

Treball de fi de grau

Títol

Autor/a

Tutor/a

Grau

Data

Full Resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau:

Autor/a:

Tutor/a:

Any:

Titulació:

Paraules clau (mínim 3)

Català:

Castellà:

Anglès:

Resum del Treball Fi de Grau (extensió màxima 100 paraules)

Català:

Castellà:

Anglès

Realm of Books



¡Shh! Silencio en la biblioteca... o los monstruos podrían descubrirte



TRABAJO DE FINAL DE GRADO

Nombre: Guillem Delás López y Yeray Toledano Castilla

Tutora: Laia Sánchez

Curso: 2018-2019

Grado: Comunicación Audiovisual

UAB

Universitat Autònoma de Barcelona

ÍNDICE

Diseño del Juego: “Realm of Books”.	5
1. Introducción	5
1.1. Presentación del proyecto	5
1.2. Objetivos	6
1.4. Motivación	6
1.3. Metodología	9
2. Diseño del proyecto “Realm of Books”	14
2.1. Estructura del documento de diseño de videojuego	14
2.2. Análisis del sector	17
2.3. Ventanas de explotación	19
2.3.1. One page	31
2.4. Factores de éxito	38
2.5. Público objetivo	40
2.5.1. PEGI	42
3. Diseño del videojuego	44
3.1. Ficha técnica	44
3.2. Story	44
3.2.1. Tagline	44
3.2.2. La idea dramática - (storyline)	45
3.2.3. Premisa	45
3.2.4. Sinopsis	45
3.2.5. Los personajes	47
3.2.5.1. Protagonista	47
3.2.5.2. Antagonista	49
3.2.5.3. Secundarios	56
3.2.6. El universo de la historia	60
3.2.7. El tiempo	62
3.2.8. El conflicto interno	63
3.3. Diseño de juego	64
3.3.1. Mecánica de juego	64
3.3.1.1. Jugabilidad	64
3.3.1.2. Niveles y jefes	68
3.3.1.3. Objetos	74
3.3.2. Cámara	79

3.3.3. Controles	80
3.3.4. Coleccionables	82
3.3.5. Guardar/Cargar	84
3.3.6. Puzles	84
3.3.7. Interfaces	88
3.3.7.1. Mapa de menús	88
3.3.7.2. Menú principal	90
3.3.7.3. Menú secundario	92
3.3.8. Sistema de ayuda	97
3.4. Arte	100
3.4.1. Look and Feel	100
3.4.2. Concept art	100
3.4.2.1. Estilo y referentes	106
3.4.3. Música y sonidos	108
3.4.3.1. Estilo y referentes	110
3.5. Tecnología	113
3.5.1. Motor de desarrollo	114
3.5.1.1. Distintos motores de juego	115
3.5.1.2. Elección final	117
3.5.2. Plataforma	119
4. Listado de referencias	121
5. Anexos	126
5.1. Entrevista semiestructurada	126
5.2. Entrevistas realizadas	128
5.2.1. Transcripción de la entrevista a Kevin Sardà	128
5.2.2. Transcripción de la entrevista a Òscar García Pañella	141
5.3. Personas de interés	147
5.3.1. Game designers	147
5.3.2. Guión	148
5.3.3. Música	148
5.3.4. Arte	148
5.3.5. Indústria	149
5.3.6. Producción	149
5.6.7. Marketing	150
5.4. Ventanas de explotación	151
5.4.1. Listado de eventos	151
5.4.2. Listado de empresas	155
5.6. Versiones previas del One Page	164
5.7. Diagrama de flujo	170

5.8. Versiones previas de los Concepts Arts	171
5.8.1. Niño	171
5.8.2. Hada	173
5.8.3. Bibliotecario	174
5.8.4. Gusanos	176
5.8.5. Pececillos plateados	177
5.8.6. Polillas	179
5.8.7. Araña	180
5.8.8. Sapo	181

Diseño del Juego: "Realm of Books".

1. Introducción

1.1. Presentación del proyecto

Los autores nos planteamos el desarrollo de este Trabajo de Fin de Grado porque quisimos aplicar nuestros conocimientos sobre narrativa adquiridos durante la carrera al mundo de los videojuegos, un campo que nos apasiona y que tiene una gran salida profesional. Cada vez más, los videojuegos se están posicionando como el medio predilecto para ofrecer historias con unas cinemáticas de gran calidad, integrando la interacción y participación del jugador.

Por otro lado, el objetivo es usar el Trabajo de Fin de Grado como una oportunidad para desarrollar un proyecto de videojuego que, al mismo tiempo, permita acercarnos a su industria independiente, para así ponernos en valor como potenciales profesionales del sector.

Este Documento de Diseño de juego (DDJ) se trata del desarrollo de la fase de preproducción de *Realm of Books*, un videojuego de puzles y plataformas en estilo 3D, que narra la aventura de un Niño que entra en una inmensa biblioteca abandonada llena de seres de cuento que tiene que rescatar del implacable Bibliotecario y su ejército de monstruos.

Respecto el desarrollo del proyecto, se ha realizado un análisis del contexto de la industria independiente de videojuegos, a nivel nacional, y del público objetivo. A partir de dicho análisis, y junto con las recomendaciones de expertos del sector, se ha aplicado toda esta información al diseño del juego, la narrativa, la propuesta artística y la tecnología necesaria para conseguir llevar a cabo un proyecto competitivo. Quedan fuera de este trabajo las fases de producción y postproducción del videojuego, que se traducen en el desarrollo de la programación, el diseño de las animaciones y de los objetos en 3D de *Realm of Books* así como la banda sonora y el *porting* a las diversas plataformas con la consecuente distribución y comercialización. La razón principal para acotar este trabajo a la fase de preproducción ha sido el no disponer ni de los recursos materiales, ni económicos ni humanos para llevar a cabo un videojuego independiente

al completo y que cuente con las tareas de producción y postproducción. Para ello es necesario contar con un equipo más grande y unos recursos tanto materiales como monetarios de los que en la actualidad no se disponen.

1.2. Objetivos

Objetivo general: Crear un proyecto de videojuego que recuerde a los jugadores que hay que mantener la mente y el corazón abiertos a los demás, hablar sobre valores universales con los que cualquier persona se puede identificar. En la sociedad actual en la que vivimos muchas veces es difícil no recrearse en la tristeza y adoptar una actitud individualista. También se cree que *Realm of Books* es necesario para demostrar que es posible realizar un videojuego indie que compagine un buen arte, historia y jugabilidad.

Los objetivos específicos que se pretenden alcanzar con este trabajo son los siguientes:

1. Realizar un DDJ (Documento de Diseño de Juego) acorde con el mercado actual.
2. Descubrir todos los elementos a tener en cuenta sobre el diseño de un videojuego en la fase de preproducción.
3. Realizar un proyecto de videojuego donde la parte narrativa sea el punto clave junto con el trabajo artístico tanto visual como sonoro.
4. Aprender de la mano de profesionales las claves del éxito y consejos a la hora de hacer un DDJ.
5. Conocer el contexto actual, empresas y ventanas de explotación susceptibles a estar interesadas en nuestro proyecto.
6. Realizar unos *concepts arts* que ilustren de forma atractiva nuestro proyecto de videojuego.

1.4. Motivación

Tal y como apuntamos en la presentación de nuestro proyecto *Realm of Books*, las motivaciones que nos han llevado a realizar este DDJ sobre un videojuego son de

distinta índole. Nuestro principal motor es la pasión que sentimos hacia el mundo de los videojuegos, del cual nos interesan tanto como forma cultural, como usuarios y jugadores de juegos de distintas plataformas, géneros y estilos.

En primer lugar, actualmente el sistema audiovisual no engloba únicamente los medios de comunicación tradicionales (televisión, prensa, radio y cine), sino que se ha expandido incorporando otros medios como los videojuegos. Ante la actual apertura del sistema audiovisual, los videojuegos se presentan como uno de los medios con un mayor auge en el mercado nacional, contando historias de un modo diferente que requieren de la participación del usuario. Los videojuegos se conciben como una nueva oportunidad de contar historias interactivas que integran en gran medida al jugador, convirtiéndolo en un agente activo. Así pues, como estudiantes de Comunicación Audiovisual, nos ha parecido interesante aplicar nuestros conocimientos sobre guión y narrativa a este medio para contar una historia de forma diferente.

En cuanto al auge del sector de los videojuegos mencionado anteriormente, según el *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos de 2017* (2017) presentado por la Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento (**DEV**), la industria presenta un crecimiento de la facturación. En el año 2016, se facturaron un total de 617 millones de euros, un 21% más con respecto a 2015. En cuanto al año 2017, aunque todavía no se tienen datos concretos, se prevé un aumento estimado de 123 millones de euros en 2017 más que 2016 (en total 740 millones de euros, un 19,94% más que el año anterior). La tendencia se prolonga en los años venideros como se observa en la *Figura 1*.

Estimación de crecimiento de la facturación del sector (millones de euros)

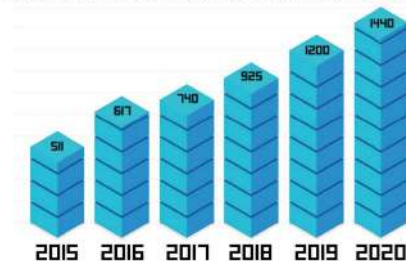


Figura 1. Estimación de crecimiento de la facturación del sector (millones de euros).

Fuente: Asociación española de empresas productoras y desarrolladoras de videojuegos y software de entretenimiento (DEV) (2017). *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2017*. Madrid: Desarrollo Español de Videojuegos.

Por otro lado, en 2017 se incrementó el empleo creando 5.440 puestos de trabajo, lo cual también supone un auge del 22% respecto al año anterior. Asimismo, en los últimos 5 años se han constituido el 52% de las empresas actuales que, en su amplia mayoría, están ubicadas en (por orden): Catalunya, Comunidad de Madrid, la Comunidad de Valencia y Andalucía (*Figura 2*). Cabe destacar, que un gran número de dichas empresas son pequeñas, con lo cual los proyectos que llevan a cabo no requieren, por lo general, de un gran presupuesto. Esto quiere decir que una gran parte del tejido empresarial está constituido por empresas independientes (*indies*). Concretamente, prácticamente la mitad del sector (47%) son empresas con 5 o menos empleados (*Figura 3*).

Distribución territorial de las empresas y estudios de videojuego



Figura 2. Distribución territorial de las empresas por empleados y estudios de videojuegos.

Fuente: Asociación española de empresas productoras y desarrolladoras de videojuegos y software de entretenimiento (DEV) (2017). *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2017*. Madrid: Desarrollo Español de Videojuegos.

Distribución de las empresas por empleados

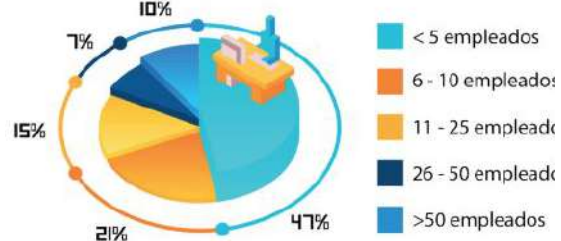


Figura 3. Distribución de las empresas por empleados.

Fuente: Asociación española de empresas productoras y desarrolladoras de videojuegos y software de entretenimiento (DEV) (2017). *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2017*. Madrid: Desarrollo Español de Videojuegos.

Además, es importante señalar, que según el estudio el 57% de los ingresos de las empresas provienen del extranjero (*Figura 4*). Finalmente, en cuanto a datos de mercado y de tipo industrial, cabe destacar que la mayoría de estos empleados tienen menos de 30 años (en concreto el 49%), como se observa en la *Figura 5*.

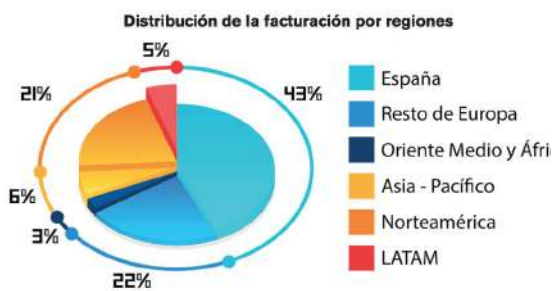


Figura 4. Distribución de la facturación por regiones.

Fuente: Asociación española de empresas productoras y desarrolladoras de videojuegos y software de entretenimiento (DEV) (2017). *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2017*. Madrid: Desarrollo Español de Videojuegos.

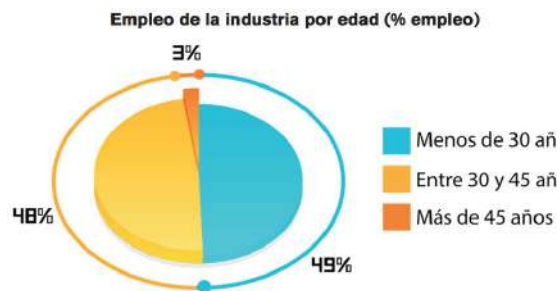


Figura 5. Empleo de la industria por edad (% empleo).

Fuente: Asociación española de empresas productoras y desarrolladoras de videojuegos y software de entretenimiento (DEV) (2017). *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2017*. Madrid: Desarrollo Español de Videojuegos.

En conclusión, se puede observar que la industria del videojuego es un sector que está en auge en el mercado nacional y también internacional, ya que incrementa anualmente los ingresos y el empleo. Además, también es un sector joven y, por tanto, se presenta como un nuevo medio del sistema audiovisual donde, tanto profesionales del sector audiovisual, como profesionales con estudios superiores en diseño y programación de videojuegos, pueden narrar historias con un estilo visual atractivo que busquen la interacción de un usuario activo.

1.3. Metodología

Este DDJ (Documento de Diseño de Juego) contiene todos los elementos necesarios a nivel de preproducción para construir una idea desarrollable. La finalidad es mostrar el diseño del videojuego *Realm of Books* mediante la exposición de la narrativa, la jugabilidad, el arte y la tecnología que conforman el proyecto para, a partir de aquí, seguir adelante con el proyecto en la fase de producción.

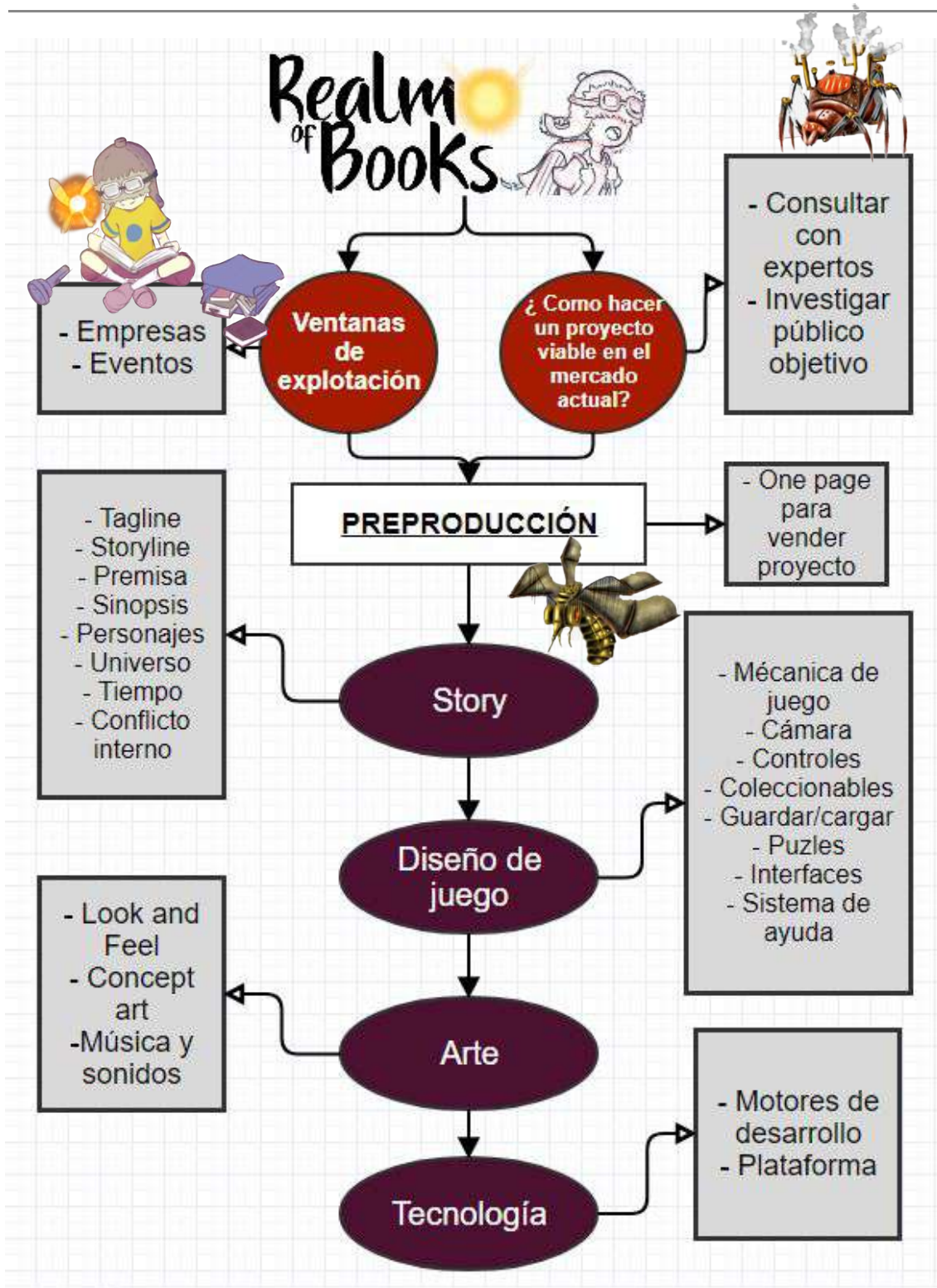


Figura 6. Diagrama de flujo del mapa de menús de Realm of Books
 Fuente: elaboración propia mediante Griffy

Antes de mostrar el diseño del videojuego, se ha creído necesario llevar a cabo un análisis sobre las ventanas de explotación susceptibles de acoger el proyecto. Por lo tanto, previamente al diseño, en el epígrafe 2. *Diseño del proyecto "Realm of Books"*, se ha incluido el apartado 2.3. *Ventanas de explotación* para demostrar que *Realm of Books* tiene cabida en el mercado actual. Así, se consigue un proyecto más atractivo para que los estudios y productoras quieran inviertan en su desarrollo. En dicho apartado, se incluyen posibles eventos y empresas donde se podría, por un lado, conocer el sector de videojuegos independiente a través de los espacios de *networking* que habilitan las distintas ferias, festivales y congresos. Por otro lado, estaría la posibilidad de ver qué tipos de videojuegos llevan a cabo estudios independientes nacionales. Así pues, se han confeccionado dos listas donde se ha seleccionado tanto los actos como empresas que podrían estar interesados en nuestro *Realm of Books*.

Seguidamente, también es importante destacar que el proyecto contiene un análisis de los factores de éxito actuales para llevar a cabo un videojuego con posibilidades en el mercado. Aunque el triunfo nunca está garantizado, es muy importante desarrollar, en preproducción, una idea lo más jugable posible con un arte y una historia atractiva y bien estructurada que se interrelacione perfectamente con los demás aspectos del videojuego como la jugabilidad y la progresión del nivel de dificultad. También se ha abordado un estudio del público objetivo, teniendo en cuenta los tipos de jugadores actuales y sus motivaciones e intereses, para hacer un videojuego lo más adaptado posible al target que podría estar interesado en *Realm of Books*. De esta forma, no solo se ha tenido en cuenta un segmento de edad, sino que se han tomado como referencia conceptos de análisis propios del sector. Como se puede comprobar, no se ha perdido en ningún momento la perspectiva de mercado y la cabida del proyecto en la escena independiente.

Una vez se ha justificado el proyecto desde el punto de vista mercantil y empresarial, se ha llevado a cabo el epígrafe 3. *Diseño del videojuego*. En dicho apartado, se han desarrollado los cuatro puntos cardinales fundamentales de *Realm of Books*: 3.2. *Story*, 3.3. *Diseño de juego*, 3.4. *Arte* y 3.5. *Tecnología*. Aunque en el apartado 2.1. *Estructura del diseño* se explica cómo se ha estructurado nuestro proyecto de una forma más detallada, cabe destacar que se ha seguido el ejemplo de otras Biblias Audiovisuales y DDJs sobre otros proyectos. Comparando sus puntos en

común y los apartados dedicados al diseño, finalmente se han escogido las secciones citadas anteriormente.

El apartado 3.2. *Story* recoge toda la información referente a la historia. Se trata de la parte del trabajo dedicada a la narrativa de *Realm of Books*. En primer lugar, hemos desarrollado el *tagline*, la idea dramática, la premisa y la sinopsis. Una vez ya se han trazado las primeras líneas generales sobre la historia del videojuego, en la sección 3.2.5. *Los personajes*, se han desarrollado unas tablas que contienen información sobre las características físicas y psicológicas de los personajes, así como sus malos y sus buenos hábitos, defectos, deseo interno, misión en el juego y su rol, entre otras singularidades de cada uno de ellos. Finalmente, en cuanto al apartado dedicado a la narrativa, se expone información sobre el universo y el tiempo diegético, a la vez que el conflicto interno de los personajes. Se ha creído conveniente hacer estos últimos epígrafes para ilustrar el escenario donde transcurre la acción, ya que es un personaje más de la historia. Lo mismo ocurre con el conflicto interno, que está vigente a lo largo de toda la historia y encuentra su resolución en el clímax. Además, dicho conflicto interno está relacionado con la premisa y el mensaje que pretende transmitir *Realm of Books*.

Por lo que respecta al punto 3.3. *Diseño del juego*, se han abordado todas aquellas cuestiones referentes a la jugabilidad, es decir, todo lo relacionado con las reglas y su funcionamiento, con tal de mostrar cómo se relaciona el jugador con el juego. Para ello se han desarrollado el apartado 3.3.1. *Mecánica de juego* que contiene información sobre las acciones que puede realizar el personaje y el sistema de puzzles y plataformas ideado para avanzar en la historia del juego. También trata los diferentes niveles que contiene el videojuego y un apartado que consta de una tabla con información relativa a los objetos que deberá utilizar el jugador para resolver los puzzles. En este apartado también se han llevado a cabo diferentes secciones dedicadas a la cámara y su ubicación en el escenario, los controles con los que el jugador podrá manejar al protagonista, los coleccionables que podrá conseguir y cómo guardar la partida para que no se borren los logros acumulados hasta el momento. Seguidamente, se han elaborado las primeras versiones de las distintas interfaces del videojuego en el punto 3.3.7. *Interfaces*. En concreto, se ha incluido el menú principal y el menú secundario. Es importante mencionar que, siguiendo los consejos de Óscar García (profesor de ENTI), posteriormente a la confección de las interfaces, se ha

creado un diagrama de flujo para poder expresar de una manera gráfica la interrelación que existe en los diferentes menús y, consecuentemente, todas las acciones que puede realizar el jugador clicando en cada una de las opciones que integran. Para finalizar, el punto 3.3.8. *Sistema de ayuda* expone el método que implementa *Realm of Books* para ayudar al jugador dentro del videojuego en caso de que tenga dificultades para avanzar.

El epígrafe 3.4. *Arte* se focaliza en la presentación de los *concepts arts* de los personajes de la historia del videojuego, así como el estilo de la música que aparecerá en *Realm of Books*. En ambos casos, se ha hecho una breve exposición sobre los estilos y los referentes que han influenciado tanto la estética visual del como la banda sonora del proyecto.

Para finalizar, en el apartado 3.5. *Tecnología*, se ha llevado a cabo un análisis de los motores de desarrollo de videojuegos más usados actualmente por los profesionales del sector. En el subapartado 3.5.1.1. *Distintos motores de juego* se han argumentado las ventajas y desventajas de cada uno de los programas para después, en el punto 3.5.1.2. *Elección final*, decidir cuál de estos motores de juego se adapta mejor a *Realm of Books*. También se ha incluido la sección 3.5.2. *Plataforma* donde se exponen las razones por las cuales se ha decidido exportar este videojuego a ordenador (PC) como soporte de juego. Una vez más, se han sopesado razones logísticas que tienen que ver con estructuras de trabajo empresariales.

2. Diseño del proyecto "Realm of Books"

2.1. Estructura del documento de diseño de videojuego

A la hora de estructurar el DDJ de *Realm of Books*, se ha hecho una búsqueda de distintos esquemas y tablas de contenido que se llevan a cabo a la hora de confeccionar los DDJ para las empresas productoras, así como documentos de anteriores *Trabajos de Fin de Grado* y *Trabajos de Fin de Máster*, recurriendo a distintos buscadores como *Google Académico*, *el Dipòsit Digital de Documents* de la Universidad Autónoma de Barcelona y la *Red de bibliotecas de Catalunya* entre otros.

Muchos de estos documentos coinciden en algunos aspectos, como contener un apartado dedicado al **Story**, el **Diseño del juego**, el **Arte** y la **Tecnología**. En lo que discrepan es en establecer el orden, la prioridad y la extensión de estos apartados y en la creación de distintos subapartados. Esto es debido a que cada Documento de Diseño de Juego ha sido creado y estructurado pensando en el juego en cuestión que se desarrolla, debido a las muchas diferencias y complejidades que puede tener cada uno de ellos. Siempre se intenta que el DDJ sea un documento primordialmente útil, y no un corsé que entorpezca, ya que es una herramienta de trabajo, tal y como nos comentó **Òscar García** (2018) en la entrevista que se le realizó: "*Los DDJ cambian mucho según el juego y también en función de la persona, cada uno trabaja de forma distinta. No hay fórmulas mágicas. La manera que yo trabajo es la que a mí me va mejor.*"¹

Videojuegos donde la historia es un punto clave, como por ejemplo *Another Code: Two Memories* (2005) tratarán con más profundidad el apartado de Story, pero en cambio, juegos donde lo primordial es la jugabilidad, como por ejemplo *League of Legends* (2009) se centrarán mucho más en este aspecto. En el libro *¿Qué es un videojuego?* (2014) de Isaac López Redondo, también nombra estos elementos de distinta forma, haciendo hincapié en que los elementos que componen un videojuego son "*historia o argumento*" haciendo referencia al "Story", "*gameplay*" y "*interfaz*", que estarían englobados dentro del "Diseño de juego", y "*gráficos*" y "*sonido*", que podrían situarse dentro de "Arte".

¹ Entrevista completa a Òscar García en el apartado 5.2.2. de los Anexos.

Siguiendo estos ejemplos, el Documento de Diseño de Juego de *Realm of Books* ha sido estructurado centrándose en los apartados que más se van a desarrollar y más relevancia van a tener. Los cuatro pilares básicos del proyecto son: **Story, Diseño de juego, Arte y Tecnología.**

Para decidir los distintos puntos a nombrar en la **Ficha Técnica** que abre el punto 3. *Diseño del videojuego*, se ha seguido del modelo del Morales, Nava, Fernández y Rey (2010). En su documento *Procesos de desarrollo para videojuegos* aparecen, dentro de su apartado de *Concepto*, en su *Plantilla del Documento de Diseño*, once puntos distintos. De ellos han quedado descartados “*Estudio/Diseñadores*” y “*Versión*”, ya que en este caso *Realm of Books* no se trata de un DDJ creado por un estudio o que se haya ido modificando a lo largo del tiempo que dura la producción del juego. El apartado “*Categoría*” ha sido descartado debido a que se tratará más adelante y de forma más detallada.

El **Story** es uno de los aspectos importantes de *Realm of Books*, por ese motivo este punto se ha creado con apartados que muchas veces aparecen en producciones audiovisuales más cercanas a los cortometrajes, largometrajes o series con distintos capítulos, donde el guion y la historia, así como la creación de un microuniverso donde acontecen las acciones es muy importante. Se ha tomado como referencia el modelo de *Biblia de Proyecto* creado por Carlos Andrés Reyes (2012), profesor de la Universidad de La Sabana, Colombia, a partir de ejemplos reales de empresas, especialmente para crear las distintas tablas sobre los personajes del videojuego. Hay muchas formas de construir este apartado e incluso distintas técnicas para que su contenido sea más afectivo, tal y como Kevin Sardà (2018) nos comentó en su entrevista que a la hora de narrar el *walkthrough* del juego, que vendría a ser la partida de principio a fin, se podría hacer en primera persona. Si la intención es que el *player* se sienta como el Niño (protagonista de *Realm of Books*), hay que narrar en primera persona. Si, por el contrario, se quiere contar a través del Niño, se ha de narrar en tercera persona.²

En cuanto al **Diseño**, para llevar a cabo los distintos epígrafes se han seguido distintas biblias audiovisuales donde la jugabilidad era un punto clave, para de esta forma saber qué apartados son los más importantes y que ayuden más a entender cómo funciona el juego. Una de las biblias consultadas es la de *Ginkgo* realizada por

² Entrevista completa a Kevin Serdà en el apartado 5.2.1. de los Anexos.

Joseph, Yonge, Chuu, Pelcz y Trac (2010). En ella, aparecen apartados sobre los controles que puede utilizar el jugador y sus funciones, los niveles, la red de interfaces y menús, y el comportamiento del personaje jugable y de los enemigos. En el documento *Procesos de desarrollo para videojuegos* de Morales, Nava, Fernández y Rey (2010), dentro de su *plantilla de Documento de Diseño*, aparece el apartado “*Mecánicas de juego*”, con elementos como la cámara, controles, puntaje, guardado/carga, y otros apartados como personajes, enemigos, niveles e interfaces.

Por lo que respecta al apartado de **Arte**, todos los DDJ consultados se focalizan en el aspecto visual y sonoro del videojuego, enfatizando en el estilo (2D, 3D o Pixel Art), *concept art*, música y sonido. En algunos documentos de la bibliografía, se denomina también este apartado como el diseño gráfico del juego, aun así, ponen especial atención en los mismos aspectos que se han destacado en este DDJ. Algunos aspectos que se tratan en estos apartados, y que aparecen en el libro *Arte de Videojuegos* de Daniel González (2014), destacan el color elegido para el videojuego, siempre teniendo en cuenta las teorías de psicología del color, el tratamiento de los personajes y su diseño *cartoon* o realista, y el diseño de escenarios que en muchas ocasiones tiene tanta importancia como si de un personaje más se tratara.

Así pues, en primer lugar, se ha visto necesario especificar qué estilo visual tendrá *Realm of Books*. En segundo lugar, el *concept art* muestra desde los primeros bocetos de los personajes, localizaciones y objetos del videojuego, hasta la apariencia final de la gran parte del contenido visual del proyecto. Por otro lado, también se ha especificado el tipo de música y efectos sonoros que del videojuego. Finalmente, cabe destacar que estos dos últimos apartados contienen un subapartado donde se enumeran los videojuegos que se han tomado como referencia a la hora de decidir todos estos aspectos estéticos, visuales y artísticos, ya que *Realm of Books* bebe de una gran cantidad de influencias.

Finalmente, por lo que respecta al apartado de **Tecnología**, todos los documentos, biblias y Documentos de Diseño de Juego hacen hincapié en el motor de desarrollo del videojuego y la plataforma:

Por un lado, todos los documentos consultados tienen un apartado dedicado al análisis y, posteriormente, comparación de las características de los motores de juego (también denominados como motores de desarrollo o motores gráficos) más populares

en el mercado actual. De esta forma, teniendo en cuenta las diferentes prestaciones técnicas de cada *software*, a la vez que los rasgos del videojuego a desarrollar (aspectos estéticos, visuales, sonoros y artísticos), se escoge el motor gráfico que más se adapta a sus necesidades. Por lo tanto, en el presente DDJ, se ha seguido exactamente el mismo esquema. Toda esta información se ha encontrado en los siguientes documentos: *Desarrollo de un videojuego con Unreal 4* de Egea (2015), *Desarrollo de un videojuego para móviles con Unity* de Alemañ (2015), *Memoria trabajo TFG* de Núñez (s.d.) y *El proceso productivo del videojuego: fases de producción* de Manrubia (2014).

Dicho esto, en el subapartado sobre la plataforma se exponen las razones y motivos que se han valorado a la hora de decidir una u otra plataforma teniendo en cuenta todas estas variables. La elección del soporte también tiene que ver con las características del videojuego y las del motor de juego. Sin embargo, ante el actual auge de nuevas plataformas en el sector, muchos de estos programas permiten la creación de juegos multiplataforma. Todas las fuentes que contienen un apartado dedicado a la plataforma son las siguientes: *Desarrollo de un videojuego para móviles con Unity* de Alemañ (2015), *Diseño e implementación de un juego para smartphones con Android: GyroWorld* de Márquez (2014), *Procesos de desarrollo para videojuegos* de Morales, Navas, Fernández y Rey (2010), *Desarrollo de un Prototipo de Videojuego - Trabajo Fin de Máster* de Franco (2016) y *Diseño y Desarrollo de un prototipo básico de un videojuego plataformas en 2D* de Esteban (2014).

2.2. Análisis del sector

Para la realización del DDJ de *Realm of Books*, se ha conseguido el asesoramiento de dos profesionales del sector, que han dado su consejo para adaptarlo a las necesidades y estándares del mercado actual. Se han hecho dos entrevistas que se encuentran transcritas en la sección 5.2. *Entrevistas realizadas* de los Anexos. Se ha realizado esto para poder crear un DDJ correcto para la industria del videojuego y que sea de utilidad para, posteriormente, presentarlo en estudios de desarrollo y llevar a cabo el videojuego en sí. Además, se ha contado con su ayuda para conocer el contenido necesario que ha de tener cada uno de los apartados, puntos a resaltar y qué desarrollar correctamente para ilustrar cómo será *Realm of Books*. Algunos de estos apartados se han ido modificando bajo su consejo.

Las personas que se han entrevistado son Kevin Sardà y Òscar García:



Figura 7. Fotografía de Kevin Sardà

Fuente: Imagen extraída de su perfil público de LinkedIn.

Kevin Sardà, actual *Game Designer* en Tequila Works desde octubre de 2014, donde ha trabajado en el videojuego *Rime* (2017). Con un grado en *Ingeniería en telecomunicaciones* y *Master in videogames design and development* de la Universitat Politècnica de Catalunya.³



Figura 8. Fotografía de Òscar García

Fuente: Imagen extraída de su perfil público de ENTI.

Òscar García Pañella, actualmente profesor en ENTI, Escola de Noves Tecnologies Interactives, especializado en *Serious Games*, Ludificación, Videojuegos, Álgebra y Matemática, Programación, Realidad Virtual, Realidad Aumentada, Diseño Interactivo y consultoría.⁴

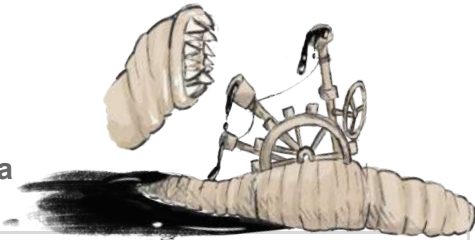
También se ha llevado a cabo una búsqueda de diferentes actores importantes o relevantes en el sector de la industria del videojuego y hemos configurado una lista que puede consultarse en la sección 5.3. *Personas de interés* del Anexo, junto con un listado de las preguntas interesantes a realizarse en forma de entrevista semi-estructurada en el apartado 5.1. *Entrevista semiestructurada*. No se han hecho entrevistas a estos profesionales porque se ha considerado que sería oportuno contactar con ellos en una fase de preproducción más avanzada o de producción, ya que entonces se necesitarían el conocimiento, experiencia y las habilidades de profesionales especialistas en cada uno de los apartados. De entre todo el listado,

³ Sardà, K.. (n/a). *Perfil de Kevin Sardà Pérez*. Mayo 20, 2018, de LinkedIn. Sitio web: <https://www.linkedin.com/in/truguers/>

⁴ García, O.. (n/a). *Perfil del profesor Òscar García Pañella*. Mayo 20, 2018, de ENTI. Sitio web: <http://enti.cat/es/profesor/oscar-garcia-panella/>

hemos seleccionado tres expertos de los ámbitos que serían importantes desarrollar antes de empezar la fase de producción del proyecto:

Tabla 1:
Contactos del campo del guión, el arte y la música para la fase de producción de *Realm of Books*



Guión	Lluís Anyó	Escritor del libro <i>El jugador implicado</i> (2016), profesor, coordinador y director académico en la Universidad Ramón Llull.
Arte	Lourdes Nicolich	Profesora de ENTI de <i>Principios de composición y diseño</i> , Licenciada en Bellas Artes en la Universidad de Barcelona, màster en animación y arte digital en la UPC.
Música	Israel David Martínez	Director del Máster en Música de Videojoc en ENTI, además de profesor en <i>Producción de Música y Audio digital</i> .

Nota. Datos obtenidos mediante Òscar García, docente de ENTI (Escuela en Nuevas Tecnologías Interactivas). Fuente: elaboración propia.

2.3. Ventanas de explotación

En cuanto a los eventos sobre videojuego, se ha elaborado un listado que incluye quedadas, ferias y festivales para profesionales del sector y aficionados alrededor de todo el territorio español. Todos ellos son importantes tanto a la hora de dar a conocer el proyecto, como para aprender sobre las últimas tendencias de mercado e innovación tecnológica en la industria y el entorno digital por medio de ponencias de mano de profesionales y las sesiones de *networking*. Por lo tanto, asistir a este tipo de convenciones no sólo proporcionarán una plataforma para la promoción de *Real of Books*, sino que también aportarán conocimientos que enriquecerán el videojuego.

Después de confeccionar una lista con 22 eventos sobre videojuegos a los que poder asistir, se han seleccionado 6. La mayoría tienen lugar en Barcelona, aunque otros se llevan a cabo fuera de Catalunya, concretamente en Madrid, Zaragoza y Bilbao. Sin embargo, debido a que las fechas de celebración no han coincidido con el proceso de desarrollo del proyecto, sólo hemos podido asistir a uno de ellos.

El día 22 de febrero asistimos a la conferencia *Tips from the AAA Industry for Indies*, impartida por Stephane Assadourian, *gameplay funder* más conocido por trabajar en *Assassin's Creed* (2007-2018), videojuego de Ubisoft. Durante la hora y media de conferencia, Assadourian habló sobre las distintas fases de creación del videojuego: preproducción, producción y postproducción. La charla fue de gran utilidad para ver qué aspectos son necesarios en cada una de estas etapas, concretamente en la de preproducción. Además, como se explica en el apartado 2.4. *Factores de éxito*, Stephane Assadourian nos explicó cuáles son las claves para llevar a cabo un buen juego.



Figura 9. Eventos sobre videojuegos seleccionados


Fuente: elaboración propia a partir de los logotipos de los respectivas eventos.

Dicho esto, se expone la tabla que contiene los 6 eventos que se han seleccionado. En los Anexos (5.4.1. *Listado de eventos*) se encuentra la tabla con todos los eventos que configuraban la lista inicial con la información sobre las características de cada evento.

Tabla 2:

Eventos, ferias y festivales seleccionados

 <p>Figura 10. Logotipo de Barcelona Games World</p>	<p><u>Del 29 de noviembre al 2 de diciembre en Barcelona.</u> Este evento es una gran oportunidad para dar a conocer proyectos y empresas de videojuegos en la ciudad gracias a las sesiones de <i>networking</i> donde se pueden compartir con otros desarrolladores profesionales y gente del sector toda clase de inquietudes, aspiraciones y dudas. Por otro lado, el acto da cabida a la escena independiente de</p>
--	--

	<p>Barcelona ofreciendo un espacio donde los asistentes puedan probar juegos de 29 empresas catalanas que acaban de salir al mercado. Esto puede permitir hablar con desarrolladores y <i>game designers</i> de estas empresas, así como ver qué tipos de videojuegos se están produciendo actualmente y se encuentran a la venta. Finalmente, las ponencias dirigidas por profesionales del sector también nos permitirá aprender sobre la producción y el desarrollo de videojuegos.</p>
<p>GAME  BOSS</p> <p><i>Figura 11. Logotipo de Gameboss</i></p>	<p>Zaragoza. <i>Gameboss</i> es un evento creado por empresas de producción independiente que permite el intercambio de conocimiento entre desarrolladores profesionales y aficionados. Al estar centrado en incentivar el sector nacional, se puede hablar con empresas estatales y, así pues, conocer en más profundidad el mercado a nivel español. También organiza actividades como concursos donde los diseñadores pueden presentar su proyecto de videojuego <i>indie</i>. Por lo tanto, se podría presentar el proyecto <i>Realm of Books</i> delante de un jurado formado por profesionales de la escena independiente del mercado español. Finalmente, las ponencias impartidas por profesionales están centradas en la producción independiente, cosa que aportará mucho conocimiento sobre la materia que se podrá aplicar al videojuego.</p>

HOUSE OF
THE DEVS



Figura 12. Logotipo de House of the Devs

Barcelona. *House of the Devs* es una comunidad que permite el intercambio de conocimiento y experiencia entre profesionales del sector con la finalidad de crear grupos de trabajo interdisciplinarios. Esta sería una buena ocasión para encontrar a gente interesada en el proyecto y crear un equipo de profesionales de distintos ámbitos para desarrollar *Realm of Books*.



Figura 13. Logotipo de Madrid Gaming Experience

Del 27 al 29 de octubre en Madrid. Este evento es una de las más importantes citas entre jugadores, aficionados y profesionales del sector del videojuego, debido a que cuenta con la presencia de las mejores marcas de la industria: GAME, Microsoft, Playstation, Nintendo, BadLand Games, Warner Bros, Corsair o Intel entre otras. Por lo tanto, se pueden encontrar las últimas novedades y lanzamientos en materia de videojuegos y averiguar las tendencias de mercado, no solo a nivel nacional, sino también internacional. Así mismo, toda esta información también se puede conseguir asistiendo a charlas, debates y mesas redondas que imparten desarrolladores, *game designers* y otros profesionales que están trabajando en las empresas mencionadas anteriormente. Por otro lado, cabe destacar que de cara a *Realm of Books*, *Realm of Books*, sería muy interesante acudir al espacio dedicado a los videojuegos independientes organizado por Gamelab Academy, que cuenta con la presencia de estudios *indie*, charlas y formación. Esto permitirá entrar en contacto con estudios y empresas nacionales para ver cuáles son las tendencias, modos de financiación, modalidades de producción y otros aspectos relacionados con el desarrollo de videojuegos *indie*. Finalmente, este mismo espacio

	<p>dedicado al videojuego independiente, ofrece la posibilidad a los asistentes de presentar un proyecto en desarrollo. Sería una buena ocasión para presentar <i>Realm of Books</i> frente a un jurado formado por desarrolladores españoles.</p>
 <p>Figura 14. Logotipo de Fun&Serious Game Festival</p>	<p><u>Del 7 al 10 de diciembre en Bilbao.</u> Este evento se centra, sobre todo, en las conferencias que imparten profesionales del videojuego sobre diferentes aspectos relacionados con la creación y promoción. Sería útil para para aprender sobre <i>publishing</i>, inversión y marketing, aspectos que no se han tratado prácticamente en los anteriores eventos. Asimismo, debido a la fuerte implicación del evento con el sector independiente, el <i>Game Industry Forum</i> sería una buena oportunidad para el <i>networking</i>. A este evento asisten <i>publishers</i> e inversores de toda Europa, con lo cual podrían aconsejar e informar sobre cómo vender el juego y el mejor modo de financiación para <i>Realm of Books</i>. En cuanto al <i>networking</i>, es importante mencionar la <i>APP de Networking</i> que ofrece la aplicación para contactar con profesionales asistentes al evento, y concertar reuniones con ellos en las zonas habilitadas del recinto. De esta manera se puede acceder de forma rápida al perfil de los profesionales y seleccionar el o la más interesante para tratar aspectos relacionados con la producción de <i>Realm of Books</i>.</p>
 <p>Figura 15. Logotipo de Gamelab</p>	<p><u>Del 27 al 29 de junio en Barcelona.</u> Una vez más, este evento celebrado en Barcelona ofrece ponencias impartidas por los profesionales del sector y, además, investigadores y académicos, sobre las últimas tendencias en el mercado. Entre ellos, están trabajadores de Tequila Works (empresa a la cual</p>

pertenece Kevin Sardà, *game designer* entrevistado en este DDJ). En estas charlas se tratan temas, no solo relacionados con las últimas tendencias de mercado que servirá para ver qué juegos se venden más actualmente, sino que también se tratan aspectos de negocio de la mano de empresarios e inversores. Estos aspectos también son muy importantes tenerlos en cuenta a la hora de hacer un proyecto, y servirán tanto en la producción de *Realm of Books*, así como en la búsqueda de inversión posterior. El otro gran pilar de este evento es el *networking*, que permitirá entrar en contacto con profesionales del videojuego en la ciudad de Barcelona, así como el *Pitch and Match*, una herramienta que permite a los asistentes agendar reuniones con otros asistentes al evento. Esta herramienta será muy útil para crear equipos de trabajo y, también, hará mucho más visible el proyecto y sus autores en el sector de los videojuegos. Por otro lado, también se obtendrá mucha más visibilidad mediante el grupo de *LinkedIn* del evento, donde se pueden exponer nuestras dudas, inquietudes y buscar a gente interesada en *Realm of Books*. Por lo tanto, permitirá crear sinergias de trabajo de una manera mucho más cómoda y estar en contacto con la comunidad en todo momento.

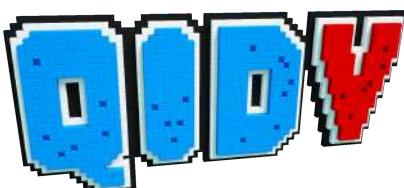


Figura 16. Logotipo de Quedadas Informativas de Desarrolladores de Videojuegos (QIDV)

Quedadas trimestrales en Barcelona. Este evento será muy útil para crear equipos de trabajo con profesionales y aficionados del mundo de videojuegos y compartir nuestras dudas durante el proceso de producción del proyecto con todos los asistentes. Además, al tratarse de reuniones periódicas centradas en el *networking*, posibilita exponer dudas

	que vayan surgiendo durante todo el proceso de creación del videojuego.
--	---

Nota. Toda la información sobre los eventos ha sido extraída de las páginas web oficiales. Fuente: elaboración propia.

A la hora de escoger los eventos a los que asistir para promocionar *Realm of Books* se han tenido en cuenta: **1)** ferias, festivales o eventos que tengan presente y apuesten por la escena independiente del videojuego en España **2)** ferias, festivales o eventos que lleven a cabo talleres actividades y ponencias que pretendan acercar la innovación tecnológica del sector a los asistentes **3)** ferias, festivales o eventos que lleven a cabo ponencias protagonizadas por agentes importantes de la industria (*game designers*, productores, etc.), **4)** ferias, festivales o eventos que recojan las nuevas tendencias de mercado y **5)** ferias, festivales o eventos que reserven un espacio para el intercambio de conocimiento entre profesionales y aficionados del sector y/o aficionados que están dando sus primeros pasos en el sector (sobre todo *indie*).

Respecto al punto **1)**, también se ha tenido presente que cada evento tuviera en cuenta la escena local, como el *Barcelona Games World* en el caso de la producción catalana. Pero, además, también estuvieran abiertos al mercado internacional y las últimas tendencias y lanzamientos a nivel global para obtener una visión amplia del mercado.

Algunos de estos eventos incluyen todos los requisitos que hemos enumerado anteriormente, como el *Barcelona Games World*, el *Gameboss* y el *Madrid Gaming Experience*. Otros en cambio se centran más en las conferencias como *Fun & Serious Games Festival*, y el resto, se conciben principalmente como un espacio de *networking* donde hacer contactos e intercambiar conocimientos y experiencias con los asistentes generando negocio: *House of the Devs* y *Gamelab Conference*. No obstante, aunque se especialicen en diferentes aspectos, en todos estos eventos el objetivo es hacer contactos en el sector de los videojuegos y conocer las últimas tendencias en innovación tecnológica y de mercado de mano de los profesionales.

Por lo que respecta a las empresas, se ha hecho una lista con 28 empresas y estudios de videojuegos de todo el estado español. Finalmente, se ha hecho una lista que contiene las 7 empresas que se adaptan mejor a nuestro proyecto. Una vez más, la mayoría tienen sede en Barcelona y, además, se centran en la producción y el

desarrollo de videojuegos independientes. El listado con el total de empresas se encuentra en una tabla en la sección de Anexos (5.4.2 Listado de empresas).




Figura 17. Empresas que podrían estar interesadas en Realm of Books.
Fuente: elaboración propia a partir de los logotipos de las respectivas empresas.

En la siguiente tabla exponemos las 7 empresas que, teniendo en cuenta sus características y videojuegos desarrollados con anterioridad, creemos que podrían estar interesadas en el proyecto.

