forma de arte, desde el concepto hasta la ejecución del mismo.

Para este proyecto de final de grado, he decidido combinar las ramas que más me han gustado durante mi formación para crear un proyecto único con el que me sienta cómoda y motivada a la hora de trabajar en él.

La idea del proyecto surgió del interés que tenía en contar una historia combinando distintas ramas del arte que me interesaban y crear un proyecto único con el que dejase volar mi imaginación.

Decidí decantarme por la temática de terror dada la cercanía y mi profundo interés en este tipo de juegos, además de mi amplio conocimiento con los juegos de este género.

Con *Blame* pretendo desarrollar un videojuego que no solo sea visualmente atractivo, sino que narre también una historia impactante e interesante con la que los jugadores se queden cautivados. Es por eso por lo que se ha dedicado mayor tiempo a la creación y desarrollo del mundo, de los personajes y del guion, haciendo que la narrativa se entrelace perfectamente con la jugabilidad.

Al mismo tiempo que se desarrolla el guion, se empezarán a realizar pequeños bocetos de los personajes, de algunas escenas y del entorno, pudiendo así hacernos una idea de la estética de cada uno y continuar con el guion de una forma más eficiente al tener imágenes sobre las que basarse.

En el momento en el que estuve satisfecha con la historia, revisé mis propuestas de los personajes y les otorgué un acabado final, al igual que con las escenas que requerían de ilustraciones.

Poco a poco, fui adaptándome al programa de RPG Maker y empecé a programar, teniendo que comprobar más de una vez tutoriales y guías sobre este y arreglando los fallos que surgían. Asimismo, integré el sonido y la ambientación.

A lo largo del proyecto se podrá apreciar mi formación artística adquirida y mi pasión por los videojuegos, a través de la combinación de elementos narrativos, estéticos y técnicos, al mismo tiempo que dejo volar mi creatividad.

## 1.1. OBJETIVOS

El objetivo general de este proyecto es diseñar individualmente un videojuego RPG con temática de horror y puzzles, donde se refleje mi forma de contar historias mediante la narración y la ilustración.

En función a la metodología utilizada, de este objetivo general se desprenden los siguientes objetivos específicos:

- Planificar y plasmar una historia interesante y original que mantenga el interés del jugador a lo largo del juego.
- Elegir el sistema de mecánicas adecuado y programarlas de forma correcta en el programa de RPG Maker MV.
- Integrar la jugabilidad y la programación en el contexto de la narrativa.
- Tener en cada fase del videojuego unos objetivos definidos y claros en todo momento, de modo que el jugador no llegue a perderse ni aburrirse.
- Diseñar los diferentes escenarios y componer ciertos elementos gráficos del juego para darle un toque único.
- Mantener la tensión, haciendo que el jugador se llegue a asustar en más de una ocasión.
- Cumplir con los requisitos académicos establecidos para el trabajo de fin de grado, demostrando mi formación académica.

- Obtener comentarios constructivos de profesores, compañeros y posibles jugadores para mejorar el videojuego y prepararlo para su potencial lanzamiento y comercialización.
- Adquirir habilidades técnicas y creativas dentro del ámbito del desarrollo de videojuegos, fortaleciendo la formación académica.

## 1.2. METODOLOGÍA

La metodología utilizada en este trabajo viene marcada por la condición del trabajo individual. Teniendo en cuenta mis competencias y mi escaso conocimiento de programación, decidí decantarme por utilizar el software de *RPG Maker MV para* el desarrollo de mi proyecto. Esta es una buena herramienta de creación de prototipos que no requiere una gran habilidad en el campo de la programación.

Consulté numerosas guías y tutoriales al mismo tiempo que programaba, lo que hizo la experiencia más amena y educativa.

Sin embargo, antes de empezar a programar nada, necesitaba tener la historia perfectamente guionizada.

Empecé realizando una lluvia de ideas sobre temas de mi interés, de las que elegí las que más me motivaban y mejor combinaban. Con ellas elaboré una sinopsis general del argumento y, seguidamente, empecé el guion y la construcción de los personajes, indagando en sus personalidades y motivaciones.

Cuando ya tenía el guion casi acabado, empecé a ramificar el final en distintos desenlaces, redactando los diálogos en función a las distintas decisiones que podías tomar como jugador. Al mismo tiempo iba realizando bocetos de los personajes y de los mapas, para que me fuera más fácil entender el mundo que estaba creando y poder visualizar la historia en su totalidad.

Este proceso me llevó meses, debido a la densidad de la historia y la necesidad que tenía de desarrollar a los personajes y el mundo en su totalidad para comprenderlos mejor, incluso indagando también fuera de la trama general.

A la hora de diseñar los mapas, el esquema que he seguido ha sido sencillo.

La casa es una fusión de dos viviendas ya existentes y que conozco bastante bien, así que me fue fácil ubicar los espacios y conectar las habitaciones entre sí. A la hora de componer los escenarios en el programa, utilicé los *tilesets* (baldosas) que más se acercaban a la estética que estaba buscando y, seguidamente, añadí los objetos a cada sala. Después, tuve que configurar cada objeto y cada baldosa manualmente, para que el jugador pudiera avanzar en algunas (como en el suelo) y otras no las traspasarse (como las paredes o ciertos objetos).

Seguidamente, empecé a determinar los diferentes eventos, como los diálogos, las interacciones con los objetos o la programación de los puzles.

Cuando ya tenía los diseños definitivos y la trama terminada, realicé las ilustraciones finales que añadiría más tarde al videojuego. También fui transformando los personajes y algunos objetos al estilo pixelart, además de incorporarlos en el programa de *RPG Maker*.

Cuando ya tenía todos los escenarios y protagonistas, acudí a mi guion y comencé a programar la historia en el software, añadiendo las ilustraciones en los eventos previstos, configurando los diálogos y verificando que los puzles estuvieran bien configurados.

A lo largo de la producción del RPG, una de las partes más importantes del proceso era comprobar, una vez terminada la composición de cada zona, que todo funcionaba como pretendía, y no comenzaba a trabajar en la siguiente hasta que me asegurase de que todo estuviera correcto. Por ende, esto supuso muchas comprobaciones que hice personalmente probando yo misma el funcionamiento, y que en gran parte abarcó el tiempo dedicado al desarrollo. Por si fuera poco, como mi conocimiento en programación era nula, muchas veces algún evento no se programaba bien y tardaba horas en arreglarlo.

Una vez que tuve la demo probada sin errores en los scripts, dediqué el resto del tiempo a repasar las diferentes zonas y pulir detalles, tanto gráficos como de programación.

Además, compartí mi RPG con algunos de mis amigos, quienes corrigieron algunos pequeños errores que había pasado por alto y me dieron la primera opinión externa de *Blame*.

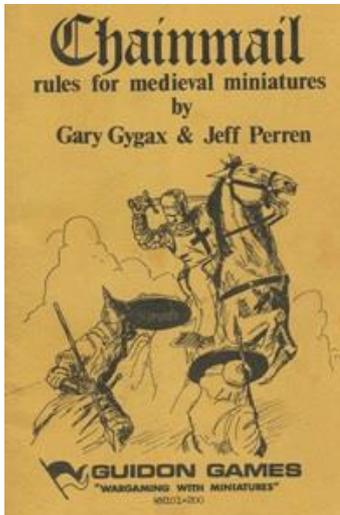
## 2. CONTEXTO Y REFERENTES

### 2.1. VIDEOJUEGOS RPG

#### 2.1.1. Definición de RPG

A pesar de ser relativamente reciente, la industria de los videojuegos ha evolucionado a niveles incontrolables a lo largo de los años, al igual que el género RPG. Este ya estuvo presente casi desde sus inicios, aunque sus títulos eran mucho más complejos que las propias capacidades de los primeros sistemas.

RPG es un acrónimo que viene del término en inglés *Role-Playing Game*, traducido al español como “juego de rol”. Este género de videojuegos se caracteriza por ofrecer al jugador la posibilidad de interpretar y asumir el papel de uno o varios personajes dentro de un mundo ficticio, donde sus acciones afectan la historia y el desarrollo del juego.



(fig. 1) *Chainmail*. Primera edición del manual. Gary Gygax y Jeff Perren. 1971.

### 2.1.2. Origen

La historia del género RPG empezó a comienzos de la década de los 70, en Estados Unidos. Un grupo de aficionados a las representaciones de batallas históricas, llamados *Gary Gygax* y *Dave Arneson*, decidieron idear un método para que se pudiera jugar una campaña militar utilizando miniaturas y reglas específicas.

