

Treball de Fi de Grau

Títol

Echoes of Eldoris: de la idea a la demo jugable

Autoria

Carla Tort Merchante

Professorat tutor

Hilari Pujol

Grau

Comunicació Audiovisual	
Periodisme	
Publicitat i Relacions Pùbliques	
Comunicació Interactiva	✗
Comunicació de les Organitzacions	

Tipus de TFG

Projecte	✗
Recerca	

Data

Del 10 al 13 de juny de 2025	✗
De l'1 al 2 de setembre de 2025	

Full resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau:

Català:	<i>Echoes of Eldoris: de la idea a la demo jugable</i>			
Castellà:	<i>Echoes of Eldoris: de la idea a la demo jugable</i>			
Anglès:	<i>Echoes of Eldoris: from concept to playable demo</i>			
Autoria:	Carla Tort Merchant			
Professorat tutor:	Hilari Pujol Lozano			
Curs:	2024/25	Grau:	Comunicació Audiovisual	
			Periodisme	
			Publicitat i Relacions Pùbliques	
			Comunicació Interactiva	X
			Comunicació de les Organitzacions	

Paraules clau (mínim 3)

Català:	videojoc, 3D, art, programació, personatges, unity, blender, demo
Castellà:	videojuego, 3D, arte, programación, personajes, unity, blender, demo
Anglès:	video game, 3D, art, game development, characters, unity, blender, demo

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

Català:	Aquest Treball de Fi de Grau consisteix en el desenvolupament d'una demo jugable per a un videojoc d'ideació pròpia, de tipus action-adventure amb món obert i elements de RPG, ambientat en un univers fantàstic poblat per personatges antropomorfos amb trets animals. El treball recull el procés complet de preproducció, disseny artístic, desenvolupament (programació) i tasques de postproducció, que han donat lloc a la creació d'una demo que inclou missions principals, exploració lliure i seqüències narratives lineals.
Castellà:	Este Trabajo de Fin de Grado consiste en el desarrollo de una demo jugable para un videojuego de ideación propia, de tipo action-adventure con mundo abierto y elementos de RPG, ambientado en un universo fantástico poblado por personajes antropomorfos con rasgos animales. El trabajo recoge el proceso completo de preproducción, diseño artístico, desarrollo (programación) y tareas de postproducción que han llevado a la creación de una demo que incluye misiones principales, exploración libre y secuencias narrativas lineales.
Anglès:	This Final Degree Project consists of the development of a playable demo for an original video game of the action-adventure genre, featuring an open world and RPG elements. It is set in a fantastical universe populated by anthropomorphic characters with animal traits. The project covers the full process of pre-production, artistic design, development (programming), and post-production tasks, resulting in a demo that includes main missions, free exploration, and linear narrative sequences.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	3
JUSTIFICACIÓN Y PERTINENCIA PROFESIONAL.....	3
DECLARACIÓN DE INTENCIÓNES.....	4
BLOQUE I: CONCEPTO Y BASES, LA PRE-PRODUCCIÓN	
1. PRESENTACIÓN Y CONCEPTO-IDEA.....	6
2. ANÁLISIS DE MERCADO.....	6
2.1. SITUACIÓN DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS.....	6
2.2. EL ÉXITO DE LOS ANIMALES ANTROPOMÓRFICOS.....	7
2.3. COMPETENCIA EN EL MERCADO.....	9
2.3.1. COMPETENCIA DIRECTA.....	9
2.4. COMPETENCIA INDIRECTA.....	10
3. ANÁLISIS DAFO DEL PROYECTO.....	11
4. PÚBLICO OBJETIVO Y REFERENTES.....	13
5. GÉNERO.....	14
6. PLATAFORMA.....	15
7. RECURSOS NECESARIOS.....	16
8. PERFILES PROFESIONALES.....	18
9. FICHA TÉCNICA.....	20
10. NARRATIVA.....	21
10.1. SINOPSIS DEL JUEGO.....	21
10.2. SINOPSIS DE LA DEMO.....	21
10.3. CONTEXTO DEL MUNDO.....	21
10.4. MUNDO Y SISTEMA DE NACIMIENTO.....	22
10.5. HISTORIA COMPLETA.....	24
10.6. REFERENTES.....	28
10.7. GUION DE LA DEMO.....	29
11. ORGANIZACIÓN Y GESTIÓN DEL TIEMPO.....	37
BLOQUE II: ARTE	
1. APARIENCIA Y AMBIENTACIÓN.....	39
2. PERSONAJES.....	40
2.1. ZHID.....	40
2.2. DHIZ (COMPAÑERO).....	42
2.3. KUJHALID.....	44
2.4. BUKUYO.....	46
2.5. ENEMIGOS.....	48
3. ESPACIOS.....	50
3.1. ALDEA VITRAYA.....	50

3.1.1. PALACIO.....	55
3.1.2. BIBLIOTECA.....	56
3.2. ZONA SAGRADA.....	58
3.3. NUEVO MUNDO.....	59
4. TEXTURAS Y COLOR.....	61
5. OBJETOS COMPLEMENTARIOS DEL MUNDO.....	66
6. OTRAS ILUSTRACIONES.....	71
6.1. DISEÑOS DE UX/IU.....	71
6.2. DISEÑOS DE MENÚ.....	72
6.3. LOGO y TÍTULO.....	73
6.4. PORTADA.....	74

BLOQUE III: DESARROLLO Y RESULTADOS

1. PROGRAMACIÓN.....	76
1.1. LISTADO DE MECÁNICAS.....	76
1.2. APLICACIÓN DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL.....	76
2. MONTAJE DEL PROYECTO.....	77
2.1. ANIMACIONES DE LOS PERSONAJES.....	77
2.3. CONTROLADORES DE ECHOES OF ELDORIS.....	84
2.4. OTRAS FUNCIONES EN CÓDIGO.....	85
2.5. UI Y UX.....	86
2.6. DIÁLOGOS.....	87
2.7. ESCENAS.....	87
2.7.1. MENÚS.....	88
2.8. SONORIZACIÓN Y BSO.....	89
2.9. FBX E ILUMINACIÓN.....	91
3. PRUEBAS Y FEEDBACK.....	92
3.1. RESULTADOS.....	93
5. CONCLUSIONES DEL PROYECTO.....	98
6. FUTUROS PASOS.....	98
WEBGRAFÍA Y FUENTES CONSULTADAS.....	101
ANEXOS.....	106

AGRADECIMIENTOS

Quisiera agradecer a todas las personas que me han apoyado hasta el final y que tuvieron fe en mí cuando otras personas no lo hacían. Agradezco a mis amigos y a mi pareja que me aguantaron cuando las cosas no salían como yo quería, y agradezco a mi familia por estar ahí y animarme siempre.

Y también agradezco a quien lea esto, pues con este trabajo he querido demostrar que, aunque sea solo una persona, puedo hacer muchas cosas, y eso es algo que me define como persona en este mundo.

INTRODUCCIÓN

Este Trabajo de Fin de Grado tiene como objetivo el desarrollo de una demo de videojuego del género action-adventure con mundo abierto y elementos de RPG. Su identidad visual y narrativa se distingue por un elenco de personajes humanoides con rasgos animales (furry characters).

El jugador podrá elegir entre dos personajes al inicio, lo que influirá en la percepción y desarrollo de la historia. La jugabilidad combina misiones principales, que impulsan la narrativa, con exploración libre y misiones secundarias. Dado el alcance del proyecto, no se pretende crear un videojuego completo, sino una demo que ilustre su arte, mecánicas y universo narrativo.

JUSTIFICACIÓN Y PERTINENCIA PROFESIONAL

Este proyecto aplica los conocimientos adquiridos en el Grado en Comunicación Interactiva, especialmente en modelado 3D en Blender, uso del motor Unity, *UX/UI* y diseño narrativo.

A nivel personal, refleja mi interés en el diseño de personajes para videojuegos, área en la que aspiro a especializarme. Además, el sector del videojuego está en constante crecimiento: en 2023, la industria generó aproximadamente 184.000 millones de dólares y se prevé que alcance los 300.000 millones en 2030 (Newzoo), aumentando la demanda de diseñadores y artistas 3D.

Otro aspecto clave es el desafío de desarrollar el proyecto en solitario, cuando habitualmente el desarrollo de videojuegos requiere un equipo multidisciplinar. Sin embargo, existen casos de éxito como *Undertale*, creado por Toby Fox en 2015, que vendió más de 3 millones de copias en su primer año y recibió múltiples premios por su innovación narrativa y jugabilidad.

DECLARACIÓN DE INTENCIÓNES

Esta demo servirá como muestra del videojuego en desarrollo, representando su concepto, jugabilidad y estilo artístico. Se detallará la idea central, la ambientación y el diseño de personajes, con énfasis en su identidad visual. También se explorarán títulos similares y su impacto en el mercado, situando el proyecto en contexto.

BLOQUE I:

CONCEPTO Y

BASES, LA

PRE-PRODUCCIÓN

1. PRESENTACIÓN Y CONCEPTO-IDEA

Este Trabajo de Fin de Grado tiene como objetivo el desarrollo de un videojuego del género *action-adventure*, con un mundo abierto y elementos comúnmente presentes en los RPG.

Una de las características principales del juego es su elenco de personajes jugables, compuesto por seres humanoides con rasgos animales, lo que aporta una identidad visual y narrativa distintiva. Al inicio de la partida, el jugador podrá escoger entre dos personajes jugables, una decisión que influirá en la percepción y el desarrollo de la historia.

El diseño del juego está centrado en el seguimiento de unas misiones para completar la historia, no obstante, también cuenta con la posibilidad de exploración independiente y el descubrimiento de misiones secundarias.

Cabe destacar que, para este Trabajo de Fin de Grado, no se pretende desarrollar el juego completo, sino una demo que permita visualizar el arte, la jugabilidad y ofrecer un primer acercamiento a la narrativa y los objetivos del juego.

2. ANÁLISIS DE MERCADO

2.1. SITUACIÓN DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS

Este proyecto se enmarca en una industria en constante crecimiento. A nivel mundial, en 2023, la industria del videojuego alcanzó un valor de mercado de aproximadamente 249.600 millones de dólares, con previsiones de superar los 360.000 millones para 2027 (Statista, 2023).

En Europa, España se posiciona como el tercer mercado de videojuegos más grande, solo por detrás de Alemania y Francia. En 2023, la industria española facturó 2.339 millones de euros, lo que representa un incremento del 16,3% en comparación con el año anterior (Europa Press, 2024).

Este crecimiento refleja la diversificación y expansión del sector, con una audiencia que abarca una amplia gama de edades y perfiles. En España, 20 millones de personas se identifican como jugadores, con una edad promedio de 31 años, desafiando los estereotipos tradicionales asociados con los videojuegos (El País, 2025).