Tabla 3:

Empresas seleccionadas que podrían estar interesadas en *Realm of Books*

 <p>Figura 18. Logotipo de HyperBerry Games</p>	<p><u>HyperBerry Games, Barcelona.</u> Estudio de desarrollo de videojuegos independientes con sede en Barcelona. Están especializados tanto en la realidad virtual como en videojuegos. Más allá de los videojuegos que han sacado al mercado, este estudio nos interesa porque provee servicios de producción y consultoría en el ámbito del desarrollo de videojuegos, sean o no de realidad virtual. Por lo tanto, en el caso de que estuvieran interesados en el proyecto, podrían asesorar en el campo del desarrollo y el diseño de <i>Realm of Books</i>.</p>
---	--

MONSTERS PIT

Figura 19. Logotipo de MonstersPit

Madrid. *Monsters Pit* se trata de un estudio que se dedica a la subcontratación de la ilustración y el *concept art* para la industria del entretenimiento. Por lo tanto, se podría intentar contactar con la empresa para llevar a cabo la parte más artística del juego (dirección de arte y *concepts arts*) e incluso para tareas relacionadas con el diseño del videojuego. En cuanto a ilustración, se dedican a la creación de pósters, *box art* y libros de arte que podrían ser muy útiles de cara a promocionar *Realm of Books*. Cabe destacar que se ha decantado por esta empresa porque se ha considerado muy positivo que lleven a cabo un estudio de mercado y un análisis de la competencia para elaborar la parte artística del videojuego. Aunque, si ya se han llevado a cabo *concepts arts* e ilustraciones previamente, *Monsters Pit* se compromete a adaptarse al estilo preexistente. Así pues, teniendo en cuenta que ya existe material artístico que se expone en el apartado 5.3.4. *Arte*, junto con un estilo visual bastante definido, probablemente convendría la segunda opción. Finalmente, también se ha escogido esta empresa siguiendo los consejos que de Kevin Sardà el día que fue entrevistado: “Actualmente lo que vende juegos es el arte, porque tenemos tan poco tiempo para ver los juegos y hay tantísimos, que encuentras algo que solo el screenshot que aparece en Steam te peta la cabeza o no clicas.”⁵

⁵ Entrevista completa a Kevin Sardà en el apartado 5.2.1 de los Anexos



a bonfire of souls

Figura 20. Logotipo de a bonfire of souls

Málaga. Se ha seleccionado esta desarrolladora de videojuegos independientes por dos razones. En primer lugar, ya ha llevado a cabo 4 videojuegos, con lo cual, se trata de una empresa consolidada en el mercado y con una buena trayectoria. En segundo lugar, teniendo en cuenta las características de *Realm of Books*, se cree que esta empresa se adaptaría al estilo de nuestro videojuego porque se focalizan mucho en la narrativa y la historia, aspecto fundamental en nuestro proyecto. Asimismo, en cuanto a los gráficos, algunos de sus juegos son 2D, pero *Anima*, por ejemplo, tiene unos gráficos 3D.



Figura 21. Logotipo de BadLand Games

Madrid. Esta empresa forma parte de BadLand Games. Se ha seleccionado esta empresa porque prestan apoyo técnico y de diseño durante el proceso de desarrollo de videojuegos. Además, también podrían ayudar a distribuir y comercializar *Realm of Books*. Asimismo, como comentamos en el apartado 3.5.2. *Plataformas*, esta empresa nos podría ayudar a, no solo comercializar el videojuego para una única plataforma, sino también a llevar a cabo el *porting* para poder tener una versión para cada plataforma: PlayStation 4, PlayStation 3, Xbox One, Xbox 360, PC, WiiU, Wii y Nintendo 3DS. Por lo tanto, esta empresa sería muy útil para realizar tareas técnicas relacionadas con la programación, y el *publishing*, ámbitos que escapan al conocimiento de los autores. En cuanto a la comercialización más concretamente, llevan a cabo un estudio de mercado y análisis de la competencia adaptado a las características del videojuego, para su posterior puesta en venta. Otro aspecto que anima a contactar con esta empresa es la diversidad de géneros que ha distribuido y lanzado al mercado. *A Bonfire of Souls* no trabaja con un único tipo de videojuego en concreto.




Figura 22. Logotipo de Chloroplast Games

Castelldefels, Barcelona. Se ha seleccionado este estudio por estar especializado en el desarrollo y el diseño de videojuegos multiplataforma propios y para clientes. Así pues, se podría llevar a cabo el *porting* de *Realm of Books* a las principales plataformas: PC (MAC, Windows, Linux), Steam, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, WiiU (Nintendo eshop), PSVita (PSN), iOS, Android y Windows Phone. Además, se cree que este estudio podría estar interesado en nuestro videojuego porque, además de centrarse en proyectos independientes, no se centra en un único tipo o género de videojuego.



Figura 23. Logotipo de Next2Indies

Barcelona. *Next2Indies* es una de las pocas empresas del sector independiente que se dedica a la distribución y comercialización de videojuegos *indies*. Por ello, se ha considerado que es una buena opción teniendo en cuenta que la proyección comercial de los videojuegos independientes no tiene tanta visibilidad como los grandes proyectos AAA que cuentan con un gran presupuesto. Podrían llevar a cabo la publicación de ventas en tiendas, promocionar *Realm of Books*, encargarse de todas las tareas de comunicación y la confección de informes sobre la facturación de las ventas. Por otro lado, en cuanto a las tareas de comunicación, también organiza eventos donde da a conocer nuevos videojuegos independientes. Primero lleva a cabo un estudio para ver qué tipo de evento se adapta mejor al videojuego en cuestión. Esto permitirá dirigir el proyecto directamente al público potencial que podría comprar el videojuego. *Next2Indies* nos dará la posibilidad de ampliar nuestra área de influencia y darnos a conocer a más gente que pueda estar interesada en comprar *Realm of Books*. Finalmente, también es importante poner de manifiesto que esta empresa hace el *porting* de videojuegos independientes a diferentes plataformas y dispositivos:

	PlayStation 4, Xbox One, PC, PlayStation 3, Wii, Nintendo Switch, etc.
 <p>Figura 24. Logotipo de Pyscogaming</p>	<p>Barcelona. <i>Realm of Books</i> posee una gran carga emocional que se transmite a través de las diferentes situaciones que se plantean a lo largo de la historia y las características intrínsecas de los personajes. Con lo cual, se ha valorado que <i>Pyscogaming</i> será de gran utilidad para llevar a cabo un buen desarrollo y diseño psicológico de los personajes, así como los escenarios, la ambientación, luz y todos los aspectos visuales del juego que puedan tener una repercusión emocional en el jugador. Los servicios que ofrece la empresa, y que serán útiles en <i>Realm of Books</i> son: 1) análisis del videojuego desde el punto de vista psicológico para ver qué beneficios cognitivos, sociales y/o emocionales podría obtener el usuario al jugarlo. 2) Servicio de “<i>consultoría de Game Design orientado a la mejora del engagement y motivación que produce el videojuego, así como potenciar emociones que se quieran generar, entre otras cosas (monetización, diseño de personajes, narrativa, etc.). Con el objetivo de mejorar la experiencia del usuario, retención y otras estadísticas.</i>”^a Ayudan a la creación de situaciones y escenarios que potencien las emociones que debe transmitir el juego: miedo, ansiedad, tristeza, alegría, etc. Como se ha mencionado, esto también se aplica a la psicología de los personajes, escenarios, puzzles, diseño de niveles y el diseño de mecánicas motivadoras y de <i>engagement</i>. Por lo tanto, esta empresa aportará todo lo necesario para transmitir al jugador las emociones de la historia del videojuego y permitirá su <i>engagement</i> y compromiso con el juego.</p>

Nota: tabla elaborada a partir de la información extraída de las páginas web oficiales de las empresas. Fuente: elaboración propia.

^aInformación extraída de la página web de *Pyscogaming*

A la hora de escoger las empresas que se considera que podrían estar interesadas en *Realm of Books*, se han sopesado las siguientes características: **1)** empresas de desarrollo de videojuegos independientes, **2)** empresas que ofrezcan algún servicio (*publishing*, programación, servicios de audio, asesoría en el diseño o de cualquier otro tipo) enfocado al desarrollo y producción de videojuegos independientes, **3)** empresas de desarrollo de videojuegos independientes que tengan una trayectoria en la producción y **4)** empresas de desarrollo de videojuegos independientes que hayan desarrollado algún videojuego parecido al nuestro o tengan en cuenta el arte y la narrativa como aspectos esenciales del juego en cuestión.

Cabe destacar que, en cuanto al número **2)**, en alguna ocasión se han seleccionado empresas que desarrollan un mismo servicio. Esto se debe a que se ha intentado contar con el mayor número posible de empresas para después acabar de elegir finalmente aquella que ofreciera las mejores condiciones (teniendo en cuenta la relación precio-servicio). Aunque por otro lado también se deben considerar otros factores como que la empresa en cuestión no quiera trabajar con nosotros porque no le interese nuestro proyecto. En ese caso se cree que es vital tener más de una opción.

2.3.1. One page

El *One page* inicial⁶ se ha llevado a cabo siguiendo el estilo de los *One pages* de productos audiovisuales como los que realiza Filmmarket Hub (2014): resumiendo el contenido y destacando los rasgos diferenciales de *Realm of Books* en relación al resto de videojuegos, realzando sus puntos fuertes tanto a nivel de originalidad y juego entre otros. Gracias al asesoramiento de Kevin Sardà y Òscar García, se han ido mejorando y añadiendo apartados, para finalmente ser un resumen muy claro, práctico y visual de este DDJ. Tras cuatro versiones, la última incluye distintos elementos. La sinopsis del juego se ha ido variando y concretando, y se ha incluido un apartado de jugabilidad donde se explican las mecánicas del juego, la tecnología que utiliza y su público objetivo, entre otras cosas.

⁶ Todas las versiones del *One Page* se pueden encontrar en Anexos, en el apartado 5.6 *Versiones previas del One Page*.

También se añade en la tercera versión más información sobre los personajes y el entorno, que no estaba en la versión inicial, a la vez que se recupera un apartado de referentes que había sido eliminado en la segunda versión. Este apartado se ha recuperado por consejo de Òscar García, quien advirtió sobre el gran conocimiento del mercado y de la industria que tienen los productores y los *publishers*. Por lo tanto, se tiene que hablar el mismo idioma que ellos a la hora de vender un juego nuevo, y la mejor forma es ejemplificándolo con otros juegos de éxito que han salido con anterioridad.

Es importante conocer el argot propio de la industria del videojuego a la hora de hablar sobre tendencias de consumo y tipos motivacionales de jugador. Es decir, qué tipo de características debe tener el juego para atraer a un público determinado. Por esa razón se han incluido las tipologías de jugador junto con las respectivas ambiciones de cada uno de ellos (qué buscan en un juego, qué les motiva a jugar a este juego y no a otro) junto con la franja de edad del público objetivo. Una vez más, Òscar García nos recomendó añadir esta información, ya que en la industria del videojuego no hay suficiente con saber la edad del *target*, sino que también hay que tener en cuenta estas características del público relacionadas con las gratificaciones que obtienen a la hora de jugar.

Cabe mencionar, que lo único que diferencia la tercera versión de la cuarta es la portada, que incluye la carátula del videojuego. Por esa razón, solo se ha incluido en los Anexos la portada de la tercera versión y no todo el documento íntegro.

Por otro lado, Òscar García nos insistió en destacar la presencia del proyecto en las redes sociales. Es importante que, un tiempo antes de que el videojuego salga al mercado, se empiece a generar expectación alrededor del producto. De esta manera, los jugadores potenciales empiezan a ver las primeras imágenes del videojuego y, consecuentemente, se crea una comunidad de *fans* mucho antes de que salga a la venta. Esta estrategia es recomendable porque permite captar jugadores y asegurar que después, aunque no sea en su totalidad, se vaya a tener un porcentaje inicial de compradores. Cabe destacar, sin embargo, que la presencia en las redes sociales de *Realm of Books*, a día de hoy, es hipotética, ya que no se ha iniciado el proceso de producción del videojuego.

Finalmente, se ha podido comprobar gracias al asesoramiento de profesionales del sector del videojuego, que la mejor forma de realizar el One Page es hacerlo sencillo, preciso, evitar las redundancias y las obviedades, y explicar muy bien la historia. También es necesario hacer hincapié en aspectos más técnicos como la jugabilidad, la tecnología, el público objetivo y los referentes, ya que todos estos elementos permitirán al productor poder intuir si un videojuego tiene cabida dentro del mercado actual. Asimismo, toda esta información es relevante para poder entender el juego que se va a desarrollar.

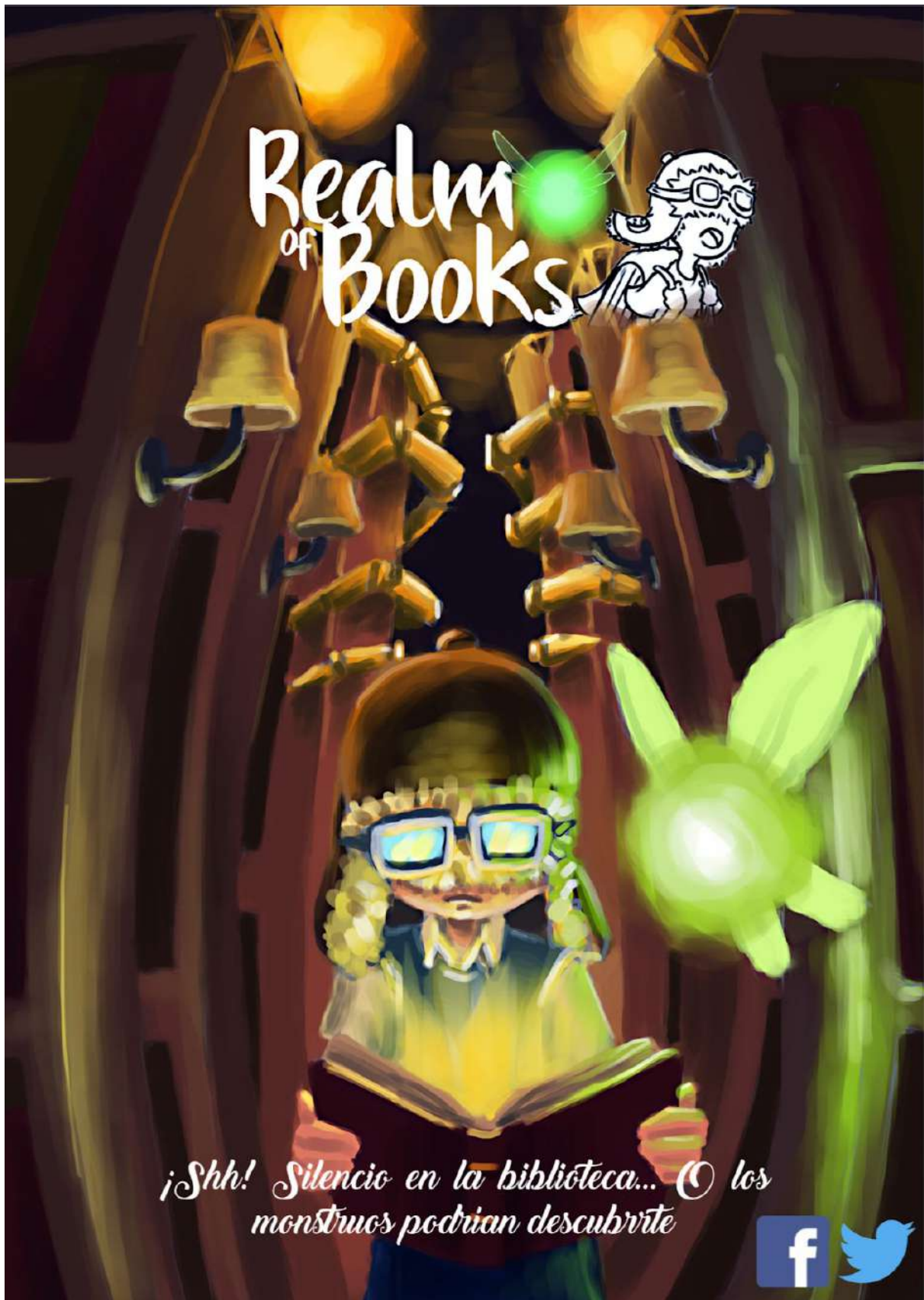


Figura 25. One Page definitivo de Realm of Books. Portada.

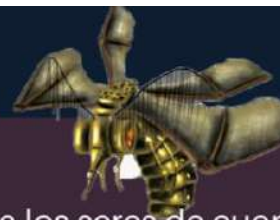
Fuente: *concept art* de Pablo Santirso García.

Realm of Books

¡Shh! Silencio en la biblioteca... o los monstruos podrían descubrirte

▶ IDEA

Un niño ayuda a los seres de cuento biblioteca abandonada para liberar Bibliotecario y rescatar al Escritor.



SINOPSIS

Un NIÑO entra en una biblioteca abandonada gigante, repleta de libros, con pasillos interminables y unos seres mágicos salidos de los libros que viven encerrados, junto con el ESCRITOR, bajo el yugo del BIBLIOTECARIO todopoderoso.

El protagonista resuelve los distintos puzzles para avanzar hasta el Bi-

El Niño será el punto de luz y esperanza en un mundo oscuro y tenebroso.

bliotecario. Para ello, da vida a objetos de los libros y cuenta con la ayuda de un HADA que lo acompaña en todo momento mientras lucha contra los dos guardianes que custodian el despacho del Bibliotecario:

la RANA y la ARAÑA, ambos de proporciones colosales.

Tras el combate final, el Niño descubre que el Bibliotecario y el ESCRITOR son la misma persona. Su cambio de personalidad se debe al trauma que le supuso la muerte de su hija, actualmente reencarnada en el Hada que acompaña al Niño. Por si esto fuera poco, el Niño averigua que es el propio Bibliotecario de joven, salido de uno de sus libros antiguos como el resto de seres fantásticos, cuya voluntad es hacerle recobrar la cordura y la esperanza al viejo Bibliotecario. 🐸



JUGABILIDAD

- **Tecnología:** Unreal Engine.
- **Objetivo del juego:**
- **Sencillo de manejar:** correr, saltar, coger y agacharse.
- **Múltiples opciones para resolver puzzles,** cada vez más difíciles y con distintos objetos.
- **1 solo jugador.**
- **Mundo cerrado** con una **historia lineal** y **gráficos 3D en 3a persona.**
- **Público:** entre 16 y 25 años con atributos **triunfadores** y **filántropos**, motivados por el dominio y el significado respectivamente.
- **Plataformas:** Steam con posible port a consolas físicas.
- **Coleccionables:** aportarán información complementaria sobre la historia y los **concepts arts.**

2 Realm of Books

CONTACTO: Yeray Toledano: 616194998 | ytoledanoart@gmail.com
Guillem Delás: 638247968 | guillemdelas@hotmail.com

Figura 26. One Page definitivo de Realm of Books. 2ª página.

Fuente: *concept art* de Pablo Santirso García.

PERSONAJES

en una
los del



HADA

AYUDANTE · El hada acompaña al niño en todo momento y lo ayuda a resolver los puzzles. Se trata de la reencarnación de la hija del Bibliotecario cuya misión es que su padre recu-

pere la cordura conociendo a su "yo" de la infancia. Si el jugador necesita ayuda para avanzar, puede pedirle socorro y el hada le marcará un camino de baldosas amarillas.

NIÑO

HÉROE · Ayuda a los seres de cuento a escapar de la biblioteca. Es asustadizo y antisocial, se recluye en los libros. A su vez, es generoso, bondadoso y altruista. Es ágil, rápido y muy resisten-

te, su pequeña estatura le permite colarse por los sitios más pequeños. Puede crear objetos a partir de los libros de la biblioteca.



BIBLIOTECARIO

ANTAGONISTA Y ANTIGUO HÉROE · Nadie sabe cuánto tiempo lleva en la biblioteca. Vive dentro del edificio y mantiene las puertas cerradas para que no pueda huir ningún ser

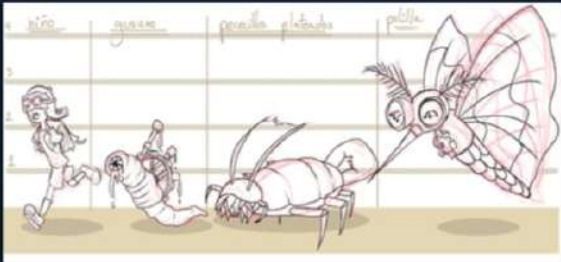
de cuento. Igual que el niño, tiene la capacidad de crear objetos y criaturas. Este personaje tiene dos personalidades opuestas: la del Bibliotecario y la del Escritor.



MONSTRUOS

ENEMIGOS · Los gusanos son capaces de matar con el simple roce. No obstante, son lentos y no pueden subir a objetos, pero el rastro de tinta que desprenden hace andar muy lento al prota-

gonista. Las polillas tienen unas lupas mecánicas que les permiten ver con precisión. Son rápidas y pueden volar, pero no pueden alcanzar al objetivo si está bajo un objeto. Los pececillos plateados son invidentes pero su oído les permite detectar todo movimiento.



Són rápidos y pueden subir a objetos.



GUARDIANES

ENEMIGOS · La araña, igual que la rana, son los dos grandes guardianes de la zona este y oeste respectivamente. La araña intenta aplastar a su objetivo con sus grandes patas y atra-

parlo creando grandes telarañas de tinta que dejan inmóvil al enemigo. La rana, por otro lado, engulle a sus víctimas cazándolas con su gran lengua. Sin embargo, no puede ver qué se le ha pegado en la lengua, únicamente ve el blanco antes de darle caza y apuntar.

Figura 27. One Page definitivo de Realm of Books. 3ª página.

Fuente: concept art de Pablo Santirso García.

AMBIENTACIÓN

Biblioteca occidental originaria del siglo XIX de estilo neogótico en mitad de un bosque oscuro.



TRINITY COLLEGE · Biblioteca Trinity College en Dublín, Irlanda. Se pueden apreciar las grandes estanterías y los pasillos interminables que queremos implementar en el videojuego "Realm of Books".

REFERENTES

CARACTERÍSTICAS BIBLIOTECA

- **Ubicación:** norte de Europa.
- **Estilo:** neogótico propio del siglo XIX.
- Biblioteca **abandonada**
- **Estanterías enormes repletas de libros** que llegan hasta el techo.
- **Tecnología** propia del siglo XVIII-XIX.
- Toques fantásticos **Steampunk**, con tuberías a la vista.

LITTLE NIGHTMARES

Cogimos el personaje infantil, misterioso y prácticamente deshumanizado, pero a la vez frágil. La ambientación nos sirvió como referencia a la hora de crear un espacio enorme que rodea al personaje minúsculo.



ALICE: MADNESS RETURNS · Nos inspiramos en la estética infantil mezclada con el toque macabro del juego, así como el diseño de los monstruos que poseen elementos mecánicos.

LEGEND OF ZELDA

Adoptamos la estética de los seres fantásticos y el Hada que acompaña al personaje principal en todo momento.

THE LEGEND OF
ZELDA



 RealmofBooks

 @RealmofBooks

4 Realm of Books

CONTACTO: Yeray Toledano: 616194998 | ytoledanoart@gmail.com
Guillem Delás: 638247968 | guillemdelas@hotmail.com

Figura 28. One Page definitivo de Realm of Books. 4ª página.

Fuente: concept art de Pablo Santirso García.

2.4. Factores de éxito

A la hora de esclarecer los factores que determinan si un videojuego tiene éxito o no para y, a partir de ellos, poder diseñar el videojuego *Realm of books*, se ha recurrido a distintas fuentes tanto documentales como a entrevistas a actores de la industria de los videojuegos. Esto se ha realizado para tener una base sobre la que trabajar y ayudar en la toma de decisiones, así como en intentar crear un videojuego que vaya a tener posibilidades en el mercado actual. A continuación, se recoge alguna de la información de distintas fuentes y se explica cómo se ha aplicado al proyecto de *Realm of Books*:

López (2014), citando a Begoña Gros (2008: 17-18), recurre a Prensky a la hora de citar los elementos que debe incluir un videojuego. Entre los elementos más importantes, destaca en centrar el foco de atención en la experiencia del jugador, presentar una buena estructura que permita un número limitado de opciones y “*fácil de aprender en el manejo, pero difícil de ganar*”, entre otros.

En *Realm of Books* esto se ha aplicado limitando el número de acciones que puede realizar el personaje principal, pero dejando diversas posibilidades a la hora de resolver los puzles. También se ha trabajado mucho en el apartado artístico y musical para que sea un videojuego multisensorial inmersivo.

Stephane Assadourian (2018), contestando una de nuestras preguntas, nos explicó que un juego tiene éxito se produce cuando se alinean los distintos factores, el mercado, la producción y la originalidad. En la preproducción, no se puede saber si tendrá éxito o no, incluso si se ha invertido mucho dinero. Pero si se sigue un buen modelo, una buena organización, se realizan pruebas y se lleva a cabo un buen estudio de mercado y trabajo duro, se tienen más posibilidades. **Òscar García** (2018)⁷, Game Designer y profesor de ENTI, expone algo parecido: la forma de llegar a tener éxito con un videojuego es que este tenga muy claro su público objetivo, el *target* al que va destinado. No solamente conocer edad, género y dónde vive, sino también su cultura, su cultura audiovisual, sus gustos, aficiones, nivel económico, pensamientos... Conocerlo al detalle y también conocer qué tipo de usuario de videojuegos es para

⁷ Entrevista completa a Òscar García en el apartado 5.2.2. de los Anexos.

crear el videojuego a su medida. Haciendo esto junto a una buena campaña de marketing, se puede asegurar el éxito con el público deseado.

En *Realm of Books*, esto se ha aplicado delimitando bien el público objetivo, ver a qué tipo de usuarios ha de ir enfocado el juego y qué es lo que le gusta.

El *Game Designer Kevin Sardà*⁸ (2018), en cuanto al éxito en el mundo de los videojuegos, comentó: “*El mercado de España, en el mejor día, es un 0,5% del mercado en EE.UU.*” Actualmente lo que vende un juego es su Arte, especialmente los *indies*, ya que es lo que llamará la atención para que el público lo compre. También comenta que “*El arte vende el juego, el diseño vende la secuela*”, ya que es lo que hará que el público pida una segunda parte y lo compre. Asimismo, recomienda que, si el videojuego tiene algo bueno, ya sea arte, historia o jugabilidad, que vaya a sorprender, que no se guarde a la hora de hacer publicidad por miedo a desvelar su contenido. Hay que aprovechar todo lo bueno que se tiene, ya que, si no, el juego no venderá.

Esto se ha aplicado en *Realm of Books* intentando jugar mucho con el arte, creando algo que atraiga la atención y contraste con la mayoría de juegos de hoy en día. Por ese motivo, se ha intentado jugar con el contraste de dos elementos: lo infantil, la vulnerabilidad de un Niño pequeño, con la oscuridad, lo siniestro y los miedos infantiles. Esto se ha hecho para que el juego atraiga, ya que al ser creado de forma independiente se ha de buscar llamar la atención, pero también se ha trabajado mucho la historia y la complejidad psicológica de los personajes, para que, de esta forma, el jugador no solo se enamore del arte antes de jugar a *Realm of Books*, sino también para que se enamore de la historia una vez terminado.

Las conclusiones que se extraen después de agrupar las distintas opiniones de los expertos e interpretándolas, es que es muy difícil determinar unos elementos decisivos que lleven a un videojuego a tener éxito. Hay distintos factores o pasos que se pueden realizar que vayan a aumentar las posibilidades, pero nada asegura un éxito total. Los diferentes entrevistados y actores importantes del sector parecen determinar que el éxito está marcado, no sólo por un buen desarrollo, con un buen arte e historia, sino siendo consciente también en todo momento el público al que va dirigido, los mejores métodos y campañas necesarias para llegar a ellos y conocer sus

⁸ Entrevista completa a Kevin Sardà en el apartado 5.2.1. de los Anexos.

necesidades y gustos a la hora de jugar a videojuegos. Descubre lo que tu público necesita y conseguirás crear un producto de éxito.

Otro detalle que se destaca es que siempre y cuando los distintos elementos paralelos de un proyecto, como son la historia, la jugabilidad y el arte, se trabajan a fondo, aunque no se pueda asegurar nunca un éxito, el resultado siempre será mejor que el de un proyecto que no ha prestado la suficiente atención a alguno de estos puntos. Debido a eso se ha intentado desarrollar cada uno de los apartados con el máximo de detalle y trabajo, teniendo siempre en cuenta que se trata de un DDJ de preproducción y que, por lo tanto, hay apartados donde se desarrollarán más cuando la producción esté más avanzada y se cuente con la opinión de profesionales específicos del sector, tal y como se ha explicado en el apartado 2.2. *Análisis del sector*.

2.5. Público objetivo

Para poder determinar el público objetivo que debería tener el proyecto *Realm of Books* y tomar decisiones en base a este (tal y como en el apartado anterior se ha explicado que esto ayuda a aumentar las probabilidades de éxito de un videojuego), se ha recurrido a distintos documentos y teorías académicas. A continuación exponemos los datos relevantes que se ha sacado de cada uno de ellos:

Según el *Anuario de la industria del videojuego* de 2016 creada por la *Asociación Española de Videojuegos* (2017), los datos de audiencia demuestran que en España hay 15 millones de videojugadores, 56% siendo de sexo masculino y 44% femenino. Si nos centramos en las edades, el 75% entre 6 y 10 años juegan a videojuegos, el 76% de entre 11 a 14 años, 68% de entre 15 y 24 años, el 46% entre 25 y 34 años, el 36% de entre 35 y 44, y el 15% de entre 45 y 65 años.

Los datos de este anuario también nos muestran que los videojuegos más consumidos, con 8 millones, son los destinados a consolas físicas no portables, los segundos los juegos online con 7,4 millones, y los terceros los juegos para móviles con 6,8 millones, quedándose las videoconsolas portátiles en último lugar con 3,7 millones.

En cuanto a los datos de facturación de las empresas, que presenta la sección “10. *La industria de los videojuegos en España en 2016*” del anuario vemos que ha

habido un crecimiento del 7,4% respecto al año anterior, recaudando en 2015 1.083 millones de euros, y en 2016 1.163 millones de euros. Otro dato interesante es que la facturación es más alta para videojuegos físicos que no para videojuegos online, vendiéndose un 67,15% para físicos y recaudando 781 millones de euros. Por el contrario, los videojuegos online suponen un 32,85% de las ventas y recaudaron 382 millones de euros.

Con estos datos ya podemos determinar que un buen público objetivo sería el que está dentro del **rango de edad de entre 6 a 25 años** porque es el rango de edad que engloba a más jugadores y por lo tanto mayor target de venta. Ha de ser **poseedor de consolas físicas** no portables, ya que son el tipo de videojuego más consumido, y que no hace falta **hacer especial distinción entre un público femeNiño o masculino**, ya que la diferencia porcentual es baja.

Según la teorías de A. Marczewski (2015) sobre tipos de usuarios, el público objetivo indicado para el juego sería aquel motivado sobretodo por *Mastery* y *Purpose*: El primero debido a que el juego supone un interés en el aprendizaje y en superar las habilidades, ya que en *Realm of Books* se utilizan distintos tipos de objetos para resolver puzles cada vez más difíciles, así como distintos niveles. Los que están motivados por *Mastery* son los *Achiever*. Los elementos que tiene de *Purpose* son el altruismo y significado, ya que el jugador ha de querer ayudar a los personajes de la historia y sentir que sus actos tienen un significado. Los que están motivados por *Purpose* son los *Philanthropist*.

Mastery se basa en la motivación que nace viendo que las acciones que realiza un jugador en el juego son acertadas y van aumentando el nivel de dificultad. El reto nace de superarse a sí mismo y sus habilidades con cada una de las pruebas. Esto se intenta potenciar en *Realm of Books* en los puzles, empezando por algunos sencillos y que a medida que se avanza se aumente la dificultad y las distintas formas de resolverlo, usando más o menos objetos o enfrentándose a los monstruos de forma más o menos directa, según las habilidades de cada jugador. Los usuarios que se ven alimentados de *Mastery* son los *Archivers*, los que, al final, lo que quieren es conseguir logros dentro de un sistema. Quieren conseguir todo el conocimiento que puedan de un sistema y mostrar a los demás sus habilidades dentro de él. Compiten

con otros, pero también con ellos mismos. Necesitan un sistema que les de estos retos constantes para mejorar.

Purpose se basa en la necesidad de saber que hay un significado para las acciones que realizamos, que hay un significado real en la historia y que repercute de alguna forma u otra. También se caracteriza por la satisfacción que se siente al ver que se está ayudando a otras personas, siendo caritativo con ellos e incluso llegando a sacrificar el propio bienestar. Esto se incluye en *Realm of Books* especialmente con su historia, que narra la aventura de un pequeño Niño en ayudar a los seres de una Biblioteca. También se va repitiendo a medida que se avanza con las felicitaciones del Hada, recuperando las partes de la llave y encontrando los coleccionables que cuentan la historia de la Biblioteca. Con estos elementos el jugador siente que sus acciones sirven para algo y tienen una repercusión. Los que se rigen por *Purpose* son los *Philanthropists*, personas que quieren sentir que forman parte de algo, quieren dar a los demás sin esperar nada a cambio. Quieren un sistema que les permita socorrer a otras personas y sentirse altruista.

2.5.1. PEGI

Para conocer aún más si *Realm of Books* encaja en algún tipo de público determinado según su contenido, se ha recurrido al sistema PEGI, para así de esta forma tener otro elemento más con el que conocer el público objetivo y la forma en que sería clasificado el juego una vez saliera a la venta en Europa. Esto se ha hecho, porque tal y como se ha indicado en los dos apartados anteriores, conocer bien al público objetivo y que jugará a *Realm of Books* ayudará mucho a realizar un buen desarrollo de éste.

El sistema PEGI o *Pan European Game Information* (información paneuropea sobre videojuegos), según López (2014), es un sistema europeo que ayuda a clasificar el contenido de los videojuegos para proporcionar “al consumidor una elección informada” perteneciente a la Federación Europea de Software. Consta de distintos iconos con distintos significados. Uno de ellos es el de rango de edad recomendado según el contenido del juego, que se compone de cinco niveles de edad: +3, +7, +12, +16, +18. También da otros indicadores como la presencia de violencia, lenguaje soez, elementos de terror, sexo, drogas, discriminación o que fomenten los juegos de azar.

Esta participación en la clasificación es voluntaria, pero aun así se encuentra en la mayoría de videojuegos.

Siguiendo con el cuestionario PEGI de clasificación de videojuegos, el juego *Realm of Books* tendría la siguiente clasificación:



Figura 29. Código PEGI del videojuego Realm of Books

Fuente: Pan European Game Information. (s.d.). *What do the labels mean?*. Mayo 28, 2018, de Pan European Game Information Sitio web: <https://pegi.info/page/what-do-labels-mean>

Esta clasificación sería debido a que en el videojuego aparecen situaciones de violencia realista contra humanos o seres parecidos a humanos y animales o seres parecidos a animales. En cambio, no aparecen situaciones de lenguaje soez, sexo, drogas, terror, discriminación o juegos de azar. Como referencia, tiene la misma clasificación que el videojuego *Little Nightmares* (2018), el cual es uno de los referentes importantes de *Realm of Books*.

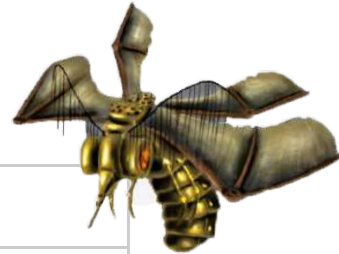
3. Diseño del videojuego

3.1. Ficha técnica

A continuación se muestra una pequeña ficha técnica que, tal y como se ha explicado en el apartado 2.1. *Estructura del diseño*, quiere resumir en grandes rasgos el tipo de juego que es *Realm of Books*.

Tabla 4:
Ficha técnica de *Realm of Books*

Título	<i>Realm of Books</i>
Género	Aventura - Fantasía
Plataforma	Steam
Mecánica	Puzle de plataformas RPG
Tecnología	Unreal Engine
Público	Jugadores de 16 a 25 años de tipo <i>philantropist</i> y <i>achiever</i>



3.2. Story

3.2.1. Tagline

A continuación se muestra el Tagline de *Realm of Books* que se utilizará a la hora de promocionarlo y de mostrar una frase atrayente sobre el juego que llevará a querer interesarse más por él. Se ha intentado jugar con los elementos básicos, como es el hecho de que todo sucede en una biblioteca oscura y tenebrosa, llena de secretos y de una historia escondida sobre tu pasado.

- “¡Shhh! Silencio en la biblioteca... o los monstruos podrían descubrirte.”

3.2.2. La idea dramática - (storyline)

*Un Niño ayuda a unos seres de cuento en una biblioteca abandonada, **todo se complica cuando intenta liberarlos del Bibliotecario**, de su destreza dependerá si será capaz de rescatar al Escritor.*

3.2.3. Premisa

A continuación se muestra la premisa o idea clave que quiere transmitir el juego en todo momento. Esta es su moraleja final y mensaje que se quiere dar al jugador:

“Nunca dejes de soñar. Ten tu corazón abierto.”

3.2.4. Sinopsis

Un Niño de nombre desconocido, paseando por un bosque denso y salvaje, encuentra una Biblioteca abandonada en mitad de la nada. Curioso, accede a su interior, oscuro y tenebroso, donde se queda encerrado. Por dentro es infinitamente más grande que por fuera: es un laberinto de estanterías colosales y pasillos interminables. Todo está plagado de monstruos mecánicos con aspecto de insectos (gusanos, pececillos plateados y polillas) que lo atacan nada más verlo. Por suerte, se ve rescatado por una diminuta y brillante Hada que lo guía hasta un cálido refugio subterráneo, donde se esconden con temor duendecillos y gnomos salidos de los libros de la Biblioteca. El Hada es la líder y protectora de estos aterrorizados seres, dándoles esperanza y fuerza, que espera algún día la llegada de un pequeño pero valiente héroe que los rescate de las garras del Bibliotecario, el ser malvado y oscuro que secuestró al Escritor e invocó a los monstruos para encerrar a todos los seres de cuento en la Biblioteca. Es entonces cuando le suplica ayuda al pequeño Niño para llegar hasta el despacho del Bibliotecario y enfrentarse a él. El Escritor, creador de la Biblioteca, les cuidaba y protegía, escribiendo nuevos libros y haciendo salir a los seres de cuento con su magia bondadosa. Necesitan liberarlo para que luche contra el Bibliotecario y lo venza, devolviendo así la luz a la Biblioteca. El Niño, puesto que posee un corazón amable y bueno, accede de inmediato.

El valiente Niño, acompañado por la luz del Hada, se adentra en la oscuridad de la Biblioteca buscando el modo de llegar hasta el Bibliotecario. En la recepción hay tres enormes puertas, una roja a la derecha y una verde a la izquierda. En medio una

más grande, negra, con un gran candado. Detrás de esta puerta se esconde el despacho del Bibliotecario que retiene al Escritor, pero para llegar a ella antes tiene que encontrar las dos mitades de la llave que abre la puerta, custodiadas por los dos fieles esbirros del Bibliotecario: la Araña y el Sapo, que se esconden tras las puertas laterales. Para llegar hasta ellos, el Niño, bajo los sabios consejos del Hada, ha de resolver distintos puzzles de plataformas utilizando los pocos libros mágicos que quedan en la Biblioteca, de los que puede sacar distintas herramientas que le son útiles: escaleras, cajas, prismáticos, bombas... Todo esto evitando a los insectos-monstruos que intentan capturarlo. El Niño puede elegir qué zona explorar primero, si la roja, llena de telarañas ácidas y trampas ponzoñosas, o la verde, llena de charcos, goteras y áreas pantanosas que supuran veneno. Al final se enfrentará al monstruo que custodia la llave, la Araña y el Sapo respectivamente, los dos de tamaño colosal y terrorífico. Para hacerlo tendrá que utilizar el ingenio que ha adquirido resolviendo las distintas pruebas que ha ido superando por la Biblioteca para así, finalmente, adquirir la llave y acceder a la zona oscura donde se halla el tirano Bibliotecario. A medida que el Niño avanza a través del laberinto de estanterías, halla distintos cuentos que narran la vida del Escritor, un hombre bueno y cariñoso que creó una Biblioteca para la familia de seres de cuento que había creado. Tras la muerte de su mujer, su mayor tesoro era su hija.

Finalmente, el Niño y el Hada, tras recorrer la zona oscura y tenebrosa que protege el despacho del Bibliotecario, llegan hasta él, descubriendo una cruda e impactante verdad. El Bibliotecario y el Escritor resultan ser la misma persona. El Escritor, tras la muerte repentina de su hija en un accidente en el exterior, decidió cerrar por completo la Biblioteca, para proteger lo único que le quedaba y aislarse con sus recuerdos. Pero esto envenenó su magia y a él mismo, tornándolo cruel y malvado, frío y con miedo de volver a sentir amor. Tal fue su desesperación que llegó a crear el Hada, a imagen y semejanza de su hija y con el amor que ella tenía para intentar sustituirla, pero eso sólo contribuyó a notar más su pérdida. Debido a esto se encerró en su burbuja, su despacho, dejando a los seres cuento a la merced de los insectos-monstruos que él mismo había creado sin pretenderlo. También descubrimos que el Hada había estado mintiendo todo este tiempo para proteger la esperanza de los gnomos y duendes, con la voluntad de que algún día el Escritor recuperara la cordura y pudieran vivir de nuevo en paz, sin que los seres de cuento odieran al Escritor por todo aquello que había

hecho sin querer. Es entonces cuando el Bibliotecario pierde su voluntad al recordarlo todo y ver al Hada, y se convierte en un terrible monstruo al que el Niño se tiene que enfrentar para derrotarlo y hacerle recuperar el juicio. Es cuando observa al Niño, valiente, bondadoso y con ganas de luchar hasta el final, que el Bibliotecario se da cuenta de sus errores y de que no puede continuar así. Arrepentido, pide perdón y decide reabrir la Biblioteca, elimina la oscuridad y rescata a los seres de cuento. Como desenlace final, el Hada confiesa otra verdad al Niño: él también ha nacido de la magia del Bibliotecario, saliendo de uno de los diarios que él escribió cuando era aún un niño. El Hada lo hizo salir con la poca magia que tenía con la esperanza de que la versión infantil del Bibliotecario pudiera hacerle recobrar la luz. Tras esto, el Niño vive para siempre con los seres mágicos y el Bibliotecario vuelve a abrir la gran y brillante Biblioteca, llena de libros que los visitantes leen con cariño para vivir fantásticas aventuras.

3.2.5. Los personajes

A continuación presentamos unas tablas que contienen todas las características tanto físicas como psicológicas de todos los personajes que conforman el universo de *Realm of Books*.

3.2.5.1. Protagonista



El protagonista de la historia es un Niño, de nombre desconocido, que yendo por un bosque encuentra una biblioteca abandonada. Debido a su pasión por los libros, la aventura y su curiosidad entra en ella. Se trata de un Niño pequeño, de aspecto débil y frágil con el que el jugador puede identificarse, ya que tiene debilidades y defectos, no es un héroe perfecto. Sus puntos débiles son precisamente su aspecto físico, aunque muchas veces le ayudaran a poder escalar, saltar y esconderse en sitios pequeños para evitar ser capturado. Sus elementos buenos es su bondad, su empatía, querer ayudar a los demás y sobre todo su valentía, pues incluso estando asustado y siendo consciente de su debilidad, sigue adelante durante todo el juego.

Figura 30. El Niño, protagonista de *Realm of Books*.

Fuente: concept art propio de *Realm of Books*, realizado por Pablo Santirso García.

Tabla 5:
Características del Niño

Nombre completo	(desconocido)
Rol / Propósito	Protagonista - Héroe
Edad	Entre 8 y 12 años.
Sexo	Masculino.
Nacionalidad	Europa del norte
Backstory	Le gustan los libros porque es asustadizo y antisocial, con pocos amigos.
Misión / Main Goal	Ayudar a los seres de cuento y salir de la biblioteca.
Ocupación	Estudiante.
Motivación	La fantasía y ayudar a los demás.
Deseo Interno / Inconsciente	Vivir aventuras.
Defecto dominante	Pequeño y débil.
Core Trait	Soñador.
Buenos hábitos / Virtudes	Generoso, bondadoso, altruista.
Malos hábitos / Defectos	En ocasiones es demasiado curioso y fantasioso, lo cual le lleva a distraerse y caer fácilmente en las trampas del enemigo.
Habilidades y conocimientos	Puede crear objetos a partir de libros. Ágil, corre rápido, resistente, tenaz, al ser pequeño puede colarse fácilmente por sitios pequeños.
Idiolecto	No habla.
Objetos	Gorro de aventurero y una mochila grande.
Características físicas	Es pequeño, delgado y bajito. El gorro le tapa parte del rostro incluido los ojos.
Características psicológicas	Tímido, asustadizo, generoso, con valor, empático y cuando se trata de ayudar a los más débiles se vuelve valiente.

3.2.5.2. Antagonista

Bibliotecario / Escritor



Figura 31. El Bibliotecario / El Escritor, antagonista de *Realm of Books*.

Fuente: concept art propio de *Realm of Books*, realizado por Pablo Santirso García.

El personaje del Bibliotecario/Escritor es un personaje complejo y complicado. Desde un inicio, al jugador se le explica que se trata de dos personas completamente diferentes. El Escritor representa lo bueno, la bondad, la creatividad, la generosidad y la magia de lo espontáneo. Es el creador de la Biblioteca y el escritor de los libros que ha dado vida a todos los seres de cuento. En cambio, el Bibliotecario, representa la maldad, la arrogancia, la reclusión. Es un hombre estricto, oscuro, que controla a los monstruos y mantiene a los seres de cuento y al Escritor encerrados. Pero la verdad es que no es ninguna de las dos cosas.

Se trata de un hombre que sí era creativo, pero el sufrimiento por la pérdida de su hija lo ha llevado prácticamente a la locura y a la desesperación, descontrolando su poder de crear vida y convirtiéndose en un hombre asustado del exterior y de la posibilidad de volver a encariñarse de alguien.

Tabla 6:

Características del Bibliotecario, antagonista de *Realm of Books*

Nombre completo	Hansel / El Bibliotecario / El Escritor
Rol / Propósito	Bibliotecario: Antagonista - Enemigo Escritor: Objetivo del Niño - Antiguo héroe
Edad	50 años
Sexo	Masculino
Nacionalidad / Etnicidad	Europa del norte
Backstory	Creció rodeado de libros y escribiendo, aislado del mundo

	<p>excepto por la Niña. Al perderla se encerró más en sí mismo, pasando de ser El Escritor al Bibliotecario.</p>
Misión / Main Goal	<p>Proteger y salvaguardar del exterior</p>
Ocupación	<p>Regente de la biblioteca</p>
Motivación	<p>Leer y investigar con libros.</p>
Deseo interno / Inconsciente	<p>No volver a perder a un ser querido, que no le vuelvan a hacer daño.</p>
Defecto dominante	<p>Posesivo y sobreprotector.</p>
Core trait	<p>Tirano.</p>
Buenos hábitos / Virtudes	<p>Escritor: bueno y generoso, con mucha creatividad e imaginación. Bibliotecario: se preocupa por el bienestar de sus seres queridos. Educado y tranquilo.</p>
Malos hábitos / Defectos	<p>Antisocial, aislado, cree saber qué es lo mejor que hay que hacer, no escucha a los demás. Obsesivo. Crea monstruos para mantener a los seres de cuento encerrados. Cuando le contradicen o se enfrentan a él se llena de ira y violencia, volviéndose oscuro, cambiando su personalidad drásticamente.</p>
Habilidades y conocimientos	<p>Puede crear objetos y seres a partir de libros y de sus propios escritos.</p>
Secretos	<p>Que él también es el Escritor. No es tan todo poderoso como aparenta ser, ni tan malvado y oscuro.</p>
Idiolecto	<p>Educado y habla muy bien.</p>
Objetos	<p>Collar con fotografía de la Niña. Lleva siempre una llave grande y antigua de la Biblioteca. Con sombrero de copa. Silla de ruedas.</p>
Características físicas	<p>Alto y delgado, con traje y arreglado, con barba.</p>
Características psicológicas	<p>Muy educado y inteligente. Suele estar tranquilo y relajado, pero es muy triste y melancólico. No controla bien su genio y cuando se enfada cambia su personalidad y se vuelve oscuro y agresivo, descontrolando sus poderes, creando monstruos, y</p>

con mucha ira. Todo esto pasa por el miedo que tiene y los recuerdos que lo atormentan.

Monstruos

Los monstruos menores se han creado a partir de la imagen de insectos que podría haber en una biblioteca abandonada, como es un gusano, un pececillo plateado o una polilla, pero son convertidos en monstruos mecánicos, deshumanizados y faltos de magia, vida o empatía, al contrario que los seres de cuento. Esto se ha hecho así para mostrar cómo se ha retorcido la personalidad del Bibliotecario, siendo una representación de la agonía y su oscuridad, y a la vez la representación de aquello que está destruyendo y devorando la Biblioteca.



Figura 32. Gusano, monstruo de *Realm of Books*.

Fuente: concept art propio de *Realm of Books*, realizado por Pablo Santirso García.



Figura 33. Pececillo plateado, monstruo de *Realm of Books*.

Fuente: concept art propio de *Realm of Books*, realizado por Pablo Santirso García.

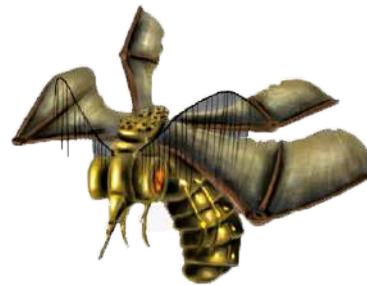


Figura 34. Polilla, monstruo de *Realm of Books*.

Fuente: concept art propio de *Realm of Books*, realizado por Pablo Santirso García.

Tabla 7:

Características del Gusano, monstruo de *Realm of Books*

Nombre	Gusanos
Rol / Propósito	Minions malos
Defecto dominante	Son lentos y no se pueden subir a objetos.
Habilidades y conocimientos	Al tocarte el protagonista muere al instante. El rastro de tinta que dejan hacen caminar al protagonista más lento.

Idiolecto	Hacen ruido agudo desafinado al respirar.
Características físicas	Mezcla de gusano y gaita, con tuberías y expulsando tinta negra, dejando un rastro.
Backstory	Antes de convertirse en monstruos, los gusanos eran pequeños duendes que tocaban la gaita entreteniéndolo y llenando de felicidad y alegría la vida de los demás seres cuento. Con la depresión del Bibliotecario, muchos de ellos dejaron de tocar la gaita y se unieron al Bibliotecario, convirtiéndose en gusanos y sembrando el pánico en la biblioteca.

