Facultat de Ciències de la Comunicació

Treball de Fi de Grau

Títol

The Lost Story:
Documento de Diseño de Videojuego

Autoria

Alexander García Requena

Professorat tutor

Pau Lluís Gumiel

Grau

Comunicació Audiovisual

Tipus de TFG

Projecte

Data

29/07/22

Universitat Autònoma de Barcelona

Facultat de Ciències de la Comunicació

Full resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau:

Català: The Lost Story: Document de Diseny de Videojoc

Castellà: The Lost Story: Documento de Diseño de Videojuego

Anglès: The Lost Story: Game Design Document

Autoria: Alexander García Requena

Professorat tutor: Pau Lluís Gumiel

Curs: 2021/2022 **Grau:** Comunicació Audiovisual

Paraules clau (mínim 3)

Català: videojoc, lost, story, projecte, ddj, disseny, rpg, rpgmaker, pixelart, atb, decisions, torns, trencaclosques

Castellà: videojuego, lost, story, proyecto, ddj, diseño, rpg, rpgmaker, pixelart, atb, decisiones, turnos, puzle

Anglès: videogame, lost, story, project, gdd, design, rpg, rpgmaker, pixelart, atb, decision making, turnbased, puzzle

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

Català: Document de disseny de videojoc (DDJ) de The Lost Story. Es tracta de un RPG clàssic d'estil pixelart que narra la història d'Arek, un mercenari errant que es guanya la vida lluitant al camp de batalla. Principalment es basa en la presa de decisions; amb un sistema de combat de temps actiu (ATB) i multitud de trencaclosques a resoldre.

Castellà: Documento de diseño de videojuego (DDJ) de The Lost Story. Se trata de un RPG clásico de estilo pixelart que narra la historia de Arek, un mercenario sin hogar que se gana la vida luchando en el campo de batalla. Principalmente se basa en la toma de decisiones; con un sistema de combate de tiempo activo (ATB) y multitud de puzles a resolver.

Anglès: Game Design Document (GDD) for The Lost Story. It shows a classic pixelart-style RPG about Arek, a solitary mercenary who fights on the battlefield for a living. It is mainly based on decision making; with an ATB combat system and a multitude of puzzles to solve.

Universitat Autònoma de Barcelona

THE LOST STORY

DOCUMENTO DE DISEÑO DE JUEGO

ALEXANDER GARCIA REQUENA

UAB
Universitat Autònoma de Barcelona

AGRADECIMIENTOS

Evidentemente, quiero agradecer en primer lugar a Sheila Raquel Medina, mi prometida, un ángel caído. En segundo lugar, me gustaría agradecer a mi madre Margarita Requena García, sin la cual no habría salido adelante.

Hay muchas personas a las que me gustaría agradecer. Tantos, que no podría nombrarlos de memoria. Me gustaría agradecer a todos aquellos que han creído en mi a pesar de todo. A todos aquellos que me han apoyado en mi peor momento. Incluso me gustaría agradecer a los que ya no están, a los que se marcharon. Aunque las cosas no fuesen bien entre nosotros, siempre se aprende algo.

Espero de corazón que a aquellos que lean este trabajo les pueda transmitir las ganas con las que lucho por mi sueño.

Alea jacta est.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN....6
1.1. ABSTRACT....6
1.2. DECLARACIÓN DE OBJETIVOS....6
2. CONSIDERACIONES DEL MERCADO....8
2.1. EL MERCADO NACIONAL....11
2.2. ANÁLISIS DAFO....14
DEBILIDADES....15
AMENAZAS....15
FORTALEZAS....15
OPORTUNIDADES....16
2.3. ANÁLISIS DE LA COMPETENCIA....19
2.4. TARGET....20
3. ELEMENTOS BÁSICOS....21
3.1. CARÁTULA....21
3.2. FICHA TÉCNICA....22
3.3. PEGI....22
3.4. GÉNERO....23
3.5. ESTILO ARTÍSTICO....24
3.6. TRAMA ARGUMENTAL....25
TAGLINE....25
STORYLINE....26
SINOPSIS....26
3.7. PLATAFORMA....27
3.8. PLANIFICACIÓN....28
PERFILES PROFESIONALES....28
RECURSOS NECESARIOS....29
PLANIFICACIÓN DEL DESARROLLO DE LA DEMO....30
PLANIFICACIÓN DEL DESARROLLO DEL JUEGO COMPLETO....31
3.9. PRESUPUESTOS....33
PRESUPUESTO APROXIMADO DE LA DEMO....33
PRESUPUESTO APROXIMADO DEL JUEGO COMPLETO....34
4. ELEMENTOS Y CARACTERÍSTICAS DE LA JUGABILIDAD....35
4.1. NARRATIVA E INTERACTIVIDAD....35
NARRATIVA RAMIFICADA....36

4.2. EL PESO DE LAS DECISIONES DEL JUGADOR....37
4.3. MAPA CONCEPTUAL DEL PRIMER NIVEL....38
4.4. EL SISTEMA DE COMBATE....39
AFINIDADES ELEMENTALES Y CAMBIOS DE ESTADO....40
4.5. PUZLES....41
5. APARIENCIA Y AMBIENTACIÓN....42
5.1. EL MUNDO DE THE LOST STORY....42
EONIA, LA TIERRA ETERNA....42
LA PRIMERA GRAN GUERRA....42
LA CALMA: CIEN AÑOS DE PAZ....42
EL NACIMIENTO DE UN IMPERIO: LA MATRIARCA AMELIA II....43
LA SEGUNDA GRAN GUERRA Y ACTUALIDAD....43
5.2. LOS CUATRO REINOS....45
EL IMPERIO CITRENSE, LA NACIÓN BENDECIDA POR EL SOL....45
EL REINO DE ALMYRA, EL LEGADO DEL LOBO....46
KAZE, HOGAR DEL VIENTO....47
EL REINO DE DANATH, EL OASIS DEL DESIERTO....48
5.3. COLOR....49
5.4. INSPIRACIÓN Y REFERENCIAS VISUALES....50
LAS CULTURAS DE LOS CUATRO REINOS....50
LA GUERRA COMO FOCO PRINCIPAL....51
6. CLASES Y PERSONAJES....52
6.1. CLASES JUGABLES Y AFINIDADES ELEMENTALES....52
6.2. PERSONAJES JUGADORES....53
AREK DURANT....53
ELIZABETH CORETH....54
SOREN VESTERGARD....55
KRYSTA BLAIR....56
SEPHAR “EL LINCE”....57
6.3. ALIADOS TEMPORALES....58
LOS HERMANOS BYRON Y STEINER....58
6.4. PERSONAJES NO JUGADORES....59
COMERCIANTES....59
INFORMANTES....60
ADIVINA....60
TUTORIALES....61

INTERRUPTORES O ACTIVADORES....61
DECORATIVOS....62
6.5. ENEMIGOS....63
ENEMIGOS COMUNES....63
JEFES OBLIGATORIOS Y SECUNDARIOS....67
7. GUIÓN - TRATAMIENTO....69
7.1. GUIÓN - TRATAMIENTO DEL PRIMER NIVEL....69
PRELUDIO O INTRODUCCIÓN....69
INICIO DEL NIVEL I....70
8. INTERFAZ....73
8.1. CONTROLES....73
8.2. PANTALLA DE INICIO....74
8.3. MENÚ PRINCIPAL....75
8.4. INFORMACIÓN DENTRO DEL JUEGO....76
EL MAPAMUNDI....76
RESULTADOS DE COMBATE....77
OBJETOS....78
HABILIDADES....79
EQUIPO....80
ESTADOS....81
BESTIARIO....82
FORMACIÓN....82
MISIONES....82
GUARDAR....82
SALIR....82
GAME OVER....83
8.5. TIPOS DE OBJETO....84
OBJETOS CURATIVOS....84
ARMAS....85
ARMADURAS....85
ACCESORIOS....86
OBJETOS IMPORTANTES....86
9. TECNOLOGÍA....87
9.1. MOTOR DE JUEGO Y LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN....87
9.2. SCRIPTS....87
10. DISEÑO DE SONIDO....88

10.1. MÚSICA.....88
11. TESTEO.....89
11.1. FORMULARIO DE TESTEO.....90
11.2. RESULTADOS.....91
11.3. REPORTE DE ERRORES.....91

1. INTRODUCCIÓN

1.1. ABSTRACT

El presente documento sigue un formato de Documento de Diseño de Juego (DDJ) el cual sirve como guía para entender el proyecto y los elementos que lo conforman. Para mostrar los resultados obtenidos, a partir del estudio de mercado, se ha confeccionado una demo y se ha puesto a prueba con una muestra del target al que va dirigido.

1.2. DECLARACIÓN DE OBJETIVOS

El principal objetivo de este documento es reflejar e ilustrar el proceso de desarrollo del proyecto ***The Lost Story***, un videojuego híbrido cuyas bases corresponden a un juego de rol de carácter tradicional pero que añade elementos de las aventuras gráficas, como la toma de decisiones y un sistema de vínculos afectivos entre personajes que pueden llegar a alterar los sucesos acontecidos en la trama.

El documento seguirá, en mayor parte, el formato de Documento de Diseño de Juego. Los apartados del DDJ varían en función de la persona y el producto al que se atañen. Tampoco se trata de un elemento obligatorio para empezar un proyecto, pero resulta especialmente útil como herramienta de organización (León, 2019). Es importante que toda la información referente al proyecto quede estructurada de una forma que no se deje nada para la improvisación, razón por la cual he decidido dividirlo en diez apartados clave: consideraciones del mercado, elementos básicos, jugabilidad, apariencia y ambientación, personajes, guión, interfaz, tecnología, diseño de sonido y testeo.

En el apartado de consideraciones del mercado se pondrá en evidencia la situación del mercado de los videojuegos desde un punto de vista nacional, tomando en consideración el target y dedicando un apartado al análisis DAFO. En el apartado de elementos básicos se mostrará el diseño de la carátula, la ficha técnica del producto, el género, la trama argumental, entre otros. También se valorará un presupuesto orientativo, tanto de la demo como del producto final. A continuación, se valorarán los aspectos de la jugabilidad, haciendo especial incapié en el aspecto narrativo de la aventura y mostrando un mapa conceptual de algunas de las decisiones que puede tomar el jugador en la demo. El apartado de apariencia y ambientación será complementado por un apartado inicial de *worldbuilding* que ayudará a imaginar el mundo en el que sucede la acción. En el apartado de personajes se contemplarán tres categorías: personajes jugadores,

personajes no jugadores *(NPCs)* y enemigos. Por lo que respecta al guión, será esquemático y tan solo abarcará la historia principal mostrada en la demo, ignorando por completo las tramas secundarias. Posteriormente, trataremos la Interfaz y se mostrarán todos los menús disponibles para el jugador; incluyendo en dicho apartado una categoría que listará todos los tipos de objetos: objetos curativos, armas, armaduras y objetos clave *(key items)*. Se hablará también de la tecnología utilizada, del lenguaje de programación y de los *scripts* externos que utiliza el videojuego para garantizar que el jugador tenga una experiencia satisfactoria. El antepenúltimo apartado corresponde al diseño de sonido, en el cual se analizará la banda sonora y algunos de los efectos de sonido utilizados. A continuación, señalaré las bases del plan de marketing y la estrategia publicitaria. Por último, se realizará un testeo de la demo con una muestra del target para su posterior evaluación.

2. CONSIDERACIONES DEL MERCADO

Lo primero que debemos tener en consideración es que la industria del videojuego es un sector muy joven. En tan solo medio siglo de existencia ha cambiado y metamorfoseado en múltiples ocasiones y en pequeños lapsos de tiempo.

Como indica la Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento (DEV) en su *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos de 2021*, la industria notó el año pasado tanto los efectos de los retrasos en los lanzamientos como la escasez de consolas. Dicha escasez tiene origen en los cuellos de botella en el comercio internacional, ya que la demanda de consolas era mayor de la que podían exportar, convirtiendo a las consolas en el segmento más castigado en contraposición con los móviles.

Durante 2021, el mercado global del videojuego facturó un total de 175.000 millones de dólares, alrededor de un 1'1% menos que el año anterior. Un 52% corresponde a la industria de los juegos para móviles y tabletas, mientras que el 48% restante se divide entre juegos para consola, PC y navegador.

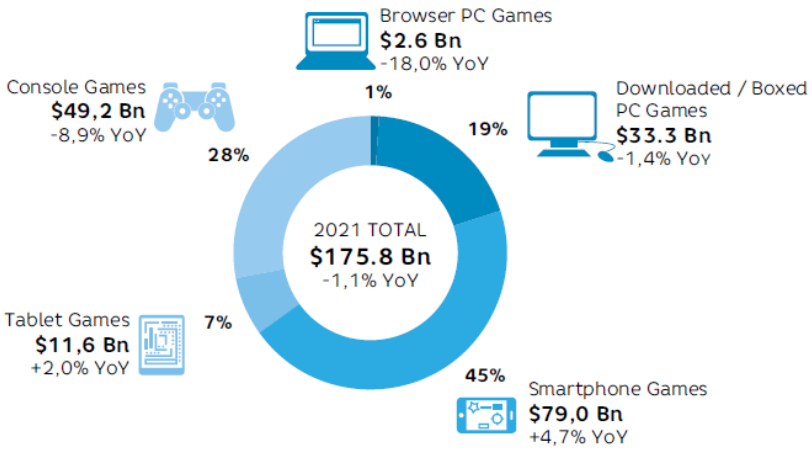


Ilustración 1: Volumen de mercado de Juegos por segmento (2021). Fuente: Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2021

El segmento que mejor salió de la crisis COVID fue el de los *smartphones,* que creció un 4,7% respecto a 2020; siendo la categoría más lucrativa en la actualidad. El PC sufrió un leve retroceso (-1'4%), pero fueron las consolas las más perjudicadas (-8'9%). Debemos tener en cuenta que los atrasos en videojuegos AAA exclusivos de consola son una de las causas de dichos retrocesos. En PC esta caída en la facturación se vió amortiguada por la ingente cantidad de títulos publicados en PC. Como indica la DEV, Steam volvió a batir el récord de juegos publicados con un total de 11799 a lo largo del año 2021.

A nivel geográfico, la cantidad de jugadores también ha ido aumentando sin parar en los últimos años. En 2021 superó los 3000 millones, lo que supone un incremento del 5.3% respecto al año anterior. La DEV confía en que este crecimiento seguirá estable, llegando a alcanzar los 3300 millones de jugadores en 2024. Debemos tener en cuenta que la aplastante mayoría de jugadores reside en Asia y el Pacífico, alcanzando la increíble cifra de 1615 millones de jugadores, el 55% de la comunidad. Dicha cifra va seguida de Oriente Medio y África, que alcanza los 434 millones de jugadores, región que ha logrado un aumento de jugadores del 10,1% respecto al 2021. Europa le sigue de muy cerca, con 408 millones de jugadores, seguida de Latinoamérica con 289 millones y dejando en último lugar con 212 millones a la región de América del Norte.

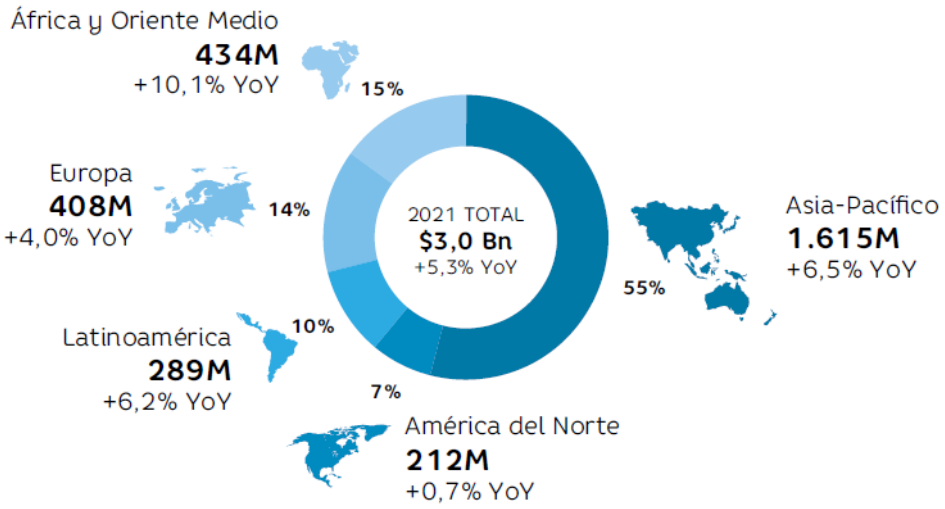


Ilustración 2: Total de jugadores por región (2021). Fuente: Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2021

En términos económicos, China sigue liderando el mercado de los videojuegos. En 2021, se estima que el país asiático ingresó más de 46.000 millones de dólares estadounidenses gracias a las ventas de juegos, consolas y otros componentes vinculados (Statista, 2022).