2.2. EL ÉXITO DE LOS ANIMALES ANTROPOMÓRFICOS

Si bien en la larga trayectoria de los videojuegos estos han estado protagonizados por, literalmente, cualquier objeto o ser viviente —o incluso sin protagonista específico—, *Echoes of Eldoris* tiene como característica principal sus personajes antropomórficos, animales (o mezclas de estos) en versión humanoide y fantástica.

Este aspecto si bien no es innovador, tampoco es común en muchos títulos actuales. No obstante, es algo que se puede hallar en algunas entregas muy exitosas. A continuación, una recopilación de algunas de ellas:

- **Sonic the Hedgehog**

Sonic the Hedgehog es uno de los personajes más emblemáticos de los videojuegos, con una base de fans global muy sólida. El personaje, un erizo antropomórfico, es conocido por su velocidad y personalidad carismática. La franquicia ha sido un éxito tanto en los videojuegos como en películas, lo que demuestra el poder de un personaje animal antropomórfico en los medios.

- **Pokémon**

Pokémon es otro caso emblemático, con criaturas inspiradas en animales y una temática centrada en la captura, entrenamiento y combate de estas criaturas. *Pokémon* ha sido un éxito tanto en videojuegos como en televisión, películas, y merchandising. La conexión emocional que los jugadores desarrollan con los Pokémon se ha convertido en un fenómeno cultural.

- **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**

The Legend of Zelda es otra franquicia que, aunque no tiene personajes animales como protagonista, ha sido un referente en la incorporación de animales en sus mundos, como caballos, lobos y aves. En *Breath of the Wild*, la interacción con el entorno natural, incluidos los animales, juega un papel crucial en la inmersión del jugador.

- **Animal Crossing**

Animal Crossing es una de las franquicias más queridas, donde los jugadores viven en un pueblo habitado por animales antropomórficos. La saga ha logrado un gran éxito por su jugabilidad relajante, su enfoque en la personalización y la interacción con los personajes animales. En la versión más reciente, *Animal Crossing: New Horizons*, los jugadores pueden interactuar con los animales para construir su propio paraíso.

La representación de personajes animales en *Animal Crossing* ha sido objeto de varios estudios, especialmente en relación con su atractivo para el público femenino y la reproducción de roles y estereotipos de género (Mena Herrera, 2024). Investigaciones han mostrado que las mujeres se sienten atraídas por la estética y la jugabilidad del juego, lo que sugiere una conexión especial con estos personajes animales.

- **Star Fox**

Star Fox es una franquicia de Nintendo que presenta a personajes animales como protagonistas, destacándose por sus combates espaciales y su innovador uso de gráficos en 3D. La saga es un referente en el género de los shooters de naves.

Según fragmentos de varias entrevistas en Iwata Asks (publicadas en la web de Nintendo), Shigeru Miyamoto decidió usar animales antropomórficos en *Star Fox* para diferenciarse de los típicos temas de ciencia ficción japonesa centrados en robots y superhéroes. Se inspiró en los torii (puertas de santuarios sintoístas) que aparecían en el juego y en el santuario Fushimi Inari, cercano a la antigua oficina de Nintendo, famoso por sus zorros. De ahí surgió la idea del protagonista zorro, Fox McCloud. Otros personajes como Peppy (liebre) y Falco (faisán) se basan en cuentos populares japoneses, mientras que el perro General Pepper y el mono Dr. Andross provienen de una expresión japonesa.

- **Crash Bandicoot**

Crash Bandicoot es una saga de videojuegos de la empresa Naughty Dog, con inicios en 1996, que destaca por su uso de personajes antropomórficos con diseños exagerados y expresivos. Tanto el protagonista como los enemigos son animales con rasgos humanos creados mediante experimentos, lo que justifica su apariencia dentro de la narrativa. Un punto especialmente destacable es que, a pesar de no hablar, transmiten su personalidad a través del diseño visual, la animación y el comportamiento en juego, lo que refuerza su identidad.

El uso de personajes con rasgos animales no solo es una tendencia estética, sino que también tiene implicaciones psicológicas y culturales profundas. Los y las jugadoras a menudo encuentran más fácil identificarse con estos personajes, que representan rasgos arquetípicos y emocionales que van más allá de las complejidades humanas. Además, el éxito comercial de franquicias como las anteriormente mencionadas demuestra que estos personajes pueden resonar con un público masivo.

En cuanto a otros formatos, la representación de personajes antropomórficos también es muy común en el ámbito cinematográfico y televisivo. Ejemplos destacados incluyen clásicos como Looney Tunes, donde los animales adquieren comportamientos humanos en clave de humor, o producciones más recientes como Zootopia (2016), Beastars (2016), BNA (2020) o Bojack Horseman (2014), que abordan temas sociales y emocionales complejos a través de personajes animales. Películas como Kung Fu Panda (2008) o ¡Canta! (2016) también utilizan este recurso para construir universos ricos en identidad visual, donde la forma animal refuerza tanto el tono narrativo como la personalidad de los protagonistas.

Dado el éxito de personajes antropomórficos en el sector, es clave observar qué títulos actuales pueden representar una competencia para *Echoes Of Eldoris*.

2.3. COMPETENCIA EN EL MERCADO

El mercado de videojuegos actual ofrece múltiples propuestas que, de una forma u otra, pueden competir con *Echoes Of Eldoris*. A continuación se destacan algunos títulos relevantes divididos según su grado de similitud:

2.3.1. COMPETENCIA DIRECTA

Los siguientes videojuegos comparten aspectos clave con *Echoes Of Eldoris*, tanto por sus personajes antropomórficos como su enfoque narrativo:

- **Tunic (2022)**: Juego de acción, aventuras y combate en 3D protagonizado por un pequeño zorro en un mundo misterioso. Se caracteriza por su perspectiva isométrica.
- **Ori and the Will of the Wisps (2020)**: Juego de plataformas, aventuras y exploración en 2D protagonizado por Ori, una criatura espiritual con

apariencia animal. Se desarrolla en un mundo fantástico y hace especial énfasis en lo visual y la narrativa.

- **Hollow Knight (2017)**: Juego de acción, exploración y combate en 2D con estética metroidvania, ambientado en un mundo subterráneo habitado por insectos antropomórficos. Destaca por su estilo artístico dibujado a mano y su dificultad elevada.

2.4. COMPETENCIA INDIRECTA

Estos videojuegos, aunque no comparten directamente el enfoque ni el estilo visual de *Echoes of Eldoris*, abordan elementos similares como la aventura narrativa, la exploración de mundos fantásticos o la relación entre personajes, por lo que pueden considerarse referentes indirectos:

- **Journey (2012)**: Aventura en tercera persona centrada en la exploración y la conexión emocional entre personajes sin necesidad de diálogos. Destaca por su dirección artística minimalista, su ambientación simbólica y su narrativa interpretativa.
- **RiME (2017)**: Juego de aventuras y puzzles en tercera persona que combina exploración con una narrativa emocional y simbólica. Se desarrolla en una isla misteriosa con ruinas y construcciones antiguas, y utiliza el entorno como recurso narrativo.
- **Okami (2006)**: Acción y aventuras protagonizado por una diosa lobo en un mundo basado en la mitología japonesa. Aunque su estilo visual es más pictórico y su combate más elaborado, comparte la idea de un animal protagonista con poderes especiales y un entorno mágico.
- **Spiritfarer (2020)**: Juego de gestión y aventura con fuerte carga emocional. Aunque su jugabilidad difiere mucho, trata temas de pérdida, despedida y acompañamiento de personajes entrañables, lo que conecta temáticamente con ciertos aspectos narrativos de *Echoes of Eldoris*.

- **The Last Guardian (2016):** Aventura narrativa en tercera persona donde el vínculo entre el protagonista humano y una criatura fantástica es el eje central. Aunque no hay animales antropomórficos, el foco emocional y la narrativa silenciosa lo hacen un referente de tono y atmósfera.

3. ANÁLISIS DAFO DEL PROYECTO

Después de exponer anteriores entregas y la situación del mercado de los videojuegos, se procede a exponer las debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades del proyecto para determinar su viabilidad.

Debilidades	Amenazas
Limitaciones de tiempo: es probable que algunas características tengan que ser recortadas.	Competencia: Hay una gran cantidad de juegos en el mercado, tanto indie como triple A, que compiten por la atención de los jugadores.
Carga de trabajo: Al ser una única persona, la carga de trabajo recae exclusivamente sobre mí, lo que podría generar retrasos o sobrecarga en algunos aspectos, como programación, diseño y optimización.	El tiempo limitado hasta finales de mayo puede dificultar el pulido del juego.
Conocimientos limitados en Unity: puede dificultar la implementación de ciertas mecánicas o características más complejas.	Possible falta de feedback en el proceso de desarrollo: al trabajar sola, podría ser complicado obtener retroalimentación constante de otros profesionales o testers, lo que dificulta la mejora del producto final.
Recursos limitados: al ser un proyecto en solitario y con un presupuesto mínimo, los recursos en cuanto a arte, música y sonido pueden ser escasos.	

Fortalezas	Oportunidades
<p>Concepto atractivo y no tan explotado: personajes animales antropomórficos.</p> <p>Mundo abierto: Esta característica es popular ya que no presiona al jugador/a a cumplir la misión en un tiempo determinado. Permite que inspeccione los alrededores.</p> <p>Desarrollo en solitario: Permite mayor flexibilidad creativa.</p>	<p>Tendencias del mercado: Los videojuegos con personajes animales (como Sonic, Star Fox o Animal Crossing) siguen siendo populares.</p> <p>Crecimiento personal y profesional: Completar este proyecto por mí misma me proporcionará valiosas habilidades tanto en diseño de juegos como en el uso de Unity.</p> <p>Potencial para expandir el proyecto: Si la demo tiene una buena recepción, se puede obtener apoyo para expandir el proyecto en el futuro y convertirlo en un videojuego completo.</p> <p>Interés en videojuegos indie: Los juegos desarrollados por una sola persona, como <i>Undertale</i> (2015), han tenido un gran éxito en la industria indie.</p>

4. PÚBLICO OBJETIVO Y REFERENTES

El Sistema PEGI (Pan European Game Information) es el mecanismo de autorregulación de la industria del videojuego en Europa, con este se dota a sus productos con información orientativa sobre la edad adecuada para su consumo. *Echoes of Eldoris* estaría clasificado probablemente dentro de PEGI 12 (Frankie MB, 2022), es decir, que el público objetivo de este juego pasaría a ser jugadores y jugadoras a partir de 12 años. Esta decisión se basa en la edad recomendada para juegos similares y en la naturaleza de las mecánicas, narrativa y temática del proyecto.