Tabla 8:

Características del Pececillo plateado, monstruo de *Realm of Books*

Nombre completo	Pececillos plateados
Rol / Propósito	Minions malos
Defecto dominante	Son ciegos
Habilidades y conocimientos	Con muy buen oído, al hacer algún ruido o pasar cerca de ellos detectan al protagonista. Son muy rápidos. Pueden subir a objetos y caminar por las paredes.
Idiolecto	Hacen ruidos de engranaje como un reloj, y ruido con sus múltiples patas.
Características físicas	Con el aspecto de pececillos plateados grandes, mecánicos, con engranajes y numerosas patas. Sucios de tinta.
Backstory	Antes de convertirse en monstruos, los pececillos plateados eran gnomos relojeros que se encargaban de controlar el horario de apertura y cierre de la biblioteca. Con la depresión del Bibliotecario, muchos de ellos se unieron al Bibliotecario, convirtiéndose en pececillos plateados y sembrando el pánico en la biblioteca.

Tabla 9:

Características de la Polilla, monstruo de *Realm of Books*

Nombre completo	Polillas
Rol / Propósito	Minions malos
Defecto dominante	No pueden alcanzar al protagonista si está escondido bajo un objeto.

Habilidades y conocimientos	Pueden volar y son rápidas.
Idiolecto	Hacen ruido de engranajes y un tic tic mecánico.
Características físicas	Polilla grande con grandes ojos y lupas mecánicas.
Backstory	Antes de convertirse en monstruos, las polillas eran pequeñas Hadas de cuento que se encargaban de velar por la seguridad de la biblioteca, y ordenar los libros que estuvieran situados en lo alto de las grandes estanterías. Con el estallido de tristeza del Bibliotecario, renunciaron a sus tareas y se convirtieron en polillas que vigilaban a los seres de cuento sometiéndolos a las órdenes del Bibliotecario.

Monstruos final 1 (este)



Figura 35. Araña, monstruo final (boss) de *Realm of Books*.

Fuente: concept art propio de *Realm of Books*, realizado por Pablo Santirso García.

La Araña es el otro monstruo final que custodia, en este caso, la Zona Este de la Biblioteca. Como se especifica más adelante en el apartado 3.3.1.2. *Niveles y jefes*, este boss se encuentra al final de la zona de telarañas, caracterizada por los tonos rojos y negros que también contiene la Araña. A su vez, el color rojo es una referencia a los zapatos de la Bruja de la Zona Este de *El Mago de Oz* (1939). Cuando el jugador derrote a este monstruo, obtendrá la mitad de una llave que, junto con la otra mitad, podrá abrir la última zona del videojuego.

Tabla 10:
Características de la Araña, monstruo final (boss) de *Realm of Books*

Nombre completo	Araña
Rol / Propósito dentro del diseño del juego	Boss final
Sexo	FemeNiño
Misión / Main Goal	Controlar la Zona Este, proteger la mitad de la llave.
Defecto dominante	La debilidad de sus telarañas.
Habilidades y conocimientos	Con sus grandes patas intentan aplastarte. Crea telarañas de tinta.
Idiolecto	Sonido de chimeneas y mecánico.
Características físicas	Araña gigante con 8 patas con tuberías con humo y tinta, con aspecto de fábrica de hilo. Y con grandes bobinas en la espalda.
Backstory	Antes de convertirse en la guardiana de la zona de las telarañas, la gran Araña ayudaba a las Hadas a ordenar los libros y colocarlos en las altas estanterías a la vez que se encargaba del mantenimiento del edificio. Sin embargo, cuando el Bibliotecario entristeció, se volvió despiadada y asesina

Monstruo final 2 (oeste)



Figura 36. Sapo, monstruo final (boss) de *Realm of Books*.

Fuente: concept art propio de *Realm of Books*, realizado por Pablo Santirso García.

El Sapo es uno de los monstruos finales que custodia la Zona Este de la biblioteca. Como se especifica más adelante en el apartado 3.3.1.2. *Niveles y jefes*, este boss se encuentra al final de la zona pantanosa, caracterizada por los tonos verdosos propios de un pantano. Además, este color es una referencia a la Bruja de la Zona Oeste de *El Mago de Oz* (1939). Cuando el jugador derrote a este monstruo, obtendrá la mitad de una llave que, junto con la otra mitad, podrá abrir la última zona del videojuego.

Tabla 11:

Características de el Sapo, monstruo final (boss) de *Realm of Books*

Nombre completo	Sapo
Rol / Propósito dentro del diseño del juego	Boss final
Sexo	Masculino
Misión / Main Goal	Controlar la zona oeste, proteger la mitad de la llave.
Defecto dominante	No puede ver lo que se le ha pegado a la lengua.
Habilidades y conocimientos	Glotón, se quiere comer al protagonista. Tiene una larga lengua.
Idiolecto	Sonidos mecánicos parecidos al croar.
Características físicas	Sapo gigante, gordo y viscoso, con tinta negra, grandes ojos saltones como bombillas. Al croar se hincha, y antes de atacar.
Backstory	Antes de convertirse en monstruo, el Sapo era un juguete de

cuerda de la hija del Bibliotecario. Consistía en un Sapo de cuerda que, al hacerla girar, daba saltos. Además, también tenía un botón que, al apretarlo, sacaba su larga lengua como si estuviera cazando bichos. Cuando el Bibliotecario se volvió una persona oscura, transformó el único recuerdo de su hija en una criatura malvada para que nadie pudiera entrar en la biblioteca y le hiciera daño.

3.2.5.3. Secundarios

Hada / Niña



Figura 37. Hada, personaje secundario (acompañante - ayudante) de *Realm of Books*. Fuente: *concept art* propio de *Realm of Books*, realizado por Pablo Santirso García.

El Hada es la representación de la bondad, la alegría, el carácter infantil, la niñez y la luz. En apariencia es un personaje sencillo, como una niña pequeña que quiere ayudar al protagonista y en la que todos los seres de cuento confían como si de un Hada madrina se tratara, gracias al hecho de que ella les da esperanza. Pero a medida que avanza la historia descubrimos que se trata de un personaje más complejo, con un lado oscuro y solitario, que mantiene escondido mientras sufre en silencio para no desanimar a los seres que ella protege. Se sacrifica a sí misma para mantener al resto felices y esconder la verdad sobre el Escritor/Bibliotecario por el amor que siente hacia él y su voluntad de poder ayudarlo algún día a que recobre la cordura.

Tabla 12:

Características del Hada, acompañante-ayudante de *Realm of Books*

Nombre completo	Hada / Reina de los libros / Gabriel
Rol / Propósito	Acompañante - Ayudante

Edad	Entre 5 y 8 años.
Sexo	FemeNiño
Nacionalidad / Etnicidad	Caucásica.
Backstory	El Escritor la creó a imagen y semejanza de su hija Gabriel cuando esta murió, volcando sus recuerdos juntos en ella e intentando crear una copia de su hija. Fue un intento de recuperar a su hija, pero su presencia acabó por mortificarlo, pues cada vez que la veía era consciente de que nunca podría recuperar a su hija al completo. El Escritor se encerró en su despacho y abandonó la Biblioteca a los monstruos, así como al Hada para que su presencia no siguiera torturándolo. A pesar de esto, el amor que sentía el Hada por el Escritor no se debilitó y por eso sigue queriendo que éste recupere su bienestar, aún sabiendo que su presencia hace que el Escritor recuerde con tristeza a su hija.
Misión / Main Goal	Ayudar al protagonista a llegar hasta el Bibliotecario, así como ayudar a que este recobre la cordura y la esperanza.
Ocupación	Protectora de los seres de cuento de la Biblioteca.
Motivación	El poder del bien sobre el mal, el luz sobre la oscuridad.
Deseo interno / Inconsciente	Desea ver reabierta la biblioteca, llena de personas, luz y de felicidad.
Defecto dominante	Su pequeño tamaño le impide llegar hasta el Bibliotecario por ella misma ni enfrentarse a los monstruos.
Core trait	Bondad.
Buenos hábitos / Virtudes	Amable, generosa, piensa en los demás y en protegerlos.
Malos hábitos / Defectos	Muy glotona, cuando ve fotografías de comida en los libros se despista.
Habilidades y conocimientos	Es una buena líder y una guía de la Biblioteca, ya que es una experta de ésta. Conoce cada rincón de la Biblioteca y se ha leído todos los libros.
Secretos	Oculto que el Bibliotecario y el Escritor son la misma persona, así como su pasado y el hecho de que ella fue creada a semejanza de Gabriel.

Idiolecto	Tiene una voz muy aguda.
Objetos	Lleva un gran botón y cascabeles.
Características físicas	Aspecto de niña pero minúscula, con alas. Al ser pequeña es como una bola brillante. Con colores cálidos. Rubia y con orejas de elfo, piel pálida. Su ropa está hecha con flores.
Características psicológicas	En apariencia es sencilla, alegre, infantil y siempre quiere animar a los demás. A veces le dan arranques muy infantiles como de niña pequeña. A medida que pasa el juego vemos cómo en verdad tiene un lado más maduro y profundo, que suele ocultar para fingir siempre alegría y que todo el mundo sea feliz.

Seres de cuento

Los seres de cuento son como el pueblo que habita en la Biblioteca. Se tratan de seres algo simples, algunos ingenuos o no demasiado listos, que viven con miedo y son demasiado cobardes como para enfrentarse al Bibliotecario, pero le echan la culpa de todo lo malo que les sucede y esperan que algún día llegue el héroe que los salve. Muchos de ellos solo conservan la esperanza gracias al Hada, que les influye valor y alegría, algo así como hacia Glinda en el *Mago de Oz* (1939).

Tabla 13:
Características de los Seres de cuento, personaje secundarios de *Realm of Books*

Nombre	Seres de cuento
Rol / Propósito dentro del diseño del juego	Minions buenos.
Edad	Variada, hay tanto ancianos, adultos como Niños.
Sexo	Hay tantos hombres como mujeres y algunos que no se identifica exactamente su género.
Backstory	Son seres de cuento salidos de los libros y que se encargan de cuidarlos. Algunos han podido llegar hasta sus libros y volver a introducirse, otros no han tenido suerte y se han quedado en el Refugio sin poder llegar por culpa de los monstruos.
Ocupación	Normalmente se ocupan de cuidar de la Biblioteca y de sus

	libros, aunque ahora están escondidos y con miedo.
Motivación	Recuperar la antigua Biblioteca, ser felices y vivir en armonía todos juntos.
Deseo interno / Inconsciente	Que se reabra la Biblioteca y vuelva a estar llena de luz y lectores.
Defecto dominante	Son débiles y asustadizos, no se atreven a enfrentarse al Bibliotecario.
Core trait	Asustadizos.
Buenos hábitos / Virtudes	Son buenos y generosos, se preocupan por el estado de la Biblioteca y sus libros.
Malos hábitos / Defectos	Tímidos, asustadizos, pasivos.
Idiolecto	Tiene la voz algo aguda y muchas veces hablan susurrando, en voz baja.
Características físicas	Son algo más bajos que el protagonista. Tienen aspecto de duendes o gnomos, con sombreros grandes, algunos más delgados que otros, con barbas o pelo largo. Llevan colores llamativos, cada uno de un color distinto. Según la temática de su libro, cada uno es de unas características físicas distintas.
Características psicológicas	Todos son asustadizos, miedicas, pero buenos y amables. Según el libro de donde salieron su personalidad es distinta. Por ejemplo, uno de miedo es más serio y siniestro, o si es un libro romántico es mucho más alegre y romántico.

3.2.6. El universo de la historia

Biblioteca occidental del siglo XIX en mitad de un bosque oscuro. La historia está ubicada al norte de Europa. Se trata de una biblioteca que, a pesar de estar abandonada, es de grandes dimensiones, multitud de ornamentación ubicua y estanterías repletas de libros. En otros tiempos podría haber sido una biblioteca muy importante y de gran prestigio. Contaría con la tecnología tradicional del siglo XVIII-XIX con toques fantásticos de *steampunk* tales como tuberías que desprenden vapor, y artefactos diversos como engranajes. No se aprecia ninguna alusión específica a una religión concreta. La Biblioteca está construida bajo un estilo neogótico con muchas luces y sombras.



Figura 38. Versión concept art previa del Niño (protagonista) leyendo un libro.

Fuente: concept art de creación propia hecha por Yeray Toledano Castilla.

El escenario elegido para contar la historia de *Realm of Books* ha sido una biblioteca. Esto se debe a varios motivos. El principal ha sido encontrar un lugar que no se haya tratado en muchos videojuegos. Si se piensa en un lugar recurrente podría ser el espacio, cientos de videojuegos ocurren ahí. Al pensar en un lugar totalmente contrario al espacio aparece la imagen de una biblioteca, un sitio aislado, cerrado, oscuro... Otro de los motivos importantes es el mensaje que se quería transmitir contando una historia que apelara a valores universales: no dejar de soñar, de vivir, de sentir e imaginar otros mundos. Valores muy presentes en la niñez que a veces, conforme va pasando el tiempo, se olvidan en el transcurso de los años. Por ese motivo, tendrá que regresar el Niño que fue el Bibliotecario para devolverle las ganas de vivir y de soñar. Además, la biblioteca es el escenario perfecto para contar esta historia, puesto que está llena de libros que nos trasladan a otros mundos de fantasía y nos llenan de júbilo y solaz. Sin embargo, la biblioteca es en sí misma un lugar ambivalente, llena de luces y sombras, historias alegres y tristes. Este aspecto se va a

intentar transmitir construyendo un espacio donde prevalecen los sueños de la infancia, pero que, a su vez, puede ser oscuro y siniestro, añadiendo así al videojuego un toque tenebroso que causará intriga e incluso en ocasiones miedo al jugador. En cuanto al estilo y época de la biblioteca, se ha diseñado de esta forma para que fuera bonita y que recordara a épocas pasadas y a cuentos clásicos, pero a la vez que pudiera ser oscura y tenebrosa.

En cuanto al estilo arquitectónico, el neogótico surgió en el siglo XIX y tuvo lugar hasta bien entrado el siglo XX como reacción al estilo neoclásico. Las principales características de este movimiento decimonónico son: el **arco apuntado u ojival** y la **bóveda de la crucería**, resultante de la combinación de dos arcos ojivales. Esto permite la construcción de **grandes ventanales** en las paredes que fueron **decorados con vitrales**. Además, los edificios propios del neogótico destacan por su gran estructura vertical de gran altura.

Las siguientes fotografías tiene el objetivo de ilustrar cómo sería la biblioteca de *Realm of Books*. Todas ellas tienen algún aspecto que queremos incorporar en nuestro videojuego por ser característicos del estilo arquitectónico al cual pertenece nuestra biblioteca.



Figura 39. Trinity College en Dublín, Irlanda.

Fuente: Licencia de uso reutilizable

En la *Trinity College Library* se pueden apreciar las grandes estanterías y los pasillos interminables que queremos implementar en el videojuego *Realm of Books*. Además, los techos tan altos dan una dimensión mucho más grande al interior del edificio. Por supuesto, esta es otra característica arquitectónica que pretendemos incorporar en nuestra biblioteca.





Figura 40. Klementinum Library en Praga, República Checa

Fuente: Licencia de uso reutilizable

La *Klementinum Library* en Praga destaca, como se puede observar en la imagen de la izquierda, por las estanterías repletas de libros y su decoración recargada de ornamentos y frescos en los techos.



Figura 41. University en Washington, Estados Unidos

Fuente: Licencia de uso reutilizable

La biblioteca de *Suzzallo* en Estados Unidos tiene unos grandes ventanales que aportan un gran contraste entre luz y sombras. Dicho contraste es muy característico de *Realm of Books*, que contiene grandes escenarios oscuros junto con la tenue luz que proviene de ventanales, velas y bombillas ubicadas por toda la biblioteca. Asimismo, también se observan los arcos ojivales junto con los grandes ventanales decorados con vitrales tan característicos de la época-

3.2.7. El tiempo

El tiempo es la actualidad del momento (2018) pero la biblioteca está ambientada en el siglo XIX. Se ha elegido esta época para poder incorporar el estilo arquitectónico y estilístico de las bibliotecas neogóticas decimonónicas. Esto se ha llevado a cabo por los motivos que hemos contado en el apartado anterior sobre el lugar donde se desarrolla el videojuego, el jugar con la belleza y la oscuridad, y también para que la biblioteca recordase siempre a épocas pasadas, que tuviera aspecto de haber vivido una vida mejor en el pasado, que tiene una historia detrás y

que en su día fue grandiosa. Por el mismo motivo se han incorporado elementos *steampunk* que jueguen con la fantasía y la magia, convirtiendo la biblioteca en un lugar casi mitológico. No se ha querido incorporar ningún elemento tecnológico de la actualidad, por lo tanto, el jugador puede imaginar que es una historia que sucede en el momento en el que se está jugando o en el pasado si así se prefiere, dejando libertad a la imaginación del jugador para que lo adapte e intérprete como más le guste.

3.2.8. El conflicto interno

A continuación se realiza una explicación del conflicto interno de *Realm of Books*, ya que la historia que se narra es uno de los puntos claves y diferenciales que se quieren destacar del juego. Así pues, se ha jugado con la complejidad del subtexto y de la dosificación de la información.

El conflicto interno que se presenta en *Realm of Books* se centra en la triada de personajes Niño - Escritor - Bibliotecario. Estos tres personajes en un inicio se presentan como distintos e individuales, para descubrir al final que los tres se tratan de la misma persona en distintos estados de su vida. El Niño representa la infancia, la inmadurez y la pequeñez física, pero también la esperanza, la bondad, la imaginación y los sueños por cumplir. Aún no posee la edad suficiente como para crear sus propias historias, pero sí para leerlas e imaginar que las está viviendo.

El Escritor representa el Niño que ha crecido, ha madurado y ha podido empezar a crear su mundo, su historia. Ha formado una familia y ve el futuro próspero y brillante, educando a su hija y a los seres de cuento, cuidando de todos ellos y creciendo poco a poco.

En cambio, el Bibliotecario representa una versión más adulta que ha sufrido pérdidas, su hija ha desaparecido y no puede evitar que la tristeza, la desesperanza, se apodere de él. Ya no puede crear, ya no puede escribir historias porque carece de la vitalidad como para salir del pozo en el que se encuentra. Se encierra y se aísla de sus seres queridos porque se siente culpable y desolado. De ahí que cierre la Biblioteca. Los monstruos son la representación de la oscuridad que lo ha invadido

como una infección y que ha deteriorado la Biblioteca, que era su obra, su luz y su esperanza, como si su mismo recuerdo fuera deteriorándose.

El Hada fue un intento desesperado de recobrar lo que había perdido, pero era una imagen falsa, un parche que lo único que hacía era recordarle su herida continuamente. Pero sin saberlo, el Hada también se convierte en la representación de la esperanza que quedaba en su interior y que él mismo ha expulsado de su mente. De ahí que el Hada sea todo bondad, amor y voluntad de mejorar la situación, porque es la representación de la esperanza que el Bibliotecario aún conservaba, como la única chispa de luz en una hoguera ya apagada.

El único recurso que le queda al Hada es intentar que el Bibliotecario recobre la esperanza con la única persona que puede lograrlo: él mismo, ya que se trata de una lucha interna donde él ha de darse cuenta de lo que sucede y de que tiene que luchar para seguir adelante. Por ese motivo trae de vuelta al Niño a través de la magia y de los libros sin que este sea consciente hasta el final, para que su esperanza y bondad se mantengan puras e intactas. El Bibliotecario debe enfrentar a sí mismo, a sus recuerdos y a su versión más pura para salir de la oscuridad. No le queda más remedio que amistarle consigo mismo, pues se conoce y sabe que su versión infantil no se rendirá y que, por mucho que quiera, no puede hacerla desaparecer porque forma parte de él.

3.3. Diseño de juego

3.3.1. Mecánica de juego

3.3.1.1. Jugabilidad

Realm of Books se caracteriza por la sencillez de la jugabilidad y del control del personaje. Debido a esto, las acciones que el usuario puede realizar son limitadas, básicas y fáciles. Esto se ha hecho así siguiendo con la premisa inicial de que *Realm of Books* sea un videojuego fácil de entender, pero difícil de superar. Por eso la complejidad no reside en las acciones, que son sencillas, sino en los puzzles. También se han querido determinar las acciones que puede realizar el jugador desde un inicio con el personaje principal para así basar los puzzles en él, así como el modo de juego, comportamiento de los enemigos, etc. A continuación

hay una tabla con cada una de las acciones y una pequeña explicación de ellas.

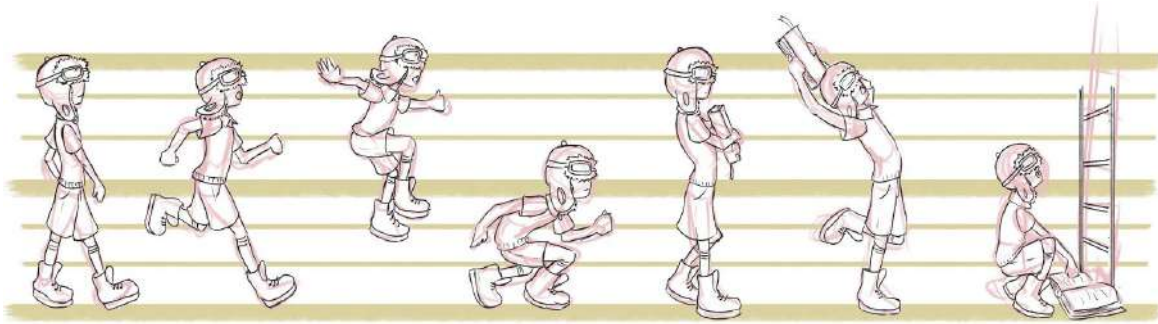


Figura 42. Acciones básicas: caminar, correr, saltar, agacharse, coger, lanzar y utilizar.

Fuente: *Concept art* de creación propia hecho por Yeray Toledano Castilla.



Tabla 14:

Acciones básicas: caminar, correr, saltar, agacharse, coger, lanzar, utilizar, pedir ayuda y mover cámara

Caminar	El jugador puede desplazar el personaje principal haciéndolo caminar por las superficies planas horizontales diseñadas para ello. La velocidad es moderada.
Correr	El jugador puede modificar la acción de caminar para que el personaje principal corra y así se desplace a una mayor velocidad, con el inconveniente de que hace cierto ruido y puede ser detectado por los seres que pueda haber a su alrededor.
Saltar	El jugador puede saltar verticalmente dentro de las <i>rooms</i> siempre que el espacio encima de él lo permita, es decir, no podrá saltar si está, por ejemplo, bajo una mesa. El salto será moderado, y si se realiza a la vez que la acción de caminar o correr el salto se realizará vertical y desplazándose en dirección a la del movimiento horizontal. Al aterrizar realiza cierto ruido, detectable para los seres que pueda haber a su alrededor.
Agacharse	El jugador puede agacharse para introducirse en lugares estrechos o esconderse, reduciendo así el tamaño que ocupa normalmente. Puede caminar y correr mientras lo hace, aunque a menor velocidad

	<p>de la que sería si no estuviera agachado, dificultando así el desplazamiento. Al ir agachado el ruido que produce al caminar se reduce mucho.</p>
Coger	<p>El jugador puede agarrar ciertos objetos que hay en la escena. Hay dos tipos de objetos que puede coger de distinta forma. Los que son más grandes que él o más pesados, los cuales no puede levantar por sí mismo sino solamente empujar o estirar para arrastrarlos por la escena, y los objetos más pequeños que puede levantar y desplazarse por la escena con ellos a una velocidad reducida, ya sea caminando o corriendo. Así mismo también puede agacharse sujetándolos, pero no puede saltar llevándolos encima.</p>
Lanzar	<p>El jugador puede lanzar objetos que previamente haya cogido. Dependiendo de cuánta fuerza aplique en el lanzamiento, el objeto lanzado recorrerá una distancia u otra.</p>
Utilizar objeto	<p>El jugador puede interactuar con el objeto que está sosteniendo. Cuando se trata de un libro mágico, puede abrirlo y colocarlo en el suelo frente a él.</p>
Pedir ayuda	<p>El jugador puede pedir ayuda al Hada para que le muestre el camino que tiene que seguir dejando un rastro de color amarillo, a su vez que se resaltan los objetos del escenario con los que puede interactuar para resolver los puzles.</p>
Mover cámara	<p>El jugador puede desplazar la cámara a su alrededor, horizontal o verticalmente, para poder visualizar el escenario donde se encuentra. La cámara no se podrá alejar demasiado del protagonista, y mientras éste esté caminando o realizando alguna acción, no se podrá interactuar con la cámara. Al soltar el/los botones de la cámara esta volverá a posicionar al protagonista en el centro.</p>

Todas estas acciones aparecen en pantalla al inicio del juego, para aprender la mecánica, además de disponer de ellos y poder modificarlos en el menú *Controles*, dentro de *Ajustes* en el *Menú Principal*⁹.

También se ha querido determinar la moda efectiva de derrotar o de enfrentarse a cada uno de los monstruos menores que aparecen en el juego. Estos métodos los averiguara el jugador por su cuenta gracias a ver el patrón de movimiento y comportamiento que tienen los enemigos, tal y como sucede en la mayoría de juegos. Se ha querido que la forma de evitarlos sea clara y simple, para así convertirse en un elemento más que complique la resolución de los puzles, pero sin que sea imposible superarlos.

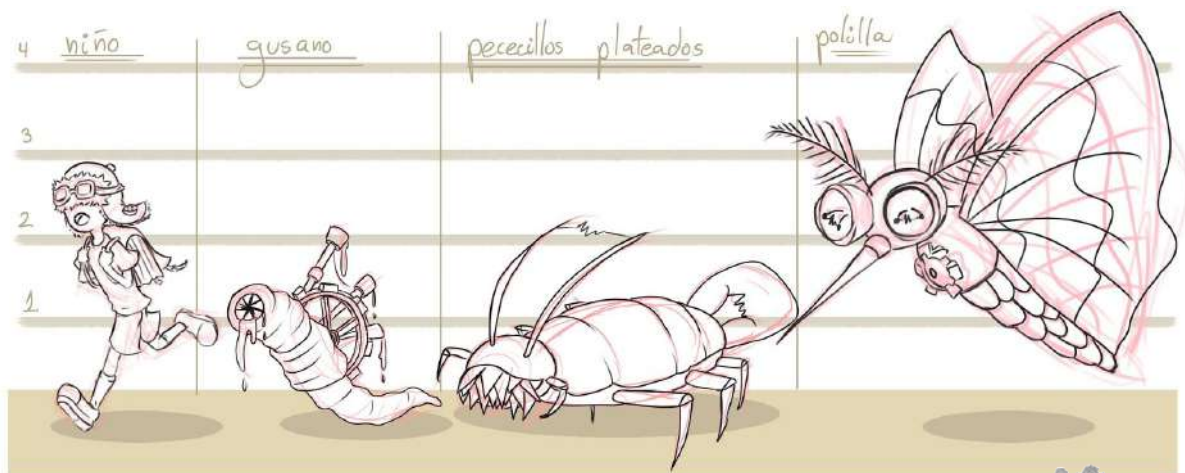


Figura 43. Distintos monstruos menores a escala con el personaje principal.

Fuente: *Concept art* de creación propia hecho por Yeray Toledano Castilla.

Tabla 15:

Monstruos (Gusanos, Pececillos plateados y Polillas) de *Realm of Books*



Figura 44. Versión previa del gusano.

Gusano: Se le puede evitar fácilmente, ya que se desliza lentamente, ya sea saltando o rodeándolo. No pueden escalar o descender, debido a esto también se les puede evitar subiéndose a objetos o situándose en distintas superficies a la del Gusano.

⁹ Mirar el apartado de interfaces 3.6.3.2. *Menú Principal*

Fuente: *Concept art* de creación propia hecho por Yeray Toledano Castilla.

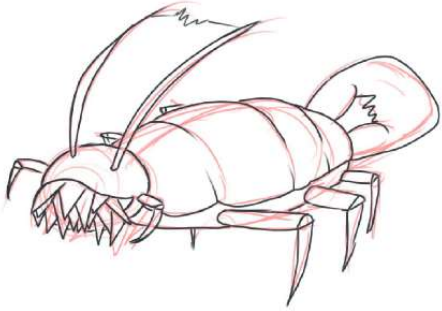


Figura 45. Versión previa del pececillo plateado.

Fuente: *Concept art* de creación propia hecho por Yeray Toledano Castilla.

Pececillo plateado: Se mueve a mayor velocidad que los gusanos al detectar al protagonista, por lo que es más difícil evitarlo y que no atrape al protagonista. Su debilidad es su ceguera. Si el jugador camina agachado lentamente el Pececillo Plateado no podrá localizarlo. También se le puede distraer realizando ruido en otro lugar de la *room*. Al igual que los Gusanos, no pueden escalar ni descender.



Figura 46. Versión previa de la polilla.

Fuente: *Concept art* de creación propia hecho por Yeray Toledano Castilla.

Polilla: Se desplaza a gran velocidad por el aire. Es muy difícil evadirlo ya que puede detectar al jugador con facilidad y perseguirlo. Tiene dos puntos débiles, el primero es que no pueden localizar al jugador mientras esté escondido debajo de mesas, sillas, cajas, etc. Su segundo punto débil son los objetos luminosos. Se le puede distraer provocando luz en algún lugar determinado, al que acude y se mantiene mientras dicha luz perdura.

3.3.1.2. Niveles y jefes

El videojuego está formado por distintos niveles que integran *rooms* que el jugador deberá resolver mediante el sistema de puzles. A continuación se exponen todos los niveles de *Realm of Books* y los *bosses* (jefes) que salvaguardan las dos grandes zonas de la biblioteca: Zona de telarañas y Zona pantanosa.

Se han creado distintas zonas con ambientaciones distintas para que el videojuego no se vuelva monótono y el jugador pueda experimentar sensaciones

distintas con cada una de ellas, jugando con distintos colores y sonidos. También para mostrar la grandiosidad y decadencia de la biblioteca, así como la historia que esconden cada una de las zonas.

- Recepción:

Una sala grande junto a la entrada de la biblioteca. Tiene techos altísimos y un gran planetario de metal en el centro. Tiene tres grandes puertas, una a derecha e izquierda, que llevan respectivamente a la Zona de telarañas y a la Zona pantanosa, y una aún más grande, de color negro y con un gran cerrojo en la parte frontal, subiendo unas grandes escaleras de mármol, que llevaría a la Zona oscura. La sala está llena de polvo y tiene grandes columnas. Junto al planetario habría una pequeña trampilla secreta que llevaría al Refugio.

- Refugio:

Se accede a través de la trampilla que está situada junto al planetario de Recepción. Se trata de un refugio pequeño y estrecho comparado con el resto de la Biblioteca. Los seres de cuento han hecho casas improvisadas con los libros y se iluminan con tenues luces de bombillas. Intentando que el lugar sea más bonito, está decorado con distintas ilustraciones recortadas de árboles y plantas. A pesar de su calidez, todo el mundo habla en susurros y en voz baja, con miedo de lo que hay justo encima de ellos.



Figura 47. Refugio de la biblioteca de *Realm of Books*.

Fuente: *concept art* propio de *Realm of Books*, realizado por Pablo Santirso García.

- Zona de telarañas:

La Zona de telarañas se caracteriza por colores oscuros, rojos, que remiten a los ojos de la Araña (guardián que reina esta parte de la Biblioteca) y colores fríos. En esta parte de la Biblioteca las estancias están llenas de telarañas, algunas incluso impiden el paso del jugador, haciendo que sea mucho más difícil avanzar y esquivar a los monstruos. Si el Niño cae en alguna telaraña, la cámara se volverá borrosa y el protagonista andará más lento como señal de su estado de intoxicación, ya que las telarañas contienen ácido procedente de los quelíceros de la Araña. Las estanterías están cubiertas de telarañas y polvo que impiden ver los libros que hay en su interior.

Conforme va avanzando, el jugador puede observar pequeños ojos de color rojo que van apareciendo y desapareciendo en la oscuridad de cada *room*. La presencia de estos ojos rojos se intensifica a medida que se acerca a la guarida de la Araña. También se escucha el movimiento de algunos insectos arácnidos. En algunos casos, el jugador tendrá que pasar por encima de las telarañas para cruzar de un sitio elevado a otro, o incluso tendrá que saltar encima de alguna para alcanzar sitios elevados a los que no puede acceder usando la mecánica de salto.



Al final de la zona, se encontrará a la Araña, en una gran sala llena de telarañas, sentada encima de una gran telaraña. El arácnido de enormes proporciones de metal al estilo steampunk, intentará aplastar al Niño con sus grandes patas de metal de color rojo. El jugador deberá esquivar todos los golpes del monstruo controlando al protagonista. Para vencer a la Araña, el jugador tendrá que ir rompiendo poco a poco la telaraña donde se encuentra el monstruo mediante la resolución de puzles. Finalmente, cuando lo haya logrado, la Araña caerá en un gran vacío y morirá. A continuación, emergerá media llave que el protagonista recogerá y, al tocarla, lo transportará a la Recepción de la Biblioteca.

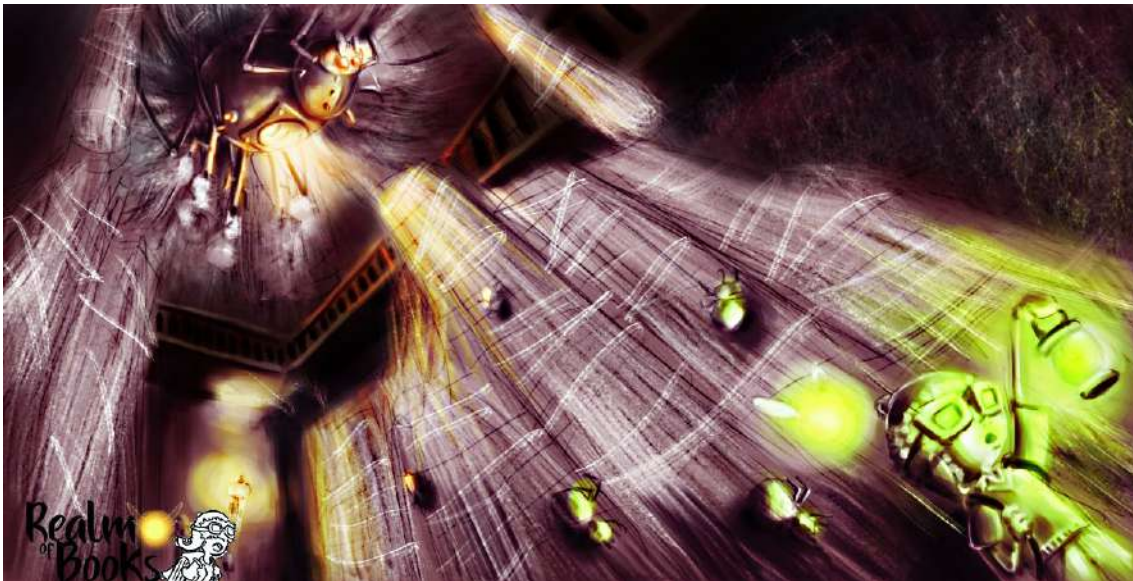


Figura 48. Zona de las telarañas de la biblioteca de Realm of Books.

Fuente: *concept art* propio de Realm of Books, realizado por Pablo Santirso García.

- Zona pantanosa:

Esta zona se caracteriza por sus colores verdosos y fríos. La Biblioteca poco a poco va teniendo más goteras y se forman distintos charcos e incluso cascadas con agua que dificultan avanzar al jugador. Debido a la humedad han crecido ciertos hongos y moho en los libros y estanterías, algunos de los cuales resultan trampas, ya que al tocarlos pueden dañar al jugador, alterar sus sentidos modificando la visión de la cámara o ralentizarlo. En esta zona se puede escuchar el goteo constante del agua y a veces se pueden apreciar sombras moviéndose por el interior del agua.

Mientras el jugador avanza, en ciertas ocasiones se puede oír un croar lejano, cada vez más cercano según se avanza, e incluso hay un momento en que el jugador puede ver a lo lejos unas Polillas revoloteando que desaparecen tras ser agarradas por lo que parece una larga lengua.

Finalmente, al final de la zona, se encuentra con el Sapo, un ser de grandes proporciones que es entre un Sapo y un robot, sentado en una gran charca encima de un nenúfar. El jugador debería controlar al protagonista, haciéndolo saltar de nenúfar en nenúfar para esquivar los ataques que el Sapo le propina con su lengua. Para vencerlo, el jugador deberá utilizar los



libros mágicos, sacando objetos justo cuando la lengua esté a punto de tocarlo, haciendo que el Sapo se los trague y se vaya hinchando cada vez más. Finalmente, tras haber engullido varios objetos, el Sapo acabaría siendo derrotado y vomitaría todo el contenido que ha tragado junto con media llave que el protagonista recogería y, que al tocar, lo teletransporta a la Recepción de la Biblioteca.



Figura 49. Zona pantanosa de la biblioteca de Realm of Books.

Fuente: *concept art* propio de Realm of Books, realizado por Pablo Santirso García.

- Zona oscura

Esta zona se caracteriza por tener unas luces y sombras más contrastadas, con una gama de colores formada por, sobre todo, blancos, negros y grises. Es un espacio bastante monocromático. Esta parte de la Biblioteca, tras pasar la puerta negra, tiene una estética más caótica y surrealista, con estanterías con formas irreales que pueden torcerse y agrandarse o encogerse desafiando las leyes de la gravedad. Es un intento de plasmar la locura y el sufrimiento del Bibliotecario, donde el espacio se ha retorcido sobre sí mismo, pudiendo llegar a crear ilusiones ópticas. Las salas van variando, desde enormes hasta asfixiantes, llenas de objetos o vacías. Las luces a veces parpadean, dejando completamente a oscuras la sala. Al encenderse, la estancia cambia por completo. El silencio domina especialmente en esta zona, intentando crear incomodidad y tensión en el jugador. También hay distintas trampas, así como manchas de tinta negra tóxica para el jugador, de las cuales nacen monstruos.

En la última sala tras una gran puerta, se llega a una habitación, un despacho de apariencia corriente, colorida, con luz de las ventanas y tamaño normal, que contrasta mucho con todo lo que hemos visto hasta ahora por su normalidad y realismo. En ella se encuentra el Bibliotecario, con su aspecto corriente, en silla de ruedas, y con actitud amable preguntando al protagonista qué hace ahí con mucha educación. El Hada empezará a pelearse con el Bibliotecario, que empieza a perder los nervios y a mostrar su otra cara oscura y fría, mientras exige la libertad de todos los seres de cuento. La habitación se oscurece y se deforma.

El Bibliotecario se convierte en un ser gigante mecanizado con dos grandes ruedas, emanando tinta negra de la que salen monstruos. El jugador se enfrenta a él combinando las dos formas de luchas que se han visto anteriormente con la Araña y el Sapo, a la vez que tiene que esquivar a otros enemigos más débiles.

Finalmente, el derrotar al Bibliotecario, el despacho retorna a la normalidad, así como él mismo. Se lleva a cabo una conversación donde el Bibliotecario es convencido para abrir de nuevo la Biblioteca y dejar a las personas leer los libros, tras darse cuenta de que esa oscuridad era generada por él y la pérdida de su hija. También se muestra una fotografía de la hija, con el mismo aspecto que el Hada, y descubrimos por explicación del Hada, que el protagonista es en realidad otro ser de cuento más, sacado de uno de los diarios del Bibliotecario, siendo él de pequeño. Finalmente, el Niño vuelve a los libros, junto con el Hada y el resto de seres de cuento.



Figura 50. Zona oscura de la biblioteca de *Realm of Books*.

Fuente: *concept art* propio de *Realm of Books*, realizado por Pablo Santirso García.

3.3.1.3. Objetos

Este apartado incluye una explicación de todos los objetos que se encuentran en las distintas *rooms* de *Realm of Books*. El jugador podrá extraer estos objetos de los libros que le ayudarán a resolver los distintos puzzles de cada una de las *rooms*. Cabe destacar, como ya se ha dicho en reiteradas ocasiones, que no hay una única manera de solucionar los puzzles. Por lo tanto, el jugador podrá decidir usar unos objetos en concreto y prescindir de otros.

Una vez sacado el objeto en cuestión (sea el que sea), el libro quedará inmóvil en el suelo. No obstante, el jugador no podrá volver a quitar otro objeto del libro hasta que haya utilizado el que ha extraído anteriormente. Es decir, sólo podrá coger un objeto de cada libro con excepción de algunos puzzles.

Finalmente, es muy importante puntualizar que el jugador no dispondrá de ningún inventario donde poder guardar los objetos y utilizarlos posteriormente en algún otro puzzle. Así pues, en cada puzzle sólo dispondrá de los objetos de dicha *room* para poder avanzar. De la misma forma, tampoco podrá desplazar los objetos de una *room* a otra llevándolos en las manos o el carrito del Bibliotecario.

Tabla 16:
Objetos de *Realm of Books*


	<p>Llave: podrá extraer llaves para abrir puertas o algunos cofres que guardan coleccionables. Esta llave no es la misma que consigue al derrotar al Sapo y la Araña, guardianas de la Zona Oeste y Este respectivamente.</p>
---	--

Figura 51. Llave, objeto de *Realm of Books*.

Fuente: *concept art* de creación propia hecho por Yeray Toledano Castilla.

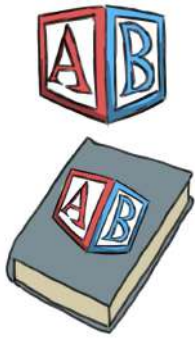


Figura 52. Caja, objeto de Realm of Books.

Fuente: *concept art* de creación propia hecho por Yeray Toledano Castilla.

Caja: para subir a algún sitio o para apretar algún interruptor. El jugador deberá extraer cajas de los libros (una caja por cada libro, ya se ha señalado que no puede extraer más de un objeto por libro) que deberá colocar encima de algunos interruptores distribuidos en la *room* para poder abrir alguna puerta o desbloquear algún pasillo oculto.

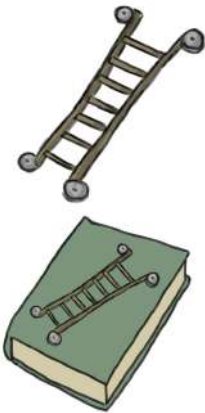


Figura 53. Escalera, objeto de Realm of Books.

Fuente: *concept art* de creación propia hecho por Yeray Toledano Castilla.

Escalera: para poder acceder a libros de las estanterías o subir a algún sitio elevado. En algunos casos, la escalera desaparecerá cuando haya sido usada para ascender a algún nivel elevado. En estos casos, el jugador ni podrá volver atrás a menos que caiga en el nivel inferior y tenga que volver a subir. Estos libros contendrán los objetos que el jugador podrá utilizar para resolver el puzle.

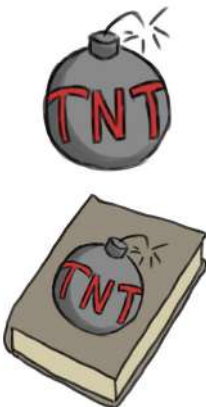


Figura 54. Bomba, objeto de Realm of Books.

Fuente: *concept art* de

Bomba: para explotar algún acceso bloqueado o para derribar algún tipo de puente o estructura y no ser perseguido por los monstruos en el caso de ser visto. Así, el jugador podría solucionar el puzle sin ser acechado por los monstruos de tierra (gusanos y pececillos plateados). La bomba explotará 5 segundos después de que el jugador la haya depositado en el lugar en cuestión con la mecánica “Lanzar” o “Utilizar objeto” a través del botón izquierdo y derecho, respectivamente, del ratón.

creación propia hecho por Yeray Toledano Castilla.



Figura 55. Farol, objeto de Realm of Books.

Fuente: *concept art* de creación propia hecho por Yeray Toledano Castilla.

Farol: algunas *rooms* serán bastante oscuras, con lo que el jugador deberá hacer uso de un farol para poder avanzar mientras esquiva a los monstruos escondidos en la oscuridad. Con la vela del interior del farolillo, podrá quemar las telarañas que le bloquearán el paso en la Zona de telarañas. Sin embargo, deberá andar con cuidado, ya que hay monstruos que son sensibles a la luz y podrían alterarse. Por lo tanto, el jugador deberá procurar no ser visto. Por otro lado, también puede utilizar el farol para despistar a algunos monstruos que son atraídos por la luz, como la polilla. Este objeto también es útil para encontrar los coleccionables que están escondidos en la oscuridad de las *rooms*, especialmente las páginas arrancadas, que suelen ser de difícil acceso.

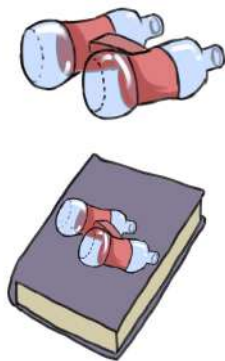


Figura 56. Prismáticos, objeto de Realm of Books.

Fuente: *concept art* de creación propia hecho por Yeray Toledano Castilla.

Prismáticos: el jugador podrá ver el espacio desde la mirada subjetiva del personaje, a diferencia de la cámara externa que sigue al Niño desde fuera de la *room*.



Figura 57. Spray paralizador, objeto de Realm of Books.

Fuente: *concept art* de creación propia hecho por Yeray Toledano Castilla.

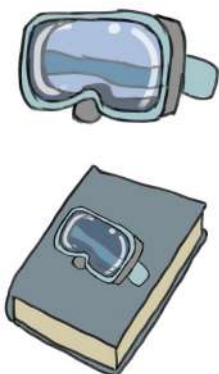
Spray paralizador: en algunas *rooms*, el jugador deberá utilizar este objeto para paralizar a los monstruos. Esto le servirá para poder cruzar de un sitio a otro en alguna *room* infestada de monstruos, o para poder llevar a cabo alguna acción mientras dura el efecto, que no podría llevar a cabo de otra manera debido a la amenaza de los monstruos.



Figura 58. Esquis o botas deslizantes, objeto de Realm of Books.

Fuente: *concept art* de creación propia hecho por Yeray Toledano Castilla.

Esquis o botas deslizantes: para poder deslizarse a través de la tinta que desprenden los gusanos. Así el jugador podrá ir por un camino impregnado de tinta pero sin ralentizar su paso. Debido a que los charcos de tinta contienen ácido, las botas se irán deshaciendo con el uso. Por lo tanto, el jugador deberá utilizar este objeto con astucia y, a su vez, rapidez.



Gafas de buceo: le permiten esconderse en los charcos de las *rooms* de la Zona del Sapo. Este objeto sólo le permitirá esconderse en los charcos donde no se perciban sombras.

<p>Figura 59. Gafas de buceo, objeto de <i>Realm of Books</i>. Fuente: <i>concept art</i> de creación propia hecho por Yeray Toledano Castilla.</p>	
<div data-bbox="231 515 430 784" data-label="Image">  </div> <p>Figura 60. Carrito de Bibliotecario, objeto de <i>Realm of Books</i>. Fuente: <i>concept art</i> de creación propia hecho por Yeray Toledano Castilla.</p>	<p>Carrito de Bibliotecario: en ocasiones el jugador deberá transportar objetos de un sitio a otro dentro de una misma <i>room</i>. Al no disponer de un inventario de objetos, deberá utilizar el carrito del Bibliotecario donde poner los objetos y cargar con ellos de un lugar a otro. No se puede utilizar para transportar objetos de una <i>room</i> a otra.</p>
<div data-bbox="239 1097 438 1355" data-label="Image">  </div> <p>Figura 61. Polea, objeto de <i>Realm of Books</i>. Fuente: <i>concept art</i> de creación propia hecho por Yeray Toledano Castilla.</p>	<p>Polea: el jugador podrá utilizar este objeto para poder subir a la parte superior de las estanterías e ir avanzando sin ser visto por los monstruos que están en el suelo. No obstante, deberá tener cuidado con las polillas, que pueden volar y, por lo tanto, descubrir al personaje. En la parte superior de las estanterías, el jugador se encontrará coleccionables que deberá recoger. Así pues, como ya se ha destacado con anterioridad, si no utiliza este objeto para resolver el puzle (ya que no hay una única forma de resolverlos) no podrá coger estos coleccionables.</p>

Además de los objetos que recoge la tabla anterior, el jugador también podrá interactuar con otro tipo de objetos que no se encontrarán en los libros. Este tipo de objetos son los siguientes:

- **Objetos para esconderse:** el jugador podrá utilizar estos objetos para esconderse de los monstruos. Estos objetos no se extraerán de ningún libro, sino que ya estarán ubicados estratégicamente en la *room* para que el jugador

pueda interactuar con ellos. El jugador se podrá esconder de los monstruos en: **cortinas y mesas.**

- **Objetos silenciadores:** estos objetos también estarán ubicados estratégicamente en distintos puntos de la *room*. El jugador los podrá utilizar para andar sobre ellos sin hacer ruido y, consecuentemente, no alertar a los monstruos (especialmente a los pececillos plateados, que no disponen de ojos y se orientan por el ruido). Estos objetos son **alfombras y sofás.**

3.3.2. Cámara

La cámara dinámica de *Realm of Books* sigue al jugador a través de las distintas *rooms*. Se trata de una cámara externa, no subjetiva, rectangular, que sigue al jugador desde fuera de la *room*, atravesando una de las paredes, que siempre será la misma. El usuario podrá controlar mínimamente esta cámara, moviéndola hacia arriba o hacia abajo para poder observar la *room* que hay a su alrededor, pero al soltar los controles de la cámara ésta siempre volverá a situar al jugador en el centro, fijando de nuevo la vista en él.

