

Creación del argumento y modelado de los personajes y de los espacios del videojuego DEVI.

Drun, el viaje interestelar.

Profesor: Jon Murelaga Ibarra

Autora: Oihane Zabala Criado

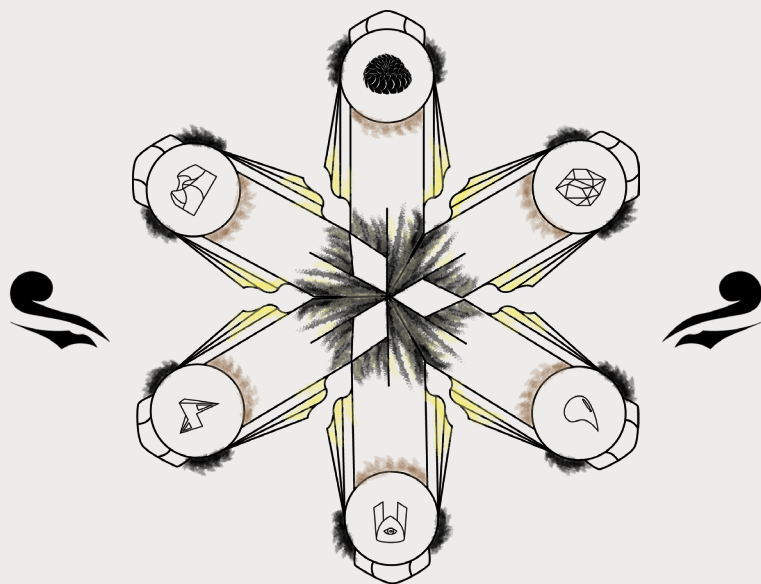
COMUNICACIÓN
AUDIOVISUAL

CURSO
2021/2022



DRUN,

EL VIAJE INTERESTELAR



CONTENIDO

01

INTRODUCCIÓN

- 1.1 Resumen del proyecto
 - 1.2 Motivación personal
 - 1.3 Objetivos del proyecto
-

02

HISTORIA: HORIZONTE ENTRE MUROS

- 2.1 Logline
 - 2.2 Referencias
 - 2.3 Argumento, historia completa
 - 2.3.1. Introducción, los orígenes
 - 2.3.2. Argumento, actualidad
-

03

EL VIDEOJUEGO: TÍTULO

- 3.1 Documentación, moodboard y paleta cromática
 - 3.2 Referencias
 - 3.3 El logotipo: Título y resultado final
-

04

NUBE DE MAGALLANES, GALAXIA

- 4.1 Drun, planeta central de la galaxia (planeta principal)

- 4.1.1. Historia: construcción de una nueva vida

- 4.1.2. Moodboard y paleta cromática

- 4.1.3. Localizaciones, distritos: separación territorial y sus consecuencias

4.2 Yu-Thopus (planeta secundario)

- 4.2.1. Moodboard y paleta cromática

- 4.2.2 Historia: nuevos horizontes

- 4.2.3 Localizaciones
-

05

PERSONAJES PRINCIPALES

5.1 Máquina

- 5.1.1 Referencias y psicología

- a. Referencias

- b. Psicología

- 5.1.2 Paleta cromática

- 5.1.3 Ilustración final

5.1 Domadora

- 5.2.1 Referencias y psicología

- a. Referencias

- b. Psicología

- 5.2.2 Paleta cromática

- 5.2.3 Ilustración final

5.3 Guerrera

- 5.3.1 Referencias y psicología

- a. Referencias

- b. Psicología

- 5.3.2 Paleta cromática

- 5.3.3 Ilustración final

5.4 Química

5.4.1 Referencias y psicología

a. Referencias

b. Psicología

5.4.2 Paleta cromática

5.4.3 Ilustración final

06

DESARROLLO DE LA PREPRODUCCIÓN DEL PROYECTO

6.1 Público objetivo

6.2 Motor del videojuego

6.3 Modo historia

6.3.1 Controles

6.3.2 Cámara

6.3.3 Habilidades

6.3.4 Experiencia y nivel

6.3.5 Barra de salud, maná y fuerza

6.3.6 Pociones de vida, maná y fuerza

6.4 Interfaz

6.4.1 Menú principal

6.4.2 Menú del personaje

6.4.3 Selección de características del personaje

je

6.5 Entorno

6.5.1 Personajes secundarios

6.5.1.1 Morgana y Talis

6.5.1.2 Emperador Sarion

6.5.1.3 Jefes de distritos

07

VIABILIDAD ECONÓMICA

08

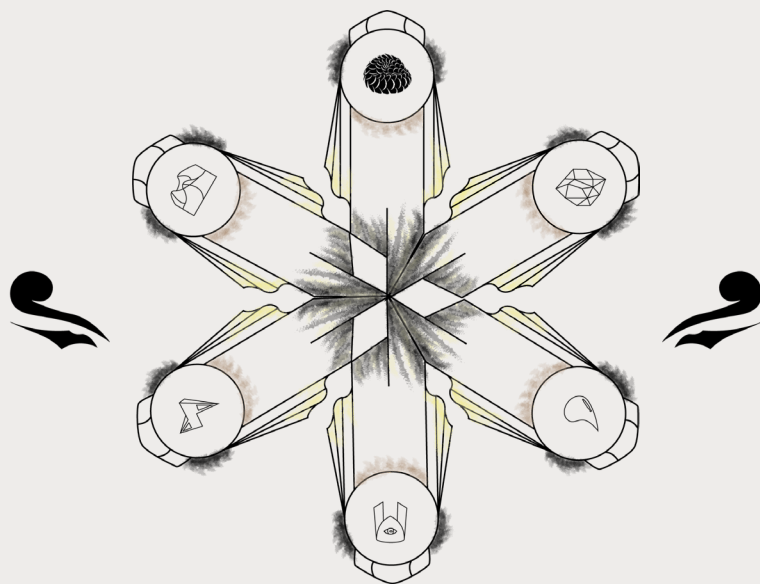
CRONOGRAMA

09

CONCLUSIONES Y PERSPECTIVAS

10

BIBLIOGRAFÍA



“Todos mis agradecimientos van dirigidos a mi madre, sin la cual no podría haber llegado a terminar este proyecto”

“Gradu Amaierako Lanaren egileak adierazten du lan original eta propio honetako datuak benetakoak direla, eta hala izan ezean bere gain hartzen duela jokabide ez-egokien (plagioen, irudien erabilera bidegabeen eta abarren) erantzukizuna. Irudien copyrighta haien jabeena edo lizentziadunena da. Dibalgazio helburuekin baino ez dira erabili hemen, lanaren marko teorikoa edo analisia ilustratze aldera”

“La autora o autor del trabajo fin de grado declara que son ciertos los datos que figuran en este trabajo original y propio, asumiendo en caso contrario, las responsabilidades que pudieran derivarse de las inexactitudes que consten en el mismo: plagio, usos indebidos de imágenes, etc. Todas las imágenes son copyright de sus correspondientes propietarios y/o licenciatarios. Se incluyen en el presente trabajo bajo finalidad meramente divulgativa para ilustrar el marco teórico o análisis del trabajo”.



01

INTRODUCCIÓN



Imagen 1. Imagen del videojuego “World of Warcraft”.

1.1. Resumen del proyecto y palabras clave

En las próximas páginas, se va a llevar a cabo un proyecto sobre un nuevo videojuego: DEVI. Drun, el viaje interestelar. Este proyecto se va a centrar en la preproducción de un videojuego creado desde cero por mi misma. Primero comenzará con el breve resumen de la historia y seguirá con el desarrollo de las localizaciones, personajes y el modo de juego. Se trata de un videojuego creado para jugarlo en ordenadores, tanto individualmente como en grupo.

Como toda historia, este proyecto y dossier consta de comienzo, nudo y desenlace. En forma de comienzo encontramos la introducción con la motivación personal que me ha llevado a hacer el siguiente Trabajo de Fin de Grado (TFG) y los objetivos que espero lograr con este. Este apartado se resume simplemente con el hecho de que mi vida, desde que tengo uso de razón, ha estado ligada a distintos tipos de videojuegos, puesto que desde que soy pequeña he tenido una consola siempre conmigo. Tras leer todas las pro-

puestas de TFG ligadas a mi carrera, la única opción que veía que se ajustaba a mis gustos o probabilidades de crear un buen trabajo fue esta. Mis ganas de aprender más sobre uno de mis hobbies más fuertes podría ayudarme a conseguir un gran trabajo. Además me parece que es un reto muy grande para mí misma. Con lo cual, los objetivos de mi trabajo son claros: crear un videojuego desde cero e ideal a mis gustos y compaginarlo con algunos de los objetivos que se llevan a cabo al finalizar mi grado, comunicación audiovisual.

Continuando con el nudo de mi trabajo, se encuentra la historia y el desarrollo de la preproducción. Aquí están explicadas las ideas del videojuego. *El planeta tierra ha sufrido un devastador cambio climático que hace que los seres humanos se tengan que marchar de forma urgente. Los pocos supervivientes que quedan deambulan por el universo hasta llegar a Nube de Magallanes, una galaxia en la que se topan con un planeta para vivir. En el planeta se encuentran con una civilización ya existente. Con los años los seres humanos se adecúan a ellos y crean una nueva estancia, que a simple vista parece pacífica. Este ambiente*

cambia muchos años después, cuando el emperador del planeta muere y su cargo llega a manos de Morgana. Varios distritos se niegan a su mandato por lo que estalla una guerra.

Para proseguir con la historia, continúo con la galaxia, personajes y preproducción, es decir, los elementos que dan visibilidad y ayudan a comprender de manera tanto escrita como visual el videojuego. Además, concretaré el porqué de mi público: dirigido a jóvenes de 14 a 30 años. Para ayudar a dicha comprensión, he usado referencias variadas que van desde series hasta videojuegos. Todas las citas del proyecto están compuestas de la misma manera: sinopsis o texto explicativo de la mención, el elemento o idea que me ha llamado la atención, y por último, como se refleja en mi videojuego.

El último punto del TFG es el de conclusiones y perspectivas en que hablaré de lo que ha supuesto para mí el trabajo realizado y qué

espero hacer con ello, puesto a que confío en que no sea un proyecto que quede en el olvido.

A continuación se muestran algunas palabras clave que identifican de forma sintetizada mi TFG: videojuegos, cúpula, intergaláctica, Drun, viaje interestelar, DEVI.

1.2. Motivación personal

Los videojuegos siempre han sido una gran parte de mi vida, desde los juegos de gameboy como Pokemon hasta llegar al ordenador con “League of Legends”. Siempre me han tachado como la friki de mi instituto, hasta llegar a la era de los videojuegos. Los videojuegos se han convertido en un consumo habitual del día a día de muchas personas alrededor del mundo llegando al punto de tener la misma importancia que el cine o la televisión.

Además del entretenimiento y diversión que ofrecen, siempre me he fijado en los

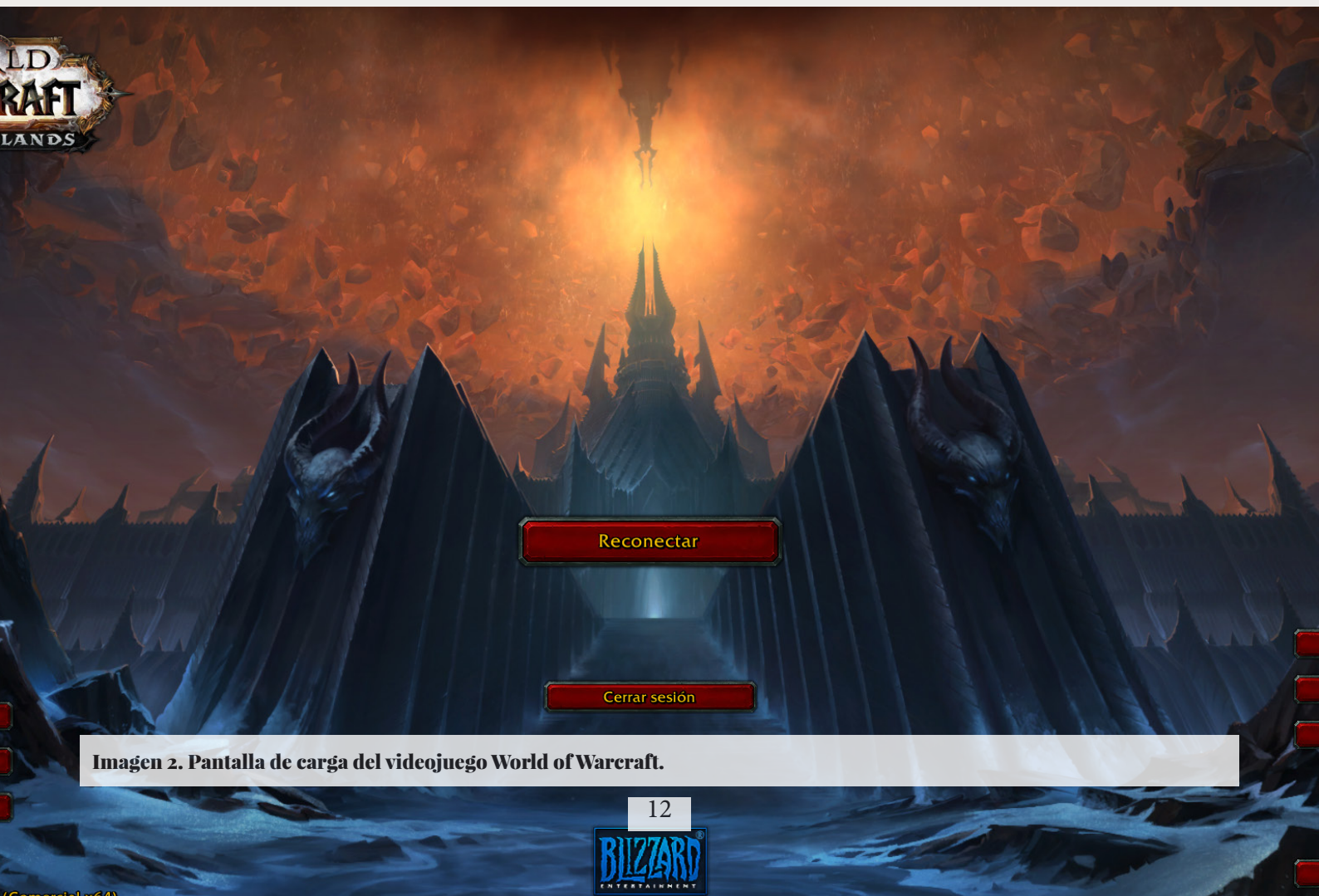


Imagen 2. Pantalla de carga del videojuego World of Warcraft.

aspectos más creativos de dichas obras: el guión narrativo, las ilustraciones, los personajes (tanto los principales como los secundarios), las animaciones, etc. Estos últimos meses, con intención de documentarme, me he adentrado en videojuegos a los que nunca antes había jugado. Gracias a ello, he tenido la oportunidad de conocer a gente de todo tipo (por ejemplo, una comunidad de gente de edades entre 17 y 60 años que tienen creada una hermandad en la que han creado muchos lazos) y esa comunidad me ha ayudado a comprender mejor lo que puede llegar a significar un videojuego y su gente, una segunda familia.

1.3 Objetivos del proyecto

El objetivo principal de este proyecto es acercarse al proceso de diseño de un videojuego, desde la preproducción del mismo, desarrollando una historia desde cero y centrándome en llevar esa historia a un mundo virtual.

Dentro de mis objetivos secundarios está crear mi videojuego ideal, es decir, un videojuego con todos los aspectos que me gustan de otros distintos. Crear un tipo de juego que recolecta todo lo que a mi me satisface a la hora de jugar.

Además, creo que es importante que algunos de los objetivos del proyecto sean equivalentes a los de mi grado, destacando el objetivo de aplicar destrezas y utilizar técnicas, tecnologías y recursos al desarrollo de contenidos y procesos de comunicación e información audiovisual. Espero aplicar las destrezas adquiridas durante mis 4 años de grado y utilizar tecnologías y recursos relacionados a procesos de comunicación audiovisual. Otro de mis objetivos relacionados a los de mi grado es buscar, seleccionar, jerarquizar y analizar información en distintas fuentes, adaptando su contenido a diferentes formas y estrategias narrativas.



Imagen 3. Pantalla de carga del videojuego Overwatch.



02

HISTORIA: HORIZONTE ENTRE MUROS

2.1 Logline

Tras la coronación de la nueva emperatriz, 2 distritos declaran la guerra a Drun, el planeta principal de una galaxia lejana a la Tierra.

2.2 Referencias

Todas las referencias de este proyecto van a estar estructuradas de la misma manera, es decir, estarán divididas en 3 párrafos: comenzarán con la sinopsis (sinopsis de la serie, videojuego, película...), el elemento que me ha llamado la atención de este y por último su uso o modificación realizada para adaptarlo a la historia.

La Cúpula. Serie de televisión.

La serie comienza cuando un tranquilo pueblo de Nueva Inglaterra queda aislado del resto del mundo por una cúpula transparente enorme que no se puede atravesar. Los habitantes que han quedado atrapados en su interior tienen que tratar de sobrevivir alejados del contacto con el exterior y a la vez tratar de comprender a qué se debe su situación y cómo deshacerse de la barrera (Hernández, Raquel 2014).

Tras estar varias semanas pensando y rebuscando información para la creación del videojuego me pareció una idea excelente que

tuvieran un espacio reducido, por lo que cambié mi rumbo hacia los elementos que puedan cerrar un espacio. Al ver la serie de “La Cúpula”, la idea de traer este elemento a mi videojuego me pareció una gran decisión. Junto con esta referencia se encuentra la siguiente:

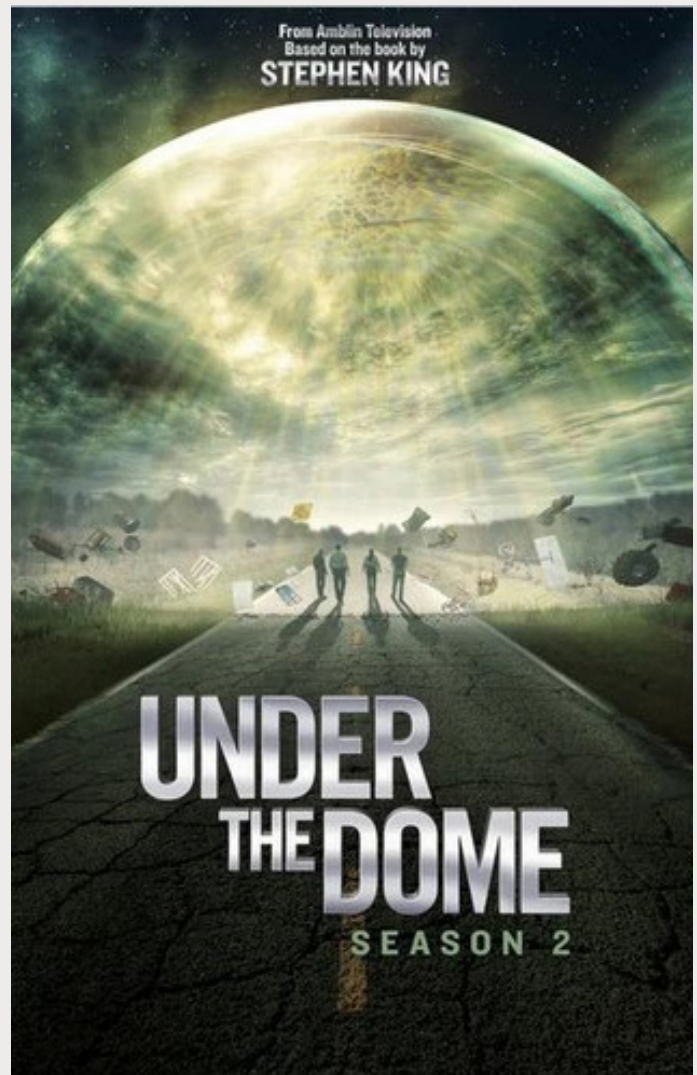


Imagen 5. Poster de la segunda temporada de “La Cúpula”.



Imagen 4. Imagen de la cúpula que rodea la ciudad de Chester's Mill.



Imagen 6. Fotograma sacado del trailer de la película “Battleship: Batalla Naval”, donde se aprecia la barrera.

Battleship: Batalla Naval. Película.

La Tierra está siendo invadida por parte de unos alienígenas que pretenden hacerse con los océanos para utilizarlos como fuente de energía. El ejército estadounidense liderará en un primer momento la defensa del Planeta, aunque la batalla pronto contará con la implicación de todos los países del mundo y de sus ciudadanos.... Adaptación del famoso juego de mesa de estrategia naval “Hundir la flota” (Filmaffinity 2012).

La serie “La Cúpula” y la película “Battleship: Batalla Naval” son ambas las referencias usadas para la creación de la cúpula. Esta está creada en una realidad ficticia en la que los seres humanos llegamos a contactar con una especie de alienígenas de un planeta llamado G. A la llegada de dichos individuos, establecen un campo de barrera en medio del mar con la que incomunican a varios barcos del ejército estadounidense. Con esta referencia puedo hacer uso de información que usan para la creación de dicha barrera. En la película solamente se menciona que es una barrera creada por la especie invasora.

En Drun la cúpula que rodea el mapa del videojuego es de gran importancia. Ésta fue creada con la llegada de los seres humanos al planeta por la falta de oxígeno, aunque la

emperatriz la encuentra un tanto extraña. A diferencia de la serie “La Cúpula”, la cúpula del videojuego no será un elemento que aparece sin ningún razonamiento. Es creada por la población para asegurar el oxígeno.

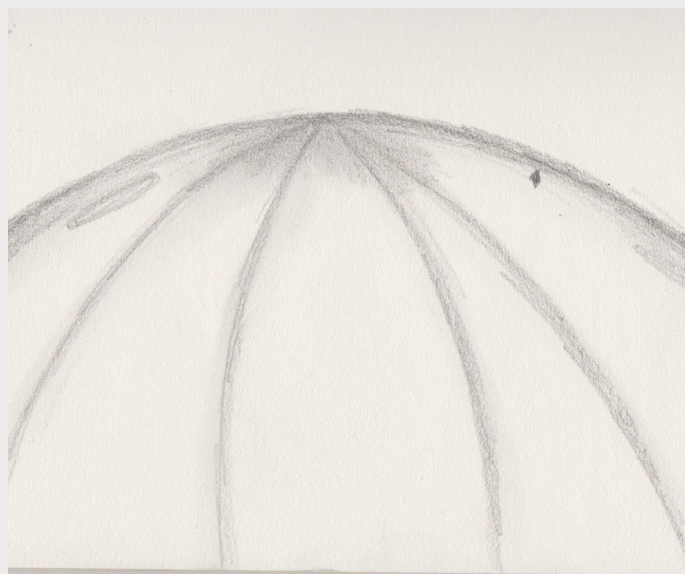


Imagen 7. Cúpula de DRUN. Fuente: creación propia.

Shingeki no kyojin / Ataque de los titanes. Anime.

La historia de Shingeki no Kyojin nos traslada a una época en la que la humanidad ha estado al borde de la extinción debido a la existencia de los titanes. Unos seres gigantes aparentemente sin inteligencia cuyo objetivo no es otro que devorar humanos a pesar de no necesitarlos para sobrevivir. Los pocos supervivientes han levantado tres muros más altos que cualquier titán, donde viven



Imagen 8. Fotograma sacado de un capítulo de Shingeki no kyojin, donde se puede apreciar la muralla.

pacíficamente sin el miedo de ser devorados por los gigantes. La humanidad ha vivido tranquila durante más de 100 años hasta que en el año 845 aparece de la nada un titán más alto que los muros construidos para protegerse y crea una brecha en uno de ellos permitiendo que todos los titanes se abran paso hacia el interior. En ese momento, la humanidad recibe el recordatorio de que viven con miedo a ser devorados por los titanes (Creativa, Otaku 2016).

En Drun, las murallas al igual que en el anime, tendrán el objetivo de proteger a la población, poniendo unas murallas descomunales para evitar a su pueblo ver día a día la muerte de cualquier tipo de vida.



Imagen 10. Poster de la cuarta temporada de “Shingeki no Kyojin”.



Imagen 9. Recorte de los muros de Shingeki.



Imagen 11. Murallas sujetando la cúpula. Fuente: creación propia.

Los juegos del hambre. Saga de películas

Norte, la nación de Panem obliga a cada uno de sus doce distritos a enviar a un chico y a una chica, adolescentes, para competir en Los juegos del hambre. En parte es un entretenimiento rebuscado y en parte es una táctica de intimidación por parte del gobierno. Los juegos del hambre es un evento televisado nacionalmente en el cual los ‘Tributos’ tienen que luchar entre ellos hasta quedar solamente un superviviente. Enfrentada con los bien entrenados ‘Tributos’ quienes llevan toda la vida preparándose para estos juegos, Katniss se ve obligada a recurrir a sus agudos instintos, así como a la tutoría de Haymitch Abernathy, antiguo campeón, y ahora estropeado y borrachín. Si quiere volver a casa en el Distrito 12, Katniss tendrá que tomar unas decisiones imposibles en La Arena que sopesan la supervivencia frente a la humanidad y la vida frente al amor (El Mundo 2012).

En la saga de los juegos del hambre es muy significativo el reparto del lugar o hábitat. El Capitolio es la ciudad más grande en Panem y es la sede central del gobierno. Está localizado en la zona conocida como las Montañas Rocosas y está rodeado por trece distritos. La nación de Panem está separada por un total de trece naciones-estados conocidos como distritos, doce de ellos son reconocidos como operativos por el Capitolio, y cada uno siendo el único responsable por producir, adquirir y perfeccionar bienes en una industria particular dictada por el Capitolio. Todos los distritos están bajo el implacable poder del Capitolio y no tienen ninguna influencia concerniente a las políticas nacionales de Panem más allá de sus territorios individuales (Los Juegos del Hambre Wiki 2022).

En mi videojuego, el mapa dentro de la cúpula está dividido de una forma parecida. Primero encontramos la zona central, el gran palacio: éste es el alojamiento principal del emperador o emperatriz que asume el cargo de gobernar sobre Drun. Continuando, quedan 6 zonas más, llamadas en este caso distritos, al igual que en Los Juegos del Hambre: las del norte, Scaletown y Nirion; las del sur Sintari y Landsan; en el oeste Pertense; y por último en el este Iontia. En cada uno de estos distritos, se encuentra un gran torreón de vigilancia, a la altura del borde de la cúpula.



Imagen 12. Poster de la primera película de la saga de “Los Juegos del Hambre”.



Imagen 13. Mapa de Panem, "Los Juegos del Hambre".