Al año siguiente publicaron juntos *Chainmail*, un conjunto de reglas centradas principalmente en la resolución de combates medievales, aunque este libro asentó las bases para el desarrollo del género RPG al incluir elementos de fantasía como la inclusión de criaturas míticas y hechizos.

Basándose en estas ideas, los dos amigos continuaron experimentando y expandiendo el concepto. El punto culminante de este proyecto llegó en 1974 cuando publicaron el juego *Dungeons & Dragons* (Dragones y Mazmorras), el primer juego de rol de mesa completo.<sup>1</sup> Este manual estableció finalmente las bases globales para el género RPG de fantasía medieval, ampliando la interpretación de personajes y la creación de historias.

Con el avance de la tecnología, los videojuegos RPG se desarrollaron enseguida, a finales de los 70 y principios de los 80. Juegos como *Wizardry* (1981) y *Ultima* (1981) se inspiraron directamente en los juegos de rol de mesa y adaptaron al formato digital sus mecánicas y su sistema de reglas.

### 2.1.3. Principales exponentes

A lo largo de la historia de los videojuegos RPG, el género ha experimentado diversas evoluciones y fusiones con otros estilos de juego, dando lugar a subgéneros como los RPG de acción, los RPG tácticos y los RPG de mundo abierto, entre otros.

Uno de los primeros exponentes fue *Rogue* (1980), un videojuego de exploración de mazmorras que sentó las bases de los RPG de este estilo. La premisa de este RPG es simple: el jugador debe de explorar distintas mazmorras eliminando monstruos y recolectando tesoros. Sin embargo, aunque este juego tenía elementos fantásticos y mecánicas como las de los juegos de rol de mesa, los escenarios se generaban aleatoriamente. Al ser así, no había ningún planteamiento del entorno como en D&D, sino que dependían totalmente del azar.<sup>2</sup>

Otro de los RPG más influyentes e importantes hasta la fecha es *The Legend Of Zelda*.

Este entraría dentro del subgénero de RPG de acción ya que, siendo *Link* el protagonista, no estamos interpretando un papel en sí, además de que ninguna de las mecánicas del juego nos ofrece esta interpretación de personaje. Este videojuego recoge la estética y algunas mecánicas de los RPG



(fig. 2) *The Leyendo f Zelda: Tears of the Kingdom*. Carátula Nintendo Switch. Nintendo. 2023.

<sup>1</sup> BR, Víctor. (2019). "Historia de los videojuegos: Los orígenes del género RPG"

<sup>2</sup> BysTorm. (2016). "¿Qué es realmente un juego de rol o RPG?"



(fig. 3) *Dragon Quest IX: Centinelas del firmamento*. Captura del interior del juego, combate. Level-5. 2009.

clásicos y nos ofrece una aventura llena de acción y aventura, pero con pocos combates.

Sin embargo, el videojuego que popularizó el género y definió muchas de sus características fue *Dragon Quest* (1986). Este juego estableció las mecánicas típicas de los RPG, como el combate por turnos, la exploración de un mundo abierto y la mejora gradual del personaje a través de puntos de experiencia y obtención de objetos.

Actualmente, se ha popularizado la propuesta de videojuego donde se controla a uno o varios personajes, que deben cumplir con una serie de objetivos o misiones bien establecidos por los desarrolladores. Normalmente, está ambientado en un mundo de fantasía, aunque también es común encontrarnos ambientes futuristas o de temática *steampunk*.

#### 2.1.4. Mecánicas

Las mecánicas que debe de tener un juego para ser de rol son las siguientes:

- Narrativas complejas. En este tipo de juegos, el jugador puede influir en la narrativa a través de decisiones, convirtiendo a la trama en una historia más profunda y similar a la de un juego de rol. De hecho, fueron estos juegos de mesa los primeros en introducir el concepto de moralidad de los personajes, una de las herramientas principales a la hora de ramificar la narrativa.<sup>3</sup>
- Exploración del mundo. Los juegos de rol ofrecen entornos abiertos que invitan al jugador a que explore cada rincón. Puede interactuar constantemente con el mundo que le rodea, a través de misiones o entablando conversaciones con personajes. Si se trata de un juego multijugador en línea, incluso podría interactuar con otros jugadores. Al mismo tiempo, las acciones del jugador pueden modificar el entorno que le rodea.
- Progresión del personaje. Los jugadores mejoran a sus personajes a medida que avanzan en el juego, ya sea subiendo de nivel gracias a la experiencia adquirida, obteniendo habilidades nuevas y mejorando sus equipos.

<sup>3</sup> Pedraz, Pepe. (2021). "10 tipos de videojuegos, sus mecánicas habituales y sus enfoques narrativos"

- Sistema de combate. Diferenciamos dos tipos de combate: uno por turnos, donde los jugadores y enemigos se turnan para realizar acciones, o combate en tiempo real, donde los jugadores tienen un control más directo e inmediato sobre las acciones de sus personajes.

## 2.2. VIDEOJUEGOS INDIE

### 2.2.1. El concepto de indie y características

El concepto de juego “*indie*” se refiere a aquellos videojuegos realizados de forma independiente, generalmente por estudios pequeños o desarrolladores individuales, que no tienen el respaldo financiero de una gran empresa.

Los juegos de este estilo se caracterizan por ser originales y creativos, ya que los desarrolladores tienen una mayor libertad para experimentar con ideas o conceptos sin las restricciones que las grandes empresas deben seguir por su compromiso comercial.

Hoy en día, los videojuegos indie están ganando popularidad en la industria del videojuego. Juegos como *Undertale*, *Celeste* y *Stardew Valley* son ejemplos de juegos indie desarrollados por una sola persona que son exitosos y aclamados por la crítica.

Muchos de estos juegos se esfuerzan por ofrecer nuevas mecánicas a sus juegos, con narrativas más profundas y personales.

### 2.2.2. Referentes

Mis principales referentes y mayores inspiraciones para la realización de mi proyecto se expondrán a continuación, al igual que los factores más interesantes de sus juegos más reconocidos y cómo he implementado sus mecánicas en mi videojuego.

#### 2.2.2.1. Uri

Uri es una diseñadora y artista japonesa que ha creado múltiples juegos de RPG horror.

La mayor parte de sus juegos no incluyen las típicas sensaciones que nos podemos encontrar en juegos tradicionales de terror, ya que las tramas y el miedo suelen girar en torno a elementos sobrenaturales y psicológicos.

Crea y desarrolla sus proyectos en *WOLF RPG Editor*, los cuales tienen una estética única y reconocible dentro de este tipo de juegos.

Aunque su primer lanzamiento, *Insanity*, no fue un buen juego, hoy en día es conocida por ser la creadora de la serie *Strange Man*, un proyecto de juegos de horror que sigue actualmente activo y que ha tenido mucho éxito.

De Uri voy a destacar el primer juego de esta saga: *The Crooked Man* (*El hombre torcido*).

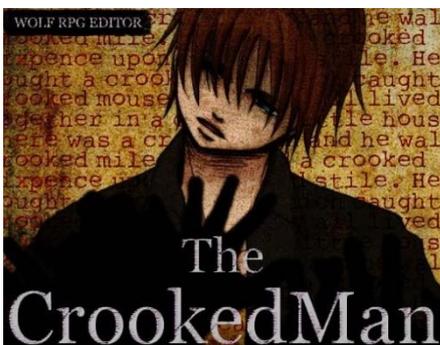
(fig. 4) *The Crooked Man*. Pantalla de carga. Uri. 2012.



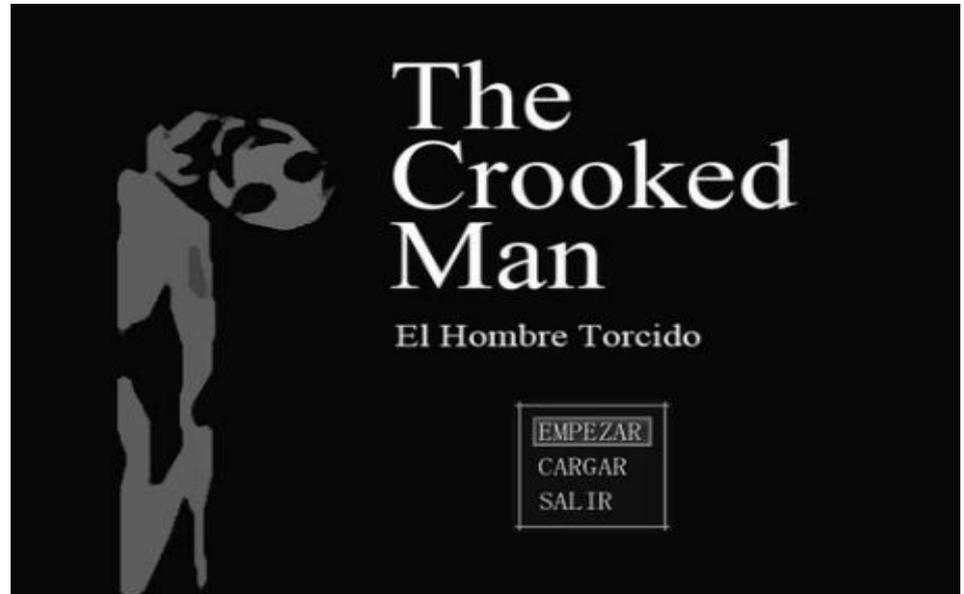
(fig. 5) *The Crooked Man*. Captura del interior del juego. Uri. 2012.