Se ha elegido este tipo de cámara por distintos motivos. El principal es para hacerla sencilla, fácil de manejar y útil a la hora de poder tener una visión exterior de los puzzles y detectar así mejor los distintos elementos que los componen. También es para facilitar el trabajo a los desarrolladores, que tendrán que crear escenas siempre que vayan a ser vistas desde un punto de vista similar y limitado.

Este tipo de cámara presenta algunas restricciones, como por ejemplo el hecho de que el juego adquiere una estética lineal, parecida a la de los clásicos de plataformas como *Super Mario Bros* (1985-2013). Este hecho limita a la hora de crear la organización de las distintas *rooms*, pero a la vez las dota de más sencillez y facilidad a la hora de saber qué dirección tomar.

Uno de los videojuegos que se han tomado como referencia a la hora de diseñar el modelo de cámara es *Little Nightmares* (2018), donde la cámara se sitúa siempre en uno de los lados de la *room*, desde fuera, y atravesando una de las paredes, siguiendo al protagonista allá donde va. La diferencia principal sería que en

Realm of Books el usuario tiene más movilidad de la cámara y podría desplazarla a su alrededor.

3.3.3. Controles

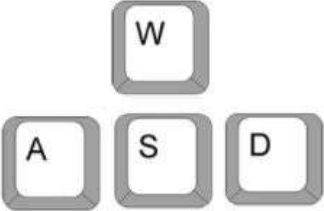
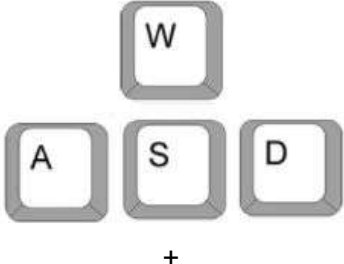





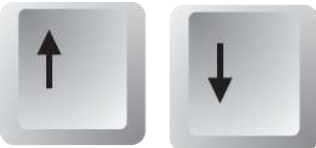


Figura 62. Versión previa del protagonista corriendo

Fuente: *concept art* de creación propia hecho por Yeray Toledano Castilla.

La siguiente tabla recoge todos los controles del videojuego *Realm of Books* que el jugador deberá utilizar para interactuar con el protagonista de la historia. Se ha intentado que todas las teclas que conforman los controles del videojuego estén cerca las unas de las otras en el teclado. Por otro lado, también se ha tenido en cuenta que los controles referentes al movimiento del Niño por el espacio y al abrir o cerrar el menú, se puedan llevar a cabo con la mano izquierda. Mientras que, con la mano derecha, se puedan realizar otras acciones como el movimiento de la cámara e interactuar con los objetos y pedir ayuda al Hada.

Tabla 17:
Controles de *Realm of Books*

 <p>Figura 63. Controles de <i>Realm of Books</i> (W, A, S, D)</p>	<p>Caminar / Caminar agachado (tras haber apretado <i>control</i> para agachar al personaje)</p>
	<p>Correr / Correr agachado (tras haber apretado <i>control</i> para agachar al personaje).</p>

 <p>Figura 64. Controles de <i>Realm of Books</i> (W, A, S, D + Shift)</p>	
 <p>Figura 65. Controles de <i>Realm of Books</i> (Control)</p>	<p>Agacharse / Levantarse</p>
 <p>Figura 66. Controles de <i>Realm of Books</i> (Barra espaciadora)</p>	<p>Saltar</p>
 <p>Figura 67. Controles de <i>Realm of Books</i> (flechas movimiento vertical)</p>	<p>Panorámica vertical</p>
 <p>Figura 68. Controles de <i>Realm of Books</i> (flechas izquierda-derecha)</p>	<p>Panorámica horizontal</p>
 <p>Figura 69. Controles de <i>Realm of Books</i> (ratón)</p>	<p>Botón izquierdo: coger / lanzar cuando se tiene un objeto en la mano. En el caso de la mecánica “lanzar”, se combina con un movimiento del ratón. En función de cómo sea este movimiento, la trayectoria y la distancia del lanzamiento serán distintas.</p> <p>Botón derecho: pedir ayuda al Hada / utilizar objeto (cuando se tiene algo entre las manos).</p>



3.3.4. Coleccionables

A medida que se avanza, el jugador podrá recoger distintos objetos coleccionables. Estos objetos no serán imprescindibles para finalizar el juego, pero sí para conocer la historia al completo. Recogerlos todos no dará ninguna recompensa especial al jugador más allá que descubrir su contenido y la información extra. Estos se pueden volver a consultar en el apartado de coleccionables en el menú de juego una vez han sido recogidos, donde aparecerán los que el jugador tiene y los que le faltan, así como la zona donde se pueden encontrar.

Se han creado estos coleccionables para que el jugador encuentre otro objetivo además de resolver los puzzles. De esta forma, puede llegar a tener ganas de volver a jugar una zona determinada varias veces hasta encontrar el coleccionable que le falta, dando más tiempo de vida al juego y aportando información adicional al jugador curioso por la historia.

Existen dos tipos distintos de coleccionables:

Tabla 18:
Coleccionables de Realm of Books





Cuentos del Escritor	
	<p>Estos coleccionables son fáciles de encontrar, suelen estar en sitios de fácil acceso y destacan al brillar tenuemente. Estos objetos tienen aspectos de cuentos rectangulares, con colores infantiles y no tienen muchas páginas, pero son grandes, para que el protagonista los sujete con las dos manos. Al recogerlos podemos abrirlos y pasamos a otra ventana donde se explica un cuento con ilustraciones. Cada cuento es un capítulo donde se</p>

Figura 71.
Coleccionable
"Cuentos del
Escritor"

	<p>relata la vida del Escritor: cómo era de pequeño, cómo creció, cuándo construyó la biblioteca, cuándo murió su mujer y posteriormente su hija. No es hasta muy cerca del final donde se empieza a relacionar el Escritor con el Bibliotecario, hasta descubrir que son la misma persona.</p> <p>Un videojuego que utiliza un tipo parecido de coleccionables es <i>Super Mario Galaxy</i> (2007), donde se encuentran cuentos en los cuales se explica la historia de Stella, antes del videojuego, a modo de cuento con ilustraciones. No son imprescindibles para finalizar el juego, pero aportan más información sobre la historia y le otorgan más sentido.</p>
Páginas arrancadas	
 <p>Figura 72. Coleccionable “Páginas arrancadas”</p>	<p>Estos coleccionables son más difíciles de encontrar. Según Kevin Sardà (2018): <i>“Los coleccionables están guays, [sobre todo] los que para llegar a ellos el puzle necesita un paso más. Si realizas una cosa rocambolesca los jugadores les gustará encontrar los coleccionables.”</i>¹⁰</p> <p>Se tratan de objetos que tienen la apariencia de páginas de libros arrancadas. Son menos llamativos que los cuentos y suelen estar escondidos, en zonas de difícil acceso o en sombras, fuera del camino habitual para avanzar en el juego. Estas páginas sirven para desbloquear distintas fichas o documentos en el menú de inicio, como por ejemplo, un documento describiendo a los personajes o <i>concepts arts</i> del desarrollo del juego. Van destinados a personas que busquen completar el videojuego al completo y tengan curiosidad por descubrir cosas extras sobre él. Además, para encontrarlos, es necesario replantearse varias veces el puzle para poder conseguir el coleccionable y también avanzar a la siguiente sala.</p>

¹⁰ Entrevista completa a Kevin Serdà en el apartado 6.2.1. de los Anexos.

3.3.5. Guardar/Cargar

El guardado de partida se realizaría de manera automática entre *room* y *room*, o tras llevarse a cabo algún evento importante como recoger un coleccionable. El objetivo de esto es distraer lo menos posible al jugador, que no tenga que pensar continuamente en ir guardando el progreso que ha hecho. De esta manera, se intenta conseguir que el jugador se concentre en el juego e interiorice la ambientación para poder implicarse emocionalmente en la trama.

Para indicar que el juego se está guardando, aparecerá un pequeño icono en la esquina de la pantalla, no demasiado llamativo, para que el jugador tenga una indicación de dónde se ha guardado, y poder detener el juego si lo desea tras terminar el proceso. Al inicio del juego, se indica la presencia de este icono (*Figura 73*) en pantalla debido a que se está guardando la partida, y que, por lo tanto, no se debe cerrar el juego mientras esto sucede.



Figura 73. Icono de guardado de *Realm of Books*.

Fuente: logotipo de *Realm of Books* de creación propia mediante el uso de *concepts arts* de Yeray Toledano Castilla

Algunos juegos que llevan a cabo esta mecánica de guardado son *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2018), *Life is strange* (2015)...

3.3.6. Puzzles

Dado que los puzzles son un punto clave en la mecánica de juego de *Realm of Books*, a continuación, se muestran dos ejemplos de distinta dificultad donde se utilizan diferentes objetos y se explican sus respectivas resoluciones mediante el uso de estos últimos (que podrían ser similares a los puzzles finales). En ellos se utilizan objetos que ya hemos descrito con anterioridad (3.3.1.3. *Objetos*) y distintos

coleccionables (3.3.4. *Coleccionables*). También aparecen los monstruos que el jugador deberá esquivarlos tal y como se explica en las secciones anteriores (3.3.1.1. *Jugabilidad*).

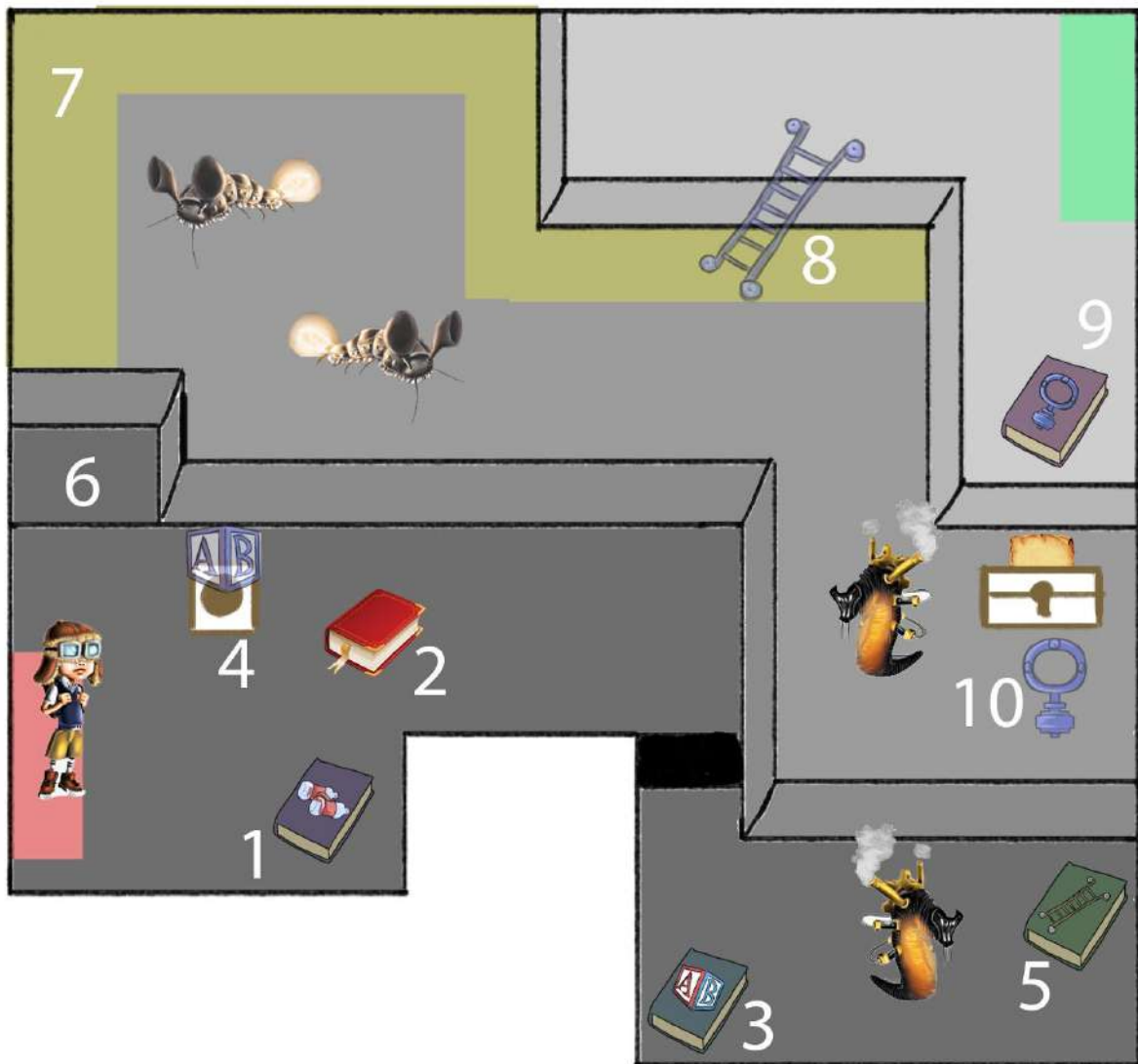


Figura 74. Ejemplo de puzzle nivel fácil de *Realm of Books*.

Fuente: creación propia con el uso de *concepts arts* de Yeray Toledano Castilla (objetos) y Pablo Santirso García (monstruos y protagonista).

El puzzle empezaría donde se sitúa el Niño. La zona roja es la entrada a la *room* y la verde la salida (el objetivo). Para empezar, el jugador podría utilizar los Prismáticos (Nº 1) para poder visualizar la *room* y todos los elementos que hay en ella. A continuación, se encontraría con un Cuento del Escritor (Nº 2), que se trata de un coleccionable que podría recoger o no. Tras saltar para evitar un foso, llegaría a donde

se sitúa el libro del Cubo (Nº 3), esquivando a un Gusano. Tras recoger el objeto y volver sobre sus pasos, podría abrir el libro y situar el Cubo sobre el Botón (Nº 4) para activar el ascensor (Nº 6) y acceder al nivel superior. Pero antes de subir, debería recoger el libro de la Escalera (Nº 5), para ir con él por el ascensor. Una vez en el nivel superior se encontraría con un par de Pecesillos plateados. El jugador podría pasar corriendo por su lado para ir rápido con el riesgo de ser detectado y perseguido, o bien podría ir por la Alfombra (Nº 7) que hay en el suelo, evitando hacer ruido. Habiendo llegado a las estanterías que forman el siguiente nivel, colocaría la Escalera (Nº 8) para subir. Ahí tendría dos opciones: simplemente llegar a la salida y avanzar en el juego, o bien recoger el libro de la Llave (Nº 9), descender de nuevo de nivel para abrir el Cofre (Nº 10) y conseguir una Página Arrancada, otro de los coleccionables del juego. Tras esto, volvería a subir por la Escalera y finalmente saldría de la *room*.

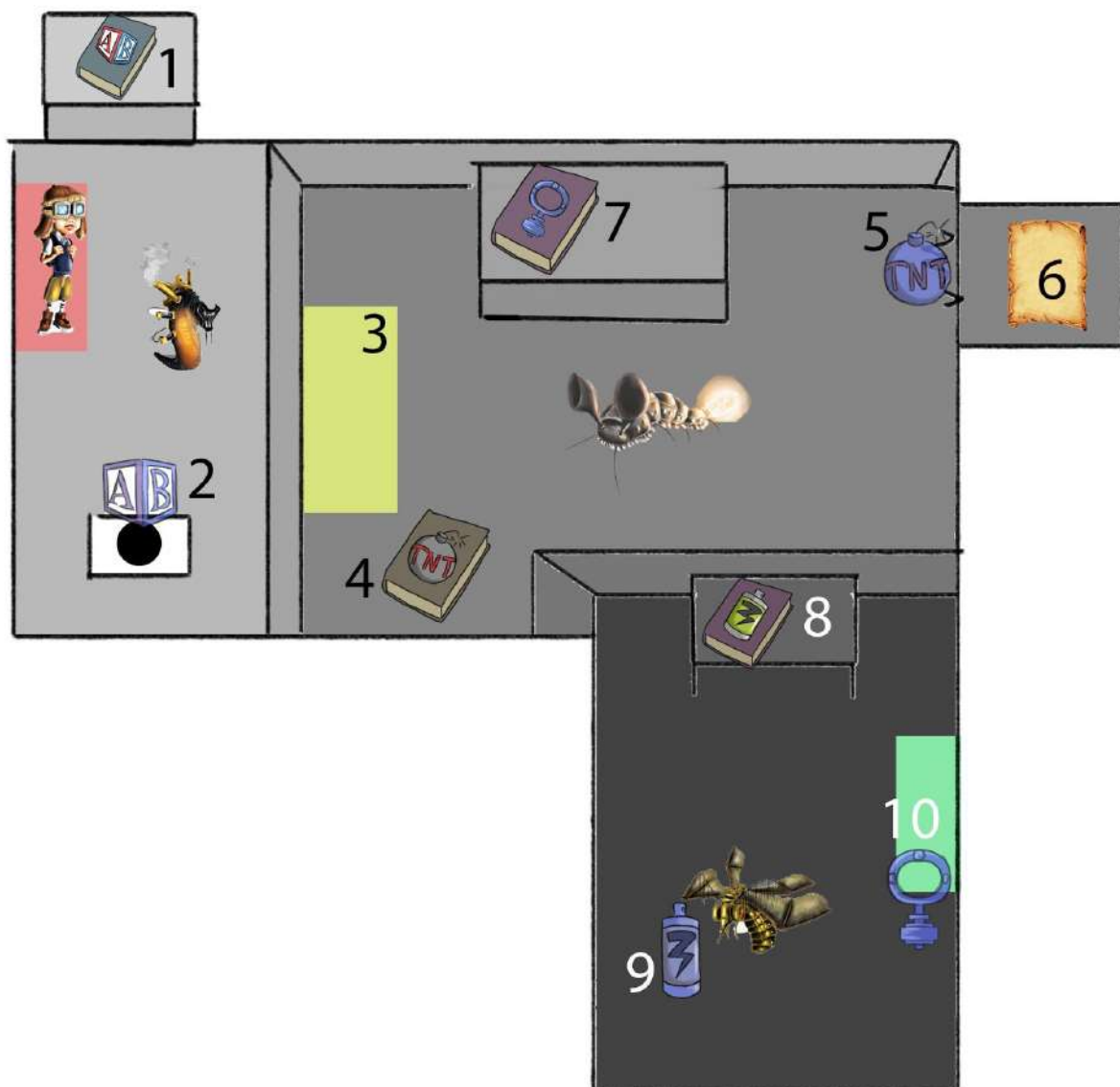


Figura 75. Ejemplo de puzle nivel medio-difícil de *Realm of Books*.

Fuente: creación propia con el uso de *concepts arts* de Yeray Toledano Castilla (objetos) y Pablo Santirso García (monstruos y protagonista).

El puzle empezaría, esta vez, en los niveles superiores y habría que ir descendiendo. Empezaría donde se sitúa el Niño. La zona roja sería la entrada y la verde la salida, es decir, el objetivo. Esta vez la salida está cerrada con llave. Para empezar, esquivando a un Gusano, el jugador debería recoger el libro con el Cubo (Nº 1) para así, colocar un cubo en el Botón (Nº 2) y que apareciera un colchón en la zona amarilla (Nº 3) para descender sin peligro, ya que hay una altura considerable que provocaría la muerte del Niño. Una vez en el nivel inferior, en esta ocasión, no se podría volver a subir al nivel anterior, ya que la altura no lo permite. A continuación se presentan varias opciones: La sencilla es coger el libro con la Llave (Nº 7), esquivar el Pececillo plateado y descender de nivel. La opción más compleja es

tomar el libro de las Bombas (Nº 4) y colocar una bomba en la pared donde se aprecian unas grietas (Nº 5) con el riesgo de alterar al Pececillo plateado. Se abrirá un agujero que dejaría descubrir una pequeña zona donde recoger una Página Arrancada (Nº 6), y a continuación descender de nivel tras tomar el libro con La Llave. (Nº 7). Cuando se inicia el descenso, el jugador se encuentra con una Polilla. Para evitarla tiene que esconderse debajo de una mesa. Aquí vuelven a presentarse varias opciones: La sencilla es correr hacia la puerta y usar la llave para huir (Nº 10), con el riesgo de ser atrapado por la Polilla. La compleja es recoger el libro con el Spray Paralizador y utilizarlo contra la Polilla, paralizarla (Nº 9), y entonces utilizar la llave para huir (Nº 10). El Spray también podría utilizarse con el Pececillo plateado del nivel superior si no se ha recogido aún la página arrancada, ya que la mesa situada junto al desnivel se puede usar a modo de escalera para subir de nuevo al nivel superior.

3.3.7. Interfaces

3.3.7.1. Mapa de menús

A continuación se exponen los menús que conforman la interfaz del videojuego. Como en cualquier juego, sea de la plataforma que sea, *Realm of Books* integra un menú principal, antes de empezar a jugar, y un menú secundario al cual se podrá acceder durante la partida. En el caso del menú secundario, el jugador deberá presionar la tecla “ esc ” para poder abrirlo.

El Hada que aparece en la imagen de la interfaz es un indicador que se posiciona al lado de la opción de cada menú antes de clicar en ella. Además, justo debajo de cada opción, aparece una mancha de tinta que, junto con el Hada, la selecciona y destaca. El jugador puede volver tanto al menú principal como al menú secundario clicando en la flecha blanca inferior izquierda.

Antes de continuar con ambas interfaces en profundidad, se explicará el siguiente diagrama de flujo que pretende ilustrar de forma visual todo el proceso que llevaría a cabo el jugador al clicar en una de las opciones que conforman los menús del videojuego.

En primer lugar, como ya se ha mencionado anteriormente, se encuentra la pantalla principal. Una vez arranque el videojuego, el jugador verá en pantalla una

imagen con el logotipo de *Realm of Books* que lo conducirá hasta el menú principal. Una vez aquí, las opciones son: “Exit”, seleccionar un capítulo que haya jugado con anterioridad, ir a ajustes para ver o modificar los controles, empezar a jugar al videojuego o empezar una nueva partida. Como se aprecia en la siguiente imagen, las dos últimas opciones conducen hacia el inicio de *Realm of Books*.

En segundo lugar, una vez dentro del juego, el jugador podrá acceder al menú secundario poniendo en pausa la partida. Simplemente presionando la tecla “esc.” se le abrirá la interfaz correspondiente. En este menú se encuentran las siguientes funciones: ir a los ajustes para ver o modificar los controles, acceder a los coleccionables del juego, leer los últimos acontecimientos en la historia en “Resumen” y finalmente, podrá clicar a “Exit” o “Volver al menú principal” en el caso de querer, por ejemplo, seleccionar un capítulo en concreto del videojuego.

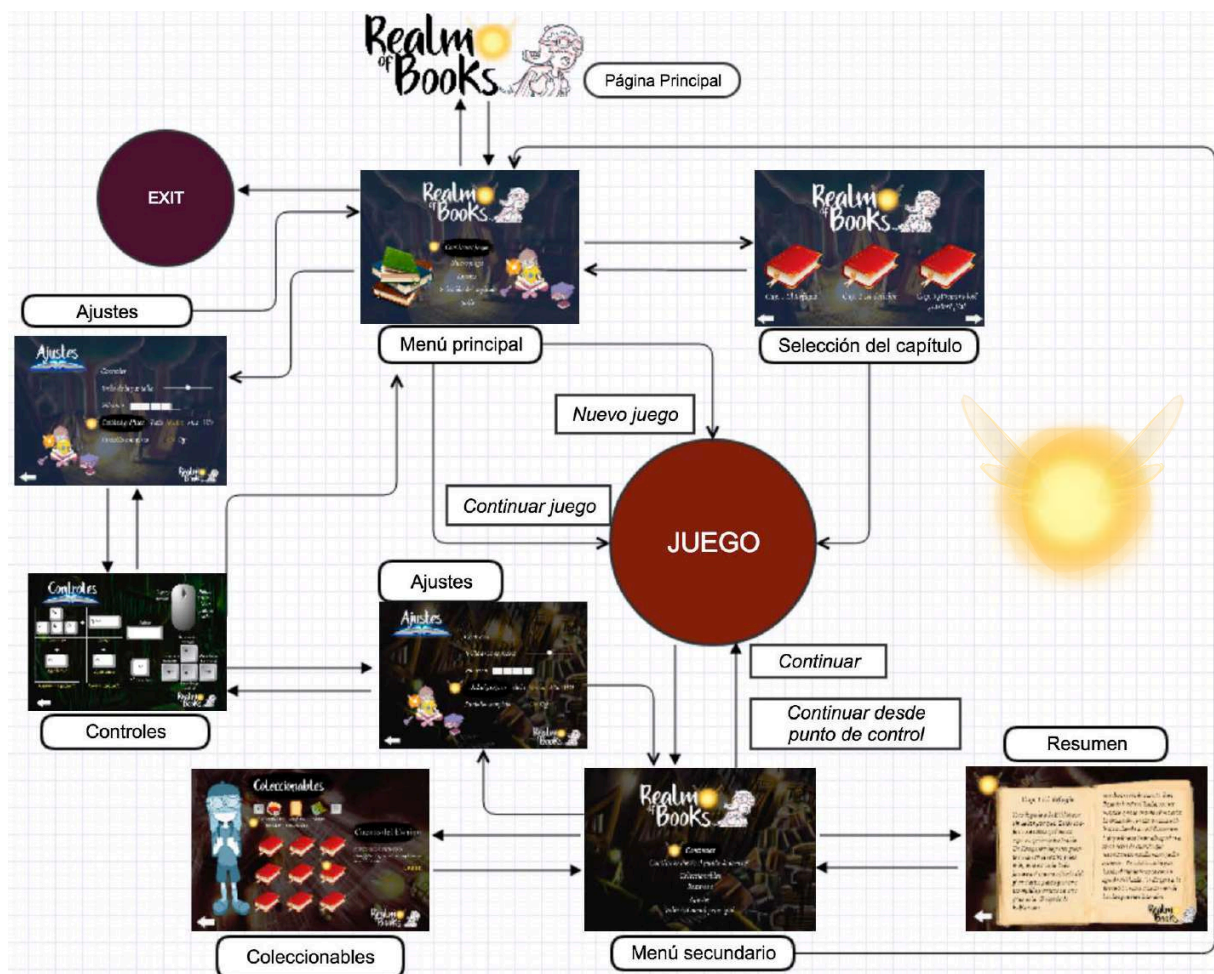


Figura 76. Diagrama de flujo del mapa de menús de *Realm of Books*.

Fuente: creación propia mediante el programa *Gliffy*.¹¹

¹¹ Versión ampliada del diagrama de flujo del mapa de menús en el apartado 5.7. de los Anexos

3.3.6.2. Menú principal

Contiene las siguientes opciones:

- **Continuar juego:** el jugador puede continuar la partida desde el último punto de guardado.
- **Nuevo juego:** el jugador puede iniciar una nueva partida con la condición de borrar el progreso de la partida vigente.
- **Ajustes:** donde puede modificar algunos de los aspectos técnicos del juego: controles, brillo de la pantalla, volumen, calidad de los gráficos y activar o desactivar la pantalla completa.
- **Selección del capítulo:** el juego se divide por capítulos como si se tratara de un libro. En esta opción el jugador puede volver a jugar algún capítulo anterior.
- **Salir:** abandonar el juego.



Figura 77. Menú principal de Realm of Books.

Fuente: creación propia hecha por Guillem Delás López.



Figura 78. Opción “Ajustes” del menú principal de *Realm of Books*.

Fuente: creación propia hecha por Guillem Delás López.

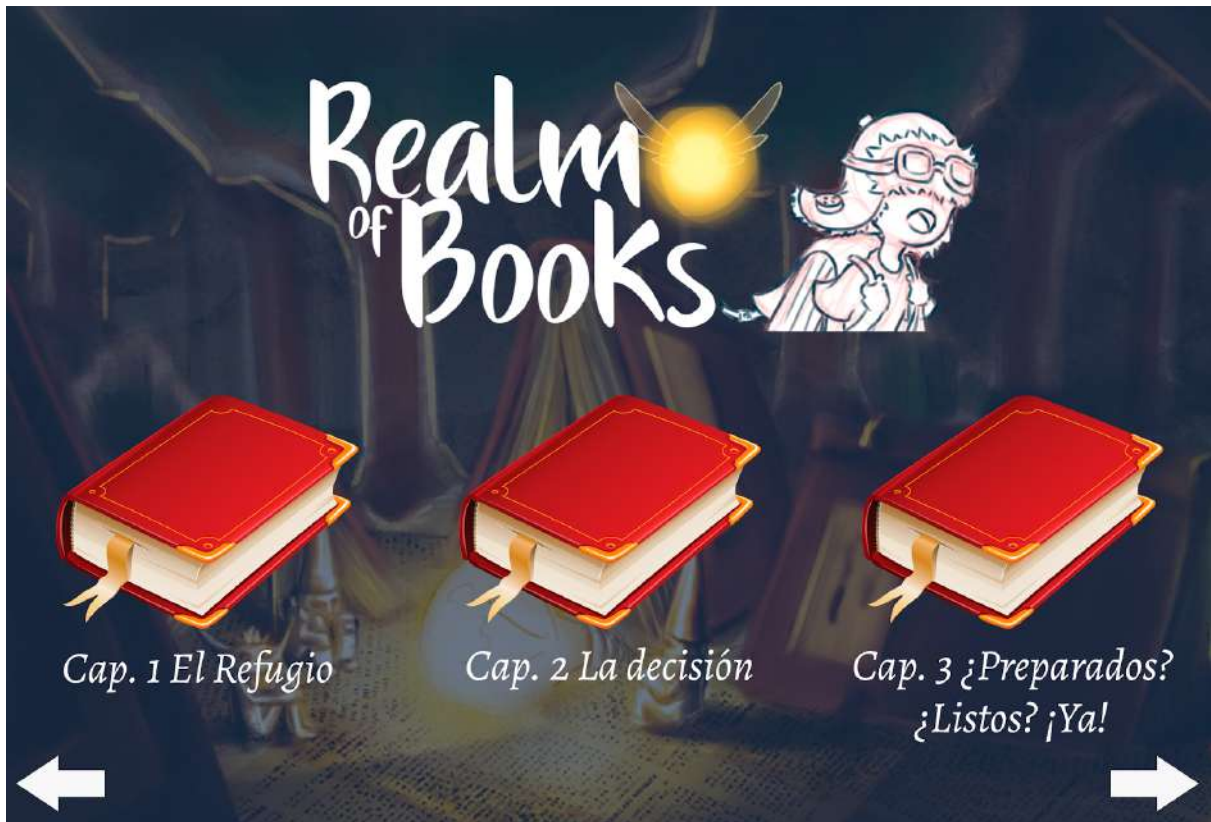


Figura 79. Opción “Selección de capítulos” del menú principal de *Realm of Books*.

Fuente: creación propia hecha por Guillem Delás López.

3.3.6.3. Menú secundario

Contiene las siguientes opciones:

- **Continuar:** el jugador puede continuar jugando.
- **Continuar desde el punto de control:** el jugador puede reanudar la partida, pero desde el último punto de guardado.
- **Coleccionables:** el jugador podrá acceder a todos los coleccionables que ha conseguido. Cada vez que seleccione un objeto, le aparecerá una breve descripción a la derecha de la pantalla con el título, y el contenido. También podrá recurrir al mapa para ver dónde se esconden el resto de coleccionables.
- **Resumen:** esta opción permite al jugador saber en qué punto de la historia se encuentra en ese momento. Un libro aparece en pantalla y relata al jugador, a modo de historia, cuáles son los últimos sucesos que han tenido lugar en el juego hasta el punto en que se encuentra. Esto permite recordar qué ha

pasado inmediatamente antes y, además, saber qué tiene que hacer a continuación.

- **Ajustes:** durante la partida se pueden volver a modificar aspectos técnicos relacionados con el juego: controles, brillo de la pantalla, volumen, calidad de los gráficos y activar o desactivar la pantalla completa.
- **Volver al menú principal:** el jugador puede volver al menú principal.



Figura 80. Menú secundario de *Realm of Books*. Fuente: creación propia hecha por Guillem Delás López.



Figura 81. Opción “Coleccionables” del menú secundario de *Realm of Books*.

Fuente: creación propia hecha por Guillem Delás López.

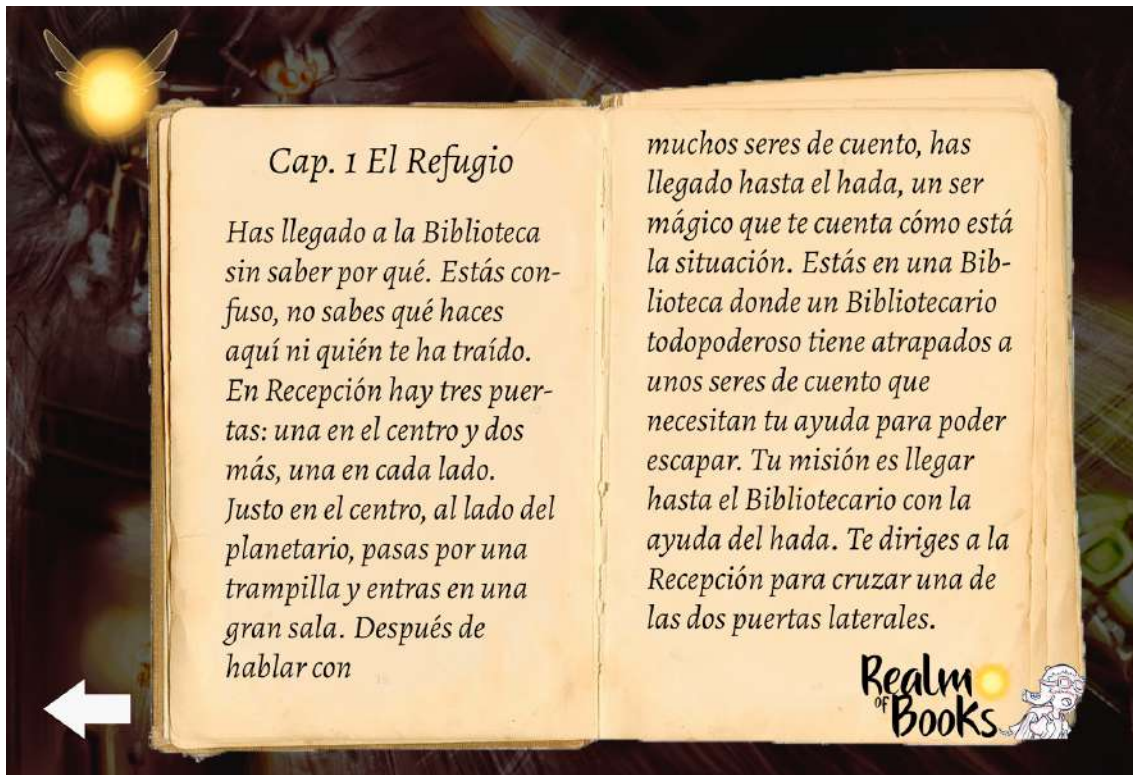


Figura 82. Opción “Resumen” del menú secundario de *Realm of Books*.
Fuente: creación propia hecha por Guillem Delás López.



Figura 83. Opción “Ajustes” del menú secundario de *Realm of Books*.
Fuente: creación propia hecha por Guillem Delás López.

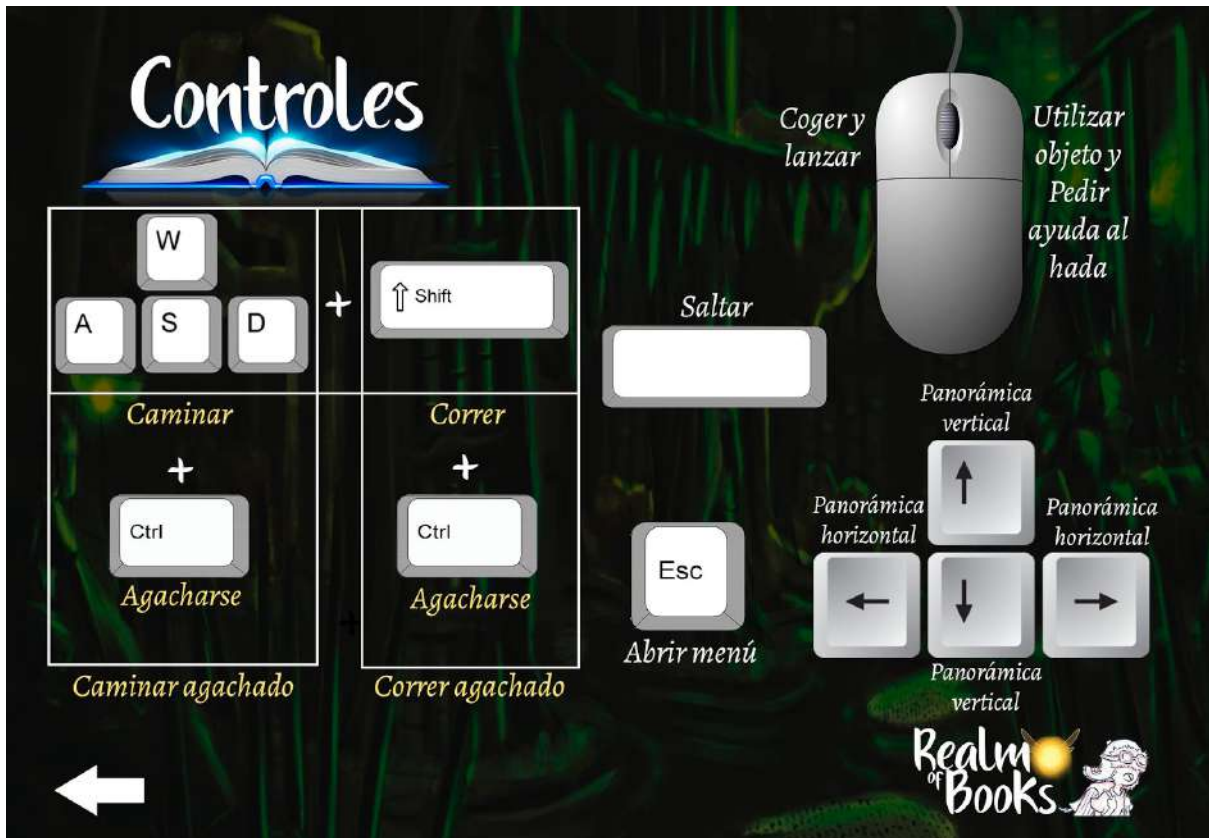


Figura 84. Opción “Controles” del menú secundario y menú principal de *Realm of Books*.

Fuente: creación propia hecha por Guillem Delás López.

3.3.8. Sistema de ayuda

El jugador dispondrá de un sistema de ayuda durante la resolución de los puzzles que tendrán lugar en cada *room*. El jugador podrá acudir al Hada para que le ayude indicándole los objetos clave que deberá utilizar para solucionar el puzzle. Cuando el jugador acuda en su ayuda, los objetos clave serán destacados en color amarillo. Cabe destacar que se pueden resolver las respectivas pantallas mediante el uso de los diferentes objetos que aparecen resaltados, pero no es necesario que se usen todos. Esto quiere decir que el Hada destacará todos aquellos objetos que sean útiles para resolver el puzzle, pero el jugador puede decidir utilizar unos en detrimento de otros.



Asimismo, también podrá utilizar el sistema de ayuda para saber qué camino debe seguir el jugador para avanzar hacia la siguiente *room*. El camino se señalará destacando unas baldosas de color amarillo, como en el *Mago de Oz* (1939).

Para indicar que el jugador está utilizando el sistema de ayuda, toda la estancia se volverá de color azul oscuro a excepción de los objetos clave y el camino de baldosas amarillas, que serán destacados en color amarillo. El jugador se podrá mover mientras que los objetos y el camino permanezcan resaltados durante un breve período de tiempo. De esta forma, si necesita ayuda nuevamente, tendrá que volver a hablar con el Hada.

Algunos de los juegos que utilizan este sistema de ayuda son *BioShock Infinite* (2013), *Assassin's Creed* (2007-2018), *Watch Dogs* (2014) y *Horizon Zero Dawn* (2017), entre otros.



Figura 85. Logotipo del videojuego *Assassin's Creed Syndicate*.

Fuente: *Assassin's Creed* [software de PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Wii U, PSVITA, Android, iPhone, PSP y Nintendo DS] (2007-2018). Montreal, Canadá. Ubisoft Montreal.

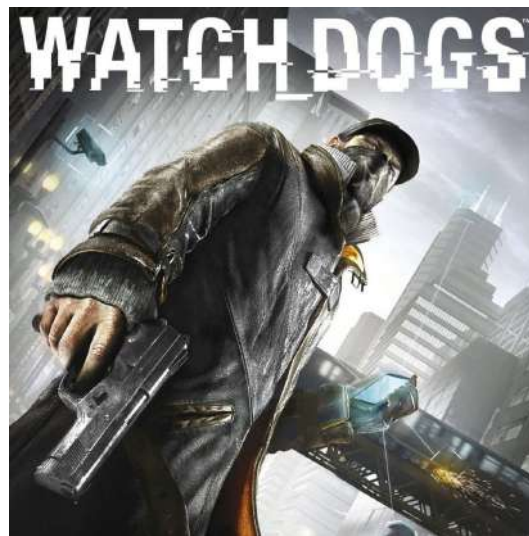


Figura 86. Imagen del videojuego *Assassin's Creed Syndicate*.

Fuente: *Watch Dogs* [software de Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One y Wii U]. Montreal, Quebec, Canada. Ubisoft Montreal.



Figura 87. Imagen del videojuego *Horizon Zero Dawn*.

Fuente: *Horizon Zero Dawn* [software de PlayStation 4] (2017). Amsterdam. Netherlands. Guerrilla Games.



Figura 88. Imagen del videojuego *BioShock Infinite*.

Fuente: *BioShock Infinite* [software para Windows, PlayStation 3 y Xbox 360] (2013). Westwood, Massachusetts, U.S. Irrational Games.

En todos estos videojuegos, se destacan los objetos con los que deberá interactuar el jugador para poder seguir avanzando en la historia. Además, en la mayoría de juegos, como es el caso de los anteriores y en *Realm of Books*, siempre se introduce mediante una excusa, que suele ser un objeto o una habilidad innata del protagonista.

En *Assassin's Creed*, concretamente, todos los asesinos tiene una vista especial llamada "Vista de águila" que les permite ver objetos destacados o los enemigos que deben matar a continuación. En cuando a *Horizon Zero Dawn*, Aloy posee un foco que adquirió después de rastrear una ruina cuando era pequeña. Este objeto la proviste de una vista especial permitiéndole identificar objetos importantes con los que interactuar, así como identificar los puntos débiles de los enemigos.

En el caso de *Realm of Books*, se seguiría la misma dinámica: se resaltarían objetos importantes, así como enemigos para conocer cuál es su ubicación. A diferencia de otros videojuegos, se podría acceder a esta vista especial acudiendo al Hada.

3.4. Arte

3.4.1. Look and Feel

A la hora de idear el arte visual y sonoro de *Realm of Books* había distintos elementos que se tenían claros desde un principio. El primero es que se buscaba una ambientación oscura y tenebrosa, pero que a la vez jugara con elementos infantiles y literarios. Uno de los referentes claros ha sido el film *Los mundos de Coraline* (2009), donde se juega mucho con los miedos infantiles. Esto se ha decidido porque se quería jugar con el contraste y con un terror más psicológico y primario, que recordara a la infancia de los jugadores. También se buscaba una buena ambientación sonora, inmersiva, con música pero también con silencios que generasen tensión en el espectador.

3.4.2. Concept art

Debido a la falta de tiempo y de recursos para generar un primer prototipo, se ha llevado a cabo un trabajo de *concepts arts* para poder visualizar cuál sería la estética visual del juego. Se ha llevado a cabo un diseño de personajes, escenarios y colores. Los diseños iniciales fueron creados por Yeray Toledano Castilla, co-autor de este trabajo, y más adelante se contactó con Pablo Santirso García, graduado en Historia del Arte, Máster en Patrimonio Cultural y estudiante de Ilustración en la Escuela Llotja, para que realizara unos *concepts arts* más trabajados y llevara a cabo una evolución de lo vestuarios y los monstruos. A continuación hay el estudio de personajes y monstruos en distintas posiciones, y en el apartado 3.3.1.2. *Niveles y jefes* se pueden ver los *concepts arts* de escenarios. En el apartado de los anexos (5.8. *Versiones previas de los Concepts arts*) también se pueden observar distintas pruebas de vestuario y de diseño de los monstruos anteriores a la versión que hay a continuación.

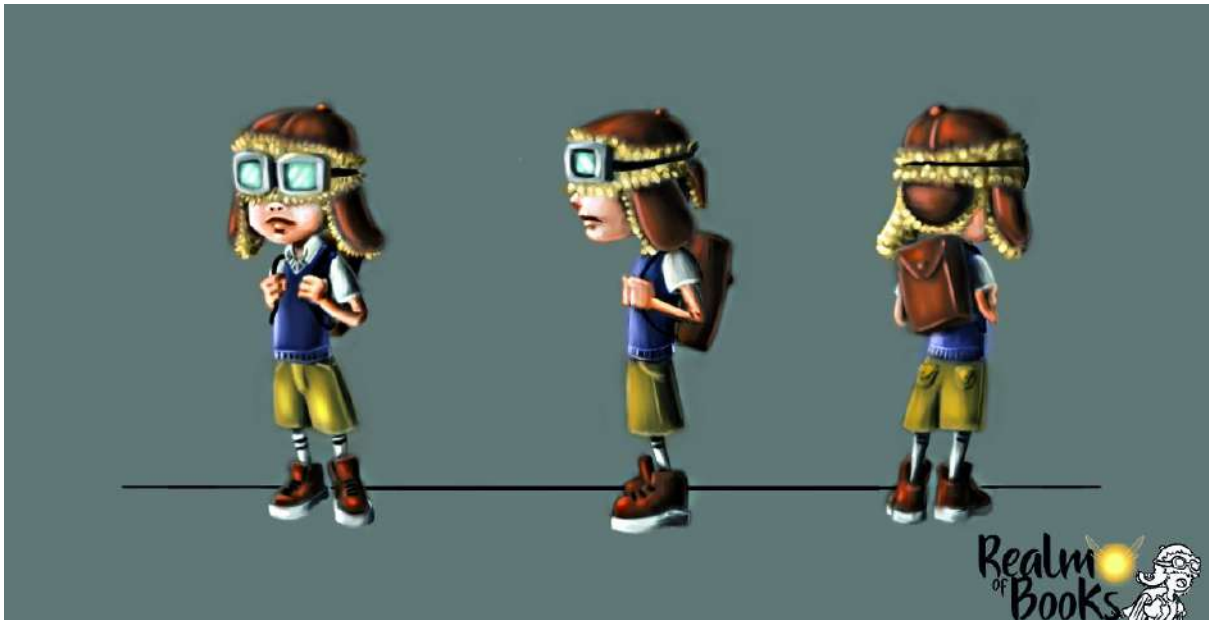


Figura 89. Concept art del Niño (protagonista) 360°

Fuente: Concept art propio de Realm of Books, realizado por Pablo Santirso García.

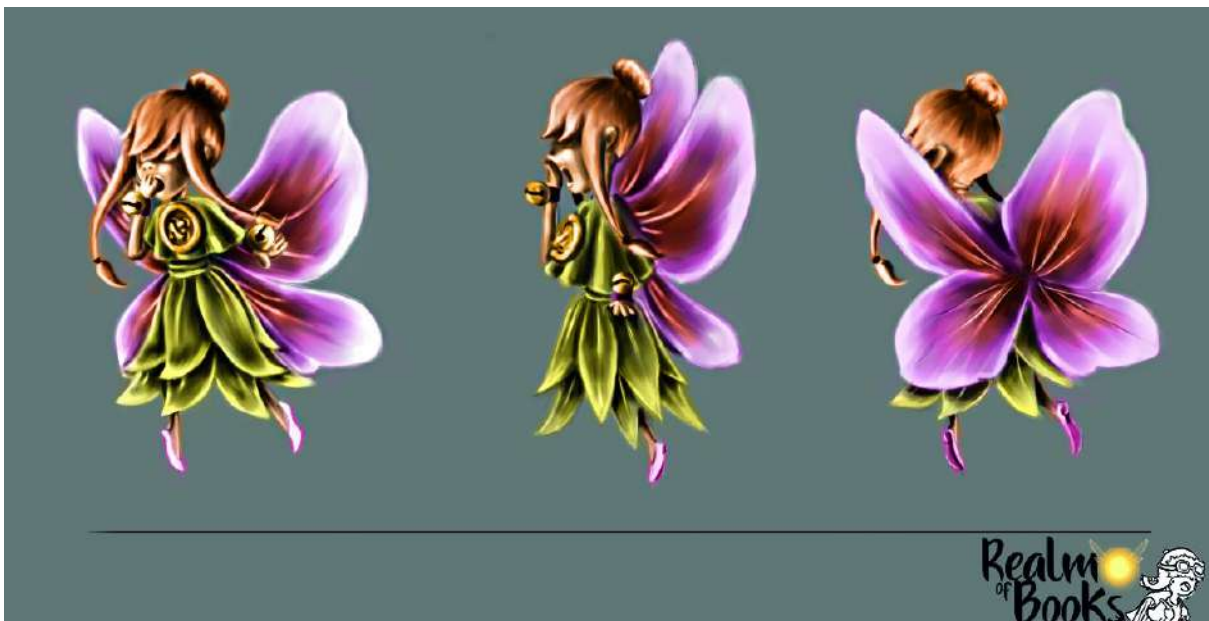


Figura 90. Concept art del Hada (acompañante - ayudante) 360°

Fuente: Concept art propio de Realm of Books, realizado por Pablo Santirso García.



Figura 91. Concept art del Bibliotecario (antagonista) 360°

Fuente: Concept art propio de Realm of Books, realizado por Pablo Santirso García.



