

THE ARTBOOK OF



SOMNARIUM

The Art Of Somnium

AGRADECIMIENTOS

Le doy las gracias a mi hermano Borja Castaños, quien me dijo que podía hacer lo que quisiese, sin él jamás me habría adentrado en el mundo de los videojuegos, a mi amiga Melania Ogalla por todas esas horas en su casa descubriendo nuevos mundos digitales y por haberme tendido la mano en este proyecto y finalmente a mi tutor, Miguel Vidal, por esa paciencia que ha tenido conmigo y haberme ayudado en todo lo que ha podido.

SOMNIUM

Inicio

Continuar

THE ARTBOOK OF

SOMNIUM

POR ALBA CASTAÑOSA ÁNGEL



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

CONTENIDOS

- INTRODUCCIÓN

- PERSONAJES

- Albor

-Descripción

-Turn around

-Expresiones y Movimientos

- Vespertina

-Descripción

-Turn around

-Expresiones y Movimientos

- Satres

-Descripción

-Turn around

- Gráfica de relación de tamaños

- ENTORNOS

- Primavera

- Verano

- Otoño

- Invierno

- Limbo

-PERSONAJES DENTRO DEL MUNDO

INTRODUCCIÓN

Desde bien pequeña he sentido fascinación por los videojuegos , que, aunque sea considerado por la sociedad como mero entretenimiento, para muchas personas significa algo más que eso, algo más que pasarse las horas delante de una pantalla o un televisor, la mezcla de historia, aventura, exploración de mundos, personajes carismáticos todo ello por descubrir bajo las manos y la habilidad del usuario unidas a lo que el motor de la consola te ofrecía, toda esa acumulación hace que los juegos digitales sean un verdadero arte.

Los videojuegos pueden ayudarnos o incluso servir como experimentación social en relación al comportamiento humano haciéndonos sentir o percibir emociones en situaciones que no hemos vivido ni probablemente viviremos nunca. Por eso creo que una de las mejores formas de contar una buena historia es a través de un videojuego

El videojuego sobre el que he realizado los diseños de personajes y de entornos es de tipo plataformas, un juego de exploración, de desentramar puzles y obstáculos con la habilidad de los personajes principales.

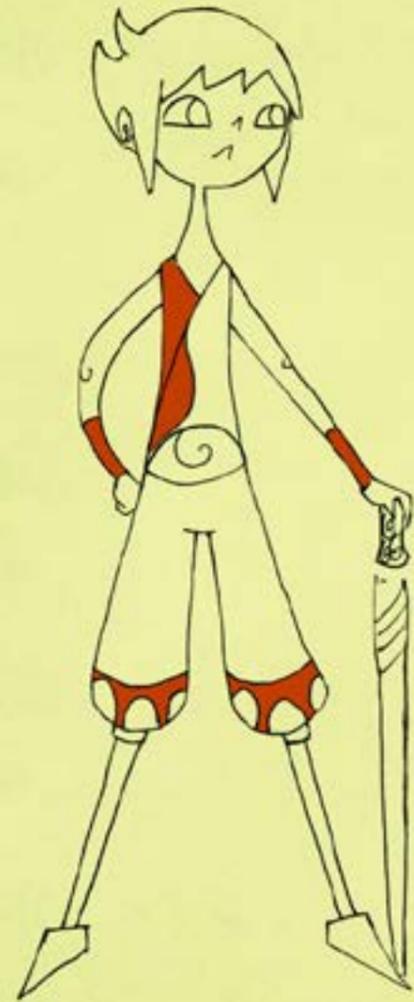
Está dirigido para todos los públicos, en especial para el infantil, ya que tiene un estilo tanto artístico como narrativo de cuento de hadas, sin embargo los juegos mentales que presentarán al usuario tendrán una cierta complejidad. A pesar de esto la gran importancia del juego será sobretodo visual y auditiva.

Para el argumento principal me he basado en el ideal de que una historia corriente según como se cuente puede volverse extraordinaria, es por ello que la narración es sencilla con la intención de que se centre los sentidos visual y auditivo.

Esta historia comienza como muchos cuentos de hadas, con una maldición.

En un día cualquiera, de un año cualquiera nacieron en un lugar sin importancia dos pequeños gemelos, un niño y una niña, ambos de tez sonrosada y ojos azulados. Sin embargo, a pesar, de lo ordinario del nacimiento fue vaticinado que estos “vulgares niños” estaban destinados ha hacer cosas realmente extraordinarias, las historias de sus hazañas perdurarían en la memoria de la tierra. Pero no se puede conseguir grandes méritos sin ningún sacrificio, la buena ventura de los bebes pronto se vio zarandeada y aplastada . El azar quiso que un codicioso brujo con un oído tan fino capaz de captar el sonido de las gotas de llovizna golpear las hojas o de escuchar a una pluma posarse sobre una mesa, era capaz de oír cosas inimaginables, como la resplandeciente profecía de los niños y con uno de sus ojos tan profundo y brillante como el sol mantuvo la vista en ellos. Decidió que ninguno de los dos le haría sombra y para reírse del destino separó a ambos. Sobre ellos conjuró una maldición que los mantendría apartados para siempre. Al niño al que llamaron Albor lo condenó a una vida sin noche, cuando cayese el ultimo rayo de sol quedaría inevitablemente sumido en un sueño hasta que el primer rayo del amanecer despuntase por el horizonte, mientras que la pequeña Vespertina la condenó a vivir sin mañanas ni tardes, caminaría entre oscuridad y luz artificial sin ver ni rastro del sol, pues en cuanto amaneciese caería en otro imperturbable sueño hasta el atardecer. Así pues nuestro hechicero orgulloso de su proeza se retiró a las sombras desde donde podía orquestar las dichas y tragedias del mundo.