Según los datos proporcionados por la DEV, los principales mercados mundiales del videojuego han mantenido su posición o han visto un aumento de su facturación. Un claro ejemplo es Japón, con un crecimiento cercano al 20%, seguido de China, con un aumento de alrededor del 15%.

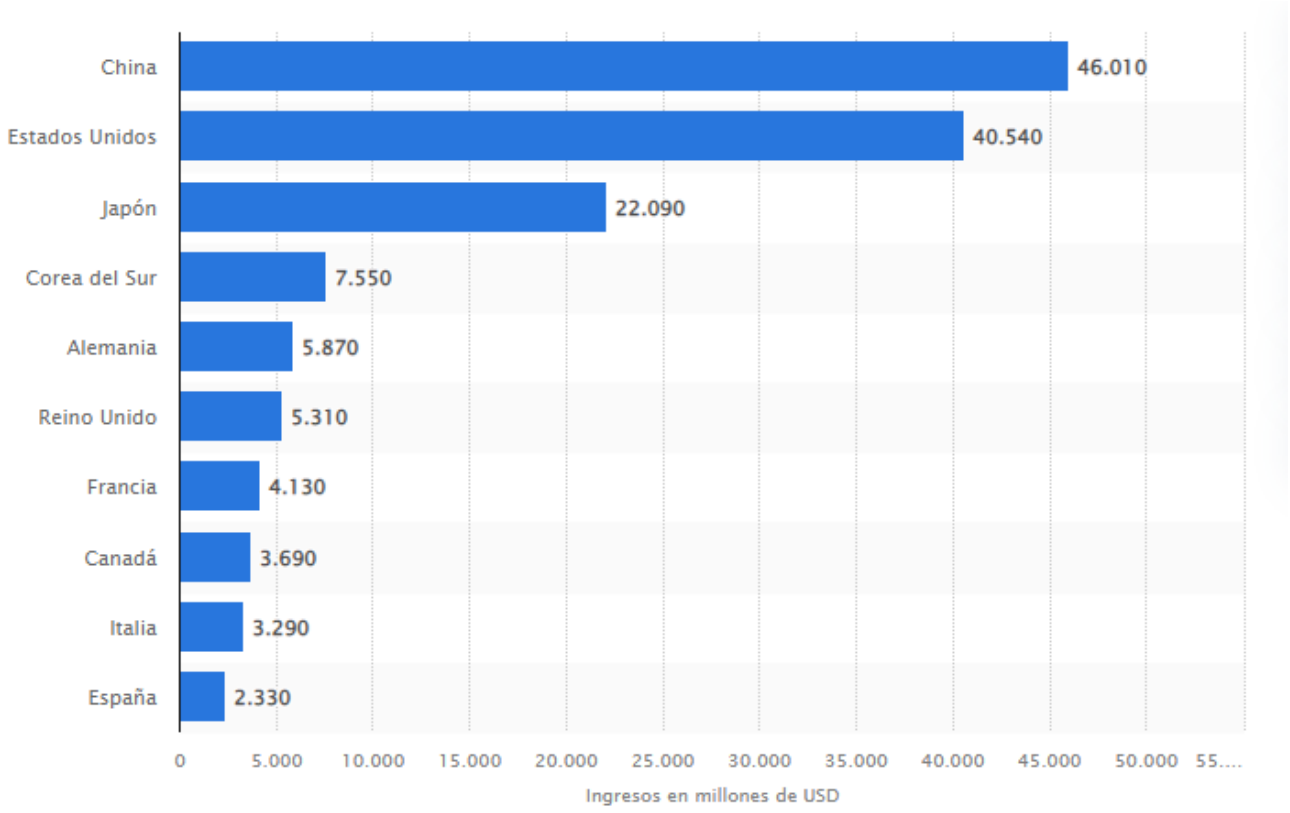


Ilustración 3: Principales mercados de videojuegos a nivel mundial en 2021. Fuente: Statista

2.1. EL MERCADO NACIONAL

Como nos indica la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) en el anuario de 2021, los videojuegos siguen siendo una de las opciones predilectas de ocio audiovisual en España. Durante el año 2021 la facturación del sector superó los 1795 millones de euros, un 2,75% más que el año anterior. De esta facturación, 882 millones corresponden a las ventas físicas y 913 millones a las ventas online. De estos millones, podemos observar un crecimiento importante en la facturación física, la cual crece en un 11,64% respecto al año anterior, marcado por la venta digital debido al confinamiento.

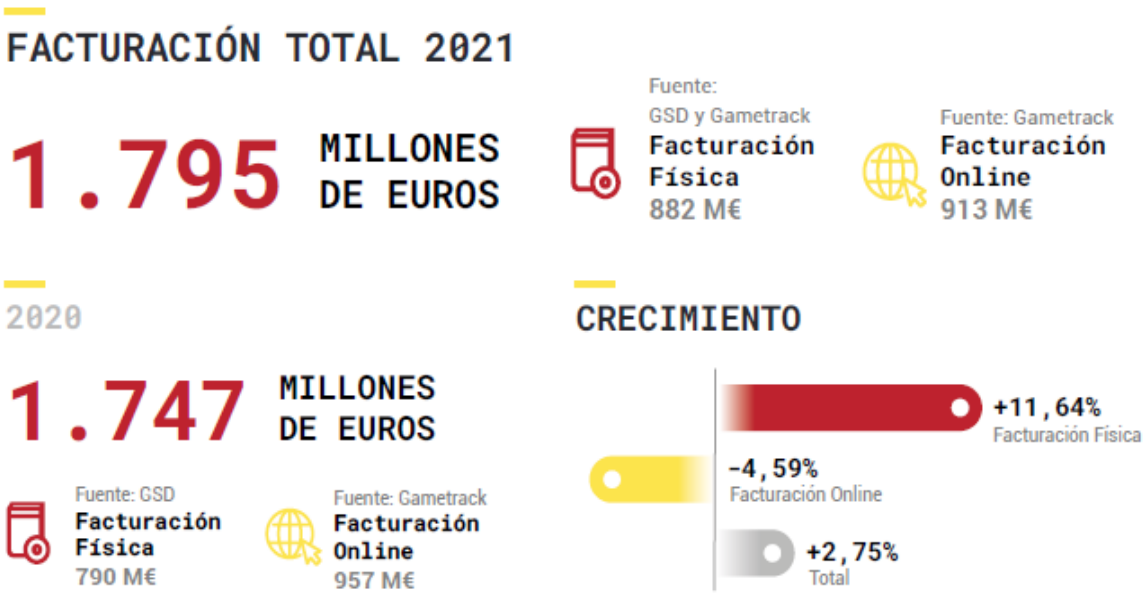


Ilustración 4: Facturación total. Fuente: AEVI Anuario 2021

Como guinda del pastel, la DEV estima que la facturación podría llegar a los 2291 millones de euros en 2024. Debemos tener presente que Cataluña sigue siendo el motor del videojuego español, ya que tan solo en esa región se concentra más del 50% de la facturación. Sumado al 28% de la Comunidad de Madrid podemos evidenciar como los estudios ubicados en estas dos comunidades logran ingresar un más de tres cuartos del total facturado.

La AEVI también nos ofrece información acerca del perfil de jugador, contabilizando un total de 18 millones de jugadores. A pesar de que pueda existir una predisposición a pensar que el público masculino sigue siendo el dominante, se trata de una falacia. La diferencia entre géneros es mínima, siendo 52% del género masculino y un 48% del género femenino. Los rangos de edad indican que prácticamente a cualquier edad podemos encontrar un target de jugadores. Destacan la franja de edad entre 25 y 34 años, con un 15% de jugadores hombres y un 9% mujeres; y la franja entre los 45 y 64 años, con un 9% de hombres y un 12% de mujeres. Por lo que respecta a los dispositivos, los *smarthpones* y las consolas de sobremesa se disputan el primer puesto con un 27% de uso, los PC van detrás con un 22% y por detrás queda el uso prioritario de tablets (12%) y consolas portátiles (9%).

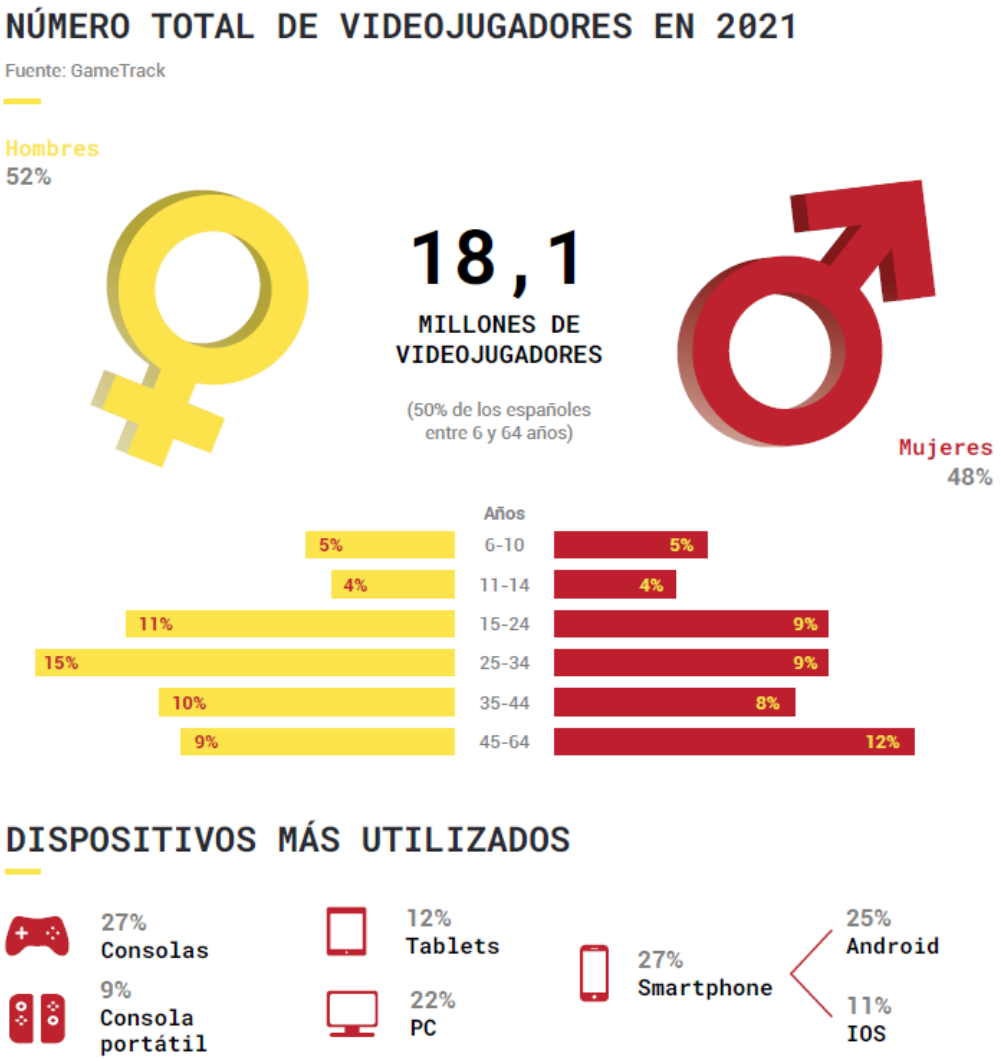


Ilustración 5: Perfil de jugadores españoles. Fuente: AEVI Anuario 2021

A pesar de los efectos negativos de la pandemia, la industria del videojuego es una de las que mejor ha salvaguardado la situación. Citando al Ministro de Cultura y Deporte de España, Miquel Iceta, “El futuro de los videojuegos es muy prometedor, tanto por el alto número de jugadores […] como por el crecimiento de nuestras empresas a nivel internacional.” (AEVI, 2022).

2.2. ANÁLISIS DAFO

El análisis DAFO permitirá determinar si *The Lost Story* es un proyecto con posibilidades de ser lanzado al mercado. Basándonos en la tabla de Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades será fácil vislumbrar hasta donde se puede llegar y los riesgos que deberemos asumir.

Tabla 1: Análisis DAFO. Fuente: Elaboración propia.

Matriz de factores

Debilidades	Amenazas
Propuesta limitada por el idioma	Saturación del mercado indie
Poca experiencia en el sector	Incertidumbre
Volumen de trabajo considerable	
Recursos limitados	
Fortalezas	**Oportunidades**
Producto audiovisual de calidad	Proyecto transmedia
Reembolsable	Autofinanciación
Gran interactividad	Se puede publicar en Steam
Rejugabilidad	Financiación pública
Acceso multiplataforma y portabilidad	Cubre necesidad comercial
Canales de distribución variados	Poco vulnerable a la crítica
Barato para el usuario	Llamar la atención de otros estudios
	Mínima inversión inicial
	Ferias de videojuegos

DEBILIDADES

- ✗ **Volumen de trabajo considerable (poca importancia):** el proyecto supone una gran carga de trabajo, especialmente si consideramos que tan solo se puede asegurar la participación activa del creador.
- ✗ **Recursos limitados (importancia media):** la falta de recursos puede llegar a convertirse en un problema si el proyecto se lleva a cabo de principio a fin.
- ✗ **Propuesta limitada por el idioma (gran importancia):** la mayoría del mercado o usuarios se asienta en las regiones de Asia, Oceanía y América del Norte. En dichos continentes países predominan el inglés, el chino y el japonés. Debido a la carga de trabajo que supone un proyecto tan interactivo y basado en la narrativa, traducirlo sin la seguridad de vender el producto, supone un alto riesgo económico.
- ✗ **Poca experiencia en el sector (importancia media):** se trata del primer proyecto con intención de salir al mercado. Es muy posible que la inexperiencia se convierta en un factor de riesgo a la hora de comercializarlo.

AMENAZAS

- ✗ **Saturación del mercado indie (poca importancia):** actualmente salen miles de videojuegos al año en el mercado indie y sólo unos pocos encuentran publishers o reconocimiento. No obstante, este factor no significa que el proyecto no vaya a tener éxito, tan solo implica un mayor esfuerzo.
- ✗ **Incertidumbre (importancia media):** existe un halo de incertidumbre sobre el proyecto, pues no existe una garantía de que vaya a aportar beneficios. No obstante, es algo común en los proyectos emprendedores. Como dice el refrán, “quien no arriesga no gana”.

FORTALEZAS

- ✔ **Producto audiovisual de calidad (importancia crucial):** el producto pretende ofrecer unos estándares de calidad más que dignos del usuario. En un mercado saturado de videojuegos, debe rozar la excelencia para resaltar. El producto no busca ofrecer experiencias mediocres, por lo que cumplir con las expectativas tanto personales como del usuario es una prioridad.
- ✔ **Reembolsable (importancia media):** en caso de no convencer al usuario, Steam ofrece la posibilidad de reembolso del videojuego en caso de no haber jugado más

de dos horas. En cualquier caso, el principal objetivo del proyecto es contentar a los usuarios y labrarse una reputación. Los beneficios económicos no son prioritarios.

- ✔ **Gran interactividad (gran importancia):** el producto ofrece una experiencia interactiva completa. Un videojuego donde las decisiones sean realmente decisivas y puedan alterar la trama de manera significativa.
- ✔ **Rejugabilidad (importancia crucial):** el videojuego es rejugable. Cada aventura, en caso de tomar decisiones diferentes, podría ser drásticamente distinta.
- ✔ **Acceso multiplataforma y portabilidad (gran importancia):** la portabilidad es la capacidad del videojuego de ejecutarse en diferentes plataformas. A pesar de que la demo tan solo puede ejecutarse a priori en PC y iMac en un futuro se adaptaría para que también fuera ejecutable en *smarthpones* y consola portátil (Nintendo Switch).
- ✔ **Canales de distribución variados (importancia media):** la intención es ofrecer al usuario el máximo posible de opciones para propiciar la fidelidad. Algunos ejemplos serian la descarga digital, plataformas como Steam o el formato físico.
- ✔ **Barato para el usuario (importancia crucial):** el precio del producto sería muy reducido, no llegando a alcanzar unos pocos euros. Incluso se podría ofrecer gratis a los primeros usuarios mientras se desarrolla el producto completo. Se debe priorizar la fidelidad del usuario.