Esta etiqueta iría acompañada de las etiquetas de violencia y lenguaje soez, pues:

- El juego puede incluir violencia en un entorno de fantasía o violencia no realista hacia personajes similares a los humanos.
- Aparecen palabrotas leves.

En cuanto a proyectos similares, se pueden identificar tres ramas principales de influencia:

- **Jugabilidad:** El sistema de exploración y combate toma inspiración de juegos como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017) y *Tears of the Kingdom* (2023) de la compañía de Nintendo, así como de *Genshin Impact* (2020) de la empresa china miHoYo, los cuales destacan por su mundo abierto, mecánicas de acción y progresión del personaje.
- **Narrativa:** La historia y su desarrollo se asemejan a *Kingdom Hearts* (2002), donde el protagonista viaja entre realidades con el objetivo de combatir el mal. También se ha tomado de referente la película de animación *Epic: el mundo secreto* (2013) en la cual se presenta un capullo de flor al que los protagonistas deben proteger porque representa el futuro y la salvación de su tierra, similar a la posición que tomará el huevo de Aéris (más adelante explicado) en *Echoes of Eldoris*.

La vivencia de dos realidades diferentes dependiendo del personaje que se escoja está inspirada en la experiencia interactiva de *Bokura* (2023), juego que se caracteriza por su plurijugabilidad multijugador, en la cual cada uno de

los jugadores ve una versión alterna de la historia al mismo tiempo que juegan.

- **Proceso de desarrollo:** Se han tomado como referencia proyectos independientes desarrollados por una sola persona, como *Undertale* (2015) de Toby Fox, *Papers, Please* (2013) de Lucas Pope y *Her Story* (2015) de Sam Barlow. Estos juegos demuestran la viabilidad de desarrollar una experiencia significativa con recursos limitados.

Asimismo, estos referentes coinciden mayoritariamente en PEGI con *Echoes of Eldoris* (PEGI 12).

Además, estudios recientes sobre perfiles de jugadores muestran que los juegos de rol de acción con exploración y narrativa suelen atraer principalmente a adolescentes y jóvenes adultos de entre 12 y 25 años (Entertainment Software Association, 2023).

5. GÉNERO

El proyecto se clasifica dentro del género *Action RPG* (juego de rol de acción en tercera persona). Este tipo de videojuegos combina elementos tradicionales del rol —como la progresión de habilidades, misiones narrativas y toma de decisiones— con combates en tiempo real y control directo del personaje. Según Wikipedia, los videojuegos de rol de acción enfatizan la jugabilidad activa, a diferencia de los RPG por turnos o basados en menús.

Además, el juego incorpora una estructura narrativa lineal con opción de exploración, permitiendo al jugador desviarse del camino principal para recorrer el mundo. Esta característica, junto al uso de magia elemental y la selección de personaje inicial, lo vinculan con títulos como *The Legend of Zelda* y *Genshin Impact*, este último descrito como un "Open-world action RPG" por su propia comunidad (*Genshin Impact Wiki*, 2024).

6. PLATAFORMA

El ordenador se presenta como la mejor opción para desarrollar y distribuir *Echoes of Eldoris*, ya que es la plataforma donde se ha creado y no requiere licencias adicionales ni formatos físicos. Además, permite una distribución rápida y sencilla a través de internet, facilitando también futuras actualizaciones del juego. Aunque la instalación de mandos externos puede resultar complicada según el sistema operativo, el uso del teclado asegura una experiencia accesible para la mayoría de jugadores y jugadoras. Adaptar el juego a otros dispositivos, como móviles, no es viable debido a su complejidad técnica y a que implicaría rehacerlo teniendo en cuenta los parámetros de este.

En lo que respecta al lanzamiento, una opción interesante para la distribución de *Echoes of Eldoris* sería su publicación en la plataforma *Steam*. Esta permitiría alcanzar a una amplia comunidad de jugadores y jugadoras de PC, facilitando la visibilidad del proyecto y su posible crecimiento. Además, *Steam* ofrece herramientas de actualización, comunicación con la comunidad y gestión de versiones, lo cual encaja bien con la idea de ampliar el juego progresivamente. Aunque implica un proceso de revisión y el pago de una tasa única, sigue siendo una alternativa accesible y eficaz para lanzar el juego al mercado.

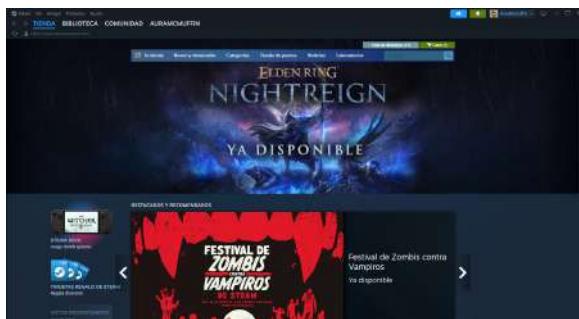


Imagen 1: Interfaz Steam 1

Fuente: Steam

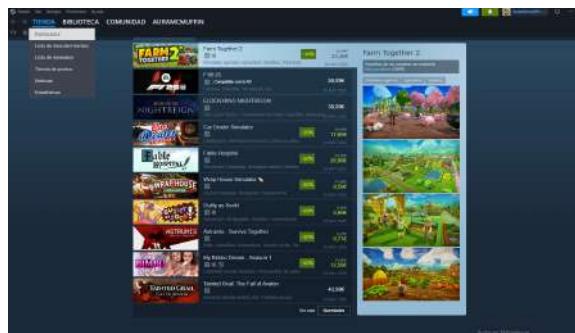


Imagen 2: Interfaz Steam 2

Fuente: Steam

7. RECURSOS NECESARIOS

Se ha elaborado una tabla con todo el equipo y programario utilizados en el desarrollo de la demo:

Herramientas	Descripción/necesidad	Coste
Unity (versión 2022.3.57f1)	Motor de desarrollo principal para crear y programar el juego en 3D.	Gratis
Blender (versión 4.3)	Utilizado para modelar tanto personajes como escenarios y objetos, riggear y animar.	Gratis
Sketchbook (versión Android)	Herramienta de dibujo digital para bocetar personajes y escenarios.	Versión gratuita
Krita (versión 5.2.9)	Software de edición de imágenes, de ilustraciones detalladas y diseño de texturas.	Gratis
OneDrive (100GB)	Almacenamiento en la nube para respaldar y sincronizar archivos del proyecto.	Gratis
YouTube, TikTok, Pinterest	Plataformas utilizadas como recurso de apoyo para seguir tutoriales, aprender técnicas específicas y resolver dudas durante el desarrollo del proyecto. También para búsqueda de referencias.	Gratis

GitHub	Sistema de control de versiones en la nube para evitar la pérdida del proyecto y sus actualizaciones.	Versión gratuita
Canva	Plataforma de edición de imagen, de vídeo y composición.	Versión gratuita
El precio de los siguientes elementos varía dependiendo del distribuidor, asimismo, su coste actual ha disminuido en función del año en que se compró (2024). Se pone un precio aproximado al actual:		
Tablet para el diseño y el arte	Xiaomi Pad 6	300€
Ordenador PC para el desarrollo y el modelado	<ul style="list-style-type: none"> - Tarjeta gráfica: NVIDIA GeForce RTX 3060 - RAM: 15,96GB - CPU: intel core i5 8600k, 3,6GHz - Monitor Samsung HD 	330€ 70€ 260€ 60€
Coste total		1020€

Tabla 2: Coste de desarrollo de la demo

Fuente: Elaboración propia

8. PERFILES PROFESIONALES

El desarrollo de un videojuego no suele ser moco de pavo, hay diferentes personas distribuidas en diferentes equipos dedicadas a hacer partes o secciones específicas del juego o del desarrollo. Según el libro *Level Up* de Scott Rogers y varias referencias a Novak, de Gamasutra, un sitio web fundado en 1997 para desarrolladores de videojuegos, en el desarrollo de un videojuego, digamos, “básico”, se pueden encontrar los siguientes perfiles:

Rol	Descripción
Productor/a	Supervisa el desarrollo del juego. Coordina al equipo, gestiona tiempos, recursos y presupuesto. A menudo también se encarga de buscar financiación.
Director/a creativo/a Diseñador principal	Responsable de la visión global del juego: narrativa, jugabilidad, estilo visual. Toma decisiones clave sobre la experiencia del jugador.
Director/a de arte / Artista principal	Define y supervisa el estilo visual del juego. Coordina al equipo artístico para mantener coherencia estética.
Artistas	<ul style="list-style-type: none"> - Ambientales: crean entornos y escenarios. - De personajes: diseñan y modelan personajes. - Conceptuales: generan bocetos e ideas visuales. - Técnicos (Tech Artists): aseguran que el arte sea optimizado para el motor.
Modelador/a 3D / Diseñador 3D	Modela objetos, personajes y elementos del mundo en 3D. También aplica texturas. A menudo trabaja junto a artistas conceptuales.

Animador/a	Da movimiento a personajes, criaturas, objetos y cinemáticas. Usa keyframes o motion capture.
Diseñador/a de niveles (Level Designer)	Crea la estructura, disposición y progresión de los niveles. Equilibra exploración, narrativa y dificultad.
Diseñador/a de sistemas	Diseña mecánicas de juego como combate, crafting, habilidades o economía interna. Define cómo interactúan entre sí.
Programador/a de jugabilidad	Implementa la lógica del juego: control del jugador, interacciones, IA, físicas, etc. Trabaja sobre el motor de juego.
Programador/a de audio	Se encarga de integrar música, efectos sonoros y voces. Colabora con diseñadores de sonido.

Tabla 2: Perfiles profesionales en el desarrollo de un videojuego

Fuente: Elaboración propia

En *Echoes of Eldoris*, todos estos perfiles se han unificado en una sola persona, a excepción del músico (no presentado en la tabla) y cuyo papel ha sido reemplazado por la inteligencia artificial *Suno* (Suno, inc, 2023) a partir de unos *prompts* específicos. El trabajo de esta se encuentra más detallado en el bloque de post-producción, concretamente en el punto “2.6. Sonorización y BSO”.

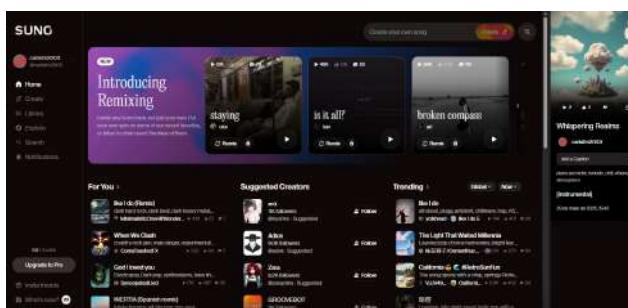


Imagen 3: Interfaz SUNO
Fuente: Suno AI

9. FICHA TÉCNICA

A continuación se presenta la ficha técnica del que sería el juego completo, teniendo en cuenta las que se presentan en plataformas de videojuegos como Steam, Epic Games e Instant Gaming.