Pero el brujo no contaba que aunque estos pequeños estuviesen separados, todavía estaban unidos por sus sueños, por su mente y por su sangre, no pasó mucho tiempo hasta que ambos decidieron encararse contra el maleficio que pesaba sobre sus espaldas y acabar con el vil tirano que tan injustamente los había castigado. Y es justo en ese momento donde comienza esta historia.



Albor

De carácter tranquilo y taciturno, a menudo anda medio dormido y relajado, pocas cosas hay en el mundo que le alteren su temperamento calmado, aunque si hay algo que no soporta es la oscuridad ya que el vive durante el día y cuando cae la noche duerme plácidamente.

Albor siempre va acompañado de su paraguas, ya no solo con el fin de protegerse de agentes meteorológicos como la lluvia o el granizo sino para protegerse del sofocante sol que brilla durante el día. Cuando esta plegado es un arma realmente contundente y si está abierto es el escudo perfecto, sin embargo si lo agita como una varita puede convocar los seres de la noche de los sueños de su hermana gemela Vespertina para que le ayuden durante el camino.

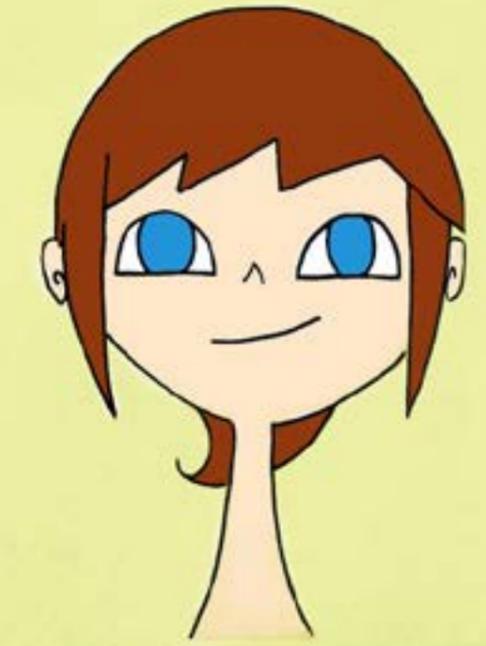
Le sigue una pequeña manada de libélulas verdes que le acompañan durante su aventura por el mundo, son sus fieles compañeras.

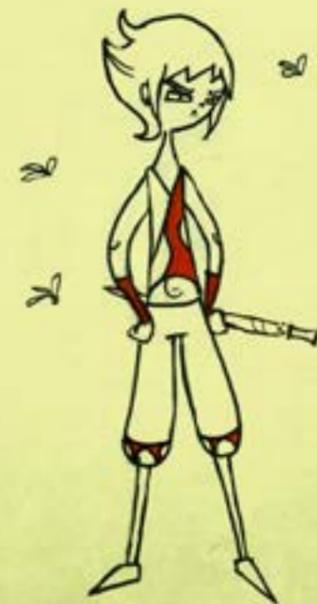
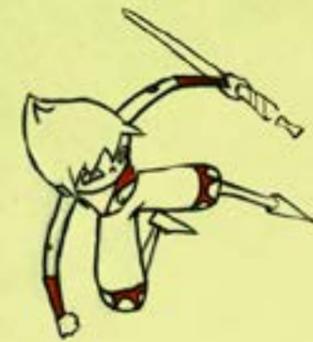
TURN AROUND





EXPRESIONES FACIALES
Y
MOVIMIENTOS







Vespertina

Es una pequeña e intrépida niña, que a pesar de vivir solo durante la nocturnidad no tiene miedo a nada, alegre por naturaleza suele tomarse las cosas con un humor muy característico en ella, no deja que nadie le diga lo que debe de hacer y a menudo eso le saca su carácter oculto.

Vespertina está condenada a vivir sólo de noche, la única vez que vio el día fue al nacer, antes de ser maldecida. Debido a estar rodeada de oscuridad se ve obligada a llevar siempre un pequeño farolillo que le ilumina el camino, sin embargo este mágico objeto no solo alumbra sino que, además, a parte de utilizarlo como arma de ataque lo usa para canalizar e invocar a los seres de luz que sueña Albor.

La pequeña Vespertina tampoco estará sola a lo largo de su aventura, como a Albor, a ella le seguirán varias luciérnagas allá donde valla, estos bichillos luminoso algunas se los irá encontrando por el camino y en muchas ocasiones la protegerán haciendo un escudo de luz o cayendo ellas antes de que le hagan daño a la niña.

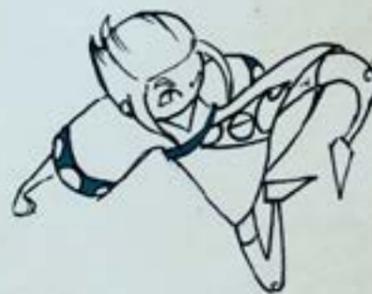
TURN AROUND





EXPRESIONES FACIALES
Y
MOVIMIENTOS





Satres



Satres es el gran villano de esta historia, si bien el capitán Jimmy era solo una piedra en el camino para los dos gemelos Satres es la causante de toda la odisea. Amenazado con peligrar su poder, este cruel hechicero hecha la maldición sobre los críos para que cuando estos sean adultos no puedan causarle ningún mal, tras la acción decide retirarse a una zona alejada del mundo terrenal con el fin de no ser perturbado mientras mueve los hilos de la tierra como si los seres vivos fuesen marionetas bailando a su meced.