(fig. 6) *The Crooked Man*. Ilustración del interior del juego. Uri. 2012.



(fig. 7) *The Crooked Man*. Ilustración publicitaria del juego. Uri. 2012.



(fig. 4)

Aunque el juego fue lanzado en el año 2012, aún hoy en día es jugado por muchos amantes del terror psicológico y sobrenatural.

*The Crooked Man* tiene una duración aproximada de tres horas, durante las cuales tendremos que recoger objetos para utilizarlos en sitios concretos, además de resolver una serie de puzles y acertijos para poder seguir avanzando por los distintos mapas.

En mi proyecto he empleado la misma mecánica: presentar escenarios donde el jugador no puede moverse del todo libremente, ya que tendrá que resolver enigmas o encontrar ciertos objetos para abrirse paso por el mapa.

Además, el diseño artístico de las ilustraciones que aparecen en momentos concretos del juego ayuda al jugador a conocer más en profundidad los diferentes personajes, además de darle un aire más profundo e íntimo a las escenas.

Este recurso también lo he implementado en mi proyecto, realizando las distintas ilustraciones en digital e incluyéndolas en momentos concretos del juego.

Por último, los juegos de Uri apenas tienen una banda sonora como tal. Encontramos efectos de sonido como el viento, puertas que se abren y se cierran, o incluso el propio silencio ya es un buen recurso para que el jugador mantenga la tensión.

Yo no tengo la habilidad para crear música, así que tener en cuenta estos recursos me ha ayudado a transmitir el terror y la presión en cada nivel del juego.

#### 2.2.2.2. Kouri

No se sabe mucho de esta diseñadora y creadora japonesa de juegos RPG, pero su juego más conocido *IB* es una auténtica obra de arte.

(fig. 8) *IB*. Pantalla de carga. Kouri. 2012.



(fig. 9) *IB*. Captura del interior del juego. Kouri. 2012.



(fig. 10) *IB*. Captura del interior del juego. Kouri. 2012.



(fig. 8)

Está realizado con el programa *RPG Maker 2000*, aunque las texturas están diseñadas y hechas a mano por Kouri. Esto le da un toque más personal y único al juego, lo que hace que los jugadores sientan más curiosidad por probarlo.

En *IB* la historia predomina por encima de los demás elementos. La trama es simple pero con una gran cantidad de simbolismos, además de que sabe atraparte y generar terror al mismo tiempo. Por si fuera poco, los personajes están muy bien contruidos y desarrollados.

En mi proyecto he trabajado bastante en el argumento. Quería que mi idea fuera atrayente y resolverla de una forma entretenida, además de hacer personajes interesantes con una personalidad definida y una evolución a lo largo de la aventura.

*IB* ofrece unos puzles que son la clave para avanzar en la historia. Lo que los hace especiales respecto a otros juegos RPG son sus singulares soluciones, caracterizadas por conseguirlas a través de una cierta lógica a la que tendremos que llegar observando el entorno y los elementos del juego, además de usar nuestro ingenio.

En mi videojuego *Blame* los puzzles son de este estilo. Tienes que estar atento a los diferentes objetos que hay por la casa, relacionarlos unos con otros y encontrar la solución a ciertos acertijos.

### 2.2.2.3. Charon

Charon es otro diseñador japonés de juegos RPG indie horror.

Trabaja con la aplicación de *RPG Maker 2000* y, aunque sus juegos se tratan sobre todo de novelas visuales de terror y hay menos jugabilidad, tienen un estilo único y reconocible que me gustaría implementar en mi proyecto.

(fig. 11) *Yanderella*. Pantalla de carga. Charon. 2013.



(fig. 12) *Yanderella*. Captura del interior del juego. Charon. 2013.



(fig. 13) *Yanderella*. Captura del interior del juego. Charon. 2013.



(fig. 11)

La narración y los diálogos son lo más importante de sus juegos, así que no nos encontraremos con puzzles que resolver durante la aventura

Lo que he implementado en mi proyecto inspirándome de sus juegos es el uso de imágenes en cada diálogo. Cada vez que algún personaje habla, aparece en pantalla una ilustración del sujeto con la expresión facial que le corresponde a su línea de diálogo.

Esto me parece un recurso interesante, a la vez que más entretenido y útil para el jugador, ya que si solo lee el nombre del personaje en la pantalla, sin ninguna foto de referencia, puede llegar a confundirse.

Además, los juegos de Charon parecen risueños y felices, cuando en realidad se van volviendo más turbios conforme va avanzando la historia.

#### 2.2.2.4. Kan Gao

Kan Gao es el propietario y desarrollador principal de *Freebird Games*, una compañía de videojuegos. Es también el compositor de las bandas sonoras de todos sus juegos, las cuales han sido grandes éxitos entre los jugadores de juegos RPG.

*Freebird Games* ha desarrollado 5 juegos, de entre ellos los más conocidos son *A Bird Story* y *To The Moon*. Este último fue nominado al premio Canadiense al *Mejor Guión e Innovación*.

(fig. 14) *To the moon*. Pantalla de carga. Freebird Games. 2011.



(fig. 15) *To the moon*. Captura del interior del juego. Freebird Games. 2011.



(fig. 14)

*To The Moon* es una novela gráfica con la que se interactúa lo mínimo: podemos movernos, tocar algunos objetos y hacer algunos puzzles.

Este juego, al contrario que los demás, no es un juego de terror. Entraría dentro de la categoría de drama, pero lo he elegido por el buen guión y las buenas cinemáticas que tiene, aunque también porque es un juego que personalmente me parece precioso todo lo que transmite.

## 3. CONCEPTO, DISEÑO Y DESARROLLO DEL JUEGO

### 3.1. TRAMA

Está ambientado en un mundo donde las brujas y los humanos viven en armonía, aunque antes no era así. Antaño, las brujas vivían separadas de los humanos, en una comarca, que estaba dirigida por *La Hermandad*, un grupo de brujas superiores que se dedicaban a imponer el orden y las reglas. La norma más estricta prohibía que las brujas se relacionasen con los humanos, ya que sus descendientes nacerían sin magia y esto, poco a poco, acabaría con la extinción de la magia. La Hermandad se presenta durante toda la aventura



(fig. 16) *Blame*. Ilustración de la intro del juego. Be2 Productions. 2023.



(fig. 17) *Blame*. Ilustración de la intro del juego. Be2 Productions. 2023.



(fig. 18) *Blame*. Ilustración del interior del juego. Be2 Productions. 2023.



(fig. 19) *Blame*. Ilustración del interior del juego. Be2 Productions. 2023.

como una fuerza que oprimía a las brujas, que se aprovechaban de ellas y de su poder, y cualquiera que desobedeciese sus reglas o quisiera cambiar algún hábito o regla, sería castigado.

Un día, nació una pequeña bruja con un poder más especial y vivo que el del resto. Ya de mayor, se dedicaba a ayudar a todo el mundo y ayudaba en la comarca haciendo magia y recados. Sin embargo, la joven bruja tenía mucha curiosidad por los sin magia y más de una vez se acercó a ellos para espiarlos. Un día, conoció a un humano e, ignorando las advertencias de la Hermandad, se enamoró de él y juntos se escondieron en una casa en el bosque, donde tuvieron a una niña sin magia.

Con el tiempo, la Hermandad dio con su paradero e intentaron acabar con la familia de tres. En cuanto tocaron la puerta, la madre transformó rápidamente a su hija en un cuervo, lo cual evitó que la Hermandad reconociera a la pequeña.

Sin embargo, ella sí que fue castigada. La convirtieron en un ser espeluznante e irreconocible, y la condenaron a vagar por la casa eternamente, sin poder salir de ella.