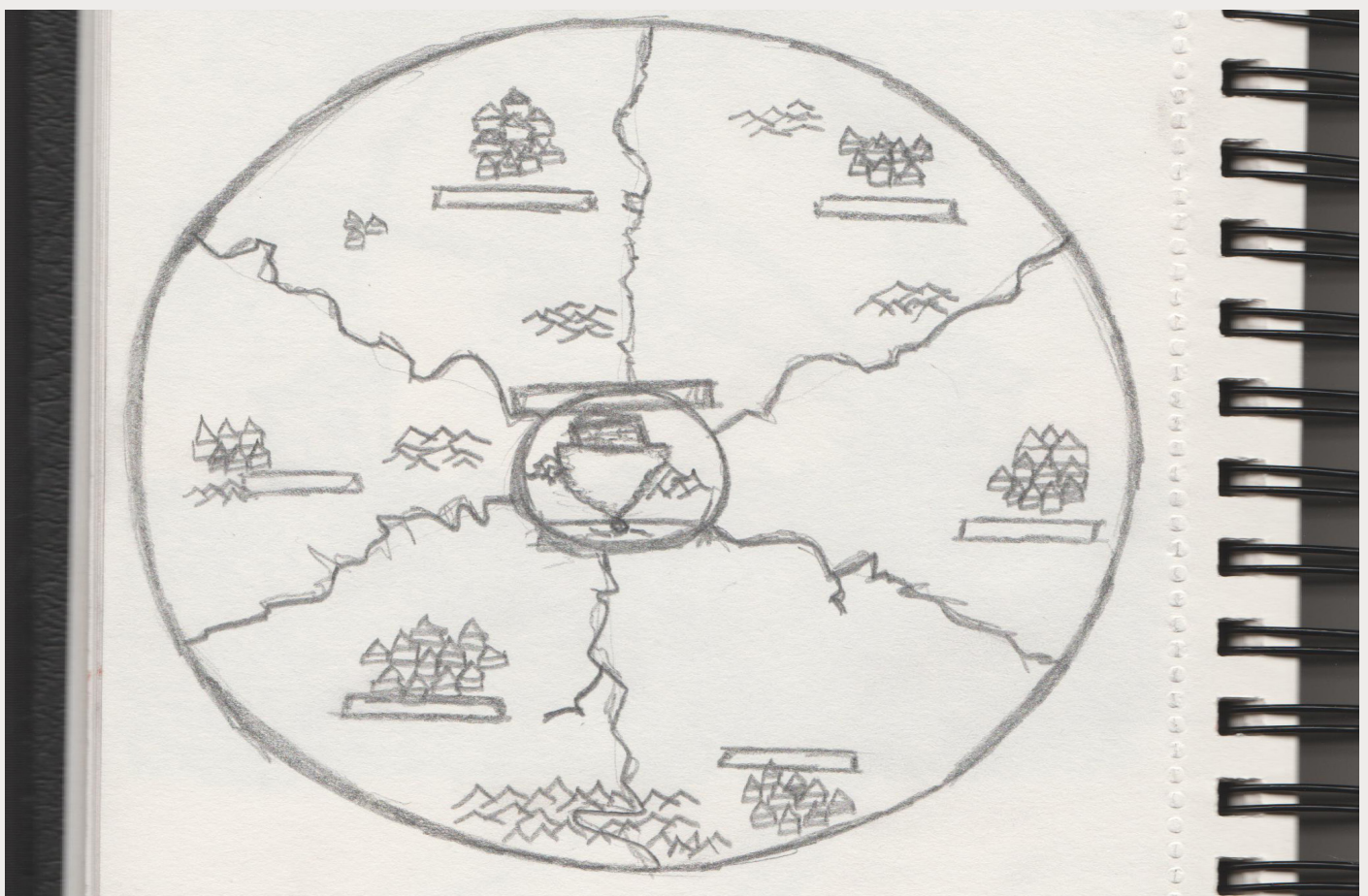


Imagen 14. Boceto del mapa de Drun tras la separación territorial. Fuente: creación propia.

World of Warcraft. Videojuego de ordenador.

World of Warcraft, también abreviado como WoW, es un videojuego de rol online multijugador masivo desarrollado en 2004 por Blizzard Entertainment, y disponible para los sistemas operativos Windows y Mac OS X. Está basado en el mundo de ficción y la historia de Warcraft, donde se adopta el papel de un personaje virtual que interactúa con otros personajes y desarrolla situaciones en un ambiente fantástico como en un juego de rol, siendo la cuarta entrega situada en este universo Cejas, (Sergio 2022).

En este videojuego es posible la elección de dos tipos distintos de jugadores: Horda o Alianza. Desde siempre la Horda y la Alianza han combatido a muerte, excepto cuando por motivos de la trama a las dos facciones no les ha quedado más remedio que unir fuerzas para hacer frente a un villano más poderoso, como está ocurriendo actualmente con la expansión Shadowlands.

En mi videojuego, el tema de las bandas será parecido. Tras la coronación de la nueva emperatriz, los distritos del norte Scaletown y Nirion, junto con el rechazado Talis (uno de los posibles herederos al trono de emperador), se levantan en contra de la decisión puesto que en su opinión no es válida para gobernar, ya que tiene descendencia del ser humano.



Imagen 15. World of Warcraft.



Imagen 16. Poster de la serie "Los 100".



Los 100. Serie de televisión.

Noventa años después de que una guerra atómica haya destrozado la civilización, una estación espacial, denominada El Arca, envía a cien delincuentes jóvenes supervivientes de vuelta a la Tierra para repoblar el planeta, que parece tener una atmósfera inhabitable. Los jóvenes descubren que en la Tierra existen diferentes pobladores, enfrentándose en su misión a diversos peligros (AlohaCrítico 2020).

A medida que la serie pasa hacia las temporadas finales, un elemento un tanto distinto al resto hace su aparición. En un planeta alejado de la tierra, encuentran un núcleo con varios jeroglíficos. Con la ayuda de este componente y pulsando los iconos adecuados, los protagonistas de la serie son capaces de viajar entre planetas que están conectados entre ellos por distintos núcleos, todos del mismo aspecto.

En DEVI, el núcleo tiene la misma utilidad, aunque está representado de distinta manera. En el núcleo se encuentran 7 espacios vacíos. Para su posible utilización, primero se deberían colocar en sus respectivos lugares 6 gemas que están divididas en cada uno de los distritos, específicamente en los colgantes que se les otorga a cada uno de los jefes al tomar posesión de su mando. La última piedra, se encuentra en manos de los emperadores, puesto que es el símbolo de Drun. Cada distrito tiene su estandarte, y al juntarlos todos, quedan espacios vacíos. El central, el más grande, está en posesión de la emperatriz y el resto, todos iguales entre sí, en manos de los jefes.





Imagen 18. Boceto del estandarte base de todos los distritos.
Fuente: creación propia.

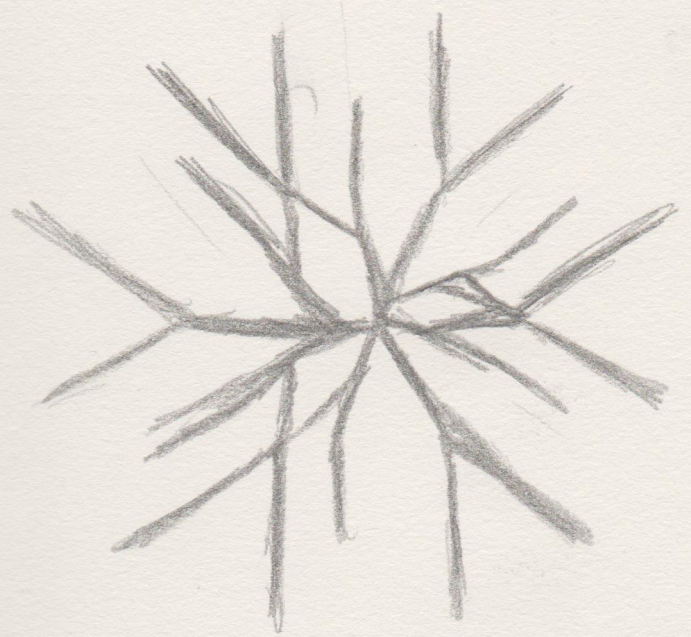


Imagen 20. Boceto de la unión de los 6 estandartes de cada distrito.
Fuente: creación propia.

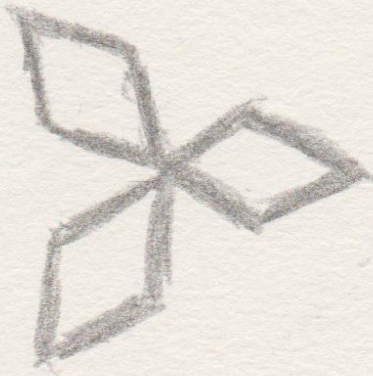


Imagen 19. Boceto de la joya central de la unión de los estandartes.
Fuente: creación propia.

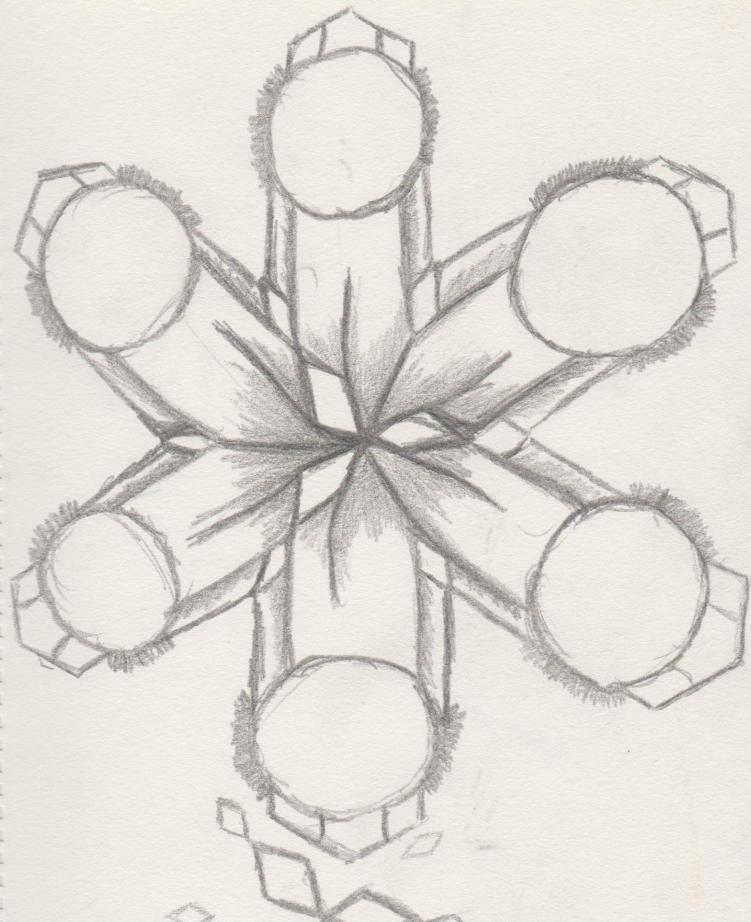


Imagen 21. Boceto final de la unión de todos los estandartes.
Fuente: creación propia.

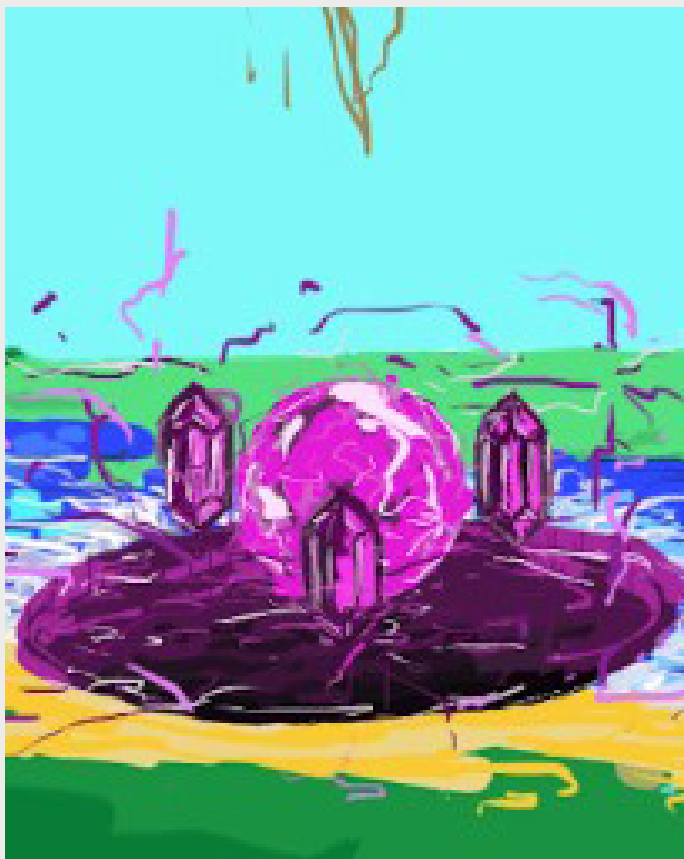


Imagen 22. Núcleo de Drun. Fuente: creación propia.

Guardianes de la galaxia. Película.

Aventura espacial de proporciones épicas y repleta de acción que amplía el Universo Cinematográfico de Marvel. En esta ocasión, el temerario aventurero Peter Quill es objeto de un implacable cazarrecompensas después de robar una misteriosa esfera codiciada por Ronan, un poderoso villano cuya ambición amenaza todo el universo. Para poder escapar del incansable Ronan, Quill se ve obligado a pactar una complicada tregua con un cuartero de disparatados inadaptados: Rocket, un mapache armado con un rifle, Groot, un humanoide con forma de árbol, la letal y enigmática Gamora y el vengativo Drax the Destroyer. Pero cuando Quill descubre el verdadero poder de la esfera, deberá hacer todo lo posible para derrotar a sus extravagantes rivales en un intento desesperado de salvar el destino de la galaxia (LaHiguera.net 2022).

En la saga de películas de Guardianes de la Galaxia los viajes interestelares son imprescindibles y hacen un uso el cual me ha llamado la atención para escribir el argumento de mi videojuego.

Con el elemento de viajes por las galaxias, se me ocurrió la idea de comenzar el videojuego con una escena inicial de explicación para poner en contexto al jugador. En ese primer acontecimiento, los seres humanos huyen de la tierra por el devastador cambio climático que ésta acarrea. Trás varios años, se hace imposible sobrevivir y por ello, unos cientos lograron huir con éxito del lugar. Hacen uso del viaje espacial para intentar llegar a algún planeta posible para poder sobrevivir y continuar con la especie. En sus últimas, y por culpa de la falta de combustible la nave espacial es arrastrada a un vórtice que les lleva a nube de magallanes. Allí consiguen aterrizar en el planeta central de la galaxia y se encuentran con varias sorpresas.



Imagen 23. Poster de la película Guardianes de la galaxia.

Dune. Película.

En el Año 10.191 el desértico planeta Arrakis, feudo de la familia Harkonnen desde hace generaciones, queda en manos de la Casa de los Atreides después de que el emperador ceda a ésta la explotación de las reservas de especia, la materias prima más valiosa de la galaxia, necesaria para los viajes interestelares y también una droga capaz de amplificar la conciencia y extender la vida. El duque Leto (Oscar Isaac), la dama Jessica (Rebecca Ferguson) y el hijo de ambos, Paul Atreides (Timothée Chalamet), llegan a Arrakis con la esperanza de mantener el buen nombre de su casa y ser fieles al emperador, pero pronto se verán envueltos en una trama de traiciones y engaños que les llevará a cuestionar su confianza entre sus más allegados y a valorar a los lugareños, los Fremen, una estirpe de habitantes del desierto con una estrecha relación con la especia (Filmaffinity 2021).

Esta película me sorprendió. Fue visualmente increíble pero, también me llamaron la atención un par de características. La primera: el emperador. La película estaba centrada en varios planetas de una misma galaxia y sobre todos ellos gobernaba un emperador. La segunda: unas sacerdotisas llamadas madres. Estas se ocupaban de escoger al elegido que gobernará

En Drun, las sacerdotisas serán las encargadas de elegir al próximo emperador, emperatriz en este caso. Estas mujeres serán unas señoras de mayor edad que de las del resto de los habitantes puesto que, aunque no sean inmortales, son de una especie muy longeva.



Imagen 24. Poster de la película Dune.



Imagen 25. Imagen de los personajes



Imagen 26. Poster de la serie de anime One Piece.

One Piece. Anime.

One Piece es la historia de un chico llamado Monkey D. Luffy, quien se inspiró en Shanks, un pirata que le salvó la vida, para convertirse en el Rey de los Piratas. Al comienzo de la serie, veinticuatro años antes de la historia actual, un pirata llamado Gol D. Roger, conocido como el Rey de los Piratas, fue ejecutado, pero antes de su muerte, le dijo a la multitud de su tesoro, el One Piece. Sus palabras desataron lo que sería conocida como «la Gran Era de la Piratería», innumerables piratas se dispusieron a buscar el tesoro causando grandes problemas al Gobierno Mundial. Monkey D. Luffy se convierte en uno de ellos, deseando ser el próximo Rey de los Piratas y se dispone a reunir compañeros de tripulación y comenzar sus aventuras.

El Siglo Vacío es un período de tiempo de 100 años de duración. Este período de tiempo fue borrado de la historia por parte del Gobierno Mundial, incluso se dictó una ley para que los arqueólogos no investigaran sobre este siglo. Este vacío en los registros de históricos es posible volverlo a llenar leyendo unos grandes monolitos llamados poneglyphs, pero están escritos en una lengua muerta que, al parecer, sólo Nico Robin es capaz de descifrar. El Gobierno Mundial tiene conocimiento de lo que está escrito en estas piedras, por eso dictó la ley de que está estrictamente prohibido intentar descifrarlos, esta razón los llevó a destruir Ohara y asesinar a sus eruditos (One Piece Wiki 2022).

En DEVI, el primer emperador decide encerrar a toda la población dentro de unas murallas para poder mantenerlos bajo control con la excusa de la falta de oxígeno, aunque al final años más tarde se descubre que todo era parte de una gran mentira.



principales de la película Dune.



Imagen 27. Fotograma de la serie “Los 100”, momento en el que el planeta tierra sufre una abrasión.

2.3 Argumento, historia completa

2.3.1 Introducción, los orígenes

En 2050 tras varios años de un continuo devastador cambio climático, se volvió imposible sobrevivir en el planeta tierra. En el último momento, unos cientos lograron huir de su hogar y navegaron por el universo durante un largo periodo de tiempo. Las naves se encontraban en sus últimas de suministro de combustible y alimentación cuando se adentraron en un vórtice que les introdujo en la galaxia de Nube de Magallanes. Por culpa de los problemas anteriormente expuestos, tuvieron la necesidad de hacer un aterrizaje forzoso en Drun. Al aterrizar, se dieron cuenta que el planeta estaba habitado y que ya había una civilización formada por lo que a su parecer eran máquinas, androides y animales exóticos y mitológicos. Con el paso del tiempo y teniendo en cuenta su carácter de invasores, tuvieron que dar su brazo a torcer y adaptarse a su estilo de vida en el planeta. Los seres humanos utilizaron sus conocimientos sobre las diferentes lenguas que tenían en su planeta para aprender el idioma autóctono. Con todo esto establecieron una civilización conjunta y crearon vínculos personales.

Drun estaba gobernada por un emperador que contaba con la ayuda de 6 generales. Tras el asentamiento de los seres humanos, el primer emperador destruyó todas las naves con la intención de que desapareciera la tecnología humana y junto con ella, toda posibilidad de crear artefactos para viajar a otros planetas. El emperador creó un grupo secreto de agentes a su cargo, independientes a los 6 generales, y les ordenó la quema de aeronaves. La misión consistía en destruirlos y crear el mayor espectáculo visible, puesto que el emperador utilizaría dicho espectáculo para establecer su plan final.

El estallido provocó una gran explosión que hizo temblar el suelo mismo. Esto hizo que se originase el caos en el reino. Los habitantes estaban preocupados, atónitos, a lo que el emperador respondió con una asamblea de generales. Les informó del gran desastre que había acarreado la tecnología de los seres humanos: los materiales procedentes de la Tierra, al hacer contacto con el elemento Altrum de Drun desencadenaron una reacción química que quemaba el oxígeno, lo hacía desaparecer como si de un agujero negro se tratara. Creó un ambiente de preocupación máxima entre sus generales, apoyada por pruebas falsas creadas por

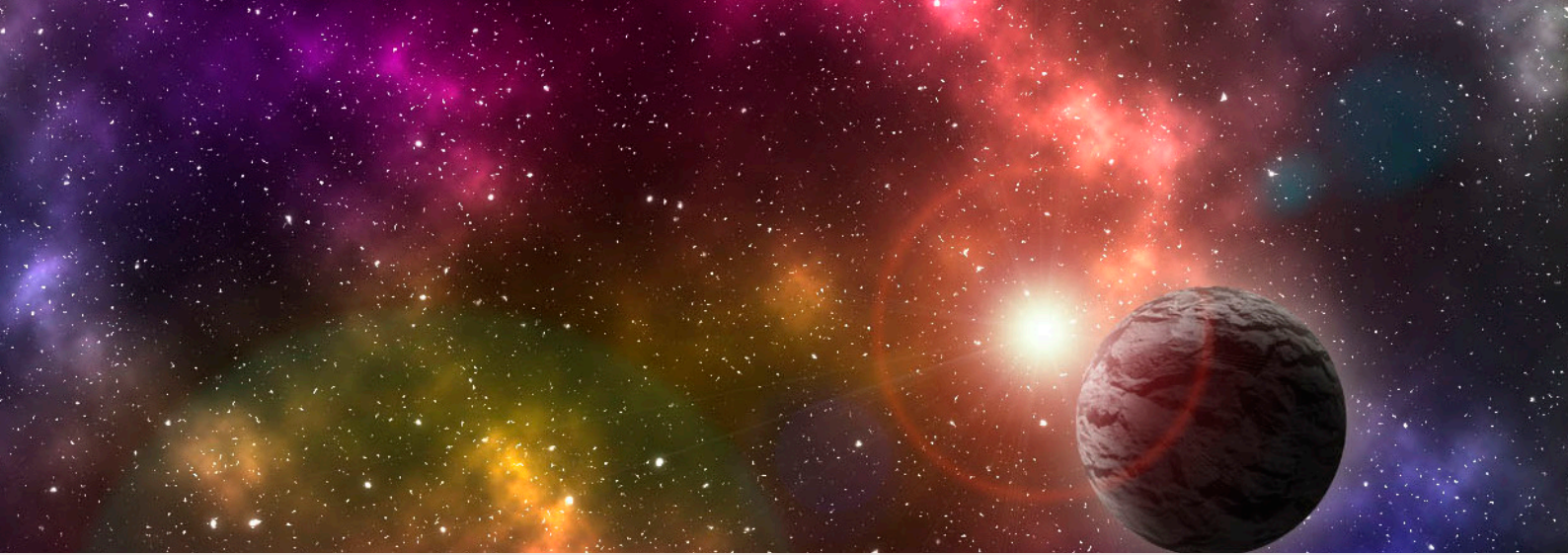


Imagen 28. Universo por el que deambulan durante un largo periodo de tiempo. Fuente: creación propia.

los alquimistas y químicos del reino. Los engañó vilmente, pero les ofreció una solución que a simple vista parecía la única que podían tomar y se vieron obligados a aprobarlo. La solución consistía en levantar unos muros enormes que aguantaran una cúpula creada por una red extensa de plasma. Ésta permitiría crear un microclima interior haciendo posible seguir viviendo en el planeta.

Tras convencer a los generales, el emperador decidió hacer un acto ante la ciudadanía para exponer los hechos y pedir la unión de todos para el comienzo de la creación de la gran cúpula. El pueblo con miedo, no tuvo más remedio que hacer todo lo posible para su supervivencia. Por lo cual, se crearon grupos al mando de distintos generales para la creación de las murallas y el plasma que rodea el espacio. Para la construcción en busca de piedras para los muros se crearon expediciones y minas. Las minas se crearon comenzando bajo la cúpula y saliendo hacia fuera por debajo de la tierra para conseguir el plasma, puesto que el oxígeno debajo de la tierra, por lo visto no se veía afectado.

Una vez creada la gran cúpula, el espacio dentro se vio reducido. El emperador decidió dividir el lugar en 6 distritos, colocando a cada uno de sus generales como jefes de los

distritos con intención de proteger a la ciudadanía y hacer ver que existe un orden y dar seguridad al pueblo. Cada distrito recibió un nombre: Scaletown y Nirion en el norte, Sintari y Landsan en el sur, Iontia en el este y por último Pertense en el oeste. El pueblo se adaptó a un nuevo estilo de vida dentro de la cúpula. Pocos años más tarde, el emperador murió y las sacerdotisas nombraron a su sucesor.

2.3.2 Argumento, actualidad

300 años más tarde, en el año 2415 Drun está establecida en la cúpula. Todo parece tener un orden perfecto. El emperador actual, ya de una edad avanzada, muere inesperadamente y en extrañas circunstancias. Nadie esperaba tal hecho, es un duro palo para toda la ciudadanía y los sucesores se ponen nerviosos ante la noticia. Los herederos posibles son 2, un hombre y una mujer, Talis y Morgana. Para la transmisión, las sacerdotisas deciden hacer un gran acto en el que invitan gente de todos los distritos. En la ceremonia aparecen los 6 jefes, herederos de los antiguos generales del primer emperador de la cúpula, uno por cada distrito de Drun. Los de los distritos Scaletown y Nirion, del norte, se acercan a Talis antes de la gran ceremonia. Ellos le comunican al joven que están orgullosos de él y que esperan con ansia que llegue el mo-

mento en el que se convierta en emperador.

Llega el momento. Las sacerdotisas llaman a los dos herederos y entran en una sala para llevar a cabo la gran prueba. Nadie tiene idea de lo que ocurre en la prueba, por lo que todos esperan impacientes el resultado. Las sacerdotisas salen con los 2 jóvenes y la mayor de las mujeres, corona a Morgana como la emperatriz de Nube. Los jefes se reúnen con Talis y Morgana tras la coronación. En la reunión, los dos jefes del norte se niegan a la coronación de la emperatriz y comunican a los demás su desagrado. Los dos aseguran que un ser de descendencia humana como lo es Morgana, no tiene el poder de gobernar sobre los demás seres de Drun. El odio de algunos de los ciudadanos frente a los seres de descendencia humana es tal, que deciden abandonar la reunión y regresar a Scaletown y Nirion. Los demás jefes ignoran a los del norte, puesto que la coronación y decisión de las sacerdotisas es irrefutable, y dan la bienvenida a la emperatriz.

Toman esta primera reunión para poner en sobreaviso a Morgana sobre todos sus deberes como emperatriz de la galaxia de Nube. Morgana encuentra unos manuscritos un tanto distintos a los demás y los comparte con los presentes. Estos encuentran un peligro con el que no contaban: el campo magnético que protege los distritos se está debilitando y hay escasez del material utilizado para la restauración. Mientras lidian con el problema, los jefes del norte que vuelven de camino a Scaletown y Nirion deciden que las sacerdotisas se han vuelto mayores y que ya no saben juzgar, por lo que comienzan una alianza para derrocar a la nueva emperatriz.

La emperatriz, tras analizar detenidamente

los papeles del campo magnético, decide crear un equipo de 4 personas para la restauración y búsqueda del elemento necesario para su mantenimiento. El equipo está formado por una máquina, una domadora, una química y una guerrera. Mientras creaba el equipo, la noticia de que los jefes del norte estaban pensando un plan para derrocar a la emperatriz llega a oídos de Morgana. La emperatriz informa a los 4 sobre los problemas del campo y la proximidad de un golpe de los del norte. Habla sobre ir a las afueras del campo magnético para ir a distintas cuevas y mazmorras en busca del elemento y pone al equipo en alerta. En ese instante, encuentra un papel un tanto extraño con la letra del anterior emperador:

“Queridos sucesores:

Llevo años en busca del elemento del campo. Se nos acaba. Podemos proseguir con la explotación de Drun, pero llegará el momento en el que la escasez del elemento sea demasiado. Dejo aquí esta nota con la intención de que estéis al tanto de todo. He intentado encontrar el pergamino final. Muy poca gente sabe sobre esto, pero el núcleo que reposa bajo la roca de los aposentos es en realidad una piedra teletransportadora. Aquellos que logren descifrar los puntos exactos de presión conseguirán desplazarse tanto a Yuthopus, como a cualquiera de los 12 planetas cercanos a Drun. Tras comenzar mi búsqueda hace aproximadamente 20 años encontré un pergamino que expresaba la necesidad de 6 piedras para poder comenzar a presionar los jeroglíficos del núcleo. Esas 6 piedras, son las gemas incrustadas en cada uno de los colgantes que el primer emperador dio a cada uno de los primeros jefes. Creo pensar que escondió las gemas a simple vista de la población, pensando que nadie se daría cuenta de ello. Al crear los nuevos símbolos de nuestra nación, dejó pistas a sus su-



"Queridos sucesores.