Satres es un anciano muy poderoso pero de apariencia frágil, vestido con una larga túnica ajada de tonos grisáceos y rojizos que oculta todo su cuerpo, lo único de se entre ve son sus dos antebrazos. La mano derecha es la que porta su antiguo reloj de arena, es una mano esquelética, directamente en los huesos, sin ningún tipo de piel o musculo, mientas que la otra no porta ningún objeto, sin embargo, será con la que lanzará sus poderosos hechizos. Lo más característico de la apariencia de este anciano son sus ojos, dos profundos pozos blancos y azulados que rezuman pequeños rayos como muestra del poder contenido en su cuerpo.

Cuando Satres hace girar su reloj de arena el día se torna noche y viceversa, es su arma clave para derrotar a los dos gemelos ya que puede hacer dormir a uno y a otro y evitar el combate contra los dos.

TURN AROUND



GRÁFICA DE RELACIÓN DE TAMAÑOS



"LA MITAD DEL ROMANTICISMO DEL
VIAJE NO ES OTRA COSA QUE LA
ESPERA DE UNA AVENTURA"

HERMAN HESSE

ENTORNOS

Nuestra exploración por el mundo de ensueños y pesadillas viene determinado por nuestros dos protagonistas, Albor, que nos presentará el mundo diurno y Vespertina, quién encabezará la aventura nocturna. Así pues aunque los dos gemelos se encuentren en la misma región y la vegetación y la fauna sea similar, no tendrán los mismos paisajes; pues las tonalidades cromáticas variarán de un entorno a otro mostrándonos un mundo totalmente diferente. Durante la noche predominaría una gama cromática que varía de los violáceos a los cerúleos, mientras que en el día destacan sobre todo las tonalidades muy vivas.

El mundo en el que nuestros protagonistas viven es un lugar fantástico y onírico que está fragmentado en cuatro regiones, determinadas a su vez por las cuatro estaciones del año. Cada una de ellas tiene un elemento que lo caracteriza.



EL REINO DE LA PRIMAVERA



El reino de la primavera se caracteriza por su flora con un tipo de vegetación silvestre: robles, pinos, abetos, abedules y enredaderas. El conjunto de esta flora nos ofrecerá un paisaje de bosque frondoso y espeso adornado con riachuelos y lagos que embellecerán la vista del ambiente. A menudo los protagonistas tendrán que sortear tanto raíces y plantas como animales del bosque o hacerse servir de su ayuda para continuar el camino. La fauna que les rodea y les acecha en estos niveles son astutos zorros diurnos que trataran de engañarles y atacarles, lobos negros nocturnos que se encubrirán entre la maleza e insectos de todo tipo que asaltarán a nuestros protagonistas durante su viaje con el fin de impedir que se adentren más por su territorio.

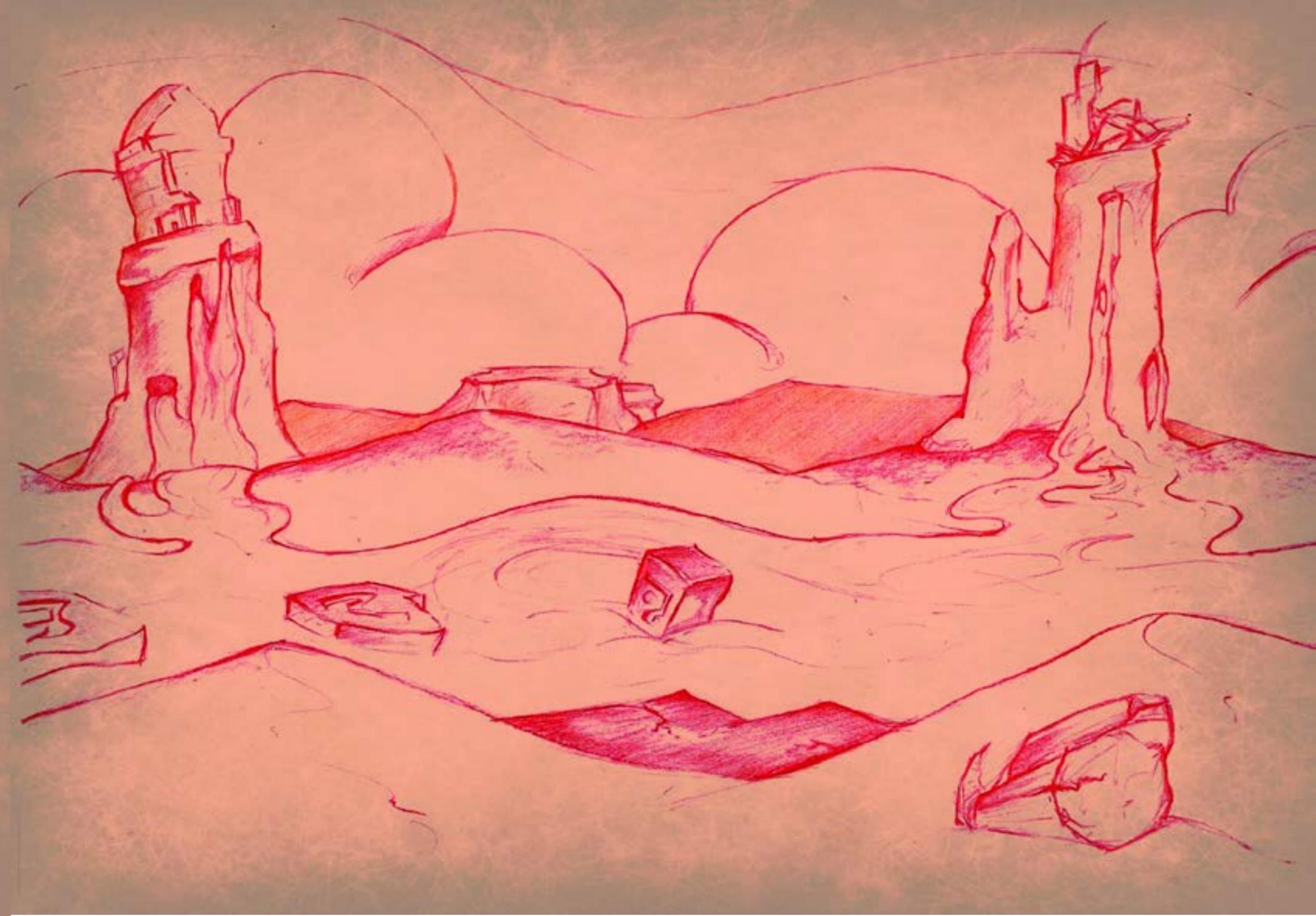
Todo el ambiente paisajístico está decorado con una gama cromática muy variada y de tonalidades muy vivas, tanto durante el día como en la zona horaria nocturna. En ambos casos destacarán los magentas los violáceos y los verdes.