OPORTUNIDADES

- ✔ **Proyecto transmedia (gran importancia):** el proyecto plantea la posibilidad de sacar un libro al mercado sobre el lore del videojuego, narrando sucesos alternativos. También plantea la posibilidad de sacar al mercado spin-offs, cortometrajes, series, animación, entre otras.
- ✔ **Autofinanciación (gran importancia):** en caso de no encontrar ningún tipo de financiación, el proyecto podría llevarse a cabo con autofinanciación. No obstante, retrasaría la salida del producto final.
- ✔ **Se puede publicar en Steam (gran importancia):** Steam permite publicar los videojuegos de RPG Maker de manera gratuita en su aplicación, aunque para recibir una licencia comercial debes pagar una cantidad económicamente aceptable (100 dólares que se reembolsan una vez el producto obtenga 1000 dólares en ventas).

- ✔ **Financiación pública (importancia crucial):** gracias a la nueva Ley Audiovisual de 2021 los proyectos de videojuegos pueden ser seleccionados para su financiación en un concurso público anual. Las cuantías ofrecidas van en función de la puntuación del proyecto. En caso de que el presupuesto sea inferior a 30.000€, se otorgará dicha cuantía. No obstante, será necesario una puntuación de 50 puntos en cualquier caso.

Tabla 2: Ayudas para el videojuego y otras formas de creación digital (2021). Fuente: Ministerio de Cultura y Deporte, adaptación de elaboración propia.

AYUDAS PARA EL VIDEOJUEGO	
PUNTUACIÓN DEL PROYECTO	**QUANTÍA MÁXIMA**
95,00 - 100,00	100.000€
90,00 - 94,99	85.000€
85,00 - 89,99	70.000€
80,00 - 84,99	60.000€
75,00 - 79,99	55.000€
70,00 - 74,99	50.000€
65,00 - 69,99	45.000€
60,00 - 64,99	40.000€
55,00 - 59,99	35.000€
50,00 - 54,99	30.000€

- ✔ **Cubre necesidad comercial (gran importancia):** se trata de un género con demanda pero que ha sido sustituido en pos de los RPG de acción debido a la fiebre *soulslike.*
- ✔ **Poco vulnerable a la crítica (importancia media):** la inmensa mayoría de juegos indies no sufren la presión de los juegos AAA. Al no haber un presupuesto millonario detrás, y al tratarse de un precio reducido, la crítica está mucho más diluida.
- ✔ **Llamar la atención de otros estudios (importancia crucial):** es importante realizar el proyecto para labrarse una reputación y llamar la atención de estudios más cualificados y con mayor presupuesto.

- ✔ **Mínima inversión inicial (gran importancia):** el proyecto no requiere apenas inversión inicial, alcanzando como mucho los 300 euros. Por lo tanto, en caso de descartarlo, las pérdidas serían casi nulas.
- ✔ **Ferias de videojuegos (importancia media):** las ferias de videojuegos son una herramienta muy útil para dar a conocer tanto el proyecto como el autor. Además de ofrecer la posibilidad de codearte con otros compañeros del gremio.

2.3. ANÁLISIS DE LA COMPETENCIA

Lo primero que debemos tener en cuenta a la hora de analizar la competencia son principalmente dos elementos: quienes son tus competidores y qué ofrecen. Existen otros elementos a considerar, pero no se trataran de forma exahustiva.

Existen dos tipos de competencia, la competencia directa y la competencia indirecta. En este análisis, se considerará competencia directa aquellos videojuegos que compartan el mismo género, en este caso, aquellos que correspondan al RPG tradicional y que además compartan las plataformas en las que se ofrecerá *The Lost Story*. Por otro lado, consideraremos competencia indirecta todos los demás géneros de videojuegos. Debido a la gran oferta de videojuegos nos centraremos en la competencia directa.

Si pensamos en la oferta de RPG por turnos con un tono clásico pero actualizado que pretende llamar la atención de nuevos y nostáligicos, además de presentar estética pixel art; el ejemplo más evidente sería *Sea of Stars*, una auténtica pieza de arte del mundo indie que ha retrasado su lanzamiento a 2023. Dicho videojuego sería un digno rival que conviene evitar, por lo que el lanzamiento de The Lost Story debería tener un margen razonable para evitar ser opacado.

Otros RPGs que podrían considerarse una amenaza, a pesar de no ser indies, son aquellos de la franquicia Dragon Quest. Aunque aún no se sabe nada de Dragon Quest XII, es probable que su lanzamiento sea en algún momento de 2024 o 2025. También debemos tomar en consideración el remake de *Dragon Quest III*, que tendrá un estilo pixel art similar a *Octopath Traveler*.

Otras amenazas, que podríamos considerar competencia indirecta, serían lanzamientos como *Final Fantasy XVI, Final Fantasy VII Rebirth, Harvestella, Kingdom Hearts 4*, entre otros. Debido a que el sector del videojuego está en constante expansión, es difícil determinar todas las amenazas posibles en una etapa tan temprana del proyecto. No obstante, esto no es motivo de preocupación. El producto *The Lost Story* es sólido y tiene muchas oportunidades en el mercado.

2.4. TARGET

El target se ha seleccionado en función de las necesidades del mercado y del producto. Al tratarse de un producto que a priori saldría al mercado tan solo en idioma español, debemos adaptarnos al usuario hispano. En un futuro, se barajaría la opción de localizar el producto en otros territorios para abarcar más segmentos de mercado.

Teniendo en cuenta que el videojuego de rol representa el tercer género más popular en el mercado español según los datos recogidos por la AEVI, no es descabellado que nuestro producto pertenezca a ese género. Por otro lado, debemos tener en cuenta los anteriores datos recogidos sobre el perfil de jugador español, los cuales nos indican una dominancia en el mercado digital (PC y *smartphones*) como una mayor cantidad de jugadores en las etapas entre los 25 y 34 años, desbancando el arcaico discurso de que los videojuegos son solo para niños.

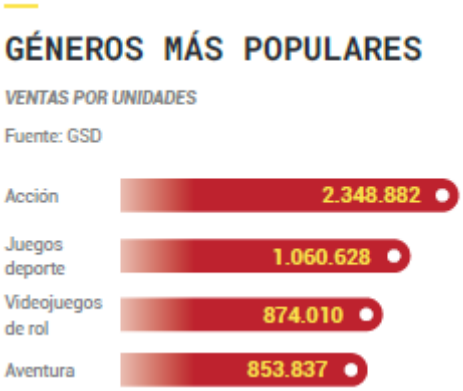


Ilustración 6: Géneros más populares. Fuente: AEVI Anuario 2021

El producto presentado tiene un estilo similar a los clásicos juegos de rol japoneses de los años 90 por lo que irá dirigido principalmente a los nostálgicos del género que buscan revivir parte de su infancia mediante una experiencia con un toque fresco y novedoso. Por lo tanto, podemos afirmar que el target principal serán los jugadores tanto jóvenes como adultos español, asiduos de los videojuegos de rol que crecieron en la década de los 80 y 90. También se podrían incluir aquellos que nacieron a inicios de los 2000.

3. ELEMENTOS BÁSICOS

3.1. CARÁTULA

La carátula es un elemento de vital importancia para el jugador, pues es lo primero que llamará su atención. Sirve para ofrecer información diversa como el título del videojuego, la plataforma en la cual podemos jugar, ofrecer pistas sobre el género, la temática o detalles de la trama, la información PEGI e incluso podemos encontrar el logotipo de la productora/empresa, entre otras.

Ilustración 7: Prototipo incompleto de carátula para Nintendo Switch. Fuente: Elaboración propia

3.2. FICHA TÉCNICA

Se ha añadido este apartado para hacerse una idea inicial de las características técnicas del producto.

Tabla 3: Ficha técnica de The Lost Story. Fuente: Elaboración propia

Título	The Lost Story
Género	Híbrido de RPG por turnos y aventura gráfica
Estilo artístico	*Pixel art*
Plataforma	PC (Windows y MacOS)
Tecnología	RPG Maker VX Ace / Lenguaje RGSS
Target	Jugadores adultos de entre 16 y 35 años

3.3. PEGI

El sistema PEGI (Pan European Game Information) es un sistema europeo que se utiliza para clasificar los videojuegos según su contenido antes de que salgan al mercado. Este ofrece determinada información sobre el producto al consumidor a través de los diferentes iconos que acompañan la carátula del videojuego. Uno de ellos es el de rango de edad recomendado según el contenido del juego, el cual se divide en cinco rangos de edad: a partir de 3 años, a partir de 7, a partir de 12, a partir de 16 y para mayores de 18 años. También da otros indicadores como la presencia de violencia, lenguaje soez, elementos de terror, sexo implícito o explícito, presencia de drogas, discriminación racial o étnica; y elementos que fomenten los juegos de azar. Recientemente, también se ha añadido el icono de micro-transacciones dentro del juego.

En base a estos valores, *The Lost Story* sería categorizado con PEGI 16, por lo que si eres menor de 16 años se desaconseja jugarlo por el contenido sensible al que podría estar expuesto el consumidor. No obstante, este sistema no sirve como prohibición de venta. Si un menor quiere jugar a un videojuego de 16 o 18 años, puede hacerlo, pero siempre bajo su propia responsabilidad. También se le atribuiría el icono de violencia y la presencia de lenguaje soez.

3.4. GÉNERO

El principal género que caracteriza a *The Lost Story* es el género del rol, también conocido bajo las siglas RPG (role-playing game). En esta clase de juegos el jugador suele disfrutar de gran libertad de movimiento por los distintos escenarios que conforman el mundo en el que se desarrolla la aventura. Estos siguen una trama que tiende a hacerse más compleja conforme avanza la partida. Además, el jugador interpreta a uno o más personajes generalmente tipificados por su raza, su profesión y sus ideales; regidos por el universo del videojuego (Escribano, 2007). También debemos tener en cuenta aquellos elementos de la interfaz relacionados con los personajes que caracterizan a los videojuegos de rol.

> *Los personajes de los Juegos de Rol comienzan por lo general con un nivel o destreza/aprendizaje de sus habilidades, éstas van subiendo conforme el usuario va adquiriendo experiencia y la va utilizando en mejorar dichas habilidades a través de un sistema de puntos.*
>
> – *Escribano, 2007, pág. 19*

En el caso de *The Lost Story,* Arek actúa como enlace con el jugador, similar a como lo hacen otros personajes históricos de los videojuegos como Link de *The Legend of Zelda*. Por lo tanto, las decisiones que tome el jugador construirán el personaje de Arek, convirtiéndolo por ejemplo en alguien bondadoso o en alguien malvado. Aunque también habrá momentos en que se tomará el control de otros personajes, estos tendrán unos ideales y personalidad más definidos que limitarán la capacidad de decisión del jugador y se utilizarán más bien como herramienta narrativa.

3.5. ESTILO ARTÍSTICO

The Lost Story presenta un estilo *pixel art*, conocido como arte de pixel en España. Este estilo se desarrolló a raíz de las limitaciones técnicas de las antiguas computadoras y a día de hoy se mantiene por su atractivo retro. No es un arte exclusivo de los videojuegos pero sin duda marcó una tendencia que se ha hecho evidente en la actualidad, donde las limitaciones gráficas han desaparecido casi por completo.

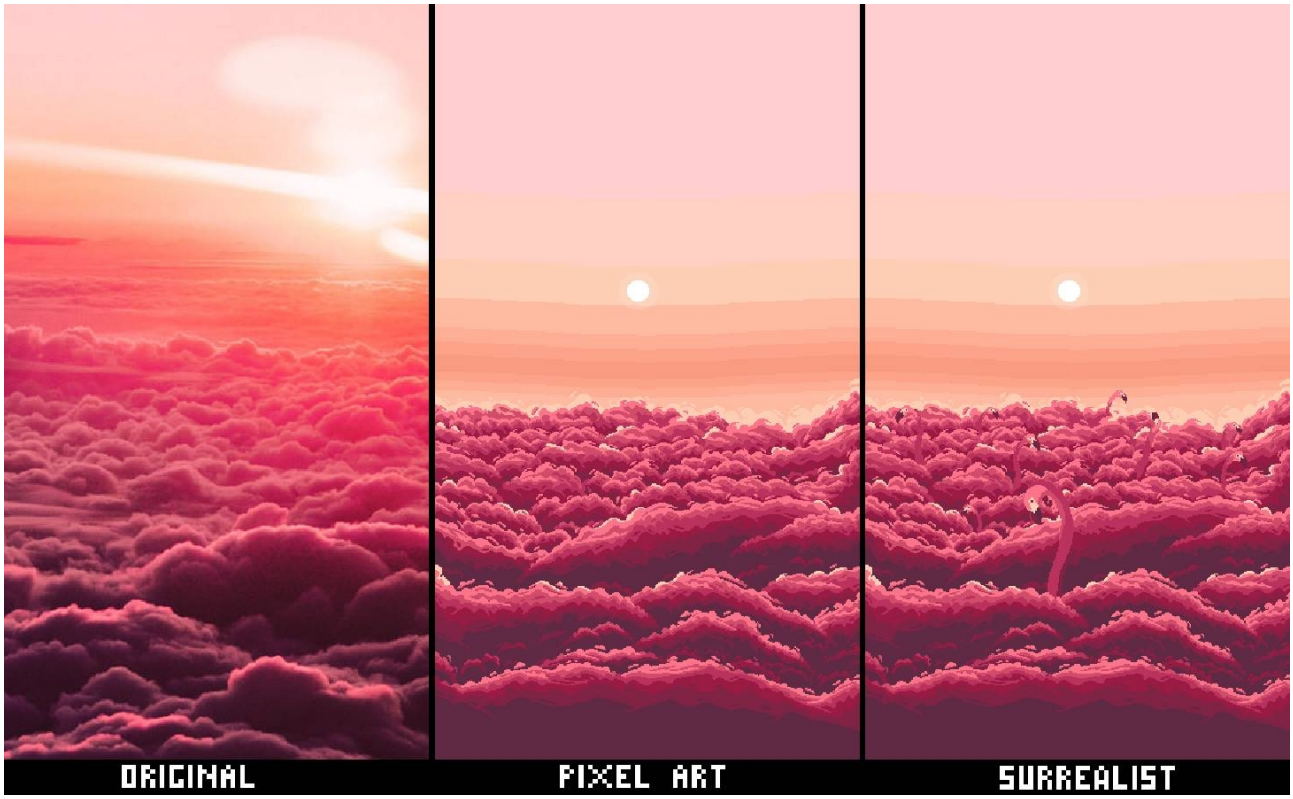


Ilustración 8: Comparativa de imagen original, estilo pixel art y estilo surrealista. Fuente: Yomero Mods

3.6. TRAMA ARGUMENTAL

TAGLINE

Para cualquier producto audiovisual es importante tener una *tagline*. En el caso del videojuego, la *tagline* suele ser utilizada en el dorsal de la carátula, en el título, o en cualquier acto de promoción. Debe sintetizar en tan sólo unas pocas palabras los elementos llamativos de la trama o la jugabilidad. En el caso de *The Lost Story*, la toma de decisiones posee un gran peso. Normalmente, en un videojuego, el final de la aventura está predispuesto al jugador y no existe la posibilidad de cambiarlo. *The Lost Story* debe sacar provecho de ello.

Idea 1:

"¿Qué prevalecerá? La fuerza del destino… ¿o la voluntad de los hombres?"

Idea 2:

"Sumérgete en un mundo de fantasía oscura y toma las riendas de tu destino."

Idea 3:

"Lucha por tu libertad. Elige un camino y nunca mires atrás."

Otro de los puntos principales que trata *The Lost Story* es el existencialismo, una corriente filosófica que pretende dar respuesta a las incógnitas de la condición humana. Teniendo en cuenta la temática del videojuego, se han tenido en consideración las siguientes *taglines.*

Idea 4:

"Aquel que controla el campo de batalla controla el rumbo de la historia."

Idea 5:

"La vida es como un campo de batalla… sólo sobreviven los afortunados."

Idea 6:

"La guerra es como una enfermedad… Siembra dolor y ofrece muerte."

STORYLINE

The Lost Story nos presenta la historia de Arek, un mercenario errante que se gana la vida arriesgando la vida en el campo de batalla. Durante el asedio a Stamford, lucha en el bando del reino de Almyra, amenazado por el constante azote del cruel y poderoso Imperio Citrense.