Leso años en busca del elemento del campo. Se nos acaba. Podemos proseguir con la explotación de Drun, pero llegará el momento en el que la escanza del elemento sea demasiado. Dejo aquí esta nota con la intención de que estéis al tanto de todo. Se intentará encontrar el pergamino final. Muy poca gente sabe sobre esto, pero el núcleo que reposa bajo la roca de los aposentos es en realidad una piedra teletransportadora. Aquellas que logren descubrir las puntas exactas de presión conseguirán desplazarse tanto a Yu-Thopus, como a cualquiera de las 12 plantas cercanas a Drun. Tras comenzar en búsqueda hace aproximadamente 20 años encontré un pergamino que expresaba la necesidad de la piedras para poder comenzar a presionar las perlas del núcleo.

Enas la piedras, son las gemas incrustadas en cada uno de los colgantes que el primer emperador dio a cada uno de las primeras jefes. Al usar las nuevas símbolos de un otro nación, dejó pistas a sus sucesores para seguir manteniendo a la población bajo el poder del emperador. El primer emperador fue un hombre muy posesivo. Él tenía la necesidad de tener todo bajo su control, por lo que guardó una última piedra vital para poder activar el núcleo. Llegado hasta aquí, supongo que ya lo habrás deducido. Sí. El medallón que se hereda al ser emperador. Necesitas encontrar el pergamino y viajar a Yu-Thopus para ir en busca del material. Se acaba el tiempo.

El emperador Sarion."

Imagen 29. Pergamino del antiguo emperador Sarion. Fuente: creación propia.

cesores para seguir manteniendo a la población bajo el poder del emperador. El primer emperador fue un hombre muy posesivo. Él tenía la necesidad de tener todo bajo su control, por lo que guardó una última piedra vital para poder activar el núcleo. Llegado hasta aquí, supongo que ya lo habrás deducido. Sí. El medallón que se hereda al ser emperador. Necesitas encontrar el pergamino y viajar a Yu-Thopus para ir en busca del material. Se acaba el tiempo.

El emperador Sarion."

Morgana al leer el papel se queda consternada. Con esta información decide dar nuevas tareas al equipo anteriormente formado. Para crear nuevas tácticas de defensa para contener a los del norte la emperadora pone a cargo a la guerrera y a la máquina. Por otro lado, para arreglar los problemas de la capa magnética a la domadora y a la química. Para ello, la guerrera y la máquina comienzan a hacer prácticas de lucha y tácticas para conseguir mayor nivel de lu-

cha, mientras que la domadora y la química reciben lecciones de lectura de escritura arcaica y búsqueda de antiguos pergaminos, junto con alguna que otra práctica de lucha.

Los jefes de Scaletown y Nirion comienzan a atacar a aldeas cercanas a Iontia. Por ello, la emperatriz decide enviar al lugar a la guerrera y la máquina con la intención de apaciguar a los norteños. Junto a los jefes aparece Talis, quien lidera a los dos norteños. Talis decide reunirse con la guerrera y la máquina para al parecer llegar a un acuerdo con ellas. Les informa que la zona norte de Drun, desea la independendencia, puesto a que creen que una simple humana no debería ser la encargada de liderarles. Con la información recibida, deciden volver a los aposentos de la emperatriz junto con Talis, para informar a la emperatriz. Una vez todos en palacio Talis proclama el norte de Drun como Yutien, independiente a Drun. Morgana rechaza la decisión de Talis, aunque a

este parece no importarle mucho su opinión.

Mientras Morgana explica a Talis que deben estar más unidos que nunca, este fija su mirada en un manuscrito que ella tiene sobre su mesa. En un despiste de Morgana decide robarse puesto a que le parecía un tanto extraño. En aquel papel con la letra de ella encuentra escritas algunas cosas extrañas sobre las gemas que tiene cada uno de los jefes de los distritos. Comienza a investigar sobre el asunto y al fin consigue descifrar el significado del núcleo. Contrata a varias máquinas para robar las gemas a todos los jefes restantes. La noticia de que Talis sabe sobre el núcleo llega a manos de Morgana e intenta que la guerrera y la máquina detengan a este y su plan de viajar a Yu-Thopus. Mientras tanto, la domadora y la química siguen con sus investigaciones sobre los pergaminos finales del núcleo. Logran una última pista que les lleva a una mazmorra a las afueras de las murallas. Con la ayuda de un entrenamiento exhaustivo de lucha e investigación de las afueras, consiguen llegar a la mazmorra final en la que encuentran el último pergamino.

A la vuelta, se encuentran con la guerrera y la máquina. Estas tras haber luchado contra los norteños solamente han podido defender los aposentos de la emperatriz. Talis ha logrado un gran poder sobre una gran parte de la ciudadanía y con la ayuda de muchos ha conseguido robar a los demás jefes sus gemas. Sabiendo que el equipo formado por la emperatriz está en búsqueda de los pergaminos, les ha tendido una trampa a la entrada del palacio. Talis y los jefes de Scaletown y Nirion emboscan a la emperatriz y al equipo para robarles el pergamino. Consiguen robarles el pergamino para descifrar el núcleo y le quitan a la emperatriz la piedra

final. En ese instante los demás jefes acuden al rescate y consiguen expulsar de la zona a los norteños. Talis en el último momento, con su gran bastón golpea el suelo de Drun separando toda la zona del norte de la tierra.

Al crear la separación la cúpula y las murallas ceden y la barrera se rompe en pedazos, dejando al descubierto todo Drun. Tras varios minutos de pánico de la población todo el mundo se da cuenta de que es posible respirar fuera de la cúpula. Los habitantes entran en cólera con la emperatriz y le piden explicaciones sobre lo ocurrido. Morgana ante el ilógico acontecimiento pide ayuda y cooperación a la población.

Talis vuelve a aparecer con todos sus habitantes entre la multitud desorientada y comienzan a pelear acercándose cada vez más al núcleo. El equipo de la emperatriz con la ayuda de algunos guerreros más y los jefes restantes, intentan defender a la emperatriz y el núcleo, pero Talis se hace hueco entre peleas y consigue llegar al núcleo activándolo. Un destello morado creado a través del núcleo sale disparado hacia el cielo y Talis y los jefes de Scaletown y Nirion llaman a su pueblo y cualquiera que esté en contra de la emperatriz y sus mentiras a para viajar todos juntos a Yu-Thopus, el planeta más cercano a Drun y en el que conseguirán crear una nación nueva con la que poder derrotar a Drun. Los jefes y los pocos luchadores que siguen con vida mientras conseguían descifrar el núcleo consiguen pasar el destello. Por último, Talis se despide de Morgana y la amenaza diciendo que espere a su llegada, puesto a que pronto volvería para acabar con ella y todos los traidores que no quisieron unirse a él. dos los traidores que no quisieron unirse a él.

C O N T I N U A R Á



03

EL VIDEOJUEGO: TÍTULO

3.1 Documentación, moodboard y paleta cromática

a. Documentación:

Antes de comenzar con el título, me he adentrado en la búsqueda de información. ¿Cómo se crea un título atractivo? ¿Cuáles tienen más gancho? ¿Cómo quiero presentar mi videojuego? ¿Cómo creo el título de un videojuego y para qué sirve este?

Un título tiene tres funciones principales: *identificar el contenido* (asocia una identidad a una obra que lo ayuda a diferenciarse de los demás. Es como poner el nombre a una persona.), *designar el contenido* (sirve para dar información sobre su contenido. Por un lado puede decirnos algo del tema, ¿de qué va la película o la serie? El título es lo primero que vamos a escuchar por lo que es la oportunidad de decirles de qué va nuestra historia. También puede hablarnos de la premisa. Y por último, un título también puede darnos información sobre el género de la película.) y *destacar el contenido* (Debe ser un título atractivo para el espectador o lector y también debe de ser pegadizo y fácil de recordar) (Esteban 2017).

b. Moodboard

Con las siguientes imágenes quiero explicar el estilo que tendrá el icono de mi videojuego. Primero está la bola de nieve, simulando la cúpula que rodea a la población de Drun. Después se encuentran las rocas que parece que están levitando. Con ellas quiero reflejar los aposentos de la emperatriz. Los aposentos están situados sobre el núcleo del planeta, y por ello parece que se encuentra levitando. Por último la galaxia que refleja lo lejano que se encuentra el planeta.



Imagen 31. Bola de nieve.



Imagen 32. Galaxia.



Imagen 33. Piedras levitando.

c. Paleta cromática

Los colores asociados al logotipo del videojuego serán los siguientes: azul, amarillo, morado y marrón, y a su vez, los tonos cercanos. Los colores principales del videojuego serán el amarillo y el rosa, tirando a morado. La principal razón por la que los colores centrales son los anteriores son las siguientes: el morado por el color del núcleo del videojuego, con el cual consiguen cambiar de planeta; y el amarillo por los emblemas de los distritos. Como previamente he expuesto, cada jefe de cada uno de los distritos llevará consigo mismo un emblema que será de tonalidades amarillas y doradas. Las demás vienen por distintas razones. El azul por el clima que tendrá el planeta, puesto que por mucho que estén en una cúpula, tienen un clima propio en el que habrá un cielo azulado la mayor parte del tiempo. El verde le acompaña por los prados verdosos situados alrededor del palacio central. Por último, los tonos marrones vienen a causa de las rocas y tierras.

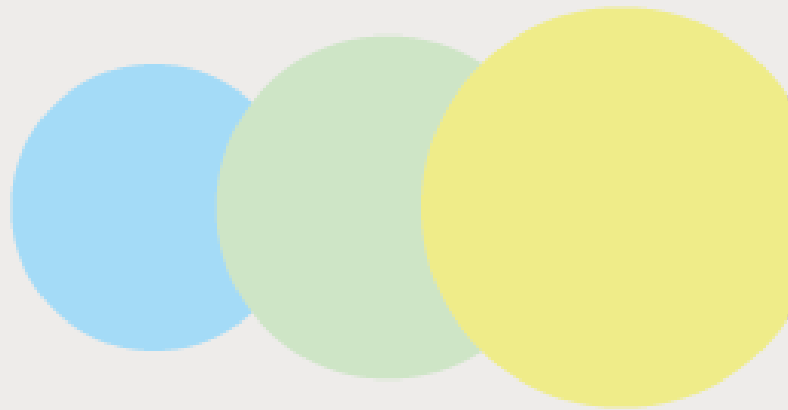
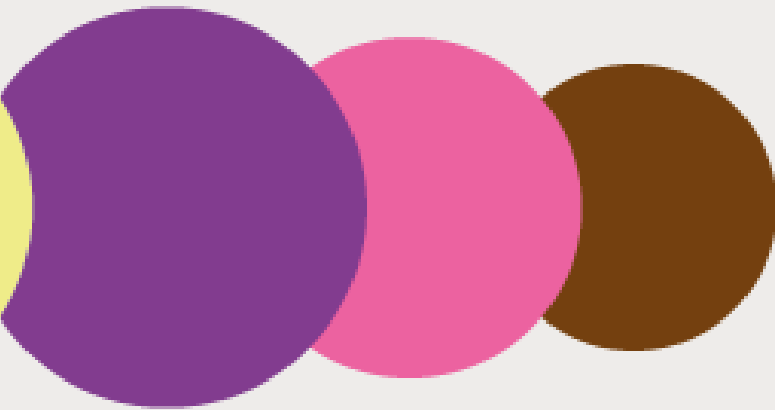


Imagen 34. Paleta de colores del icono del videojuego. 100 Fuente: creador

Imagen 35. Logo del videojuego "League of Legends".





ión propia.



3.2. Referencias

League of Legends. Videojuego de ordenador.

League of Legends es un juego de estrategia por equipos en el que dos equipos de cinco campeones se enfrentan para ver quién destruye antes la base del otro. Elige de entre un elenco de 140 campeones para realizar jugadas épicas, asesinar rivales y derribar torretas para alzarte con la victoria (RiotGames 2022).

Este videojuego es uno de mis referentes en varios aspectos; entre ellos, por la gran historia que hay detrás y por la forma en la que son capaces de llevar increíbles ideas al mundo virtual. En este caso el título del videojuego es llamativo por su simpleza pero a la vez por lo llamativo que es. Tiene dos formas de leer; la normal, es decir, el nombre como tal “League of Legends”, y su abreviatura LoL.

La idea es hacer algo parecido para mi videojuego, es decir, que tenga un nombre explicativo, y a parte su propia abreviatura.

World of Warcraft. Videojuego de ordenador.

Ya que la sinopsis de esta referencia ya ha sido explicada anteriormente, prosigo con el elemento significativo. Otra referencia con la misma característica que el anterior es “World of Warcraft”. En este caso el título e identidad del videojuego tiene una gran similitud con el anterior. Tiene más de un elemento: el título y un fondo para crear así el icono.

En mi opinión, tiene una gran importancia que el videojuego tenga un título llamativo, pero que a la vez sea fácilmente reconocible para que la gente se acuerde de este.



Imagen 36. Logo de “PlayStation”.

Sea of Thieves. Videojuego.

“Sea of Thieves” es un juego multijugador en primera persona (Sea of Thieves Wiki 2018). “Sea of Thieves” es tu pasaporte de entrada a la vida pirata que siempre has deseado tener. Prepárate para un mundo de aventuras, emoción y descubrimientos con unas aguas repletas de montones de jugadores. Tienen a tu alcance todo lo que te hace falta para surcar sus aguas, así que tú decides donde quieres ir. Disfruta de historias emocionantes, peligrosas criaturas marinas y montones de tesoros ocultos que te ayudarán a labrar tu propia leyenda pirata (Sea of Thieves 2022).

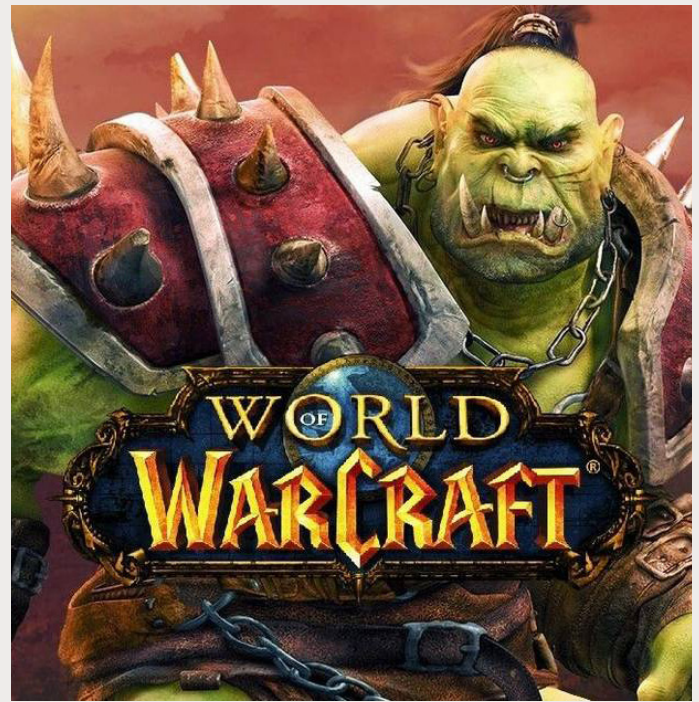


Imagen 37. Logo de “World of Warcraft”.

PlayStation. PS.

Las tres referencias que he tenido en cuenta son altamente similares. Desde un principio tenía bastante claro cómo quería hacer llegar el nombre, logotipo e icono a mi público: de forma sencilla, fácil de memorizar y atractiva a simple vista.



Imagen 38. Portada de “Sea of Thieves”.

DEVI

Imagen 39. Idea principal del diseño del título. Fuente: creación propia.



Imagen 40. Primer boceto del logo del videojuego. Fuente: creación propia.



Imagen 41. Logo final de DEVI. Fuente: creación propia.

En el caso de esta referencia no es el nombre, sino la estética la que me sorprendió. En un principio mi idea era algo parecido a lo que ví en la portada de este videojuego. En cambio, en DEVI necesitaba personalmente que la imagen del juego fuera un logo y no una portada (aunque sí que tendrá su propia portada). Esta referencia me dió la idea de hacer que el logo del videojuego tuviera el elemento de la cúpula, al igual que aquí utilizan la cueva.

3.3 El logotipo: Título y resultado final

Mi videojuego debía tener un título llamativo, uno con el que directamente identifiques el juego sin tener que pensar mucho sobre ello. Pensando, me pareció necesario que tuviera una abreviatura, como LoL “League of Legends” o WoW “World of Warcraft” por lo que empecé con el brainstorming. La palabra clave que debía aparecer era Drun, puesto que es el nombre del planeta. Entre las primeras ideas apareció Nube, interestelar. En un principio pensé que era un título con bastantes posibilidades, aunque se me hizo un tanto escaso. Tras ese, me vino a la mente Nube interestelar de Magallanes poniendo en el título Nube de Magallanes, es decir, la galaxia en vez del nombre del planeta. Esta idea era buena, pero no tenía buena abreviatura así que la descarté rápidamente. Finalmente se me ocurrió Drun, el viaje interestelar. Con este título la abreviatura sería DEVI y tendría incluido el nombre del planeta, el cual desde un principio era uno de los elementos necesarios.



04

NUBE DE MAGALLANES: GALAXIA

4.1 Drun, planeta central de la galaxia (planeta principal)

4.1.1: Historia: construcción de una nueva vida

Drun ha sufrido un increíble cambio en los últimos 300 años. Tras la llegada de los seres humanos, los habitantes del planeta no tuvieron otra opción que enterrarse bajo una cúpula y entre muros inquebrantables, o al menos eso les hizo creer el primer emperador del lugar. La muralla y la cúpula fueron creadas gracias a la colaboración de la población del planeta. Unidos, consiguieron crear

una muralla de una altura aproximada de 35 metros, con la que poder aguantar una cúpula creada a base de tecnologías de las que ya tenían conocimientos. Durante los próximos 300 años, la población tuvo que crecer en el interior sin saber exactamente lo que ocurría en las afueras. Las generaciones nacidas dentro de los muros, no se podían siquiera imaginar lo que era la vida en libertad absoluta, o como es la tierra fuera de estos. Los distritos se separaron de forma en que la población podía elegir a cual de ellos prefería ir, aunque cada uno tenía un cupo de personas para evitar la sobrepoblación en algunos.

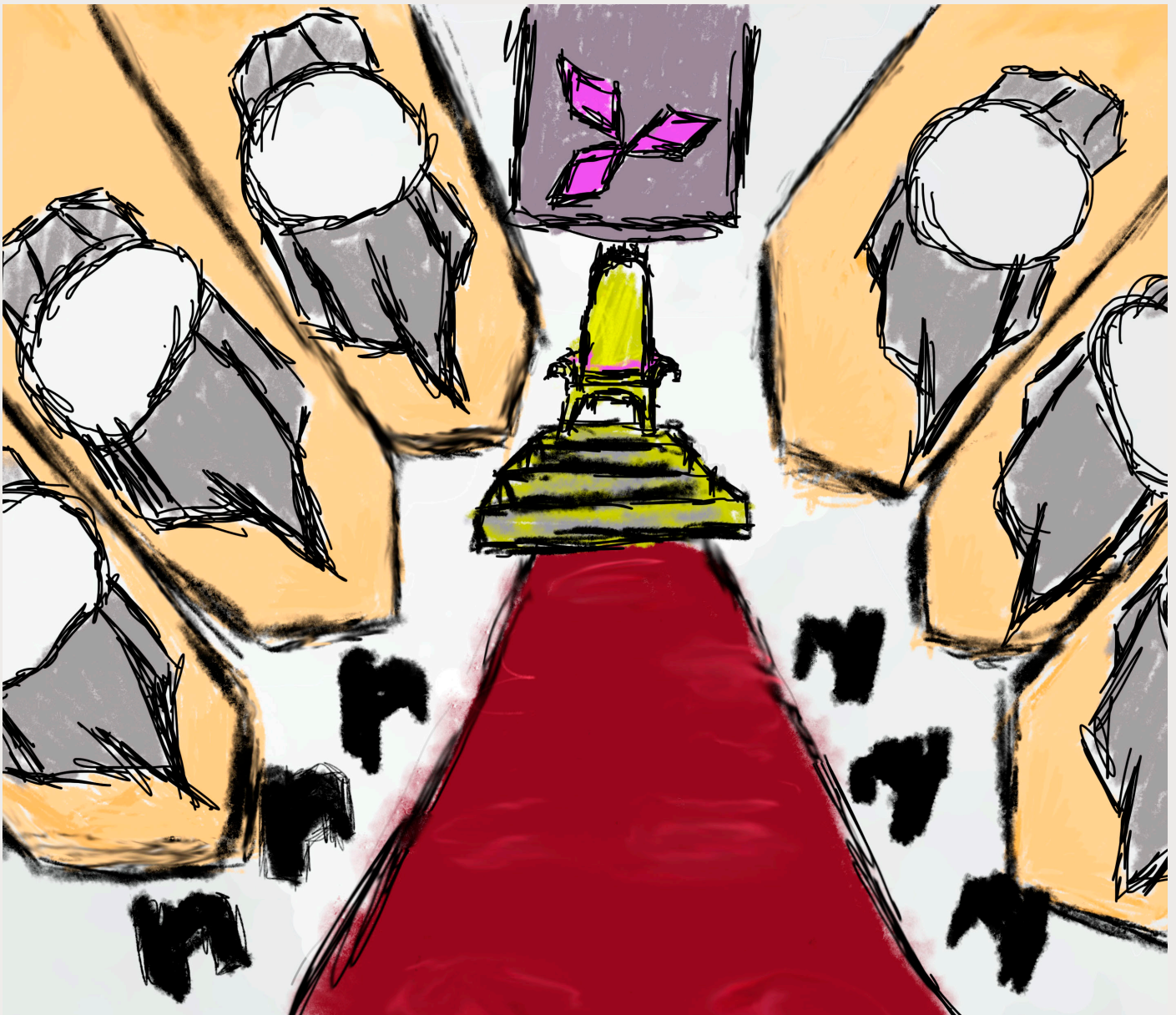


Imagen 42. Primer boceto de los aposentos de la emperatriz. Fuente: creación propia.

4.1.2 Moodboard y paleta cromática



Imagen 43. Murallas de “Shingeki no Kyojin”.

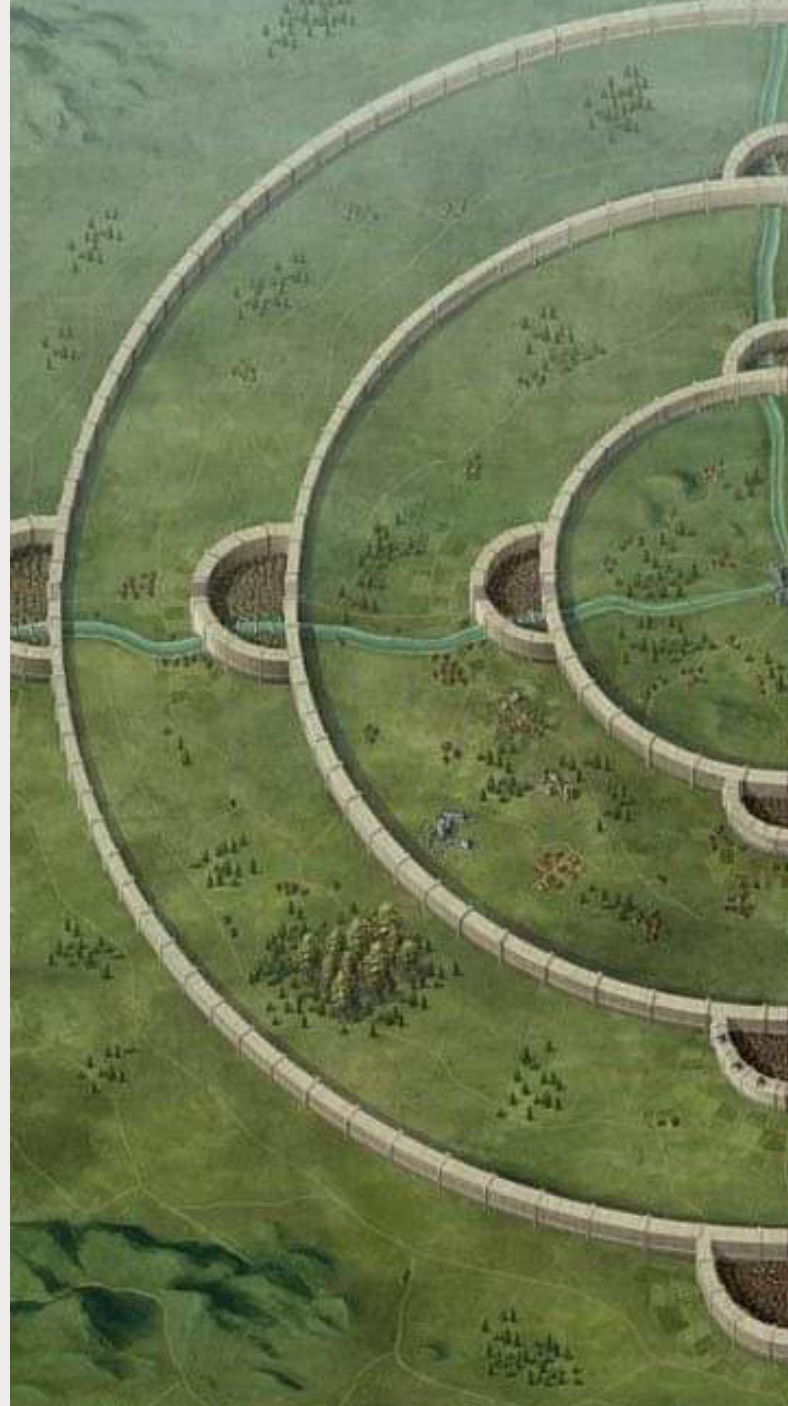
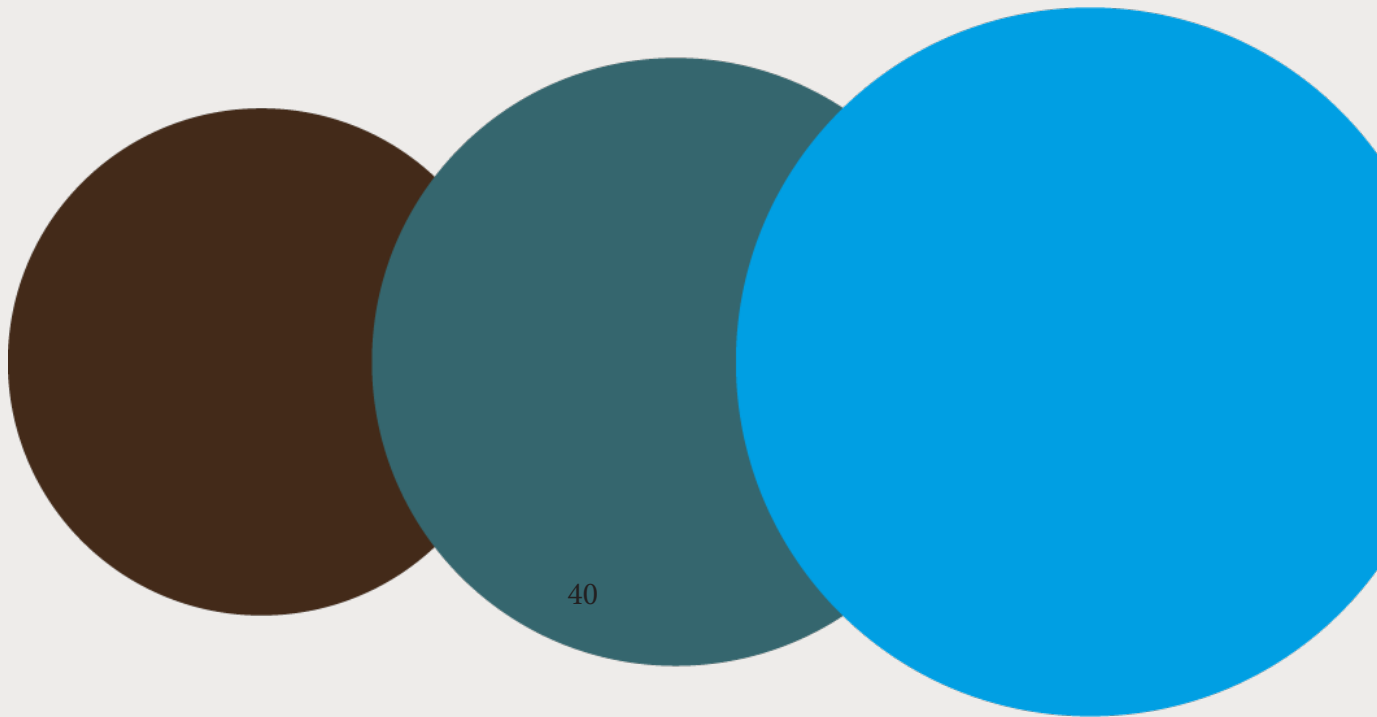


Imagen 45. Mapa de “Shingeki no Kyojin”.