EL REINO DEL VERANO

Llegamos a las cálidas y áridas arenas del desierto, la estepa de la sabana y las rojas llanuras de un gran cañón. En las tierras de verano corren entre las dunas dorados ríos de lava y el único vestigio de vida son las ruinas de una civilización antigua. Aquí nuestro mayor enemigo no estará formado por la fauna particular del lugar como en las tierras de primavera, sino que será el propio fuego, el más letal adversario. Los protagonistas tendrán que servirse de su mayor ingenio y destreza para esquivar los ríos y las cascadas de lava, moviendo las rocas, pisando con cautela los adoquines y sorteando las trampas del lugar.

La única fauna que les acechará durante este viaje serán los buitres carroñeros y un gran enemigo final, un gólem de lava y cenizas que les tratará de impedir salir de esas tierras. El fuego que les rodea no será un fuego normal, es un fuego antiguo, es un fuego con vida que tratará de emboscarles a cada momento. La escala cromática de la zona corresponde a los tonos rojizos, anaranjados y amarillos tanto por el día como por la noche, aunque también se podrán ver algunos azules y morados provocados por reflejos y luces.



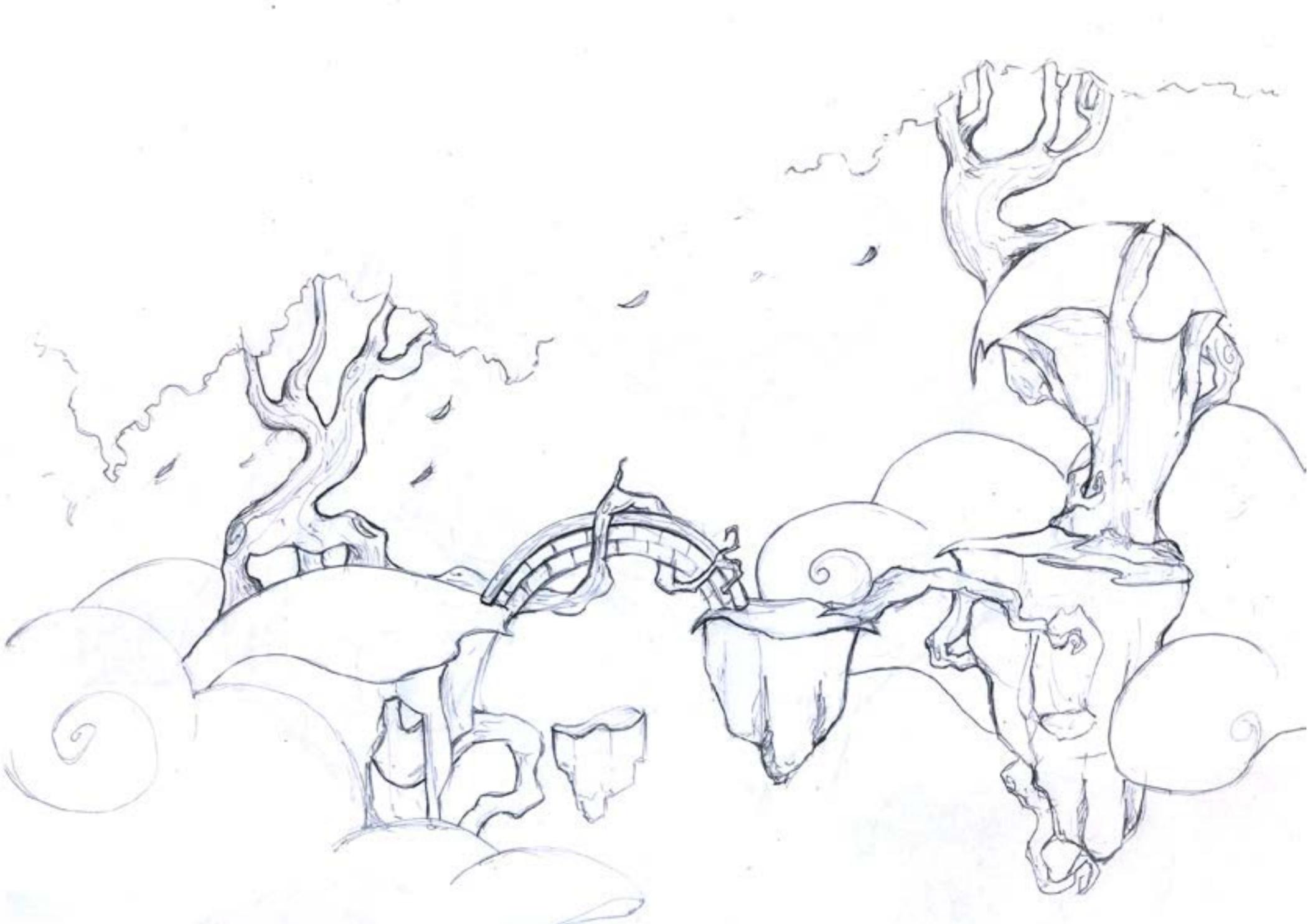


EL REINO DEL OTOÑO

El paraje desolado de las dunas de fuego cambia completamente al llegar a las islas flotantes del otoño. Pequeñas parcelas de tierra que están suspendidas mágicamente en el cielo, algunas de ellas decoradas con una mínima vegetación que corresponde a pequeños árboles retorcidos o arbustos. Entre isla e isla te puedes encontrar puentes de piedra o pequeños islotes flotantes por los que los protagonistas podrán pasar de una orilla a la siguiente con el constante peligro de poder caerse al vacío. En estas pantallas también hay que luchar contra agentes naturales como el viento huracanado y las tormentas que nos embestirán a lo largo del trayecto. Además de los peligros que nos ofrece la propia tierra aparecerán nuevos enemigos a bordo de barcos voladores bajo el mando de Jimmy Long Gold un pirata con aspecto de halcón que junto a su tripulación de aves rapaces tratarán de abordar a los niños.

Los colores que adornan esta comarca por el día son los marrones, verdes y los anaranjados y volvemos a los violáceos y los cerúleos por la noche.