SINOPSIS

Arek, durante su adolescencia, se ve obligado a abandonar su hogar tras perder a sus padres a manos del cruel Imperio Citrense. Durante su viaje, aprende el arte de la espada y se convierte en un mercenario errante para subsistir. Tras labrarse una reputación en el campo de batalla, es contratado por el reino de Almyra para unirse al asedio de la fortaleza de Stamford. Allí lucha junto a los hermanos Byron y Steiner, de la banda de mercenarios Lobos Áureos. Con mucho esfuerzo, el ejército de Almyra reclama la fortaleza para el Reino.

Arek permanece en la vanguardia algunos meses hasta que una noche un grupo de desertores citrenses llega a su campamento pidiendo ayuda. Entre ellos destacan un obispo imperial y la Sacerdotisa del Cristal de Fuego, Elizabeth; perseguida por el Imperio para utilizarla como chivo expiatorio. Los exploradores imperiales no tardan en alcanzarlos, hiriendo gravemente al obispo. El obispo hace jurar a Arek que protegerá a la sacerdotisa y se sacrifica para que puedan llegar a territorio almyrense.

Tras pasar algunos días en el bosque, Arek y Elizabeth regresan a la capital del Reino. Allí obtienen una audiencia con el Rey de Almyra, que les ofrece un trato: asilo político a cambio de sus servicios. Arek acepta y se retiran. Para conseguir algo de dinero, Arek acepta un encargo del tablón del gremio de mercenarios relacionado con un grupo de bandidos esclavistas. Elizabeth convence a Arek para acompañarlo y parten un pueblo cercano que fue atacado. Allí se topan con bandidos, se enfrentan a ellos y los obligan a retirarse. Los siguen hacia su guarida y vencen a su jefe, el cual libera a una bestia temible que tenían encerrada antes de morir. Tras liberar a los esclavos y regresar a la capital, Elizabeth revela a Arek su auténtica misión: restaurar el poder del cristal de fuego, el cual ha perdido todo su poder y amenaza con la destrucción del equilibrio del mundo.

3.7. PLATAFORMA

El proyecto contempla varias plataformas de juego. Como se mencionó con anterioridad, por motivos económicos, tan solo se podrá jugar a la demo en PC, aunque con la posibilidad de jugarlo tanto en el sistema operativo Windows como en el sistema operativo de Apple, MacOS. No obstante, en un futuro se contempla el lanzamiento en plataformas móviles, ser publicado en Steam, e incluso lanzar el videojuego para Nintendo Switch.

En el caso de la plataforma Steam, esta se trata de una de las plataformas de distribución digital más utilizada y famosa entre los usuarios. Para publicar y vender un videojuego en dicha plataforma, aparte de cumplir las condiciones legales, tan sólo se requiere de un pago único de 100 dólares americanos (o euros). Dicho pago será devuelto al desarrollador o desarrolladora cuando el total las ventas del producto contabilicen un total de 1000 dólares americanos. Una opción más que razonable para desarrolladores indie con pocos recursos.

3.8. PLANIFICACIÓN

PERFILES PROFESIONALES

Según el libro *The Game Narrative Toolbox* (2015), existen varios perfiles profesionales a tener en cuenta a la hora de desarrollar videojuegos. Al tratarse de un videojuego *indie,* múltiples roles profesionales pueden ser asumidos por un solo profesional.

Tabla 4: Perfiles profesionales generales. Fuente: Elaboración propia

Productor ejecutivo	Encargado del proyecto general. Normalmente se encarga de la financiación.
Diseñador principal	A cargo de la visión creativa de la narrativa y la jugabilidad.
Artista principal	A cargo de la visión creativa del aspecto visual del juego.
Diseñador de niveles	Manejan los aspectos prácticos de la ejecución del juego, diseñando niveles individuales del mismo.
Diseñador de sistemas	Crean sistemas de juego. Por ejemplo de combate, de creación, minijuegos, etc.
Animadores	Animan tanto el juego como las escenas.
Artistas	Crean arte para los niveles (artistas ambientales), personajes (artistas de personajes), y conceptos iniciales para cualquier nueva criatura o activo (artistas conceptuales). También existen artistas que se aseguran de que el motor de juego pueda soportar dicho arte (artistas tecnológicos o *tech artists*)
Programadores de herramientas	Programan las herramientas de software en las que diseñadores y artistas realizan su trabajo.
Programadores de jugabilidad	Trabajan en el motor de juego.
Programadores de audio	Trabajan en la música, los efectos de sonido y el diálogo del juego.
Testers	Prueban el juego repetidamente para encontrar errores.

RECURSOS NECESARIOS

Además de los perfiles profesionales pertinentes, también es necesario contemplar el resto de recursos necesarios para llevar a cabo el proyecto *The Lost Story*, como por ejemplo un espacio de trabajo, el hardware y el software. Al tratarse de un proyecto indie, cada profesional deberá disponer de los recursos mostrados en la tabla a continuación.

Tabla 5: Recursos: programas y licencias. Fuente: Elaboración propia

PROGRAMAS Y LICENCIAS		
Programa	**Descripción**	**Coste**
RPG Maker VX Ace	Herramienta indispensable que también sirve como motor de juego.	64,99€
Paint Tool SAI	Herramienta de diseño y dibujo.	39,57€
Adobe Creative Cloud Pack	Pack que incluye más de 20 aplicaciones, fuentes, plantillas, etc.	62,99€/mes 725,85€/año
PC HP Pavilion Gaming Desktop	TG01-2065ns AMD Ryzen 5 5600G/16GB/1TB+512GB SSD/RTX 3060	999€
LibreOffice	Herramienta ofimática con múltiples programas.	Gratuito

PLANIFICACIÓN DEL DESARROLLO DE LA DEMO

Teniendo en cuenta que el proyecto debe ver la luz sin el respaldo de un equipo y con recursos muy limitados, se ha realizado una estimación del proceso a seguir por el desarrollador.

Tabla 6: Planificación de la demo. Fuente: Elaboración propia

PLANIFICACIÓN DEL DESARROLLO DE LA DEMO	
Período	**Tareas**
Mes 1	Período de preproducción. - Elaboración del DJJ - Análisis de mercado, planificación, recursos…
Meses 2 y 3	Primera fase de producción. - Arte conceptual, universo, guión... - Diseño de mecánicas del juego, de niveles, de programación…
Meses 3 y 4	Segunda fase de producción: - Creación del arte del videojuego - Interfaz y programación - BSO y SFX
Meses 4, 5 y 6	Tercera fase de producción: - Interfaz y programación - Confección de los primeros niveles - Alfa de la demo
Meses 6, 7 y 8	Fase de ‘postproducción’: - Beta de la demo - Testeo - Corrección de errores - Marketing

PLANIFICACIÓN DEL DESARROLLO DEL JUEGO COMPLETO

El desarrollo completo del juego abarcaría alrededor de 18 meses siendo optimistas y disponiendo de un equipo completo, con un margen extraordinario de 6 a 12 meses.

Tabla 7: Planificación del juego completo. Fuente: Elaboración propia

PLANIFICACIÓN DEL DESARROLLO COMPLETO		
Fase de preproducción		
Período	**Tarea**	**Profesionales**
Mes 1	Elaboración del DDJ: - Conceptos básicos - Arte conceptual - Diseño general - Creación del universo	Diseñador principal Artista principal Diseñadores de niveles Diseñadores de sistemas
Mes 2	Análisis de mercado y financiación	Productor ejecutivo Equipo de análisis
Fase de producción		
Período	**Tarea**	**Profesionales**
Meses 3, 4 y 5	- Guión - Creación del arte - Diseño de mecánicas - Diseño de niveles - Diseño de programación	Artista principal Artistas Diseñador principal Diseñadores de niveles Diseñadores de sistemas
Meses 3, 4 y 5	- Interfaz - Programación (Scripts)	Diseñador principal Programadores
Meses 5, 6 y 7	- Niveles / Contenido (30%) - Mapeado - Incorporación del arte - BSO y SFX	Diseñadores Artistas Programadores Compositor
Meses 8, 9 y 10	**- Versión Alfa** - Niveles / Contenido (60%) - Arte adicional - Testeo - Corrección de errores	Diseñadores Artistas Programadores Testers

Meses 11, 12 y 13	- Niveles / Contenido (80%) - Escenas animadas - Testeo - Corrección de errores	Diseñadores Artistas Programadores Testers
Meses 14, 15 y 16	**- Versión Beta** - Niveles / Contenido (100%) - Testeo - Corrección de errores	Diseñadores Artistas Programadores Testers
Fase de postproducción		
Período	**Tarea**	**Profesionales**
Meses 17 y 18	**- Versión Golden** - Producción formato físico* - Marketing - Lanzamiento del producto final - Parche de lanzamiento (corrección de errores)	Productor ejecutivo Equipo de marketing Terceros Testers

***Nota:** La producción del producto físico está sujeta a la demanda y al análisis de mercado, por lo que podría no llevarse a cabo.

3.9. PRESUPUESTOS

PRESUPUESTO APROXIMADO DE LA DEMO

Para llevar a cabo la demo, se ha estimado que el trabajo duraría unos 8 meses sin retribución económica. El coste total procede de las licencias de software utilizadas y los archivos (*assets*) del videojuego por los que se ha pagado para su uso comercial. Dentro de estos archivos consideraríamos también la música. El coste del espacio de trabajo (PC) se ha considerado parcialmente.

Tabla 8: Presupuesto aproximado de la demo. Fuente: Elaboración propia

PRESUPUESTO APROXIMADO DE LA DEMO	
Tipología	**Importe**
Personal implicado	---
Software (licencias)	830,41€
Assets y música	100€
PC HP Pavilion Gaming Desktop	400€ (40%)
TOTAL	**1330,41€**

PRESUPUESTO APROXIMADO DEL JUEGO COMPLETO

Con un equipo completo, el proyecto alcanzaría un mínimo de 16 meses de duración. Se ha realizado imaginando que contamos con un equipo profesional de 6 personas. Sería imposible de llevar a cabo sin subvención, ya sea pública o privada, o micromecenazgo.

Tabla 9: Presupuesto aproximado del juego completo. Fuente: Elaboración propia

PRESUPUESTO APROXIMADO DEL JUEGO COMPLETO		
Ingresos	**Tipología**	**Importe**
Propios	Inversión inicial	---
Subvención pública	Ayudas para la promoción del sector del videojuego y otras formas de creación digital	Hasta 100.000€
Micromecenazgo	Verkami, Patreon, Kickstarter...	---
Otros	Productora de videojuegos indie	---
TOTAL	---	---
Costes	**Tipología**	**Importe**
Personal	Equipo de 6 personas, 16 meses trabajados	144.000€
Hardware	PC (40% del coste, 6 PCs)	2.400€
Software	Programas y sus respectivas licencias	4.982€
Imprevistos	---	10.000€
TOTAL	---	**161.382€**

4. ELEMENTOS Y CARACTERÍSTICAS DE LA JUGABILIDAD

4.1. NARRATIVA E INTERACTIVIDAD

A menudo, cuando pensamos en **narrativa** lo hacemos considerando su forma más clásica y restrictiva. Una narrativa que se caracteriza por fuertes limitaciones en la estructura, los personajes y la voz narrativa. Algo a lo que denominamos arquitrama. Citando a Robert McKee (2002, pág. 67) debemos tener en cuenta lo siguiente:

> El diseño clásico implica una historia construida alrededor de un protagonista activo que lucha principalmente contra fuerzas externas antagonistas en la persecución de su deseo, a través de un tiempo continuo, dentro de una realidad ficticia coherente y causalmente relacionada, hasta un final cerrado de cambio absoluto e irreversible.

Aunque las estructuras narrativas de los videojuegos han encontrado en el cine y el audiovisual un modelo básico a seguir, no necesariamente siguen una estructura lineal. Mientras que en las **estructuras lineales** la interactividad entre el jugador y el producto radica en la superación de niveles y no en la narrativa, también encontramos narrativas más complejas y más interactivas (Anyó, 2016, pág. 120).

Como señala Paula Sánchez Felíu en *Videojuegos del presente: la realidad en formato lúdico (2021),* **los videojuegos narran historias**. Ha sido así desde su nacimiento. No obstante, a medida que estos han evolucionado también han abordado poco a poco nuevos retos y nuevas preocupaciones. Hoy en día, los videojuegos están llenos de ávidos mensajes. Los desarrolladores llevan mucho tiempo observando el mundo que les rodea para extraer realidades y plasmarlas en sus creaciones. Cuestiones sociales y políticas como el género, la raza, la división de clase o el imperialismo están adquiriendo una vocación reivindicativa cada vez más incuestionable. Los videojuegos han empezado a reflejar la sociedad de forma más inclusiva y compleja, haciendo hueco a realidades que hace no mucho permanecían en las sombras. En definitiva, los videojuegos se han convertido en una poderosa herramienta de concienciación y transformación social.

Dicha herramienta se nutre de la **interactividad** entre el jugador y el mismísimo videojuego. Debemos tener en cuenta que el videojuego siempre tendrá un componente interactivo, independientemente de los límites del susodicho.

Un videojuego carente de interactividad no puede ser catalogado como tal. En el caso de *The Lost Story,* la interactividad está muy vinculada a la narrativa, dando lugar a algo que conocemos bajo el nombre de **narrativa ramificada** o en árbol.

NARRATIVA RAMIFICADA

Esta narrativa se caracteriza por dar a elegir diferentes caminos, los cuales se subdividen a su vez en varias opciones. Aunque todos los jugadores parten de un mismo principio, el recorrido y los finales son distintos. Dicha narrativa da a entender que el jugador tiene el control completo sobre la historia y motiva a re-visitar la aventura múltiples veces para descubrir los diferentes eventos y finales que comparte la narración. No obstante, utilizar esta clase de narrativa aporta un volumen de trabajo considerable a la producción. Para evitar esto, los desarrolladores de los videojuegos más populares de narrativa interactiva utilizan el término **camino crítico**, que hace referencia a las secciones más importantes de la trama donde las diferentes ramas coinciden para unificar el argumento (Heussner, et al., 2015). Al pensar en estos caminos críticos el jugador podría pensar que sus acciones no tienen verdaderas consecuencias, pues el argumento permanecería casi intacto mediante sus acciones. Por ejemplo, en el hipotético caso de que hubiese una contienda entre el Imperio y los rebeldes, daría igual unirse a los rebeldes o luchar contra ellos, ya que más tarde el jugador se encontraría con una sección crítico en el que son atacados por un ente mayor.

Para conseguir el impacto deseado en el jugador resulta de vital importancia crear diferentes rutas con **diferentes secciones críticas no relacionadas** entre sí. Debemos tener en cuenta que el jugador es plenamente consciente de estas secciones críticas, por lo que si conseguimos crear un mínimo de dos o tres caminos críticos por sección, la experiencia del jugador será satisfactoria.

4.2. EL PESO DE LAS DECISIONES DEL JUGADOR

Uno de los puntos fuertes de *The Lost Story* radica en que enseña al jugador que sus decisiones tienen realmente importancia y la capacidad de alterar la trama a lo largo de toda la narrativa. Inspirado en aventuras interactivas como *Detroit: Become Human (2018)* pero siguiendo la formula tradicional de los videojuegos de rol por turnos de los años 90.