Imagen 44. Captura de pantalla del videojuego “Black Desert Online”.

Imagen 46. Paleta de colores de Drun.



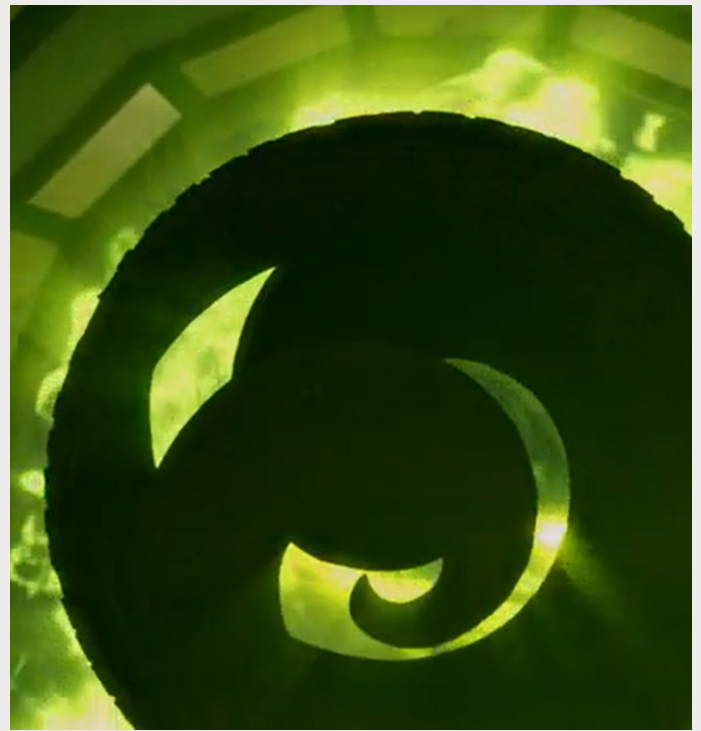


Imagen 47. Captura de pantalla del Núcleo de "Los 100".

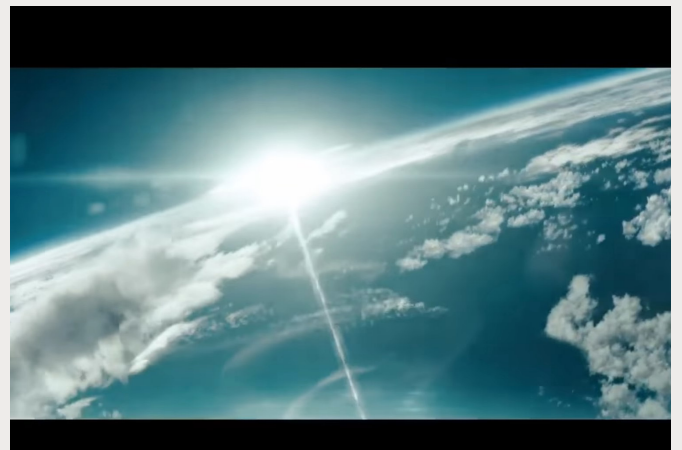
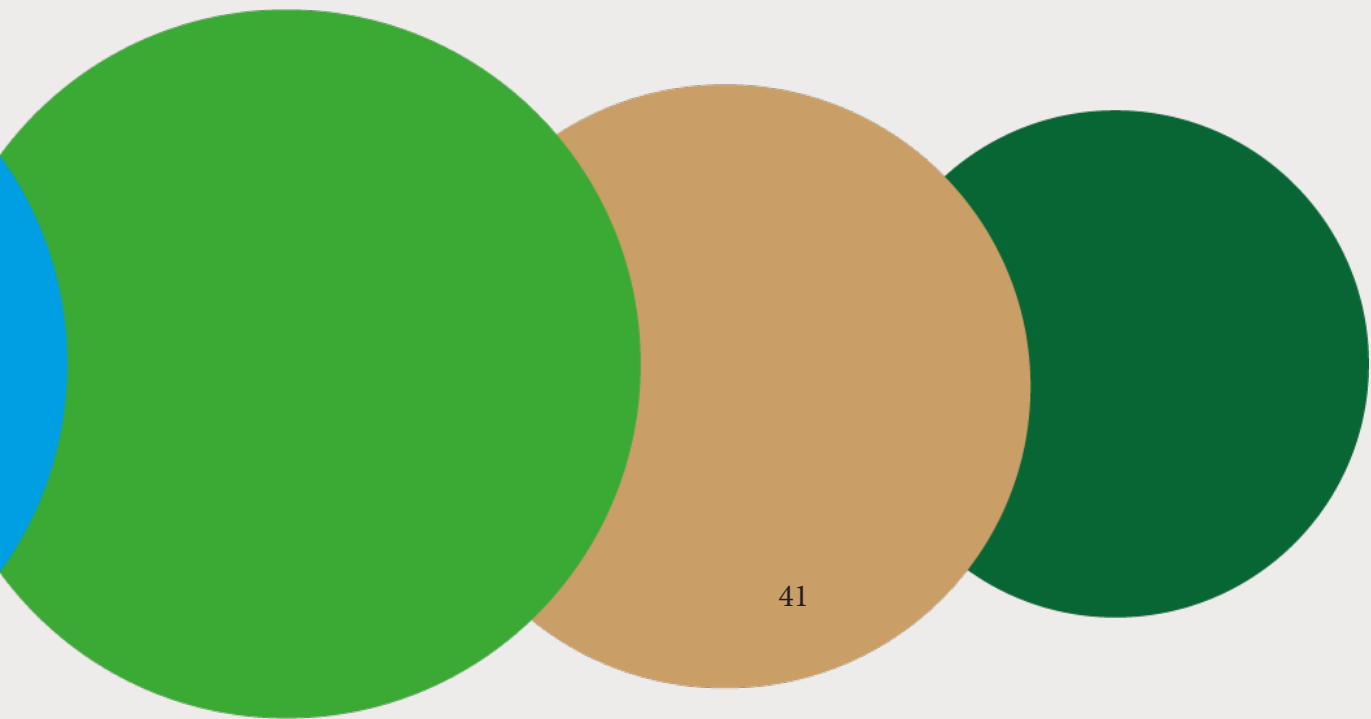


Imagen 48. Captura de la creación de la cúpula en la película "Battleship: Batalla Naval".

Fuente: creación propia.



a. Moodboard

Con el moodboard quiero enseñar que tipo de elementos serán utilizados a la hora de diseñar el planeta, y junto a ello el mapa de este. El moodboard previamente enseñado se centra más bien en el mapa de Entelequia. También en los elementos que harán que pase de ser un planeta con un territorio totalmente abierto y rodeado por mar, a ser una pequeña parte totalmente encerrado dentro de unas grandes murallas y cúpula.



Imagen 49. Moodboard en una sola imagen. Fuente: creación propia.

b. Paleta Cromática

Con la paleta cromática es fácil ver el tipo de colores principales del mapa del planeta Drun. Como se puede apreciar, los colores principales serán el azul y el verde. Por mucho que el territorio se vea afectado por la cúpula, este seguirá teniendo el verde como uno de los colores principales, puesto que el mapa tendrá grandes prados. Así mismo, el azul tendrá por su parte también mucha fuerza. Por mucho que ya no estén rodeados de mares, en el centro del territorio de Entelequia se encuentra una gran fuente de agua colocada justo debajo y alrededor de los aposentos de la emperatriz Morgana. A partir de ahí, se crean 4 ríos principales que dividen el territorio en los 6 distritos.

Los tonos marrones, serán por las mazmorras, montañas y minas que se encuentran dentro del mapa.

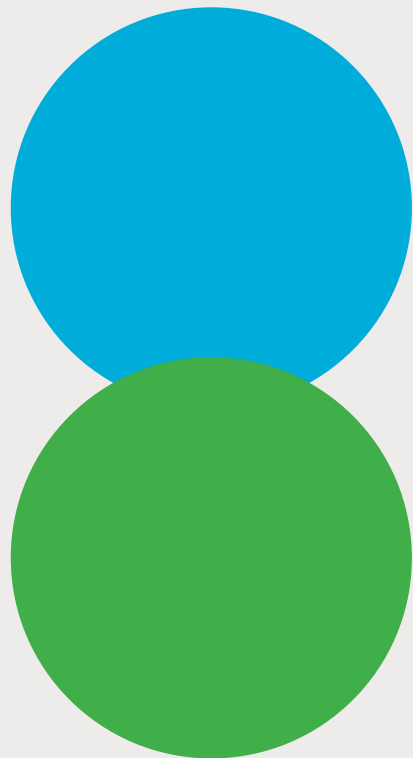


Imagen 50. Colores principales. Fuente: creación propia.

4.1.3 Localizaciones, distritos: separación territorial y sus consecuencias

En un principio el planeta no está dividido. El mapa es la unión de toda la población en un solo estado. Toda la historia que se encuentra en la parte de la introducción, será llevada a cabo entre videos de iniciación, para poder poner en contexto a los jugadores. Tras el inicio de la construcción de las murallas y la cúpula, es el momento en el que el cambio de mapa será expuesto. Primero apa-

recerá el antiguo mapa, y tras ello el actual.

En el primer mapa, como se puede apreciar en la imagen, los habitantes de Drun se encuentran dentro de una gran isla, la llamada Entelequia.

Entelequia no está dividida de ninguna forma en especial. Es una gran nación que abarca todas las tierras del planeta. Al crear las murallas y la cúpula, la población entera tiene que centrarse en el espacio central de Entelequia, juntando a toda la población alrededor de los aposentos del primer emperador.



Imagen 51. Mapa inicial de Entelequia. Fuente: creación propia.



Imagen 52. Antiguo mapa de Entelequia, en el planeta Drun. Fuente: creación propia.



Imagen 53. Mapa actual de Entelequia, después de la separación territorial y la creación de las murallas y cúpula. Fuente: creación propia.

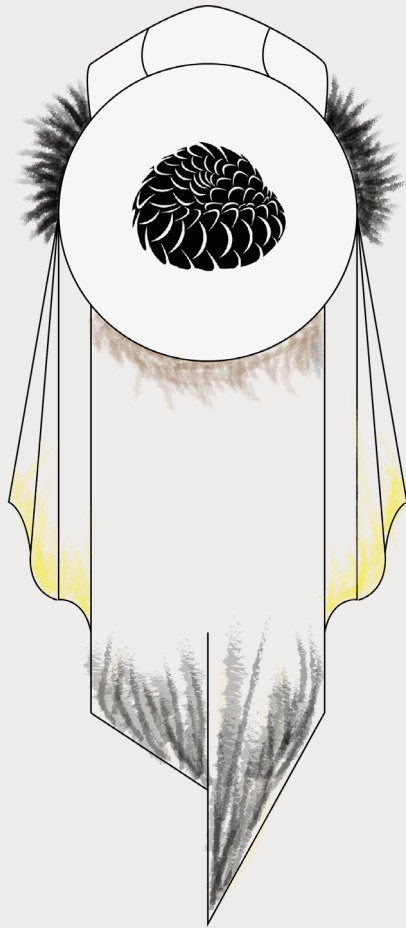


Imagen 54. Estandarte de Scaletown. Fuente: creación propia.

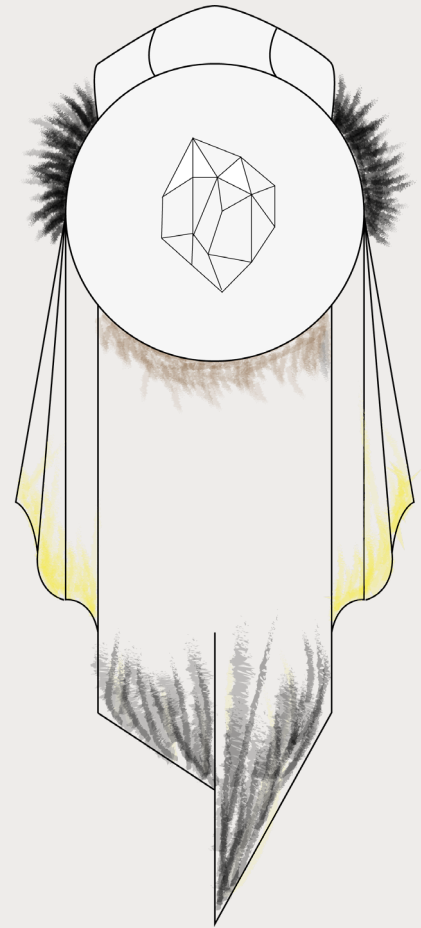
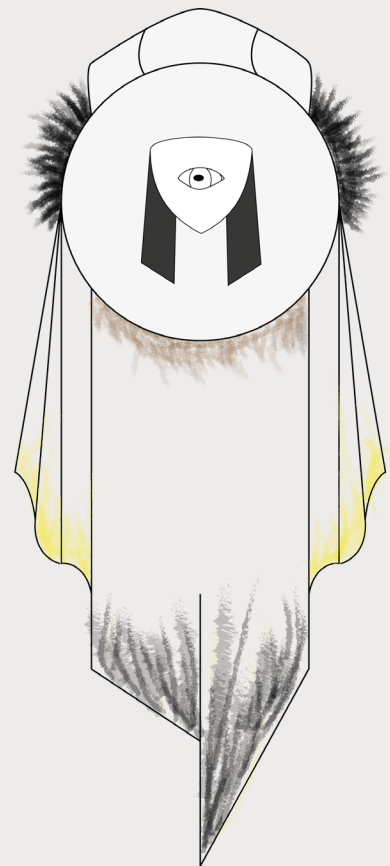
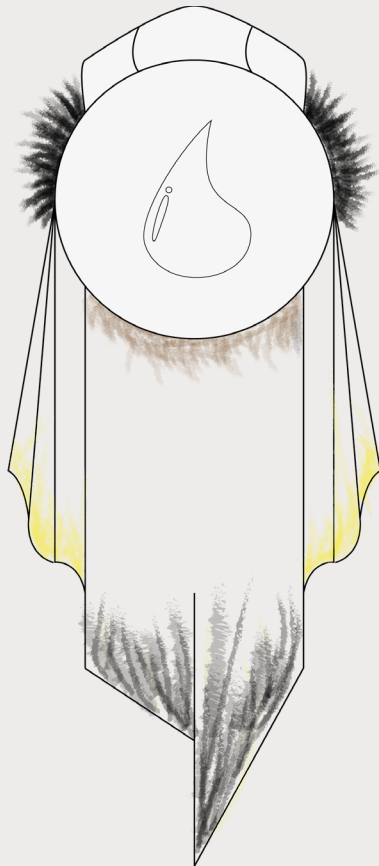


Imagen 56. Estandarte de Pertense. Fuente: creación propia.

Imagen 55. Estandarte de Nirion. Fuente: creación propia.

Imagen 57. Estandarte de Sintari. Fuente: creación propia.



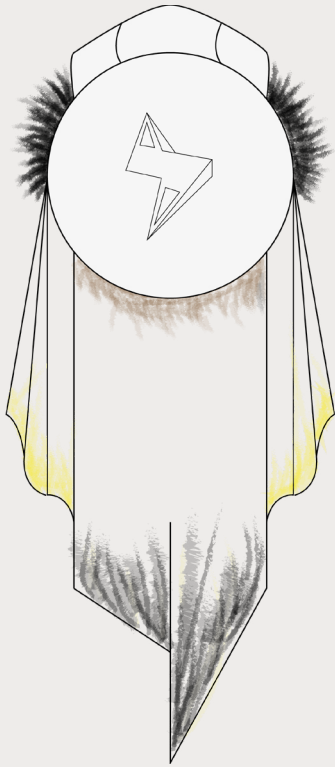


Imagen 58. Estandarte de Iontia. Fuente: creación propia.

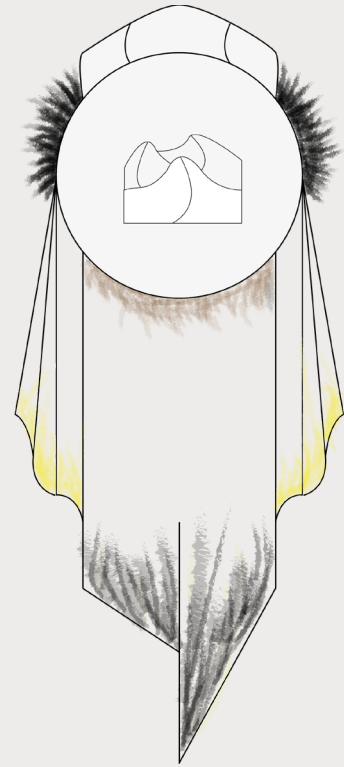


Imagen 59. Estandarte de Landsan. Fuente: creación propia.

Una vez cambiado el mapa, Entelequia se divide en 6 distritos: Scaletown, Nirion, Iontia, Sintari, Landsan y Pertense. En cada distrito se mezclan distintos tipos de especies aunque en la zona norte no son bien recibidos los humanos. Los dos distritos del norte, Scaletown y Nirion, culpan de todo lo ocurrido a la especie humana y por eso deciden rechazar a cualquiera que sea proveniente de dicha especie. Con la separación territorial vienen los jefes de los distritos. El primer emperador coloca a cada uno de sus generales más cercanos a manos de los distritos, con la intención de garantizar la mayor seguridad de la ciudadanía y mayor control. Así, con el paso del tiempo, los norteños heredan el odio hacia los seres humanos. Entre los herederos al último trono, se encuentran Morgana que era de descendencia humana, y Talis, un ciborg norteño.

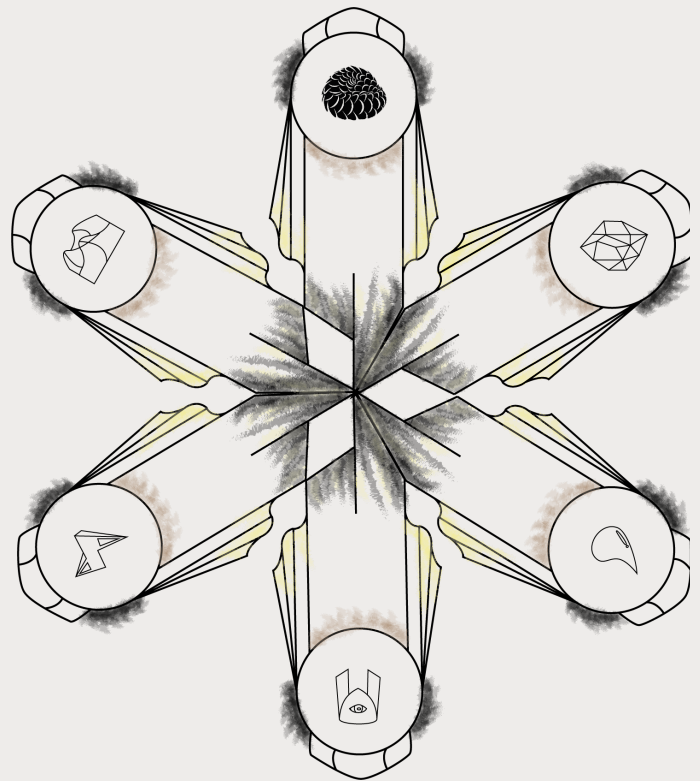


Imagen 60. Unión de todos los estandartes. Fuente: creación propia.

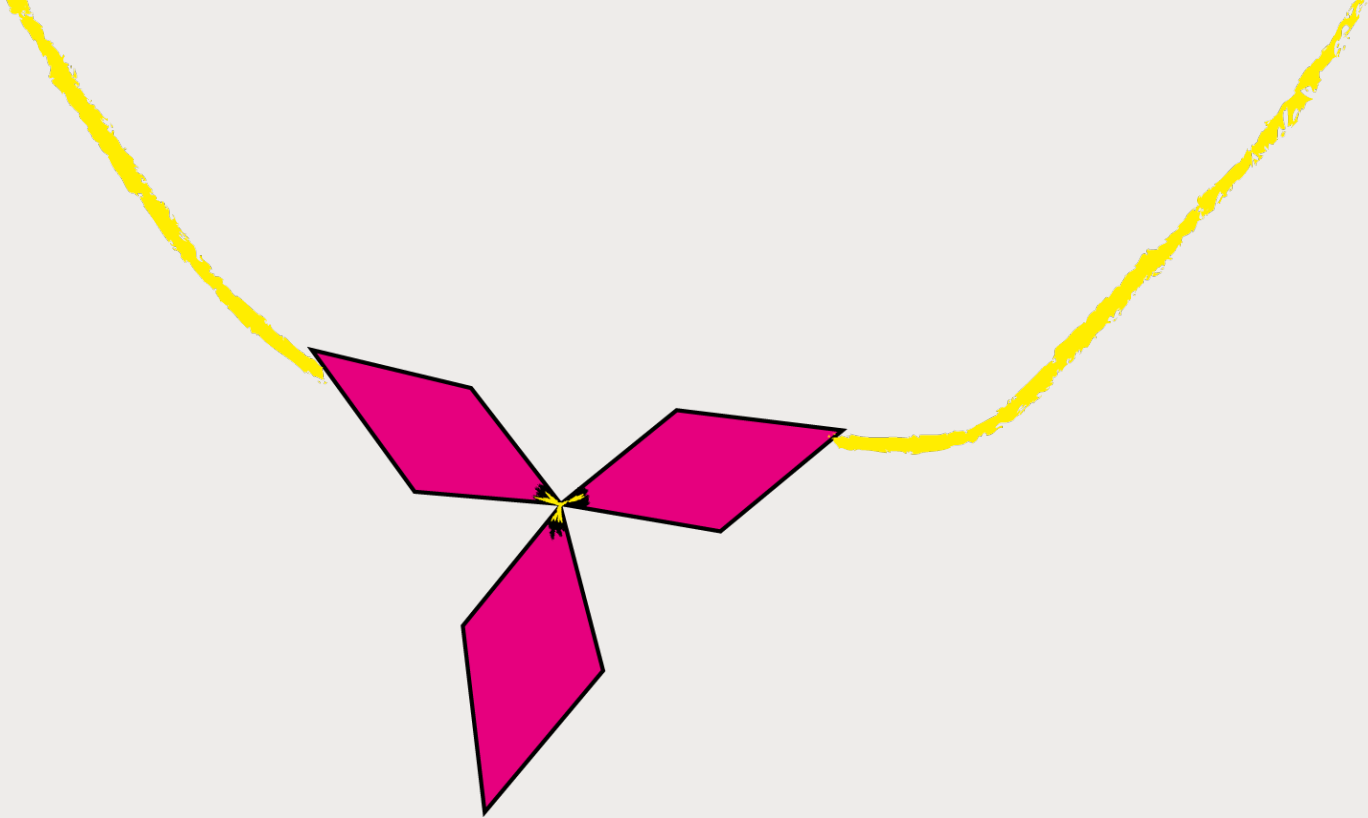


Imagen 61. Joya que heredan los emperadores, con ella se desbloquea parte del núcleo. Fuente: creación propia.

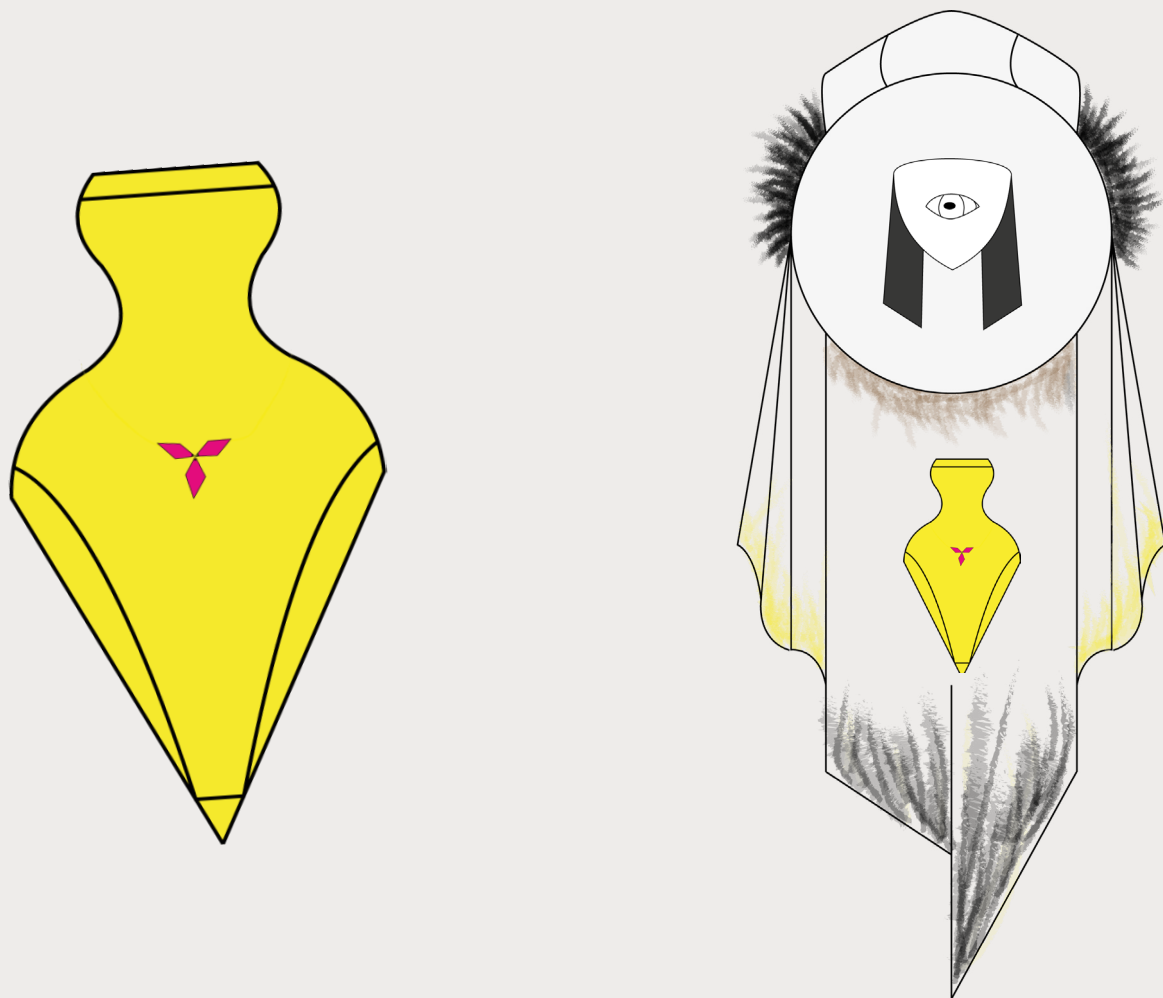


Imagen 62. Joyas que heredan los jefes de los distritos, con ellas se desbloquea la otra parte del núcleo. Fuente: creación propia.