Título	<i>Echoes of Eldoris</i>
Sinopsis	<p><i>Tras un ataque a su planeta y a su fuente de vida sagrada, Dhiz y Zhid deben reunir las piedras de la resurrección para poder regresar a su mundo y salvar a los suyos. No obstante, los objetivos de cada uno se van distanciando del otro a cada piedra que recogen.</i></p> <p><i>¿Podrán volver sanos y salvos a su hogar y recuperar lo que les fue arrebatado?</i></p>
Género	Action RPG / Aventura en tercera persona
Plataforma	PC (Windows)
Estilo visual	3D estilizado, fantasía
Jugadores	1 (Single-player)
PEGI	12
Idioma	Español

Tabla 3: Ficha técnica de *Echoes Of Eldoris*

Fuente: Elaboración propia

10. NARRATIVA

10.1. SINOPSIS DEL JUEGO

Tras un ataque a su planeta y a su fuente de vida sagrada, Dhiz y Zhid deben reunir las piedras de la resurrección para poder regresar a su mundo y salvar a los suyos. No obstante, los objetivos de cada uno se van distanciando del otro a cada piedra que recogen.

¿Podrán volver sanos y salvos a su tierra y recuperar lo que les fue arrebatado?

10.2. SINOPSIS DE LA DEMO

Un día más en el planeta Eldoris, Zhid y Dhiz son enviados a recoger un paquete en nombre de su gran excelencia, no obstante, en el momento que entregan dicho paquete, las cosas comienzan a torcerse...

10.3. CONTEXTO DEL MUNDO

- **Nombre del planeta:** *Eldoris*

Etimología: “El” (fuego, luz o lo sagrado) + “Doris” (mitología griega, madre de ninfas del mar; también “regalo” en griego antiguo)

- **Ubicación principal:** *Vitraya*

Aldea sagrada donde nacen los habitantes del planeta, construida alrededor del **Vaelthar**, el Árbol de la Vida.

Etimología: “Vael” (vida, inspirado en palabras nórdicas) y “thar” (protección).

- **El árbol sagrado:** *Vaelthar*

Un sauce, conocido por ser el árbol de la vida, de cuyas ramas brotan capullos sagrados que, al madurar, revelan huevos que dan origen a nuevas criaturas. Cada huevo refleja el **elemento y la raza** del futuro ser.

Etimología: “Vita” en latín, “Raya” que evoca a “raja”, que significa esperanza o brillo.

10.4. MUNDO Y SISTEMA DE NACIMIENTO

En lugar de reproducción biológica tradicional, los habitantes de Eldoris nacen del propio planeta a través de un proceso natural y sagrado:

Desde las ramas del Vaelthar, el gran sauce ancestral, surgen capullos sagrados que crecen lentamente como frutos mágicos. Al alcanzar la madurez, los capullos se abren y revelan huevos con tonalidades y grabados únicos.

- El color del huevo refleja el elemento (fuego, aire, agua, tierra, etc.) que regirá a la criatura y ligado a uno de los seis dioses:
 - Aëris (Aire): Nace cada 150 soles, evento sagrado y raro, destinado a marcar nuevas eras.
 - Lumis (Luz) y Nyx (Oscuridad): Nacimientos extremadamente raros, con destinos especiales y poderes únicos.
 - Unda (Agua), Ignis (Fuego) y Gaëa (Tierra): Nacimientos comunes, que representan la adaptabilidad, la pasión y la fortaleza del mundo.
- Los grabados indican la raza a la que pertenecerá el nuevo ser.

Cuando el momento cósmico es propicio, los huevos se abren y emergen los nuevos habitantes, nacidos con la pureza elemental del planeta, directamente bendecidos por Eldoris. Son conocidos como hijos del Árbol de la Vida.

10.4.1. MITOLOGÍA: LA CANCIÓN DE LOS SEIS

Al principio solo existía el vacío: un espacio sin forma ni sonido. De ese silencio nació Aëris, la primera divinidad, cuyo aliento rompió el vacío y dio inicio al movimiento. Para no estar sola, creó a los gemelos Lumis (Luz) y Nyx (Oscuridad) a partir del polvo, que danzaban marcando el ciclo del día y la noche.

Del eco de su voz surgió Unda, creadora de océanos y ríos, y de su risa nació Ignis, el fuego que trae pasión y transformación. Finalmente, con amor, dio vida a Gaëa, la tierra firme donde todo crece y se sostiene.

Estos seis dioses son la esencia de Eldoris. Sus voces aún susurran en la naturaleza y se manifiestan en los capullos sagrados del Árbol Vaelthar, que engendran a los habitantes del planeta, cada uno ligado a un elemento y destino especial.

10.4.2. IMPORTANCIA DE LOS ELEMENTOS

A nivel sistémico, los elementos también se relacionan entre sí a través de sinergias naturales. Estas interacciones pueden generar efectos combinados o estados alterados en el mundo:

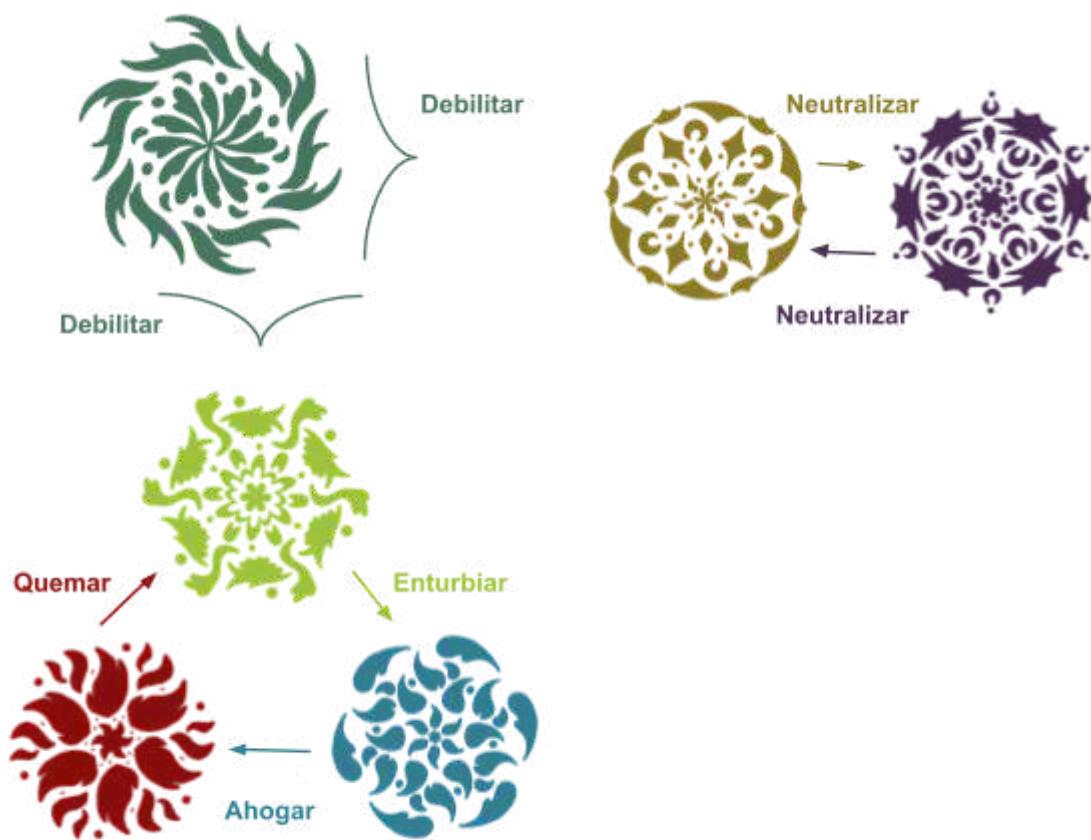


Imagen 4: Sistema de elementos (estados)

Fuente: Elaboración propia

10.5. HISTORIA COMPLETA

Un día de primavera

En el día del solsticio de primavera, los guardias Zhid y Dhiz, custodios del palacio del Guardián del Árbol, mantienen una conversación trivial mientras vigilan las inmediaciones. La rutina se rompe cuando un tercer guardia real interrumpe para entregarles una orden directa de Su Majestad Kujhalid, Guardián del Árbol: deben recoger un paquete en la biblioteca de la aldea. Se les insiste en que es de vital importancia y bajo ninguna circunstancia debe ser abierto.

Sorprendidos por la solicitud personal del Guardián, ambos aceptan. Al llegar, reciben una sencilla bolsa de tela que contiene un objeto de forma puntiaguda. Regresan al palacio y lo entregan. Kujhalid percibe su curiosidad y decide revelarles parte del misterio: el paquete contiene un objeto que, al unirse con sus “hermanas”, puede liberar un poder capaz de sanar hasta el peor de los dolores. Además, les muestra un huevo que sostiene con reverencia: un huevo de Aëris, símbolo de un nuevo ciclo vital, que florece solo una vez cada 150 soles. Este huevo representa su legado y anuncia su retiro.

En ese momento, un estruendo sacude el palacio. Kujhalid, sin dudar, ordena a Zhid y Dhiz que protejan la aldea. Dhiz se dedica a evacuar a los ciudadanos, mientras Zhid combate y elimina a tres atacantes. Al regresar al palacio, encuentran a un grupo de enemigos liderado por una figura que exige la entrega de “la piedra” bajo amenaza de destruir todo Eldoris.

Con serenidad, Kujhalid abraza tanto el paquete como el huevo y afirma que sí existe otra opción. Invocando un gran tornado, lanza ambos objetos hacia Zhid y Dhiz. El paquete comienza a brillar, se abre un portal, y tanto los protagonistas como el huevo son arrastrados hacia él.

Un nuevo mundo

Despiertan en una playa desconocida, con el murmullo de las olas y ruinas que evocan una civilización extinguida. Entre ellas, sobresale una figura que recuerda a la Estatua de la Libertad. Un crujido les interrumpe: el huevo comienza a moverse. Eclosiona. De su interior emerge una pequeña polilla.

Aún impactados, toman la polilla y el paquete, y comienzan a caminar. En este nuevo planeta, llamado Tierra, se encuentran con Zhyphor, un abio proveniente de su mundo y enviado por orden de Kujhalid para reunir las piedras del Nhar-Thun. Algunos prefectos de otros mundos habían accedido a ceder estas piedras para proteger la fuente de vida de Eldoris.