La madre, dolorida por la pérdida de su familia, espera que algún día su pequeña hijita vuelva a casa y puedan estar juntas finalmente.

Durante la aventura, deberemos explorar la casa y realizar varios puzzles, mientras el fantasma perturbador de la madre nos va observando y asustando cada dos por tres.

El videojuego comienza con nuestros tres protagonistas: Rebecca, Gladis y Lee.

Van caminando por el bosque, mientras hablan de esta famosa leyenda que acabo de contar, muy extendida en la comarca (donde ellos viven también). Están buscando la casa de la bruja de la historia, ya que en ella podría estar su libro de hechizos, lleno de magia nueva, excepcional y prohibida.

Al llegar a lo más profundo del bosque y toparse de cara con la casa, escuchan un graznido proveniente de una choza que hay al lado, perteneciente a la vivienda.

Al entrar y resolver un puzzle sencillo, encuentran a la fuente del sonido: un cuervo. Tiene una de sus patas atada con una cuerda y, cuando Rebecca lo logra liberar, se posa en su mano como muestra de agradecimiento. Desde ese momento, "Cuervi" se une al equipo e interactúa en muchos diálogos en el interior de la casa también.

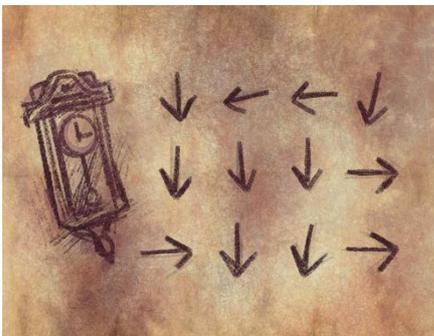
Una vez dentro, nuestros protagonistas comienzan a investigar cada rincón. avanzar. Al llegar al comedor, se encuentran con el obstáculo de que necesitan una llave para poder avanzar a la siguiente sala. A simple vista, parece que lo único que pueden averiguar es cómo abrir una pequeña cajita dorada, que tiene un pequeño candado en forma de flor y una combinación de cuatro números para poder abrirlo.



(fig. 20) *Blame*. Captura del interior del juego. Be2 Productions. 2023.



(fig. 21) *Blame*. Captura del interior del juego. Be2 Productions. 2023.



(fig. 22) *Blame*. Memo. Be2 Productions. 2023.

Tras rebuscar de nuevo por las habitaciones a las que sí puedes acceder, Rebecca y sus amigos se fijan en que en los cuadros que hay colgados en las diferentes estancias siempre salen flores. Un número de flores diferente. Al poner en el candado la combinación del número de flores de cada cuadro, la cajita se abre y deja al descubierto la llave de la biblioteca, la habitación que debían abrir.

Utilizan el objeto que han conseguido y se adentran en la librería, la cual está llena de estanterías con libros de todo tipo de magia. Encuentran también un pequeño diario, donde la bruja de la leyenda escribía sobre cómo se sentía respecto a la Hermandad y a su curiosidad por los seres humanos. También encontramos un poema dedicado a ella, y varias páginas sueltas donde explica cómo se enamoró del joven sin magia, cómo se esparcieron los rumores de la traición que estaba haciendo y cómo se fugó con su amado antes de ser descubiertos.

También encontramos distintos libros sobre tipos de magia, haciendo alusión a que esta bruja parecía haber leído sobre diferentes clases de magia y habría aprendido a controlarlas a espaldas de la Hermandad.

Dentro de la biblioteca, nuestros protagonistas se percatan de que hay una estantería distinta al resto, como si en cualquier momento fuera a moverse.

Continúan al piso de arriba donde, después de pasar un largo pasillo y darse algún que otro susto con sombras que corren de un lado hacia otro, se encuentran con una habitación bien cuidada. Hay una cama de matrimonio, distintos armarios e incluso una zona donde hay una pizarra y un pupitre pequeño, como si hubieran tenido que enseñar a alguien sobre magia.

Investigando un poco, se dan cuenta de que las bisagras de uno de los cajones de la mesita de noche están evitando poder abrirlo, y parece que hay algo dentro.

Regresan a la sala anterior en busca de una solución, y solo se acuerdan de los aceites faciales que habían encontrado mientras investigaban en el baño. Al usarlo con el cajón, parece que funciona y encuentran un papel con lo que parece un *memo* (un mensaje codificado). Desplegando el papel, se encuentran con el dibujo de un reloj y una serie de flechas que apuntan a diferentes direcciones. Rebecca se percata enseguida. Baja de nuevo a la biblioteca y se coloca delante del enorme reloj de pared que hay colgado en una de las paredes. Le da otro pequeño vistazo al memo y comienza a moverse hacia el lado que indica el papel el número de casillas correspondientes. Cuando ya se ha movido en todas las direcciones que indicaba el acertijo, se da cuenta de que hay una de las tablas de la madera del suelo que parece estar más suelta, así que decide pulsarla a ver qué ocurre.

En ese momento, se escucha como que algo se ha movido detrás de ellos. Efectivamente, la estantería sospechosa se ha desplazado hacia un lado, dejando un hueco en la pared por el que se puede acceder. Rebecca, Gladis y Lee no se lo piensan dos veces y se introducen en el boquete de la pared.

Llegan a una pequeña oficina, con varias estanterías más y bastantes papeles desperdigados por el suelo.



(fig. 23) *Blame*. Captura del interior del juego. Be2 Productions. 2023.

Se fijan en un libro bastante gordo y pesado que Lee parece conocer, así que deciden acercarse y echarle un vistazo. Se trata de un libro donde salen escritas las normas de la Hermandad. Además, encuentran la continuación del diario de la bruja, donde relata cómo tuvo que huir de la comarca y esconderse en lo más profundo del bosque con su amado. Además, parece que incumplieron la norma más estricta de la Hermandad: tuvieron una hija que, obviamente, nació sin magia alguna. Por este motivo, la Hermandad no descansó hasta dar con su paradero y acabar con la familia de tres.

En este momento, tras leer todos los escritos de esta habitación, el jugador empieza a unir todos los hechos y a sacar sus propias teorías sobre qué le pasó a la joven bruja y cuáles son las intenciones verdaderas de la Hermandad, además empezar a intuir qué está pasando en la casa y qué son esas sombras extrañas que se han ido encontrado.

La última hoja del diario nos revela que, cuando la madre se enteró de que la Hermandad sabía de su paradero, le pidió a su hija que no abriera la puerta de su habitación hasta que no escuchase en el piano su melodía favorita.

Casualmente, la última habitación que queda por abrir es el dormitorio de la pequeña, así que nuestros protagonistas regresan al comedor y buscan entre las partituras del piano. Sin embargo, ningún título parece encajar con la idea que tenían ellos de melodía maternal, así que cuando deciden que van a probar todas las partituras hasta dar con la correcta, Cuervi les señala una caja cercana para que miren en su interior.

Al hacerlo, encuentran una partitura llamada *Ivy's Lullaby* o “La canción de cuna de Ivy” en español. Esta melodía sí que les encaja dentro de sus teorías y, efectivamente, tras tocar unas pocas notas en el piano, se escucha un sonido de apertura a lo lejos.

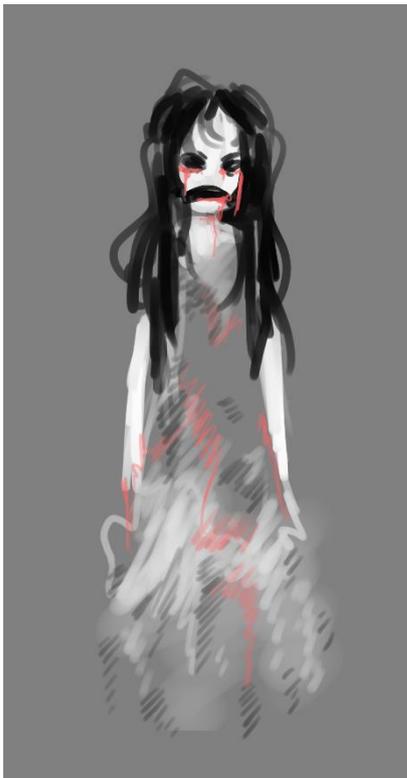
El ambiente se vuelve pesado, y aún más cuando nuestros protagonistas entran en la última habitación. Apenas hay luz, aunque parece que es la estancia que menos ha sufrido daños con los años. Es una habitación de una niña pequeña, con una cama de su tamaño, estanterías con libros infantiles y algunos peluches tirados por el suelo.