Imagen 63. Núcleo de Yu-Thopus. Fuente: creación propia.

4.2 Yu-Thopus (planeta secundario)

4.2.1 Moodboard y paleta cromática



Imagen 64. Mapa del bosque retorcido de “League of Legends”.



Imagen 66. Portal de la serie “Locke and Key”.



Imagen 65. Imagen de Marte.

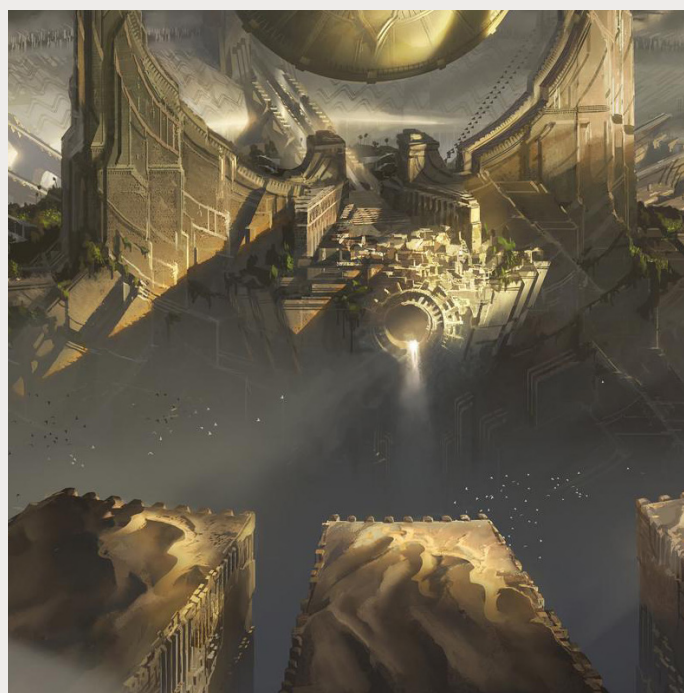


Imagen 67. Shurima, una de las regiones de “League of Legends”.

a. Moodboard

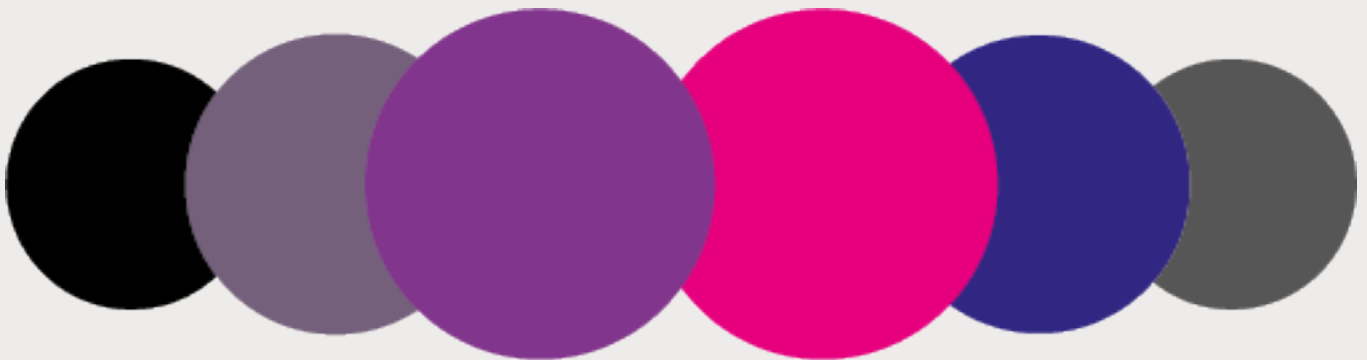
En el moodboard he querido reflejar las sensaciones que da lo poco que ven desde el portal y las que dará en futuras expansiones, cuando sea posible el viaje a Yu-Thopus para el resto de personajes. Así pues, primero que todo se encuentra uno de los antiguos mapas del videojuego “League of Legends”. Como se puede apreciar en la imagen, es una zona oscura en la que reina un bosque completamente tenebroso. En cuanto a la imagen de marte es la vibra que ésta transmite, la energía de soledad y vacío. Con el portal de la serie “Locke and Key” quiero transmitir la energía que da el núcleo desde el planeta de Yu-Thopus. Los colores del portal desde el planeta oscuro cambiarán de acuerdo a los tonos de la paleta cromática. Por último, la imagen de Shurima equivale a las ruinas que se encontraran en el planeta los nuevos colonos.

b. Paleta cromática

En cuanto a la paleta cromática, he querido resaltar los colores del portal ya que se van a poder apreciar porque este está abierto en el momento que se ve. Además, la vista del portal desde el lado del planeta Yu-Thopus, tendrá más colores morados que rosados y no tendrá ningún tono amarillo.

Por otro lado, los demás colores negros, grises y azulados son a causa de la oscuridad en la que está sumergida el planeta mismo. No tienen fuente de luz solar por lo que el planeta está sumergido en una oscuridad continua.

Imagen 68. Paleta de colores de Yu-Thopus. Fuente: creación propia.



4.2.2 Historia: nuevos horizontes

Desde Entelequia, solamente se pensó en viajar a otros planetas tras el aterrizaje de los seres humanos. Junto con su llegada, los habitantes del planeta deseaban fuertemente viajar a distintos lugares en busca de nueva vida, o nuevos horizontes. Ante los pensamientos de la muchedumbre, el primer emperador de Drun decidió encerrarlos a todos dentro de unos muros y una cúpula alegando la falta de oxígeno, enterrando los deseos de viajes de la gente. Al pasar los años, distintos investigadores continuaron con el deseo de viajar fuera de aquellas murallas. Con la escasez de materiales para el correcto funcionamiento de la cúpula y el mantenimiento de las murallas, el 4º emperador, Sarion, decidió comenzar con la búsqueda de pergaminos antiguos que decían que los viajes entre planetas eran posibles. El elemento en común de los 13 planetas cercanos a Drun, según aquellos pergaminos, era el núcleo. Tras varios años de investigación y la repentina muerte de Sarion, la emperatriz Morgana fue la elegida para ser la encargada de continuar con las investigaciones. Con la inminente amenaza de Talis consiguió encontrar los pergaminos necesarios para descifrar el núcleo pero Scaletown y Nirion consiguieron apoderarse de ellos e huir de Drun a Yu-Thopus, un planeta nunca jamás explorado por ningún habitante de Drun, o eso pensaron ellos.

P r ó x i m a m e n t e

La historia de Yu-Thopus comienza y termina con la llegada de Talis y los suyos. En próximas expansiones se espera que sea posible visitar la zona y seguir con la historia, incluso añadir un personaje principal que comience la historia en el bando de Talis.

4.2.3 Localizaciones

La única localización posible de ver por ahora es la que se encuentra cerca del núcleo de allí. Más adelante, en futuras expansiones del videojuego, se espera proseguir con el juego y su historia seguirá con la posibilidad de viajar a Yu-Thopus para el resto de la población del planeta Drun.

La localización que se podrá apreciar desde el núcleo que está colocado bajo los aposentos de la emperatriz Morgana será oscura. El planeta Yu-Thopus se encuentra a la sombra de Drun, por lo que es una zona oscura y con muy poca luz. Es posible apreciar signos de vegetación totalmente húmeda y con muy poca vida. La luz que aporta el núcleo deja ver tonos morados y negros en las rocas que se pueden llegar a apreciar.



Imagen 69. Localización que ven Talis y el resto al llegar a Yu-Thopus. Fuente: creación propia.



Imagen 70. Localización que ven Talis y el resto al llegar a Yu-Thopus. Fuente: creación propia.



05

PERSONAJES PRINCIPALES

Los personajes principales para mi videojuego son 4: una máquina, una domadora, una guerrera y una química. En el videojuego mismo, el jugador tendrá la opción de elegir a uno de estos, pudiendo a su vez elegir el género o características visuales (así como el color o corte del pelo, tatuajes en la piel y un amplio etc). Personalmente a la hora de dibujarlos he decidido hacerlo en género femenino y sin género en el caso de la máquina. Aún así, al seleccionar el personaje cada jugador podrá escoger, como ya he anunciado, los rasgos físicos de su campeón. Los personajes principales tendrán una serie de respuestas para escoger cuando interactúen con el resto de personajes secundarios del juego. Las respuestas siempre irán con la personalidad anteriormente establecida para cada personaje. Por eso mismo, al elegir el personaje el jugador tendrá que elegir también uno que tenga la personalidad que se asemeje a lo que desea. Al principio del videojuego

5.1 Máquina

5.1.1 Referencias y psicología

a. Referencias

Alita, Ángel de combate

Cuando Alita (Rosa Salazar) se despierta sin recordar quién es en un mundo futuro que no reconoce, Ido (Christoph Waltz), un médico compasivo, se da cuenta de que en algún lugar de ese caparazón de cyborg abandonado, está el corazón y alma de una mujer joven con un pasado extraordinario. Mientras Alita toma las riendas de su nueva vida y aprende a adaptarse a las peligrosas calles de Iron City, Ido tratará de protegerla de su propio pasado, mientras que su nuevo amigo Hugo (Keanu Reeves) se ofrecerá, en cam-

bio, a ayudarla a desenterrar sus recuerdos. Cuando las fuerzas mortales y corruptas que manejan la ciudad comienzan a perseguir a Alita, ella descubre una pista crucial sobre su pasado: posee habilidades de combate únicas que los que ostentan el poder querrán controlar a toda costa. Sólo manteniéndose fuera de su alcance, podrá salvar a sus amigos, a su familia y el mundo que ha aprendido a amar. Remake del clásico anime de 1993 “Alita, Ángel de Combate” (FilmAffinity 2019).

Una de mis referencias principales es esta. Al pensar en los personajes de mi videojuego, el primero que me vino a la mente fue una especie de ciborg. Comencé a recordar películas, series y demás para recabar información e ideas de como realizar el personaje. De esta película en concreto me gusta la forma en la que tanto la protagonista como los personajes secundarios son de forma humana, aunque tienen el cuerpo de robot. Gracias a ello consiguen combinar distintos elementos a sus cuerpos.



Imagen 71. Poster de “Alita Angel de Combate”.

Megaman. Anime.

Serie de TV (2001-2006). 5 temporadas. 209 episodios. Serie anime basada en la saga de videojuegos Mega Man Battle Network. La serie se enfoca en Lan Hikari y su compañero Net Navi, MegaMan. Ellos van construyendo a lo largo de la serie una sólida amistad, mientras defienden la Net de diversas organizaciones criminales. Pero Lan y MegaMan no están solos, cuentan con la ayuda de Maylu Sakurai, Dex Ogregon, Yai Ayano y Tory Froid, así como sus respectivos Net Navis: Roll, GutsMan, Glide e IceMan (PlayMax, 2022).

Zero era extremadamente violento y maníaco. A menudo soltaba gritos salvajes y se reía psicóticamente, especialmente durante su batalla con Sigma.

En apariencia, Zero parece frío y sin emociones para los demás, incluso con sus compañeros X y Axl. Sin embargo, se demuestra que él tiene la capacidad de cuidar a los demás.



Imagen 72. Poster del anime "MegaMan".



Imagen 73. Zero, personaje del anime "MegaMan".

Zero mantiene la calma en la mayoría de las circunstancias. No importa lo que sus enemigos le hagan, él siempre puede hacer una réplica (MegaMan HQ, 2013).

Visualmente el personaje se asemeja bastante al personaje principal del anime MegaMan. Es un estilo de ciborg. Tiene forma humana pero es un todo mecánico. Su cuerpo está creado de forma en que parezca un ser humano aunque no tiene otra cualidad humana.

b. Psicología

El personaje Máquina será calculadora. No le importa herir los sentimientos de la gente. Dice las cosas tal y como son, sin importar las consecuencias. En las opciones que todo jugador tendrá para responder cuando tengan entre manos alguna misión, las respuestas posibles que la máquina dará serán todas con un tono impertinente.

5.1.2 Paleta Cromática

En cuanto a la paleta cromática del personaje máquina es simple. Tiene tonos entre grises y negros para el metal del cuerpo, aunque también tiene cinceladas de color azul claro principalmente para la zona de las articulaciones. Colores como el marrón anaranjado y beige le van a acercar visualmente a la figura humana.

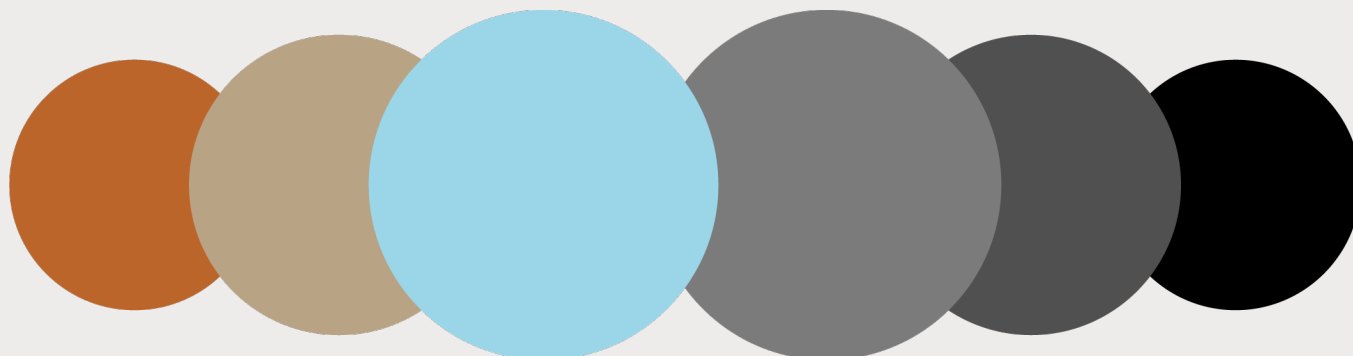


Imagen 74. Paleta de colores de la Máquina. Fuente: creación propia.

5.1.3 Ilustración final



Imagen 75. Personaje Máquina. Fuente: creación propia.

5.2 Domadora

5.2.1 Referencias y psicología

a. Referencias

Katara es un personaje principal de Avatar: La Leyenda de Aang. Es una maestra agua, nacida y criada en la Tribu Agua del Sur por su abuela, Kanna, junto a su hermano mayor Sokka. Es la hija menor del Jefe Hakoda y Kya. Katara es audaz, alegre, comprensiva y valiente. Posee motivaciones firmes y un fuerte sentido de la justicia, además de su determinación por ayudar a los demás que lo necesiten (Avatar Wiki Español 2017).



Imagen 76. Katara de la serie "Avatar: La Leyenda de Aang".

Visualmente hablando, la domadora está basada en un personaje del videojuego "League of Legends" y en mascotas de "World of Warcraft". Primero, está Udyr. La forma del personaje está basado en él. Las criaturas que la domadora es capaz de controlar en cambio, están basadas en las mascotas que puedes encontrar en el videojuego de World of Warcraft.

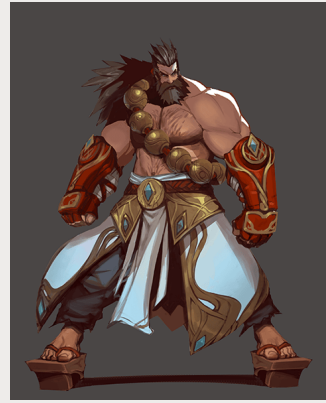


Imagen 78. Udyr, personaje de "League of Legends".

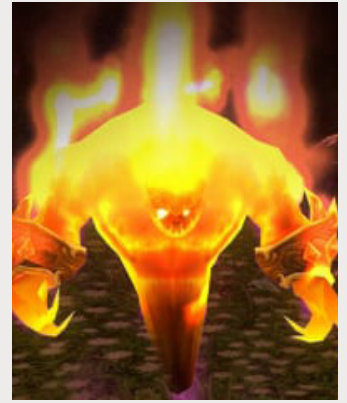


Imagen 79. Mascotas de "World of Warcraft".

b. Psicología

Es la más sensata entre las 4, Tiene buenas ideas y es la mente maestra. Siempre tiene una sonrisa en la cara. Es quién intenta mantener unido al grupo en todo momento. Siempre está atenta a las necesidades de los demás y se preocupa mucho, incluso a veces se podría decir excesivamente, por sus mascotas.

5.2.2 Paleta Cromática

En cuanto a los colores principales del personaje están el amarillo y el color caqui en los más indicativos. Todas las criaturas que estén a cargo de la domadora tendrán siempre este color, ya sea en accesorios o en el pelaje. Los tonos naranjas y rojizos son los distintivos tanto en el tono de la piel como en los ropajes que pueda conseguir y el azul y el gris serán los colores de las partes inferiores de las prendas como tonos secundarios que tendrán las criaturas.

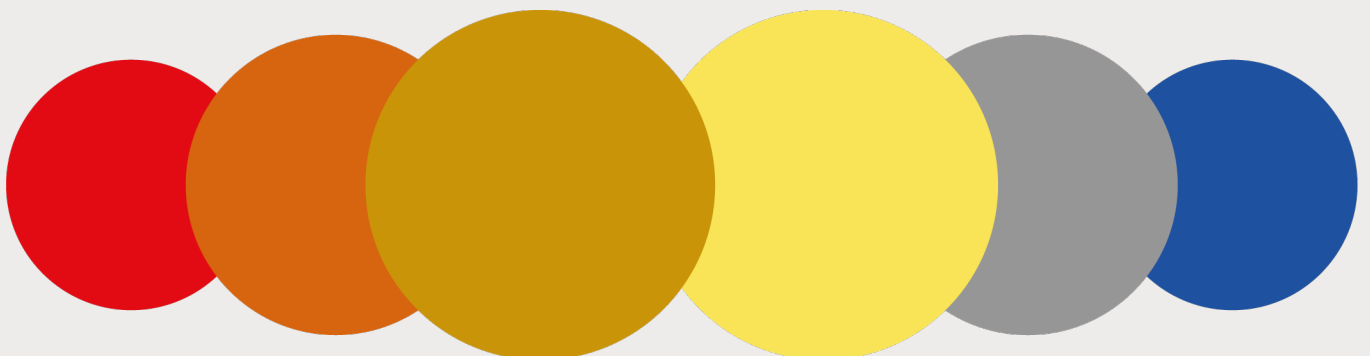


Imagen 77. Paleta de colores de la Domadora. Fuente: creación propia.

5.2.3 Ilustración final

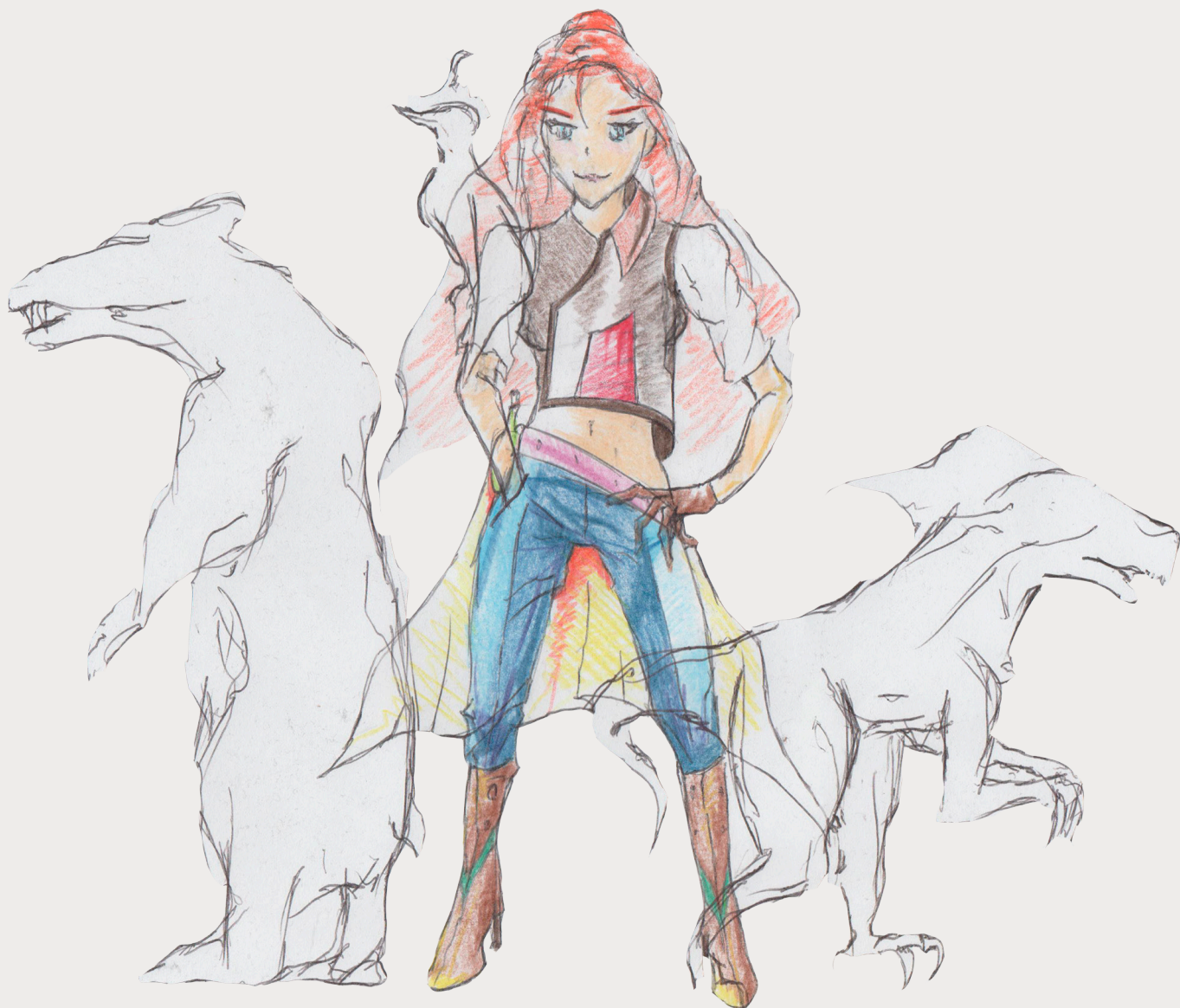


Imagen 8o. Personaje Domadora. Fuente: creación propia.

5.3 Guerrera

5.3.1 Referencias y psicología

a. Referencias

La personalidad de la guerrera será parecida a la de Zuko, uno de los antagonistas de la serie “Avatar la Leyenda de Aang”.

Zuko tenía rasgos contradictorios, creencias y comportamientos. Era dominante, como resultado de su educación como realeza de la Nación del Fuego, y desdeñaba el trabajo con personas que creía eran inferiores, sin embargo, se negó rotundamente a ver a las personas como prescindibles. Aunque era impertinente, Zuko se preocupaba por la gente.

Visualmente mi referencia para crear a la guerrera fue Pan, el dios de los pastores y rebaños en la mitología griega.



Imagen 81. Zuko de “Avatar: La Leyenda de Aang”.

Elementos como los cuernos y las pezuñas de este van a ser los que la guerrera va a tener.



Imagen 83. Pan, dios de los pastores y rebaños en la mitología griega.

b. Psicología

Es una persona bruta. Tiene buen corazón, pero a su vez, actúa y después piensa lo que ha hecho. En el fondo tiene un gran corazón, pero su animal interior hace que sea muy testaruda y un poco impertinente.

5.3.2 Paleta Cromática

Los colores que usará la guerrera siempre tendrán unos tonos tirando a morados en todas sus prendas posibles de conseguir. Su distintivo serán los colores morados y rosados mientras que el personaje como tal será en las tonalidades de la piel entre marrones y rojizos.

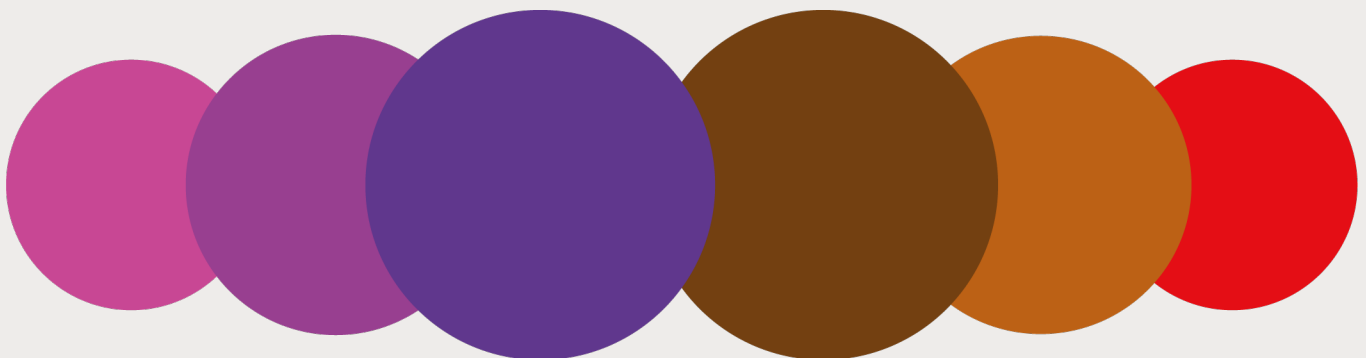


Imagen 82. Paleta de colores de la Guerrera. Fuente: creación propia.

5.3.3 Ilustración final



Imagen 84. Personaje Guerrera. Fuente: creación propia.

5.4 Química

5.4.1 Referencias y psicología

a. Referencias

La personalidad de la química será como la de Isabel de “Aquí no hay quién viva”.

Isabel es neurótica e hipocondríaca, y está metida en todo tipo de terapias naturales, remedios herbales y yoga. Ella intenta tomarse las cosas con calma sin importar la situación, pero no siempre consigue controlarse y acaba estallando como ha demostrado en varias ocasiones durante la serie. Su solución está en utilizar su pipa, o tomar algún medicamento que la relaje, dado sus conocimientos farmacéuticos por su profesión (enfermera). También ha demostrado que no le importa huir y dejar todo atrás, cosa que hace en más de una ocasión (Series en España Wiki, 2012).



Imagen 85. Isabel, personaje de “Aquí no hay quién viva”.

Visualmente mi referencia principal fueron las sirenas de “Piratas del Caribe 4”. Las sirenas son todas mujeres desnudas con colas, bajo el agua son monstruos semi humanos aunque ellas deciden cómo verse (Piratas del Caribe Wiki, 2011).



Imagen 87. Sirenas utilizadas de referencia en “Piratas del Caribe”.

b. Psicología

Es un poco mística. Le importan las cosas que ocurren pero a su manera. Siempre parece que está en su propio mundo y tiende a tomarse las cosas con calma sin importar en qué situación se encuentra.

5.4.2 Paleta Cromática

Los colores principales de la química son el amarillo y el azul. El cuerpo será en tonos entre azules y verdes claros y los brillos de su piel serán una mezcla de tonos amarillos con rosados.