Zhyphor les explica que Kujhalid había tenido visiones de una catástrofe, pero prefirió actuar en silencio para no alarma a su pueblo. Él mismo viajaba entre mundos recolectando las piedras. Sin embargo, al escuchar el relato de Zhid y Dhiz sobre la guerra que estalló en Eldoris, entiende que ya no hay tiempo.

Les entrega una piedra turquesa y les revela que con su energía pueden viajar entre mundos. Ahora son ellos quienes deben completar la misión: reunir todas las piedras y regresar a Eldoris para salvar su planeta antes de que sea demasiado tarde.

Caminos divididos

Los viajes no serán sencillos. No todos los mundos poseen piedras, y muchos de sus habitantes reaccionan con hostilidad. Esta situación comienza a marcar diferencias entre los protagonistas:

Zhid, más agresivo, responde con violencia, llegando a matar a varios nativos para obtener las piedras o simplemente información.

Dhiz, por el contrario, es empático y busca comunicarse, horrorizado por las acciones de su compañero, que considera una traición a sus propios principios y un reflejo de los terroristas que atacaron su hogar.

El conflicto entre ambos crece, hasta que, en uno de los mundos, se reencuentran con los mismos que atacaron a Eldoris. Dhiz, impactado por lo que descubre, decide abandonar a Zhid y unirse a ellos.

La otra cara del enemigo

Durante su tiempo con este grupo, Dhiz conoce su verdad: son humanos exiliados, sobrevivientes de un desastre climático que arrasó la superficie de su planeta. Obligados a huir al espacio, ahora carecen de recursos y muchos enferman. No querían atacar, pero creyeron no tener otra opción.

Mientras Dhiz empatiza con su sufrimiento, Zhid, ahora solo, logra regresar a Eldoris. Allí se reencuentran, pero ya como enemigos. Dhiz intenta razonar con él, pero Zhid se niega. Para él, el ataque fue imperdonable. No pidieron ayuda: atacaron directamente. Zhid sostiene que primero se protege el propio mundo antes de ayudar a otros y por ende, Dhiz es ahora a sus ojos un traidor a Eldoris.

Además, se encuentra en una situación desesperada: necesita llevar a la polilla, ahora en estado crítico, hasta el Árbol de la Vida para que pueda desarrollarse completamente. Pero los humanos se interponen.

Sacrificio

Mientras la tensión entre especies alcanza su punto crítico, los humanos logran reunir las piedras de Nhar-Thun. Convencidos de que pueden revertir el destino de su raza, las usan sin comprender del todo su poder. El líder humano, movido por un deseo profundo de restaurar su mundo, ejecuta el ritual. Pero ese deseo, aunque bien intencionado, nace también del ego y la desesperación. El resultado no es salvación, sino una grieta en la realidad: un agujero de vacío comienza a formarse en el cielo, succionando todo a su paso con fuerza imparable.

El caos estalla. Eldoris tiembla. Humanos y eldorianos huyen juntos, dejando atrás armas, banderas y odios. Las piedras, ahora inertes, caen al suelo una a una mientras el vórtice crece y ruge con voz de tormenta antigua.

Zhid y Dhiz, sin embargo, no se mueven. En el centro del desastre, custodian la crisálida que una vez fue la polilla: la esperanza viva de su mundo. El viento los arrastra, la luz los ciega. A un paso de ser absorbidos, se miran por primera vez sin orgullo ni ira.

Dhiz se lamenta, le dice a Zhid que se irá de su lado otra vez.

Zhid apenas puede responder, sus manos firmes sobre la crisálida, sus ojos suplicando que no lo haga. Pero Dhiz ya ha tomado las piedras. Ya ha tomado la decisión. Con un grito que se pierde entre el rugido del vórtice, salta. El agujero se cierra tras él, como si tragara no solo su cuerpo, sino todo lo que alguna vez separó a ambos mundos.

El silencio que queda es denso, pesado.

Zhid cae de rodillas, aferrado a la crisálida, sintiendo el calor aún vivo de su compañero en el aire. Y por primera vez, el cielo de Eldoris vuelve a estar en calma.

Algunos soles después...

Zhid permanece en silencio frente al Árbol de la Vida. Acaricia su corteza como quien busca una respuesta. A su lado, una gran polilla extiende sus alas, serena.

Algo brilla dentro del tronco. Zhid lo nota, se acerca y lo recoge: es un fragmento de piedra, una de las antiguas. Lo observa, sorprendido. Mira a la polilla.

—Aún no ha terminado —dice en voz baja.

Cierra la mano sobre el fragmento. Este comienza a brillar. Un portal se abre. Zhid y la polilla se miran. Asienten sin decir nada. Sonríen.

Y cruzan.

Fin de *Echoes Of Eldoris*

10.6. REFERENTES

Echoes of Eldoris se inspira en títulos como *Genshin Impact*, con elección inicial de personaje y afinidad elemental, así como un sistema de combate basado en habilidades. Narrativamente, toma referencias de juegos como *Bokura* y *The Last of Us*, especialmente en su uso de la ramificación de decisiones y el cambio de punto de vista (POV), ofreciendo una experiencia interactiva.



Imagen 3: Videojuego Bokura (Tokoronyori, 2023)

Fuente: Steam

La demo tiene un enfoque más guiado, similar al inicio de *Genshin Impact*, con misiones sencillas y conversaciones que presentan el universo del juego. Concluye en un momento clave: el primer viaje interdimensional y la eclosión del huevo de Aëris, marcando un punto de crisis y cambio de era. Esta escena recuerda a momentos como el sacrificio de un personaje clave en *Inazuma Eleven GO*, que se despide para permitir que otros escapen, tal como ocurre con Kujhalid al empujar a Zhid y Dhiz al portal.

10.7. GUION DE LA DEMO

ESCENA 1 - INTRODUCCIÓN

Fondo negro. Solo se muestra un panel de tonos marrones en el cual va apareciendo texto. Es una carta.

KUJHALID

A quienes reciban esta misiva:

Mi nombre es Kujhalid, guardián del Vaelthar, el árbol de la vida. Eldoris siempre ha sido un lugar de paz, donde el equilibrio fluye sin perturarse. No es costumbre entre los nuestros enviar llamados de auxilio más allá de nuestras estrellas. Pero esta vez, las constelaciones han hablado, y su mensaje es claro. He visto un futuro cubierto por sombras, un eco de destrucción que se acerca con cada latido del tiempo.

Por ello, escribo esta carta: para solicitar ayuda.

Necesitamos las piedras de Thal-Nuar. Todas. Y las necesitamos ahora. Solo ellas pueden proteger nuestra fuente de vida de lo que viene.

Donde la razón duda, la visión guía. Confío en que sabréis qué hacer.

ESCENA 2 - EXTERIOR - VITRAYA - TARDE

ZHID (gato grande y de pelaje oscuro, ojos rojos y una cola que acaba en otra mano) y DHIZ (conejo de grandes proporciones, con cuernos de cabra en su cabeza y un chaleco de color verde) esperan frente a las escaleras.

DHIZ

¡Agh! ¿Por qué tenemos que trabajar? No hay nadie en esta parte de Vitraya. Todos están en la plaza al otro lado del puente (molesto).

ZHID

Somos guardias, es nuestro trabajo vigilar el castillo.

DHIZ

¡Pero si en Eldoris nunca pasa nada! Aquí todo es paz.

ZHID

Somos guardias, es nuestro trabajo vigilar el castillo.

Deja de quejarte. Vamos a hacer ronda.

DHIZ y ZHID son interrumpidos por GUARDIA REAL.

GUARDIA REAL

Ahí estáis, os estaba buscando.

DHIZ

¿Qué ocurre?

ZHID

¿Necesitas algo de nosotros?

GUARDIA REAL

Su majestad Kujhalid ha enviado una orden directa. Debéis recoger un paquete especial de la biblioteca. No debe ser abierto. Bajo ninguna circunstancia.

DHIZ

¿Nosotros? ¿Su alteza ha querido que seamos nosotros?

GUARDIA REAL

Así es. El sabio Zypor, os lo entregará, ya ha sido comunicado al respecto. Su majestad quiere que se lo entreguéis en persona.

ZHID

De acuerdo.

ESCENA 3 - INTERIOR - BIBLIOTECA

Entran a una estructura rústica y repleto de estanterías llenas de libros, libros por las mesas.... El ambiente huele a incienso y papel antiguo. ZHID y DHIZ caminan hasta el mostrador. Detrás de la barra, se asoma BUKUYO(similar a un oso, con monóculo y chaqueta de punto).

BUKUYO

¡Feliz soticio de verano! ¿Qué os trae por aquí? ¿No deberíais estar en la plaza haciendo... lo que sea que hagáis como guardias?

DHIZ

Hola, pequeñajo, ¿dónde está el viejo Zhyphor? Tenemos un asunto con él, nos manda su majestad Kujhalid.

BUKUYO

¡Ah! El maestro Zhyphor ha salido hace un rato, dijo que tenía que hacer algo importante y que volvería tarde. Me ha dejado a mí al mando de todo. ¿Qué necesitáis del sabio Zhyphor?

ZHID

Tenía que darnos un paquete.

BUKUYO

¡Ah, sí! ¡Creo que sé qué es! Vi cómo lo guardaba en un estante con cuidado antes de irse. Está aquí. (saca una pequeña bolsa de trapo atada con unas cuerdas de debajo del mostrador y la deja encima de este).

DHIZ

¿Has visto su interior?

BUKUYO

No, ¿qué es?

DHIZ

No lo sabemos, pero mejor que sigamos sin saberlo. Se ve que es muy importante.

ZHID

Volvamos a palacio.

DHIZ

Gracias pequeñajo, nosotros nos vamos. Ten cuidado de no quemar nada hasta que el viejo vuelva.

ESCENA 4 - EXTERIOR - ZONA SAGRADA - TARDE

ZHID y DHIZ llegan al palacio, a la zona sagrada y encuentran a KUJHALID (pavo real, turquesa y morado, muchas plumas, en su brazos, un huevo de colores azulados y blanquecinos) junto al árbol sagrado.

KUJHALID

Veo que habéis completado mi pedido con éxito.

ZHID

Le traigo su paquete, majestad.

ZHID entrega el paquete.

KUJHALID

Gracias, Zhid.

ZHID

(...)

KUJHALID

Veo que tienes cierto interés en el contenido de este paquete. Lo que ves aquí es un regalo de otro mundo.

Su poder es tal, que si se combina con las demás de su clase, puede sanar hasta la corrupción más profunda.

ZHID

¿Por qué la necesita, su majestad? ¿Qué hay corrupto en este planeta?

KUJHALID

Gracias a los dioses que no es el caso. Las estoy recolectando por otra razón... Vaelthar las necesitará en un futuro no muy lejano.