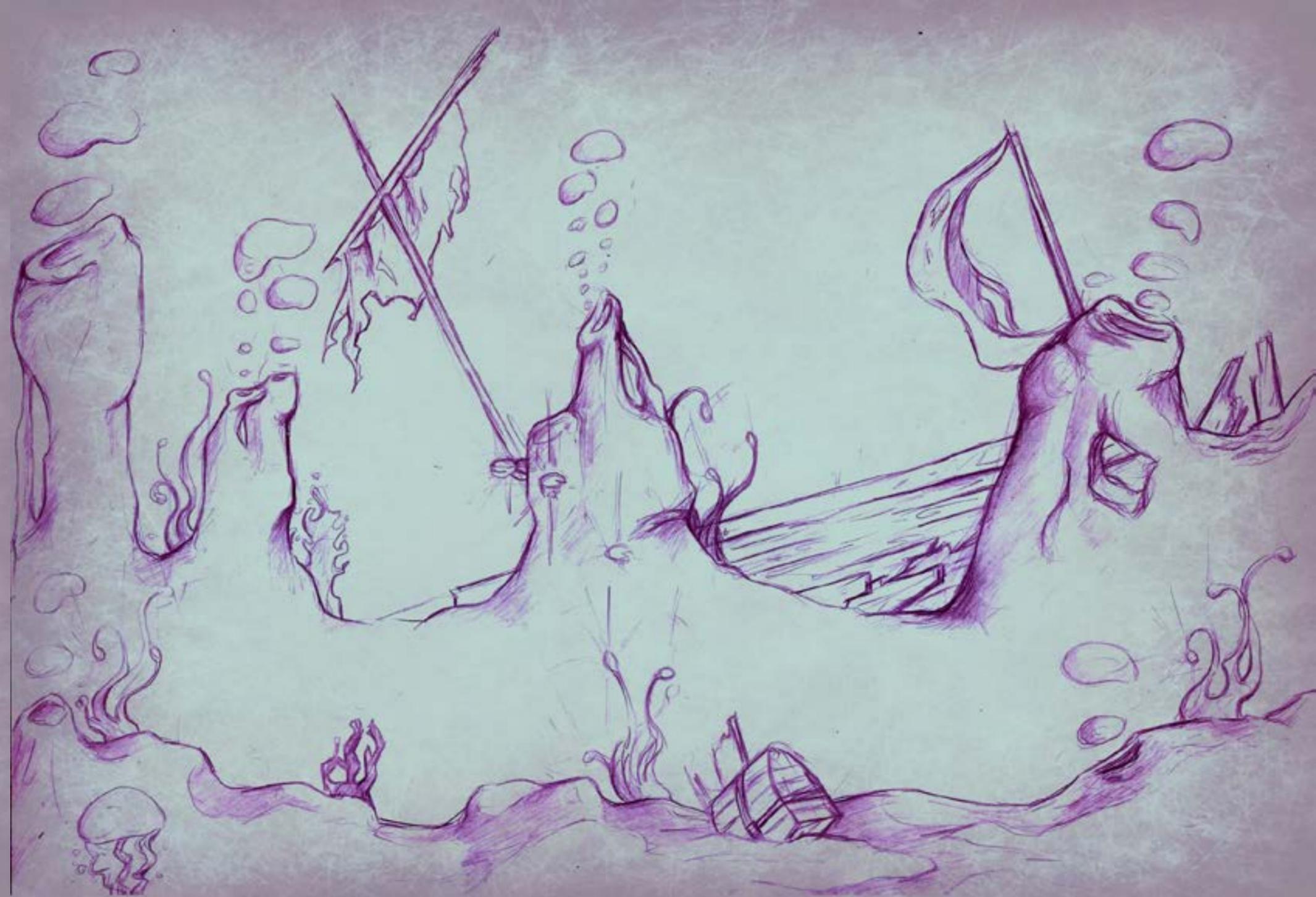


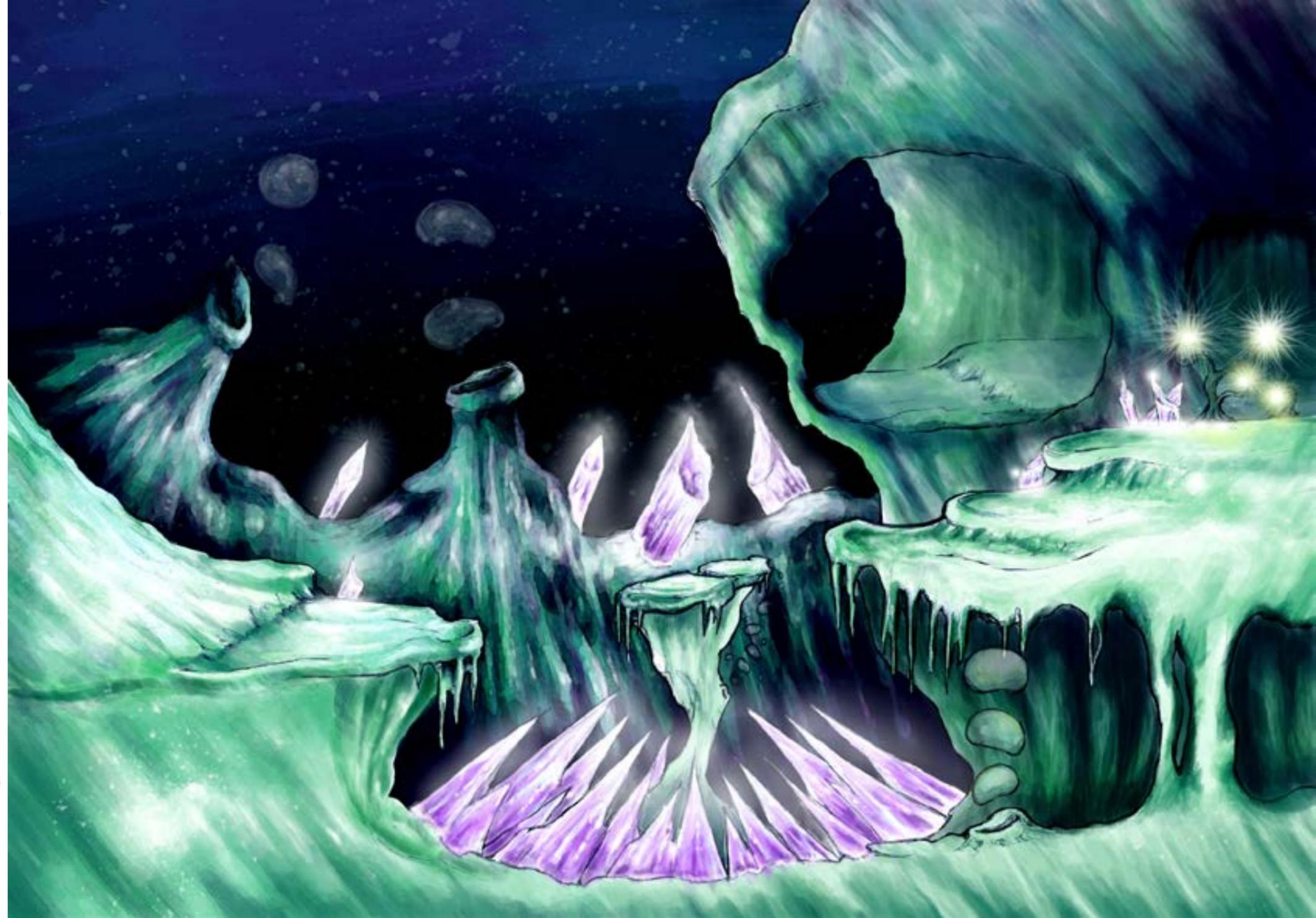