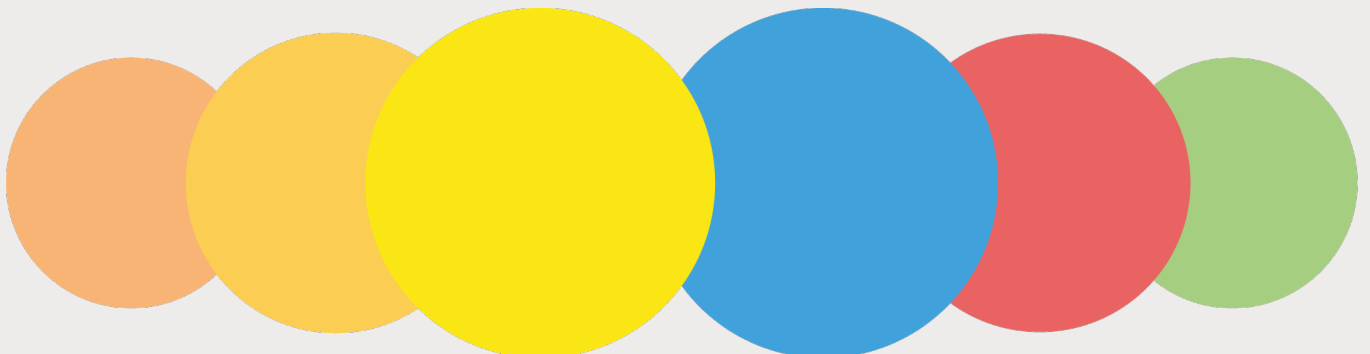


Imagen 86. Paleta de colores de la Química. Fuente: creación propia.

5.3.3 Ilustración final



Imagen 88. Personaje Química. Fuente: creación propia.



06

DESARROLLO DE LA PREPRODUCCIÓN

6.1 Público objetivo

DEVI, Drun el viaje interestelar, será un videojuego dirigido a público mayoritariamente joven de entre 14 y 25 años. Esta ha sido elegida porque es la franja de edad que más consume este tipo de videojuegos.

6.2 Motor del videojuego

PC

Desde un principio la propuesta para la creación del videojuego DEVI se ha centrado en el ordenador. Desde que era pequeña he utilizado las consolas como la DS, Play Station, Wii y el ordenador mismo para jugar. El videojuego será principalmente dirigido al ordenador. Hoy en día, mirando a mi alrededor, los más usados son el ordenador y la Play Station. Creo que es importante ver que actualmente, hay muchas plataformas en las que se pueden lanzar los videojuegos para el ordenador. Por mucho que la Play Station tenga una gran importancia, cabe destacar que no te da la misma experiencia de juego que el PC.

Play Station

Aunque la propuesta inicial sea el ordenador, quiero dejar abierta la posibilidad de hacer en un futuro una expansión e ir adaptando el videojuego poco a poco hacia la Play Station, puesto que el público al que va dirigido mi videojuego consume videojuegos de Play Station tanto como de ordenador. Ya que este proceso sería para un futuro, no seleccionaré ningún tipo de modelo de esta, ya que para entonces puede que haya nuevas versiones para el motor del videojuego.



Imagen 89. Videojuego "Lara Croft".



Imagen 90. Videojuego "Call Of Duty".

6.3 Modo historia

El videojuego para los jugadores y las jugadoras comenzará con la selección del personaje principal. Tendrán que elegir entre los 4 personajes y adecuarlo a sus gustos, como anteriormente ya he explicado. Tras elegirlos se encontrarán con un guardia explicándoles la situación de Entelequia, Drun. El guardia inicia explicando la introducción del videojuego. Para ello, se reproducirá con una introducción a base de caricaturas explicando todo lo ocurrido en los pasados 300 años. En dicha introducción, solamente se verá el punto de vista de los habitantes, sin ver lo ocurrido con el emperador.

Tras la introducción, los jugadores tendrán que aprender habilidades y técnicas básicas para poder luchar. Poco a poco, al aprender distintas técnicas, las misiones irán más allá de las murallas y tendrán que luchar con criaturas extrañas, nunca antes avistadas, para poder lograr pergaminos antiguos y así ayudar a la Emperatriz Morgana y al resto de la ciudadanía a comprender el núcleo para poder seguir viviendo. El videojuego no será solamente de lucha, sino que también tendrá muchas misiones de comprensión. Habrá mensajes ocultos con lo que los jugadores tendrán que sacar sus propias conclusiones, por ejemplo la búsqueda de distintos pergaminos con los que tendrán que lograr descifrar cuáles son las piezas necesarias para desbloquear el núcleo.

6.3.1 Controles

Los controles serán los usados habitualmente en videojuegos que hacen uso del teclado. Para definir qué papel cumple cada uno me he inspirado en World of Warcraft y Valorant.

Movimiento - A, S, D, W

El movimiento del jugador será realizado con las teclas A, S, D y W. Así, con la letra A el jugador moverá al personaje hacia la izquierda de la pantalla, con la D a la izquierda, con la S para atrás y con la W adelante.

Habilidades 1,2,3,4,5

El jugador solamente podrá poner 5 habilidades al personaje escogido. Aún así 10 serán las habilidades posibles para cada personaje.

Barra espaciadora

Al presionar la barra espaciadora el personaje saltará. Cuanto más tiempo se mantenga más potencia tendrá el salto.

ESC

El botón Esc, es decir, escape del teclado llevará al jugador al Menú Principal del juego donde decidirá si cerrar el juego, cambiar los ajustes o incluso cambiar de personaje.

M

El botón M permitirá a la persona que juega ver el mapa momentáneamente. Manteniéndolo pulsado este se mantendrá en pantalla, pero al soltar el mapa desaparecerá. Aún así el mapa estará en todo momento en la pantalla en una miniatura.

P

Presionando P en el teclado el Menú del Personaje se abrirá. En este menú estará disponible el inventario, las habilidades, las misiones e incluso el mapa.

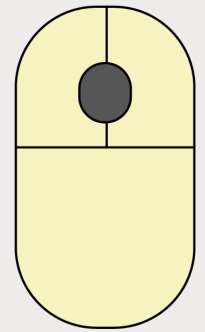
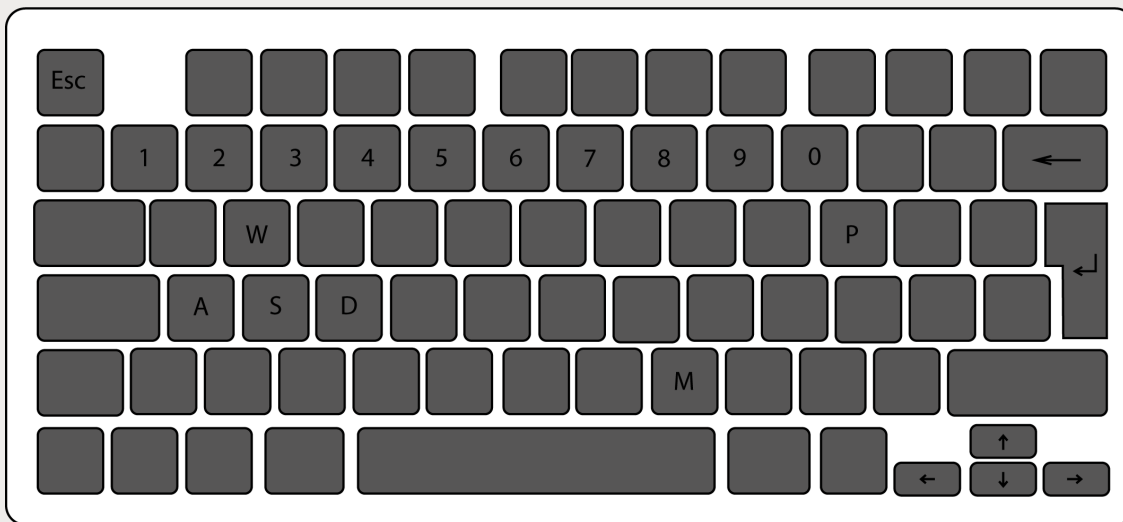


Imagen 91. Teclado de ordenador y ratón. Fuente: creación propia.

6.3.2 Cámara

Ratón

Con el click derecho se podrá usar el ataque básico y con el izquierdo hablar con los personajes.

El o la jugadora observa a su personaje desde un ángulo visual en «tercera persona», así como en la mayoría de mis referencias. Así permite contemplar el entorno con total libertad de cámara, es decir, que podemos mover nuestro punto de vista donde queramos y disponer de una rotación panorámica sin límites de 360º grados.



Imagen 92. Perspectiva en tercera persona. Fuente: BDO “Black Desert Online”.

6.3.3 Habilidades

Cada personaje dispondrá de una habilidad inicial. Además de ello tendrán su ataque básico, el cual se usa haciendo click derecho en el ratón. Las habilidades se irán consiguiendo al subir de niveles, llegando a poder conseguir 10 en total. De esas 10 solamente se podrán tener activas 5.

6.3.4 Experiencia y nivel

La experiencia será conseguida de forma gradual en consecuencia de las misiones llevadas a cabo. En un principio las misiones serán de preparación. En la historia principal se encuentra la coronación de la nueva emperatriz. Mientras tanto, los personajes principales vivirán lo que ocurra de forma muy cercana al trono. Por mucho que hasta después de la coronación no serán de ayuda para Morgana, los jugadores y jugadoras deben estar al tanto de lo que ocurre en todo momento.

6.3.5 Barra de salud, maná y fuerza

La barra de vida, como en la gran mayoría de videojuegos a los que estoy acostumbrada a jugar, será de color verde. La fuerza, será de color rojo y el maná amarillo.

Personajes como la química y la domadora necesitarán maná para poder usar sus habilidades. En cambio, la máquina y la guerrera necesitarán fuerza. Las dos energías se gastan tras usar habilidades, y se recuperan poco a poco automáticamente. A veces, será necesario el uso de pociones para recuperaciones rápidas.

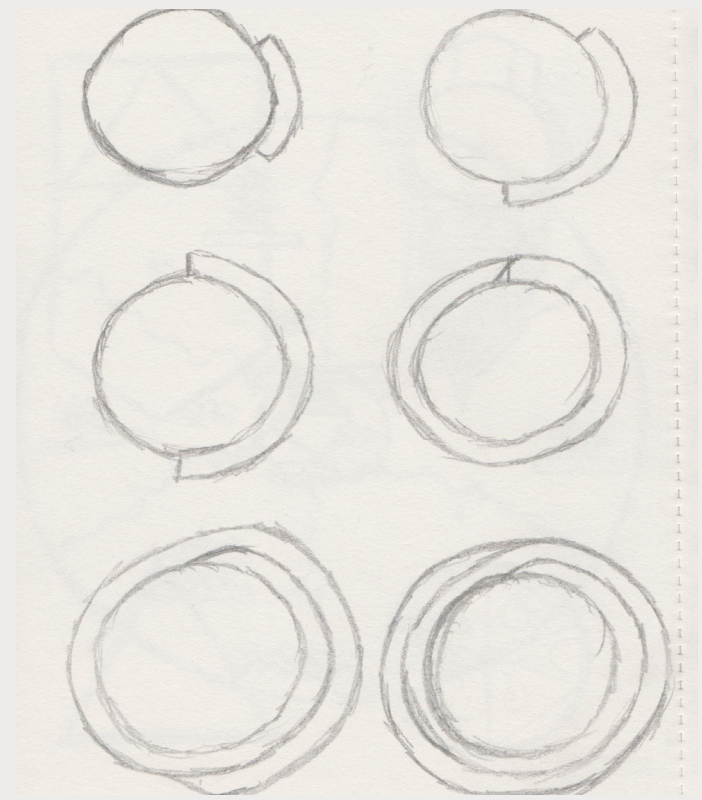


Imagen 93. Boceto de la barra de experiencia y evolución de la misma. Fuente: creación propia.



Imagen 94. Barra de salud, maná y fuerza. Fuente: creación propia.

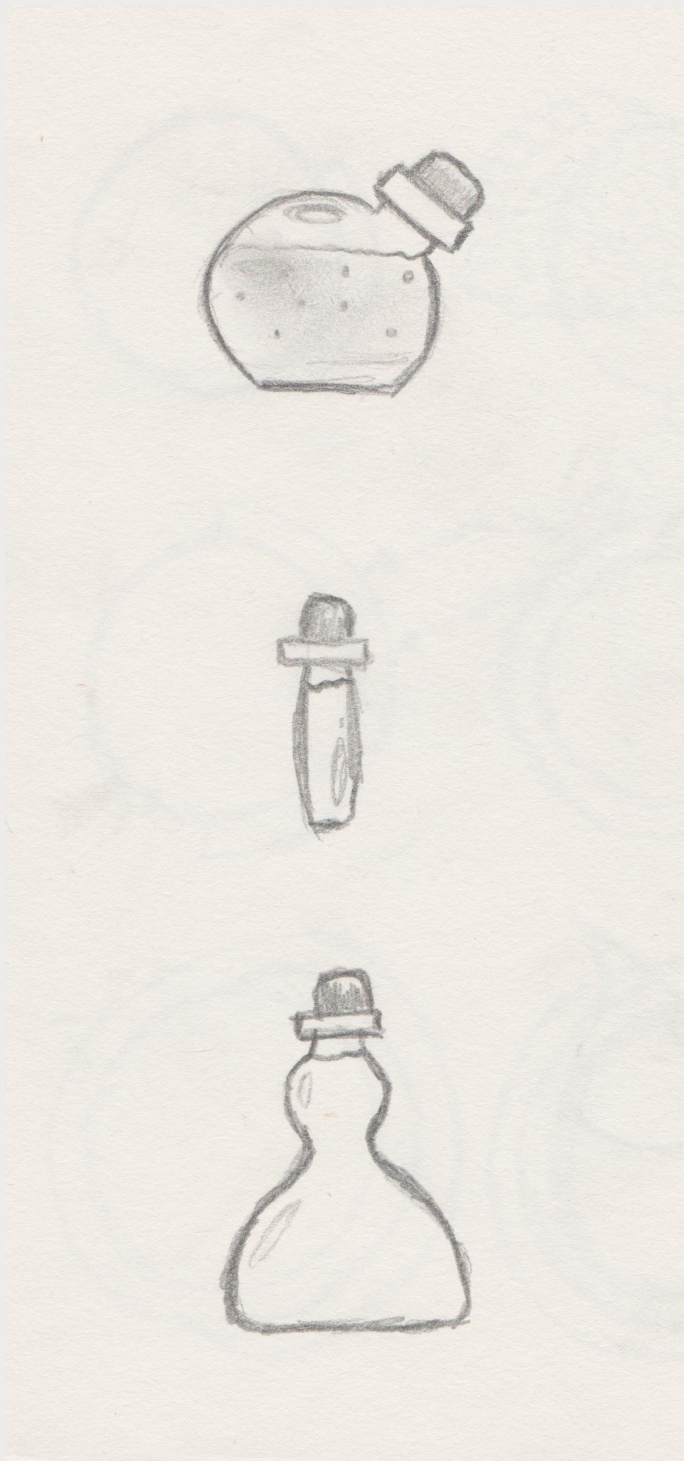


Imagen 95. Boceto de las pociones de vida, maná y fuerza.
Fuente: creación propia.

6.3.5 Pociones de vida, maná y fuerza

Cada jugador tendrá su propia barra de salud, maná y fuerza. En caso de entrar en batalla, será de gran importancia si la persona que está jugando tiene encima pociones para restaurar cada una de ellas. La quími-

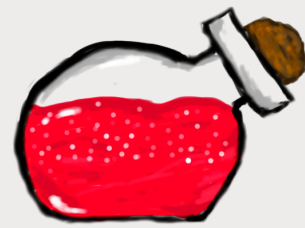


Imagen 96. Imagen final de las pociones de vida, maná y fuerza.
Fuente: creación propia.

ca es la encargada de que todo esto suceda. En caso de escoger a la química, el o la jugadora tendrá la opción de crearla con sus propias habilidades. En el caso del resto de personajes, tendrán que conseguir los materiales necesarios y llevárselos a un químico especialista en pócimas que estará distribuido en distintas partes del mapa.

6.4 Interfaz

6.4.1 Menú principal

Pulsando el botón Escape del teclado del ordenador, el curso del videojuego se pausará y se abrirá el menú principal, es decir: un menú que dispone de las opciones básicas que todo videojuego tiene separado de la dinámica de la historia.

Cambiar personaje

Vuelves a la selección de campeones. Por cada cuenta asociada al juego, es posible la creación de dos personajes distintos, para que el jugador tenga la opción de jugar a más de uno y no cerrar sus opciones a un solo personaje.

Sonido

El ajuste de cambio de sonido irá separado del resto de ajustes ya que me parece un ajuste muy importante. Al fin y al cabo un sonido extremadamente alto al principio del videojuego puede ser muy insoportable.

Ajustes

Al igual que en cualquier juego, el jugador puede modificar los niveles de luz de la pantalla, colores, efectos, calidad de imagen y resolución.

Ayuda

Se muestran los distintos tutoriales con respecto al modo de juego, los controles y habilidades del personaje, cómo usar el menú y el mapa, e incluso contacto con atención al cliente y un enlace que lleve a la web oficial del videojuego. Esta acción se llevará a cabo en caso de que el videojuego se hiciera realmente, en el momento de la preproducción se quedará en pendiente.

Salir

Salir del videojuego directamente. En el videojuego la partida se guarda automáticamente, por lo tanto no es necesario guardar partida. Al darle al botón salir el juego se detendrá y saldrá a la pantalla de selección de personajes. Para salir del videojuego será



Imagen 97. Menú principal de "Smite".

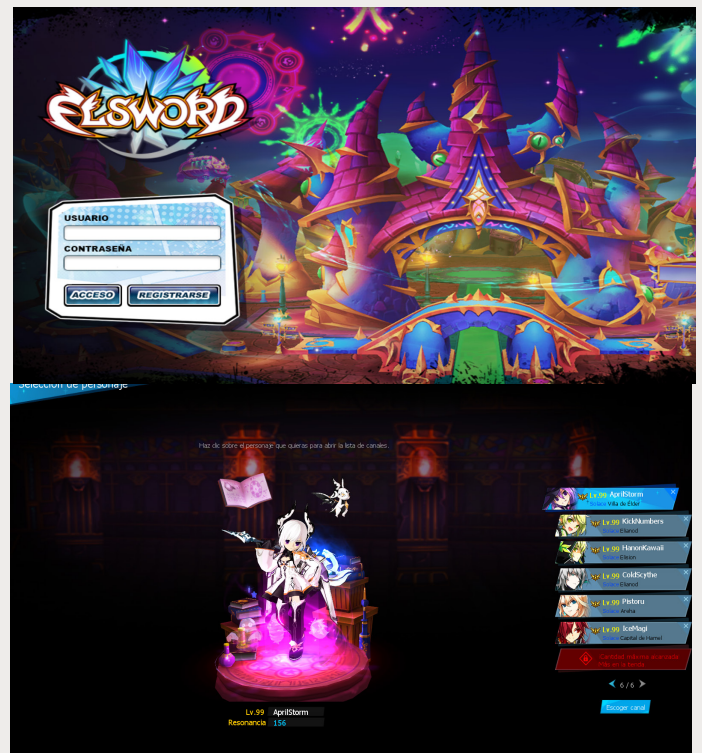


Imagen 98. Pantalla de carga y de personajes de "Elsword".

necesario volver a presionar el botón esc en dicha pantalla. Aun así, una ventana de seguridad saltará en la pantalla para advertir al jugador sobre la salida del videojuego.

Volver

Esta opción permite al jugador volver al momento en el que presionó en el teclado esc. En cualquier caso, al presionar el botón retornaría dentro del videojuego al momento en el que presionó esc.

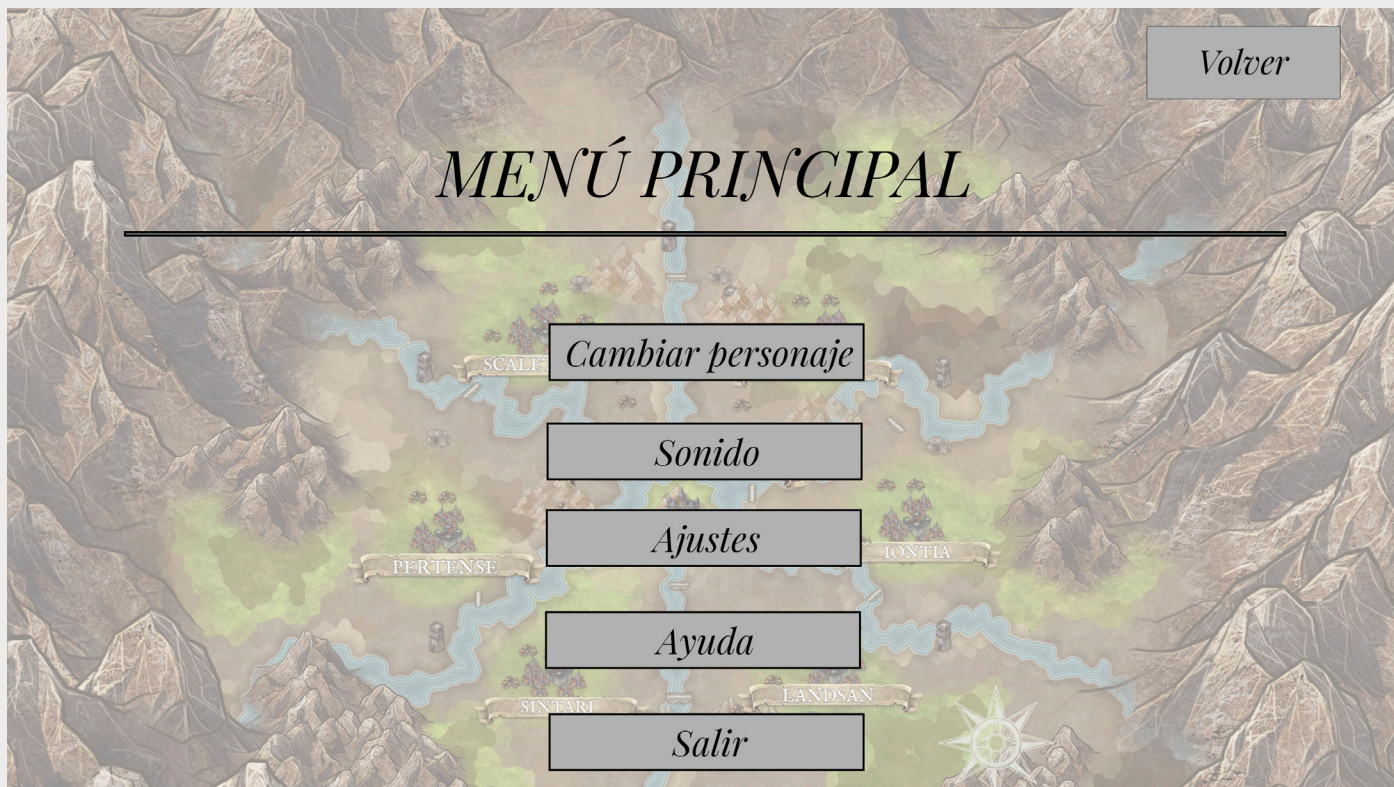


Imagen 99. Menú principal del videojuego Fuente: creación propia.

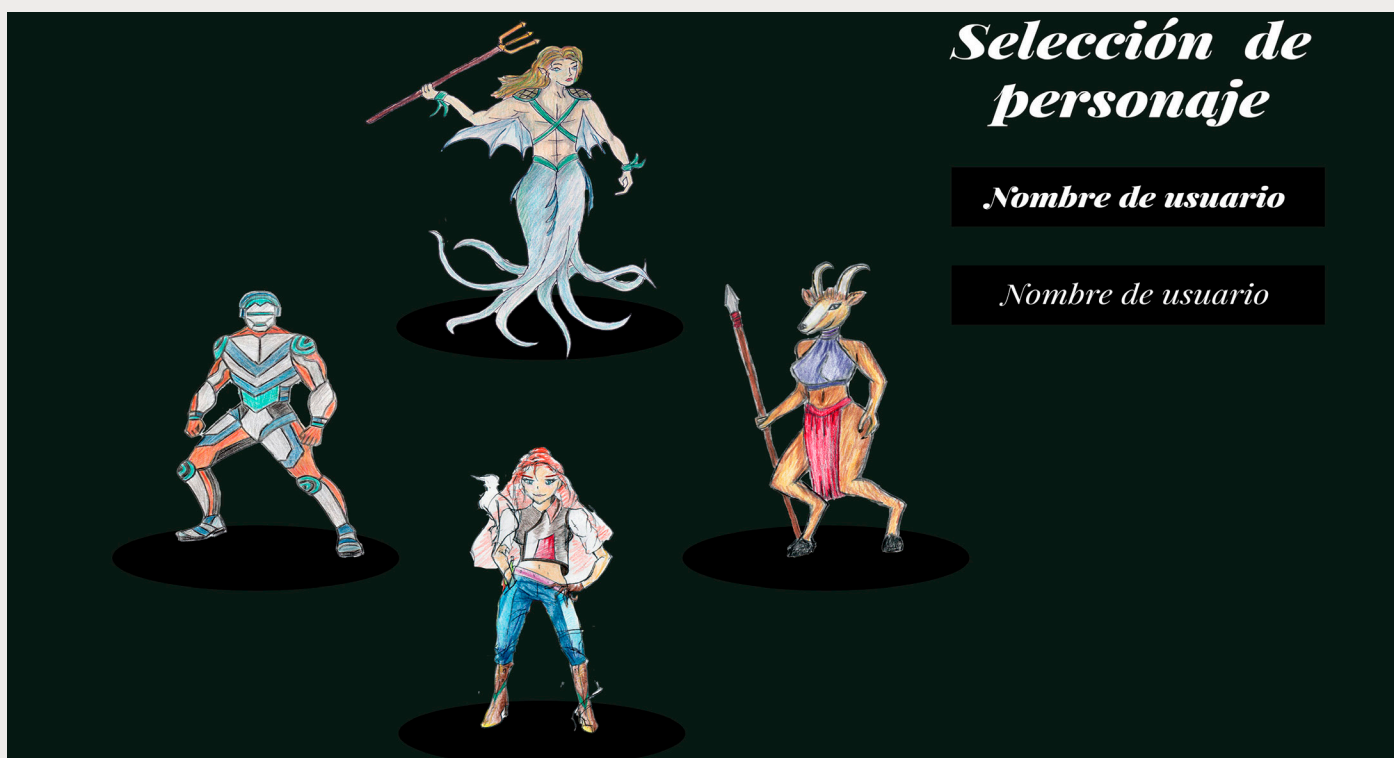


Imagen 100. Pantalla de carga del videojuego. Fuente: creación propia.

6.4.2 Menú del personaje

A través de este menú, abierto pulsando el botón P, el jugador puede personalizar su vestimenta e informarse sobre las características del personaje. Se corresponde con la historia del juego e incluye los siguientes apartados:

Inventario

El jugador puede gestionar todos los objetos guardados y recolectados durante el transcurso de la historia, así como ropa, armas y distintos tipos de pociones. Según el objeto, decide qué uso va a darle. Por ejemplo, con una poción de maná el o la jugadora tendrá la opción de beberlo, tirarlo o venderlo en caso de que interactúe con un comerciante.

Perfil

Aquí el jugador puede observar cómo está equipada su personaje, la cual puede personalizar según los objetos disponibles en el inventario, incluyendo el vestuario (cabeza, tren superior, manos, tren

inferior y pies), armas o herramientas pre-seleccionadas (corta distancia, larga distancia y alumbrado u otros artilugios especiales) y artefactos explosivos o trampas.

Habilidades

Aquí el jugador encontrará el árbol de habilidades junto con sus posibilidades. A medida que aumenta el nivel de experiencia cada etapa incrementará el nivel de estas. Una vez que alcanzas el nivel de experiencia necesario, puedes desbloquear nuevas habilidades o fortalecer las existentes.

Misiones

Con el fin de facilitar la organización de la historia, el jugador podrá consultar aquí cuáles son sus misiones en activo o las pendientes que se les ha encargado. El jugador también podrá configurar el orden de prioridad para que la misión seleccionada aparezca en su mapa como destino, en caso de que se deba dirigir a una localización. Con el fin



Imagen 101. Perfil del personaje en el videojuego “Black Desert Online”.