Pero lo verdaderamente importante está en el centro de la habitación: el libro de hechizos.

Rebecca se acerca a él con ilusión, celebrando que por fin ha encontrado el libro que tanto buscaba, pero Gladis y Lee están más preocupados por salir que por festejar el fin de la misión. Notan el ambiente mucho más agobiante, y no es para menos. De repente, se escucha una risa perturbadora y, ante el asombro de los tres, aparece un fantasma de una mujer, con el pelo despeinado y chorreando lágrimas de sangre.

Los protagonistas se asustan y salen corriendo de la habitación. Aquí empieza la persecución final. El jugador debe de llegar a la puerta principal, pasando por las demás salas anteriores y siendo perseguido por el monstruo de la madre.

Cuando consigue esquivar todos los obstáculos e interactúa con la puerta de salida, parece que alguien la ha cerrado y no se puede abrir. Tras varios intentos desesperados por salir de allí, el fantasma de la madre vuelve a reírse de forma escalofriante y avanza hacia ellos.



(fig. 24) *Blame*. Concept Art monstruo. Be2 Productions. 2023.

Parece que no tienen escapatoria y que ese va a ser su final, pero Cuervi pega un grito y se coloca delante de ellos, como protegiéndolos de la madre. Gladis intenta detenerle, pero parece que ya es demasiado tarde.

Tras un fundido negro y un sonido de apagado, termina aquí la demo.

## 3.2. DISEÑO

Para el diseño de cada personaje y de cada mapa del juego, primero se realizó un moodboard con la temática que quería representar para cada cosa, partiendo del concepto, de la personalidad y de la idea que quería transmitir.

Aunque es un videojuego de terror, el concepto de miedo lo he abordado más concretamente en los escenarios.

En cuanto a los personajes, cada uno tiene un color representativo que combina con su personalidad y sus pensamientos, sin dejar tampoco de lado la estética que dicta el guion y el género.

### 3.2.1. Personajes principales

Los personajes principales de esta historia han sufrido varios cambios tanto en diseño como en personalidad a lo largo del proyecto.

Finalmente, después de varios rediseños y de investigar rasgos de la psicología, los personajes quedaron consolidados.

Cada uno ha terminado siendo un personaje reconocible y con unos rasgos de personalidad únicos, presentando un carácter definido y que contrastan los unos con otros. Esto le ha aportado al argumento más atractivo y singularidad, haciendo que el jugador se llegue a apegar con ellos e incluso sentirse identificado con algunos.

Además, el color que representa a cada uno también tiene que ver con su mundo interior y la forma que tienen de expresarse.

#### 3.2.1.1. Rebecca

Rebecca es el personaje principal de la aventura, el que el jugador controla.

Es una joven “bruja” astuta e inteligente, con una personalidad ambiciosa y determinada. Se le ve muy interesada por la magia y el mundo de las brujas, y desde el principio de la aventura la vemos un poco obsesionada con encontrar el libro de hechizos de Ophelia, el cual cree que puede otorgarle un gran poder.

Aunque a veces puede parecer fría y un poco cínica en algunas conversaciones dentro de la casa, Rebecca en realidad es leal y protectora con aquellos a los que considera sus amigos.



(fig. 25) *Blame*. Retrato de Rebecca. Be2 Productions. 2023.

Tiene una gran capacidad para convencer a los demás y que terminen haciendo lo que ella quiere, por lo que podría considerarse como la líder de los tres amigos. Sin embargo, su obsesión por conseguir el libro de hechizos puede cegarla ante los peligros que enfrentan ellas y sus amigos dentro de la casa.

Más adelante, en la versión final del juego, se revelará el mayor secreto de Rebecca: ella es hija de una bruja y un sin magia también. Por ende, no hay ningún rastro de magia en ella, y no hay cosa en el mundo que desee más que ser como las otras jóvenes de la Comarca. Se siente como un “bicho raro” y que no encaja del todo en ninguna comunidad.

Por esta razón, la vemos muy determinada con la idea de entrar en la casa y encontrar el libro de hechizos, ya que piensa que en él están las respuestas para poder controlar la magia siendo una no mágica.

Este final inesperado también será un factor determinante para la historia. A lo largo de toda la aventura, gracias a sus amigos, Rebecca evolucionará y cambiará su forma de pensar respecto a ser diferente a los demás. Acabará aceptando y revelándole a Gladis y a Lee su verdadera naturaleza.

Así mismo, el color que le representa es el violeta, una combinación del rosa (Gladis) y el azul (Lee), representando ella el medio entre las personalidades de sus amigos. A su vez, ella también es el factor detonante que provoca que los tres se adentren en las profundidades de la casa.

Este color simboliza la calma, la creatividad, el misterio y la magia, describiendo perfectamente los pensamientos y las intenciones de Rebecca.

Por si fuera poco, entre los significados negativos que están asociados al violeta encontramos la tristeza, el luto y un mundo de dolor, haciendo referencia a esa parte insegura y al sentimiento de rechazo que siente por tener parte sin magia.

### 3.2.1.2. Gladis

Gladis es un personaje con una personalidad vibrante y encantadora. Ella aporta una chispa de alegría y espontaneidad a la historia, además de que su presencia es reconfortante para los demás personajes.

Es la más inocente y alegre del grupo, siempre haciendo comentarios enternecedores o graciosos para hacer reír a los demás y animar el ambiente.

Además, es una persona llena de energía y entusiasmo, que siempre recibe con una sonrisa cualquier cosa que ocurra a su alrededor. Aunque a veces también se asusta y se preocupa por sus amigos (como cuando durante la aventura siente una presión dentro de la casa, que advierte a sus compañeros).

Aún así, es un personaje que contrasta mucho con las personalidades de Lee y Rebecca.

Gladis es extrovertida, espontánea y curiosa, por lo que siempre le encanta empezar las conversaciones, hacer preguntas de todo tipo y dar su opinión sobre cualquier cosa.

Lo que más aprecia en este mundo son sus amigos, así que siempre se le verá haciendo lo posible para pasar todo el tiempo que pueda con ellos.



(fig. 26) *Blame*. Retrato de Gladis. Be2 Productions. 2023.

Además, está dispuesta a apoyarles en todo momento y estará de acuerdo con cualquier decisión que haga que el grupo permanezca unido.

El color que le representa es el rosa, que simboliza la amabilidad, lo positivo, la infancia y la inocencia. También es el color de la esperanza, que inspira calidez y sentimientos de comodidad, además de proyectar buenos pensamientos de que todo estará bien.<sup>4</sup>

Así es Gladis, la personalidad del grupo que irradia alegría, lo positivo, la persona que calma a los demás con su mera presencia.



(fig. 27) *Blame*. Retrato de Lee. Be2 Productions. 2023.

### 3.2.1.3. Lee

Lee es el otro extremo. Tiene una personalidad reservada y tranquila. No tiende a hablar mucho y, aunque prefiere pasar tiempo a solas, disfruta bastante la compañía de sus amigos. Es el más serio y correcto de los tres, y aunque a veces intenta hacerse el gracioso, no tiene esa chispa natural. Sus bromas parecen frases bien pensadas y sus ocurrencias no son las más graciosas.

Es el que más se piensa las cosas de los tres. Le gusta analizar las situaciones antes de tomar decisiones, por lo que pone interés en el entorno y en los pequeños detalles que otros pueden pasar por alto. No se apresura a tomar decisiones, lo que contrasta con la personalidad de Gladis y las obsesiones de Rebecca. Él prefiere analizar cuidadosamente las situaciones y considerar todas las opciones antes de actuar.

A lo largo de la aventura, podremos ver que Lee es bastante inteligente también. Parece que ha leído sobre bastantes tipos de magia, e incluso se sabe las reglas de la Hermandad de memoria. Su intelecto le permite resolver problemas de manera creativa, encontrando soluciones innovadoras.

Sin embargo, aunque Lee pueda parecer distante al principio, en realidad es una persona muy empática y compasiva. Se preocupa por sus amigos y siempre está pendiente de su bienestar (por ejemplo, cada vez que nos encontramos una estantería tirada por la casa o algún mueble delicado, Lee nos advierte y nos pide que vayamos con cuidado).

El color que le representa es el azul, que suele estar relacionado con la tranquilidad, la amistad, la lealtad, la seguridad y la confianza. El enfoque tranquilo y analítico de Lee aporta equilibrio al grupo, además de una visión más objetiva de los hechos.

<sup>4</sup> Radio, W. (2017). "¿Qué significa el color rosa?"



(fig. 28) *Blame*. Retrato de Cuervi.  
Be2 Productions. 2023.