Figura 92. Concept art comparativo de los diferentes tamaños del Niño, el Hada y el Bibliotecario (protagonista - ayudante y antagonista)

Fuente: Concept art propio de Realm of Books, realizado por Pablo Santirso García.



Figura 93. Concept art del Gusano (monstruo) 360°

Fuente: Concept art propio de Realm of Books, realizado por Pablo Santirso García.

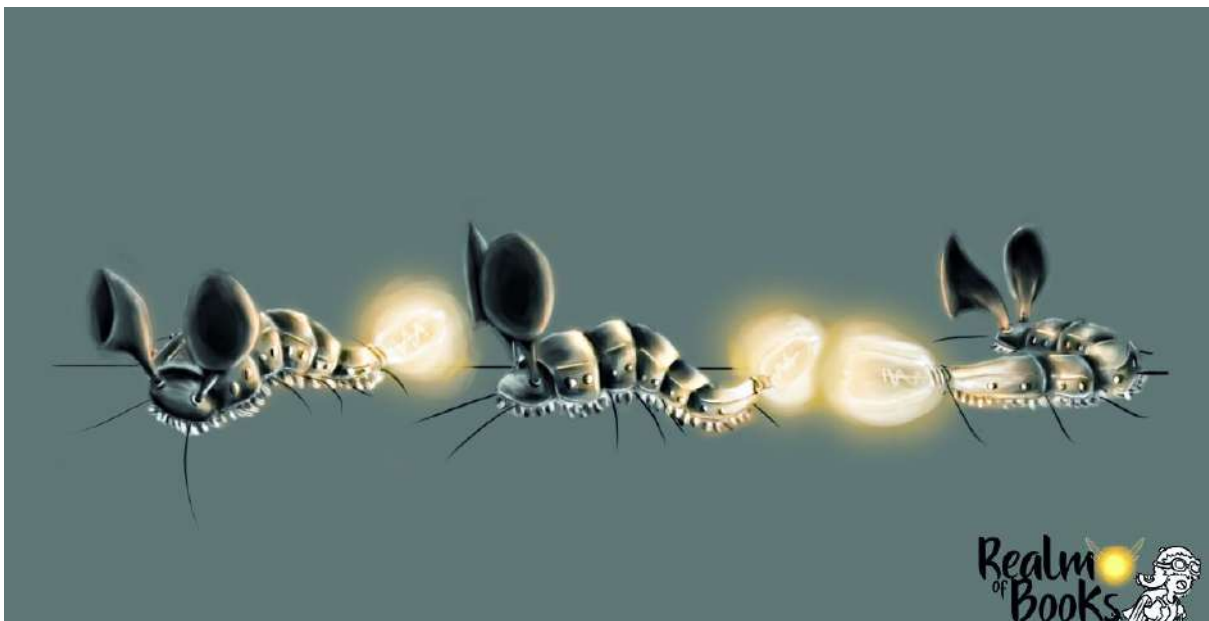


Figura 94. Concept art del Pececillo Plateado (monstruo) 360°

Fuente: Concept art propio de Realm of Books, realizado por Pablo Santirso García.



Figura 95. Concept art de la Polilla (monstruo) 360°

Fuente: Concept art propio de Realm of Books, realizado por Pablo Santirso García.



Figura 96. Concept art comparativo de los diferentes tamaños del Niño, el Pececillo plateado, el Gusano y la Polilla (protagonista y monstruos)

Fuente: Concept art propio de Realm of Books, realizado por Pablo Santirso García.



Figura 97. Concept art de la Araña (monstruo final - boss) 360°

Fuente: Concept art propio de Realm of Books, realizado por Pablo Santirso García.



Figura 98. Concept art de el Sapo (monstruo final - boss) 360°

Fuente: Concept art propio de Realm of Books, realizado por Pablo Santirso García.



Figura 99. Concept art comparativo del tamaño del Niño, la Araña y el Sapo (protagonista y monstruos finales - boss)

Fuente: Concept art propio de *Realm of Books*, realizado por Pablo Santirso García.

3.4.2.1. Estilo y referentes

A continuación, se muestran los diferentes referentes artísticos visuales en los que se inspira *Realm of Books* para realizar el diseño artístico. Esto se hace para poder plasmar mejor cuál es el estilo visual que quiere lograr el juego, ya que al ser un documento para trabajadores en el sector de los videojuegos, hablar y hacer referencia a otros videojuegos del mercado es una buena forma de aclarar y mostrar cuál es el resultado visual que se quiere conseguir.

En cuanto a los referentes visuales de *Realm of Books* son los siguientes:



Tabla 19:
Estilo y referentes visuales de *Realm of Books*



Figura 100. *Little Nightmares*
Fuente: *Little Nightmares* [software de Windows, PlayStation 4, Nintendo Switch y Xbox One] (2018). Malmö, Suecia. Tarsier Studios.

***Little Nightmares* (2018):** El personaje principal se ha inspirado en este videojuego. En este caso se trata de una niña infantil, pequeña y misteriosa, a la que no se le ven los ojos para generar cierta inquietud y deshumanizarla y a su vez hacerla frágil en comparación con el entorno. También nos inspiramos en su ambientación, donde los lugares son enormes y hay que avanzar

con cuidado, pues dan la sensación de esconder mil peligros.

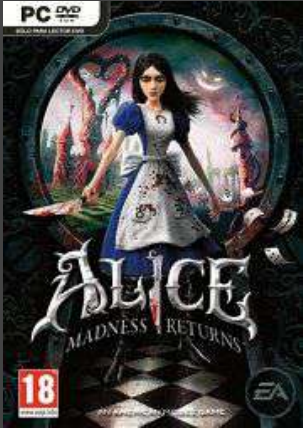


Figura 101. Alice: Madness Returns

Fuente: *Alice: Madness Returns* [software de Windows, PlayStation 3 y Xbox 360] (2011). Shanghai, China. Spicy Horse.

Alice: Madness Returns (2011): De este juego se recoge la estética infantil mezclada con lo macabro y lo tenebroso, así como el diseño de los monstruos, que mezclan distintos elementos mecánicos y oscuros, como el humo y la tinta oscura.



Figura 102. The Legend of Zelda

Fuente: *The Legend of Zelda* [software para consolas de Nintendo] (1986). Kyoto, Japan. Nintendo.

The Legend of Zelda (1986): Se adquiere la estética de los seres fantásticos, así como del Hada, que acompaña al protagonista como la pequeña *Naby*, personaje recurrente en los juegos de la saga.

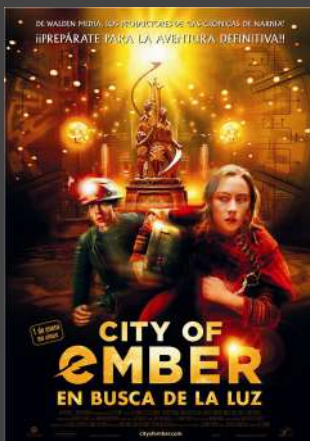


Figura 103. City of Ember

En cuanto a la estética del ambiente y de los escenarios, se bebe, especialmente, de dos fuentes distintas: la película **City of Ember** (2008) y la saga **Harry Potter** (2001).

En el primero se adquiere la estética de la ciudad rodeada de oscuridad, llena de pasillos oscuros iluminados tenuemente por luces mecánicas y la aparición de animales gigantes. También se ha tomado como referencia el hecho

Fuente: Hanks, T. & Goetzman, G. (productores) y Kenan, G. (director). (2008). *City of Ember: En busca de la luz* [cinta cinematográfica]. EEUU.: Playtone / Walden Media.



Figura 104. Harry Potter y la Piedra Filosofal

Fuente: Heyman, D. (productor) y Columbus, C. (director). (2001). *Harry Potter y la Piedra Filosofal* [cinta cinematográfica]. Reino Unido y Estados Unidos. Heyday Films & 1492 Pictures.

de situar la acción en un espacio construido tiempo atrás de forma grandiosa, pero que poco a poco ha ido deteriorándose hasta el extremo.

En cuanto a Harry Potter, se ha tomado inspiración de la estética del colegio de Hogwarts, lleno de pasillos de piedra y especialmente de su biblioteca, inmensa y con miles de libros viejos.

3.4.3. Música y sonidos

En *Realm of Books* es muy importante la inmersión total del jugador en el espacio y la historia. Por esa razón, la música es un aspecto imprescindible para transmitir aquello que siente el personaje y sumergir al jugador de lleno en el videojuego.

Siguiendo los consejos de Kevin Sardà (2018), *game designer* de la empresa *Tequila Works*, todos los elementos visuales y sonoros (e incluso de jugabilidad) tienen que ir acorde a un único propósito: transmitir el objetivo del juego. “¿Cuál es el objetivo de este juego? [...] Tiene que dar miedo, voy a hacer un juego de miedo [...]. Siguiendo esa directriz, el monstruo tiene que ser muy asqueroso y la iluminación tiene que ser muy escasa, el entorno tiene que ser asqueroso también y la **música** tiene

que ser agobiante. El gameplay tiene que hacerte sentir vulnerable y tienes que sentirte dentro”¹².

Así pues, al tratarse de una biblioteca, la música tiene que ser muy tranquila y sin mucha instrumentación. Esto no distraerá demasiado al jugador y le permitirá introducirse con más facilidad en el ambiente propio del espacio en cuestión. Aunque a veces sí que se hará uso de golpes musicales para asustar al jugador y ponerlo en tensión. Por lo tanto, la música también variará en función de la situación: si bien se trata de una situación tranquila y sosegada o bien una situación tensa y de peligro.

Continuado con el objetivo del juego, la música deberá transmitir una atmósfera tétrica y siniestra, pero sin excederse, ya que como se ha destacado en los apartados 3.3.1.2 *Niveles y jefes* y 3.2.6. *El universo de la historia*, la acción tiene lugar en una biblioteca, un lugar, por lo general, silencioso. El ritmo de las piezas tampoco deberá ser muy acelerado, excepto en algunas ocasiones como ya se ha destacado.



Por otro lado, la música también cambiará en función del personaje y la zona (este u oeste). En primer lugar, por lo que respecta a los **personajes** que podríamos clasificar como “**buenos**”, la música será más alegre, pero siempre acorde al tono y las características que se han explicado antes (sin contener demasiada instrumentación y un ritmo tranquilo). Este sería el caso de personajes como: el Hada, los seres de cuento y el Niño. Estos personajes están vinculados a valores positivos que se intentarán transmitir mediante el hilo musical y los efectos de sonido. No obstante, en función de la situación, este aspecto se podrá ver modificado.

¹² Entrevista completa a Kevin Sardà en el apartado 5.2.1. de los Anexos.



Por lo que respecta a los **antagonistas**, la música sería mucho más tétrica con la finalidad de transmitir la sensación de peligro y tensión. Este es el caso de los personajes enemigos o “malos”: los monstruos (Gusanos, Polillas y Pececillos plateados) y la Araña y el Sapo (monstruos finales). En el caso del Bibliotecario, al principio, al ser el antagonista, la música estaría acorde con la del resto de enemigos del protagonista. Sin embargo, cuando al final del videojuego se convierta en una buena persona de nuevo, la música cambiaría totalmente para transmitir el cambio del personaje.

En cuanto a las **Zonas este y oeste**, la música de ambos espacios tiene que estar claramente diferenciada. Así como cambian los colores y la ambientación, los efectos sonoros y la música también tienen que diferir para distinguir una zona de la otra. En cuanto a los efectos de sonido, en el apartado 3.3.1.2. *Niveles y jefes* se explica detalladamente cuáles son los sonidos que predominan en cada uno de los espacios. En la Zona Este (Zona de telarañas), se escucha el sonido incesante de las patas de los arácnidos como si estuvieran acechando al Niño. Estos efectos de sonido van en aumento hasta alcanzar, finalmente, la cueva de la Araña. Por otro lado, en la Zona Oeste (Zona pantanosa), se escucha el croar de las ranas a lo lejos que va *in crescendo* hasta que el Niño tiene el enfrentamiento con el Sapo.

3.4.3.1. Estilo y referentes

El estilo, como ya se ha comentado, tiene que ser una música esencialmente tranquila, sosegada y sin demasiada instrumentación. Aunque en situaciones excepcionales de peligro y tensión, la música puede ser un poco más estridente y contener golpes musicales para asustar al jugador.

Por lo tanto, teniendo en cuenta todos estos requisitos, se han escogido las bandas sonoras de los siguientes videojuegos como referentes para la música de *Realm of Books*:



Tabla 20:
Estilo y referentes musicales y sonoros de *Realm of Books*


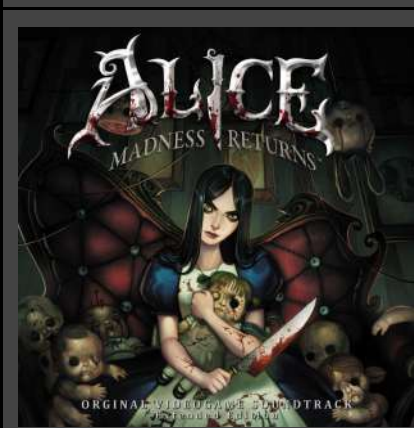

 <p>Figura 105. Little Nightmares Fuente: <i>Little Nightmares</i> [software de Windows, PlayStation 4, Nintendo Switch y Xbox One] (2018). Malmö, Suecia. Tarsier Studios.</p>	<p>Little Nightmares (2018): la música de este videojuego se caracteriza por tener un ritmo bastante lento y no tener demasiadas dinámicas, al contrario, es bastante monótona. Algunas piezas sí que tienen una melodía más estridente y con mucha intensidad, pero por lo general son piezas musicales con poca instrumentación que subyacen durante todo el videojuego. Sin embargo, tienen una gran carga emocional y el propósito de sumergir al jugador en una historia tenebrosa y oscura.</p>
 <p>Figura 106. Alice: Madness Returns Fuente: <i>Alice: Madness Returns</i> [software de Windows, PlayStation 3 y Xbox 360] (2011). Shanghai, China. Spicy Horse.</p>	<p>Alice Madness Returns (2011): la banda sonora transmite ese tono tétrico y tenebroso que parece vaticinar que algo malo puede ocurrir en cualquier momento. Además, muchas de las canciones del <i>soundtrack</i> no contienen mucha instrumentación.</p>
	<p>Kingdom Hearts (2002-2018): algunas piezas musicales de este videojuego también podrían considerarse referentes musicales para <i>Realm of Books</i>. Es el caso, por ejemplo, de <i>Organization XIII Theme</i> (Shimomura, 2006), de <i>Kingdom Hearts II</i></p>

Figura 107. Kingdom Hearts.

Kingdom Hearts [software de PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation 4, Nintendo DS, Nintendo 3DS, Game Boy Advance y Xbox One] (2002-2018). Tokyo, Japón. Square Enix.


(2005). Esta canción pretende transmitir el misterio existente alrededor de la Organización XIII, unos seres encapuchados que se dedican a recolectar corazones para formar el *Kingdom Hearts*. Por otro lado, también podemos considerar como un referente la canción *Roxas Theme* (Shimomura, 2006) del mismo videojuego. Es una canción triste con el objetivo de transmitir la desolación de Roxas al descubrir que no pertenece a esta realidad. Finalmente, la pieza musical *Hikari* (Shimomura, 2002-2012), que tiene lugar a lo largo de toda la saga en las partes cinemáticas y también al inicio y al final del videojuego, también es otro buen ejemplo. Aunque es una canción mucho más estridente y una gran instrumentación, encajaría muy bien al inicio y al final de *Realm of Books* porque transmite fantasía, sueños y alegría, tres valores que aparecen en nuestro videojuego. Cabe señalar, que las dos primeras músicas destacadas estaban interpretadas con el piano, instrumento que prevalece en la banda sonora de *Realm of Books*.



Figura 108. Last of Us.

Alice: Last Of Us [software PlayStation 3 y PlayStation 4] (2013). Santa Mónica, California. Naughty Dog.

***Last Of Us* (2013):** por lo general, la música del videojuego es muy tranquila y sosegada, con algunas excepciones donde se vuelve más intensa y ruidosa. Por otro lado, también destaca la poca instrumentación de la banda sonora. En este caso, las distintas piezas musicales tienen el objetivo de transmitir el terror y la incertidumbre de la sociedad postapocalíptica en la cual se enmarca el videojuego. Asimismo, también cabe destacar que en los momentos de tensión y peligro adquieren mayor protagonismo una percusión incesante con un ritmo *in crescendo*. Podríamos tomar como referente

	<p>piezas musicales como <i>Breathless</i> (Santaolalla, 2013) o <i>All gone (Alone)</i> (Santaolalla, 2013).</p>
 <p>Figura 109. The Legend of Zelda Fuente: <i>The Legend of Zelda</i> [software para consolas de Nintendo] (1986). Kyoto, Japan. Nintendo.</p>	<p><i>The Legend of Zelda (1986)</i>: se han adquirido como referentes musicales, algunas de las canciones que conforman la banda sonora de <i>The Legend of Zelda: Breath of the Wild</i> (2017). Cabe destacar que este juego de la saga en concreto, se centra en una instrumentación simple protagonizada por un piano. Además, a diferencia de títulos previos, es una música mucho más ambiental con la inclusión de efectos sonoros. Alguna de estas canciones que podrían venir como anillo al dedo a <i>Realm of Books</i> podrían ser <i>Hyrule Field (Day)</i> (Kataoka, Yasuaki & Wakai, 2018), <i>The Temple of Time</i> (Kataoka, Yasuaki, & Wakai, 2018), <i>Sheikah Tower</i> (Kataoka, Yasuaki, & Wakai, 2018) y <i>Water Side</i> (Kataoka, Yasuaki, & Wakai, 2018). Estos son algunos ejemplos de canciones sosegadas con una instrumentación a piano que, en alguna ocasión, cuentan con un acompañamiento sutil de guitarra u otro instrumento que queda relegado a un segundo plano. En cuanto a su razón de ser, tienen el objetivo de acompañar al personaje durante su periplo por el universo de la diégesis.</p>

Nota: información extraída tras escuchar las distintas bandas sonoras de los respectivos videojuegos. No se ha cogido información de ninguna página web oficial.

3.5. Tecnología

A continuación se describe cuál es la tecnología utilizada en *Realm of Books*, tanto como para construir y desarrollar el videojuego en sí, como a la hora de elegir qué plataforma será el soporte del juego. Estos puntos son importantes a tenerlos en cuenta a la hora de realizar la preproducción del juego porque una vez se empieza a

desarrollar, habrá cierta dificultad para modificar esta decisión, tanto por el tiempo como el dinero invertidos. En cada uno de los apartados se explican las distintas opciones que hay en el mercado actual y se justifica el por qué de la elección final.

3.5.1. Motor de desarrollo

A la hora de definir qué es un motor de juego (*game engine*) y cuál es su finalidad, podemos recurrir al trabajo de fin de máster “*Desarrollo de un videojuego para móviles con Unity*” de Alemañ (2015), donde explica que “*En general, es una herramienta que facilita la construcción de niveles y mecánicas del juego, mediante la importación de Assets (objetos externos) como sonidos, animaciones, modelos y gráficos.*” Se trataría de la herramienta que usaremos para poder construir todo el videojuego, estructurarlo y crear los distintos sistemas que lo compondrán, como el esquema de niveles, acciones de usuario, etc.

Gran parte de la importancia de este útil radica en el lenguaje de programación que utiliza, las distintas posibilidades que ofrece, su utilidad y su rendimiento. Esto nos lo explica muy bien el trabajo de fin de máster “*Desarrollo de un Prototipo de videojuego*” de Franco (2016): “*Actualmente, los motores de juego suelen estar formados por un conjunto de herramientas y soluciones software (lenguaje de programación, librerías, editores, documentación, tutoriales, servicio de soporte, etc.) para gestionar, dirigir y facilitar la mayoría de las fases del proceso de desarrollo de videojuegos.*”

Una de sus funciones principales es traspasar la programación a una representación visual, debido a eso son importantes los motores de renderizado 2D o 3D que utilizan para construir el videojuego. De esta manera, se puede conseguir una estética más o menos detallada a la vez que se gestiona todo el potencial que permite la consola o la plataforma donde se va a desarrollar. Es importante también que cuenten con un buen motor de físicas que sea eficaz y no cree demasiados *bugs*, un detector de colisiones para responder ante la interacción de distintos elementos del juego, tanto estéticos como funcionales.

En el inicio de los videojuegos, estos programas no existían y se tenía que programar todo desde cero, pero gracias a los programas actuales se ha facilitado mucho el trabajo de desarrollador y de los programadores, que cuentan con una buena interfaz para poder gestionar mejor todos los datos que hay que introducir. Sin estas

herramientas, los juegos que se llevan a cabo actualmente, con tantos elementos distintos y gráficos 3D tan trabajados, serían mucho más costosos y difíciles de desarrollar.

3.5.1.1. Distintos motores de juego

“En cuanto al game engine que se utilice, hay que buscar uno que se adapte bien a nuestras necesidades y características del juego. A pesar de ello, hay muchos parecidos, y no es al final tan importante cuál de ellos usar sino el hecho de saber usarlos bien, ya que con los más populares se pueden conseguir cosas muy buenas.” (Assadourian, 2018).

Actualmente existen más de un centenar de motores de juego distintos, algunos muy diferentes entre sí y con características que los hacen mejores o peores a la hora de elegirlos para realizar un determinado juego. Es importante elegir bien qué motor de juego se va a utilizar a la hora de empezar a desarrollar un videojuego por distintos motivos: el principal se debe a la pérdida de tiempo, esfuerzo y recursos que supondría traspasar un juego que ya se ha empezado a desarrollar con un motor de juego concreto a otro distinto. Estos programas pueden llegar a ser muy distintos entre sí, e incluso utilizar idiomas diferentes de programación. Otro de los motivos por los que elegir cuidadosamente radica en las posibilidades que nos ofrece cada motor. Hay algunos que únicamente sirven para realizar juegos con gráficos 2D, otros en 3D y/o ambos. Además, hay motores de juego que funcionan bien para un determinado aspecto que quizás queramos potenciar del videojuego, o que sean más fáciles de utilizar y de introducir programación que otros.

Por estos motivos, hay que tener en cuenta cómo queremos que sea el videojuego final, qué características tendrá, tanto de jugabilidad, gráficas como sonoras, y a partir de ahí elegir el motor que más se adecue al trabajo que queremos que desempeñe, así como su utilidad y funcionalidad, e incluso su reputación.

A la hora de elegir motor para *Realm of Books*, se han tenido en cuenta todas las características que ya hemos presentado con anterioridad, y se ha decidido comparar tres de los motores de juego más utilizados en la industria para decidir con cuál de ellos sería más óptimo trabajar y por qué.

Los tres motores de juego que más destacan por su popularidad y por ser analizados en anterioridad en las distintas Biblias que se han consultado son: *Unity*, *CryEngine* y *Unreal Engine 4*. La información se ha extraído de los DDJ ya nombrados con anterioridad.

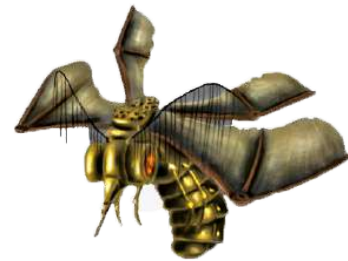





Tabla 21:
Comparación de Unity, Unreal Engine y Cryengine

 <p><i>Figura 110. Unity</i></p>	<p>Este motor de juego multiplataforma creado por Unity Technologies se caracteriza por poseer una interfaz sencilla de entender y que permite crear juegos para Windows, macOS X, Linux, Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation Vita, Wii, Wii U, iPad, iPhone, Android y Windows Phone. Actualmente se considera una de las mejores opciones para realizar juegos 3D para Android debido a sus características de compresión que no consumen excesivos recursos. Permite realizar tanto juegos 2D como 3D con gráficos de última generación.</p> <p>Es compatible con las principales aplicaciones de modelado y animación 3D, como Maya, Blender, Softimage, Cinema 4D, etc. Utiliza lenguaje Java Script, C# o Boo. Soporta gran cantidad de paquetes 3D y texturas, así como la creación de redes y juegos en línea.</p> <p>Se trata de un motor de pago para empresas, ya que para usuarios amateur resulta gratuito.</p>
 <p>UNREAL ENGINE</p> <p><i>Figura 111. Unreal Engine</i></p>	<p>Motor de juego creado por la compañía Epic Games, cuenta con un potente motor gráfico y funcionalidades avanzadas de iluminación dinámica y sistema de partículas de hasta un millón en una escena a la vez. Utiliza lenguaje de programación C++, así como <i>Blueprints</i> para <i>scripting</i> gráfico.</p> <p>Tiene una licencia de cobrar el 5% de las ganancias de un videojuego a partir de los \$3.000 USD. Cuenta con un</p>

	<p>motor de físicas <i>PhysX</i> y <i>FaceFX</i> que permite generar animaciones faciales. Es uno de los motores más populares, especialmente para juegos AAA a bajo costo. También dispone de un motor de código abierto, incluye una buena documentación y una tienda de recursos para los proyectos. Finalmente, cuenta con constantes actualizaciones que mejoran el motor y agregan funciones.</p> <p>Como desventaja es que hay que recopilar constantemente para notar los cambios hechos en los niveles.</p>
 <p>Figura 112. Cryengine</p>	<p>Motor de juego creado por la empresa Crytek que se introdujo en el mercado con el videojuego <i>Far Cry</i> (2004). Especializado en consolas de sobremesa, como Xbox One o PlayStation 4, y PC. En cuanto a capacidades gráficas es equiparable a <i>Unreal Engine 4</i>, aunque como desventaja es más difícil de aprender su funcionamiento. Recomendable para grandes proyectos AAA.</p> <p>Tiene una licencia de suscripción de 9,90€ al mes, y para proyectos grandes hay que ponerse en contacto con la empresa para obtener una licencia que permita el acceso al 100% así como una asistencia directa de Crytek.</p> <p>Tiene una actualización en tiempo real y es muy útil a la hora de crear grandes escenarios con grandes terrenos y vegetación dinámica, gráficos de última generación y es muy potente. Como desventajas, cabe decir que su comunidad no es tan grande como las dos anteriores y no recibe muchas actualizaciones, además de contar con menos documentos de ayuda.</p>

3.5.1.2. Elección final

Finalmente, para *Realm of Books* se ha decidido utilizar el motor de juego *Unreal Engine 4*. Los tres motores presentados presentan muchas similitudes básicas,

como el uso de motores gráficos muy potentes, pero lo que ha decantado la balanza a *Unreal Engine 4* han sido varios motivos.

Para empezar, en cuanto a valoraciones de profesionales en las distintas biblias, queda por encima de *Unity*, ya que *Unreal Engine 4* está pensado para estar al nivel de poder crear juegos AAA, cosa que *Unity* parece costarle más, además de contar con más ejemplos de videojuegos de éxito que se han producido utilizando esta herramienta. Hemos descartado *CryEngine* debido a tres motivos: el primero es la dificultad en la curva de aprendizaje que tiene, el segundo es la falta de documentos y de una gran comunidad como la de *Unreal Engine 4* con la que poder contar para informarse o solucionar dudas, y el tercero es debido a que *CryEngine* es óptimo, sobre todo, para poder trabajar con grandes escenarios y exteriores, elementos con los que no cuenta especialmente *Realm of Books*.

Por último, el motivo final por el que se ha decantado por *Unreal Engine 4* como motor se debe a la información que proporcionaron el productor Henrik Larsson y el diseñador jefe Asger Kristiansen, dos miembros de la compañía de desarrolladores sueca Tarsier Studios, realizadores del videojuego *Little Nightmares* (2018), uno de los que *Realm of Books* toma como referencia importante en cuanto ambientación y estética. Para el videojuego *Little Nightmares* utilizaron el motor *Unreal Engine 4*, y en una entrevista para GameReactor realizada por Hegevall (2017), explicaron que estuvieron muy contentos con él tras probar con diferentes motores, pues era muy potente y eficaz, y lo recomiendan por encima de *Unity* y otros parecidos. También se ha elegido por consejo de Kevin Sardà (2018), ya que en la entrevista que se realizó con él, dijo:

“Yo me decantaría por Unreal Engine, personalmente, sobretodo un juego con mucho claroscuro, una iluminación tétrica, con buenas sombras... Con los materiales que vienen por defectos y la tienda que viene pueden tener animaciones y plugins muy buenos que ahorren trabajo. Con Unreal, aunque cueste más descubrir cómo hacerlo puede quedar mejor como hacerlo.”

3.5.2. Plataforma

Cuando hablamos de plataformas, nos referimos al soporte físico sobre el que se reproducirá el videojuego. Es decir, es el *hardware* que soportará todos los datos que contenga el videojuego en cuestión.

En un principio, se pensó en desarrollar nuestro videojuego para las principales plataformas: PlayStation 4, PC y Xbox One. En el apartado 5.6 *Versiones previas del One Page* de los *Anexos*, concretamente en la Versión 2, se puede observar la intención inicial de comercializar *Realm of Books* para las consolas y dispositivos citados.

Sin embargo, tras hablar con Óscar García (2018), profesor de la Escuela de Nuevas Tecnologías Interactivas, se decidió cambiar la estrategia. Oscar nos aconsejó que, por el tipo de público al cual está dirigido este proyecto y al tratarse de un videojuego independiente realizado con un equipo bastante reducido y un bajo presupuesto, lo mejor sería distribuirlo por la plataforma online *Steam*: *“Es mejor empezar por Steam por ejemplo, y si sale bien más adelante conseguir financiación para pasar el juego a las consolas físicas. [...] Supongo que como aún no tenéis 3D, sólo tenéis concepts arts 2D, muy guapos hay que decir, que aún no te acabas de imaginar los muñecos 3D. 3D quiere decir mucha gente, quiere decir caro, es mucha inversión.”*¹³



Figura 113. Logotipo de Steam

Realm of Books es un videojuego que está pensado para PC, tanto Windows como MAC. Aunque como se ha expuesto en la tabla referente a las empresas que podrían estar interesadas en nuestro proyecto que recoge el apartado 2.3 *Ventanas de*

¹³ Entrevista completa a Óscar García en el apartado 5.2.2. de los *Anexos*.

explotación, no se descarta el *porting* a otras plataformas. Por lo tanto, alguna de estas empresas especializadas en el *porting* de videojuegos como *BadLand Games*, *Chloroplast games* o *Next2Indies*, podrían encargarse de esta tarea.

4. Listado de referencias

A Bonfire Of Souls. (s.d.). A Bonfire Of Souls. Mayo 28, 2018, de A Bonfire Of Souls
Sitio web: <http://abonfireofsouls.com/>

AEVI Asociación Española de Videojuegos. (2017). Anuario de la industria del videojuego de 2016. Sitio web:
http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2017/06/ANUARIO_AEVI_2016.pdf

Alemañ, T. (2015). *Desarrollo de un videojuego para móviles con Unity* (Trabajo fin de máster). Escuela Politécnica Superior de la Universidad de Alicante, Alicante.

Alice: Madness Returns [software de Windows, PlayStation 3 y Xbox 360] (2011). Shanghai, China. Spicy Horse.

Andrés, C. (2012). *Biblia del proyecto (seriados/serie)*. Mayo 20, 2018, de Mesadeguion. Blogspot.com.es. Sitio web:
<http://mesadeguion.blogspot.com.es/2011/09/biblia-del-proyecto.html>

Another Code: Two Memories [software de Nintendo DS] (2005). Fukuoka, Japón. Cing, Inc.

League of Legends [software de Windows y OS X] (2009). Los Angeles, California, Estados Unidos. Riot Games.

Anyó, L.. (2016). *El jugador implicado. Videojuegos y narraciones*. Barcelona, España: Editorial Laertes.

Asociación española de empresas productoras y desarrolladoras de videojuegos y software de entretenimiento (DEV) (2017). *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2017*. Madrid: Desarrollo Español de Videojuegos.

Assadourian, S. (Febrero de 2018). *Tips from the AAA Industry for Indies*. Game BCN. En O. Sahun (Presidencia). Conferencia llevada a cabo en Canódromo, Barcelona, España.

Assassin's Creed [software de PC, Play Station 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, WiiU, PSVITA, Android, iPhone, PSP y Nintendo DS] (2007-2018). Malmö, Sweden. Ubisoft Montreal.

BadLand Games. (s.d.). BadLand Games. Mayo 28, 2018, de BadLand Games Sitio web: <http://www.badlandgames.com/>

Barcelona Games World. (s.d.). Barcelona Games World. Mayo 28, 2018, de Barcelona Games World Sitio web: <http://www.barcelonagamesworld.com/#intro>

Baum, L. (1900). *The Wonderful Wizard of Oz*. EEUU: George M. Hill Company.

BioShock Infinite [software para Windows, PlayStation 3 y Xbox 360] (2013). Westwood, Massachusetts, U.S. Irrational Games.

Chloroplast Games. (s.d.). Chloroplast Games. Mayo 28, 2018, de Chloroplast Games Sitio web: <http://chloroplastgames.com/?lang=es>

Desarrollo Español de Videojuegos. (2018). La industria española del videojuego consolida las buenas expectativas de crecimiento. Mayo 28, 2018, de Desarrollo Español de Videojuegos Sitio web: <http://hostmaster.dev.org.es/es/noticias-a-eventos/notas-de-prensa-dev/340-la-industria-espanola-del-videojuego-consolida-las-buenas-expectativas-de-crecimiento>

Egea, J., (2015). *Desarrollo de un videojuego con Unreal 4* (Trabajo fin de grado). Escuela Politécnica Superior de la Universidad de Alicante, Alicante.

Esteban, C. (2014). *Diseño y Desarrollo de un prototipo básico de un videojuego plataformas en 2D* (Trabajo fin de grado). Escuela de Ingeniería Informática de la Universidad de las Palmas de Gran Canaria, Las Palmas de Gran Canaria.

Far Cry [software de PC, Xbox, PlayStation 3 & Xbox 360] (2004). Fráncfort del Meno, Alemania. Crytek.

Franco, R. (2016). *Desarrollo de un Prototipo de Videojuego* (Trabajo de fin de máster). Universidad de Extremadura. Extremadura, España.

Filmarket Hub. (2014). *¿Qué es una One Page de Filmbox?*. Mayo 20, 2018, de FILMLAB Sitio web: <http://filmlab.filmarkethub.com/que-es-una-one-page-de-filmbox/>

Gameboss. (s.d.). Gameboss. Mayo 28, 2018, de Gameboss Sitio web: <http://www.gameboss.es/>

House Of The Devs. (s.d.). House Of The Devs. Mayo 28, 2018, de Meetup Sitio web: <https://www.meetup.com/es-ES/House-of-the-devs/>

Gamelab. (s.d.). Gamelab. Mayo 28, 2018, de Gamelab Sitio web: <http://www.gamelab.es/es/>

García, O.. (n/a). *Perfil del profesor Óscar García Pañella*. Mayo 20, 2018, de ENTI. Sitio web: <http://enti.cat/es/profesor/oscar-garcia-panella/>

González, D.. (2014). *Arte de Videojuegos. Da forma a tus sueños..* Madrid, España: Editorial Ra-Ma.

Hanks, T. & Goetzman, G. (productores) y Kenan, G. (director). (2008). *City of Ember: En busca de la luz* [cinta cinematográfica]. EEUU.: Playtone / Walden Media.

Hegevall, P.. (2017). *Tarsier, de Little Nightmares: "Unreal Engine antes que Unity"*. Mayo 20, 2018, de GameReactor Sitio web: <https://www.gamereactor.es/articulos/398683/Tarsier+de+Little+Nightmares+Unreal+Engine+antes+que+Unity/>

Hellblade: Senua's Sacrifice [software de Windows, PlayStation 4 y Xbox One] (2018). Cambridge, England, United Kingdom. Ninja Theory.

Heyman, D. (productor) y Columbus, C. (director). (2001). *Harry Potter y la Piedra Filosofal* [cinta cinematográfica]. Reino Unido y Estados Unidos. Heyday Films & 1492 Pictures.

Horizon Zero Dawn [software de PlayStation 4] (2017). Amsterdam. Netherlands. Guerrilla Games.

Hyperberry Games. (s.d.). Hyperberry Games. Mayo 28, 2018, de Hyperberry Games
Sitio web: <http://hyperberrygames.com/>

Joseph, C., Yonge, N., Chuu, J., Pelcz, R. & Trac, L. (2010). *Game Design Document for: Ginkgo* (Trabajo fin de grado). Vancouver Film School. Vancouver, Canadá.

Kataoka, M., Yasuaki, I. & Wakai, H. (2018). Hyrule Field (Day). En *The Legend of Zelda: Breath of the Wild Original Soundtrack [Initial Limited Edition]* [CD]. Japón: Nintendo.

Kataoka, M., Yasuaki, I. & Wakai, H. (2018). Seikah Tower. En *The Legend of Zelda: Breath of the Wild Original Soundtrack [Initial Limited Edition]* [CD]. Japón: Nintendo.

Kataoka, M., Yasuaki, I. & Wakai, H. (2018). The Temple of Time. En *The Legend of Zelda: Breath of the Wild Original Soundtrack [Initial Limited Edition]* [CD]. Japón: Nintendo.

Kataoka, M., Yasuaki, I. & Wakai, H. (2018). Water Side. En *The Legend of Zelda: Breath of the Wild Original Soundtrack [Initial Limited Edition]* [CD]. Japón: Nintendo.

Kingdom Hearts II [software de PlayStation 2] (2005). Tokyo, Japón. Square Enix.

Le Roy, M. (productor) y Fleming V. (director). (1939). *The Wizard of Oz* [cinta cinematográfica]. E.E.U.U.: Metro-Goldwyn-Mayer.

Life is strange [software de Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360 y Xbox One] (2015). Paris, France. Dontnod Entertainment.

Little Nightmares [software de Windows, PlayStation 4, Nintendo Switch y Xbox One] (2018). Malmö, Sweden. Tarsier Studios.

López, E. (2017). Ferias de videojuegos en España en 2017 - Fechas y actividades. Mayo 27, 2017, de Hobby Consolas Sitio web: <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/todos-eventos-videojuegos-espana-que-celebraran-2017-95016>

López, I.. (2014). *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*. España: Ediciones Arcade.

Madrid Gaming Experience. (s.d.). Madrid Gaming Experience. Mayo 28, 2018, de ifema Sitio web: http://www.ifema.es/madridgamingexperience_01/

Manrubia, A. (2014, marzo). El proceso productivo del videojuego: fases de producción. *Historia y Comunicación Social*, Vol. 19, pp. 791-805.

Marczewski, A. (2015). *User Types*. In *Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Design* (1st ed., pp. 65-80). CreateSpace Independent Publishing Platform.

Márquez, M. (2014). *Diseño e implementación de un juego para smartphones con Android: GyroWorld* (Trabajo fin de grado). Escuela Politécnica Superior de la Universidad Carlos III de Madrid, Madrid.

Monsters Pit. (s.d.). Monsters Pit. Mayo 28, 2018, de Monsters Pit Sitio web: <http://www.monsterspit.com/>

Morales, G., Nava, E., Fernández, L., & Rey, M.. (2010). *Procesos de desarrollo para videojuegos*. CULCyT, 7, pp. 25-39.

Next2Indies. (s.d.). Next2Indies. Mayo 28, 2018, de Next2Indies Sitio web: <http://next2indies.com/>

Nippon Columbia. (2018). The Legend of Zelda Breath of the Wild Original Soundtrack [Initial Limited Edition]. Mayo 28, 2018, de Nippon Columbia Sitio web: <http://columbia.jp/prod-info/COCX-40313-7/>

Núñez, O. (s.d.). *Memoria Trabajo de Fin de Grado: Creación de un juego para "Smartphone"* (Trabajo fin de grado). Universitat Politècnica de Catalunya (UPC), Barcelona.

Ortega, J. (2017). Lo mejor de 2017 en la industria española del videojuego. Mayo 27, 2018, de Hobby Consolas Sitio web: https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/mejor-2017-industria-espanola-videojuego-180612?utm_content=bufferff259&utm_medium=Social&utm_source=Twitter&utm_campaign=HI

Pan European Game Information. (s.d.). *What do the labels mean?*. Mayo 28, 2018, de Pan European Game Information Sitio web: <https://pegi.info/page/what-do-labels-mean>

Parilla, J. (2016). *Refraction, el primer juego de Fallen Edge Games, en Greenlight*. Mayo 28, 2018, de Hobby Consolas Sitio web: <https://www.hobbyconsolas.com/industria/refraction-primer-juego-fallen-edge-games-greenlight-3466>

Psycogaming. (s.d.). Psycogaming. Mayo 28, 2018, de Psycogaming Sitio web: <https://psycogamingblog.wordpress.com/>

Quedadas Informales de Desarrolladores de Videojuegos. (s.d.). Quedadas Informales de Desarrolladores de Videojuegos. Mayo 28, 2018, de Quedadas Informales de Desarrolladores de Videojuegos Sitio web: <http://www.qidv.org/>

Rime [software de PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch y PC] (2017). Madrid, España. Tequila Works.

Santaolalla, G. (2013). All Gone (alone). En *The Last of Us Music*. [CD]. California, Estados Unidos: Naughty Dog & Sony Masterworks

Santaolalla, G. (2013). Breathless. En *The Last of Us Music*. [CD]. California, Estados Unidos: Naughty Dog & Sony Masterworks

Sardà, K.. (n/a). *Perfil de Kevin Sardà Pérez*. Mayo 20, 2018, de Linkedin. Sitio web: <https://www.linkedin.com/in/truguers/>

Selick, H. & Jennings, C. (productores) y Selick, H. (director). (2009). Los mundos de Coraline [cinta cinematográfica]. EEUU: Laika & Pandemonium LLC.

Shimomura, Y. (2002-2012). Hikari. En *Kingdom Hearts Original Soundtrack, Kingdom Hearts Original Soundtrack Complete & Kingdom Hearts 10th Anniversary Fan Selection: Melodies & Memories* [CD]. Japón: Toshiba EMI, Walt Disney, Virgin Records & Walt Disney Records.

Shimomura, Y. (2006). Organization XIII. En *Kingdom Hearts II Original Soundtrack* [CD]. Japón: Toshiba EMI.

Shimomura, Y. (2006). Roxas. En *Kingdom Hearts II Original Soundtrack* [CD]. Japón: Toshiba EMI.

Super Mario Bros [software de Nintendo Entertainment System, Famicom Disk System, Game boy Advance & Consola virtual] (1985-2013). Kyoto, Japón. Nintendo EAD.

Super Mario Galaxy [software de Wii] (2007). Kyoto, Japón. Nintendo EAD Tokio.

The Legend of Zelda [software para consolas de Nintendo] (1986). Kyoto, Japan. Nintendo.

Watch Dogs [software de Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One y Wii U] (2014). Montreal, Quebec, Canada. Ubisoft Montreal.

5. Anexos

5.1. Entrevista semiestructurada

Tabla 22:

Preguntas para la entrevista semiestructurada

<p>Game designers</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es lo más importante, o uno de los primeros puntos a decidir, a la hora de empezar a diseñar un videojuego como <i>Realm of Books</i>? - ¿Qué extensión debe tener un GDD, qué partes han de estar más detalladas o menos en <i>Realm of Books</i>? - ¿Qué motores de juego nos recomendarías para <i>Realm of Books</i>, en 3D? ¿Cómo elegimos el más adecuado? - ¿Le das más importancia a una buena historia con argumento o a una buena jugabilidad? - ¿Qué es importante a la hora de crear una historia para un videojuego? - ¿Cuáles son las claves de éxito en un videojuego que se puedan incorporar a <i>Realm of Books</i>? - ¿Cuál es la mejor forma de llegar a nuestro público objetivo? - ¿Cómo podemos saber si <i>Realm of Books</i> podría funcionar en el mercado actual? ¿Cuáles son las tendencias actuales? - ¿Cuál es la mejor forma de vender <i>Realm of Books</i> a productores o empresas? - ¿Qué ha de tener nuestro protagonista para llamar la atención y que el jugador empatice con él? - ¿Cómo tiene que ser el nivel de dificultad de uno juego para que enganche, pero que a la vez no sea imposible de jugar?
<p><u>Guionistas</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Es muy distinto el guión de un videojuego al de una película, serie...? - ¿Qué cosas se utilizan en el guión para atraer al jugador de videojuegos?

	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué características ha de tener el guión de <i>Realm of Books</i> para que tenga éxito? - ¿En qué momento hay que introducir giros argumentales y cómo hay que dosificar la información? - ¿Cómo se puede incluir la interactividad y que el jugador pueda tomar decisiones? - ¿Cómo se hace para contar gran parte de la historia sin texto, en videojuegos donde hay poco diálogo? Por ejemplo a partir de imágenes, de escenarios, etc... ¿Cómo se coordina con el equipo artístico para poder explicar la historia con imágenes y sonidos?
<u>Músicos</u>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuales son las claves de una buena banda sonora y ambientación? - ¿Cómo se utilizan la música y los efectos sonoros para explicar la historia? - ¿En <i>Realm of Books</i>, es preferible una ambientación sonora realista o una banda sonora espectacular y de género fantástico? - ¿Qué cosas se han de tener en cuenta, y pensar de antemano, respecto al sonido de un videojuego ya en la preproducción?
<u>Dirección de Arte</u>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué cosas son las primeras a decidirse en cuanto al aspecto artístico de un videojuego? ¿Qué puntos son importantes antes de ponerse a realizar el juego en sí? - ¿Cómo se puede saber qué gama de colores y formas funcionarían mejor para <i>Realm of Books</i>? ¿Cómo se realizan pruebas? - ¿Qué consejos se darían y que es lo que funciona actualmente? - ¿Cómo se coordina con los distintos aspectos del videojuego, por ejemplo guión, música, jugabilidad...? - ¿Cómo de importantes son los <i>concepts arts</i> y cómo ayudan a definir un juego en su fase previa?
<u>Productores</u>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuales son las mejores estrategias de producción hoy en día para que un videojuego funcione?

- ¿Qué ventanas de explotación son recomendables? ¿Qué eventos?
- ¿Qué ha de tener un buen *Game Design Document* para poder presentarlo a empresas? ¿Y el *One page*, cómo podríamos mejorarlo?
- ¿De qué forma se puede atraer a productoras y empresas? ¿Qué buscan actualmente? ¿Cuál es la mejor forma de vender un proyecto?
- ¿Qué pueden hacer las pequeñas empresas para destacar o personas que empiezan en el sector?
- ¿Qué estrategias se han de llevar a cabo a la hora de vender un proyecto de videojuego para llegar a producirlo?

5.2. Entrevistas realizadas

5.2.1. Transcripción de la entrevista a Kevin Sardà

Día 27/02/18, vía Skype.

Kevin: He leído algo en el pdf que me ha hecho pensar que tenéis más cosas pensadas de gameplay que las que hay ahí. En plan: “la rana no ve lo que ha cogido con la lengua...” He pensado estos están pensando en que hay bombas.

Yeray: Sí, habíamos pensado cómo serían las luchas con los bosses, por ejemplo con la rana lo que habíamos pensado es que... Bueno, la dinámica del juego es que el jugador puede ir encontrando pequeños libros que pueda abrirlos y sacar objetos de ellos como por ejemplo: una caja grande una escalera, para resolver puzles. Entonces, La idea con el boss este es por ejemplo, es aprovechar estos libros para cuando ves que te va a atacar, abrir uno de los libros y colocar un objeto entre medio y que la rana se lo trague. Ya sea una pelota o algo así.

Kevin: Vale, vamos a hacer una cosa, una cosa que a mí me mola mucho que es la única forma que conozco de sondear un proyecto. “Question storming”, en vez de brainstorming, yo os voy a hacer muchas preguntas. Si las tenéis me las respondeis si no, me decís que no lo teníais pensado. Dejadme que piense porque... Mientras os he explicado lo que es el *question storming* se me ha olvidado... Sí, habláis de que una referencia es little nightmare, queréis un sistema de cámara on rails, o es cámara libre.

Yeray: el sistema de cámara es exactamente cómo es el que habíamos pensado. Una pantalla y como si fuera una de las paredes.

Kevin: entonces tu te puedes mover como hacia el fondo, no como en Inside, te puedes mover hacia el fondo como quieras igual que en In pero la cámara se va moviendo de lado, no?

Yeray: Exacto.

Kevin: ¿Cuántas acciones básicas, y con eso quiero decir las que están mapeadas a botones, del personaje principal?

Yeray: La más básica es la de caminar y correr, te puedes agachar, coger objetos, coger libros y abrir estos libros, y saltar.

Guillem: Saltar también habíamos pensado.

Kevin: Me salen 5 pero 2 de ellas parecen una: coger objetos y coger libros es un botón, no? Tenemos un botón para coger y soltar movidas, un botón para soltar lo que tengamos cogidos, que sería un libro, un botón para agacharse, y un botón para saltar. Vale, perfecto, 4 face buttons. 4 opciones, está genial. Vale, entonces cada libro solo tiene un solo objeto que puede crear?

Yeray: Sí, además los libros no te los puedes llevar sino que han de estar en la room en la que te encuentras, los puedes usar, y no te los puedes llevar a otras rooms, en las otras rooms te encontrarás otros libros.

Igual que los objetos, también recuerdo que solo los puedes usar en el momento, en el puzle, es decir, cuando los coges en el momento. Pero no los puedes llevar contigo.

Yeray: No tienes un inventario.

Kevin: Eso está bien, simplifica mucho las cosas. ¿Hay un límite de objetos que puedo sacar de un libro?

Yeray: Es 1 por libro lo que habíamos pensado.

Kevin: Por ejemplo, ¿el libro de las bombas puedo sacar una bomba y qué pasa con el libro?

Yeray: El libro en sí desaparece o queda debajo del objeto que hemos sacado. Depende... Eso no habíamos pensado en qué objetos en concreto puedes sacar, habíamos por ejemplo en una caja y al abrir el libro, el libro queda por debajo de la caja a menos que lo cierres o hagas como la acción de meter otra vez la caja dentro. Pero, si son objetos pequeños a lo mejor sí podemos hacer que saquen varias veces el mismo objeto como bombas.