6.4.3 Selección de características del personaje



Imagen 103. Captura de pantalla de la creación del personaje de WoW.

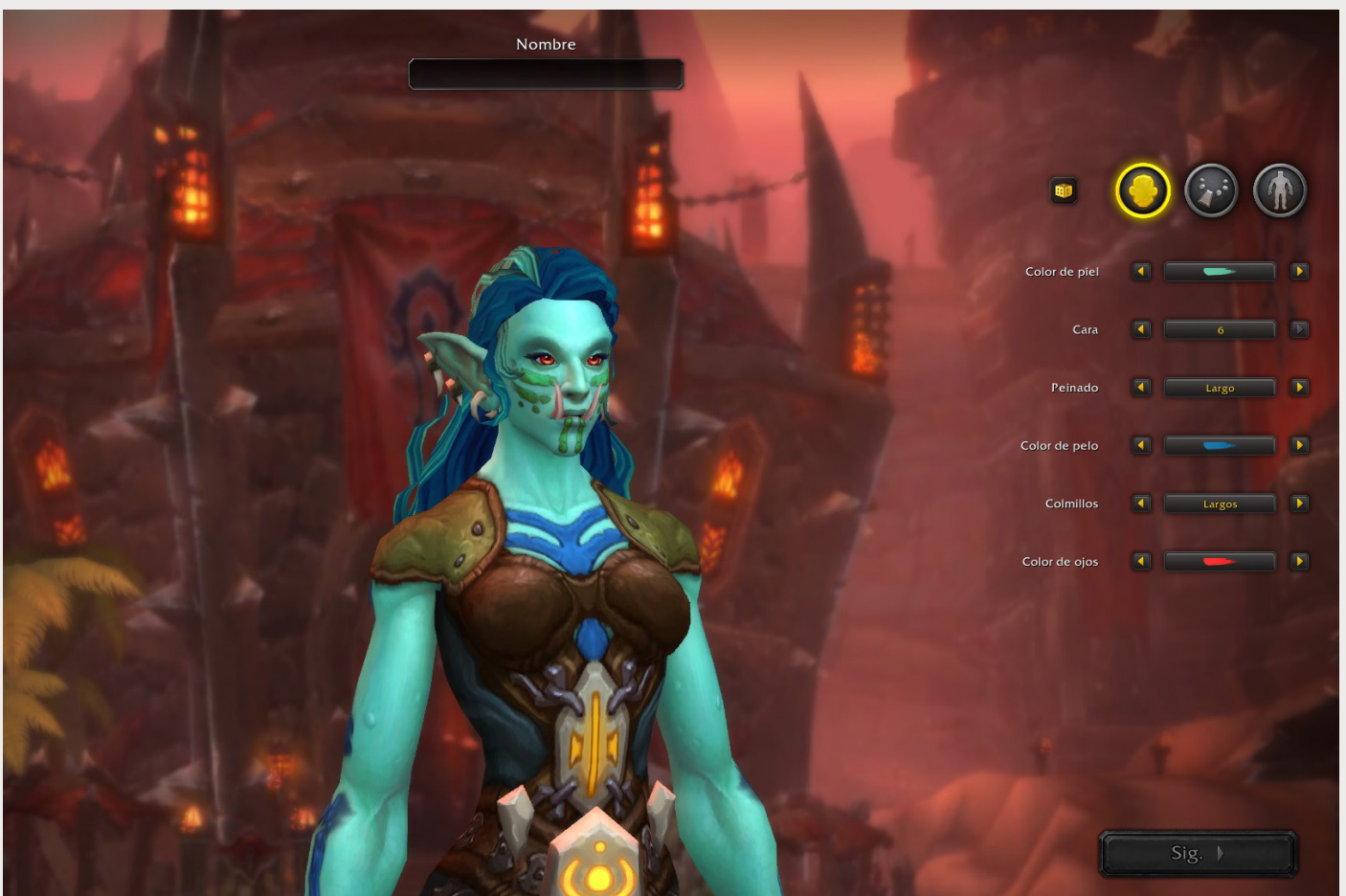


Imagen 104. Captura de pantalla de la creación del personaje de WoW.

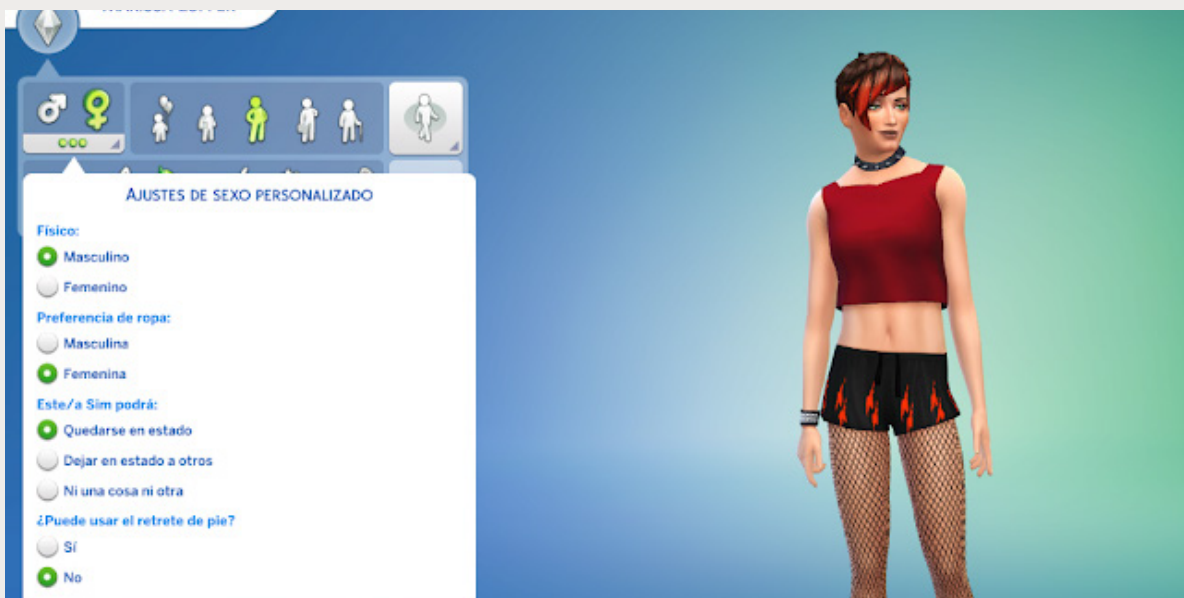


Imagen 105. Creación de personajes en los sims.

Me pareció un apartado de gran importancia como para añadirlo en el videojuego. Estando en una época en la que la diversidad de género es tan amplia, creo que es de vital importancia que cada jugador cree al personaje del género que quiera y con las características que quiera, sin tener creados ajustes preestablecidos a los típicos géneros principales como los que han sido el masculino y el femenino. En un principio habrá características a las que no se podrá acceder por nivel bajo.

Cuanto más alto sea el nivel del personaje, más accesorios estarán a manos de los jugadores. La característica principal al que cualquier jugador tendrá acceso es el género: femenino, masculino, no binarie, sin especificar e incluso estará la opción de escribir con lo que más agusto se identifiquen. Con ello, también estará la opción de elegir los pronombres con los que los demás personajes secundarios se referirán al hablar del personaje del jugador.

6.5 Entorno

6.5.1 Personajes secundarios

6.5.1.1 Morgana y Talis

Morgana y Talis son los próximos herederos al trono del emperador de Drun. Tras la muerte del Emperador Sarion, las sacerdotisas les hacen una serie de pruebas estrictamente confidenciales dentro de una sala totalmente cerrada en la que solamente ellas, junto con los herederos, tienen permitida la entrada.

Morgana consigue hacerse emperatriz, aunque al ser de descendencia humana, Talis y el resto de los distritos del norte la rechazan.



Talis es el otro heredero. Su ansia de poder le hace aliarse con Scaletown y Nirion en contra de Morgana. Rechazan absolutamente todo lo que provenga de los seres humanos, los causantes de que toda Entelequia estuviera encerrada. Decide atacar a Morgana y cualquiera que se interponga en su camino. Con la ayuda de los jefes del norte consigue destruir la cúpula que les rodea y escapar a Yu-Thopus.



Imagen 107. Talis, heredero al trono de Emperador. Fuente: creación propia.

6.5.1.2 Emperador Sarion

El emperador Sarion solamente aparece durante los vídeos de introducción y en algún flashback, pero tiene un papel muy importante en la historia. Él es el úni-

co emperador que comenzó a buscar información para viajar a Yu-Thopus y así poder explotarlo para mantener la cúpula e incluso con la intención de poder buscar una atmósfera adecuada para poder sobrevivir sin tener que estar encerrados.

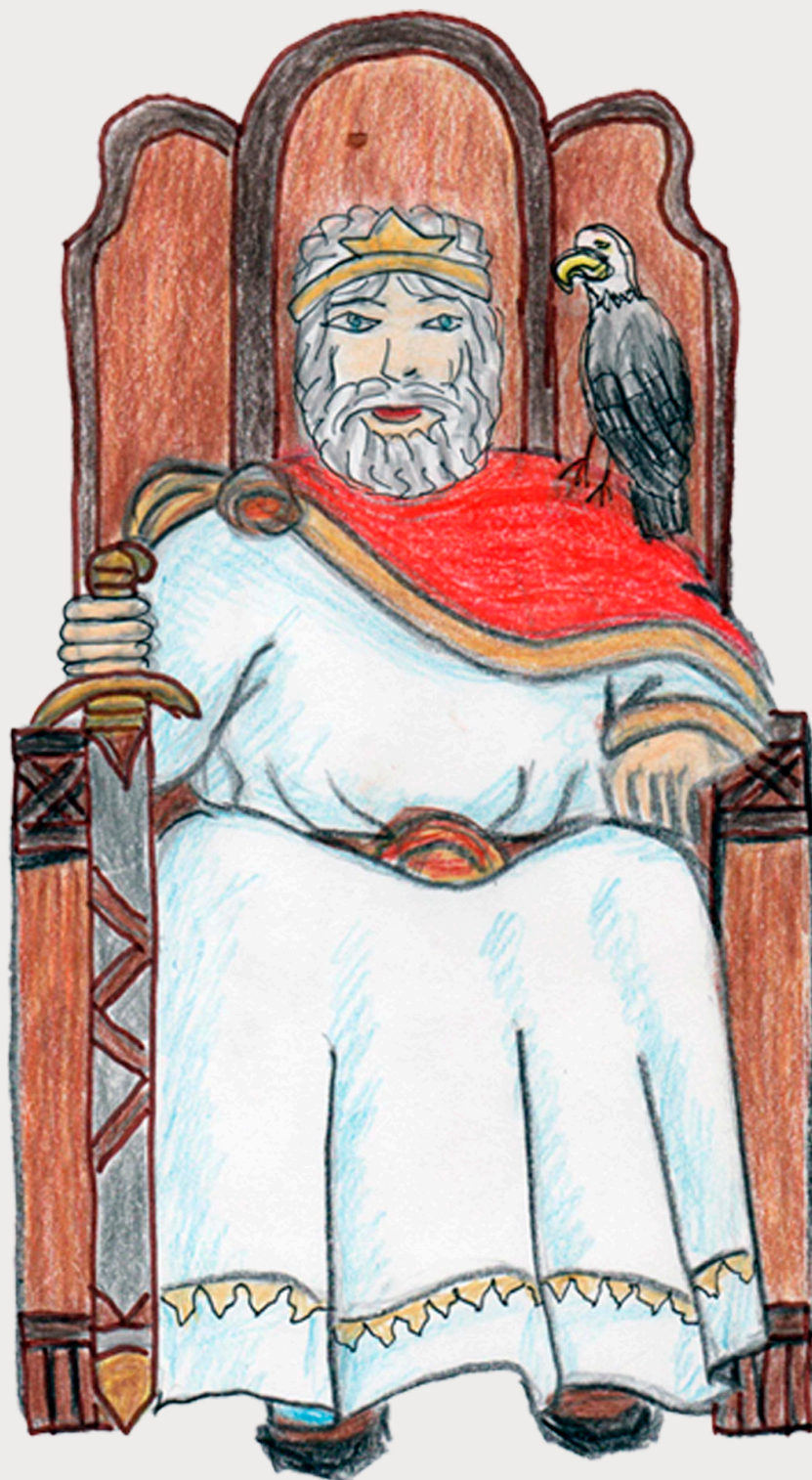
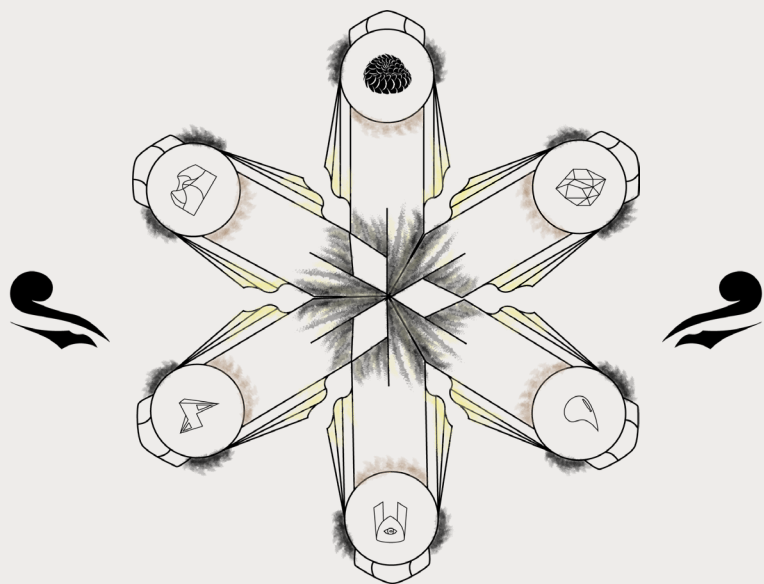


Imagen 108. Emperador Sarion, 4º generación de emperadores de Drun. Fuente: creación propia.



6.5.1.3 Jefes de los distritos

Jefe de Scaletown

Los jefes de los distritos en el momento en el que se convierten en jefes dejan atrás sus nombres reales y adaptan el nombre del distrito en el que mandan. Por lo tanto el jefe de Scaletown se llama Scaletown. Es un guerrero de uno de los distritos del norte. Junto con Nirion, odian a la nueva emperatriz puesto que es de descendencia humana. Prefería que Talis se hubiera convertido en el emperador por lo que se alía con Nirion y el mismo Talis con la intención de derrocar a Morgana.



Imagen 109. Jefe de Scaletown. Fuente: creación propia.

Jefe de Nirion

Nirion es el otro jefe del norte. Se alía con Scaletown por la misma razón que el. Este también es un guerrero.



Imagen 110. Jefe de Nirion. Fuente: creación propia.

Jefa de Sintari

Sintari es una de las jefas más sensatas. Siempre se encuentra del lado de la emperatriz Morgana puesto a que cree ciegamente en las sacerdotisas y en la decisión que tomaron. Ella, igual que Morgana, es de descendencia humana, aunque es un ciborg. Sintari es una domadora.



Imagen 111. Jefa de Sintari. Fuente: creación propia.

Jefe de Pertense

Pertense es una máquina. Es muy calculador, pero aún así está de acuerdo con la decisión de las sacerdotisas, y por lo tanto defiende a la emperatriz ante cualquiera.

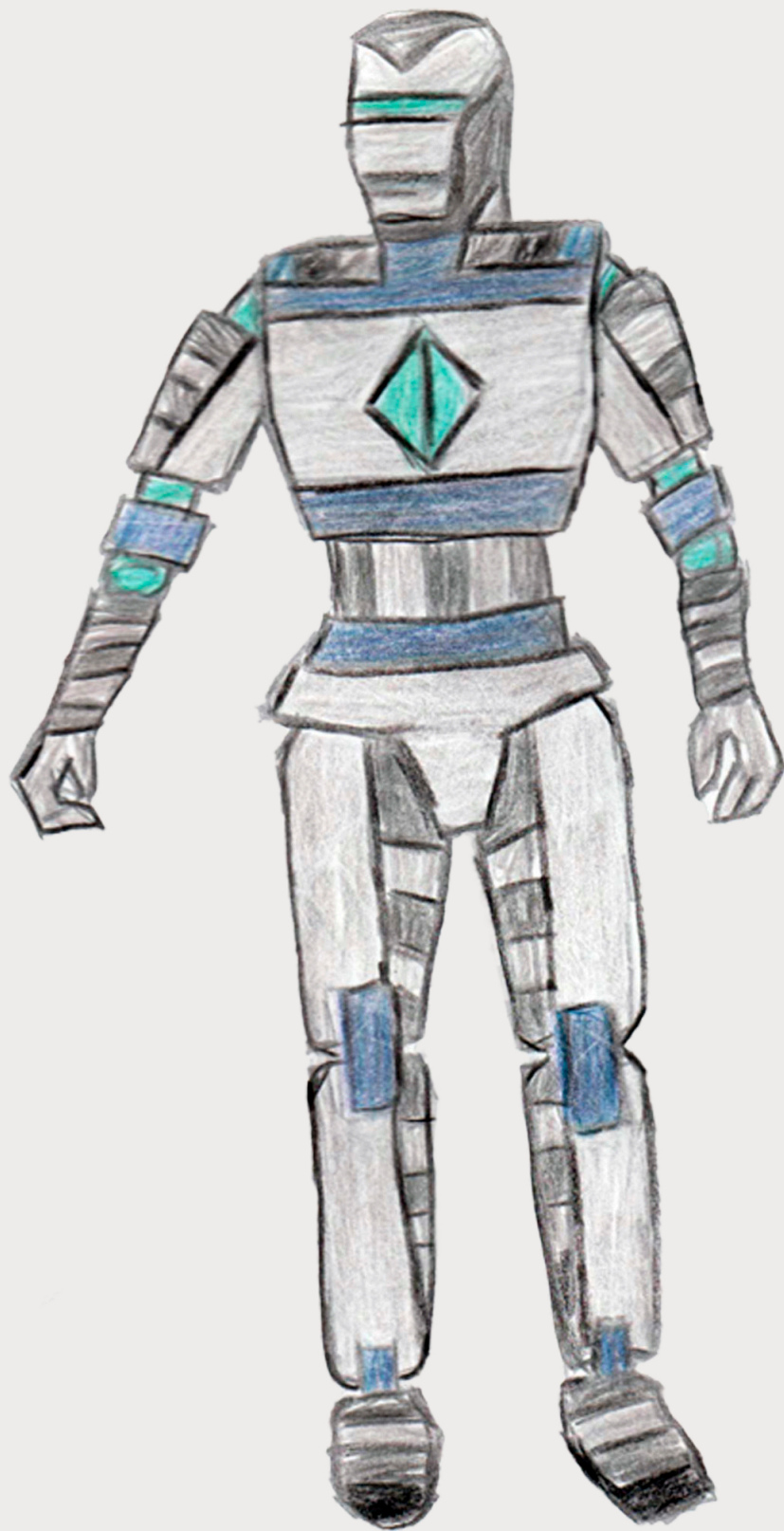


Imagen 112. Jefe de Pertense. Fuente: creación propia.

Jefe de Landsan

Landsan es un tanto extraño. Es un jefe que ni siquiera habla. Todo el mundo entiende su carácter y se expresa sin necesidad de usar las palabras. Nunca se ha entendido muy bien con Scaletown y Nirion puesto que ellos nunca quisieron entender su forma de ser. Se podría decir que Landsan incluso se alegraba de que dejaran de querer ser jefes y alejarse del resto.



Imagen 113. Jefe de Landsan. Fuente: creación propia.

Jefa de Iontia

Iontia siempre ha sido muy cercana a Nieron. Por su amistad, nunca ha creído posible que se levantaran en contra de ella y el resto. Su traición le ha dolido y junto a la Morgana ayudará al resto de los jefes a defender Entelequia y sus ciudadanos.

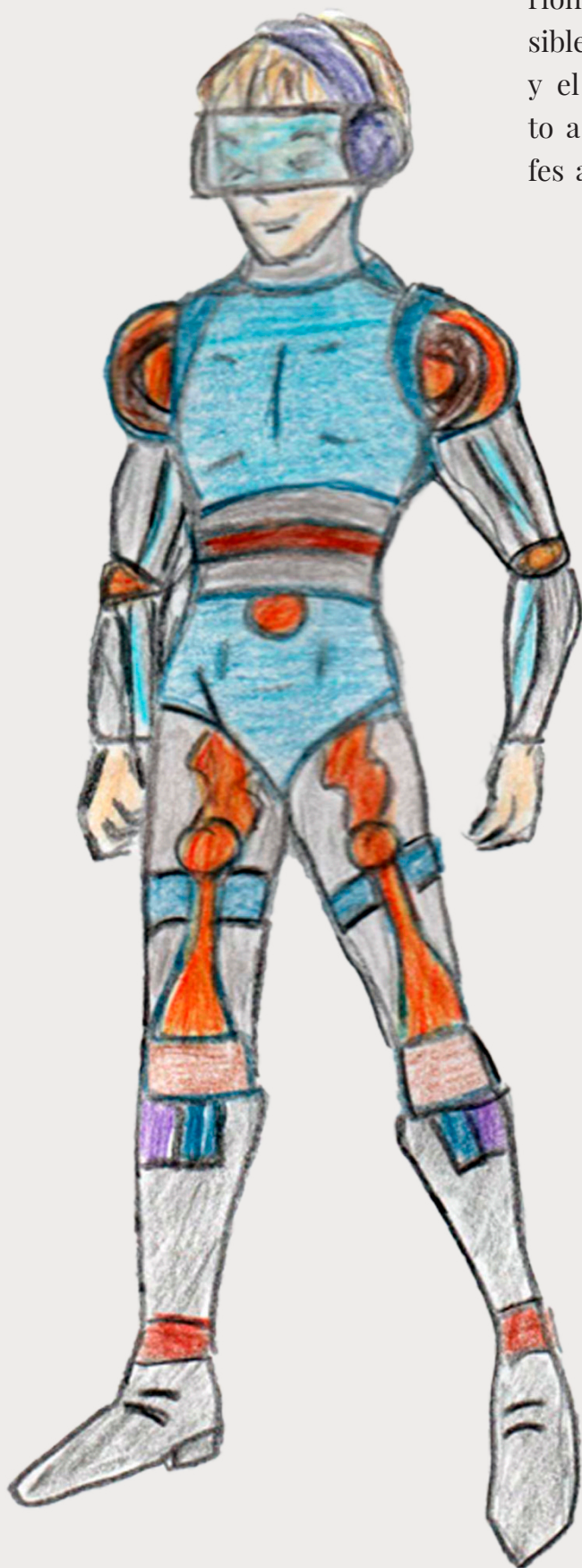


Imagen 114. Jefa de Iontia. Fuente: creación propia.



07

VIABILIDAD ECONÓMICA

Este trabajo presenta un elaborado desarrollo en el diseño del videojuego, aunque, simplemente se trata de las ideas principales que ofrecen una aproximación al resultado final y profesional que espero lograr. Es la fase de desarrollo de producción del videojuego la responsable de materializar y hacer realidad esta historia. En conclusión, este Trabajo de Fin de Grado es un manual de instrucciones para la producción de un videojuego. El próximo paso, será vender este manuscrito a una productora que sea capaz de darle forma a mi idea base y distribuirla en alguna plataforma.

Para poder llegar a calcular lo que supondría el proceso total de desarrollo debemos tener en cuenta las siguientes fases: Guion narrativo, diseño de escenarios y ambientación, diseño y animación de personajes, modelado 3d y programación de la beta y banda sonora, efectos de sonido y doblaje.

Ocasionalmente, las empresas de videojuegos lanzan sus productos beta y esperan a que éste triunfe. Si se da tal caso, siguen introduciendo actualizaciones para ir completando el videojuego. Dichas expansiones ofrecen nuevas misiones y mejoras para ayudar al jugador o jugadora a tener una experiencia de juego más satisfactoria.

El objetivo de este proyecto no es expresar la duración del proceso completo, sino diseñar la fase de la preproducción. Esto solo es una mención formal para aclarar mínimamente los detalles del proceso.

Puesto a que el videojuego está recientemente creado y tiene muchas posibles expansiones, mi objetivo es solicitar ayudas al Estado de España, en concreto las ayudas para la promoción del sector del videojuego y otras formas de creación digital. Estas ayu-

das tienen por objeto el apoyo a proyectos de videojuegos, tanto aquellos cuya distribución sea a través de los canales existentes como los que se desarrollen para industrias emergentes, y a proyectos vinculados con otras formas de creación digital. En todo caso, todos los proyectos deberán tener carácter y/o interés cultural y el presupuesto total de la convocatoria sería de 1.000.000,00€ (Ministerio de Cultura y Deporte, 2021).

En caso de recibir dicha ayuda, la acción principal sería la búsqueda de un equipo para poder seguir adelante con el proyecto. Mi idea principal es crear el videojuego en una versión beta y seguir creando expansiones según el recibimiento que este tenga.

Producir un videojuego puede ser bastante más caro de lo que muchos imaginarían. Por ejemplo, “GTA V” contó con un presupuesto mayor que el de la película “Titanic”. Por supuesto, depende del juego del que hablemos, pero a día de hoy la industria del videojuego está relativamente muy cerca de la del cine en cuanto a inversiones millonarias se refiere. Desarrollar un juego no es tarea fácil: toda empresa profesionalizada en el sector sabe que debe contar con artistas, diseñadores, músicos, creativos y programadores para crear un producto con una calidad mínima. Además, el tiempo de creación, incluso en los proyectos más pequeños, es muy largo, y a esto hay que añadirle impuestos, material de oficina, alquileres, electricidad... Esto hace que por ejemplo para un juego indie como “Shovel Knight” fuese necesario un presupuesto de 1,44 millones de dólares; aún a pesar de ser solamente seis personas trabajando durante dos años. Si en cambio nos fijamos en los proyectos más ambiciosos del sector, los videojuegos conocidos

como “de primera línea”, las cifras se disparan. Títulos como “Red Dead Redemption”, “Tomb Raider” o “Disney Infinity” contaron con un equipo de centenares de trabajadores y colaboradores, sumando un presupuesto de 100 millones de dólares (Neox Games, 2018).

Teniendo en cuenta los datos, el coste total del videojuego asciende a unos 40 millones de euros, incluyendo todos los departamentos participantes en el proceso de producción.

Así pues, creo bien justificado marcar los costes en 40 millones para el desarrollo de este proyecto con los objetivos de optimizar su oferta y su calidad de cara al mercado. Con ello, aclama ser descargado tanto en Europa como en América, incluyendo el este de Asia como uno de los mercados más competitivos por la creciente oferta de videojuegos japoneses y coreanos. El videojuego será gratuito, al igual que “League of Legends” y el retorno de la inversión se logrará con extras que serán posibles adquirir durante el juego, así como pases de batalla a través de micropagos. Los jugadores y jugadoras podrán meter dinero puntualmente para conseguir cajas de botín y cosas del estilo.

En caso de no conseguir ninguna ayuda financiera, lanzaré una campaña de Kick Starter, para conseguir financiación de gente interesada en el proyecto.

Kickstarter es una corporación de beneficio público estadounidense con sede en Brooklyn, Nueva York, que mantiene una plataforma global de micromecenazgo para proyectos creativos. La misión declarada de la empresa es “ayudar a dar vida a proyectos creativos”.

Aquí, gracias a la ayuda que ofrece esta empresa, es posible lograr la financiación que espero. En caso de no hacerlo, puedo intentar



Imagen 115. Videojuego “Shovel Knight”.



Imagen 116. Videojuego “Red Dead Redemption”.