#### 3.2.1.4. Cuervi

Cuervi (o su verdadero nombre, *Ivy*) es un personaje que, aunque al principio no parece tener ninguna relación con la historia, se convertirá en un detonante para comprender la trama en su totalidad.

Cuervi es un cuervo tranquilo, que no suele reaccionar a las conversaciones de nuestros protagonistas a no ser que estén discutiendo de algo importante. Decidió unirse al equipo por la simpatía que le generó Rebecca, debido a su descendencia sin magia. Se vio reflejado en ella, y sintió que con su ayuda podría encontrar a su madre y acabar con el dolor que esta sentía.

La figura del cuervo refleja misterio, intriga y curiosidad. Es un animal considerado como ave de mal agüero, y es por eso que se forman alrededor de él innumerables mitos y leyendas en torno a la muerte. También representa el desconocimiento y los secretos, como la figura del cuervo en esta historia.

El propio nacimiento de la hija ya supuso un presagio de que la familia iba acabar mal, la Hermandad daría con ellos y se encargaría de imponerles un castigo. Además, el personaje del cuervo ya es un misterio en sí, haciendo que nos preguntemos qué hacía en la cabaña, por qué estaba atado y por qué decide acompañarnos en nuestra aventura.

### 3.2.2. Antagonista

#### 3.2.2.1. Ophelia

Antes de que Ophelia se enamorara del sin magia y se marchara de la comarca, era conocida por ser una bruja generosa y bondadosa con un gran poder. Su magia era considerada un don, debido a la variedad de tipos que lograba dominar, y siempre la utilizaba para poner en orden la comarca y ayudar a las demás brujas.

Ophelia tenía un gran corazón y se preocupaba por las personas que la rodeaban, especialmente aquellas que eran más vulnerables o que necesitaban más ayuda.

También era una mujer valiente y decidida, que no se pensó dos veces el satisfacer su curiosidad e ir al pueblo más cercano a observar a los sin magia. Esa misma valentía y determinación la llevó a enamorarse de un humano, una relación que estaba prohibida por la Hermandad. A pesar del duro castigo que significaba esto, Ophelia decidió seguir su corazón, enfrentarse a la injusticia y la opresión de la Hermandad, y dejar atrás su hogar para formar una familia con él.

Desde entonces, Ophelia y Arthur vivieron juntos en una pequeña casa situada en lo más profundo del bosque, hasta que la Hermandad dio con su paradero y acabaron con ellos.

Después de tener a su hija Ivy, la relación entre la pareja se volvió más fuerte. Aunque Arthur no tenía magia y no comprendía del todo el mundo de las brujas, amaba a Ophelia y a su hija con todo su corazón.

Ophelia, por otro lado, estaba agradecida por el amor y la comprensión de Arthur respecto a su situación, además de que estaba determinada a hacer lo que fuera necesario para proteger a su familia.

El objetivo principal de la madre en la historia es proteger a su hija de la Hermandad. Al mismo tiempo, pretende poner fin a la violencia y la intolerancia de la Hermandad y encontrar una forma pacífica de poder convivir con los humanos.

Desde el momento en el que es transformada en un monstruo espeluznante, Ophelia solo podía pensar en su hija y en cómo llegar hasta ella, y ataca y asusta a cualquier intruso que se atreva a indagar más de lo debido en su casa.

### 3.2.3. Gráficos

Los diferentes *tilsets* elegidos para la construcción de los mapas están sacados de diferentes fuentes: por un lado, hay ciertos objetos y detalles creados por mí mediante la técnica pixel art, mientras que otros son de los predeterminados que podemos encontrar dentro del programa de *RPG Maker MV*. Sin embargo, la mayoría de los elegidos están realizados por artistas indie que comparten su trabajo en el foro del software y te animan a descargarlos y probarlos en tus propios juegos.

Por otro lado, los *sprites* de los personajes están creados desde cero por mí misma. Podría haberlos realizado desde el creador de personajes predeterminado del programa, pero quería darles mi toque personal. Sentía que los generados quedaban demasiado similares y no podía agregar todos los detalles que quería, así que decidí hacerlos yo misma con la aplicación de *Aseprite* (ver anexo 1).

Empecé haciendo una base que compartirían todos ellos, aunque la fui modificando con cada personaje para hacer que todos tuvieran una altura, un color y una complejión distinta.

Nunca antes había probado a hacer pixel art, así que al principio fue una tarea difícil. Además, *Aseprite* no te permite visualizar de una forma cómoda la animación de caminar, por lo que no podía comprobar si los diferentes perfiles del personaje estaban correctos y se entrelazaban bien. Para asegurarme de esto, cada vez que hacía uno de los otros *frames*, pasaba el archivo al programa de *GameCharacterHub*, que me permitía ver a tiempo real la animación de caminado desde todas las perspectivas y corregir así después los errores que veía. Todos mis conocimientos en animación que he aprendido durante estos dos últimos años los puse en práctica en este apartado. Cosas como el movimiento del pelo, de los brazos o el cambio de altura a la hora de dar un paso las tenía en cuenta y las arreglaba en cada personaje para que el movimiento fuera fluido y no se viera raro.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Tutoriales Jen. (2020). "Cómo importar gráficos personalizados (para personajes) a RPG MAKER MV"

### 3.3. ILUSTRACIONES

#### 3.3.1. Contexto

Debido a que mi proyecto es un videojuego cuya progresión está muy vinculada a la narrativa, no podemos hablar de niveles, sino que se progresa conforme el jugador avanza por las diferentes habitaciones.

Mientras trabajaba en la demo, lo que más tenía presente a la hora de programar era que tanto la narrativa como la jugabilidad combinaran muy bien entre sí. Quería evitar por todos los medios dejar huecos donde el jugador pudiera perder el hilo de alguna conversación o escena, haciendo que la persona pudiera llegar a perderse algún dato importante o necesario para resolver algún puzle, lo que acabaría con el jugador dando vueltas al mapa sin saber qué hacer a continuación.

Para ello, en lugar de mostrar simplemente la ventana con el texto sin más, decidí incorporar retratos de los personajes con distintas expresiones dependiendo de la emoción que quisieran transmitir sus palabras (ver anexo 2).

Además, estos dibujos ayudan a que el jugador reconozca a los personajes y empatice más con ellos, ya que las caras transmiten mucho más la personalidad de cada uno con ayuda de unas expresiones propias.

Otro elemento importante en *Blame* son las ilustraciones propiamente dichas. Las vemos sobre todo al principio del juego, cuando el jugador aún no es consciente del mundo que le van a presentar (ver anexo 3).

Las ilustraciones iniciales, donde se cuenta la leyenda de la bruja, tienen un registro distinto a las otras ilustraciones que podemos encontrar posteriormente. Estas son más simples y geométricas, destacando solamente a los personajes con una importancia en la trama.

Estas ilustraciones le dan un inicio al juego no tan cortante ni forzado, dando paso a una cinemática para adaptar al jugador a los gráficos y presentarle a los personajes y sus intenciones.

También encontramos ilustraciones en distintos eventos significativos, como la imagen en contrapicado de Rebecca la primera vez que se acercan a la casa, donde debaten si es buena idea entrar y por qué. Este dibujo presenta la casa como algo desconocido, que supera a nuestros protagonistas y del que no tienen ni idea de lo que esconde.

Más adelante, en la cabaña donde encuentran al cuervo, hay una ilustración en una escena con él. Al liberarlo de la cuerda, como muestra de agradecimiento y confianza, Cuervi se posa en la mano de Rebecca, mostrando una imagen cálida. En esta podemos hacernos a la idea del tamaño real de los protagonistas respecto al cuervo, además de la relación de amistad que acaba de empezar.



(fig. 29) Logo de RPG Maker MV.

### 3.3.2. Logo y pantalla de inicio

El programa de RPG Maker MV automáticamente te genera un logo del software que aparece al comenzar el juego. Sin embargo, este me parecía muy aburrido y no aportaba nada al videojuego, así que decidí crear mi propio logo como si tuviera mi propia desarrolladora de videojuegos, con mi nombre artístico y un dibujito de mí misma. Con esto no solo le daría un enfoque más personal y profesional, sino que también se puede ver como un sello o una firma que he dejado para aclarar que el proyecto lo había hecho yo.

Cuando tuve la ilustración hecha, la coloqué en el tamaño adecuado y la añadí al programa.