Kevin: Por eso planteaba por ejemplo, no sé por qué he pensado en la bomba lo primero, (risas) pero me planteaba: cojo un libro, saco una bomba, puedo coger la bomba, porque puedo coger cosas y llevármela y el libro quedaría en el suelo. En ese caso, podrías quitar otra y otra y otra o no, o solo tendría 1? Es algo que hay que pensar.

Guillem: No lo hemos pensado aún.

Yeray: Eso no hemos concretado mucho tampoco, es verdad...

Kevin: No pasa nada, para eso sirve el *question storming* al fin y al cabo, es para pensar. Lo digo porque hay una diferencia muy grande si de un libro sacamos una bomba y luego el libro ya no se puede usar más, convertir el libro en bomba es un paso inútil y estúpido. O sea... no sirve para nada puede haber una bomba desde el principio, es un paso superfluo que a lo mejor lo podríais evitar. Si es por ejemplo lo que decíais, un objeto grande, no es inútil y estúpido, tiene sentido porque puedo coger un objeto grande y volverlo a guardar. Y al menos es un objeto grande que se abre y se cierra, ya tiene un sentido. Vale, ya que tenéis la mecánica de poder coger cosas... Que no sean libros... En plan, podéis coger una caja y transportarla... No está mal combinarla con la otra.

Yeray: Sí, la idea era que pudieras abrir y cerrar el libro para una vez abierto, por ejemplo, no puedes mover si es una caja grande, no puedes moverla a menos que cierres el libro, cojas el libro y lo muevas a otro lado y entonces lo abras.

Kevin: Entiendo. También hay un sistema de seguridad que podéis tener, que suele ir muy bien en los juegos de puzzles. No sé si vais a tener algún barranco o no, o vais a tener algún muro bajo o alguna movida, pero muchas veces en los juegos de puzzle, vale pues lo diseño para que el player coja esta bomba y coja esta piedra, y luego el player tire la bomba por un barranco y ya no la tiene. Con las llaves se entiende mejor. Hay una llave, que está en A y hay que llevarla a B y no has puesta nada en medio para que se joda, pero el player que es así, coge la llave y la tira detrás de unas cajas en las que ya no llega y nunca jamás la puede volver a coger, o coge la llave y la mete en un sitio o se olvida dónde está. Incluso eso es sorprendente, cuando una persona es capaz de coger una llave, tirarla detrás de un arbusto que no tiene colisión y se puede entrar a buscarla, da una vuelta, olvidarse de dónde está la llave y tirarse 3 cuartos de hora dando vueltas por vuestro puzzle y vosotros mirando frustrados sin poder decir nada. Para este tipo de cosas, estás mecánicas de los libros, os da un sistema de seguridad súper guapo. Si llegas a un sitio donde hay un libro-llave tú lo podrías abrir, sacar una llave, y cuando la pierdas o hagas el tonto con ella, volver a sacar otra y otra. También podéis poner un límite, si saco una llave, se destruye la anterior.

Guillem: Sí.

Yeray: Claro.

Kevin: Incluso podríais tener un *asset* que sea como un atril con un libro puesto y eso es una forma de tener un libro que no te puedes llevar. Así podéis tener en un sitio quieto el libro y sacar una llave y llevársela y así no la pierdes. Que ese podría ser el problema si cojo el libro, me lo llevo y lo pierdo. Vale, qué más preguntas? El Niño es el Bibliotecario de Niño?

Guillem: Sí, de pequeño.

Yeray: Sí, sacado de uno de los libros, de un diario que tenía cuando era pequeño. Se supone que los seres que hay en la biblioteca son seres que han salido de libros, de cuentos que ha escrito el Escritor, que también es el Bibliotecario. Y entonces el personaje que es el Hada que te acompaña, lo que ha hecho es sacar de uno de los diarios que tenía él cuando era pequeño, sacar como la representación de él de pequeño. Como si fuera una persona.

Guillem: Digamos que todo queda un poquito como en familia.

Kevin: Bueno, es como una historia súper personal. Es un tipo que está super frustrado, bueno está frustrado... Está triste porque se ha muerto su hija y la propia esencia de la hija coge a su versión infantil para que como que se enfrente a él.

Yeray: Exacto, queríamos una historia así bastante profunda.

Kevin: Me recuerda a "Over the garden Wall", no sé si lo habéis visto.

Yeray: No la he visto pero ya sé cuál es.

Guillem: Yo tampoco.

Kevin: Está muy chula, se ve en una tarde. Es cortita, yo me la dejé un montón con de tiempo y después me la vi en una tarde. ¿Habéis jugado a "Ryme", por cierto? Si no habéis jugado no pasa nada.

Guillem: No, yo no.

Yeray: Un poco, pero no me lo he acabado aún, tengo que seguir.

Kevin: Pues aunque no lo hubiera hecho yo os lo recomendaría por temas que no os puedo decir (*risas*). Pero... os recomiendo que os lo paséis sobre todo si ya lo tenéis. Yo no os puedo pasar claves porque a mí no me dan, lo siento. Si no, os pasaba, antes tenía. Vale, os quiero preguntar: El player tiene alguna forma de enfrentarse a los enemigos?

Yeray: En principio no.

Guillem: Habíamos pensado que no.

Kevin: Es evitarlos.

Yeray: A los pequeños, a los que en el One Page hay dos: la rana y la araña que son los grandes y los pequeños, que son RPC. Los pequeños los tienes que evitar sí o sí, y en cambio, los dos bosses sí que tienes que enfrentarte a ellos utilizando la misma mecánica de puzles a tu favor.

Kevin: Vale, pero aquí un apunte. Todos son RPC, la rana y la araña también. Vale, entonces, con la araña y la rana el objetivo sí es destruirlos, solo que la forma de hacerlo no es disparándoles con una MG-42, es resolver un puzle, no? Vale, guay. Y por la misma razón habéis pensado que se puedan destruir los otros monstruos? Porque puede ser una forma... Osea, normalmente, los final bosses son como exámenes, pero el temario lo introduces con los enemigos menores. Si la rana se muere tirándole cajas encima, está bien haber matado un gusano de mierda con cajas encima para que digas: ah!, y cuando llegues a la rana lo apliques con un giro, que no hagas lo mismo. Pero es muy, muy, muy común eso. Si vais a hacer un enemigo que tenga un montón de invisibles teledirigidos (?) pon un montón de teledirigidos antes en el nivel. Luego así el juego pone en práctica lo que ya ha aprendido, en lugar de estar aprendiendo mientras una rana gigante les agobia.

Yeray: Sí, lo veo bien. En principio eran simplemente para estorbar simplemente a la hora de... o para llegar entre puzle y puzle, o incluso dentro de un puzle meter un enemigo entre medio y tener que ir evitándolo mientras coge los objetos.

Kevin: Eso está muy guay, poder hacer hacer por shadowing (?) con un malo final. Si incluso si decidís hacerlo para matarlo en un momento concreto, tener una parte del juego jugable en la que lo estás viendo por el fondo, otro está molestando de otra forma y no te puedes enfrentar a él, es una forma de hacer el combate final más emocionante y de aprovechar un objeto, un modelo que has hecho y que te ha costado, y que mejor que salga más de 5 minutos. Me llamó mucho la atención cuando leí esto porque parece una idea contenida, pues, para un equipo pequeño, lo cual está muy bien, está de puta madre, pero tiene 2 bosses y los bosses son las cosas más caras y más difíciles de hacer. Hace falta que sean dos bosses?

Yeray: Incluso en verdad son 3 porque al final con el Bibliotecario también te has de enfrentar. Se transforma como uno, como con el aspecto de uno de estos bosses, bueno... O sea, de tamaño grande pero ese sí que no hemos pensado la mecánica, cómo sería. Sería como va con sillas de ruedas, ir como con ruedas grandes y de aspecto así, pero no hemos pensado aún cómo sería enfrentarse a él.

Kevin: Estaba pensando en una persona que va en silla de ruedas y se sube en una araña mecánica gigante en "WorldWide West", que también es steampunk la silla de ruedas. Os iba a decir eso, yo por ejemplo en el primer juego que hice durante un Máster que también era de estudiantes, planteamos 5 mundos diferentes con 5 niveles en cada mundo y habían niveles secretos y había jugabilidad y un final con unos créditos. Y hay una progresión y el personaje va consiguiendo habilidades a lo largo del juego... Imaginaos, era bastante tocho. Y teníamos 5 bosses, uno para cada mundo. Pues me enorgullece decir que casi no recortamos nada, está todo en

el juego, pero hay 2 bosses. Los bosses, quitar un boss es quitar dos meses de trabajo y se nota mucho porque son muy difíciles son muy difíciles de hacer pero son más difíciles todavía de tutorizar, o sea es muy difícil que se vuelvan divertidos para que el player entienda lo que tiene que hacer. Y más los bosses puzzles, lo digo porque los nuestros también eran bosses puzzles. Entonces ahí os pongo un pequeño warning, igual os puede quedar bien y no os vería afectada la narrativa, que me parece que es lo más importante de vuestro proyecto, teniendo una igual la araña solo, o una rana solo o solo en Bibliotecario, o el Bibliotecario dentro de la Araña. Entonces ahí os pongo-... Esto no es tanto de game design, es más de producción pero os pongo un pequeño warning. ¿Qué más os iba a comentar? No, ya no tengo más preguntas metralleta. Estas son las que se me ocurrieron mirando el documento. También quería hablar con vosotros sobre lo que es un HEADLEBE. Pero si queréis preguntarme alguna cosa antes. Como no paro de hablar...

Yeray: Pero está guay, porque así tenemos todas estas cosas en cuenta. Sí que tenemos varias preguntas, porque hemos buscado mucha información y muchos ejemplos de GDD y de otros trabajos que se han hecho pero todos son un poco... Cada uno a su manera. Entonces, la primera pregunta era: ¿A la hora de decidir, y a la hora de construir el GDD, cuál de los puntos debería ser más importante o, sobre todo, para nuestro juego, por ejemplo, deberíamos darle más importancia a la historia, a la jugabilidad?

Kevin: Vale, a riesgo de parecer que me voy por las ramas, os voy a contar un poco mi filosofía o cómo me mola a mí diseñar. Cada uno tiene la suya y no quiere decir que la mía sea mejor, pero a mí la que mejor que me funciona y la que os puedo contar es la siguiente. Diseño por objetivos, es decir, cuando tu vas a diseñar un juego, es muy común, error de novato, y que conste que no creo que lo hayáis hecho, creo que está bastante bien enfocado, pero es muy error de novato el decir: "voy a hacer un juego sobre un tío que se encuentra un pistola que habla y la pistola lo lleva a un mundo de alienígenas en el que se encuentra que tal, y al final tiene que matar a su hermano para bla, bla bla. Cómo mola!". Eso no es un juego, eso es un argumento. Puede ser un gran argumento, puede ser el argumento de tu juego, pero ¿cuál es el objetivo de este juego? Es una pregunta que es difícil de responder. O sea, lo fácil es responder: "tiene que dar miedo, voy a hacer un juego de miedo". Entonces, siguiendo esa directriz, pues el monstruo tiene que ser muy asqueroso y la iluminación tiene que ser muy escasa y el entorno tiene que ser asqueroso también y la música tiene que ser agobiante, y el *gameplay* tiene que hacerte sentir vulnerable y tienes que sentirte dentro, contra menos zoom mejor para que no veas que es un videojuego, ese tipo de cosas. Lo que os quiero decir es que, todas las pequeñas decisiones que ni siquiera os habéis planteado todavía porque son tan pequeñas que ni se os han ocurrido, y que os las encontraréis si decidís hacer el juego, son más fácil de arreglar si tenéis el objetivo, la dirección: el boom! Ahí es donde vamos. Entonces, vosotros ya habéis hecho esto un poco y lo habéis hecho bien, en plan, no me refiero a objetivo llegar al Bibliotecario, eso no sería el objetivo. Ese es el objetivo del jugador, no es el objetivo del juego. Pero sí que pone, ¿dónde

lo ponía? Aquí, ambientación oscura y tenebrosa, sencillo de manejar... Ese tipo de cosas son las que me refiero. Por ejemplo si es sencillo de manejar no podéis poner un inventario con 50.000 ítems y *crafting* (?) y no sé qué. Si lo queréis hacer ambientación oscura y tenebrosa, pues el hecho de haber hecho los personajes como gusanos e insectos y cosas, está bien. Va acorde. Pero, no sé. Contra más claro tengáis este objetivo, o contra más lo habléis o contra más lo consigáis definir, ya os digo, es un buen comienzo, está bastante bien definido. Pero contra más cerrado lo tengáis, más fácil os será tomar las decisiones cuando tengáis que llegar, por ejemplo, cómo hacemos la animación de "idle". La de Idle es cuando no estás haciendo nada. En plan, ¿cómo queremos que esté nuestro personaje de pie, sin hacer nada? Porque lo normal es hacer un ciclo de respirar. Cómo respirar en los videojuegos parece que esté haciendo yoga con los hombros. Pero para un juego como el vuestro, a lo mejor el chaval tiene que estar mirando alrededor, moviendo las manos y haciendo cosas de estas. Por qué? Porque quiero transmitirle al jugar que la ambientación es oscura y tenebrosa y que el Niño no está cómodo con ella. Por qué, qué? Quién es el Niño? Es un héroe un aventurero que tiene que estar así? No, parece que es un Niño de verdad, un Niño vulnerable. Pues ese tipo de cosas. Entonces, a la hora de hacer el GDD lo más importante no es ni la historia, ni el gameplay ni nada, es este objetivo. Incluso os recomiendo hacer lo que habéis hecho aquí, una vez más os vuelvo a felicitar porque este documento ya da un rollo de que, de esta intención del juego. O sea ya se está viendo que no es un juego chachi piruli de piruletas, pero que tampoco es un juego de Resident Evil. De hecho ya me estaba recordando a Little nightmares de verlo por ahí escrito. De hecho, creo que no está escrito en el documento, me lo escribiste tú en el mail.

Guillem: No aquí no está, no lo pusimos.

Kevin: Así que eso está bien y si podéis intentaría transmitirlo al GDD. NO hace falta que el GDD tenga tanto curro por frase cuadrada, no sé cómo decirlo, pero sí que está bien pues ir aprovechando para poner imágenes, para que lo que escribáis tenga este tono. Como va a ser un juego bastante lineal... corregidme si me equivoco.

Guillem y Yeray: Sí.

Kevin: A la hora de narrar el *Walk through* del juego, que vendría a ser la partida de principio a fin, la podríais narrar en primera persona. Es que es un truco que hacen algunos juegos que hacen algunas marcas de juego en primera persona. Si queréis que el player se sienta como el Niño, narradlo en primera persona. Si queréis contarlo a través del Niño, narradlo en tercera persona.

Yeray: Vale.

Kevin: No pongáis por ejemplo: "el jugador se encontrará dos botones" o algo así. Aunque sea una parida, es mucho mejor narrarlo como queráis que lo sienta. En plan: "al entrar en la habitación la atmósfera sopresiva, todo está a oscuras excepto

un foco de luz que está alumbrando un botón rojo. Al acercarse con curiosidad y presionarlo, un sonido ensordecedor llena la sala”. El hecho de narrarlo así ya te hace hacer el esfuerzo de pensar cómo quieres que se sienta. Sin embargo, sino, lo que va a pasar es que vas a tener una sala con un botón rojo y ya está. Es muy común. Vale, entonces eso: yo para el GDD la primera cosa que os quería decir y tiene que ver con lo que me has preguntado que es lo más importante, es que no podéis un GDD. O sea el formato de GDD de Biblia de Diseño, eso que enseñan todos los másters de videojuegos y todo el rollo y es una mierda y es obsoleto y nadie lo hace y no sé por qué lo enseñan, no lo entiendo. No se hacen documentos de 400 páginas en las que esté todo, el juego ahí resumido y salga de principio a fin, Es una utopía y no pasa. Lo que se hacen son wikis. Es lo que tenéis que hacer. No hace falta que canceléis el proyecto, se puede hacer un GDD pero no es un documento, es una wiki. Entonces, hay una herramienta que yo os recomiendo mucho, que yo utilizo mucho que se llama “Atlassian Confluence”. La mala noticia es que es de pago, la buena noticia no la hay, pero espero que tengan una versión gratuita o algo así, sino que busquéis una parecida. Pero si no mirad esta, realmente es fantástica. Qué es lo que me gusta de esta? Tú te puedes crear una página y vas escribiendo y poner hipervínculos sin tener que usar el mouse. Estás escribiendo y pones: “si el jugador se encuentra un y haces alt+k, “libro interactivo” y ya se te crea la palabra “libro interactivo” con el link a la página “libro interactivo”, otra página diferente a la wiki que ya tienes preparada de antemano. Y si no la tienes preparada y la has hecho esta página en blanco con la palabra de libro interactivo, y ya la llenarás más para adelante si quieres. Entonces, este tipo de cosas van de puta madre, te deja meter gifs, lo cual es vital para un game designer, poder meter gifs porque nadie se lee la documentación, pero si le metes unos cuantos gifs de gatitos y cosas de estas, es milagroso, milagroso, y te deja poner vídeos de youtube arrastrándolos directamente, te deja poner imágenes, te deja poner videos e imágenes, te deja maquetarlas todas, no tienes que saber HTML ni cosas raras para que se vean. No sé, funciona muy bien. Si está no os va pues no he probado muchas más porque la verdad, siempre encuentras una que te funciona ya no la cambias, pero os recomiendo que busquéis alguna herramienta así. De hecho, podéis probar como en un programa que se llama **esto (lo escribí)**. Esto no os recomendaría que lo hicierais si estuvierais haciendo un proyecto de una empresa que acabáis de empezar y tenéis que hacer la documentación. No os recomendaría que usarais “App Design Graft”, porque es complejo. Pero para un proyecto DE ESTUDIOS, en el que lo que queréis es aprender, sí me parece muy interesante porque es una herramienta que está hecha específicamente para hacer game design. Entonces, lo que no me gusta de esta herramienta primero es que tienes que aprender a usarla específicamente, no es como la otra que es solo escribir y escribir, tienes que aprender cómo funciona; y segundo que no se pueden abrir los archivos que hagas si no tienes esa herramienta. Es un poco chorris, pero todo el mundo tiene Word, y todo el mundo tiene Explorer para abrir una wiki que está online. Pero si no tienes instalado este programa no puedes abrir un documento de este programa y esto es una putada. Pero, por otra parte, mola mogollón porque te

permite hacer el mapa del nivel y tienes ahí el enemigo puesto, clicas y te abre la docu del enemigo y clicas en uno de los personajes que está hablando, y te sale la hoja del personaje. Entonces, es súper interactivo y es una pasada. Para aprender y tal, yo le echaría un ojo. Tiene la versión gratuita este, pero el de verdad es de pago también. Entonces, cuando hagáis esto, básicamente, la wiki es lo que tenéis que desgranar es: primero la introducción, ahí tenéis que poder explicar el juego en muy pocas palabras. Ya os lo han dicho muchas veces, *one line* es de qué va el juego. Aquí tenéis: “un Niño ayuda a los seres de cuento en una Biblioteca abandonada para liberarlos del Bibliotecario y rescatar al Escrito. Vale, ese es el story, pues venga historia: “pam”. Mecánicas: “puzles basados en físicas en los que el personaje puede desplazar objetos y no sé qué”. Y ya empiezas con los apartados. Entonces normalmente aquí lo que haríamos sería... Buf, aquí ya me cuesta más deciros, porque depende mucho mucho del proyecto. Por ejemplo, yo he estado haciendo un juego que tenía el tema de combate y lo que hice en la wiki fue poner: combate. Y de ahí van a colgar 800 cosas, pero combate es una cosa. Entonces luego pensé los personajes descripción de personajes y cómo son sería combate? No bien bien, pues voy a poner otra debajo de personajes. Si tengo que poner una parte de los personajes que salga la referencia directamente de combate ya veré dónde la pongo, pero de momento en personajes lo que quiero poner son su descripciones, su aspecto... Luego, tengo combate, tengo personajes, pero el juego no es solo luchar y luchar, me puedo mover por el escenario así que navegación o road map o level design o como queráis ponerlo. Y ahí dentro: qué es una misión, cómo se mueve el personaje de misión en misión, cómo se mete la narrativa entre estas misiones. Entonces lo que veréis es cómo primero se construye como el esqueleto, tenéis que tener el juego bastante claro y esto ya lo que habéis estado haciendo es muy buena base pero entonces la idea es coger y empezar a crear un archivador vacío. Empezar a crear, tenemos los puzles cuáles son las mecánicas? Son 4, pues pongo una página en blanco por cada mecánica. Salto: sí, una página en blanco para el salto, vais a flipar con el salto. Hay de todo ahí dentro. El salto, interactuar con objetos, los libros y navegación incluiría el desplazamiento y el crowching, el agacharse no hace falta una página solo para eso, a no ser que tengáis cosas más chachis como deslizarse o cosas así. Luego, pues “Enemigos”, los patrones de los enemigos, yo como tenéis poquitos haría una página por enemigo. En plan: este y este y este. Este funciona así, y así y así. Y todo lo que veáis que se puede interrelacionar, hacerlo. Nunca jamás os propondría hacer todo esto que estoy diciendo si el proyecto lo fuerais a hacer vosotros dos solos, pero como vuestro objetivo es hacer un GDD eso sería lo más parecido a hacer un GDD real. Sería hacer este desarrollo así. Si fuerais a hacerlo entre dos personas, directamente os diría no os matéis con documentación poneros de acuerdo, poner 4 cosas por escrito pero bueno. Pero bueno, yo que trabajo en Tequila que somos unos 40, hace poco he tenido que hacer una wiki de estas yo solo. No sé, he hecho wikis de estas 20 veces. Es lo que veo que se hace.

Yeray: ¿Qué ha de tener el protagonista para llamar la atención y para que los jugadores empatice con él? Es lo que nos decías, que tuviera movimientos como si fuera un Niño real...

Kevin: Yo tengo que reconocer que no me considero muy bueno en character design. En hacer que el personaje tenga la pinta que ya te sea carismático. Pero sí que he aprendido bastante cómo hacer que el jugador empatice y le coja cariño al personaje aunque no sea carismático. Por suerte, el Niño de "Ryme" sí que lo era, es súper... Lo ves y mola un mogollón, pero por ejemplo el protagonista de "Nihilumbra" es una mierda de capa negra que no, que no es nada, entonces es normal la gente no empatizara con él, pero conseguimos que empatizaran con él. Os voy a contar cómo, en forma de anécdota porque va muy bien. Básicamente vino un desarrollador de videojuegos bastante conocido a nuestra empresa jugó al juego y dijo: "no está mal, pero me estáis contando una historia muy chunga y muy personal sobre una criatura que no quiere morir y que está huyendo del vacío que se lo quiere comer, y yo lo único que veo que hace es resolver puzles. Para mí esto es un bicho que hace puzles y puzles y puzles y no veo para nada su afán por vivir, ni nada de eso". Tenéis que conseguir que la gente se preocupe por él. ¿Cuántas veces hemos jugado a un juego en el que de repente matan a un personaje y ponen una música (tararea)? Y te quedas cómo: me da igual, si lo único que ha hecho este personaje ha sido decirme que ponga una bomba en la base enemiga y luego se ha muerto. Vale, pues un poco la respuesta me vino jugando a Tomb Ryder, al de los nuevos. Al primero de los dos nuevos, nunca sé cómo llamarlos. Ese juego cuando empieza... ¿lo habéis jugado?

Guillem: No, sé de qué va pero no he jugado.

Yeray: Yo sí.

Kevin: Vale, primero te lo recomiendo. Cuando esté de rebajas lo puedes pillar por poco y está muy bien. Segundo, cuando el juego empieza Lara Croft está en un barco, en plan: "estoy viajando en barco" y súper bien. De repente el barco descarrila, lo cual es una cosa que yo no sabía que los barcos descarrilan. Y ella se mete de hostias contra las paredes, se empieza a llenar todo de agua y se empieza a ahogar, entonces intenta llegar hasta la puerta pero no puede se asfixia y es super agobiante. No sé cómo coño se salva, pero pierde el conocimiento y se despierta en una playa cómo "uff, dios mío ¿qué ha pasado? Toda magullada de las hostias que se he pegado y de repente "BUM!" una hostia en la nuca que le pega alguien y aparece colgada boca abajo envuelta en una especie de trapo asqueroso colgada con cuerdas en un sitio como lleno de sangre y de cosas asquerosas y está como asustadísima y llena de barro. Entonces te empiezas a mover intentando soltarte hasta que la tela asquerosa que te cubre toca una antorcha de la pared y se empieza a quemar y se queda en llamas, pero como se rompe la cuerda cae de unos 4 o 5 metros contra el suelo y se clava una rama en el vientre y empieza a andar...

Guillem: Joder, pobrecilla no deja de sufrir.

Kevin: ¿Has oído lo que has dicho? “Pobrecilla”. Empieza a andar, se quita la rama, se mete por un pasillo lleno de mierda, se resbala se va golpeando y al final llega un tío donde había una especie de aborigen que la intenta matar o violar y ella se tira por un agujero, cae en un río, se va dando ostias con las rocas y cae en un sitio lleno de nieve en manga corta.

Yeray: No paré de sufrir con este juego, la pobre no deja de darse de hostias.

Kevin: es hasta paródico yo creo, se pasaron un poco. Pero no te queda otra que empatizar con ella, estás ahí y piensas: “ostias, pobrecita ojalá le salga algo bien”. Y te pones un poco de su parte. Entonces, la forma más sencilla de que empaticemos con algo es verlo sufrir. No hace falta que le clavéis un palo en el vientre al Niño pero por ejemplo muchos juegos lo que hacen es que cuando el personaje pasa a través de unas zarzas se pincha o si pasa a través de una cosa que da asco reacciona. Eso te hace pensar que está vivo, el hecho de pensar que algo le da asco, miedo o algo le haga daño... Si tenéis que hacer que el personaje caiga de un sitio alto, lo que se llama “one way blocker” para que no pueda volver atrás, que es muy común, no hagáis la acción de aterrizar y ya está. Con el simple hecho de caer y que se caiga al suelo y se levante dolorido, ya piensas que está vivo el chaval. Esto lo hicimos en “Ryme” porque lo hicimos en Ilumbra. Osea en “Ilumbra” cambiamos el protagonista al principio es una pelotita redonda en vez de ser un espantapájaros, es como una pelotita y se va moviendo y ya al principio la gente decía: “ooooh”, porque es una pelotita. Las pelotitas no fallan, Entonces va así y luego se convierte en espantapájaros y luego en cada nivel que empieza cayendo desde arriba, en cuanto toca el suelo hace “BUM!” se mete una hostia, se chafa y se levanta dolorido. Y es una mierda, o sea no hace ruidito de dolor ni nada, pero el simple hecho de estas cosas, ya la gente decía “uy, me da un poquito de cosica el personajillo”. Entonces os recomiendo que si queréis que la gente empatice y lo queréis porque la narrativa os pega, hagáis este tipo de cosas, que aprovechéis una parte de los recursos en hacer animaciones y sonidos del Niño reaccionando aunque no tengan ningún sentido para el gameplay.

Yeray: ¿Qué claves de éxito podría tener un juego o qué cosas podríamos incorporar para que fuera popular y también para llegar al público objetivo que queremos?

Kevin: Vale, a ver, para ser breve os diré que todo es una mierda. (risas) Todo es una mierda ahora mismo, incluido los equipos triple A (AAA) que se pueden gastar un millón de pavos en marketing, y un millón de pavos es quedarse cortos con lo que se gasta la gente por ahí fuera. “Social point”, que os queda cerca, se gasta un millón de pavos al mes en marketing. Entonces, dentro de este panorama la visibilidad es nula para la gente humana. Sí, siguiente pregunta. No, no, está muy mal. Pero os puedo contar algo más. Ha habido por ejemplo unos cambios en Steam, si vais a vender el juego lo más normal sería ponerlo en Steam aunque hay

2 opciones que no son malas. Pero si lo ponéis en steam, uno de los cambios que han hecho recientemente es que, imaginaos que os ponéis la bandana como japoneses y os ponéis a hacer marketing a mano y empezáis a escribir a toda la gente que conocéis y alguien se enrolla y dice: “os lo pongo aquí en Hobby Consolas”. Vale, no conseguireis que Cotaku os haga mucho caso, o a lo mejor sí pero es muy difícil. Es posible que los medios de comunicación de por aquí se enrollen. Problema: si el juego vende mucho en España, aparece en destacados en España, en ningún sitio más. El mercado de españa, en el mejor dia, es un 0,5% del mercado en EEUU. Yo no me creía esta cifra. Todo el marketing para españa es una pérdida de tiempo. Es satisfactorio a nivel personal la promoción en España pero es una perdida porque sin marketing en EEUU, es horrible el mercado en España, por la piratería o por lo que sea. Esas estrategias locales no funcionan. Actualmente lo que vende juegos es el Arte, porque tenemos tan poco tiempo para ver los juegos y hay tantísimos que encuentras algo que solo el screenshot que aparece en Steam te peta la cabeza o no clicas.

Guillem: ¿Cómo puedes saber si el juego que estás haciendo o tiene éxito?

Kevin: El arte vende el juego, el diseño vende la secuela. Es muy difícil, y por eso muchos al empezar se estrellan, cosa normal. Para conseguir hacer un arte que flipes necesites muchos años de experiencia, y normalmente cuando la gente ya la tiene ya está en algún sitio trabajando. Es bastante desolador el panorama. Hay muchos kickstarter que lo consiguen, pero son los que un solo gif te vuela la cabeza, más que gameplay. Para vender, el arte tiene el 90%, más que historia, mas que nota de prensa... Historias interesantes tiene le problema de que no puedes spoileadas y por lo tanto no puedes venderlas al público.

Un consejo que os doy es que no os preocupéis por spoilear en trailers y movidas. Los juegos grandes pueden preocuparse, pero si tenemos algo que mola, ni se os ocurra decir de no ponerlo en el tráiler por no chafar la sorpresa. Todo lo que tengáis que mole, tenéis que ir a venderlo en trailers. No hace falta poner el giro argumental pero no os guardéis nada, porque es un error muy típico.

Yeray: A la hora de venderlo o intentar que productoras te ayuden a llevarlo a cabo.

Kevin: Los publishers, que son los que financian desarrollos o lanzamientos, no están interesados en presentaciones, documentos de diseño ni powerpoints... Muchas tienen como política no aceptar la documentación que se envía. Eso es debido a que si están a punto de sacar un juego muy parecido al que les hemos mandado, pueden haber problemas por denuncias, por eso no aceptan GDD de nadie. Esto es un problema para los diseñadores como yo. Si nadie mira los GDD es complicado. Lo que buscan los publishers son prototipos, no hace falta acabados pero tienen que dar la sensación de que ese juego va a ir bien. Que lo vean y se lo pasen muy bien o les cause intriga, interés, o que sea muy bonito. Es difícil que con cero presupuesto sea flipante visual, narrativa y jugabilidad, lo mejor es apostar por una de ellas. Si hay que repartir entre estas, que los puzles sean buenos va a ser

menos efecto a que el arte esté bien. Los puzzles van a hacer que todo el mundo quiera secuela y le guste, pero sin el arte para empezar no lo vendes.

Hay una opción dentro de todo esto que son los *handel originals*. En esta web ponen packs de juegos por *pay what you want*. Es una forma fácil de pillar juegos a buen precio. Además, esta empresa, hacen los *handel originals* que dan 15000 euros para que hagas un juego y ellos tienen exclusividad para venderlo durante tres o cuatro meses, y luego puedes sacarlo a otros sitios. Es muy buen trato, pero solo con cosas muy experimentales que les gusten.

Guillem: ¿Qué programa nos recomendarías para realizar el juego? ¿Unity o Unreal Engine?

Kevin: Los dos tienen cosas buenas y malas. Unreal tiene todo lo que necesitas dentro, tiene una parte de motor dedicada a gestionar animaciones, fx... Todo está dentro del motor, y también tiene una iluminación muy buena. También tiene plugins, que si no sois programadores, hacer lógica de juego con *blueprints*, es maravilloso. El problema de unreal es que no tiene tanto soporte ni comunidad.

En Unity la iluminación no es tan buena pero no está mal, y hay gente que puede hacer cosas muy interesantes con Unity, y lo que sí tiene es un montón de plugins y comunidad. Es mucho más fácil ir arreglando las cosas cuando van pasando, cosa que quizás conviene más a una empresa nueva.

Yo creo decantaría por Unreal, personalmente, sobretodo un juego con mucho claroscuro, una iluminación tétrica, con buenas sombras... Con los materiales que vienen por defecto y la tienda que viene pueden tener animaciones y plugins muy buenos que ahorren trabajo. Con Unreal, aunque cueste más descubrir cómo hacerlo puede quedar mejor como hacerlo.

El *One page* está muy bien, se nota por donde quereis tirar, y añadiría más cosas del argumento y jugabilidad. El *One page* es para vender la idea, si hace falta poner el argumento yo lo incluiría. Se puede intentar escribir con el tono del juego y en primera persona si el objetivo es un tono intimista.

Tenéis que empezar a pensar en cómo vais a introducir el jugador en el juego. Por ejemplo, el objetivo es encontrar el Bibliotecario. Una herramienta muy útil que teneis y os habría recomendado si no tuvierais es una *navy* que os puede decir lo que hay que hacer. Si quisierais hacerlo de forma más sutil tenéis que pensar cómo lo vais a introducir.

Los coleccionables están guays los que para llegar a ellos el puzzle necesita un paso más. Si realizas una cosa rocambolesca los jugadores les gustará encontrar los coleccionables.

5.2.2. Transcripción de la entrevista a Òscar García Pañella

Día 12/03/18, en ENTI, Barcelona.

Òscar: El One Page me ha dado muy buenas sensaciones ya de entrada. Me ha recordado a Little Nightmares, Inside... Me encantó de entrada, me dio buen rollo y profesional. Hay alumnos que están aquí en cuarto que aún no hacen documentos así.

La temática, ya os lo dije en el correo, a mí me encanta, porque soy fan de aventuras gráficas de toda la vida. He jugado a muchos desde que empezaron a salir. En el 2000 ya se empezaron a hacer cosa en 3D, como Resident Evil, más adelante Heavy Rain, Beyond two Souls... Es importante que a la hora de vender el juego a un publisher os informéis del contexto, los juegos del momento y los predecesores del mismo estilo que el vuestro. Mirad en Steam y los juegos que han salido en los últimos tres años.

Gráficos en 3D, juegos tercera persona, público laxo y AAA, eso es un poco duro de un inicio. Lo primero que te dirá cualquiera es que vayas primero 5 años a trabajar para un estudio de juegos AAA, y cuando aprendas ya si piensa en cómo hacer juegos AAA. Porque es difícil. Es mejor empezar por Steam por ejemplo, y si sale bien más adelante conseguir financiación para pasar el juego a las consolas físicas. Cuesta mucho, es un poco sorprendente de un inicio... si fuera un 2D estilo pixel art, con menos necesidad de programación, buen arte... que se distribuya por Steam, pues se ve más asequible. Pero la dimensión actual de vuestro proyecto impresiona de un inicio, parece demasiado y no está bien justificada. Mola todo tipo de juegos, así que quizás no haría falta tanto. Si que decís que es historia lineal, no muy complicado... Supongo que como aún no tenéis 3D, sólo tenéis concepts arts 2D, muy guapos hay que decir, que aún no te acabas de imaginar los muñecos 3D. 3D quiere decir mucha gente, quiere decir caro, es mucha inversión... De un inicio extraña, pero podéis contraatacar, si lo justificáis bien, diciendo cómo es vuestro equipo, experiencia...

En algún lugar ha de destacar el tema tecnológico. Qué motor utilizar, las herramientas, innovación... Para que se vea mejor cómo lo haréis, que se vea que lo tenéis claro. Es lo que me falta un poco en el One Page, más detalle, decir el motor... Un punto del equipo, quiénes sois, qué necesitáis... ser realistas, qué perfiles os faltan. También me falta un punto de mecánica principal, más de jugabilidad. En Twitter, seguid a Garage 51. Son alumnos nuestros, de 4t de carrera, y son un buen ejemplo. Me hicieron una presentación y los felicité porque me gustó mucho la profesionalidad que demostraron explicando. Tenéis que diferenciaros más del resto, decir qué mercancías tenéis y qué tenéis de distinto al resto. También os falta decir cuatro o cinco juegos que cogéis como referente y qué cogéis de cada uno, para dar una idea mejor y diferenciaros.

Ahora mismo el vuestro gusta por el arte que está muy bien, está muy trabajado, y por la historia, pero me falta características tecnológicas, jugabilidad y concretar más público y equipo que necesitareis. Que no se note que es más lo que queréis que lo que entendéis que podéis hacer. Por ejemplo “Fácil de manejar, complicado de resolver”, eso es un punto a favor, claro y diferenciar, ya dice mucho. Pero “centrarse en el espectador”, pues no dice nada. Es muy vago y general, y todos los juegos lo hacen, ¿qué queréis decir con eso? En el One page ha de quedar más claro. De narrativa y arte, vamos bien, vamos ojos de tecnología y jugabilidad.

El publisher sabe mucho, así que si le habláis de juegos concretos estaremos hablando en su idioma. Hay que elegir cuatro o cinco referentes, cada uno diferente, para decir que sacáis y que añadís de cada uno. La pestaña de jugabilidad estaría mejor utilizada para hablar de referentes y de mecánica principal. Lo que os diferencia para llamar la atención.

Stone Librande, game designer de Spore, os puede interesar, lo conocí hace unos años. Los GDD siempre los hace todos visuales. Él no soporta escribirlos, los dibuja, así que su estudio está lleno de bocetos, con dibujos para que todo el mundo lo pueda entender visualmente. A lo mejor os podría ir bien y como el arte se os da muy bien...

A lo mejor no hace falta tanto referente de ambientación al final porque os ocupa mucho y queda bastante claro ya en un inicio. En parte para hacer espacio para lo que os he comentado, y porque con una imagen ya os iría bien.

Redes sociales es algo que os iría bien. Aunque sea sólo para hacer bonito, con los iconos y poner un nombre inventado abajo. Por el hecho de demostrar que ya habéis pensado en eso, que lo tenéis en mente, aunque aún no lo habéis hecho, porque si no os preguntarán si no lo habéis pensado. La campaña comienza mucho antes de que este hecho el juego, así que no va mal demostrar que ya tenéis interés en ello. Y si conseguís un crowdfunding o una gran masa de fan también os irá muy bien.

Preguntadme cosas si queréis.

Yeray y Guillem: Si quieres, puedes echarle un vistazo al índice del GDD. Tenemos una introducción donde explicamos objetivos y el One Page y después hay toda la parte de historia, que es la que más hemos desarrollado, tanto la idea, la premisa, sinopsis, personajes, antagonistas, etc...

Òscar: De esto sabéis vosotros mucho más que yo.

Yeray y Guillem: Aquí también es donde hablamos sobre el diseño del juego, la jugabilidad... Lo hemos dividido para jugabilidad, donde explicamos todo el tema de las acciones que puede realizar el jugador y cómo interactúa con los

diferentes objetos y los diferentes enemigos. También todo el tema de la cámara, cómo funciona, los controles, tema coleccionables...

Òscar: Interfaz tiene que ver con la usabilidad. Una cosa es la jugabilidad y otra la usabilidad. Cuando uno habla de interfaz está hablando de usabilidad, pero igual tiene que brillar más. En qué os habéis basado para hacer este índice?

Yeray y Guillem: En diferentes GDD tanto de Fin de Grado, como de Fin de Máster y juegos que se han llegado a realizar, diferentes proyectos de videojuegos. Los GDD cambian mucho según el juego.

Òscar: Y también en función de la persona, cada uno trabaja de forma distinta. No hay fórmulas mágicas. La manera que yo trabajo es la que a mí me va mejor. Hay un libro, no digo que os lo compréis, aunque al igual sí que os apetece leerlo, es para que identifiquéis un autor, esto es infinito. "A Theory of Fun for Game Design" Raph Koster, este señor tiene una página web, miradla porque este señor es muy conocido y yo he visto documentos suyos de Game Design muy buenos. Además es que tiene de todo, tiene posts de todo lo que tiene que ver con videojuegos. Entonces, este tío comparte cosas, miráoslo con calma. Tiene links a recursos de game design, tiene diapos de charlas que ha hecho, etc... El Raph Koster es uno de los GDD que yo en su día me miré. Ahora lo estaba buscando pero no lo encuentro, igual lo tengo por algún sitio, pero podéis investigar un poco. Hemos mirado otros compañeros, pues bueno, ahora vamos a mirar uno de un tío que sabe, porque claro, al final en el GDD, tiene que haber un diagrama de flujo de las mecánicas principales, poder hacer unos diagramas en esquemático., Al final para explicar la jugabilidad es una mierda bestial, cuando empiezas a escribir no se entiende nada. En cambio, si hacer un buen diagrama con el Sí, con el NO, con los condicionales y eso lo entiendo todo el mundo. Además, cuando alguien te lo tiene que programar le puedes enseñar el diagrama, que es eso. Tenéis que poner unos buenos diagramas de flujo de cada una de las mecánicas y según como, incluso el mismo juego puede tener un diagrama. Te acaban saliendo una serie de diagramas que tienen que ver con todas las posibilidades, igual que a lo mejor hacer un árbol esquemático y de habitaciones, o incluso un árbol de decisiones (se puede hacer así, se puede tirar por aquí...) esos árboles también se usan en game design porque te explican las mecánicas. Para eso necesitaréis un programa para hacer diagramas, que hay 50 mil. Hay uno muy chulo que se llama Gliffy. En mi GDD hay un anexo con solo los diagramas principales donde casi cualquiera siguiendo eso entiende todo lo que está pasando, más que escribiendo que no lo entiende ni dios. Además, ponemos unos esquemas, unos dibujos donde con tres viñetas se entiende muy bien qué narices está pasando.

Yeray y Guillem: ¿Qué claves, o qué puntos suelen tener los juegos que tienen éxito y que podamos aplicar al nuestro? Factores de éxito que suelen tener los videojuegos y podamos aplicar al nuestro, o incrementar/mejorar.

Òscar: Liga un poquito con el target. Yo os invito que vayáis un poco más allá. Al final estáis haciendo un trabajo académico, o sea que también nos interesa quedar bien con la Universidad. Entonces, lo que podríais hacer es leer un poquito sobre perfiles motivacionales, leer un poquito sobre lo que se llaman *player types*. Tipos de jugadores. Y en vuestro target no habléis solo de la edad, sino que hablad también del player type, tipo de jugador que consideráis que tiene vuestro target, a dos niveles. Primer nivel: ¿donde está vuestro target a nivel, para que nos entendamos, resistente, casual, hardcore? Y eso se puede estilar todavía más. Resistente: y no juego, el casual es el que querría jugar pero no tiene tiempo; y el hardcore ya sabéis lo que es, el hardcore duerme poco. Esto lo tenéis que decir, no puede ser que digáis de tal a tal edad. De tal a tal edad y ¿Esto qué es? Esto es para un casual, hardcore... Documentaros un poco porque hay escaleras, y cuando tú vas a una venta de videojuegos la gente habla así. Tenéis que hablar así. Y después están los player type, que los player types es un poco más filosófico, pero mola mucho es muy divertido, os va a gustar y vais a aprender una cosa nueva, entonces vale la pena mirarlo. Entonces, lo que podéis hacer es ir a una web que es *gamified.uk* que es de mi amigo **Andrzej** Marczewski y os leéis aquí arriba, bueno este tío es una mina, aquí fliparéis, aquí hay un menú que pone “User types & Tools”, no sé si lo veis, y aquí hay “User Type Test”, pues este artículo habla de los tipos motivacionales, de los tipos de jugadores. Y lo guapo es que este señor cuando tú te lees lo de los tipos de jugadores, él tiene esta tabla periódica de los elementos de juego que es brutal, porque los elementos de juego van por tipo de jugador. Entonces, si en tu juego hay pues sobre todo de lo naranja y lo verde, vale, pues tu juego es para este tipo y este tipo de jugadores. ¿Lo veis? Esto es aprendizaje puro, guapísimo, tiene libro y de todo eh, pero bueno, no hace falta. Os podéis mirar ahí arriba “User Types”, os leéis el artículo y luego si queréis, os miráis un poco lo de... Entonces os va a molar mucho porque le metes ciencia al asunto. Tú dices, “es que en mi juego resulta que hay estatus social, además hay progreso y feedback, hay un punto de estrategia y luego hay una quest. Además se accede a no sé cuánto y hay economía virtual porque hay una moneda...” Entonces claro, quedas como un señor, porque coges y dices “nosotros hemos detectado un rango de tal, tal y hardcore y además vamos a espíritus libres y socializadores”. ¿Qué, cómo que espíritus libres y socializadores? Sí, sí, mira un espíritu libre es una persona que le gusta esto, esto y esto, por lo tanto le va a gustar nuestro juego porque tiene estos elementos de juego que según análisis de Andrej Marczewski... ¿Lo veis? Este señor, como yo, nos dedicamos a la gamificación, que gamificación, ya sabéis, no tiene que ser videojuegos, gamificar es una cosa mucho más amplia, se gamifica la salud, se gamifica el deporte, se gamifica el turismo, se gamifica el marketing, se *gamifican* muchas cosas y muchas veces no son juegos, son experiencias web, son talleres de 4h, son cosas que pasan en las redes sociales... Pero lo que hay detrás es diseño de juegos, es lo mismo. Si le ponéis este puntito, estoy seguro que esto aún no lo ha hecho nadie. Porque esto es consultoría y cuesta encontrarlo si no estás muy metido en estas historias. Entonces en vuestro one page, no sé que, el target que esté... vale? Y si os cabe, podéis hacer un user

persona, si os cabe, o como mínimo tenerlo preparado. Un user persona... ¿sabéis lo que es un *user persona*?

Yeray: ¿Cómo un mapa de empatía?

Òscar: Sí, como un mapa de empatía, es un mapa de empatía lo que pasa es que le pones, le pones cara y ojos. “Me llamo Jack, tengo esta edad, me dedico a esto, estoy casado, vivo no sé dónde, mi biografía, de tecnología lo que sé y lo que no sé, lo que me motiva y lo que no...” Bueno ya sabeu, o sea que el resultado de un mapa de empatía es un user persona. Molaría tener el user persona de vuestro juego. Y si podéis hacer dos y uno es un Niño y otro una niña mejor y hacéis los dos generales. Para que nadie diga que estamos con lo de siempre, no no, el chico y la chica a los que le gusta nuestro juego y que lo van a jugar son de estos tipos motivacionales, están en casual no sé qué, o hardcore tal, tienen esta edad, etc... Esto a un publisher ya le empieza a gustar más. ¿Qué más?

Yeray y Guillem: ¿Cómo podemos hacer que el jugador se implique emocionalmente? Hacer que no solo sea un juego de puzzle, sino también una experiencia de empatía con el protagonista.

Òscar: Mira, “Life is Strange” es muy buen ejemplo. Hay gente que lo odia y hay gente que lo ama, por eso os tenéis que casar con un tipo de jugador. No puede ser que vuestro juego sea para todo el mundo de 16 años, no eso es mentira y lo sabes. La gente que odia “Life is Strange” a lo mejor no les va a gustar su juego, es igual hay tantos juegos como chistes. ¿Qué hacen en Life is Strange? Ostras... es que todo es tan real, las convulsiones tienen tanto sentido... Si tienes esa edad porque tienes esa edad, los problemas tienen que ver con los de esa edad, si no tienes esa edad porque te acuerdas cuando la tuviste y entonces te traslada al pasado y te encanta jugar... Encima con la sensibilidad, es una chica, tío todo súper analizado. Luego tiene sus mecánicas, rebobinado en el tiempo, todas estas paranoias de la narrativa. O sea, la empatía es narrativa. Entonces es huir de lo obvio, mi consejo sería huir de lo obvio, y para huir de lo obvio, heu de fer el més difícil que hi ha: un bon guió. Estem fins els nassos de veure coses obvies, hi han estructures, ja ho sabeu, el monomito, el viaje del héroe, hi ha estructura, no cal defugir... Bueno, aquí sabeu que hi ha un repté, el guió.

Yeray: Lo que queríamos es que hubiera muy poco diálogo, pero que en cambio hubiera mucha gestualidad y el protagonista lo que se va encontrando de coleccionables son textos y cuentos donde se explica el pasado de la Biblioteca y también la historia del Bibliotecario y cómo ha llegado hasta aquí.

Òscar: esto está bien, súper bien. Esto incluso pasa en el “Wolfenstein” o en el Wolfenstein II, que ostras, los han puesto muy bien. Dicen que es un GPS mata mucho pero es una pasada, lo puedes vivir narrativamente si quieres porque está currado el guió, hay romances, se lía con la otra, le matan al no sé quién, el patatín, hay animáticas largas donde te explican las cosas, juegan con la cámara, te

esconden informes para que los vayas encontrando donde los personajes... Lo que pasa es que también tenéis que pensar que esto es para un perfil explorador, ya lo veréis cuando veais el player type, hay gente a la que le gusta explorar, pero hay gente que no. Entonces, a la gente que no estará buscando estas cosas o que no las encontrará, ¿qué haces? Tienes que garantizar que tu tronco sea poderoso a nivel de guión y además después habrá gente que va a encontrar más.

Yeray: Al final después todo depende del público objetivo.

Guillem: Pero después también hay juegos como por ejemplo "Horizon Zero Down" hay como diferentes niveles de dificultad: fácil, normal, difícil, y en función del perfil o cómo quieras jugar, te ofrece un tipo de juego u otro, una experiencia de combate más difícil...