ZHID

¡¿El Sauce Sagrado de Eldoris?! ¿Está el sauce enfermo su majestad!?

KUJHALID

No exactamente, pero creo que debemos estar preparados, para cualquier desenlace.

ZHID

¿Lo que tiene en brazos es el huevo de Aëris...?

KUJHALID

Sí, es un Aëris. Nacen solo cada 150 soles, marcando el inicio de una nueva era.

ZHID

¿Qué era se acerca?

KUJHALID

Eso solo se sabrá cuando eclosione. Este capullo será mi legado y el próximo guardián del Sauce Sagrado. Cuando eclosione me retiraré a descansar, pero quiero irme sabiendo que Eldoris cuenta con todo para poder defenderse de cualquier amenaza.

Después de todo, este huevo será...

Se escucha una explosión.

ZHID

¿Qué ha sido eso?

KUJHALID

¡Están atacando la aldea! ¡Vuelve a tu puesto y protege a los habitantes de Vitraya!

ESCENA 5 - EXTERIOR - CALLES DEL PUEBLO - TARDE

ZHID y DHIZ salen del palacio. Una bruma roja se muestra en el aire.

DHIZ

¡Ocúpate de las amenazas, yo ayudaré a evacuar!

ESCENA 6 - EXTERIOR - ENTRADA A LA ZONA SAGRADA- TARDE

ZHID y DHIZ se reúnen y vuelven al palacio. ENEMIGO (casco y ropajes espaciales rojizos, voz grave y robótica) se encuentra frente a KUJHALID, quien está arrinconado frente al árbol sagrado.

LÍDER ENEMIGO

Entrega la piedra.

KUJHALID

Jamás.

LÍDER ENEMIGO

Si no la entregas destruiremos Eldoris, no tienes opción.

KUJHALID

Siempre hay otra opción

LÍDER ENEMIGO

Si no la entregas...La tomaremos por la fuerza, aun si eso conlleva acabar con la vida de cada hijo de tu querido árbol.

KUJHALID

Siempre hay otra opción

LÍDER ENEMIGO

No, no la hay.

KUJHALID

Sí la hay...Aunque no sea ahora.

Un ciclón envuelve a KUJHALID. El huevo y la piedra son lanzados hacia el jugador. El portal se abre. ZHID y DHIZ son arrastrados por el torbellino. Todo se oscurece.

ESCENA 6 - EXTERIOR - PLAYA

ZHID y DHIZ se levantan en una playa, rodeados de arena clara y con un vasto océano frente a ellos. En este, asoman estructuras derruidas, como la Estatua de la Libertad.

DHIZ

¿Dónde estamos?

ZHID

Esto no es Eldoris.

Tras ellos, el huevo de Aëris emite un crujido. Ambos se giran atemorizados.

FIN DE LA DEMO

11. ORGANIZACIÓN Y GESTIÓN DEL TIEMPO

Mes	Área	Tareas realizadas
Febrero	Diseño conceptual y arte 2D	<ul style="list-style-type: none">- Diseño de personajes (protagonistas y secundarios)- Bocetos de escenarios- Definición del estilo visual general
Marzo	Programación de sistemas base	<ul style="list-style-type: none">- Movimiento y cámara en tercera persona- Sistema de misiones lineales- Sistema de diálogos interactivos- Primer prototipo de combate con maná y habilidades- Interacciones básicas
Abril	Arte 3D y animaciones	<ul style="list-style-type: none">- Modelado básico de personajes y entorno- Rigging y animaciones (caminar, atacar, hablar)- Integración de animaciones en Unity- Efectos visuales iniciales de habilidades- Pulido de sistemas funcionales
Mayo	Sonido, UI/UX, testeo y presentación final	<ul style="list-style-type: none">- Implementación de efectos de sonido- Iluminación del escenario- Diseño e integración de UI (diálogos, barra de vida, misiones)- Testeo completo del juego- Optimización de rendimiento- Implementación del final del juego- Documentación y entrega del TFG

Tabla 4: Organización y gestión del tiempo en Excel

Fuente: Elaboración propia

BLOQUE II: ARTE

1. APARIENCIA Y AMBIENTACIÓN

El mundo del juego se sitúa en un punto intermedio entre lo realista y lo estilizado, tomando referencias visuales de juegos como *Zelda: Breath of the Wild*, *Genshin Impact* y algunos paisajes de la saga *Monster Hunter*. Se trata de un entorno aparentemente en paz, donde el escenario transmite serenidad, libertad y una sensación de seguridad, casi como si nada pudiera salir mal.



Imagen 5: Aldea Rutoh de Monster Hunter Stories 2

Fuente: Twitter (X)

La ambientación se apoya en una naturaleza abundante: vegetación frondosa, estaciones cálidas, montañas que rodean el territorio y una integración constante entre lo natural y lo construido. Todo el paisaje da la impresión de estar vivo, respirando junto a los personajes.

La arquitectura es sencilla, basada en materiales naturales como piedra, troncos y tejas. Las casas son humildes y funcionales, y el núcleo cultural lo representa la biblioteca, que no solo actúa como centro de conocimiento, sino también como el principal espacio de ocio: leer es una forma de conexión con el mundo. El palacio, en lugar de ser un lugar exclusivo o intimidante, está siempre abierto al público, funcionando como un punto de unión entre la zona sagrada (donde se alza el árbol de la vida) y el resto del pueblo.

Este entorno no solo define el estilo visual, sino que también refleja la relación entre los personajes y su mundo. Aquí no se controla la naturaleza, se convive con ella.

2. PERSONAJES

2.1. ZHID

Zhid es el personaje principal, es el primer personaje controlado por el jugador, y rememora a un gato negro, con enormes manos y una cola característica: pues posee una tercera mano al final de esta. Este personaje cuenta con un pelaje oscuro y unos ojos rojos, acompañados de una capa atada al cuello y un conjunto de telas atadas a la cintura. Su elemento es la oscuridad.

Zhid se caracteriza por su carácter más a la defensiva y decidido.

Referencias



Imagen 6: Referencia diseño Zhid 1

Fuente: Character Design
Anthropomorphic Animals
(Rebeca Gc, ArtStation)



Imagen 7: Referencia diseño Zhid 2

Fuente: Cat Wizard Anthropomorphic
Animal - Character References Vol.01
(WaterLaw's Studio, ArtStation)

Diseño 2D



Imagen 8: Diseño Zhid 1

Fuente: Elaboración propia

Imagen 9: Diseño Zhid 2

Fuente: Elaboración propia

Modelo 3D



Imagen 10: Modelo Zhid

Fuente: Elaboración propia

Imagen 11: Modelo Zhid color

Fuente: Elaboración propia

2.2. DHIZ (COMPAÑERO)

Dhiz es el segundo personaje principal, rememora a un gran conejo de tez clara, con enormes pies y orejas caídas. Sus ojos son de color amarillento y su pupila es horizontal. En la historia completa lleva una vara. Su elemento es la luz.

Dhiz se caracteriza por su personalidad empática y su fuerte sentido del sacrificio propio.

Referentes



Imagen 12: Bunny (El Origen de los Guardianes, 2012)
Fuente: Pinterest

Imagen 13: Conejo Humanoide
Fuente: Pinterest

Diseño 2D



Imagen 14: Diseño Zhid 1

Fuente: Elaboración propia

Imagen 14: Diseño Zhid 2

Fuente: Elaboración propia

Modelo 3D



Imagen 16: Modelo Zhid

Fuente: Elaboración propia

Imagen 17: Modelo Zhid color

Fuente: Elaboración propia

2.3. KUJHALID

Kujhalid es la deidad guardiana del Árbol de la Vida, se asemeja a un pavo real de tonos turquesas y violetas. Tiene una cola compuesta por muchísimas plumas y lleva un chaleco de tonos marrones además de unas cuerdas atadas a la cintura. Se caracteriza por el elemento aire.

Kujhalid es un ser leal y fiel a su propósito, siempre busca proteger a los suyos, a los hijos del Árbol de la Vida.

Referencias



Imagen 18: Referencia diseño Kujhalid

1

Fuente: Pinterest



Imagen 19: Referencia diseño Kujhalid

2

Fuente: Pinterest

Diseño 2D



Imagen 20: Diseño Kujhalid 1

Fuente: Elaboración propia



Imagen 21: Diseño Kujhalid 2

Fuente: Elaboración propia

Modelo 3D



Imagen 22: Modelo Kujhalid

Fuente: Elaboración propia



Imagen 23: Modelo Kujhalid color

Fuente: Elaboración propia

2.4. BUKUYO

Bukuyo es el aprendiz del sabio Zhyphor, supervisa la biblioteca de la aldea cuando el sabio no está. Su cuerpo rememora a un pequeño oso marrón. Lleva una rebeca de punto y un monóculo en su ojo derecho.

Bokuyo es entusiasta y curioso. Le gusta la relación entre Zhid y Dhiz y los considera sus mejores amigos.

Referencias



Imagen 24: Referencia diseño Bukuyo

1

Fuente: Pinterest

Imagen 25: Referencia diseño Bukuyo

2

Fuente: Pinterest

Diseño 2D

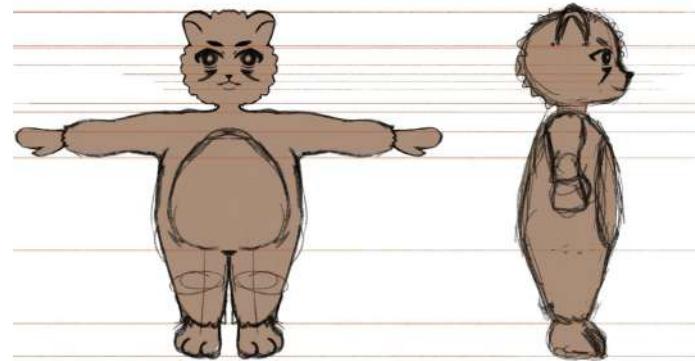


Imagen 26: Diseño Bukuyo

Fuente: Elaboración propia

Modelo 3D



Imagen 27: Modelo Bukuyo

Fuente: Elaboración propia



Imagen 28: Modelo Bukuyo color

Fuente: Elaboración propia

2.5. ENEMIGOS

Los humanos visten con trajes que evocan una estética tecnológica y foránea, similares a los espaciales pero menos robustos, permitiendo mayor movilidad. Sus uniformes están divididos por rango: los subordinados portan un conjunto de tono turquesa verdoso, mientras que el líder destaca con un traje rojo profundo que lo separa visualmente del resto.

Todos llevan un casco cerrado, de forma similar al de una motocicleta, aunque estilizado, con dos salientes en la parte superior que recuerdan a unas orejas puntiagudas.