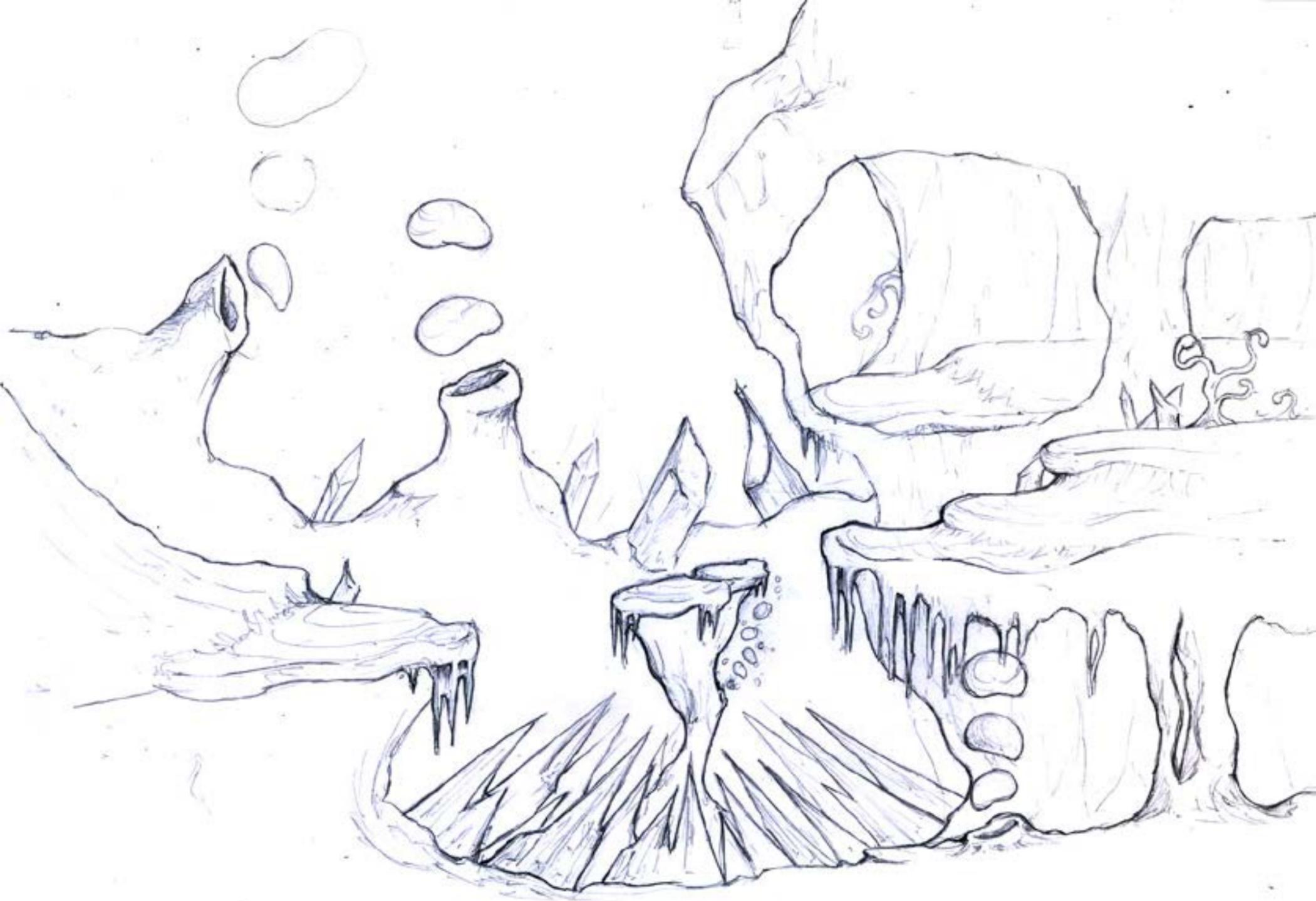
EL REINO DEL INVIERNO