Òscar: Sí, pero al final dices es una experiencia de combate más difícil, pero a fin de cuentas es una experiencia de combate. Con lo cual, si alguien no ha estado muy interesado en la experiencia de combate ya ni llegó. Ni lo compró, ni lo descargó, ni vio tan interesante. Es como si me dices en "Life Is Strange" según si... No hay nivel de dificultad me parece, no? Pero, al final el juego atrae a quien atrae por un tronco. Vas a Life Is Strange porque te gusta la narrativa, vas al Wolfenstein teóricamente no porque te guste la narrativa, lo que pasa es que es una pasada porque le han añadido una narrativa y resulta que, como es obvio, ha mejorado. Es que es muy sutil, yo creo que depende de cómo unáis las dos o tres mecánicas principales para diferenciaros con las referencias. ¿Qué tecnología justificáis y por qué narices la justificáis? Y a nivel estético, ahí tenéis unos buenos referentes pero ahora sí a nivel narrativo ¿cómo huyó de la obviedad? A lo mejor no me lo tienes que contar todo en el one page, a lo mejor no me lo tenéis que contar todo, al igual estáis estáis siendo demasiado explícitos. Igual aquello lo tenéis que dejar medio en misterio, que no se acabe de saber qué pasa ni por qué. Pero que dejáis un misterio desempolvado que tiene una pinta bestial, o sea se huele a buen guión. Ha de ser un buen guión, y ya sabéis que hay un montón de juegos como este que no tienen un buen guión, tampoco lo buscan, hay gente que no lo necesita. Yo lo quiero es dar un arácnido muy grande, que me salga en una mazmorra y empezar a darle palos, y da igual por qué estoy ahí y por qué viene la araña a comerme. Perfecto. Pero vosotros, parece que queréis apostar por la narrativa. Pues igual cambiaría la narrativa, lo dejaría a medias, no lo diría todo, suena mucho más a misterio y más profundo.

5.3. Personas de interés

5.3.1. Game designers

Tabla 23:

Personas de interés del ámbito de *game designer*

Nombre	Posición	Mail o contacto
Oriol Boira	Profesor ENTI en la asignatura <i>Diseño de videojuegos</i> .	https://twitter.com/uriboira?lang=ca
Héctor Fuster	Game Designer en <i>Kerad Games</i> , Barcelona. Profesor en ENTI asignatura <i>Introducción a la psicología en videojuegos</i> .	http://enti.cat/professor/hector-fuster-laseca/
Moisés Peña Siles	Game Designer / Level Designer en <i>Ubisoft</i> Barcelona.	https://www.linkedin.com/in/moisepenasiles/
Carmen Hevia Menéndez	<i>UX Game Designer</i> en <i>King</i> , Barcelona. Psicóloga especializada en la aplicación de áreas como la psicología cognitiva, aprendizaje, desarrollo humano, neuropsicología, emociones... en la Experiencia de Usuario.	https://www.linkedin.com/in/carmenheviamenendez/?lipi=urn%3Ali%3Apage%3Ad_flagship3_profile_view_base%3B3R5YfRwzQsWPJAiMVQQJaQ%3D%3D&licu=urn%3Ali%3Acontrol%3Ad_flagship3_profile_view_base-browsemap_profile
Virginia Martín Perez	Game Designer en <i>Ubisoft</i> Barcelona https://virwinia.com/making-of/ (un blog donde explica distintos aspectos del game designer).	https://www.linkedin.com/in/virginiamartin/?lipi=urn%3Ali%3Apage%3Ad_flagship3_profile_view_base%3B%2F7NZMuzVQB6x1V5Guqv%2BSQ%3D%3D&licu=urn%3Ali%3Acontrol%3Ad_flagship3_profile_view_base-browsemap_profile
Sergi Garcia	Game Designer en <i>Owt Games</i> .	http://sergigd.com/
Ray San (@raysan5)	Desarrollador de videojuegos.	https://twitter.com/raysan5
kA (@painbouchon),	Desarrollador y diseñador de videojuegos	https://twitter.com/painbouchon

5.3.2. Guión

Tabla 24:

Personas de interés del ámbito del guión

Nombre	Posición	Mail o contacto
Jaume Duran Castells	Professor ENTI en la asignatura <i>Narrativa Audiovisual</i> .	http://enti.cat/professor/jaume-duran-castells/
Francisco Téllez de Meneses	Creador del juego Unepic, España.	https://plus.google.com/u/0/114310020047799289287

5.3.3. Música

Tabla 25:

Personas de interés del ámbito de la música

Nombre	Posición	Mail o contacto
Matias Lizana Garcia	Profesor ENTI, compositor y música per a videojocs.	http://enti.cat/professor/matias-lizana-garcia/
Jordi Gutierrez Sierra	Professor ENTI, diseñador sonoro, compositor musical para videojuegos, implementación de audio a videojuegos.	http://enti.cat/professor/jordi-gutierrez-sierra/
Pau Damià Riera	Compositor y diseñador de sonido.	http://pau-damiariera.com

5.3.4 Arte

Tabla 26:

Personas de interés del ámbito del arte

Nombre	Posición	Mail o contacto
Teresa Vidal Peig	Profesora ENTI, Coordinadora Grado Artístico de videojuegos.	https://www.linkedin.com/in/teresa-vidal-peig-12882115/ http://enti.cat/professor/m-teresa-vidal-peig/
Pau Borrás Sol	3D artist en Ubisoft, Barcelona.	https://www.linkedin.com/in/pau-borras-sol-6828145a/?lipi=urn%3Ali%3Apage%3Ad_flagship3_profile_view_base%3B0UBCWdnfT9aYSLXnbw%2FjkQ%3D%3D&licu=urn%3Ali%3Acontrol%3Ad_flagship3_profile_view_base-browsemap_profile

Eva Lara	<i>Concept artist, cover artist, character design, Barcelona, Gameloft.</i>	https://www.linkedin.com/in/evalarahiya/?lipi=urn%3Ali%3Apage%3Ad_flagship3_profile_view_base%3ByP28gDikTmO%2FTWTaQ6icVQ%3D%3D&licu=urn%3Ali%3Acontrol%3Ad_flagship3_profile_view_base-browsemap_profile
-----------------	---	---

5.3.5. Indústria

Tabla 27:

Personas de interés de la Industria del videojuego

Nombre	Posición	Mail o contacto
Simón Lee	Fundador de Game BCN, <i>chief design officer</i> en Digital Legends.	https://www.linkedin.com/in/simonleehsing/
José L. Ortega	Encargado de la sección INDUSTRIA en la revista HOBBY.	https://twitter.com/JLOrtega
Andreu Pardo	Talent Acquisition Specialist en Ubisoft Barcelona.	https://www.linkedin.com/in/andreu-pardo-14bb9533/

5.3.6. Producción

Tabla 28:

Personas de interés del ámbito de la producción

Nombre	Posición	Mail o contacto
Jose Vázquez	Productor y <i>developer</i> de videojuegos en Patata Games.	https://twitter.com/jvazinf
Luis Romero	Productor de videojuegos.	
Nacho Ortiz	Productor de videojuegos.	https://twitter.com/nachoortiz
Jose Raluy (@Jose_Raluy)	Productor de videojuegos en Tequila Works	https://twitter.com/Jose_Raluy
David Jaumandreu (@DavidJaumandreu),	Profesor en ENTI (Escola de Noves Technologies Interactives). Fundador, Productor y Game Designer en Undercoders. Co-creador de IndieBurger Developer.	https://twitter.com/DavidJaumandreu

5.6.7. Marketing

Tabla 29:

Personas de interés del ámbito del marketing

Nombre	Posición	<u>Mail o contacto</u>
Theck (@Theck0)	<i>Game developement</i> y Marketing en Zehn Games.	https://twitter.com/Theck0
Marc Llobet R. (@MarcLlopRo)	Marketing y Monetización de videojuegos móvil.	

5.4. Ventanas de explotación



5.4.1. Listado de eventos

Tabla 30:

Listado completo de eventos sobre el mundo de los videojuegos

Nombre	Descripción	Fecha y lugar
<p>Barcelona Games World http://www.barcelonagamesworld.com/ca/#intro</p>	<p>El recinto cuenta con diferentes espacios para que los jugadores pueden probar de primera mano juegos que aún no han salido al mercado y asistir a las competiciones y <i>opens</i>. Además, también se desarrollan ponencias impartidas por profesionales y Game Jams. Por otro lado, esta feria también tiene muy presente la producción independiente catalana, gracias a la iniciativa impulsada por el Instituto Catalán de las Empresas Culturales (IEC) bajo el nombre de “<i>Catalan Video Games</i>”. Este evento es una gran oportunidad para dar a conocer proyectos y empresas de videojuegos en la ciudad gracias a las sesiones de <i>networking</i> donde se pueden compartir con otros desarrolladores profesionales y gente del sector toda clase de inquietudes, aspiraciones y dudas.</p>	<p>del 29 de noviembre al 2 de diciembre de 2018 en Barcelona</p>
<p>Indie[MAD] https://indiemad.org/</p>	<p>Evento centrado en la informática y el videojuego clásico. En su interior no recoge expositores de tiendas comerciales de videojuegos, pero sí que desarrolla actividades, talleres relacionados con la temática y ponencias dirigidas por profesionales del sector.</p>	<p>24 y 25 de noviembre en Madrid¹⁴</p>
<p>Gameboss http://www.gameboss.es/</p>	<p>Evento de videojuegos independientes creado por empresas del sector como Mechanical Boss, entre otras como DEV (Desarrollo Español de Videojuegos), dirigida a desarrolladores y todas aquellas personas interesadas en los videojuegos así como la tecnología y el entretenimiento digital. Su objetivo es promover el sector a nivel nacional. Por otro lado, se desarrollan actividades como concurso donde cualquier desarrollador o equipo de producción puede presentar su proyecto de videojuego indie y <i>Game Battles</i> en vivo. Ambas actividades están organizadas por la asociación DEV. Finalmente, siguiendo la dinámica de la mayoría de eventos, cuenta con ponencias llevadas a cabo por profesionales del sector.</p>	<p>Zaragoza</p>
<p>Urano Games Week https://uranogames.com/</p>	<p>Festival de videojuegos y cosplay de la ciudad de Zaragoza organizado por Urano Games. A diferencia de otros eventos, este incluye, además, contenido digital derivado de Youtube (<i>youtubers</i> e <i>influencers</i>) así como el mundo Cosplay. Por otro lado, también cuenta con múltiples opens y puestos de juego libre y de realidad virtual que tanto caracterizan este tipo de encuentros en el mundo de los videojuegos. Por</p>	<p>del 30 al 2 de julio en Zaragoza</p>

¹⁴ Fechas del 2017

	<p>último, es necesario remarcar la existencia de charlas, actividades, talleres y ponencias.</p>	
<p>House of the Devs https://www.meetup.com/es-ES/House-of-the-devs/ </p>	<p>Quedadas periódicas destinadas al <i>networking</i> entre profesionales del sector en Barcelona. El propósito de este evento es promover la creación de equipos para desarrollar videojuegos, así como el intercambio de conocimientos y contactos entre los asistentes. De esta manera, se comparten dudas e inquietudes que agilizan la creación de equipos profesionales.</p>	<p>Barcelona</p>
<p>Indie Games Madrid https://www.meetup.com/es-ES/indiegamesMadrid/ </p>	<p>Similar al evento <i>House of the Devs</i> pero en Madrid. El objetivo de estas quedadas periódicas es compartir conocimientos entre profesionales para ponencias e incentivar la creación de videojuegos independientes. Por lo tanto, está enfocado al <i>networking</i> y a la producción de videojuegos mediante la sinergia de profesionales y aficionados del sector.</p>	<p>del 24 al 25 de noviembre en Madrid</p>
<p>Madrid Gaming Experience http://www.ifema.es/madridgamingexperience_01/</p>	<p>Evento dedicado a las últimas novedades y lanzamientos de la industria del videojuego. Se concibe como un espacio de encuentro entre jugadores y profesionales, a su vez que también es un espacio de ocio donde los asistentes podrán disfrutar de los últimos productos del mercado de primera mano y novedades del entorno digital. Algunas de las marcas que participan en este evento son de un gran renombre internacional: Nintendo, Microsoft, Playstation, BadLand Games, Warner Bros, GAME, Corsair o Intel son algunas de ellas. También hay empresas del mundo del sector cinematográfico como Netflix y Movistar. Por otro lado, también cuenta con charlas impartidas por profesionales del sector del videojuego, y competiciones de gaming. Cabe destacar que el evento dispone de un espacio dedicado a los videojuegos independientes que cuenta con la presencia de estudios indie, charlas y formación. Este espacio está organizado por Gamelab Academy y es un expositor de las últimas novedades del sector independiente y conferencias, debates y charlas protagonizadas por profesionales del ámbito. En cuanto a la formación, también hay stands que asesoran sobre carreras universitarias y cursos especializados. Finalmente, si tienes un proyecto en desarrollo, puedes presentarlo en una reunión con desarrolladores españoles rellenando una solicitud.</p>	<p>del 27 al 29 de octubre en Madrid</p>
<p>Gamergy https://www.ticketa.com/entradas-gamergy-2018/?a_aid=TKTMKTG&a_bid=1fb72797&qclid=Cj0KCQjw9LPYBRDSAQIsAHL7J5mPec77K6AP3rivS7z</p>	<p>Festival de <i>gaming</i> y e-sports organizado por IFEMA y la Liga de Videojuegos Profesional, enfocado a torneos y <i>opens</i> con inscripción previa y actividades que se decantan más por la parte del ocio. Los torneos se clasifican según el nivel de experiencia del jugador: profesional, amateur y otra para jugadores ocasionales.</p>	<p>Madrid</p>

<p><u>QziMeoXmvlXx97qiyQAvEDnWXR0BJTGPq01AaAm-9EALw_wcB</u></p>		
<p>Granada Gaming Festival <u>https://www.ficzone.com/</u></p>	<p>Evento pensado para <i>gamers</i> y desarrolladores del mundo del videojuego. Como está organizado conjuntamente por La Convención de Cómic, Animación y Juegos FicZone y Granada Gaming, incluye desde videojuegos hasta k-pop, cosplay, cómic y juegos de mesa, pasando por cualquier tipo de innovación tecnológica. La edición de 2018 en concreto, incluye un Torneo Pokémon para los fans del juego entre otras actividades.</p>	<p>10 y 11 de marzo en Granada</p>
<p>IndieBurger Developer <u>http://www.burgerdeveloper.com/</u></p>	<p>Esta empresa desarrolladora de videojuegos independientes organiza un evento llamado “Cowboy Developer Burger Awards” dirigido a desarrolladores y aficionados del sector. El propósito es repasar, en clave de humor, los fracasos del sector del videojuego mientras los asistentes pueden ampliar su agenda de contactos.</p>	<p>Barcelona</p>
<p>Gamepolis <u>https://www.gamepolis.org/</u></p>	<p>Esta feria del videojuego celebrada en Málaga, cuenta con múltiples espacios dedicados a los videojuegos (como la zona de exposición, zona de realidad virtual, zona e-sports, zona retro, zona indie, etc.) y, además, también reserva un espacio para el mundo cosplay y otacu. Cabe destacar que también tienen lugar conferencias impartidas por profesionales de la industria.</p>	<p>del 21 al 23 de julio en Málaga</p>
<p>Fun & Serious Game Festival <u>http://www.funandseriousgamefestival.com/</u></p>	<p>Evento enfocado a conferencias sobre videojuegos por parte de profesionales de empresas punteras del sector como Ubisoft, Machine Games, Playstation, GAME y Ubisoft, entre otras. También dedica un pequeño espacio del evento a presentar las últimas novedades para que los asistentes puedan jugar a los nuevos videojuegos del mercado y participar en torneos para todo tipo de jugadores. Finalmente es muy importante destacar el Game Industry Forum que tiene lugar en el recinto. Este espacio está dedicado al desarrollo de la producción independiente en España mediante un programa de formación que consiste en charlas sobre el desarrollo de negocio, tratando temas como el <i>publishing</i>, la inversión y el marketing. Por otro lado, también provee una aplicación llamada <i>APP de Networking</i> donde los asistentes pueden concertar reuniones con profesionales del sector en la zona profesional del recinto.</p>	<p>del 7 al 10 de diciembre en Bilbao</p>
<p>GameJamBCN <u>https://gamejambcn.com/CA/</u></p>	<p>Evento organizado por la Facultad de informática de la Universidad Politécnica de Catalunya que pretende introducir a los estudiantes en el mundo del videojuego. Sin embargo, se puede inscribir cualquier persona. A lo largo de las jornadas, se celebran conferencias, talleres y actividades relacionados con el mundo del videojuego. No obstante, el objetivo es crear un prototipo de videojuego en 48 horas en equipos de trabajo integrados por diferentes perfiles en función de la especialidad.</p>	<p>Barcelona</p>

<p>Global Game Jam https://globalgamejam.org/</p>	<p>Jornadas intensivas de desarrollo de videojuegos. Se parece mucho al anterior pero, en esta ocasión, el lugar de celebración va cambiando cada año.</p>	<p>El lugar de celebración va cambiando cada año</p>
<p>Euskal Encounter https://ee26.euskalencounter.org/</p>	<p>Feria dedicada a profesionales y amantes de los videojuegos. Recoge conferencias, talleres, puestos de juego libre y torneos. También hay un espacio dedicado a aprender a usar <i>software</i> de edición y programación de videojuegos.</p>	<p>Bilbao</p>
<p>TLP Tenerife https://tlp-tenerife.com/</p>	<p>Feria sobre innovación tecnológica, videojuegos, juegos de rol, cómic, cultura otaku y mundo digital (YouTube) que tiene lugar en Santa Cruz de Tenerife.</p>	<p>del 18 al 23 de julio en Tenerife</p>
<p>Gamelab Conference http://www.gamelab.es/es/</p>	<p>Celebra el Congreso Internacional de Videojuegos y Ocio Interactivo en el Hotel Hesperia Tower de Barcelona a finales del mes de junio. Su <i>tagline</i> hace honor a su principal propósito: “<i>Descubre las últimas tendencias en el videojuego y ocio digital de la mano de los líderes del sector</i>”. En este evento, profesionales, investigadores, académicos, empresarios e inversores dan ponencias sobre las últimas tendencias en la industria. Más de 30 profesionales, entre ellos Raúl Rubio de Tequila Works y MercurySteam (ambas empresas españolas), son encargados de llevar a cabo las ponencias que conforman el programa de actividades de esta feria. Asimismo, Gamelab también facilita el intercambio de conocimientos entre los asistentes al evento mediante el <i>networking</i>, las reuniones <i>Pitch and Match</i> y un grupo de LinkedIn donde poder estar en contacto con los demás participantes respondiendo a preguntas y dando visibilidad tanto su empresa como experiencia profesional. También apuesta por las empresas independientes con la creación de un concurso donde todos los asistentes al evento pueden votar por su proyecto favorito.</p>	<p>del 27 al 29 de junio en Barcelona</p>
<p>Bemyhuman http://bemyhuman.com/</p>	<p>Evento que pretende ofrecer un espacio a los asistentes para el intercambio de perspectivas mediante videojuegos independientes que muestren la idiosincrasia cultural y política de diferentes sociedades.</p>	<p>Barcelona</p>
<p>Pintxo Developer http://pintxodeveloper.com/</p>	<p>Asociación de profesionales y aficionados de Gipuzkoa y punto de encuentro de desarrolladores. Asimismo, también han llevado a cabo Game Jams. Actualmente están trabajando en una Game Jam con el objetivo de crear mini juegos de misterio y terror en Donostia.</p>	<p>Gipuzkoa</p>
<p>Las Quedadas http://www.qidv.org/</p>	<p>Reuniones trimestrales entre desarrolladores de videojuegos para compartir conocimientos y crear equipos de trabajo. Es una oportunidad muy buena de conseguir contactos dentro del sector del videojuego en la ciudad de Barcelona.</p>	<p>Barcelona</p>
<p>RetroMadrid http://www.retro-madrid.org/</p>	<p>Centrado en la divulgación sobre el sector del videojuego y dirigido tanto a personas profesionales (músicos, creadores, desarrolladores) creadoras de contenido, como a los</p>	<p>29 y 30 de</p>

	aficionados. A diferencia de otros eventos y ferias, no recoge ninguna tienda, sino que pretende crear un espacio de encuentro entre profesionales, aficionados y amantes de los videojuegos a través de actividades y conferencias.	abril
RetroBarcelona http://www.retrobarcelona.org/	Evento dedicado a la informática y al videojuego clásico en Barcelona. También cuenta con conferencias, exposiciones, torneos de <i>Street Fighter II</i> y <i>Mario Kart 64</i> , así como un mercadillo de videojuegos y merchandising.	Barcelona

5.4.2. Listado de empresas

Tabla 31:

Listado completo de empresas de videojuegos

Nombre de la empresa	Descripción	Ubicación
Indie Omega https://www.indieomega.com/	Es un estudio que se dedica al desarrollo de videojuegos independientes en la ciudad de Barcelona, fundada en 2017. Como es una productora muy joven, solo tiene un juego en el mercado llamado <i>Neverblink</i> . Actualmente están desarrollando <i>Gears & Hearts</i> .	Barcelona
Brainworm Games http://www.brainwormvideogames.com/	estudio de videojuegos independientes localizado en Málaga y fundado en 2016. Actualmente, han desarrollado un juego llamado <i>Blue Heaven</i> dirigido únicamente a un público adulto, con gráfico en 2D y de género de acción- RPG.	Málaga
LAREDEC https://laredec.it.ch.io/	estudio especializado en el desarrollo de videojuegos independientes en la ciudad de Valencia.	Valencia
Owt! Games https://twitter.com/OwtGames	estudio de videojuegos independientes con sede en Barcelona. Realizan juegos, sobre todo, enfocados a Android Móvil como <i>Pixel Totem</i> y su nuevo juego llamado <i>M-Herald</i> . Estos dos juegos tienen como característica en común el <i>pixel art</i> .	Barcelona
HyperBerry Games http://hyperberrygames.com/	Estudio de desarrollo de videojuegos independientes con sede en Barcelona. Están especializados tanto en la realidad virtual como en los videojuegos. Han lanzado algunos juegos como <i>Otem's Defiance</i> en Steam. También han desarrollado otros juegos como <i>Kukenán VR</i> , un juego de realidad virtual inspirado en las mesetas de la sabana con un toque psicodélico. Además, en su página web pone explícitamente que	Barcelona

	<p>este estudio está dispuesto a proveer servicios de producción y consultoría en el ámbito del desarrollo de videojuegos, sean o no de realidad virtual.</p>	
<p>Monsters Pit http://www.monsterspit.com/</p>	<p>Estudio de ilustración y concept art que ofrece servicios de subcontratación para la industria del entretenimiento: cine, videojuegos, publicidad y <i>publishing</i>. Los servicios de ofrecen, en concreto, son: dirección de arte, ilustración (arte para la promoción del juego, pósters, <i>box art</i>, libros de arte, etc.), concept art y también se pueden encargar del diseño del proyecto. En cuanto a esto último, hacen estudios de mercado y análisis de la competencia para llevar a cabo la producción de la parte más artística del videojuego y/o, por otro lado, se adaptan al estilo artístico actual del videojuego. Finalmente, presentan un presupuesto completo de sus servicios y fechas límite para la producción de sus servicios.</p>	<p>Madrid</p>
<p>A Bonfire of Souls http://abonfireofsouls.com/</p>	<p>Compañía de videojuegos con sede en la ciudad de Málaga. Se dedican, sobre todo, al desarrollo de videojuegos y a la gamificación. Hasta el momento han desarrollado tres videojuegos: <i>Wizards Tourney</i> (PC y PS4), <i>Quest to Aztlan</i> (Android y iOS) y <i>Anima</i> (PC). En el primero el jugador se convertirá en un mago principiante que tendrá que luchar contra otros magos en las diferentes pruebas que se presentan durante el juego para demostrar su poderío y valía. En cada prueba pueden llegar a jugar hasta 4 magos. El segundo es una aventura de RPG donde el jugador tendrá que reunir un equipo para investigar la selva en búsqueda de la ciudad de <i>Aztlan</i>. Por último, <i>Anima</i> es un RPG de acción y exploración con un gran enfoque en la narrativa. Como dicen en su propia página web “se trata de una historia sobre la traición, la corrupción y el pecado, donde el jugador tomará el lugar de un agente secreto que se vengará de aquellos que lo engañaron. El jugador también podrá ir saltando de cuerpo en cuerpo para hacerse con la identidad y las habilidades de su propietario para superar todos los obstáculos del videojuego.</p>	<p>Málaga</p>
<p>Cutre Games http://www.cubugames.com/</p>	<p>Desarrolladora de videojuegos que actualmente se encuentra en la creación de su primer proyecto. Este estudio está ubicado en la ciudad de Castelldefels, Barcelona.</p>	<p>Castelldefels, Barcelona</p>

<p>Iction Games http://www.ictiongames.com/</p>	<p>Estudio de desarrollo de videojuegos independientes con sede en la ciudad de Granada. Actualmente se encuentran trabajando en diversos proyectos: <i>Viking Kingdom</i>, <i>Virtus</i>, <i>Crazy Racers</i> y <i>John Mambo</i>. <i>Viking Kingdoms</i> es un juego para las plataformas PC, MAC y Steam que consiste en defender las torres de la invasión de las tribus vikingas. <i>Virtus</i> está disponible para las plataformas MAC, PC, Xbox One y Steam. Se trata de un videojuego de acción y aventuras donde el jugador es un soldado de la guardia de las sombras que tendrá que hacerse con las estatuas que contienen el poder de los dioses antes de que, otros aventureros como él, las consigan primero. En cuanto a <i>Crazy Racers</i> es un juego para Steam, PC y MAC de género de carreras donde el jugador es un corredor de carreras en la periferia de <i>Newland City</i>, famosa por sus competiciones ilegales. Asimismo, deberá mejorar el coche y competir en las diferentes competiciones que ofrece el videojuego. Finalmente, <i>John Mambo</i> es el proyecto más novedoso del estudio que se encuentra en desarrollo. Se trata de un juego arcade con <i>pixel art</i> y una visión 2D. El jugador será John, un guerrero que lucha solo cuando es la última opción con las armas mortales que irá recolectando a lo largo del juego. Se enfrentará a todo tipo de enemigos en diversos escenarios y <i>Bosses</i> que pondrán a prueba las habilidades del jugador. El jugador podrá elegir hacia dónde avanzar, con una experiencia de juego totalmente distinta en función de cuál sea su decisión. También cuenta con puzzles que se deberán resolver para poder escapar de trampas y potenciadores que mejorarán las habilidades del personaje.</p>	<p>Granada</p>
<p>The Vanir Project https://www.thevanirproject.com/</p>	<p>Estudio de desarrollo de videojuegos independientes en la ciudad de Madrid. Se trata de un equipo pequeño formado por Mr. Garcai, encargado de la parte artística, y Victor Ávila, responsable de la programación, el desarrollo y la animación de los videojuegos. Actualmente han desarrollado su primer juego llamado <i>Nightmare Boy</i>, para las plataformas Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One y Steam. Se trata de un juego de género de aventuras y acción con gráficos en 2D y estilo metroidvania dirigido a un solo jugador. El juego transcurre en Donorok, región de Noctum, donde la relación entre Monstruos, Mongos y Soñadores cada vez es más complicada. Baldr ha asumido el poder y ha ordenado a todo Monstruo a retener a todo Niño que caiga en alguna pesadilla. El jugador se convertirá en Billy (<i>Nightmare Boy</i>) que ayudará a Baldr a garantizar su reinado y ganarse el respeto de la población de Noctum.</p>	<p>Madrid</p>
<p>BadLand Games Publishing</p>	<p>Es un departamento dentro de BadLand Games que se dedica a dar apoyo técnico y de diseño en el desarrollo de videojuegos independientes. Además, también se encarga de</p>	<p>Madrid</p>

<p>https://blg-publishing.com/</p>	<p>la distribución y comercialización de videojuegos para múltiples plataformas: PS4, PS3, PSVITA, Xbox One, Xbox 360, PC, WiiU, Wii y Nintendo 3DS. Por lo tanto, se centra en el <i>publishing</i>, permitiendo la distribución tanto en formato digital como en formato físico de desarrolladores de todo el mundo en el mercado internacional. BadLand ofrece a las productoras y estudios de desarrollo de videojuegos independientes un análisis exhaustivo del mercado, una estrategia comercial que se adapta a las características de cada producto teniendo en cuenta la competencia en el mercado y gestión y planificación del ciclo de vida del producto, principalmente. Su objetivo es dar apoyo a la industria del videojuego independiente, sobre todo, dando salida comercial al talento nacional. Algunos de los juegos que ha promocionado y distribuido son: <i>Nightmare Boy</i>, <i>Velocity</i>, <i>The Town of Light</i>, <i>Rime</i>, <i>Styx</i>, <i>Streins Gate</i>, etc. Todos ellos son de características muy distintas: diferentes géneros, gráficos, estilo y jugabilidad. Por lo tanto, podemos ver que no se limitan únicamente a un tipo de videojuego.</p>	
<p>Flippancy Studios http://digdeepgame.com/</p>	<p>Estudio de videojuegos independientes con sede en la ciudad de Barcelona. Actualmente han desarrollado un videojuego llamado <i>Dig Deep</i>, que trata sobre un minero llamado Roger que deberá encontrar oro en las profundidades de una mina llena de peligros y adversidades. Este videojuego es de género de aventuras con gráficos en 2D y estilo <i>pixel art</i>. Está disponible para Android y iOS.</p>	<p>Barcelona</p>
<p>Onki Studios https://unnamedgameblog.com/</p>	<p>Pequeño estudio de videojuegos independientes ubicado en la ciudad de Valencia. Actualmente están trabajando en su primer videojuego llamado <i>Unnamed</i>. Se trata de un videojuego en tercera persona de género de acción donde el jugador controlará a Clumsy, un explorador que deberá salvar el mundo de Veorandi. Prometen un videojuego con una buena historia, por lo tanto con un especial enfoque en la narrativa, batallas épicas, muchos enemigos y personajes llenos de atractivo.</p>	<p>Valencia</p>
<p>Chloroplast Games http://chloroplastgames.com/</p>	<p>Estudio de desarrollo de videojuegos independientes ubicado en la ciudad de Castelldefels. En su página web destaca el eslogan: "<i>Games with soul. We make players.</i>" Están especializados, sobre todo, en diseño y desarrollo de videojuegos multiplataforma tanto propios como para clientes. Por lo tanto, uno de los servicios principales que ofrece el estudio a los clientes es portar un videojuego a las principales plataformas: PC (MAC, Windows, Linux), Steam, Play Station 3, Play Station 4, Xbox 360, Xbox One, WiiU (Nintendo eShop), PSVit (PSN), iOS, Android y Windows Phone. Por otro lado, como ya se ha mencionado, se centran en el diseño y el desarrollo de videojuegos <i>indies</i> (también a partir de</p>	<p>Barcelona</p>

	<p>cortometrajes o libros) a las principales plataformas enumeradas anteriormente y también Facebook, Chrome web store, HTML5 games, Gamification y Social games. Cabe mencionar, que no se centran en un único género de videojuego. Por último también se centran en el <i>advergaming</i> y la gamificación. Se trata de juegos publicitarios que pretenden acercar el consumo, mediante la interacción, al consumidor.</p>	
<p>Mercury Steam https://www.mercurysteam.com/</p>	<p>Desarrollador de videojuegos independientes en la ciudad de Madrid. Los videojuegos están disponibles para todo tipo de plataformas, incluidos PC y móvil (Android y iOS). Actualmente han desarrollado <i>Riders of the Broken Planet</i>. Se trata de un videojuego online de acción, aventuras y <i>shooter</i>. El jugador deberá controlar los <i>Raiders</i> para proteger los Aleph, una fuente de energía que permite controlar la galaxia entera, antes de que caiga en manos peligrosas. Para ello, deberá enfrentarse a toda clase de alienígenas. También hay la posibilidad de disfrutar del videojuego desde el punto de vista de los antagonistas, poniendo obstáculos y luchando contra los <i>Raiders</i>.</p>	<p>Madrid</p>
<p>Evil Mind http://www.evilmind.com/</p>	<p>Estudio de videojuegos independientes situado en la ciudad de Madrid. Ofrecen servicios a clientes que se basan en la creación de apps o juegos para cualquier plataforma, realización de <i>advergaming</i>, portar videojuegos a diversas plataformas y la subcontratación de servicios como audio, creación de gráficos en 2D/3D y programación. Actualmente también han desarrollado cuatro videojuegos: <i>Extinction: ombie Survivial</i>, un <i>shooter</i> de supervivencia donde el jugador debe controlar dos soldados que deben matar zombies para sobrevivir la extinción del mundo; <i>Cold War HD</i>, videojuego disponible en Google Play y App Store (solo para tabletas) donde el jugador deberá formar parte de una de las armadas disponibles para luchar contra el enemigo en una guerra de bolas de nieve. Existen diversos modos de juego: modo campaña (el jugador controla a la armada de pingüinos, que luchar para liberarse de los muñecos de nieve), multijugador (hasta 4 jugadores) y el modo batalla. El tercer juego es <i>Super Cube Quest</i> y trata de hacer puzles con cubos de colores para devolver los cubos a los <i>bosses</i> (Cyclop, Knight, Orc y Valkyrie) para devolver el equilibrio al mundo de los cubos. Finalmente, <i>High School Mystery</i> es una historia protagonizada por unos cantantes que han sido secuestrados. El jugador deberá controlar a un detective para encontrar pistas, interrogar a sospechosos e investigar escenas del crimen hasta llegar a rescatar a los cantantes. La finalidad es aprender los Derechos del Niño a través de este videojuego creado por <i>Evil Mind Entertainment</i> y <i>Save The Children Spain</i>.</p>	<p>Madrid</p>

<p>BeautiFun Games http://beautifungames.com/</p>	<p>Estudio enfocado en el desarrollo de videojuegos independientes con un gran énfasis en la narrativa y la estética. Hasta la fecha han desarrollado los siguientes videojuegos: <i>Professor Lupo and his horrible pets</i>, <i>Megamagic: wizards of the neon age</i> y <i>Nihilumbra</i>. En cuanto a <i>Professor Lupo and his horrible pets</i>, está disponible en Steam para ser jugado en PC (Windows, MAC y Linux). Trata de un juego de aventuras donde un becario deberá salvar a la humanidad resolviendo puzles. En el segundo juego, <i>Megamagic: wizards of the neon age</i>, el jugador es un mago que luchará contra toda clase de enemigos y monstruos para salvar el mundo. Contiene gráficos en 3D en tercera persona. Podrá conseguir habilidades y aprender nuevos conjuros, así como utilizar monstruos que ha batido con anterioridad en alguna de sus batallas. Por último, <i>Nihilumbra</i> es un juego de acción y aventuras, para un solo jugador, disponible en múltiples plataformas: PC, WiiU, iOS, PSVita, Nintendo Switch, Android y Steam. Trata de Born, una especie de sombra creada de el Vacío que llevará a cabo un viaje en la tierra para descubrirse a sí mismo. El jugador deberá utilizar los colores para ganar poderosas habilidades y transformar el mundo. Para sobrevivir, Born deberá condenar la tierra a su inevitable colapso por la nada. Cabe destacar, que se trata de un juego basado en la resolución de puzles diseño de tal forma que cualquier tipo de jugador sin experiencia previa en este tipo de mecánicas pueda disfrutar del juego y avanzar en la historia. Los gráficos son 2D en tercera persona y la cámara es externa, siguiendo al jugador mientras se mueve por los 5 mundos que conforman el juego.</p>	<p>Barcelona</p>
<p>Undercoders http://www.undercoders.com/es/</p>	<p>Estudio de desarrollo de videojuegos independiente situado en Barcelona. Se centra en la producción para las plataformas iOS, Android, PC, Nintendo DSi y Nintendo 3DS. Su objetivo es crear videojuegos originales y diferentes que ofrezcan una experiencia divertida al jugador. Hasta la fecha han desarrollado juegos muy variados y de distintos géneros: <i>Video games Quiz</i> (quiz), <i>Ronaldo triste</i> (arcade), <i>puzle Box</i> (puzle), <i>Angry Ramos</i> (sports), <i>Juankar VS. Elephants</i> (acción). Como se puede observar, varios de ellos son parodias de celebridades como Cristiano Ronaldo, Sergio Ramos o el antiguo Rey de España, Juan Carlos I.</p>	<p>Barcelona</p>
<p>Patata Games https://play.google.com/store/apps/developer?id=Patata+Games</p>	<p>Estudio de desarrollo de videojuegos independientes ubicado en Sevilla. El equipo está formado por Jose, encargado de la producción y la programación, y Bea, la diseñadora gráfica y community manager.</p>	<p>Sevilla</p>
<p>Demium</p>	<p>Incubadora de estudios de videojuegos para el móvil con</p>	<p>Madrid</p>

<p>Games http://demiumgames.com/</p>	<p>sede en la ciudad de Madrid. Esta empresa se ofrece a crear equipos de trabajo para ayudar a profesionales y aficionados a emprender su propio estudio. También lleva a cabo un programa de 8 meses para crear videojuegos en equipo. Durante este período de tiempo, la incubadora se compromete a proporcionar un espacio de trabajo, metodología de trabajo, formación semanal y <i>mentoring</i> (consultoría). Se trata de un plan de incubación enfocado en darle valor al estudio que está empezando a crearse. Además, también se centra en la inversión y el lanzamiento de un juego. La iniciativa <i>Demium Game Academy</i> va dirigida a todas aquellas personas que quieran formarse y emprender un estudio de desarrollo de videojuegos, teniendo en cuenta la perspectiva empresarial del sector. Los cursos que ofrecen están enfocados al marketing, la producción y el desarrollo, el <i>management</i> y el plan financiera y de inversión. De esta iniciativa han surgido algunos juegos, que ellos se han encargado de lanzar, como por ejemplo: <i>Diagonal Hell</i>, <i>The Floor is Lava Nuclear Jelly</i>, <i>Rabbit Mercenary</i> y <i>Fantasy Pets</i>, entre otros. Todos ellos dirigidos tanto a Android como iOS.</p>	
<p>Psycogaming https://psycogamingblog.wordpress.com/</p>	<p>Empresa que se centra en el diseño psicológico de los personajes, la narrativa y las situaciones emocionales. El equipo está formado por un conjunto de psicólogos especializados en videojuegos cuyo objetivo es explicitar los beneficios sociales, cognitivos y emocionales de los videojuegos. Por otro lado, en cuanto a los servicios que ofrecen en concreto, ofrece tres servicios: 1) análisis del videojuego desde el punto de vista psicológico para ver qué beneficios cognitivos, sociales y/o emocionales podría obtener el usuario al jugarlo. 2) Servicio de “<i>consultoría de Game Design orientado a la mejora del engagement y motivación que produce el videojuego, así como potenciar emociones que se quieran generar, entre otras cosas (monetización, diseño de personajes, narrativa, etc.). Con el objetivo de mejorar la experiencia del usuario, retención y otras estadísticas.</i>” (Psycogaming) Ayudan a la creación de situaciones y escenarios que potencien las emociones que debe transmitir el juego: miedo, ansiedad, tristeza, alegría, etc. Como se ha mencionado, esto también se aplica a la psicología de los personajes, escenarios, puzzles, diseño de niveles y el diseño de mecánicas motivadoras y de engagement. Finalmente, también imparten talleres formativos y charlas divulgativas dedicados a la implementación de la psicología en los videojuegos.</p>	<p>Barcelona</p>
<p>Talking About Media http://www.talkingaboutmedia.co</p>	<p>Empresa formada por un equipo multidisciplinar de psicólogos, desarrolladores de videojuegos, profesionales del marketing y otros ámbitos para ofrecer servicios alrededor del mundo de los videojuegos. Entre los servicios que ofrece esta</p>	<p>Barcelona</p>

<p><u>m/</u></p>	<p>empresa se encuentran la publicación de videojuegos en tiendas, gestión de la promoción, comunicación, informes y facturación de las ventas. También ofrecen <i>workshops</i> educacionales dirigidos a padres y madres que estén preocupados por el gran y/o excesivo consumo de videojuegos por parte de sus hijos: cómo abordar la situación, prohibirlos o inferir en su libertad son algunas de las cuestiones que se tratan en estas sesiones. También llevan a cabo eventos vinculados al videojuego donde presentan nuevos productos, dan conferencias, organizan jornadas de <i>networking</i>, game jams, etc. Tanto de forma independiente como dentro de un evento existente. En el caso de que algún cliente quiera desarrollar algún evento, Talking About Media lleva a cabo un estudio para ver qué tipo de evento se adapta mejor al videojuego en cuestión para dirigirse directamente al público potencial que podrá comprar dicho videojuego. A través de Next2Indies, esta empresa lleva a cabo las tareas de publishing, marketing, comunicación y <i>porting</i>, mientras que el cliente en cuestión solo debe preocuparse de las tareas de arte, programación y diseño.</p>	
<p>Next2Indies http://next2indies.com/</p>	<p>Forma parte de Talking About Media, y se dedica a la comunicación, marketing y <i>porting</i> de videojuegos independientes.</p>	<p>Barcelona</p>
<p>Fallen Edge Games http://fallenedgegames.com/</p>	<p>Estudio de desarrollo de videojuegos ubicado en la ciudad de Barcelona. El equipo está formado por estudiantes y actualmente se encuentran desarrollando su primer videojuego, <i>Refraction</i>. Hasta la fecha, el videojuego se encuentra en Steam Greenlight, donde está buscando el apoyo de la comunidad de la plataforma, para poder publicarse finalmente en <i>Steam</i>. En principio, está pensado para PC y Mac. En cuanto a las características de jugabilidad, se trata de un juego de desarrollo lateral con gráficos 3D y basado tanto en plataformas como puzzles. El motor de juego usado para crear el videojuego ha sido Unreal Engine 4. El jugador deberá controlar a Lit, un ser hecho de luz víctima de una trampa de la oscuridad. Como consecuencia, fue dividida en los diferentes colores que conforman la luz.</p>	<p>Barcelona</p>
<p>OXIAB Game Studio http://www.oxiab.com/</p>	<p>Estudio de desarrollo de videojuegos multiplataforma para PC, Nintendo 3DS y Nintendo Switch. Este estudio está situado en la ciudad de Barcelona. Hasta la fecha han realizado tres videojuegos. El primer videojuego que crearon fue <i>Canvaleon</i> donde el jugador controla a un camaleón llamado Canvas que debe huir de sus enemigos y superar las amenazas que se le presentan en las diferentes fases con la ayuda de su entorno y sus habilidades. El juego está disponible en la plataforma WiiU. El segundo es <i>Bitlogic</i>, de acción y aventuras. Se trata de la primera parte de este</p>	<p>Barcelona</p>

	<p>videojuego donde controlas a Bit para descubrir si en el mundo virtual existe algo parecido a la vida. El tercero, es la segunda parte de la aventura de Bit, llamado <i>Bitlogic Enhanced</i> y es de género de acción y aventuras con gráficos en 3D mejorados, tercera persona y una cámara que sigue al personaje de pantalla en pantalla. El jugador deberá controlar a Bit, que deberá luchar contra enemigos mientras pasa por pasadizo ocultos para llegar hasta el corazón de Bitlogic donde deberá descubrir qué se oculta tras el código fuente. Ambos juegos están disponibles para las plataformas Nintendo Switch y PC (Steam).</p>	
<p>CorseGames https://www.corsegames.com/</p>	<p>Estudio de desarrollo de videojuegos en la ciudad de Barcelona. Hasta la fecha solo han desarrollado dos videojuegos: 1) Magnate, donde el jugador deberá crear su propio negocio para convertirse en el gran magnate del mundo de los negocios y 2)</p>	<p>Barcelona</p>
<p>Pixel Cream http://pixelcreamstudio.com/</p>	<p>Estudio de desarrollo de videojuegos <i>esports</i> en la ciudad de Barcelona.</p>	<p>Barcelona</p>
<p>Cubus Games http://www.cubusgames.com/</p>	<p>Estudio de desarrollo de videojuegos independientes, concretamente juegos con un gran énfasis en la narrativa, es decir, aventuras gráficas. Este estudio tiene lugar en Barcelona y está formado por un equipo de escritores, artistas, músicos y desarrolladores. Llevan un paso más allá el mundo de los videojuegos fusionándolo con el mundo de los libros y la lectura, creando aventuras gráficas interactivas donde el jugador puede escoger qué camino escoger en todo momento. Por lo tanto, es evidente la gran importancia de la historia y la narrativa, junto con elementos más propios del sector de los videojuegos. Algunos de los títulos desarrollados hasta la fecha son: <i>Deadman Diaries</i>, <i>Heavy metal Thunder</i>, <i>Sol invictus</i>, <i>Necklace of Skulls</i> y <i>Slaughter at Masada</i>, entre otros. Todos estos juegos están disponibles tanto para Android como iOS. Asimismo, también desarrollan experiencias enmarcadas en contextos y situaciones reales como museos y castillos, usando siempre el aspecto tecnológico y el poder inmersivo de la narrativa. De esta forma, unen el juego que tiene lugar en el dispositivo móvil con el escenario real en el cual se encuentra el jugador, creando una historia alrededor de la herencia cultural. Por último, cabe destacar que también desarrollan videojuegos centrados en el impacto social.</p>	<p>Barcelona</p>

5.6. Versiones previas del One Page

Versión 1:

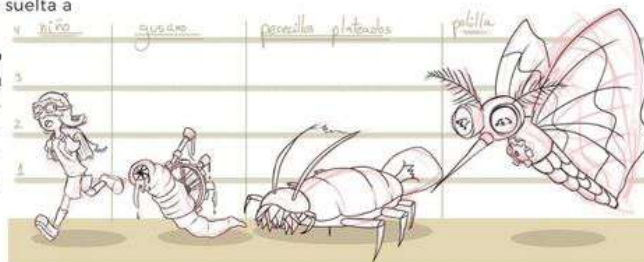


Un niño ayuda a unos seres de cuento en una biblioteca abandonada para liberarlos del Bibliotecario y rescatar al Escritor.

Un niño entra en una biblioteca abandonada gigante, repleta de libros, con pasillos interminables y unos seres mágicos salidos de los libros que viven encerrados bajo el yugo del Bibliotecario todopoderoso.

El protagonista resuelve los puzzles para hacer avanzar un tren que le conduce hasta el Bibliotecario. Para ello, hace salir algunos objetos de los propios cuentos de la biblioteca: cuerdas, escaleras, entre otros, y está acompañado de una hada que le ayuda en determinadas ocasiones. Para llegar hasta el escondite del Bibliotecario tiene que luchar contra sus dos guardianes, una araña y un sapo gigantes.

A medida que se va desarrollando la historia, descubrimos el pasado de la biblioteca y el Escritor que la creó. Sin embargo, un día, el Escritor desapareció y el Bibliotecario se hizo con el poder, dando rienda suelta a su crueldad y encerrando a todos los seres fantásticos. Tras enfrentarse al Bibliotecario, el niño descubre que en realidad es el Escritor, y que su cambio de personalidad sucedió debido al trauma que le provocó la muerte de su hija, que actualmente se ve reencarnada en el hada que lo acompaña. Finalmente descubre que él mismo es el propio Escritor de joven, salido de uno de sus antiguos diarios para ayudarle a recobrar la cordura.



REFERENTES



LITTLE NIGHTMARES



ALICE: MADNESS RETURNS



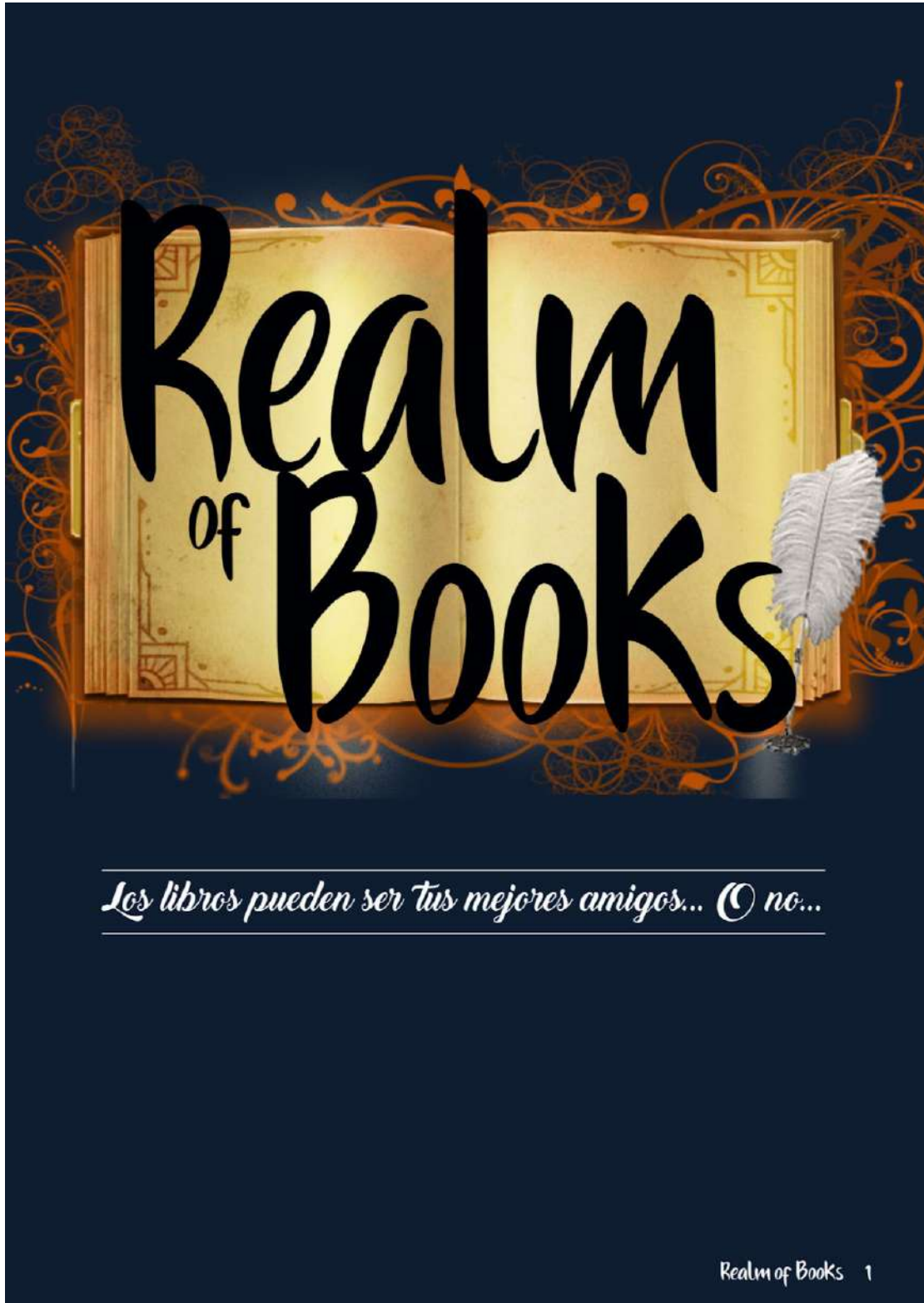
LOS MUNDOS DE CORALINE

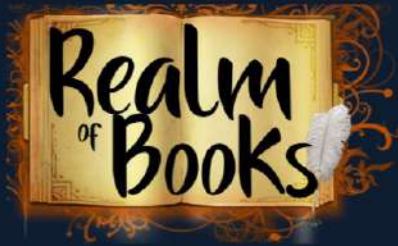
- El objetivo del juego: llegar hasta el Bibliotecario.
- El foco de atención siempre en el espectador, generando sensaciones mediante una buena ambientación.
- Múltiples opciones para resolver puzzles, cada vez más difíciles y con distintos objetos y con guardado automático.
- Sencillo de manejar: correr, saltar, coger, agacharte... Pero complicado de resolver y sobrevivir.