Referencias



Imagen 29: Referencia diseño

Enemigos 1

Fuente: Pinterest



Imagen 30: Referencia diseño

Enemigos 2

Fuente: Pinterest

Diseño 2D

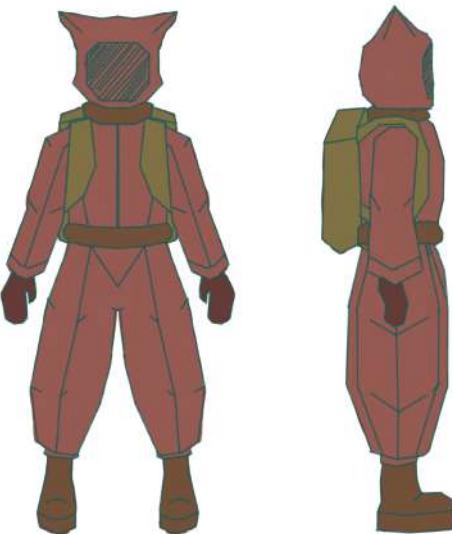


Imagen 31: Diseño Enemigos

Fuente: Elaboración propia

Modelo 3D



Imagen 32: Modelo Líder enemigo

Fuente: Elaboración propia



Imagen 33: Modelo secuaces

enemigos

Fuente: Elaboración propia

3. ESPACIOS

En *Echoes of Eldoris* se hallan dos espacios diferenciados: el pueblo de Vitraya entre la muralla interior y exterior y la Zona Sagrada, donde se encuentra el *Vaelthar*, dentro de la muralla interior. Dentro de Vitraya también se encuentran el palacio donde reside el guardián del *Vaelthar* y que conecta la Zona Sagrada con el resto de la Aldea, y la biblioteca, lugar de descanso y fuente de conocimiento.

3.1. ALDEA VITRAYA

Basada en un pueblo medieval del siglo XII y en ciertos pueblos de España, como Urueña (Valladolid) y Peratallada (Gerona). Las estructuras están construidas a base de piedra y madera, todos elementos naturales y sin químicos, hechos por los propios aldeanos y extraídos haciendo uso de su magia.



Imagen 34: Urueña (Valladolid)

Fuente: Provincia de Valladolid (blog)



Imagen 35: Peratallada (Gerona)

Fuente: Escapa Rural (blog)

Las murallas que envuelven el pueblo y a la zona sagrada rememoran a las tres murallas que rodean el pueblo de Paradis en la serie de animación japonesa *Shingeki no Kyojin* (2012, en España “Ataque a los Titanes”) y que sirven para mantener a los enemigos alejados de las personas. Visualmente, sus arcos rememoran la estructura del Castillo de Chenonceau en Francia, que fue construido directamente sobre el río Cher y cuyos arcos permiten el paso del agua bajo el

edificio. En Vitraya ocurre algo similar, pues de las lágrimas de Vaelthar surgen ríos que cruzan toda la aldea a través de los arcos de los muros.

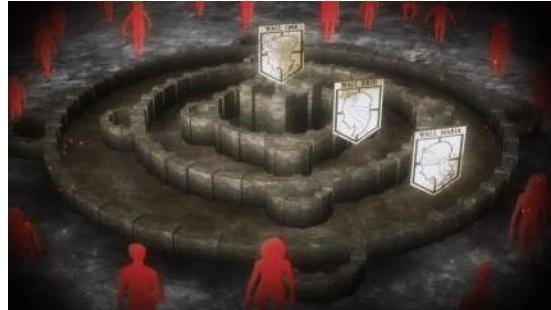


Imagen 36: Fotograma del anime Shingeki

no Kyojin mostrando las murallas

Fuente: IGN Latinoamérica.



Imagen 37: Castillo de Chenonceau

(Francia)

Fuente: 20Minutos

En lo que respecta a la arquitectura, materiales y forma de los edificios, se han tomado las siguientes imágenes como referencia:



Imagen: Ejemplos de estructuras
medievales 1

Fuente: TurboSquid



Imagen: Ejemplos de estructuras
medievales 2

Fuente: TurboSquid



Imagen 38: Ejemplos de estructuras
medievales 3

Fuente: TurboSquid



Imagen 39: Ejemplos de estructuras
medievales 4

Fuente: TurboSquid

Para *Echoes of Eldoris*, se ha utilizado un proceso de modelado denominado modelado modular, este consiste en el modelado de las diferentes partes de las estructuras – en este caso, las casas – se han modelado de forma independiente, para posteriormente texturizarlos y de esta forma, montar las diferentes estructuras con dichas piezas. Con este método se optimiza tanto el tiempo como los modelos. A continuación un ejemplo del proceso:



Imagen 40: Módulos estructuras
Fuente: Elaboración propia



Imagen 41: Ejemplo proceso de creación de
casa
Fuente: Elaboración propia

Y de esta forma se obtienen las siguientes estructuras ya finalizadas:



Imagen 42: Modelo de casa 1 de *Echoes of Eldoris*

Fuente: Elaboración propia



Imagen 43: Modelo de casa 2 de *Echoes of Eldoris*

Fuente: Elaboración propia



Imagen 44: Modelo de casa 3 de *Echoes of Eldoris*

Fuente: Elaboración propia



Imagen 45: Modelo de casa 4 de *Echoes of Eldoris*

Fuente: Elaboración propia

Y posteriormente, la versión final del pueblo quedaría de esta forma, una vez ya se han duplicado las casas y situado de diferentes formas para evitar que se vea repetitivo. Todo esto dentro de la plataforma de Unity.



Imagen 46: Modelado de pueblo final de *Echoes of Eldoris*
Fuente: Elaboración propia

3.1.1. PALACIO

El palacio que conecta la Zona Sagrada y el pueblo de Vitraya se caracteriza por su entrada principal, su altura (es la estructura más elevada de Eldoris), y el puente que conecta ambas zonas. Este edificio tiene sus bases en la Castillo de Hyrule de *The Legend Of Zelda: Twilight Princess*



Imagen 47: Castillo de Hyrule

Fuente: *The Legend Of Zelda: Twilight Princess* (2006, NINTENDO)



Imagen 48: Neuschwanstein Castle

(Alemania)

Fuente: Hellmut_Kroiss en Pixabay

El palacio de *Echoes of Eldoris* queda de la siguiente forma, a un lado la versión sin vegetación, y a su lado, la versión con esta para que converja mejor con el pueblo.



Imagen 49: Modelo de palacio sin

vegetación de *Echoes of Eldoris*

Fuente: Elaboración propia



Imagen 50: Modelo de palacio con

vegetación de *Echoes of Eldoris*

Fuente: Elaboración propia

3.1.2. BIBLIOTECA

La biblioteca representa un espacio de conocimiento y sabiduría. Al ser una estructura cuyo interior también es visible y jugable, se han tomado dos tipos de referencias: las interiores y exteriores. Para el exterior se buscaba una semejanza medieval, de techos altos pero no de grandes dimensiones. En lo que respecta al interior, se buscaba que todos los elementos tuvieran el tronco o la madera como material principal.

Para él se han tomado de referencia las siguientes imágenes:



Imagen 51: Referencia de interior de una biblioteca medieval

Fuente: DepositPhotos



Imagen 52: Referencia de exterior de una biblioteca medieval

Fuente: DepositPhotos



Imagen 53: Referencia de interior de una biblioteca medieval

Fuente: DepositPhotos



Imagen 54: Referencia de exterior de una biblioteca medieval

Fuente: Minecraft (NeatCraft en YouTube)

Y el resultado ha sido el siguiente:



Imagen 55: Modelado interior de la biblioteca

Fuente: Elaboración propia



Imagen 56: Modelado exterior de la biblioteca

Fuente: Elaboración propia

Elementos interiores



Imagen 57: Modelo estantería

Fuente: Elaboración propia



Imagen 58: Modelo Asiento

Fuente: Elaboración propia

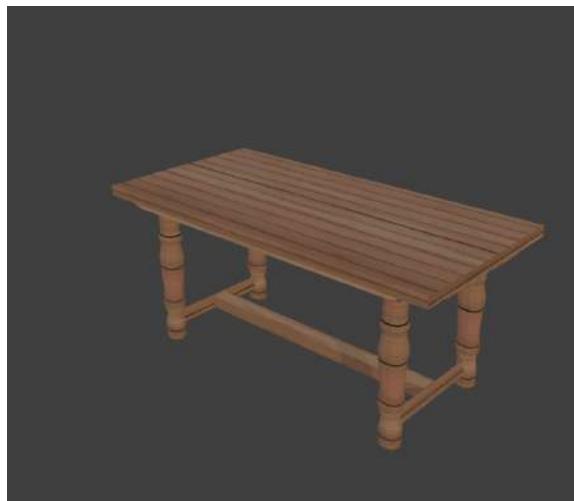


Imagen 59: Modelo mesa

Fuente: Elaboración propia

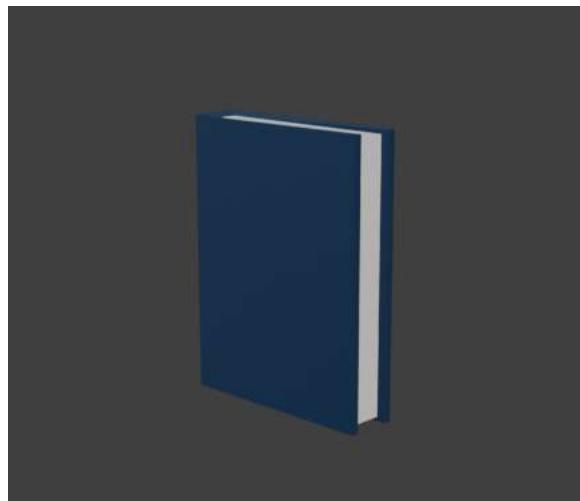


Imagen 60: Modelo libr

Fuente: Elaboración propia

3.2. ZONA SAGRADA

La zona sagrada — donde se halla el *Vaelthar* — se caracteriza principalmente por su sauce llorón de grandes dimensiones. En esta zona se hallan algunos riachuelos y mucha vegetación rodeando el árbol.



Imagen 61:Referencia sauce 1

Fuente: Pinterest



Imagen 62: Referencia sauce 2

Fuente: Pinterest



Imagen 63: Modelo sauce

Fuente: Elaboración propia

3.3. NUEVO MUNDO

Zhid y Dhiz aparecen en una playa. Frente a ellos hay agua, calma y silenciosa. A su alrededor, el suelo está cubierto de arena mezclada con lo que parecen escombros: restos de estructuras, metal oxidado, fragmentos de algo más grande. Entre todo eso, sobresale una figura parcialmente enterrada en la arena: el brazo de una estatua levantando una antorcha. Ellos no lo reconocen, pero el jugador puede intuirlo. Es parte de la Estatua de la Libertad.