Al final del otoño llegamos a un remolino de agua que nos lleva al fondo del mar, a las tierras del invierno. Al adentrarnos en esta nación podemos ver que no solo han sido transportados nuestros protagonistas sino que aparecemos ante un cementerio de barcos congelados. Conforme avanzamos por la región, los barcos van quedando atrás para adentrarnos por sombrías cavernas congeladas donde los niños tendrán que andar con pies de plomo, pues el suelo es de puro y resbaladizo hielo. Los héroes de la historia se encuentran en grutas oscuras cuya única iluminación proviene de unos cristales y unas plantas bio-luminiscentes que se encuentran repartidos por todas las cuevas.

Las criaturas que acechan serán monstruos de las profundidades marinas que buscan alimentos que llevarse a la boca, lo que la hace la región más peligrosa en el que se han adentrado los gemelos

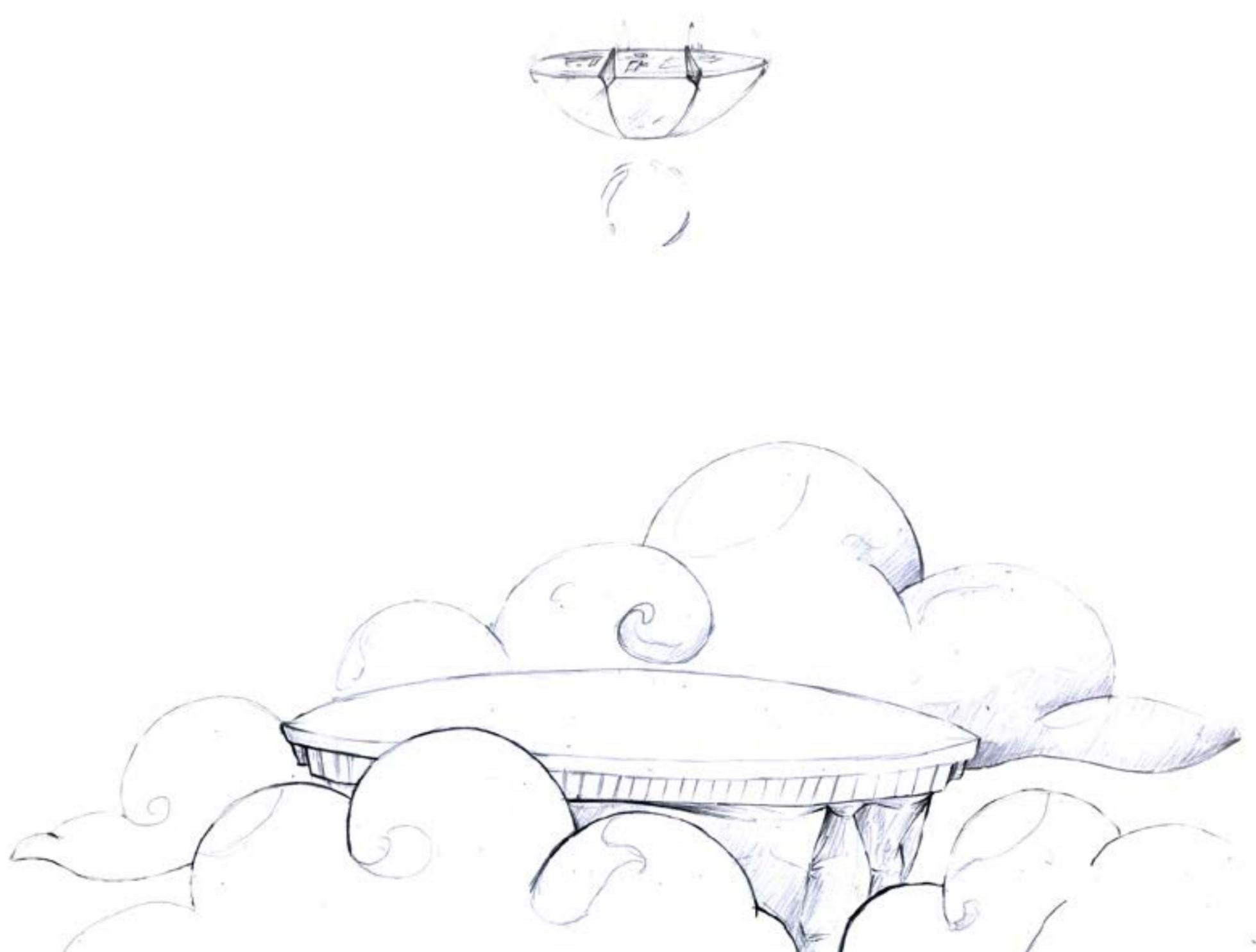
En este territorio el día y la noche no tienen mucha relevancia ya que casi todo el trayecto lo pasamos atravesando cavernas. Los colores predominantes son los propios del hielo, azules, verdes turquesa y violáceos brillantes.