Imagen 117. Videojuego “Disney Infinity”.

conseguir el mayor dinero posible para lanzar la primera parte del videojuego. En la campaña, hay que explicar el videojuego y también suelen añadir incentivos para los que

invierten en el videojuego, para que los que te ayudan puedan tener recompensas extra en el juego y una mayor experiencia de juego.

Temtem - Massively multiplayer creature-collection adventure



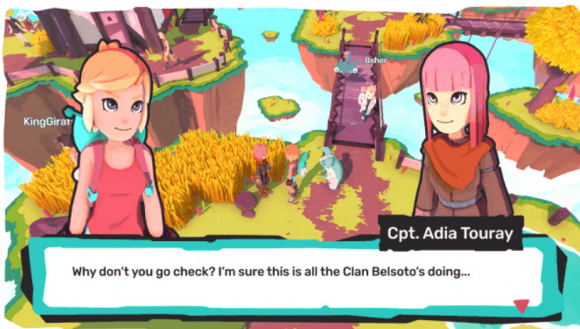
Seek adventure in the lovely Airborne Archipelago alongside your Temtem squad. Catch every Temtem and battle tamers around the world.

Wishlist Temtem

Creado por
Crema

11.716 patrocinadores contribuyeron 573.939 \$ para que este proyecto se pudiera realizar.

Belsoto.



Online components of Temtem will be an addition to the adventure and will allow you to travel through the islands alongside other tamers and battle, trade, or talk with them.

Each tier includes all rewards from previous tiers!

Follower

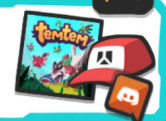
Every backer counts. You won't receive a copy of the game, but you'll be kept in the loop and receive backer-exclusive updates. You'll also receive a pack of hi-res digital wallpapers.



\$1

Temtem Tamer

Get the game when it launches on Early Access and get the Kickstarter-exclusive "Original Tamer Cap" cosmetic. You will also gain access to the private backer group on Discord.



\$20

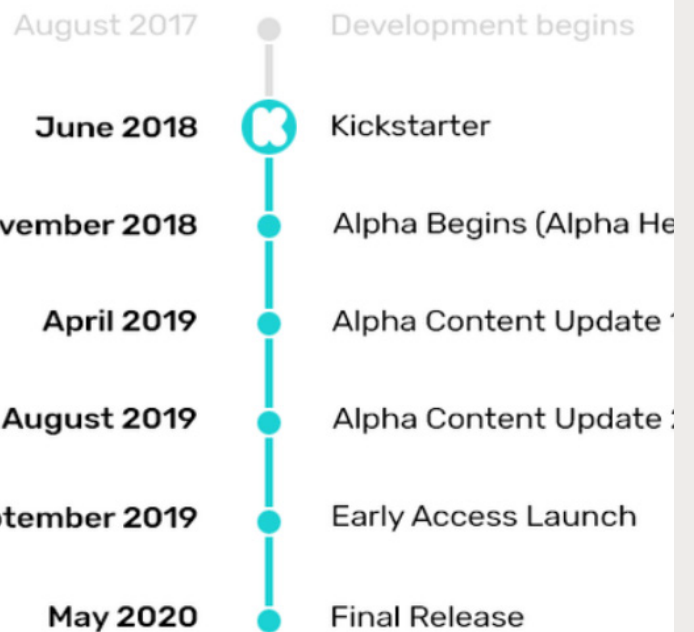
Alpha Hero

Get the digital OST, the digital art book and help us shape the game by gaining access to the Alpha



\$30

Timeline



Imágenes 118, 119, 120 y 121. Capturas de pantalla de la página "Kick Starter".



08

CRONOGRAMA

1-31 de ENERO

Primero que todo, comencé el proyecto investigando sobre cómo se hace un videojuego. Personalmente nunca he creado una historia que llegara a adecuarse a la de un videojuego. No he sabido muy bien como son las historias de los videojuegos. Por ello, lo primero que hice fue empezar buscando distintos juegos, las historias de estos y creando en mi mente una idea de cómo hacer el mío propio. También descargué distintos videojuegos además de los que ya jugaba habitualmente para adecuar mi proyecto al estilo que más se asemejara a mis gustos. Ya que es un trabajo creado por mi misma, creo oportuno que tenga en cuenta todos los elementos que a mí me gustan.

1-28 de FEBRERO y 1-27 de MARZO

Tras el primer tramo de investigación comencé con mi búsqueda de referencias. Este apartado me llevó más tiempo de lo esperado puesto que se me hizo un tanto difícil ya que no sabía muy bien de qué iba a tratar mi videojuego. Tenía demasiadas ideas en la mente y quizás tenía que haber creado en mi mente una historia más sencilla,

28-31 de MARZO y 1-3 de ABRIL

Después de buscar las referencias de distintas películas, series, videojuegos y demás comencé con la creación del índice. Este punto era de vital importancia ya que gracias a tener el índice pensado con antemano, me ayudó sobre todo a la hora de organizar mis ideas y separar claramente cada uno de los apartados pensados para el proyecto.

4-30 de ABRIL y 1 de MAYO

Una vez completada la documentación y el índice del videojuego, comencé a crear la historia principal de este. Mientras escribía la historia también tuve que ir redactando el apartado principal del proyecto, es decir, la introducción. Al llegar a este momento y tras una conversación con mi tutor, pensamos en retrasar la entrega del trabajo a la convocatoria de septiembre para poder profundizar todo lo posible en cada apartado.

2-31 de MAYO y 1-30 de JUNIO

Durante este largo periodo me centré básicamente en la redacción completa del proyecto.

1-31 de JULIO y 1-16 de AGOSTO

Para completar el trabajo, con la investigación hecha anteriormente y gracias a la documentación realizada pude crear a los 4 personajes principales, los jefes de cada uno de los distritos en los que se separan el planeta, los herederos al trono de emperador y el último emperador de Drun.

17-31 de AGOSTO

Las últimas semanas del proyecto me centré en la maquetación y últimos detalles, ya que tenía todo el documento redactado y con las ilustraciones hechas.

<i>ENERO</i>						
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Investigación.

<i>FEBRERO</i>						
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28						

Busqueda de referencias.

<i>MARZO</i>						
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Referencias e índice.

<i>ABRIL</i>						
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

Índice, redacción de la historia y la introducción.

<i>MAYO</i>						
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Redacción del proyecto.

<i>JUNIO</i>						
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Redacción del proyecto.

<i>JULIO</i>						
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Ilustraciones.

<i>AGOSTO</i>						
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Ilustraciones y maquetación.



09

CONCLUSIONES Y PERSPECTIVAS

Creo haber trabajado lo más profesionalmente posible para evitar la libre interpretación de lo escrito en este trabajo, teniendo en mente los plazos establecidos para la entrega y presentación del proyecto de fin de grado. Dentro de lo que he querido llegar a hacer y las limitaciones que he tenido, considero que mi proyecto es un logro académico que espero me ayude a llegar lejos en un futuro.

Los temarios impartidos a través de los cuatro años que ha durado la carrera de Comunicación Audiovisual me han ayudado, especialmente, en las competencias que corresponden a la redacción, el diseño gráfico y la dirección de arte. Así pues, estoy orgullosa del trabajo realizado después de mi etapa universitaria.

Aunque no he logrado llegar a los primeros plazos de entrega de mayo he logrado crear un proyecto visualmente atractivo para la comprensión de la historia. Gracias a las referencias ya sean de texto como de imágenes, he conseguido que el lector pueda llegar a imaginarse el diseño inicial de cómo sería el videojuego una vez finalizado.

Considero que las imágenes utilizadas como referencia y las ilustraciones realizadas han servido de gran ayuda para apoyar a los textos y facilitar la lectura de los mismos. Una imagen dice más que mil palabras. A veces es mucho más fácil de entender lo que se quiere explicar con una simple imagen de referencia o un dibujo. Confío en haber presentado un proyecto en el que he descrito todo lo necesario para tener la primera idea de un proyecto que necesitaría un mayor número de personas y más trabajo en el tiempo para poder llegar a realizarse adecuadamente.

Gracias a la totalidad del trabajo he logrado crear un proyecto escrito que sirva de guía

para el desarrollo de un futuro videojuego.

Teniendo en cuenta el objetivo principal de este proyecto, creo haberlo logrado. He conseguido acercarme lo máximo posible al proceso de diseñar un videojuego, desde la preproducción del mismo, desarrollando una historia desde cero y centrándome en llevar dicha historia a un mundo virtual.

También he conseguido lograr mis objetivos secundarios, dentro de los cuales se encuentra el haber elaborado un videojuego ideal a mis gustos.

Este trabajo es la constatación de haber llevado a cabo los objetivos que son equivalentes a los de mi grado. He conseguido aplicar destrezas y utilizar técnicas, tecnologías y recursos al desarrollo de contenidos y procesos de comunicación e información audiovisual. Igualmente, he utilizado tecnologías y recursos relacionados a procesos de comunicación audiovisual y he buscado, seleccionado, jerarquizado y analizado información de distintas fuentes, adaptando su contenido a diferentes formas y estrategias narrativas.

Por último, gracias a las asignaturas optativas escogidas durante los últimos años para conseguir la mención de Producción y Realización Multimedia he logrado hacer un TFG mucho más redondo. Las clases de *Dirección Artística* me han ayudado a hacer un trabajo mucho más visual gracias a los moodboard, paletas de colores e ilustraciones que he realizado. Por otro lado, con la asignatura de *Diseño Gráfico y Entornos Multimedia* la maquetación y el uso de Photoshop e Illustrator para crear la imagen final del proyecto.



10

BIBLIOGRAFÍA

- AlohaCríticón (2020). “Los 100 (The 100) (2014-2020)”. *AlohaCríticón Cine, música y literatura*. Disponible Online: <https://www.alohacriticon.com/series-de-television/los-100-the-100-2014-2020/> [Última consulta: 24/02/2022]
- Avatar Wiki Español (2016). *Zuko*. Disponible Online: <https://avatar.fandom.com/es/wiki/Zuko> [Última consulta: 12/03/2022]
- Avatar Wiki Español (2017). *Katara*. Disponible Online: <https://avatar.fandom.com/es/wiki/Katara#Personalidad> [Última consulta: 12/03/2022]
- Cejas, Sergio (2022). “La Horda y la Alianza de World of Warcraft dejarán sus diferencias de lado y próximamente podrán jugar juntas”. *Vida Extra*. Disponible Online: <https://www.vidaextra.com/rpg/horda-alianza-world-of-warcraft-dejaran-sus-diferencias-lado-proximamente-podran-jugar-juntas> [Última consulta: 21/02/2022]
- Creativa, Otaku (2016). “Shingeki no Kyojin [Reseña Anime]”. *Otaku Creativa: un blog de anime y música Kpop*. Disponible Online: <https://otakucreativa.wordpress.com/2016/12/04/shingeki-no-kyojin-reseña-anime/> [Última consulta: 03/02/2022]
- El Mundo (2012). *Los juegos del hambre*. Disponible Online: https://www.elmundo.es/elmundo/trailers/fichas/2012/03/8174_los_juegos_del_hambre.html [Última consulta: 21/02/2022]
- Esteban, David (2017). “Cómo crear el título de una película, serie, cómic o videojuego”. *Cursos profesionales para guionistas*. Disponible Online: <https://cursosdeguion.com/9-como-crear-el-titulo-de-nuestra-obra/> [Última consulta: 05/03/2022]
- Filmaffinity (2012). *Battleship: Batalla naval*. Disponible Online: <https://www.filmaffinity.com/bo/film373513.html> [Última consulta: 23/02/2022].
- Filmaffinity (2019). *Alita. Ángel de combate*. Disponible Online: <https://www.filmaffinity.com/es/film504830.html> [Última consulta: 10/03/2022]
- Filmaffinity (2021). *Dune*. Disponible Online: <https://www.filmaffinity.com/es/film847055.html> [Última consulta: 28/02/2022]
- Hernández, Raquel (2014). “Reseñas de series: La Cúpula.”, *Hobbyconsolas*. Disponible Online: <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/resenas-series-cupula-56489> [Última consulta: 23/01/2022]
- Kick Starter (2022). Descubrir. Disponible Online: <https://www.kickstarter.com/?ref=nav> [Última consulta: 20/03/2022]
- LaHiguera.net (2022). *Guardianes de la Galaxia*. Disponible Online: <https://www.lahiguera.net/cinemanía/pelicula/6388/sinopsis.php#:~:text=Peter%20Quill%20es%20un%20forajido,poderoso%20villano%20destruya%20la%20galaxia> [Última consulta: 27/02/2022]
- Los Juegos del Hambre Wiki (2022). *Distritos*. Disponible Online: <https://los-juegos-del-hambre.fandom.com/wiki/Distritos> [Última consulta: 21/02/2022]
- MegaMan HQ (2013). *Zero*. Disponible Online: <https://megaman.fandom.com/es/wiki/Zero#Personalidad> [Última consulta: 24/02/2022]

- Ministerio de Cultura y Deporte (2021). *Ayudas para la promoción del sector del videojuego y otras formas de creación digital*. Disponible Online: <https://www.culturay-deporte.gob.es/servicios-al-ciudadano/catalogo/becas-ayudas-y-subvenciones/ayudas-y-subvenciones/industrias/promocion-videojuego-creacion-digital.html#dc> [Última consulta: 01/09/2022]
- Neox Games (2018). *¿Cuánto dinero cuesta realmente desarrollar un videojuego?* Disponible Online: https://neox.atresmedia.com/games/noticias/videos/cuanto-dinero-cuesta-realmente-desarrollar-un-videojuego_201803125aa636600cf23f53ffd27533.html [Última consulta: 03/03/2022]
- One Piece Wiki (2022). *One Piece (Manga)*. Disponible Online: [https://onepiece.fandom.com/es/wiki/One_Piece_\(manga\)](https://onepiece.fandom.com/es/wiki/One_Piece_(manga)) [Última consulta: 03/03/2022]
- Piratas del Caribe Wiki (2012). *Las Sirenas*. Disponible Online: https://piratasdelcaribe.fandom.com/wiki/Las_Sirenas [Última consulta: 12/03/2022]
- PlayMax (2022). *MegaMan Nt Warrior*. Disponible Online: <https://playmax.mx/megaman-nt-warrior-f42139> [Última consulta: 10/03/2022]
- RiotGames (2022). *Cómo jugar*. Disponible Online: <https://www.leagueoflegends.com/es-es/how-to-play/> [Última consulta: 05/03/2022]
- Sea of Thieves (2022). *Sea of thieves - os damos la bienvenida a Sea of thieves*. Disponible Online: <https://www.seaofthieves.com/es/game-info> [Última consulta: 10/03/2022]
- Sea of Thieves Wiki (2018). *Sea of Thie-*

ves. Disponible Online: https://seaofthieves.fandom.com/es/wiki/Sea_of_Thieves [Última consulta: 07/03/2022]

- Series en España Wiki (2012). *Isabel Ruiz*. Disponible Online: https://seriesespanolas.fandom.com/wiki/Isabel_Ruiz#Personalidad [Última consulta: 12/03/2022]

IMÁGENES:

Imagen 1. Imagen del videojuego “World of Warcraft”. [Ilustración]. Online: <https://www.gameit.es/world-of-warcraft-dragon-flight-lanzara-mismo-ano/>

Imagen 2. Pantalla de carga del videojuego World of Warcraft. [Fotografía]. Fuente: captura de pantalla realizada del videojuego.

Imagen 3. Pantalla de carga del videojuego Overwatch. [Fotografía]. Fuente: captura de pantalla realizada del videojuego.

Imagen 4. Imagen de la cúpula que rodea la ciudad de Chester’s Mill. [Fotografía]. Online: <https://www.formulatv.com/series/under-the-dome/capitulos/>

Imagen 5. Poster de la segunda temporada de “La Cúpula”. [Fotografía]. Online: https://underthedome.fandom.com/es/wiki/Temporada_2

Imagen 6. Fotograma sacado del trailer de la película “Battleship: Batalla Naval”, donde se aprecia la barrera. [Fotografía]. Fuente: captura realizada del trailer.

Imagen 7. Cúpula de DRUN. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 8. Fotograma sacado de un capítulo de Shingeki no kyōjin, donde se puede apreciar la muralla. [Fotografía]. Fuente: captura de pantalla de la serie.

Imagen 9. Recorte de los muros de Shingeki. [Fotografía]. Fuente: recorte realizado con Photoshop a partir de una captura de pantalla realizada de la serie.

Imagen 10. Poster de la cuarta temporada de “Shingeki no Kyojin”. [Fotografía]. Online: <https://www.crunchyroll.com/es/attack-on-titan>

Imagen 11. Murallas sujetando la cúpula. Fuente: creación propia.

Imagen 12. Poster de la primera película de la saga de “Los Juegos del Hambre”. [Fotografía]. Online: <https://www.filmaffinity.com/es/film520063.html>

Imagen 13. Mapa de Panem, “Los Juegos del Hambre”. [Fotografía]. Online: https://los-juegos-del-hambre.fandom.com/wiki/Usuario_Blog:LilySwan/_Panem_aqui_y_ahora

Imagen 14. Boceto del mapa de Drun tras la separación territorial. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 15. World of Warcraft. [Fotografía]. Online: <https://playeroneweb.com/2022/03/07/world-of-warcraft-blizzard-anunciara-la-nueva-expansion-en-abril/>

Imagen 16. Poster de la serie “Los 100”. [Fotografía]. Online: <https://www.filmaffinity.com/es/film967260.html>

Imagen 17. Núcleo de los 100. [Fotografía]. Online: <https://www.filmaffinity.com/es/film967260.html>

Imagen 18. Boceto del estandarte base de todos los distritos. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 19. Boceto de la joya central de la

unión de los estandartes. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 20. Boceto de la unión de los 6 estandartes de cada distrito. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 21. Boceto final de la unión de todos los estandartes. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 22. Núcleo de Drun. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 23. Poster de la película Guardianes de la galaxia. [Fotografía]. Online: <https://www.peakpx.com/es/hd-wallpaper-desktop-vlwba>

Imagen 24. Poster de la película Dune. [Fotografía]. Online: <https://unidadparlamentaria.com.mx/2021/10/23/pelicula-dune-duna-2021-una-aburrida-y-decepcionante-joya-visual/>

Imagen 25. Imagen de los personajes principales de la película Dune. [Fotografía]. Online: <https://www.espinof.com/criticas/dune-espectaculo-glorioso-arrolladora-epica-espacial-que-consagra-a-denis-ville-neuve-como-adalid-blockbuster-autor-contemporaneo>

Imagen 26. Poster de la serie de anime One Piece. [Fotografía]. Online: https://doblaje.fandom.com/es/wiki/One_Piece

Imagen 27. Fotograma de la serie “Los 100”, momento en el que el planeta tierra sufre una abrasión. [Fotografía]. Fuente: captura de pantalla realizada de la serie.

Imagen 28. Universo por el que deambulan durante un largo periodo de tiempo. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 29. Pergamino del antiguo emperador Sarion. [Ilustración]. Fuente: creación

propia.

Imagen 30. Mapa final del videojuego junto con los jefes de los distritos, los 4 personajes principales, el emperador Sarion y los posibles herederos al trono. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 31. Bola de nieve. [Fotografía]. Online: <https://nonbait.com/es/bolas-de-nieve/2226-bola-de-nieve-celedón-g.html>

Imagen 32. Galaxia. [Fotografía]. Online: <https://rpp.pe/tecnologia/mas-tecnologia/eso-capta-desde-chile-impresionante-visiteda-de-galaxia-vecina-a-via-lactea-noticia-386473>

Imagen 33. Piedras levitando. [Fotografía]. Fuente: pixabay.

Imagen 34. Paleta de colores del icono del videojuego. 100. [Ilustración]. Fuente: creación propia

Imagen 35. Logo del videojuego “League of Legends”. [Fotografía]. Online: <https://www.leagueoflegends.com/es-es/>

Imagen 36. Logo de “PlayStation”. [Fotografía]. Online: <https://www.pngwing.com/es/free-png-ivczl>

Imagen 37. Logo de “World of Warcraft”. [Fotografía]. Online: <https://www.latercera.com/mouse/world-of-warcraft-permitira-que-jugadores-de-la-horda-y-la-alianza-jueguen-juntos/>

Imagen 38. Portada de “Sea of Thieves”. [Fotografía]. Online: <https://www.seaofthieves.com/es>

Imagen 39. Idea principal del diseño del título. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 40. Primer boceto del logo del

videojuego. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 41. Logo final de DEVI. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 42. Primer boceto de los aposentos de la emperatriz. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 43. Murallas de “Shingeki no Kyojin”. [Fotografía]. Online: <https://shingeki-no-kyojin.fandom.com/es/wiki/Muros>

Imagen 44. Captura de pantalla del videojuego “Black Desert Online”. [Fotografía]. Fuente: captura realizada en el videojuego.

Imagen 45. Mapa de “Shingeki no Kyojin”. [Fotografía]. Online: https://twitter.com/damdam_art/status/1324549345207709697

Imagen 46. Paleta de colores de Drun. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 47. Captura de pantalla del Núcleo de “Los 100”. [Fotografía]. Fuente: captura de pantalla realizada en la serie.

Imagen 48. Captura de la creación de la cúpula en la película “Battleship: Batalla Naval”. [Fotografía]. Fuente: captura de pantalla realizada en la película.

Imagen 49. Moodboard en una sola imagen. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 50. Colores principales. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 51. Mapa inicial de Entelequia. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 52. Antiguo mapa de Entelequia, en el planeta Drun. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 53. Mapa actual de Entelequia, después de la separación territorial y la

creación de las murallas y cúpula. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 54. Estandarte de Scaletown. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 55. Estandarte de Nirion. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 56. Estandarte de Pertense. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 57. Estandarte de Sintari. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 58. Estandarte de Iontia. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 59. Estandarte de Landsan. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 60. Unión de todos los estandar-tes. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 61. Joya que heredan los emperadores, con ella se desbloquea parte del núcleo. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 61. Joya que heredan los emperadores, con ella se desbloquea parte del núcleo. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 63. Núcleo de Yu-Thopus. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 64. Mapa del bosque retorcido de “League of Legends”. [Fotografía]. Online: https://leagueoflegends.fandom.com/es/wiki/El_Bosque_Retorcido

Imagen 65. Imagen de Marte. [Fotografía]. Online: <https://rpost.com/blog?page=13>

Imagen 66. Portal de la serie “Locke and Key”. [Fotografía]. Online: <https://www.serienjunkies.de/locke-key/1x10-crown-of-shadows.html>

Imagen 67. Shurima, una de las regiones de “League of Legends”. [Fotografía]. Online: <https://www.esportmaniacos.com/lol/shurima-el-imperio-enterrado-universo-lol/>

Imagen 68. Paleta de colores de Yu-Thopus. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 69. Localización que ven Talis y el resto al llegar a Yu-Thopus. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 70. Localización que ven Talis y el resto al llegar a Yu-Thopus. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 71. Poster de “Alita Angel de Combate”. [Fotografía]. Online: <https://www.filmaffinity.com/es/film504830.html>

Imagen 72. Poster del anime “MegaMan”. [Fotografía]. Online: https://megaman.fandom.com/es/wiki/Mega_Man_HQ

Imagen 73. Zero, personaje del anime “MegaMan”. [Fotografía]. Online: https://megaman.fandom.com/es/wiki/Mega_Man_HQ

Imagen 74. Paleta de colores de la Máquina. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 75. Personaje Máquina. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 76. Katara de la serie “Avatar: La Leyenda de Aang”. [Fotografía]. Online: <https://avatar.fandom.com/es/wiki/Katara>

Imagen 77. Paleta de colores de la Domadora. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 78. Udyr, personaje de “League of Legends”. [Fotografía]. Online: <https://www.leagueoflegends.com/es-es/champions/udyr/>

Imagen 79. Mascotas de “World of War-

craft”. [Fotografía]. Online: <https://www.guiaswow.com/mascotas-de-duelo/guia-de-mascotas-o-companeros-del-juego.html>

Imagen 80. Personaje Domadora. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 81. Zuko de “Avatar: La Leyenda de Aang”. [Fotografía]. Online: <https://avatar.fandom.com/es/wiki/Zuko>

Imagen 82. Paleta de colores de la Guerra. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 83. Pan, dios de los pastores y rebaños en la mitología griega. [Fotografía]. Online: <https://fineartamerica.com/art/dancing+goats>

Imagen 84. Personaje Guerrera. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 85. Isabel, personaje de “Aquí no hay quién viva”. [Fotografía]. Online: https://seriesespanolas.fandom.com/wiki/Isabel_Ruiz

Imagen 86. Paleta de colores de la Química. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 87. Sirenas utilizadas de referencia en “Piratas del Caribe”. [Fotografía]. Online: https://piratasdelcaribe.fandom.com/wiki/Las_Sirenas

Imagen 88. Personaje Química. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 89. Videojuego “Lara Croft”. [Fotografía]. Online: https://store.steampowered.com/app/35130/Lara_Croft_and_the_Guardian_of_Light/

Imagen 90. Videojuego “Call Of Duty”. [Fotografía]. Online: <https://www.callofduty.com/es>

Imagen 91. Teclado de ordenador y ratón. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 92. Perspectiva en tercera persona. Fuente: BDO “Black Desert Online”. [Fotografía]. Fuente: captura de pantalla realizada en el videojuego.

Imagen 93. Boceto de la barra de experiencia y evolución de la misma. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 94. Barra de salud, maná y fuerza. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 95. Boceto de las pociones de vida, maná y fuerza. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 96. Imagen final de las pociones de vida, maná y fuerza. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 97. Menú principal de “Smite”. [Fotografía]. Fuente: captura de pantalla realizada en el videojuego.

Imagen 98. Pantalla de carga y de personajes de “Elsword”. [Fotografía]. Fuente: captura de pantalla realizada en el videojuego.

Imagen 99. Menú principal del videojuego [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 100. Pantalla de carga del videojuego. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 101. Perfil del personaje en el videojuego “Black Desert Online”. [Fotografía]. Fuente: captura de pantalla realizada en el videojuego.

Imagen 102. Menú del personaje. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 103. Captura de pantalla de la creación del personaje de WoW. [Fotografía]. Fuente: captura de pantalla realizada en el

videojuego.

Imagen 104. Captura de pantalla de la creación del personaje de WoW. [Fotografía]. Fuente: captura de pantalla realizada en el videojuego.

Imagen 105. Creación de personajes en los sims. [Fotografía]. Online: <http://sims-soul.blogspot.com/2016/06/cambios-del-cas-y-libertad-de-genero.html>

Imagen 106. Emperatriz de Drun. Fuente: creación propia.

Imagen 107. Talis, heredero al trono de Emperador. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 108. Emperador Sarion, 4^o generación de emperadores de Drun. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 109. Jefe de Scaletown. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 110. Jefe de Nirion. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 111. Jefa de Sintari. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 112. Jefe de Pertense. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 113. Jefe de Landsan. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 114. Jefa de Iontia. [Ilustración]. Fuente: creación propia.

Imagen 115. Videojuego “Shovel Knight”. [Fotografía]. Online: <https://www.nintendo.com/es-pe/store/products/shovel-knight-shovel-of-hope-switch/>

Imagen 116. Videojuego “Red Dead Redemption”. [Fotografía]. Online: https://redddead.fandom.com/es/wiki/Red_Dead_Re-

demption

Imagen 117. Videojuego “Disney Infinity”. [Fotografía]. Online: <https://www.kobo.com/es/es/ebook/disney-infinity-infinite-possibilities>

Imágenes 118, 119, 120 y 121. Capturas de pantalla de la página “Kick Starter”. [Fotografía]. Online: <https://www.kickstarter.com/projects/cremagames/temtem-massively-multiplayer-creature-collection-a?lang=es>