CONTACTO

Yeray Toledano: 616194998 // ytoledanoart@gmail.com // Guillem Delás: 638247968 // guillemdelas@hotmail.com

Versión 2:





▶ **IDEA**

Un niño ayuda a los seres de cuento en biblioteca abandonada para liberarlos. **Bibliotecario** y rescatar al **Escritor**.

Los libros pueden ser tus mejores amigos... O no...



SINOPSIS

Un NIÑO entra en una biblioteca abandonada gigante, repleta de libros, con pasillos interminables y unos seres mágicos salidos de los libros que viven encerrados, junto con el **ESCRITOR**, bajo el yugo del **BIBLIOTECARIO** todopoderoso.

El protagonista resuelve los distintos puzzles para avanzar hasta el Bi-

El Niño será el punto de luz y esperanza en un mundo oscuro y tenebroso.

bliotecario. Para ello, da vida a objetos de los libros y cuenta con la ayuda de un **HADA** que lo acompaña en todo momento mientras lucha contra los dos guardianes que custodian el despacho del Bibliotecario:

la **RANA** y la **ARAÑA**, ambos de proporciones colosales.

Tras el combate final, el Niño descubre que el **Bibliotecario** y el **ESCRITOR** son la misma persona. Su cambio de personalidad se debe al trauma que le supuso la muerte de su hija, actualmente reencarnada en el **Hada** que acompaña al Niño. Por si esto fuera poco, el Niño averigua que es el propio **Bibliotecario** de joven, salido de uno de sus libros antiguos como el resto de seres fantásticos, cuya voluntad es hacerle recobrar la cordura y la esperanza al viejo **Bibliotecario**. 🐸



JUGABILIDAD

- **Objetivo del juego:** llegar hasta el **Bibliotecario**.
- **Foco de atención siempre en el espectador**, generando sensaciones mediante una ambientación oscura y tenebrosa.
- **Múltiples opciones para resolver puzzles**, cada vez más difíciles y con distintos objetos y guardado automático.
- **Sencillo de manejar:** correr, saltar, coger y agacharse. Sin embargo, los puzzles son complicados de resolver y sobrevivir.
- **1 solo jugador**
- **Mundo cerrado** con una **historia lineal** y **gráficos 3D en 3a persona**.
- **Público:** dirigido a jugadores de entre 16 y 25 años poseedores de las plataformas: PlayStation 4, PC y Xbox One.

2 Realm of Books

CONTACTO: Yeray Toledano: 616194998 | ytoledanoart@gmail.com
Guillem Delás: 638247968 | guillemdelas@hotmail.com

PERSONAJES

una del



HADA

AYUDANTE · El hada acompaña al niño en todo momento y lo ayuda a resolver los puzzles. Se trata de la reencarnación de la hija del Bibliotecario cuya misión es que su padre recu-

pere la cordura conociendo a su "yo" de la infancia. Si el jugador necesita ayuda para avanzar, puede pedirle socorro y el hada le marcará un camino de baldosas amarillas.

NIÑO

HÉROE · Ayuda a los seres de cuento a escapar de la biblioteca. Es asustadizo y antisocial, se recluye en los libros. A su vez, es generoso, bondadoso y altruista. Es ágil, rápido y muy resisten-

te, su pequeña estatura le permite colarse por los sitios más pequeños. Puede crear objetos a partir de los libros de la biblioteca.



BIBLIOTECARIO

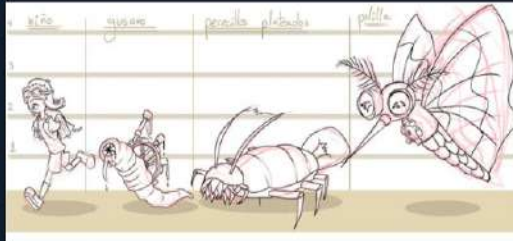
ANTAGONISTA Y ANTIGUO HÉROE · Nadie sabe cuánto tiempo lleva en la biblioteca. Vive dentro del edificio y mantiene las puertas cerradas para que no pueda huir ningún ser

de cuento. Igual que el niño, tiene la capacidad de crear objetos y criaturas. Este personaje tiene dos personalidades opuestas: la del Bibliotecario y la del Escritor.

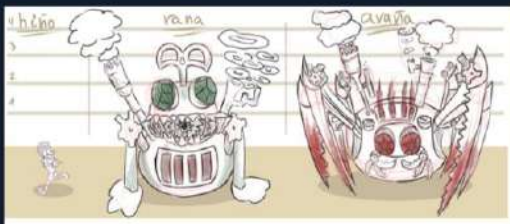
MONSTRUOS

ENEMIGOS · Los gusanos son capaces de matar con el simple roce. No obstante, son lentos y no pueden subir a objetos, pero el rastro de tinta que desprenden hace andar muy lento al prota-

gonista. Las polillas tienen unas lupas mecánicas que les permiten ver con precisión. Son rápidas y pueden volar, pero no pueden alcanzar al objetivo si está bajo un objeto. Los pecelillos plateados son invidentes pero su oído les permite detectar todo movimiento.



Són rápidos y pueden subir a objetos.



GUARDIANES

ENEMIGOS · La araña, igual que la rana, son los dos grandes guardianes de la zona este y oeste respectivamente. La araña intenta aplastar a su objetivo con sus grandes patas y atra-

parlo creando grandes telarañas de tinta que dejan inmóvil al enemigo. La rana, por otro lado, engulle a sus víctimas cazándolas con su gran lengua. Sin embargo, no puede ver qué se le ha pegado en la lengua, únicamente ve el blanco antes de darle caza y apuntar.

Realm of Books 3

AMBIENTACIÓN

Biblioteca occidental originaria del siglo XIX de estilo neogótico en mitad de un bosque oscuro.



TRINITY COLLEGE · Biblioteca Trinity College en Dublín, Irlanda. Se pueden apreciar las grandes estanterías y los pasillos interminables que queremos implementar en el videojuego "Realm of Books".

CARACTERÍSTICAS BIBLIOTECA

- **Ubicación:** norte de Europa.
- **Estilo:** neogótico propio del siglo XIX.
- Biblioteca **abandonada**
- **Estanterías enormes repletas de libros** que llegan hasta el techo.
- **Tecnología** propia del siglo XVIII-XIX.
- Toques fantásticos **Steampunk**, con tuberías a la vista.

SUZZALO UNIVERSITY · Biblioteca de la universidad Suzzallo de Washington, Estados Unidos. Los grandes ventanales aportarán el contraste de luz y de sombras tan característico de "Realm of Books".



KLEMENTIUM LIBRARY · La imagen hace referencia a la Klementium Library de Praga, República Checa. Destacan, sobre todo, las estanterías infestadas de libros y su decoración sobrecargada de ornamentos.

4 Realm of Books

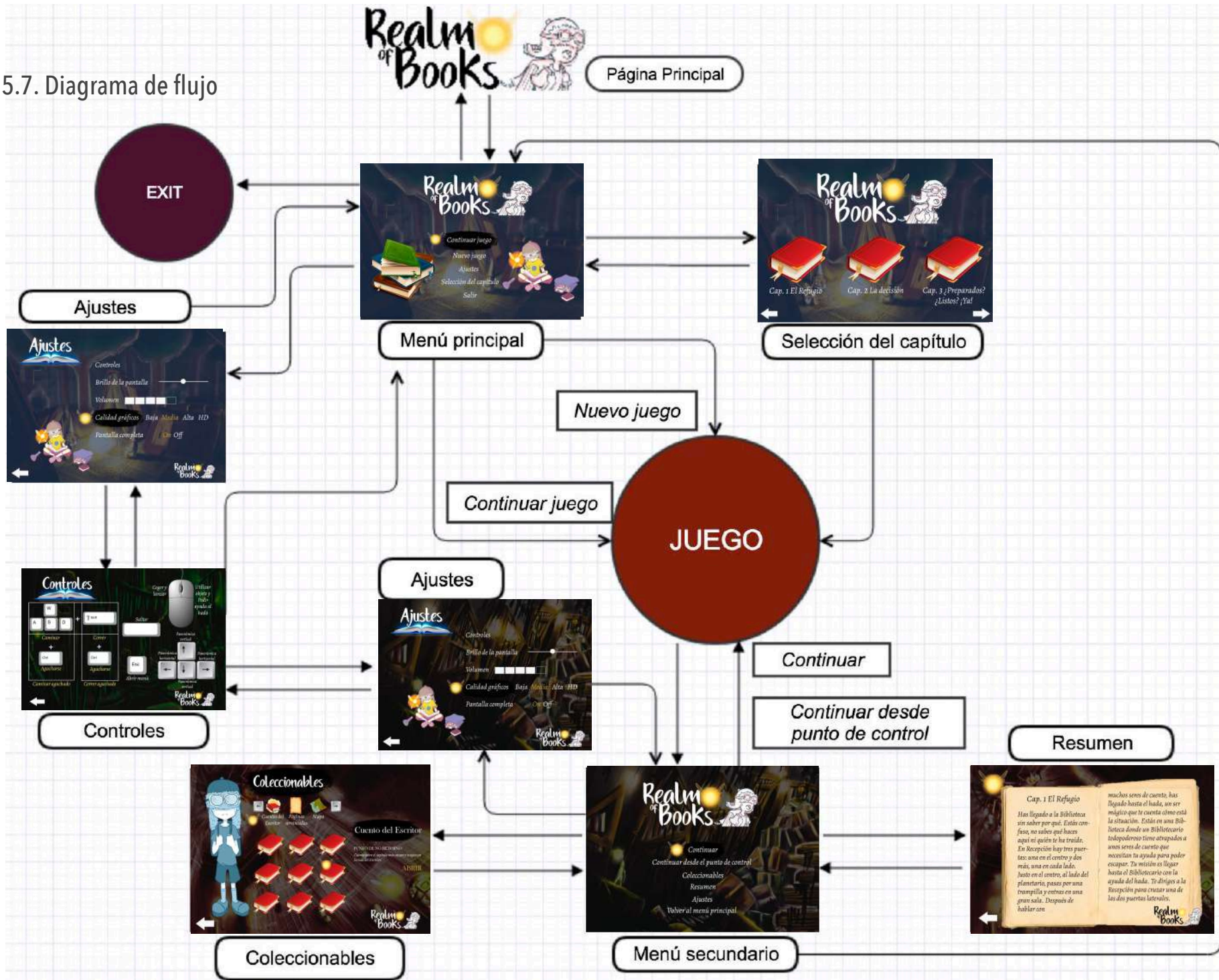
CONTACTO: Yeray Toledano: 616 194998 | ytoledanoart@gmail.com
Guillem Delás: 638247968 | guillemdelas@hotmail.com

Versión 3:



Figura 114. Versión 1, Versión 2 y Versión 3 del One Page de *Realm of Books*
Fuente: elaboración propia.

5.7. Diagrama de flujo



5.8. Versiones previas de los *Concepts Arts*

5.8.1. Niño

Concepts arts realizados por Yeray Toledano Castilla:

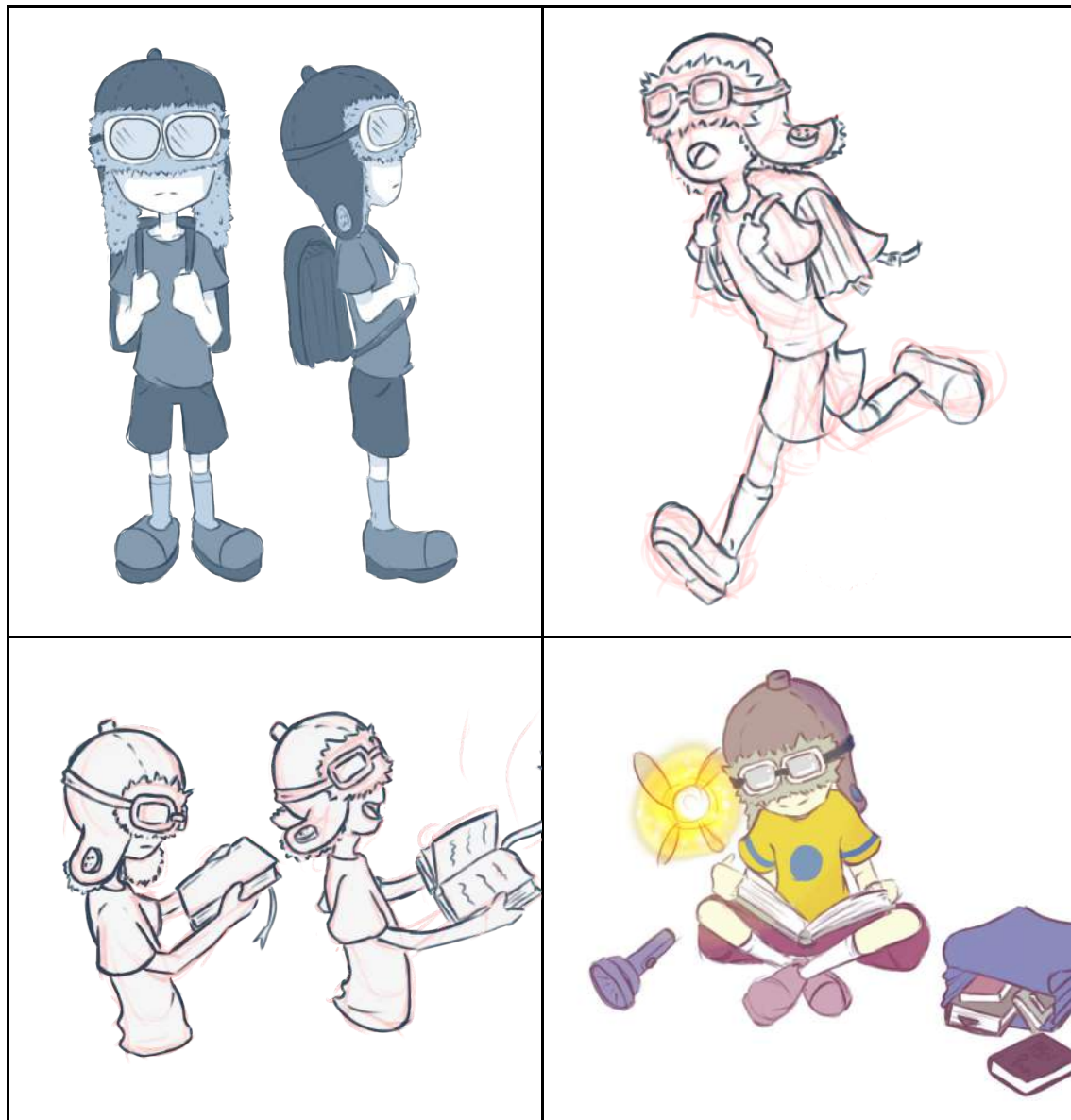


Figura 116. versiones previas de los *concepts arts* del Niño, protagonista de *Realm of Books*

Fuente: *concepts arts* de elaboración propia realizados por Yeray Toledano Castilla

Concepts arts realizados por Pablo Santirso García:

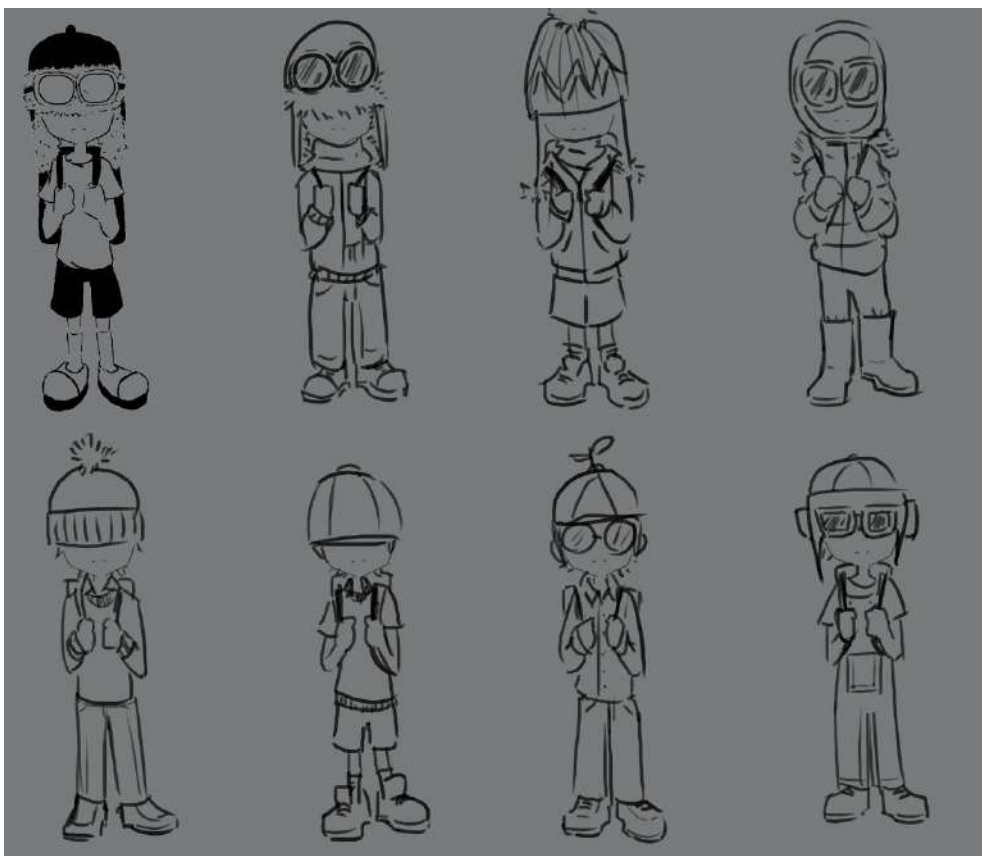


Figura 117. Versiones previas de los *concepts arts* del Niño, protagonista de *Realm of Books*

Fuente: *concepts arts* de elaboración propia realizados por Pablo Santirso García.

5.8.2. Hada

Concepts arts realizados por Yeray Toledano Castilla:

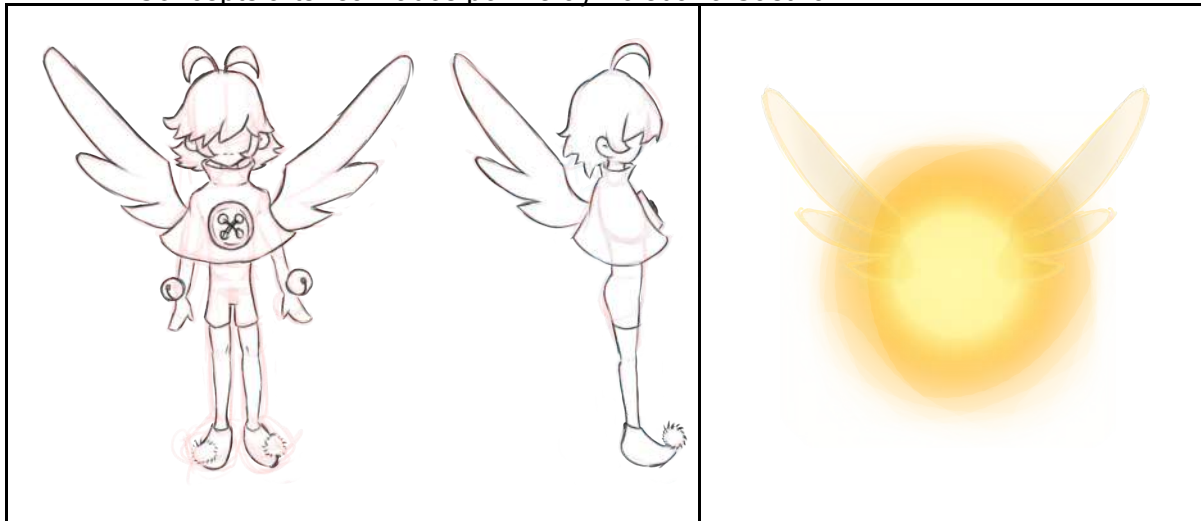


Figura 118. versiones previas de los *concepts arts* del Hada, acompañante-ayudante de *Realm of Books*

Fuente: *concepts arts* de elaboración propia realizados por Yeray Toledano Castilla

Concepts arts realizados por Pablo Santirso:

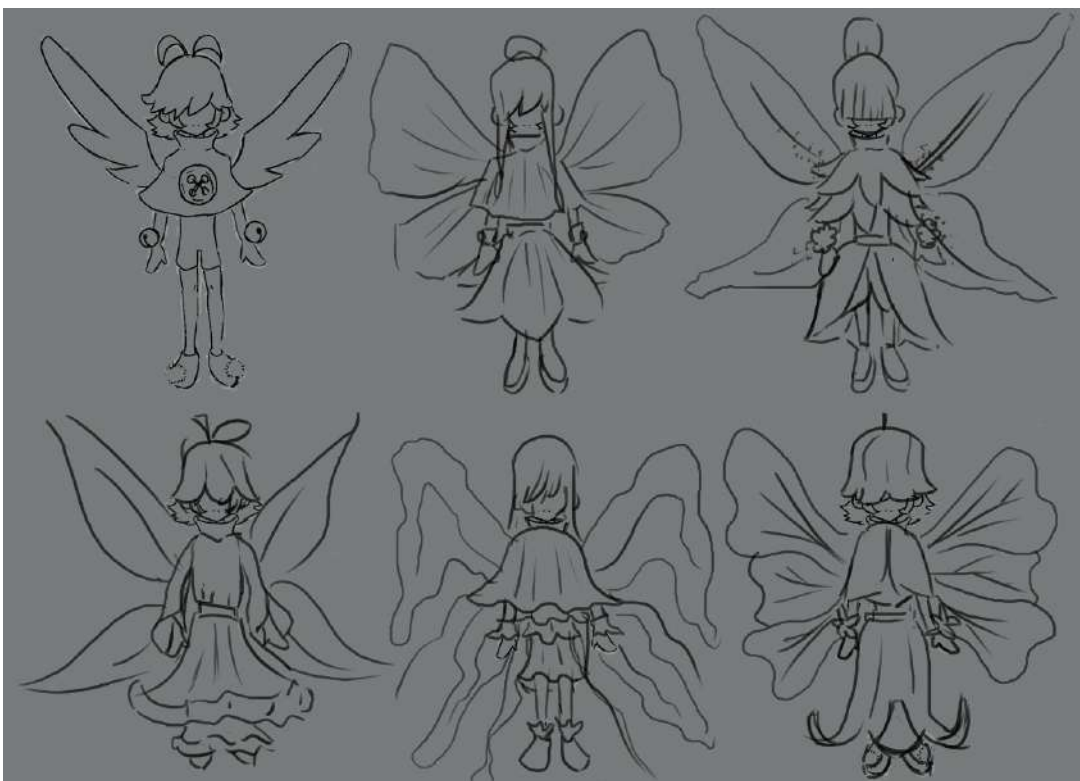


Figura 119. versiones previas de los *concepts arts* del Hada, acompañante-ayudante de *Realm of Books*

Fuente: *concepts arts* de elaboración propia realizados por Pablo Santirso García

5.8.3. Bibliotecario

Concepts arts realizados por Yeray Toledano Castilla:

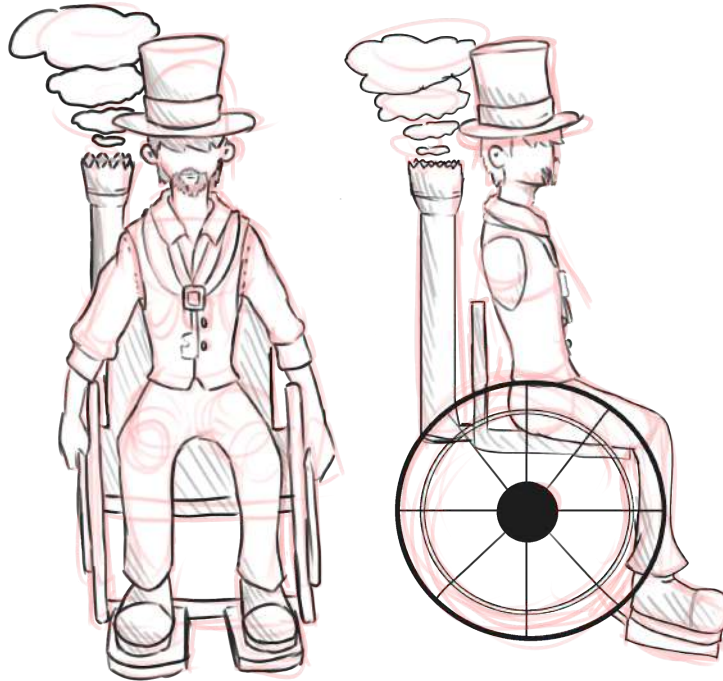


Figura 120. versiones previas de los *concepts arts* del Bibliotecario, antagonista de *Realm of Books*

Fuente: *concepts arts* de elaboración propia realizados por Pablo Santirso García.

Concepts arts realizados por Pablo Santirso:

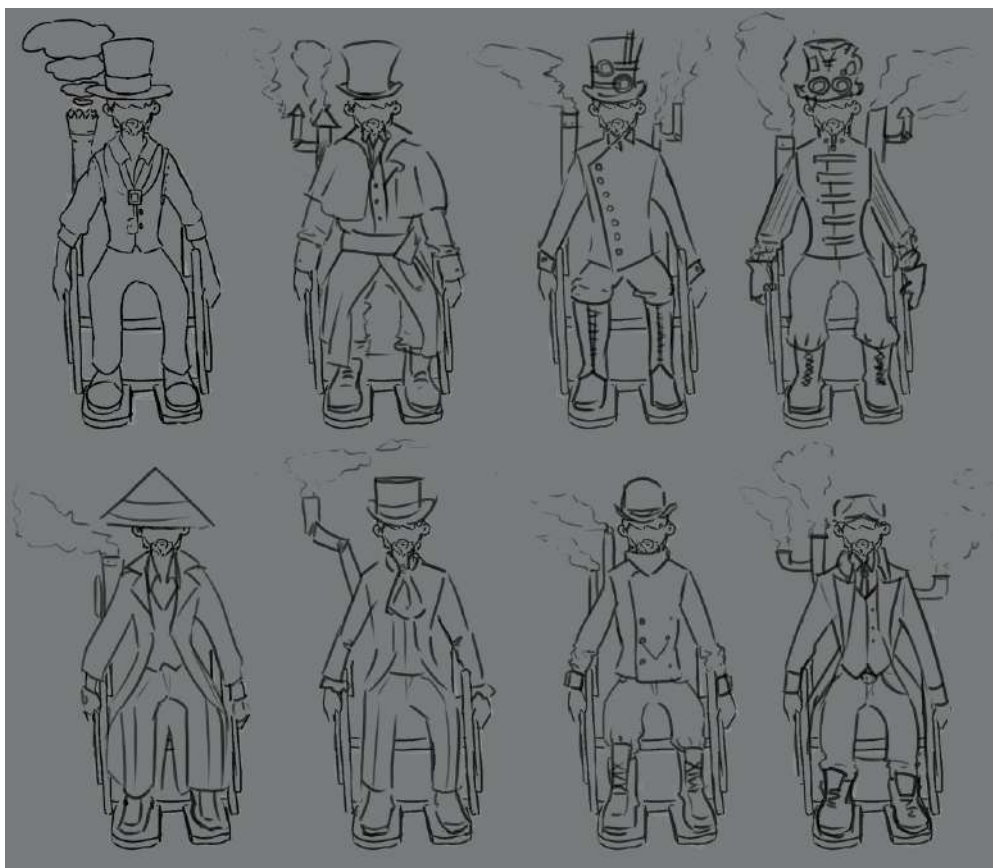


Figura 121. versiones previas de los *concepts arts* del Bibliotecario, antagonista de *Realm of Books*

Fuente: *concepts arts* de elaboración propia realizados por Pablo Santirso García.

5.8.4. Gusanos

Concepts arts realizados por Yeray Toledano Castilla:

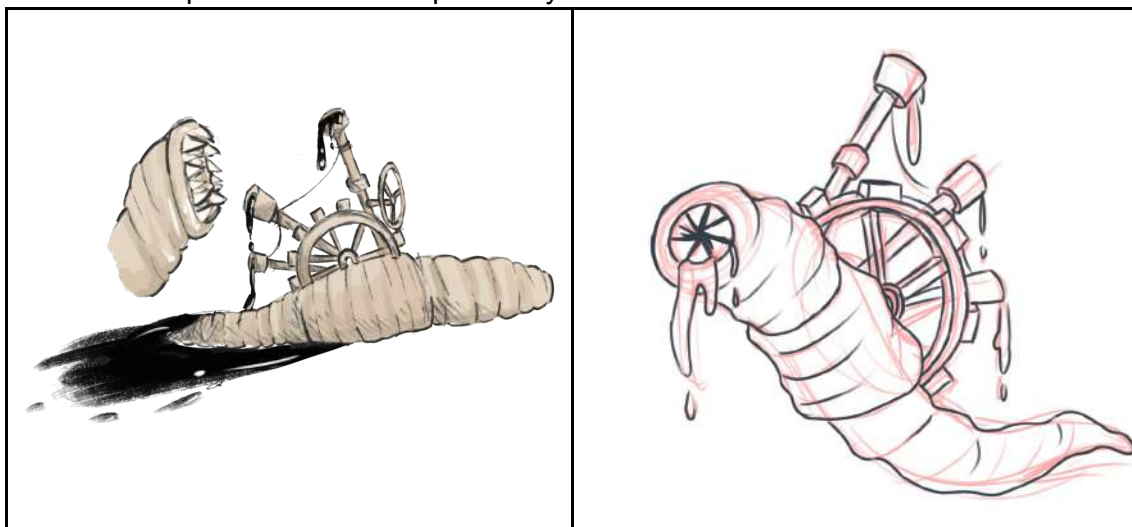


Figura 122. versiones previas de los *concepts arts* del Gusano, monstruo de *Realm of Books*

Fuente: *concepts arts* de elaboración propia realizados por Yeray Toledano Castilla

Concepts arts realizados por Pablo Santirso:



Figura 123. Versiones previas de los *concepts arts* del Gusano, monstruo de *Realm of Books*

Fuente: *concepts arts* de elaboración propia realizados por Pablo Santirso García

5.8.5. Pececillos plateados

Concepts arts realizados por Yeray Toledano Castilla:

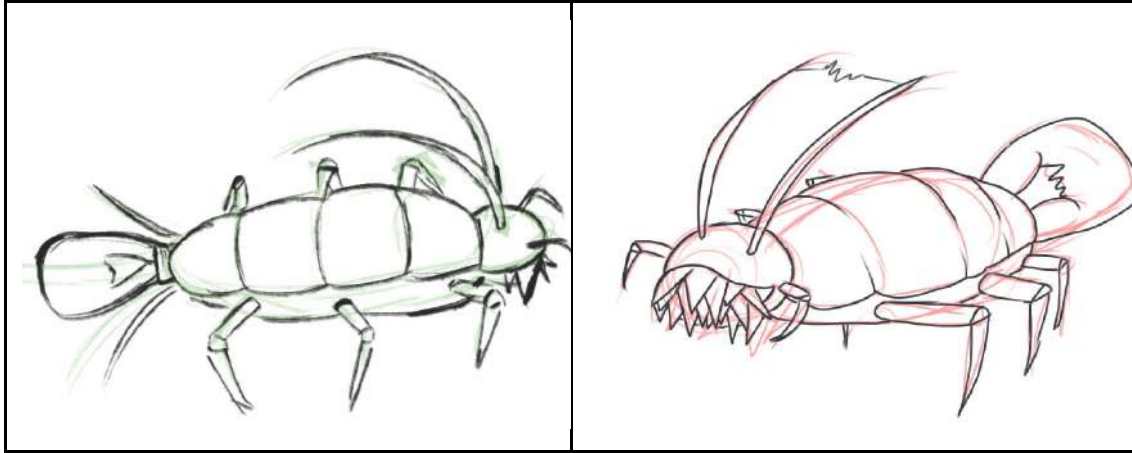


Figura 124. Versiones previas de los *concepts arts* del Pececillo Plateado, monstruo de *Realm of Books*

Fuente: *concepts arts* de elaboración propia realizados por Yeray Toledano Castilla

Concepts arts realizados por Pablo Santirso:

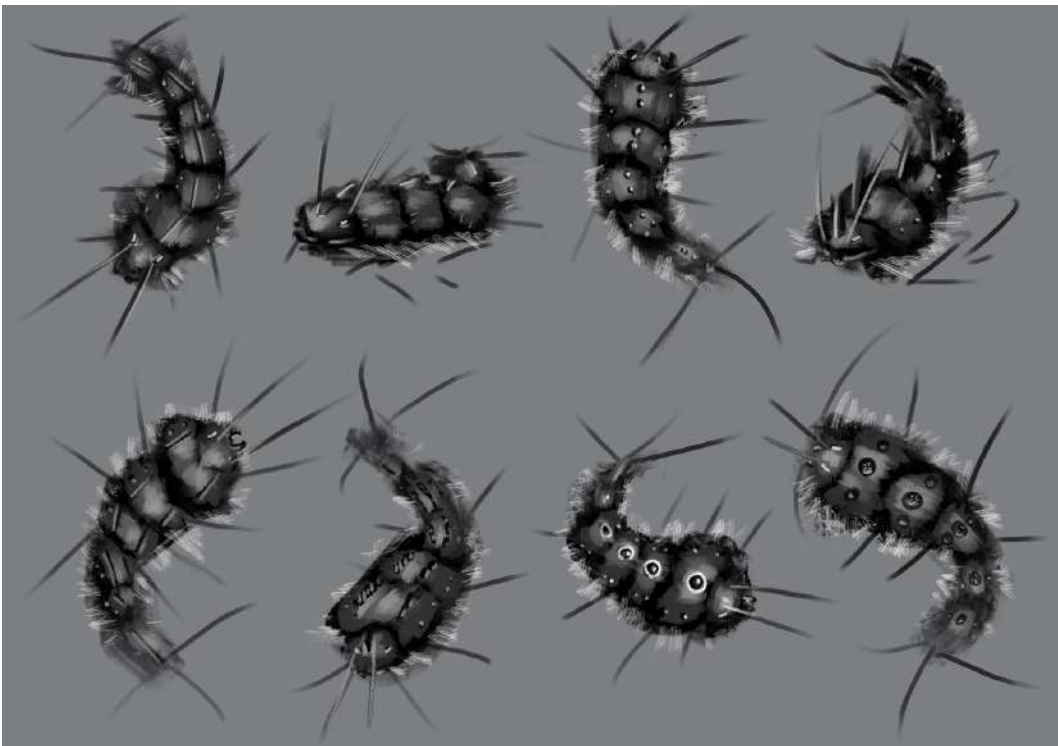


Figura 125. Versiones previas de los *concepts arts* del Pececillo Plateado, monstruo de *Realm of Books*

Fuente: *concepts arts* de elaboración propia realizados por Pablo Santirso García

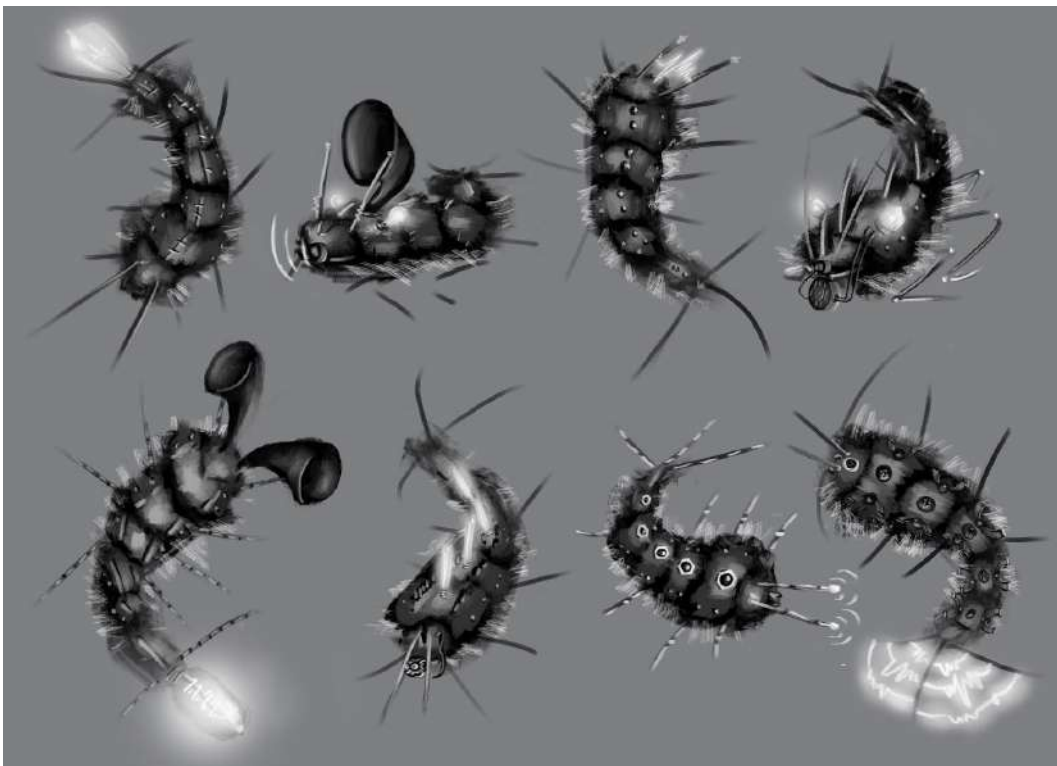


Figura 126. Versiones previas de los *concepts arts* del Pececillo Plateado, monstruo de *Realm of Books*

Fuente: *concepts arts* de elaboración propia realizados por Pablo Santirso García

5.8.6. Polillas

Concepts arts realizados por Yeray Toledano Castilla:

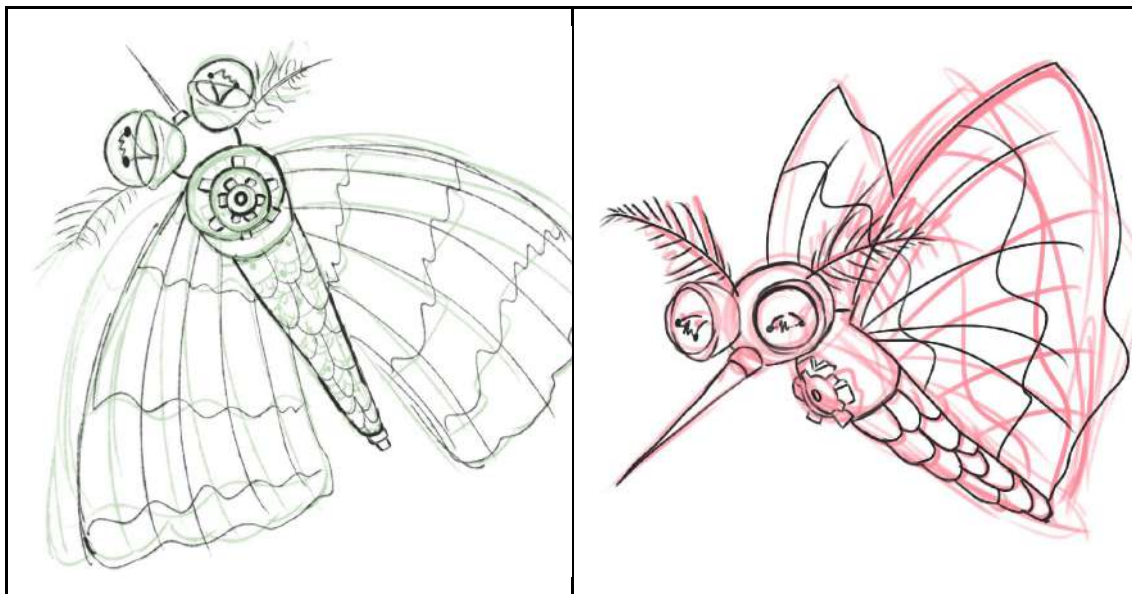


Figura 127. Versiones previas de los *concepts arts* del Niño, protagonista de *Realm of Books*

Fuente: *concepts arts* de elaboración propia realizados por Yeray Toledano Castilla

Concepts arts realizados por Pablo Santirso García:



Figura 128. Versiones previas de los *concepts arts* de la Polilla, monstruo de *Realm of Books*

Fuente: *concepts arts* de elaboración propia realizados por Pablo Santirso García

5.8.7. Araña

Concepts arts realizados por Yeray Toledano Castilla:

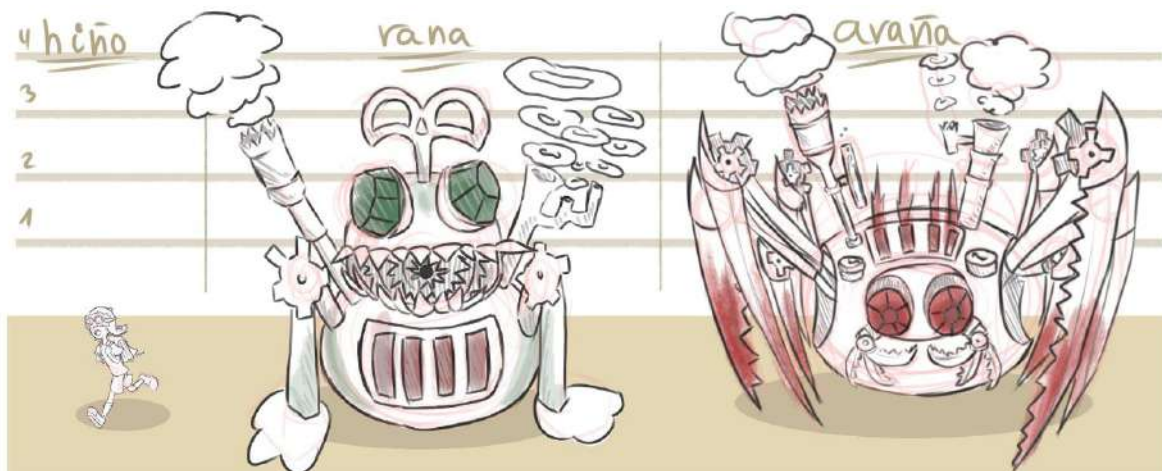


Figura 129. Versiones previas de los *concepts arts* de la Araña, monstruo (boss) de *Realm of Books*

Fuente: *concepts arts* de elaboración propia realizados por Yeray Toledano Castilla

Concepts arts realizados por Pablo Santirso García:

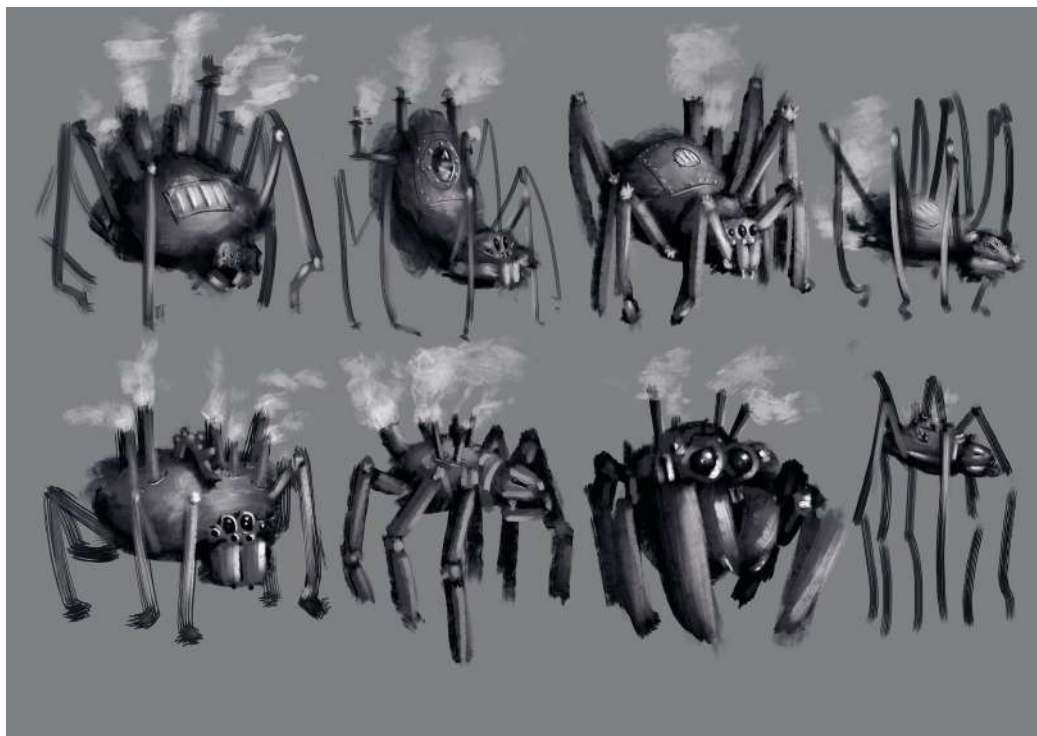


Figura 130. Versiones previas de los *concepts arts* de la Araña, monstruo (boss) de *Realm of Books*

Fuente: *concepts arts* de elaboración propia realizados por Pablo Santirso García

5.8.8. Sapo

Concepts arts realizados por Pablo Santirso García:

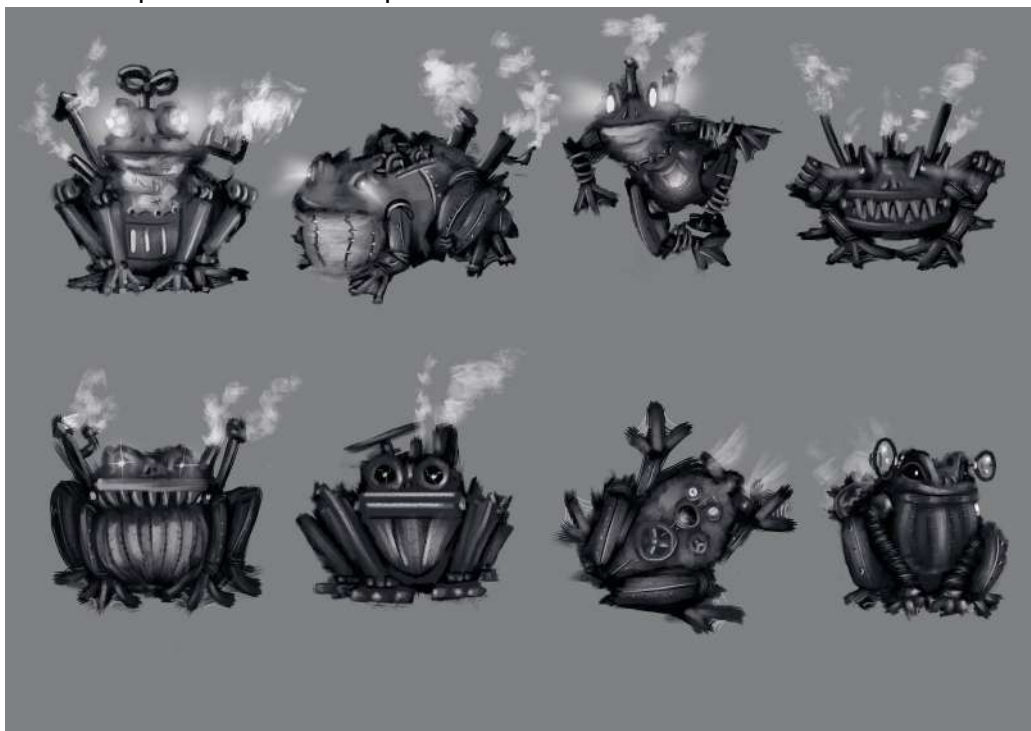


Figura 131. Versiones previas de los *concepts arts* del Sapo, monstruo (*boss*) de *Realm of Books*

Fuente: *concepts arts* de elaboración propia realizados por Pablo Santirso García