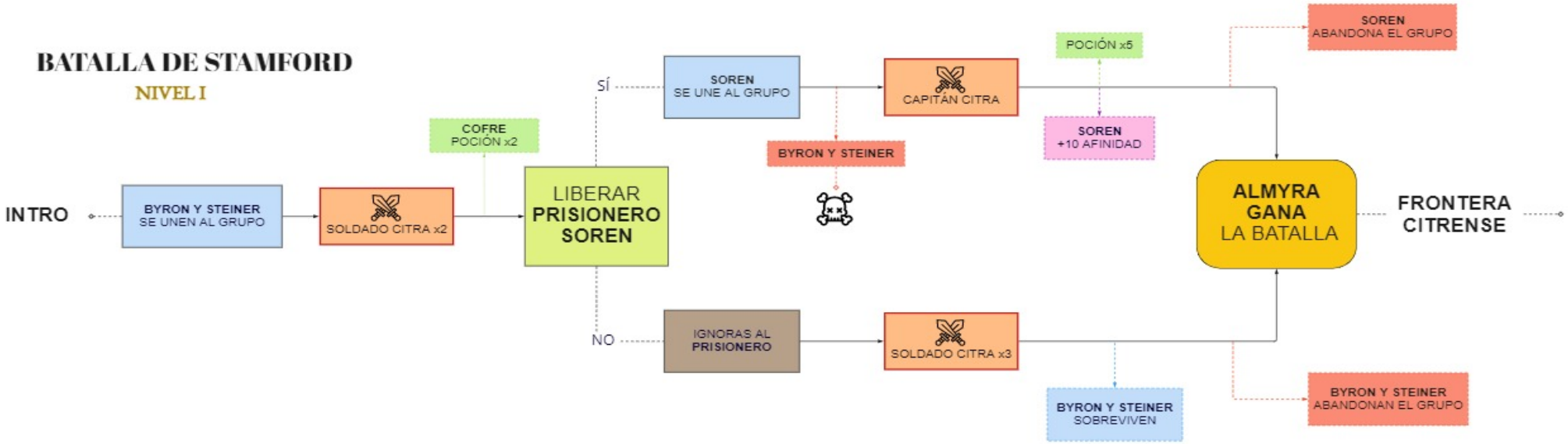
El poder de decidir sobre la vida o muerte de los personajes del videojuego debe ser el summum de *The Lost Story*. Citando a Tetsuya Nomura en una entrevista sobre FFVII, debemos recordar lo siguiente: "Cuando un personaje de un videojuego muere, es muy raro que el jugador se sienta triste. Son solo personajes de un juego. Después de todo, solo necesitas reiniciar el juego e intentarlo de nuevo; sino siempre se ofrece la opción de revivirlos de alguna manera." (Leone, 2018). Es por ello que debemos tomar sus vidas de con la propia narrativa. Enlazar al jugador con personajes cuya profundidad rivalice con un ser humano real, convertir sus vidas y muertes en algo significativo.

Para conseguir lo anterior, los desarrolladores tienden a sacrificar el componente de jugabilidad en pos de otorgar al jugador la posibilidad de interferir directamente en la trama con sus decisiones (Heussner, et al., 2015). Mi intención con *The Lost Story* es ofrecer a los jugadores todo en uno. Un juego capaz de apasionarte por su jugabilidad, por su interactividad y por su narrativa no lineal.

La narrativa de *The Lost Story* gira en torno a la condición humana, la responsabilidad individual y el significado de la vida. Vivimos un contexto de conflicto bélico y crisis de existencias en Europa, por lo que el jugador puede verse reflejado en unos personajes ficticios cuyo mundo fantástico no dista tanto de la realidad. Es importante que el jugador tenga la oportunidad de decidir y hacer algo en un mundo lleno de grises donde las decisiones de unos pocos pueden desencadenar consecuencias para miles.

Durante el juego se utilizarán diferentes componentes narrativos típicos del entorno de los videojuegos para aportar capacidad de decisión al jugador. Algunos ejemplos son las misiones secundarias, el reclutamiento de nuevos aliados, la toma de decisiones, la victoria o derrota en determinados enfrentamientos, un sistema de afinidad entre jugadores que abra nuevos caminos al jugador o incluso la obtención de ítems concretos.

4.3. MAPA CONCEPTUAL DEL PRIMER NIVEL



miro

4.4. EL SISTEMA DE COMBATE

El sistema de combate corresponde a una mezcla de RPG por turnos frontal junto a un sistema de *Active Time Battle* (ATB) que decide el turno, tanto del enemigo como del jugador, en función de la estadística de agilidad (AGI). También incorpora un sistema de Overdrive popular en la saga *Final Fantasy* una las entregas VII a la X, el cual consiste en la acomulación de Puntos de Técnica (PT). Cuando estos llegan al máximo (100), el jugador puede ejecutar un poderoso ataque que consume todos los PT. Es especialmente útil contra jugadores.

Ilustración 9: Sistema de combate (1). Fuente: The Lost Story

Ilustración 10: Sistema de combate (2). Fuente: The Lost Story

AFINIDADES ELEMENTALES Y CAMBIOS DE ESTADO

Para salir victorioso de las batallas, el jugador también deberá tener en cuenta las **afinidades elementales** y los **cambios de estado**. En el caso de las afinidades, encontramos cuatro elementos principales (fuego, hielo, viento y tierra) y dos elementos especiales (sacro y oscuro). El elemento fuego es efectivo contra el elemento hielo, pero vulnerable contra el elemento tierra. Los elementos especiales, sacro y oscuro, son vulnerables entre sí. Por lo que respecta a los cambios de estado, el ejemplo más simple es el envenenamiento, que provocará perdidas graduales de puntos de vida al afectado hasta que el efecto se desvanezca.

Ilustración 11: Afinidades elementales. Fuente: Elaboración propia.

Tabla 10: Cambios de estado. Fuente: Elaboración propia

Envenenamiento	El personaje pierde HP gradualmente, incluso fuera del combate.
Ceguera	El personaje pierde precisión, haciendo que sus ataques físicos fallen con frecuencia.
Silencio	El personaje no puede lanzar hechizos.
Confusión	El personaje ataca indiscriminadamente a aliados y enemigos.
Sueño	El personaje se queda dormido, sin poder realizar acciones. Si recibe daño, el estado desaparece.
Parálisis	El personaje se queda paralizado reduciendo limitando sus acciones durante un breve periodo de tiempo.

4.5. PUZLES

Los rompecabezas o puzles también están presentes en *The Lost Story*. A pesar de que es un elemento más secundario dentro de la jugabilidad, son necesarios para avanzar en las mazmorras. Por ejemplo, en un momento dado, Arek tendrá que infiltrarse en la base de unos bandidos sin ser descubierto. Cada vez que Arek entre en el rango de visión de uno de los bandidos, tendrá que combatir.

Ilustración 12: Puzle de infiltración. Fuente: The Lost Story

Otro ejemplo son los desplazamientos de objetos, como las rocas, con tal de avanzar. A veces habrá que colocar dichos objetos en lugares concretos.

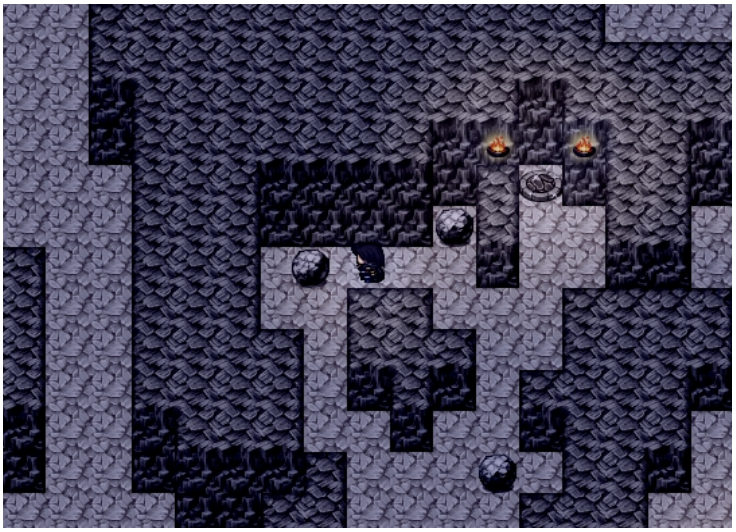


Ilustración 13: Puzle de infiltración. Fuente: The Lost Story

5. APARIENCIA Y AMBIENTACIÓN

5.1. EL MUNDO DE THE LOST STORY

EONIA, LA TIERRA ETERNA

La historia narrada por *The Lost Story* se sitúa en un mundo de temática medievo-fantástica llamado Eonia. Un mundo dividido por cuatro reinos soberanos: Almyra, Citra, Kaze y Danath. Sus habitantes desconocen en qué momento se creó el mundo pero creen fervientemente que fue gracias al poder de los cuatro Dioses que protegen Eonia y a su legado: los cristales, fuentes de poder ilimitado que descansan en los templos de sus respectivas deidades. Dichas deidades responden al nombre de Lunaris, Solarius, Ventus y Terrant. No obstante, a lo largo de los siglos, la codicia del ser humano ha provocado múltiples conflictos bélicos entre las diferentes naciones con la única intención de hacerse con el poder de los demás cristales.

LA PRIMERA GRAN GUERRA

Hace quinientos años los cuatro reinos se enfrentaron en una terrible guerra de escala mundial que duró más de doscientos años. Esta guerra convirtió Eonia en un paraje desolado, asolado por las enfermedades y la pobreza. Aunque el reino de Almyra ganó la guerra no tomó ningún territorio ni castigó a sus gentes. Tan sólo obligó a sus gobernantes a respetar un pacto de no agresión que asegurase un prospero futuro a las nuevas generaciones. Durante cien años, reinó la paz.

LA CALMA: CIEN AÑOS DE PAZ

Uno de los reinos que más recursos perdió a lo largo de la guerra fue Citra. Un reino cuyos recursos básicos eran limitados y cuya economía dependía en gran medida de la minería. Como gesto de buena voluntad, el Rey Fenris decidió ayudarles ofreciéndoles protección, comida, ropa y riquezas a cambio de carbón y minerales como el cobre, el hierro y el mitril. El monarca citrense, Galford, agradeció el gesto y prometió ayudar a mantener la paz poniendo su ejército bajo las órdenes de Almyra. Un trato justo y necesario para poder mantener la volátil paz que se generó tras la guerra. Durante décadas, Citra y Almyra prosperaron sin dificultades gracias a la cooperación y sus habitantes lograron dejar atrás las rencillas de la guerra.

Sin embargo, muchos de nobles citrenses que perdieron parte de su estatus y poder tras la guerra, aún guardaban rencor a la nación de Almyra y sus habitantes. Aunque temían al Rey Fenris, en cuanto murió por los estragos de la edad, tramaron un vil plan para reavivar las llamas del odio a espaldas de la monarquía citrense. Dos décadas después de que el Rey Fenris falleciera, asesinaron a su propio rey y le echaron las culpas al Reino de Almyra, rompiendo por primera vez la paz en cien años.

EL NACIMIENTO DE UN IMPERIO: LA MATRIARCA AMELIA II

El plan para gobernar Citra dio resultado. Los nobles se hicieron con el control del país y apartaron a la familia del monarca del poder: la reina consorte y la princesa Amelia. No obstante, el Consejo de Aristócratas resultó ser un completo desastre. En menos de una década Citra acabó, de nuevo, en la más absoluta miseria. Fue entonces cuando la princesa Amelia II, hija del rey Galford, lideró un golpe de Estado junto al ejército y se convirtió en la primera matriarca de Citra.

Sus hijas perpetuaron su legado, convirtiéndose en reinas guerreras capaz de liderar a sus ejércitos en batalla. Con los años, se apoderaron de los reinos colindantes, convirtiéndose en el feroz imperio que conocemos hoy en día. Tras consolidarse como imperio, Citra y sus gentes no volvieron a sufrir los estragos de la pobreza. Los problemas cesaron… hasta que el cristal del fuego dejó de brillar.

LA SEGUNDA GRAN GUERRA Y ACTUALIDAD

Tras la desaparición del brillo del cristal, el equilibrio natural de Citra se perdió. Fuegos descontrolados arrasaban bosques enteros, volcanes que llevaban décadas inactivos entraban en erupción. Esto diezmó la moral citrense y el control de la emperatriz.

Amelia II, viendo que sus gentes pronto se volverían en su contra, decidió reforzar sus efectivos militares y se aventuró en territorio almyrense. La emperatriz impuso la ley marcial y dio inicio a un reclutamiento en masa. Mientras que sus mujeres soldado, fieles a su causa, se quedaban en territorio citrense para mantener el orden; los hombres reclutados eran enviados al campo de batalla para conquistar nuevos territorios. Para conseguir un control aún mayor, eliminó a la Iglesia del mapa y los utilizó como chivo expiatorio, tratando a la Sacerdotisa del Cristal como responsable de la pérdida del cristal y como una amenaza para el imperio.

Almyra, harta de permanecer impasible ante tal agravio, decidió enviar su ejército a la frontera para recuperar parte del territorio. Esto dio inicio a la Segunda Gran Guerra, una guerra de desgaste donde los reinos de Kaze y Danath decidieron mantenerse neutrales para obtener una posición ventajosa. Mientras que Kaze comerciaba con ambos bandos para recuperarse económicamente de la anterior guerra, Danath reforzaba su ejército de magos en caso de que se diera una invasión.

La guerra entre Almyra y Citra continuó, provocando que los territorios fronterizos fueran un constante campo de batalla. Aquellos que vivían en dichos territorios morían de hambre o empezaban una nueva vida, muchas veces como mercenarios o bandidos.

5.2. LOS CUATRO REINOS

EL IMPERIO CITRENSE, LA NACIÓN BENDECIDA POR EL SOL

Ilustración 14: Bandera de Citra.
Fuente: Elaboración propia

Un imperio que nació como un pueblo de mineros y herreros. Su bandera es negra y dorada, con un dragón como insignia, símbolo de su gran poder. Sus gentes son grandes conquistadores pero muy xenófobos. Consideran a los extranjeros débiles e inferiores y creen firmemente que deberían gobernar el mundo. Por lo que respecta a sus ejércitos, su armadura es negra y de un amarillo anaranjado, similar a los colores del Sol. Se dice que antaño eran una gran nación de guerreros bendecidos con el poder del fuego, un poder canalizado a través de su dios Solarius. Sin embargo, en la actualidad, el cristal protector de Citra ha perdido todo su poder por razones desconocidas.

Este fenómeno inusual provocó un sentimiento de rechazo hacia los dioses por parte de la población. En los últimos años adoptaron una corriente de pensamiento antiteísta que consideraba a los Dioses seres impotentes y obsoletos. Había nacido la Era de los Hombres.

Debido a esta nueva corriente de pensamiento, sus sacerdotes y sacerdotisas se vieron obligados a huir al exilio, ya que el culto a Solarius y a cualquier otro dios fue prohibido y condenado en todo el Imperio. El rechazo por los extranjeros también se exacerbó, considerándolos hombres de segunda categoría, anclados al pasado y prisioneros de su fe en los dioses.

EL REINO DE ALMYRA, EL LEGADO DEL LOBO

Ilustración 15: Bandera de Almyra.
Fuente: Elaboración propia

Caracterizados por su diplomacia y pacifismo, sus habitantes son tenaces pero compasivos. Se trata de personas muy ligadas a las tradiciones, con un profundo respeto por los dioses y por sus ancestros. Su deidad protectora es Lunaris, Diosa de la Luna; cuyo cristal está vinculado con el elemento Hielo.

Actualmente, se encuentra en guerra con el Imperio citrense, aunque el terreno montañoso que separa las dos fronteras ha permitido que el conflicto no vaya a más. Es un reino próspero con una inusual gran cantidad de recursos primarios, pero con una tecnología algo arcaica. Sus habitantes se dedican mayoritariamente a la ganadería, la agricultura y la pesca.

El reino de Almyra destaca por su noble linaje, cuya monarquía desciende del famoso Rey Fenris; un poderoso rey que acabó con la Primera Gran Guerra a lomos de su compañero animal, un lobo de gran tamaño y con un pelaje del color de la ceniza. Tras la guerra, Fenris fue benevolente con sus enemigos. A cambio de un pacto de no agresión no tomó represalias en contra de los cuatro reinos que participaron.

A pesar de tener un gran ejército, no lo utilizan para conquistar, tan sólo para proteger al reino y sus habitantes de amenazas internas o exteriores. La bandera insignia del reino es de un color azul marino con un emblema dorado que representa un lobo bañado en la luz de la Luna. Haciendo honor a su bandera, los miembros del ejército portan armaduras de color blanco, plateado, dorado y azul.

KAZE, HOGAR DEL VIENTO

Ilustración 16: Bandera de Kaze.
Fuente: Elaboración propia

Kaze es un reino ubicado en el continente oriental, al otro lado del océano. Sus gentes poseen un fuerte sentido del honor y son muy disciplinados y educados. Son conocidos alrededor del mundo por sus grandes celebraciones y banquetes en honor a los diferentes dioses. Sienten un gran respeto por la naturaleza y las tradiciones de su hogar; aunque no toleran a los forasteros que las mancillan.

En su reino, la delincuencia prácticamente ha desaparecido y las únicas razones por la que forjan armas son para el comercio y sus peculiares ceremonias. No les gusta la guerra, pero son honorables guerreros y no dudan en defender su territorio.

La inmensa mayoría de sus ciudadanos profesan la doctrina de los cuatro dioses, sintiendo especial devoción por su dios protector, Ventus. Se trata de un milenario zorro de nueve colas que domina los vientos. Su sacerdotisa, Yuriko, desciende de la realeza y es adorada y respetada incluso en otros reinos, como Almyra y Danath. Se cree que es la más poderosa de las cuatro sacerdotisas del cristal.