Además, otro detalle que cambié fue la pantalla de inicio, en el que el programa te genera, una vez más, una imagen predeterminada. Yo realicé una ilustración donde aparecía Rebecca sosteniendo una vela. El contraste entre la luz de la vela y la oscuridad del fondo transmitía el aura tenebrosa y misteriosa que quería reflejar, haciendo alusión al tipo de trama que el jugador debe esperarse (ver anexo 4).

Colocar la imagen en el programa no fue un problema. Sin embargo, el RPG Maker no te da la opción de editar la ubicación del título o de las opciones, así que tuve que añadir una serie de *plugins* externos para hacer esto posible. Parecía una tarea complicada, pero una vez logras que el primero funcione, los demás los añades sin problema alguno. Estos, además de modificar la interfaz y ejecutar la pantalla completa del juego nada más abrirlo.

## 3.4. PROGRAMACIÓN

Me alegra que mi primer acercamiento a la programación haya comenzado con el programa de RPG Maker MV. Gracias a él, mi percepción de la programación ha cambiado a mejor, pasando de sentirla como un área confusa y complicada a una que, aún con sus dificultades, acaba siendo divertida.

No solo he aprendido sobre *plugins* y *script*, sino también sobre diversos comandos para controlar el tiempo de los diálogos o modificarles el color o el tamaño a las letras.

Durante toda la programación, tuve que consultar numerosos tutoriales para poder adaptar la idea que tenía con lo que era capaz de hacer el programa, teniendo que comprobar que todo funcionaba cada vez que realizaba algún cambio.

Una vez terminada la demo, el juego ha sido beta-testeado tanto por mí como por mis amigos, comprobando que no hay ningún bug y que es perfectamente jugable.

Sin embargo, hay ciertos objetos o eventos que aún estoy intentando arreglar, dado que no hay ningún video donde expliquen cómo arreglarlo y solo me queda probar hasta conseguirlo. Es el caso de la estantería que dificulta el paso a la oficina de Ophelia. Cuando conseguimos descifrar el memo y se destapa la



(fig. 30) *Blame*. Mapa bosque. Be2 Productions. 2023.



(fig. 31) *Blame*. Mapa entrada. Be2 Productions. 2023.

entrada, sí que vemos la estantería en uno de los lados, como si se hubiera movido de verdad. Sin embargo, una vez salimos de la oficina, la estantería continúa tapando la entrada.

Aun así, este es un bug inofensivo y que no afecta a la historia, ya que aún estando en su sitio original es posible volver a entrar a la oficina, dado que el evento está programado así.

Por lo demás, ha sido probado numerosas veces y se puede jugar plenamente.

### 3.4.1. Mapas y desplazamiento

El mapa del juego lo componen las distintas habitaciones de la casa de Ophelia, añadiendo también el bosque que la rodea y la pequeña cabaña donde encontramos al cuervo.

Cada estancia tiene un tamaño distinto, dependiendo del número de baldosas adjudicadas a cada lienzo: hay salas más pequeñas, otras más grandes y algunas que están en constante bucle, para dar la sensación de profundidad y de lejanía (este es el caso del bosque del inicio).<sup>6</sup>

Los diferentes cuadrados en los que se divide el mapa se pueden diferenciar en baldosas traspasables (como el suelo o ciertos objetos que el jugador puede pisar), baldosas no traspasables (como paredes u objetos que sirven como obstáculos) y baldosas de evento (al pisarlas, se activa un evento donde ocurrirá algún cambio).

Con las teclas de desplazamiento, el jugador es capaz de desplazarse por los mapas siguiendo las direcciones arriba, abajo, derecha e izquierda. En ese juego no está programado el desplazamiento diagonal.

El jugador puede alternar entre correr y caminar manteniendo la tecla SHIFT mientras hace que el personaje se mueva, aunque también puede activar esta opción como predeterminada en las opciones del sistema.

### 3.4.2. Eventos

Programar los eventos fue la parte más confusa y que más me costó de todo el proyecto.

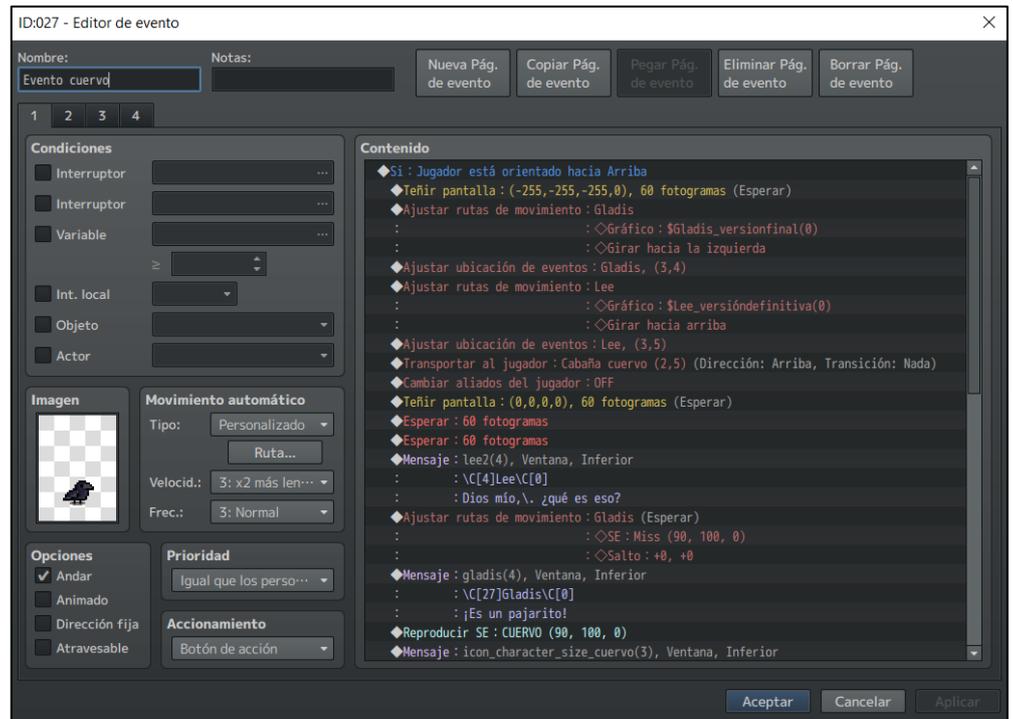
Los eventos pueden ser de varios tipos: eventos simples (como conversaciones o interacciones que se repiten) o eventos más complejos (con una serie de interruptores y variables que cambian dependiendo de la intención que se busque, lo que puede durar varias páginas de *script*).

El videojuego en sí depende enteramente de los eventos, ya que estos son la forma de crear interacciones y secuencias. Toda la historia está determinada por una serie de *scripts* en la que no solo el diálogo debe de estar coordinado con los movimientos de los personajes o del ambiente, sino que también hay que determinar cuántos segundos queremos que dure cada acción, añadir condiciones que los activen, combinar eventos de historia con los de entorno,

<sup>6</sup> DavideRPG. (2020). "Cómo hacer un mapa en RPG MAKER MV"

evitar que se repitan eventos cambiando las variables o añadiendo interruptores, asegurarse de que ninguno se solapa y todos siguen un orden... <sup>7</sup>

(fig. 32) *Blame*. Evento cuervo pág 1.  
Be2 Productions. 2023.



(fig. 32)

Esto a veces daba lugar a confusiones, ya que un mismo evento puede tener abiertas varias páginas de script, lo que requería toda tu atención sobre todo cuando varios eventos sucedían a la vez.

### 3.5. SONIDOS

Debido a mi falta de conocimiento componiendo música, tuve que buscar los recursos sonoros por vía de terceros. La mayoría los podemos encontrar dentro del programa de RPG Maker MV, mientras que otros se sacaron de la librería online de *FreeSound*, respetando las licencias de cada sonido que incorporaba.

Asimismo, no encontramos muchos sonidos dentro de la aventura. Tenemos efectos de sonido como cristales rotos, agua, el graznido del cuervo, un pequeño sonido para saltar, entre otros.

El propio silencio en algunas fases ya es un buen recurso para que el jugador mantenga la tensión, aunque la música estresante y rápida de la persecución final le aporta dinamismo y presión a la fase final.

<sup>7</sup> Tutoriales Jen. (2017). "Hacer una INTRO en RPG MAKER MV (eventos automáticos al inicio del juego"

## 4. CONCLUSIÓN

Desde el principio, este proyecto ya suponía un reto. Diseñar un videojuego desde sus inicios es una tarea compleja y laboriosa, donde se deben de tener en cuenta multitud de fundamentos y saber manejar el software con el que tienes pensado programar el juego.