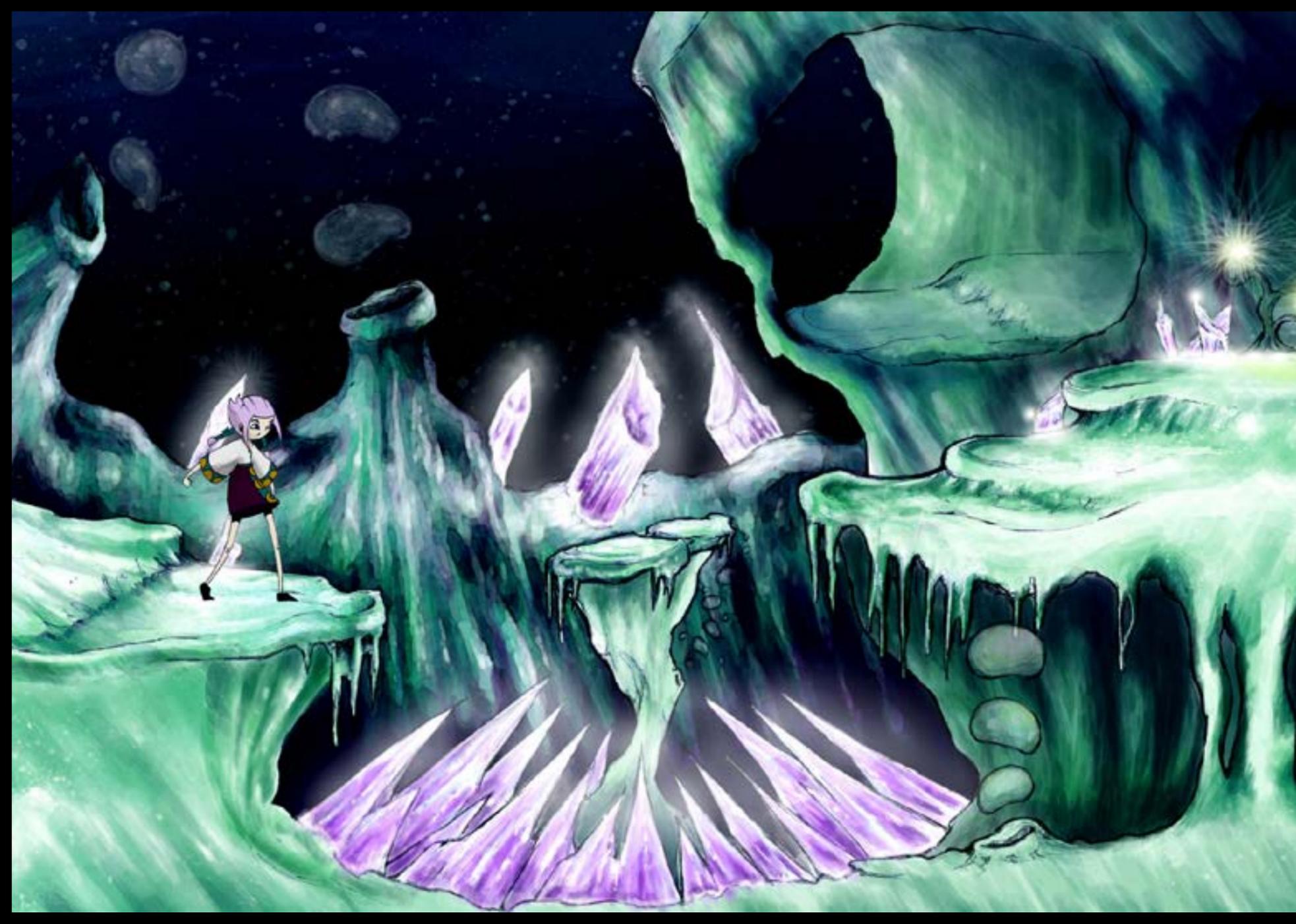




EL LIMBO

Este sector (a diferencia de todos los que hemos recorrido) está compuesta únicamente por una pantalla, es la pantalla final, donde los dos protagonistas se reencontrarán después del largo viaje con el fin de hacer frente al malvado villano. No habrá diferencias entre día y noche, al igual que en el reino de invierno, el cielo estará decorado con una cúpula circular de estrellas y nebulosas que nos sugiere el universo y el sol y la luna solo saldrán bajo el antojo del villano que les invoca, con el fin de dormir a los protagonistas y así nos ser atacado por los dos. El pavimento son dos cúmulos de nubes turbulentas divididos en dos áreas que rodean la plataforma donde está Satres, será el suelo que pisarán Vespertina y Albor y donde sucede toda la acción.







SOMNATIUM