Kaze tiene buenas relaciones diplomáticas con el reino de Almyra por sus similaridades culturales y religiosas, pero oficialmente se ha mantenido al margen de cualquier conflicto bélico desde La Primera Gran Guerra. Consideran que dicha guerra fue un craso error, provocado por la avaricia de sus líderes.

EL REINO DE DANATH, EL OASIS DEL DESIERTO

Ilustración 17: Bandera de Danath.
Fuente: Elaboración propia

El hogar de los magos, Danath. Un reino donde la magia es un símbolo de poder y nobleza. La mayoría de su territorio es completamente árido y hostil, pero allá donde hay agua hay civilización. La capital Al-Sahir, se encuentra en el sur del reino. Dentro del reino, aquellos carentes de poder mágico son marginados y convertidos en sirvientes y esclavos.

Sus gentes viven envueltos en una cultura extremadamente patriarcal cuyo máximo poder descansa en las manos del sultán Farid IV; esposo de cinco mujeres de gran renombre y padre de cinco varones y tres féminas. El sultán también ostenta el título de Archimago del Reino y Alto General.

Su dios protector es Terrant, el dios tortuga, entidad que cuyo poder ancestral se canaliza a través del cristal de la Tierra. Por lo que respecta a la sacerdotisa, dicho honor corresponde a Dalilah, la mayor de las hijas del sultán; a pesar de que su poder mágico deja mucho que desear.

5.3. COLOR

El color es importante para identificar las diferentes zonas de Eonia. Mientras que en Almyra predominan los colores fríos y claros, en Citra predominan los colores cálidos y oscuros. Aunque Citra cuenta con ligeros toques de ámbar y dorado, podemos observar la diferencia en las imágenes inferiores.

Ilustración 18: Tren de Citra. Fuente: Elaboración propia

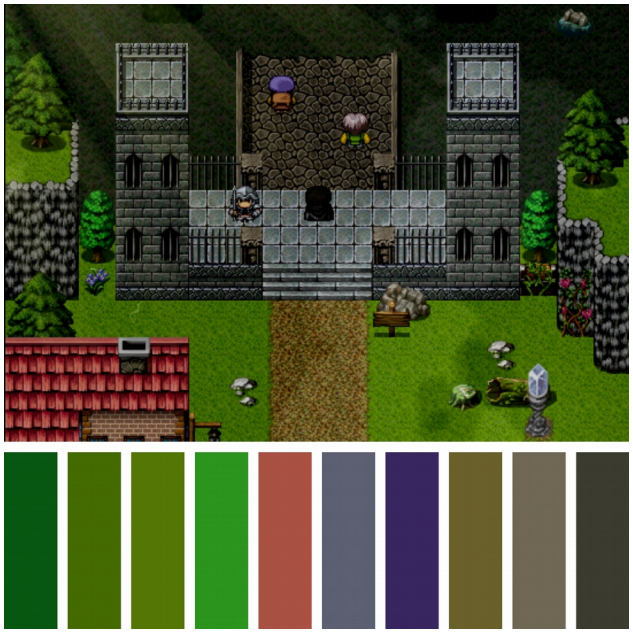


Ilustración 19: Tren de Citra. Fuente: Elaboración propia

Almyra es una nación mucho más vívida que Citra. Es próspera y en apariencia es mucho más diplomática. El jugador debe sentir que dentro de la región no le esperan grandes desafíos, que está en el inicio del viaje. En cambio, el territorio de Citra inspira todo lo contrario.

5.4. INSPIRACIÓN Y REFERENCIAS VISUALES

LAS CULTURAS DE LOS CUATRO REINOS

Los cuatro reinos están inspirados en diferentes culturas y periodos históricos de nuestro mundo. Uno de los ejemplos más evidentes es Kaze, el hogar del viento, que hace un claro paralelismo de la cultura nipona con influencia china y coreana. Por lo que respecta a su periodo histórico, coincidiría bastante con el periodo Edo de Japón. Su bandera hace honor a la diosa kyubi, un espíritu zorro de la mitología nipona.

También tenemos el reino de los magos, Danath, conocido como el oasis del desierto. En él podemos encontrar una cultura arábica influenciada por el periodo histórico del imperio otomano y con toques artísticos de la cultura hindú. Evidentemente, la magia juega un importante papel en él, pero se trata de un enfoque similar al que encontramos en Final Fantasy o D&D. Su bandera hace honor a la gran tortuga de tierra, que también ha servido como inspiración de criaturas como el Adamantoise de *Final Fantasy*.

En el caso de Citra, el color negro y dorado de sus estandartes tiene un enfoque positivo y negativo a la vez. El negro representa la elegancia, el prestigio, la autoridad. También el mal, la muerte, la oscuridad y el dolor. El dorado representa riqueza, divinidad y el propio Sol; asociando dicho color a su deidad protectora, Solarius. Se trata de una sociedad más moderna, similar a la Alemania nazi. Completamente militarizada y con algunas similitudes con la cultura eslava oriental. También he implementado la idea de un matriarcado impuesto en una sociedad imperalista con ideas que resultan a la vez arcaicas y modernas, contribuyendo a la visión grisácea de la vida que quiere mostrar *The Lost Story*.

Por último, Almyra tiene una gran similitud con la sociedad medievo-fantástica a la que nos ha acostumbrado J. R. R. Tolkien con sus libros. Se trata de una sociedad que mantiene una tecnología medieval, con toques fantásticos y magia, con reyes honestos y siervos trabajadores. Su cultura podría considerarse similar a la vikinga pero glorificada. Hacen mucho hincapié en el honor y están demasiado atados a las tradiciones, la muerte en combate y sus dogmas. Su bandera es un gran lobo gris, el cual hace honor a Sif, un lobo protector que acompaña al caballero Artorias en el videojuego *Dark Souls*.

LA GUERRA COMO FOCO PRINCIPAL

Como se mencionó con anterioridad, vivimos en un mundo que aún vive afligido por las guerras. A pesar de que estas nunca cesaron, los medios se han hecho eco de aquella que toca más de cerca a Europa: el conflicto bélico entre Rusia y Ucrania. En dicha guerra, el pueblo sufre por las disputas fútiles de los poderosos, igual que en el mundo ficticio de Eonia. También se hace referencia a dos grandes guerras, que son una clara referencia a las dos guerras mundiales que acontecieron durante el siglo XX.

En *The Lost Story* se evita romantizar la guerra, centrándose en las consecuencias de la susodicha. Allá por donde pasa el ejército, sea de la nación que sea, siembra pobreza y muerte. Familias rotas, reclutamiento forzoso, exilio, prisioneros de guerra. Todos esos temas son tratados en el videojuego, reflejando una cruenta realidad.

6. CLASES Y PERSONAJES

6.1. CLASES JUGABLES Y AFINIDADES ELEMENTALES

Todos los personajes jugables, sean o no temporales, tienen una afinidad elemental y un oficio o clase. Mientras que las afinidades elementales determinan las fortalezas y debilidades del personaje jugable, los oficios determinan las estadísticas y las habilidades de combate. Algunos oficios resultaran especialmente útiles a la hora de enfrentarse a determinados enemigos.

Tabla 11: Oficios de personaje en The Lost Story. Fuente: Elaboración propia

OFICIOS DE PERSONAJE	
Nombre	**Descripción**
Mercenario	Guerrero experimentado. Con gran fuerza física y notable vitalidad. Sus técnicas son muy versátiles, pero sin acceso a hechizos.
Sacerdote	Conoce hechizos tanto de sanación como ofensivos. El elemento depende de la afinidad del sacerdote.
Asesino	Un maestro del sigilo con habilidades mortíferas. Conoce algunas técnicas que pueden debilitar al enemigo antes de arremeter contra él.
Cronomante	Hechicero de gran poder. Conoce hechizos capaces de manipular el tiempo. Puede agilizar las acciones de los aliados o bien relentizar a sus enemigos.
Caballero Dragón	Usuario de lanza con el poder ofensivo de un dragón. Su técnica característica es el “Salto dragoviano”, que inflinge daño devastador a todo el grupo enemigo.
Brujo	Hechicero que puede aplicar maldiciones que restan salud a medida que pasan los turnos de acción. A medida que pase el tiempo, ejercerá más daño.
Cazador	Un habilidoso cazador que goza de gran puntería. Con su arco puede acertar hasta el enemigo más escurridizo.
Caballero Sacro	Caballero de pesada armadura que conoce algunos hechizos sacros con los que puede sanar sus heridas o desatar su ira contra sus enemigos.
Caballero Oscuro	Contrapartida del caballero sacro. Conoce algunos hechizos mortíferos del elemento oscuridad.
Samurai	Guerrero oriental que conoce técnicas ancestrales del camino de la espada.

6.2. PERSONAJES JUGADORES

AREK DURANT

Oficio: Mercenario

Afinidad: Hielo y Fuego*

Joven mercenario errante alto e intimidante. Es fuerte y aguerrido, ya que lleva en el campo de batalla más de una década. Aunque no es muy sociable, posee un corazón bondadoso. Su armadura no es excesivamente pesada, pero le protege bien de las flechas y las espadas. Originario de Icedar, una región fronteriza al norte de Almyra que en la actualidad pertenece al Imperio.

***Nota:** Su afinidad tanto con el Fuego como con el Hielo se debe a raíz de ser hijo de padres con dichas afinidades. Mientras que su madre tenía raíces en el Reino de Almyra, su padre era citrense. Esto le permitirá dominar técnicas de ambos elementos en un futuro.

Ilustración 20: Arek Durant.
Fuente: Elaboración propia

ELIZABETH CORETH

Oficio: Sacerdotisa

Afinidad: Fuego

Elizabeth es una sacerdotisa fugitiva del Imperio Citrense. A pesar de que el cristal protector de Citra ha perdido su poder, Elizabeth puede canalizar el poder del Sol; ya que cuenta con la bendición del Dios Solarius. Es la mayor de tres hermanas y la descendiente de una familia de nobles condenados a muerte por rezar al Dios Solarius. Posee un carácter fuerte pero cálido. Aunque es fácil hacerla enfadar, se preocupa muchísimo por los demás. Especialmente por sus seres queridos. Su mentor y protector le ayudó a escapar a la frontera entre Almyra y Citra, donde fue interceptada por soldados citrenses que buscaban juzgarla como una bruja quemándola en la hoguera. Por suerte, Arek andaba cerca y decidió intervenir. Desde ese momento, viajan juntos.

Ilustración 21: Elizabeth Coreth
Fuente: Elaboración propia

SOREN VESTERGARD

Oficio: Asesino

Afinidad: Viento

Joven caucásico de altura promedio y finas facciones, caracterizado por el extraño tatuaje ubicado en su mejilla derecha. Es extremadamente ágil y posee una gran destreza en combate. Aparentemente, fue secuestrado por un grupo de bandidos que lo vendió al Imperio. El ejército de Citra lo mantenía prisionero en una celda mugrienta ubicada en Stamford, a la espera del traslado a la capital imperial. Posee una personalidad magnética y enérgica, aunque su ácido sentido del humor tiende a irritar a aquellos a su alrededor. Posee afinidad por el elemento Viento, a pesar de su nacionalidad.

Ilustración 22: Soren Vestergard
Fuente: Elaboración propia

KRYSTA BLAIR

Clase: Cronomante

Afinidad: Hielo y Oscuridad

Una estudiosa e historiadora que viaja por el mundo para obtener conocimiento sobre el pasado, las distintas culturas y los Dioses. Viste ropas oscuras y holgadas, destaca por sus brillantes ojos azulados y su cabello plateado. Es de baja estatura, mofletes regordetes y tiene una sonrisa encantadora. Su personalidad es introvertida, pero es amable con todo el mundo. Le gusta mucho cantar, aunque la mayoría de veces lo hace sin darse cuenta.

Por lo que respecta a sus habilidades le permiten obtener cierto control sobre el flujo del tiempo. Se considera una cronomante, una clase de hechicera capaz de controlar el flujo del tiempo, ya sea acelerándolo o relentizándolo. También posee una fuerte afinidad para manejar hechizos de Oscuridad y Hielo, aunque el origen de su poder es desconocido.

Ilustración 23: Krysta Blair
Fuente: Elaboración propia

SEPHAR “EL LINCE”

Clase: Cazador

Afinidad: Tierra

Un aventurero, originario del sur de Almyra, que viaja por toda Eonia en busca de tesoros legendarios. Es inteligente y destaca por encontrar siempre la solución más fácil a todos sus problemas. Su destreza con el arco no tiene igual. De hecho, se ha ganado el apodo de El Lince gracias a su increíble puntería. No obstante, es ludopata con muy mala suerte, por lo que tiende a gastar todo su dinero en juegos de azar y apuestas. Es amigo de un pequeño ratón al que llama ‘Wedge’, el cual viaja oculto en uno de los bolsillos de su faltriquera.

Ilustración 24: Krysta Blair
Fuente: Elaboración propia

6.3. ALIADOS TEMPORALES

Se trata, como bien indica su nombre, de aliados temporales que no permanecen por mucho tiempo en el grupo del jugador, también conocido como *party* en inglés. Aunque pueden luchar del lado del jugador, no se puede modificar su equipo ni obtienen puntos de experiencia por lo general.

LOS HERMANOS BYRON Y STEINER

Clase: Mercenarios

Afinidad: Hielo

Pertenecen a la Banda del Lobo Áureo, una compañía de mercenarios que trabaja para el ejército de Almyra. Byron y Steiner se unieron a la compañía hace tres años, cuando un ejército citrense arrasó la aldea en la que vivían. Byron posee una gran destreza y habilidades tácticas, la cual se compenetra con la fuerza bruta de la que hace gala Steiner. Durante *La Batalla de Stamford* aúnan fuerzas con Arek.

Ilustración 25: Byron
Fuente: Elaboración propia

Ilustración 26: Steiner
Fuente: Elaboración propia

6.4. PERSONAJES NO JUGADORES

Los personajes no jugadores, más conocidos por las siglas *NPC (non-playable characters)* presentan diversas funciones, desde proporcionar información al jugador, entregarle recompensas, ofrecer sus servicios como comerciantes o activar eventos, bien de la trama principal o de las subtramas, también conocidas como misiones secundarias.

COMERCIANTES

Su función es vender y comprar ítems de todo tipo. Son fácilmente reconocibles porque la mayoría se encuentran dentro de edificios específicos señalados con un cartel.

Tabla 12: Tipos de comerciante en The Lost Story. Fuente: Elaboración propia

TIPOS DE COMERCIANTE	
Nombre	**Descripción**
Ítems	Vendedor de objetos comunes de carácter curativo en combate.
Comida	Vendedor de comida. Sólo se pueden utilizar fuera de combate.
Posaderos	Permiten restaurar el grupo completo a cambio de un módico precio.
Armas	Venden todo tipo de armas.
Armaduras	Venden todo tipo de armaduras.
Accesorios	Venden todo tipo de accesorios.
Regalos	Venden regalos. Sirven para aumentar el afecto entre personajes.

Ilustración 27: Comerciante
Fuente: Elaboración propia

INFORMANTES

Se encuentran por todas partes, especialmente en las ciudades. Su propósito es ofrecer información al jugador sobre el mundo de Eonia para facilitar el *worldbuilding*.

Ilustración 28: Informante
Fuente: Elaboración propia

ADIVINA

La Adivina o *Fortune Teller* está pensada para guiar al jugador a cambio de unas monedas. Esta le dará pistas muy directas hacia donde dirigirse para continuar con la trama principal.

Ilustración 29: Adivina
Fuente: Elaboración propia

TUTORIALES

NPCs de tipología tutorial. Ofrece información valiosa y consejos para futuros desafíos. También ofrecen información sobre las mecánicas, los controles y ubicaciones de vital importancia.

Ilustración 30: Guardia Tutorial
Fuente: Elaboración propia

INTERRUPTORES O ACTIVADORES

Se caracterizan por servir como catalizadores para la activación, progresión o finalización de eventos dentro del propio videojuego, tanto principales como secundarios. Algunos enemigos podrían considerarse NPCs interruptor.

Ilustración 31: Jefe Bandido
Fuente: Elaboración propia

DECORATIVOS

Normalmente resulta imposible interactuar con ellos, tienen un patrón de movimiento determinado y su función es servir como decorado para hacer más vivo y animado el basto mundo de Eonia.