El proyecto ha supuesto una inversión de tiempo enorme, pero con el trabajo constante, una adecuada motivación y una metodología proyectual apropiada, un proyecto como este puede quedar sobradamente preparado y con un resultado óptimo.

A grandes rasgos, estoy satisfecha con el resultado, aunque en múltiples ocasiones he querido reemplazar algunos de los recursos empleados por otros de mejor calidad o definición ya que, al ser la primera vez que he intentado hacer pixelart y añadir mis propios *assets* a un videojuego, no tenía la suficiente experiencia. Sin embargo, por cuestiones prácticas y falta de tiempo preferí centrarme en pulir aquello que ya tenía en lugar de modificarlo por, principalmente, cuestiones estéticas.

Si bien tuve que dedicar mucho tiempo a ver tutoriales de cómo programar en *RPG Maker*, un ámbito en el que no tenía experiencia, conseguí que los sistemas implementados funcionaran como es debido. Si algún jugador se encontrase con algún bug, no afectaría a la experiencia del juego.

El tener que probar y corregir continuamente cada uno de los escenarios fue un proceso complicado y que me llevó la mayor parte del tiempo, pero el resultado es en general muy positivo y satisfactorio.

Además, aprendí muchas funciones que ofrece este software, llegando a añadir nuevos eventos que no pensaba que podría agregar y aprendiendo y memorizando recursos y comandos que jamás pensé llegar a necesitar.

En mi caso, lo más difícil de abordar fue la conformación del argumento, debido a que sufrió varias modificaciones a lo largo de todo el proyecto. Incluso hubo momentos donde mientras se desarrollaban ciertos escenarios y encuentros, pensé en abordar de diferente manera el argumento, debido a que surgía un personaje nuevo que podía aportar atractivo a la narrativa o una forma de hacer la historia más interesante.

Con respecto al apartado gráfico, tanto las ilustraciones del interior del juego como las caracterizaciones de cada personaje son bastante acertadas, reflejándose mi estilo y unificando el pixelart de los *sprites* y escenarios, creando así una estética única y personal.

Sin embargo, me hubiera gustado realizar la mayoría de *tilesets*, para unificar los gráficos y que la estética del juego fuera más creativa.

Tampoco es algo que me preocupe mucho, ya que este trabajo solo se trata de una demo para ver el potencial de la historia. Es seguro que continuaré y alargaré este RPG, así que realizar mis propios gráficos es una tarea que seguro que voy a acabar cumpliendo.

Y es gracias a todo esto que puedo decir con orgullo que he desarrollado mi primera demo, de principio a fin.

Puede que a algunos este proyecto les parezca modesto o tal vez a otros les parezca una magistral ejecución, pero, por encima de eso, por fin tengo un proyecto hecho por mí que puedo mostrar públicamente.

No obstante, mi objetivo es seguir progresando, ya que quiero trabajar en muchos proyectos y enfrentar muchos más grandes retos.

## 5. REFERENCIAS

Br, Víctor. (2019). "historia de los videojuegos: los orígenes del género rpg" [en línea: <http://www.destinorpg.es/2015/08/historia-de-los-videojuegos-los.html>]

Bystorm. (2016). "¿qué es realmente un juego de rol o rpg?" [YouTube] dl: 6.55 min

Dauiderpj. (2020). "Cómo hacer un juego RPG MAKER MV/MZ" [YouTube] <https://www.youtube.com/playlist?list=PLhhulcSNsJ4h4yalh0Hujck29PO1y-aTM>

Pedraz, pepe. (2021). "10 tipos de videojuegos, sus mecánicas habituales y sus enfoques narrativos" [en línea: <https://www.alaluzdeunabombilla.com/2021/07/06/10-tipos-de-videojuegos-sus-mecanicas-habituales-y-sus-enfoques-narrativos/> ]

Radio, w. (2017). "¿Qué significa el color rosa?"

Real bes, Francisco (2017-2018). *Diseño de un prototipo de videojuego RPG: creación de una historia. La narrativa en sus múltiples aspectos*. Facultad de bellas artes, universidad politécnica de valencia. Trabajo de fin de grado.

Tutoriales Jen. (2020). "Tutoriales RPG MAKER MV (avanzados)" [YouTube] [https://www.youtube.com/playlist?list=PLkRewtnKiNJEZ6BqRfP\\_26OEK\\_W78bshc](https://www.youtube.com/playlist?list=PLkRewtnKiNJEZ6BqRfP_26OEK_W78bshc)

Yáñez, Alberto (2022). "El RPG de acción de desplazamiento lateral: eiyuden chronicle". Abril, vol 18, pp. 40-42

## 6. ÍNDICE DE IMÁGENES

(fig. 1) <i>Chainmail</i> . Primera edición del manual. Gygax y Perren. 1971	8
(fig. 2) <i>The Leyendo f Zelda: Tears of the Kingdom</i> . Carátula Nintendo Switch. Nintendo. 2023.	8
(fig. 3) <i>Dragon Quest IX: Centinelas del firmamento</i> . Captura del interior del juego, combate. Level-5. 2009.	9
(fig. 4) <i>The Crooked Man</i> . Pantalla de carga. Uri. 2012.	11
(fig. 5) <i>The Crooked Man</i> . Captura del interior del juego. Uri. 2012.	11
(fig. 6) <i>The Crooked Man</i> . Ilustración del interior del juego. Uri. 2012.	11
(fig. 7) <i>The Crooked Man</i> . Ilustración publicitaria del juego. Uri. 2012.	11
(fig. 8) <i>IB</i> . Pantalla de carga. Kouri. 2012.	12
(fig. 9) <i>IB</i> . Captura del interior del juego. Kouri. 2012.	12
(fig. 10) <i>IB</i> . Captura del interior del juego. Kouri. 2012.	12
(fig. 11) <i>Yanderella</i> . Pantalla de carga. Charon. 2013.	13
(fig. 12) <i>Yanderella</i> . Captura del interior del juego. Charon. 2013.	13
(fig. 13) <i>Yanderella</i> . Captura del interior del juego. Charon. 2013.	13
(fig. 14) <i>To the moon</i> . Pantalla de carga. Freebird Games. 2011.	14
(fig. 15) <i>To the moon</i> . Captura del interior del juego. Freebird Games. 2011.	14
(fig. 16) <i>Blame</i> . Ilustración de la intro del juego. Be2 Productions. 2023.	15
(fig. 17) <i>Blame</i> . Ilustración de la intro del juego. Be2 Productions. 2023.	15
(fig. 18) <i>Blame</i> . Ilustración del interior del juego. Be2 Productions. 2023.	15
(fig. 19) <i>Blame</i> . Ilustración del interior del juego. Be2 Productions. 2023.	15
(fig. 20) <i>Blame</i> . Captura del interior del juego. Be2 Productions. 2023.	16
(fig. 21) <i>Blame</i> . Captura del interior del juego. Be2 Productions. 2023.	16
(fig. 22) <i>Blame</i> . Memo. Be2 Productions. 2023.	16
(fig. 23) <i>Blame</i> . Captura del interior del juego. Be2 Productions. 2023.	17

(fig. 24) <i>Blame</i> . Concept Art monstruo. Be2 Productions. 2023.	17
(fig. 25) <i>Blame</i> . Retrato de Rebecca. Be2 Productions. 2023.	18
(fig. 26) <i>Blame</i> . Retrato de Gladis. Be2 Productions. 2023.	19
(fig. 27) <i>Blame</i> . Retrato de Lee. Be2 Productions. 2023.	20
(fig. 28) <i>Blame</i> . Retrato de Cuervi. Be2 Productions. 2023.	21
(fig. 29) Logo de RPG Maker MV.	24
(fig. 30) <i>Blame</i> . Mapa bosque. Be2 Productions. 2023.	25
(fig. 31) <i>Blame</i> . Mapa entrada. Be2 Productions. 2023.	25
(fig. 32) <i>Blame</i> . Evento cuervo pág 1. Be2 Productions. 2023.	26

## 7. ANEXOS

La información adjunta en esta memoria se ha organizado en los siguientes anexos:

- ANEXO 1: Plantillas de *sprites*
- ANEXO 2: Plantillas de expresiones
- ANEXO 3: Ilustraciones
- ANEXO 4: Logo y pantalla de inicio
- ANEXO 5: Video gameplay de *Blame*
- ANEXO 6: Demo de *Blame*
- ANEXO 7: Formulario\_ODS

Que pueden ser consultados y descargados en esta dirección:

<https://drive.google.com/drive/folders/1-Og8eY33oZiDUvxSjSnW0ZVMOk1dDoLS?usp=sharing>