Ilustración 32: Aldeano
Fuente: Elaboración propia

6.5. ENEMIGOS

Los enemigos en *The Lost Story* son muy variopintos, por lo que se ha decidido crear una tabla con aquellos más representativos. En el juego, todos los enemigos derrotados irán directos al registro del Bestiario, un menú que guarda información acerca de todos los combates contra enemigos.

ENEMIGOS COMUNES

Tabla 13: Enemigos comunes en The Lost Story. Fuente: Elaboración propia

ENEMIGOS COMUNES		
Nombre	**Descripción**	**Imagen**
Limo azul	Flan gelatinoso de color azul que habita en Almyra. Se alimentan principalmente de microorganismos del agua. Son débiles al fuego.	*Ilustración 33: Limo azul*
Limo rojo	Una versión algo más resistente y letal del limo azul. Se alimenta de seres orgánicos absorbiéndolos con su masa. Habita en Citra y son débiles al hielo.	*Ilustración 34: Limo rojo*
Murciélago	Animales agresivos que atacan con mordiscos y con ondas ultrasonido que pueden confundir a sus enemigos.	*Ilustración 35: Murciélago*
Avispa asesina	Tipo de avispa gigante que ataca a todo aquel que se adentra en su territorio. Posee un poderoso aguijón venenoso.	*Ilustración 36: Avispa asesina*

Lafresia vil	Planta carnívora que acecha los bosques, capaz de envenenar, dormir y paralizar a sus víctimas. Se cree que tiene origen mágico.	*Ilustración 37: Lafresia vil*
Lobo	Animal salvaje que habita las montañas de Almyra. Normalmente ataca en manada, liderados por un alfa. Es muy ágil pero poco resistente.	*Ilustración 38: Lobo*
Serpiente	Serpiente cuyos colmillos poseen un veneno letal. Más de un aventurero ha perecido ante él a pesar de llevar antídotos.	*Ilustración 39: Serpiente*
Rata	Animal escurridizo. Ataca en grandes grupos, por lo cual puede convertirse en un problema.	*Ilustración 40: Rata*
Mímico	Monstruo capaz de hacerse pasar por un cofre del tesoro. Es capaz de conjurar hechizos menores y es más poderoso de lo que aparenta.	*Ilustración 41: Mímico*

Orco	Bestias salvajes que se agrupan para atacar a los comerciantes y saquear sus bienes. Su intelecto es reducido, por lo que no suponen una gran amenaza.	*Ilustración 42: Orco*
Orco chamán	Líder orco que conoce hechizos básicos. Posee un intelecto superior al resto del grupo, pero no suele dejarse ver fuera de sus madrigueras.	*Ilustración 43: Orco Chamán*
Bandido	Bandidos de diferentes reinos que se dedican al saqueo. Son cobardes por naturaleza y no muy hábiles en combate.	*Ilustración 44: Bandido*
Ladrón	Ladrón común de los suburbios que se gana la vida asaltando a ciudadanos de bien. Es muy ágil.	*Ilustración 45: Ladrón*
Desertor	Desertor del campo de batalla que ha perdido las ganas de luchar. Ataca a los viajeros despistados con la intención de llevarse algo de comer a la boca.	Ilustración 46: Desertor

Soldado citrense	Soldado raso del imperio. Su durabilidad es notable pero tiene limitados conocimientos de combate.	*Ilustración 47: Soldado Citra*
Mercenario	Mercenario que lucha en el bando enemigo. Es más hábil y ágil que el soldado raso. Puede diezmar el poder ofensivo de su enemigo.	*Ilustración 48: Mercenario*
Esqueleto	Cadáver resucitado de un antiguo soldado. Es terrorífico y resistente, pero los hechizos de fuego pueden acabar rápidamente con él.	*Ilustración 49: Esqueleto*
Sombra	Sombra de pura maldad creada por la mano de un nigromante. Es resistente a los ataques físicos, pero débil contra los ataques del elemento sacro.	*Ilustración 50: Sombra*

JEFES OBLIGATORIOS Y SECUNDARIOS

Tabla 14: Jefes obligatorios en The Lost Story. Fuente: Elaboración propia

JEFES OBLIGATORIOS		
Nombre	**Descripción**	**Imagen**
Comandante citrense	Comandante citrense que lidera el ejército de Stamford. Es mucho más hábil que el soldado raso y mucho más difícil de vencer en combate.	*Ilustración 51: Comandante*
Líder de los bandidos	El líder de los bandidos en Almyra. Un poderoso guerrero que sirvió en el ejército hace mucho tiempo. Es capaz de llamar aliados cuando se ve en apuros.	*Ilustración 52: Jefe Bandido*

Tabla 15: Jefes secundarios en The Lost Story. Fuente: Elaboración propia

JEFES SECUNDARIOS		
Nombre	**Descripción**	**Imagen**
Rey Limo Azul	Rey Limo, mucho más fuerte que sus homólogos. Puede lanzar devastadores hechizos de hielo y atraer a limos aliados al combate.	*Ilustración 53: Rey Limo Azul*
Enjambre de murciélagos	Enjambre de murciélagos mucho más agresivos de lo normal. Están liderados por un murciélago de piel roja devorador de humanos.	*Ilustración 54: Enjambre de murciélagos*
Ogro	Ogro que blande un tronco de madera. Su titánica fuerza tan solo es comparable a su fétido aliento, capaz de envenenar a todo el grupo.	*Ilustración 55: Ogro*

7. GUIÓN - TRATAMIENTO

7.1. GUIÓN - TRATAMIENTO DEL PRIMER NIVEL

En el guión se recoge exclusivamente la primera hora de juego, que corresponde a los primeros niveles del videojuego.

PRELUDIO O INTRODUCCIÓN

OVER BLACK:

NARRADOR

Año 522 después de la Guerra de Unificación, también conocida como La Gran Guerra. Los ejércitos, tanto de Almyra como del Imperio, marchan hacie el campo de batalla. Su destino, la fortaleza de Stamford.

FADE IN:

EXT. CITRA / ALMYRA - DIA

Durante la escena de introducción, vemos al ejército citrense marchar hacia el sur. En contraposición, se muestra al ejército almyrense marchar hacia el norte. Los aldeanos hablan entre sí, preguntándose quién ganará la batalla de Stamford.

Cambia la acción y se ve una niña y un niño jugando juntos en una pradera cubierta de nieve. El chico es pelinegro y de ojos azules. Se escucha una voz femenina a lo lejos.

VOZ

(maternal)

¡Areeek! ¡Vuelve ya, hace demasiado frío para estar jugando ahí fuera!

CHANGE TO:

INICIO DEL NIVEL I

EXT. FORTALEZA DE STAMFORD - DIA

El joven niño es ahora AREK, un aguerrido mercenario. Decenas de soldados luchan a su alrededor mientras dos mercenarios solitarios se detienen a comprobar que AREK esté bien.

BYRON

¡Eh, tú! ¡Novato! ¡Muévete de ahí, estamos en plena batalla! ¿Acaso es tu primera vez?

AREK recupera el sentido.

AREK

No, no es mi primera vez… Tsk

El segundo mercenario interviene.

STEINER

¡Eh, Byron, creo que es ese mercenario errante que le interesa al jefe!

BYRON

(sorprendido)

Maldita sea, ¡que me aspen! ¡Estamos de suerte! Si vamos con él, no nos pasará nada!

AREK niega levemente con la cabeza, aceptando a regañadientes que se unan a él en batalla.

****TUTORIAL: se muestran los controles de dirección y combate.**

INT. FORTALEZA DE STAMFORD – DIA

EL GRUPO avanza enfrentándose a diferentes soldados citrenses hasta alcanzar una celda. Un prisionero, SOREN, los detiene a gritos.

SOREN
(gritando)
¡Oye, vosotros! Sois de Almyra,¡¿no?!
Echadme una mano y os ayudaré con esos
perros de Citra.

STEINER
(nervioso)
No sé yo si es buena idea… Quizá nos
traiciona… Me da mala espina…

BYRON
Sólo nos retrasará, aquí somos blanco
fácil. ¡Vamos!

****ELECCIÓN: se da la oportunidad al jugador de liberar a Soren. El guión seguirá como si se hubiese liberado.**

EL GRUPO recoge una llave del cofre cercano y libera a SOREN, que se une al grupo.

AREK
Vamos, no perdamos más tiempo.

SOREN
(dirigiéndose a AREK)
Mil gracias, ¡jefe! Lo prometido es deuda.
Será un honor servirte… un par de horas, al
menos.

De repente aparecen tres SOLDADOS y emboscan al GRUPO. Antes de que de inicio el combate, BYRON y STEINER huyen; abandonando EL GRUPO.

****COMBATE: comandante citrense*1, soldado citrense*2**

AREK y SOREN avanzan hacia el exterior.

EXT. FORTALEZA DE STAMFORD – TARDE

EL GRUPO se detiene tras salir del interior de la fortaleza, parece que los soldados que quedan empiezan a retirarse y no tienen voluntad de pelear.

SOREN
(suspirando)
Hemos sobrevivido… Ah, mi nombre es Soren.

AREK
(incómodo)
Arek, soy Arek. Mercenario. Ten más cuidado
con quién te atrapa la próxima vez, Soren.

SOREN
¡Claro, lo tendré! ¡Nos vemos, hojalata!

Poco después, el ejército de Almyra clama la victoria de la fortaleza.

FADE OFF:

FIN DEL NIVEL I

8. INTERFAZ

8.1. CONTROLES

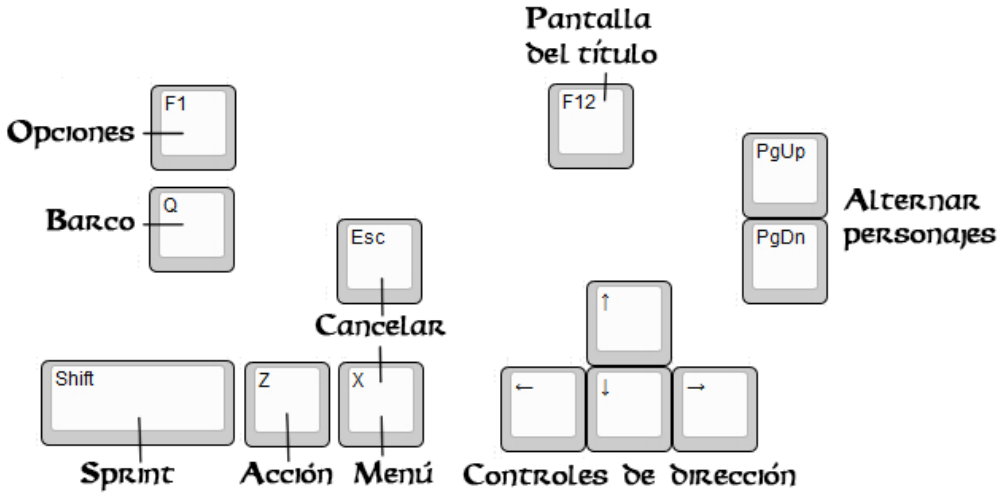


Ilustración 56: Controles de teclado. Fuente: Elaboración propia

Aunque los controles se pueden modificar en el menú abierto con F1, estos son los controles por defecto.

Tabla 16: Controles de teclado. Fuente: Elaboración propia

SHIFT	El personaje esprinta.
ESCAPE, X	Cancelar, abrir el menú
Z	Confirmar
Q	Permite explorar el interior del barco cuando se navega.
FLECHAS DIRECCIONALES	Utilizado para moverse en cuatro direcciones: arriba, abajo, izquierda y derecha.
RETROCEDER Y AVANZAR PÁGINA	Se utiliza en el menú para alternar rápidamente entre los personajes jugadores.
F1	Abrir menú de propiedades de la aplicación.
F12	Regresa inmediatamente a la pantalla del título.

8.2. PANTALLA DE INICIO

Al iniciar la aplicación y tras mostrar el logotipo del desarrollador Durant Games, llegaremos a la pantalla de inicio, con animaciones únicas tanto al mover el cursor en forma de pluma como al disfrutar de las vistas. Dicha pantalla ofrece tres opciones.

Tabla 17: Opciones de inicio. Fuente: Elaboración propia

NUEVA PARTIDA	Da inicio a una nueva partida.
CONTINUAR	Carga los datos de una partida anterior para continuar la partida.
CERRAR	Cierra la aplicación.

Ilustración 57: Pantalla de título. Fuente: Elaboración propia

8.3. MENÚ PRINCIPAL

Dentro de The Lost Story, pulsando la tecla X puedes abrir el menú principal; el cual se divide en 9 secciones: objetos, habilidades, equipo, estados, bestiario, formación, misiones, guardar y salir.

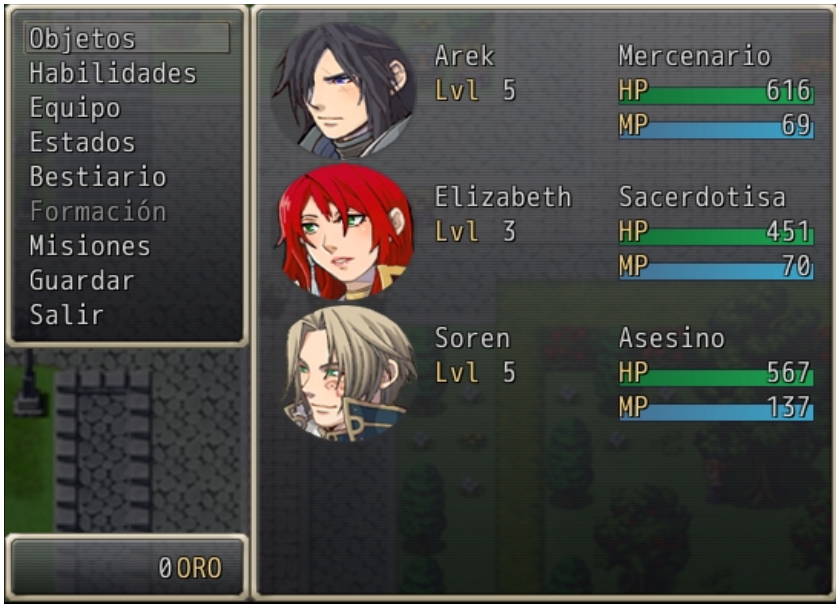


Ilustración 58: Menú principal. Fuente: Elaboración propia

8.4. INFORMACIÓN DENTRO DEL JUEGO

EL MAPAMUNDI

Eonia es un basto mundo. Los personajes tendrán que moverse a través de un mapamundi a escala reducida en el cual podrán enfrentarse a combates aleatorios, visitar pueblos, cuevas, o bien ciudades. El resto de mapas tendrán un tamaño más adecuado al equivalente real.

Ilustración 59: Mapamundi. Fuente: Elaboración propia

RESULTADOS DE COMBATE

Tras vencer en un combate, el jugador verá la pantalla de victoria y los resultados, los cuales incluyen el total de experiencia y oro adquiridos además del botín. Si el personaje sube de nivel, se mostrará en la pantalla siguiente, dando información sobre los atributos que han crecido y sobre nuevas habilidades aprendidas.

Ilustración 60: ¡Victoria! Fuente: Elaboración propia

Ilustración 62: Resultados. Fuente: Elaboración propia

Ilustración 61: ¡Sube de nivel! Fuente: Elaboración propia

OBJETOS

El menú de objetos está dividido en cuatro categorías. Objetos, armas, armaduras e importantes.

Tabla 18: Objetos. Fuente: Elaboración propia

OBJETOS	Objetos comunes, como ítems curativos, comida o regalos.
ARMAS	Listado de armas que tienes en posesión.
ARMADURAS	Listado de armaduras y accesorios que tienes en posesión.
IMPORTANTES	Objetos de valiosa importancia, como llaves. No se pueden vender.

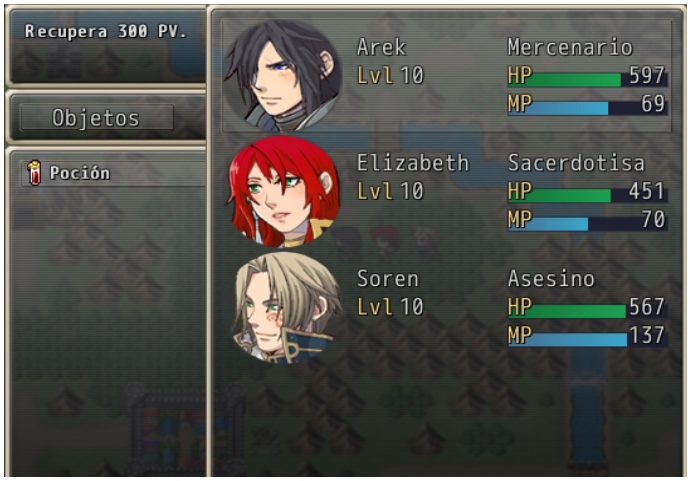


Ilustración 63: Objetos. Fuente: Elaboración propia

HABILIDADES

El menú de habilidades presenta dos opciones: habilidades y hechizos.

Tabla 19: Habilidades Fuente: Elaboración propia

HABILIDADES	Muestra las habilidades.
HECHIZOS	Muestra los hechizos y da la opción de utilizar hechizos curativos.

Ilustración 64: Habilidades. Fuente: Elaboración propia

EQUIPO

Permite cambiar e inspeccionar el equipo de los miembros del grupo. Hay tres opciones: cambiar el equipo, ponerte el mejor equipo según parámetros automáticos o desequipar todos los objetos del personaje. Cada personaje puede llevar hasta 5 piezas de equipo.

Tabla 20: Equipo. Fuente: Elaboración propia

CAMBIAR EQUIPO	Cambia el equipo pieza por pieza
MEJOR EQUIPO	Equipar el mejor equipo disponible automáticamente.
QUITAR TODO	Desequipa todos los objetos del personaje.

Ilustración 65: Equipo. Fuente: Elaboración propia

ESTADOS

Ofrece información sobre los personajes: general, parámetros, propiedades y biografía

Tabla 21: Equipo. Fuente: Elaboración propia

GENERAL	Ofrece información general, como los parámetros simplificados o la experiencia.
PARÁMETROS	Ofrece información detallada de los parámetros.
PROPIEDADES	Ofrece información aún más detallada de factores como el porcentaje de encuentros aleatorios.
BIOGRAFÍA	Permite leer una breve biografía del personaje.

Ilustración 66: Estados. Fuente: Elaboración propia

BESTIARIO

Ofrece información sobre los enemigos derrotados.

Ilustración 67: Bestiario. Fuente: Elaboración propia

FORMACIÓN

Permite modificar la formación del equipo. Por norma general, está desactivada.

MISIONES

Ofrece un registro de misiones, tanto principales como secundarias.

GUARDAR

Permite guardar la partida.

SALIR

Permite ir a la pantalla de inicio o salir del juego.

GAME OVER

Cuando la partida acaba, aparece la siguiente imagen junto a una diabólica y malévola risa. Finalmente, regresas a la pantalla de título, donde puedes continuar con tu partida.

Ilustración 68: Game Over. Fuente: Elaboración Propia

8.5. TIPOS DE OBJETO

OBJETOS CURATIVOS

Tabla 22: Objetos curativos. Fuente: Elaboración propia

TIPOS DE COMERCIANTE	
Nombre	**Descripción**
Poción	Recupera 300 puntos de vida.
Éter	Recupera 50 puntos mágicos.
Antídoto	Cura el envenenamiento.
Hierba del Eco	Cura el silencio.
Colirio	Cura la ceguera.
Bulbo Lunar	Cura la parálisis
Despertador	Cura el sueño.
Panacea	Cura los cambios de estado.
Panacea Superior	Cura los cambios de estado y recupera un 50% de los puntos de vida.
Pluma fénix	Revive a un aliado derrotado con un 25% de sus puntos de vida máximos.
Elixir	Recupera 1000 puntos de vida y 500 puntos mágicos.

ARMAS

Tabla 23: Listado de armas. Fuente: Elaboración propia

LISTADO DE ARMAS	
Nombre	**Descripción**
Mandoble de merc.	Arma favorita de Arek. Está algo desgastado.
Garras de hierro.	Armas de puño hechos de hierro.
Cetro místico	Cetro que aumenta las capacidades mágicas.
Daga Coreth	Daga ceremonial de la familia Coreth.
Arco de roble	Arco de madera común.
Mandoble de acero	Mandoble de acero
Pistola citrense	Arma de fuego, originaria de Citra.
Puñal	Arma predilecta de los rufianes. Es ligera y letal.

ARMADURAS

Tabla 24: Listado de armaduras. Fuente: Elaboración propia

LISTADO DE ARMADURAS	
Nombre	**Descripción**
Armadura de merc.	Armadura de mercenario común con placas de hierro.
Toga de sacerdotisa	Ropajes de tela que no protegen mucho.
Traje negro	Traje de cuero que lleva Soren.
Armadura de acero	Una armadura completa de acero.
Atavíos de mago	Atavíos que potencian la afinidad mágica.
Armadura de cuero	Armadura de cuero reforzada para evitar cortes superficiales.
Ropajes de caza	Ropajes que aumentan la puntería a costa de sacrificar defensa.

ACCESORIOS

Tabla 25: Listado de accesorios. Fuente: Elaboración propia

LISTADO DE ACCESORIOS	
Nombre	**Descripción**
Botas de mercenario	Botas de mercenario con una placa de metal que protege los dedos.
Colgante sagrado	Colgante que pertenece a la Orden de Solarius.
Botas negras	Botas negras que reducen el ruido de las pisadas.
Anillo de fuerza	Otorga fuerza a su portador.
Anillo mágico	Otorga poder mágico a su portador.
Anillo veloz	Otorga agilidad a su portador.
Omnianillo	Aumenta en 2 puntos todas las estadísticas del portador.

OBJETOS IMPORTANTES

Tabla 26: Listado de objetos importantes. Fuente: Elaboración propia

LISTADO DE OBJETOS IMPORTANTES	
Nombre	**Descripción**
Medallón del Lobo	Emblema que pertenece a Arek. Lo guarda con mucho cariño.
Llave de la celda	Llave de la celda de la prisión de Stamford.
Cartel de ‘Se Busca’	Cartel de ‘Se Busca’ en relación al grupo de bandidos.

9. TECNOLOGÍA

9.1. MOTOR DE JUEGO Y LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN

The Lost Story ha sido creado sobre el motor de juego RPG Maker VX Ace, una aplicación que no requiere de conocimientos de programación para poder realizar el trabajo. No obstante, ayuda. El lenguaje de programación que utiliza es Ruby, también conocido bajo el nombre de *RGSS (Ruby Game Scripting System).* Para desatar el potencial del programa se han añadido *scripts* externos para modificar la interfaz y añadir funcionalidades.

9.2. SCRIPTS

Algunos ejemplos de los Scripts utilizados en *The Lost Story* son los siguientes:

Tabla 27: Listado de scripts. Fuente: Elaboración propia

LISTADO DE SCRIPTS	
Nombre	**Descripción**
Bust Script	Permite mostrar imagenes de medio cuerpo en los cuadros de diálogo.
Message Script	Añade múltiples opciones relacionadas con los cuadros de diálogo.
Menu Script	Cambia la interfaz del menú principal para añadir funcionalidades extra.
Bestiary Script	Añade la funcionalidad del Bestiario.
Quest Log Script	Añade la funcionalidad del registro de Misiones.
Title Animated Script	Permite añadir animaciones en la pantalla de título.
GameDev Logo Script	Muestra el logotipo del desarrollador cada vez que inicias la aplicación.
Light Script	Permite añadir diferente iluminación a tus mapas.
Combat Interface Script	Cambia por completo la interfaz de combate.
ATB Script	Añade el sistema ATB al combate.
Overdrive Script	Añade el sistema de ataques ‘Overdrive’ al combate.
Ship Script	Permite explorar el interior del barco mientras navegas.

10. DISEÑO DE SONIDO

Para el diseño de sonido, se ha utilizado mayormente bandas sonoras en 16 y 32 bits, tratando de recrear las limitaciones sonoras de los años 90. Para ello, se ha contactado con varios músicos que cumplían el perfil y se ha llegado a un acuerdo. También se han utilizado los efectos de sonido por defecto que porta la aplicación RPG Maker y librerías de sonido sin copyright.

10.1. MÚSICA

El compositor M. J. Hood Music ha permitido el uso de sus 17 bandas sonoras originales de 16 bits cuya temática corresponde a RPGs de fantasía.

1. ***ADVENTURE***
2. ***BATTLE 1***
3. ***BATTLE 2***
4. ***TOWN 1***
5. ***TOWN 2***
6. ***OVERWORLD***
7. ***BOSS BATTLE 1***
8. ***BOSS BATTLE 2***
9. ***CHERRYWOOD FOREST***
10. ***CASTLE***
11. ***KINGDOM***
12. ***EVIL LURKS***
13. ***ANCIENT RUINS OF LIGHT***
14. ***ONWARD AND UPWARD***
15. ***HAPPY VILLAGE***
16. ***NOCTURNE***
17. ***MOODY EXPLORING***

11. TESTEO

En este apartado se tendrá en consideración una muestra limitada de jugadores para determinar si *The Lost Story* funciona como producto. A pesar de que se trata de un proyecto en una etapa muy temprana, ha sido desarrollado lo suficiente como para evaluar sus posibilidades de encontrar un nicho de mercado.

Para obtener los resultados de testeo se pedirá a los voluntarios que rellenen un formulario sencillo con su valoración del producto. Dicho formulario será anónimo y ayudará a reformular el proyecto en caso de no obtener los resultados deseados.

11.1. FORMULARIO DE TESTEO

TEST DE EVALUACIÓN

VALORACIÓN GENERAL

¿Te ha gustado?	Sí / No
Valora del 1 al 10 la demo.	0 / 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8 / 9 / 10

EL VIDEOJUEGO

¿Has completado la demo?	Sí / No
¿Has entendido la historia?	Sí / No
¿Deseas ver más?	Sí / No
¿Pagarías por el juego completo?	Sí / No

¿Qué es lo que más te ha gustado de la demo?

¿Qué es lo que menos te ha gustado de la demo?

VALORACIÓN ESPECÍFICA

Apartado visual	0 / 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8 / 9 / 10
Jugabilidad	0 / 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8 / 9 / 10
Narrativa	0 / 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8 / 9 / 10
Banda Sonora	0 / 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8 / 9 / 10

REPORTE DE ERRORES

Detalla los errores que hayas encontrado en la demo:

11.2. RESULTADOS

La muestra de jugadores resultó en un total de 24. Al tratarse de una muestra tan reducida, no puede aplicarse al mercado con garantías. No obstante, se repasarán los resultados de todos modos.

En la primera pregunta '¿Te ha gustado?' un 12,5% respondió que no, mientras que un 87,5% respondió que sí. Esto se refleja en la valoración general media, que está por encima del 8, concretamente 8,42 sobre 10. En tercer lugar, cabe destacar que un 100% de los jugadores evaluados terminó la demo y un 95,5% entendió la historia.

Hasta el momento, los resultados son favorables. Pero la cantidad de jugadores que desea ver más disminuye levemente en comparación con aquellos que afirman que les ha gustado, bajando de 87,5% a 83,3%. Además, tan solo un 75% de los jugadores pagaría por el juego completo.

Aparentemente, el apartado visual es lo que más ha agradado a la mayoría de jugadores, destacando la pantalla de Game Over como una de las sorpresas audiovisuales más representativas. Soren, el prisionero de Stamford, también se ha ganado el corazón del público. Los jugadores también dan cierto crédito al *worldbuilding*, pues ciudades se sienten vivas y reales. Aunque la lentitud de los diálogos ha hecho mella, el carisma de los personajes también ha agradado a los jugadores.

En la valoración específica, el apartado visual ha obtenido un 9 sobre 10. La jugabilidad ha obtenido un 7,5; destacando la velocidad del sistema de combate y la interfaz intuitiva.. Por lo que respecta a la narrativa, ha obtenido un 8,75 sobre 10, una sorpresa teniendo en cuenta las críticas. Por último, la banda sonora ha obtenido un 9,5 sobre 10; por lo que el compositor M. J. Hood Music puede sentirse orgulloso.

Haciendo la media de los resultados individuales, obtenemos 8,68; una nota ligeramente superior a la que se otorgó en la valoración general. Podemos concluir que a pesar de sus defectos, la experiencia ha sido notablemente positiva en la mayoría.

11.3. REPORTE DE ERRORES

La mayoría de reporte de errores tenían que ver con diálogos secundarios cortados por la mitad, por lo que no se alcanzaba a leer bien su contenido. También se han detectado algunos fallos menores que se corregirán en un futuro próximo. Por lo demás, no ha habido ningún error que impidiese la finalización de la demo.

12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

AEVI Asociación Española de Videojuegos. (2017). Anuario de la industria del videojuego de 2021. Recuperado de http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2022/04/AEVI_Anuario_2021_FINAL.pdf

Angulo Pérez, & Universitat Autònoma de Barcelona. Facultat de Ciències de la Comunicació. (2016). Predatory : creación del Documento de Diseño de Videojuego.

Anyo, Lluís (2016) *El Jugador Implicado: Videojuegos y Narraciones.* Barcelona, España: Editorial Laertes.

Delás López, Toledano Castilla, Y., & Universitat Autònoma de Barcelona. Facultat de Ciències de la Comunicació. (2018). Documento de Diseño de Juego de "Realm of Books."

Christopher Vogler (2002) *El viaje del escritor.* Editorial Ma Non Troppo

Corbal, José A. (2017) *Curso de narrativa en videojuegos.* Ed. RA-MA

Escribano, Flavio (2007) *Arte y Videojuego. El Videojuego como Herramienta Artística.* Madrid. Universidad Complutense de Madrid (UCM)

GAMER DIC (2022) *Definición de JRPG* [en línea].
Recuperado de http://www.gamerdic.es/termino/jrpg (último acceso 06/03/2022)

GAMER DIC (2022) *Definición de RPG* [en línea].
Recuperado de http://www.gamerdic.es/termino/rpg (último acceso 06/03/2022)

GAMER DIC (2022) *Diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura gamer.*
Recuperado de https://www.gamerdic.es (último acceso 06/03/2022).

GOB Ministerio de Cultura y Deporte (2022). Ayudas para la promoción del sector del videojuego y otras formas de creación digital. Recuperado de https://www.culturaydeporte.gob.es/servicios-al-ciudadano/catalogo/becas-ayudas-y-subvenciones/ayudas-y-subvenciones/industrias/promocion-videojuego-creacion-digital.html

González, Daniel (2015) *Diseño de videojuegos. 2ª edición.* Ed. RA-MA

Heussner, Tobias; Finley, Toiya Kristen; Hepler, Jennifer Brandes; Lemay, Ann (2015). *The Game Narrative Toolbox*. London, England: Routledge

León, César (2019) *La importancia del GGD (Game Design Document). Recuperado de https://indielibre.com/2019/04/17/la-importancia-del-gdd-game-design-document/ (último acceso 04/03/2022)*

Leone, Matt (2018) *500 Years Later: An Oral History of Final Fantasy VII.* London. Ed. Read-Only Memory

López, Borja (2010) *Juego: Teoría y práctica del diseño conceptual de videojuegos.* Madrid, España: Alesia Games & Studies

Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2021. (2022). Retrieved 29 July 2022, from https://dev.org.es/libroblancodev2021

Marczewski, Andrezj (2015) *Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Design (1st ed., pp. 65-80)* https://www.gamified.uk/user-types/

Martín, Iván (2015) *Análisis narrativo del guion de videojuego.* Granada. Editorial Síntesis

Mckee, Robert (2002) *El Guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones.* Barcelona. Alba Editorial

Moreno Cantano, Gómez, S., & García Párraga, R. (2021). Videojuegos del presente : la realidad en formato lúdico / Antonio César Moreno Cantano, Salvador Gómez-García (eds.). Ediciones Trea.

PEGI (2022) *Pan European Game Information.*
Recuperado de http://www.pegi.info/ (último acceso 07/03/2022)

Pepe, Felipe (2022). *The CRPG Book -Expanded Edition-.* Recuperado de https://crpgbook.files.wordpress.com/2022/02/crpg-book-expanded-edition_3.1c.pdf

Reynauld, Isabelle (2014) *Leer y escribir un guion.* Buenos Aires. La marca Editora

Rogers, Scott (2018) *LEVEL UP! Guía para ser un gran diseñador de videojuegos.* Ed. Parramon

Santamaría Fargell, & Universitat Autònoma de Barcelona. Facultat de Ciències de la Comunicació. (2016). Unlimited Mutation: Creación del Documento de Diseño de Videojuego.
Sea of Stars | A retro-inspired turn-based RPG. (2022). Recuperado de https://seaofstarsgame.co/

Scolari, Carlos A. (ed.) (2013). *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification.* Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona.

Tubau, Daniel (2015) *El espectador es el protagonista.* Barcelona. Alba Editiorial