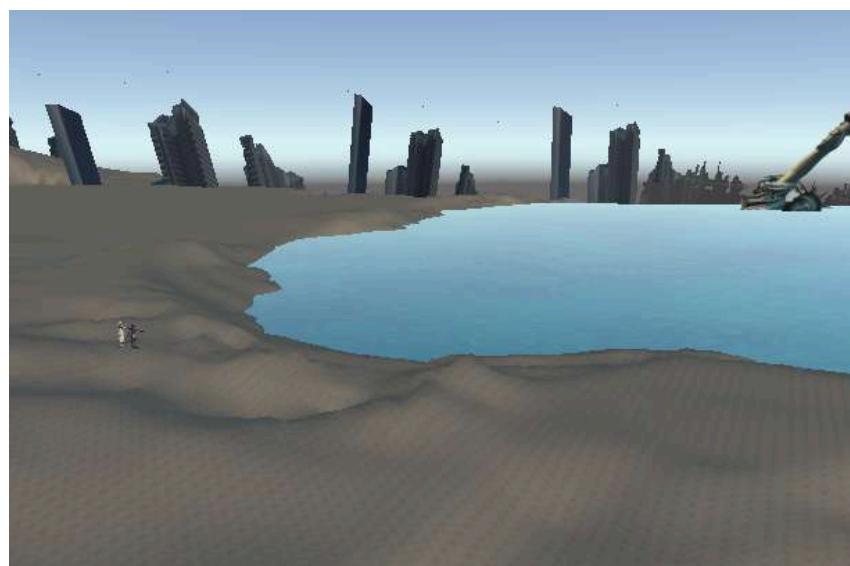
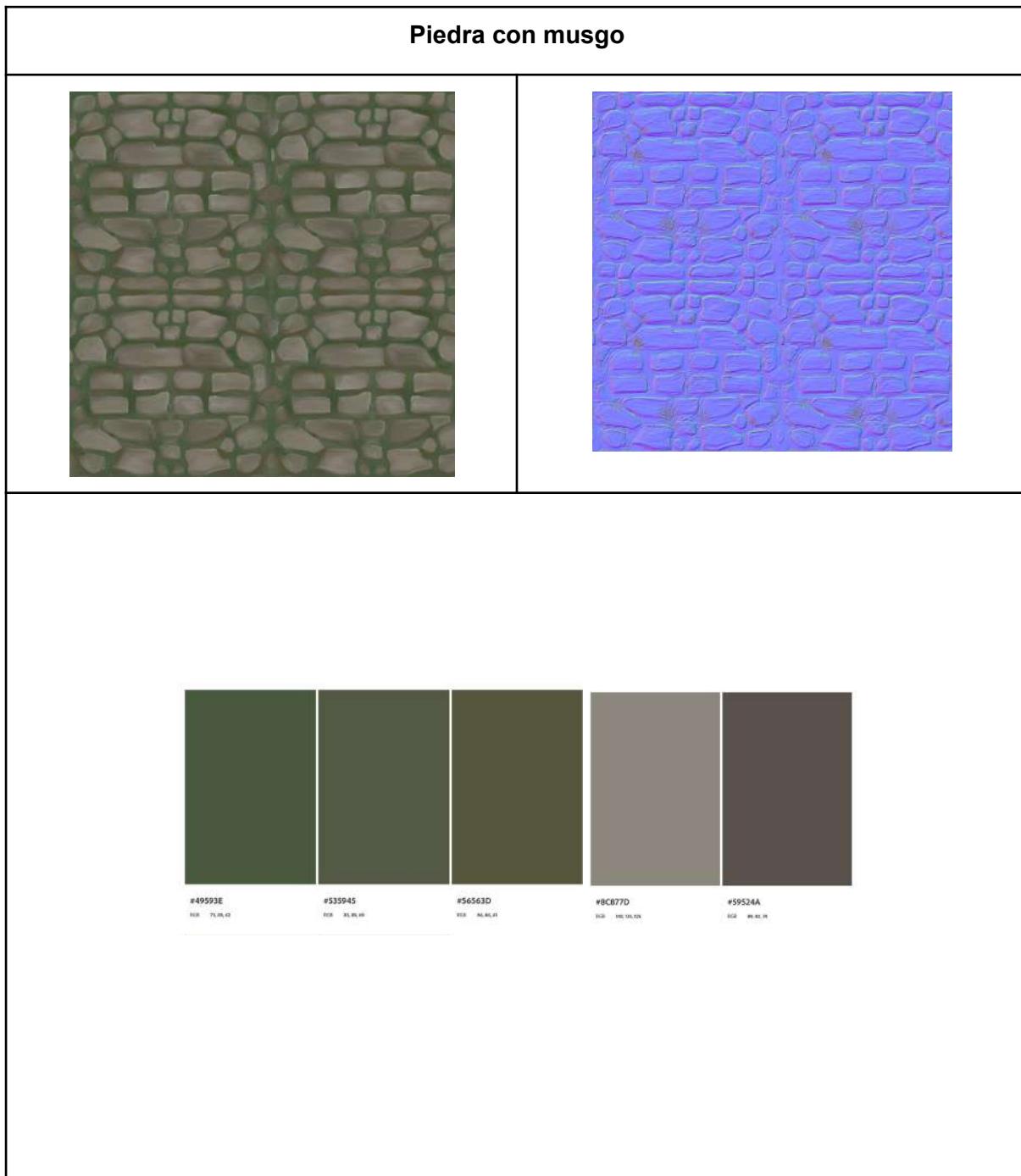


Imagen 64: Nuevo mundo

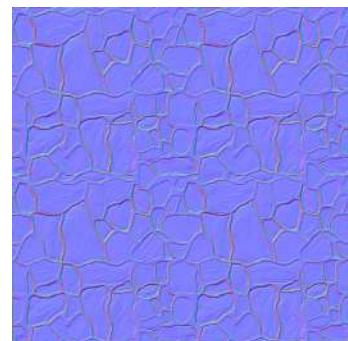
Fuente: Elaboración propia

4. TEXTURAS Y COLOR

Para *Echoes of Eldoris* se han creado diferentes texturas tileables con sus respectivos mapas de normales (relieve) para otorgar cierto realismo a los materiales que componen el escenario. A continuación se muestran dichas texturas, junto con su mapa de normales y su respectiva paleta de color.



Piedra pared



#BC6F4A

#BFA98E

#56504C

#D9D5C5

#A6918A

0,0 - 161,15,74

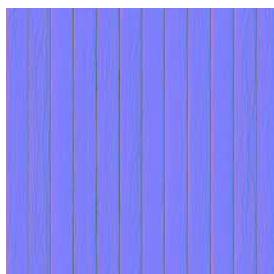
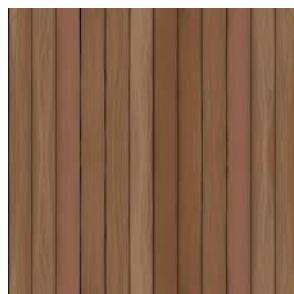
0,0 - 161,94,142

0,0 - 36,36,36

0,0 - 212,213,197

0,0 - 161,161,106

Madera tablones



#BC634A

#A67D65

#261711

#734636

#402921

0,0 - 161,93,79

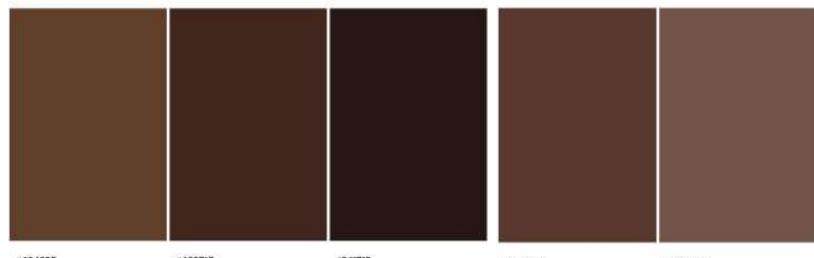
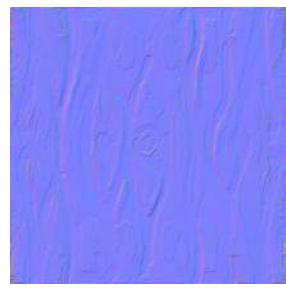
0,0 - 161,123,119

0,0 - 36,22,17

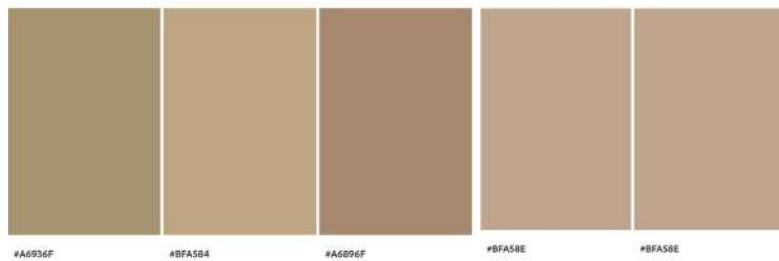
0,0 - 95,76,46

0,0 - 64,45,31

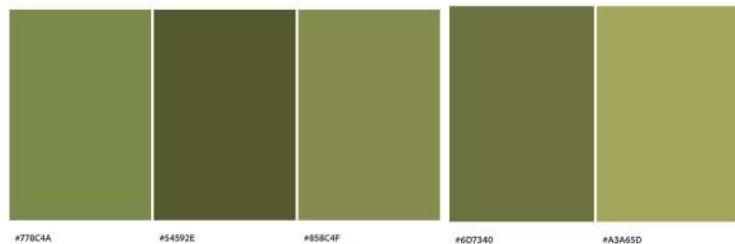
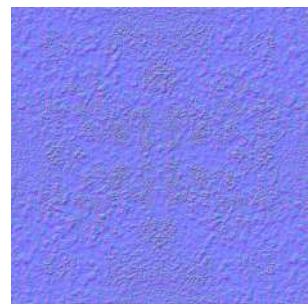
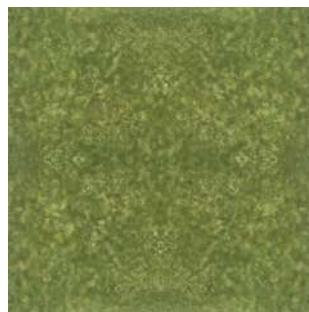
Madera tronco



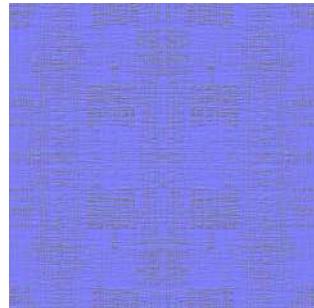
Arena



Césped



Tela



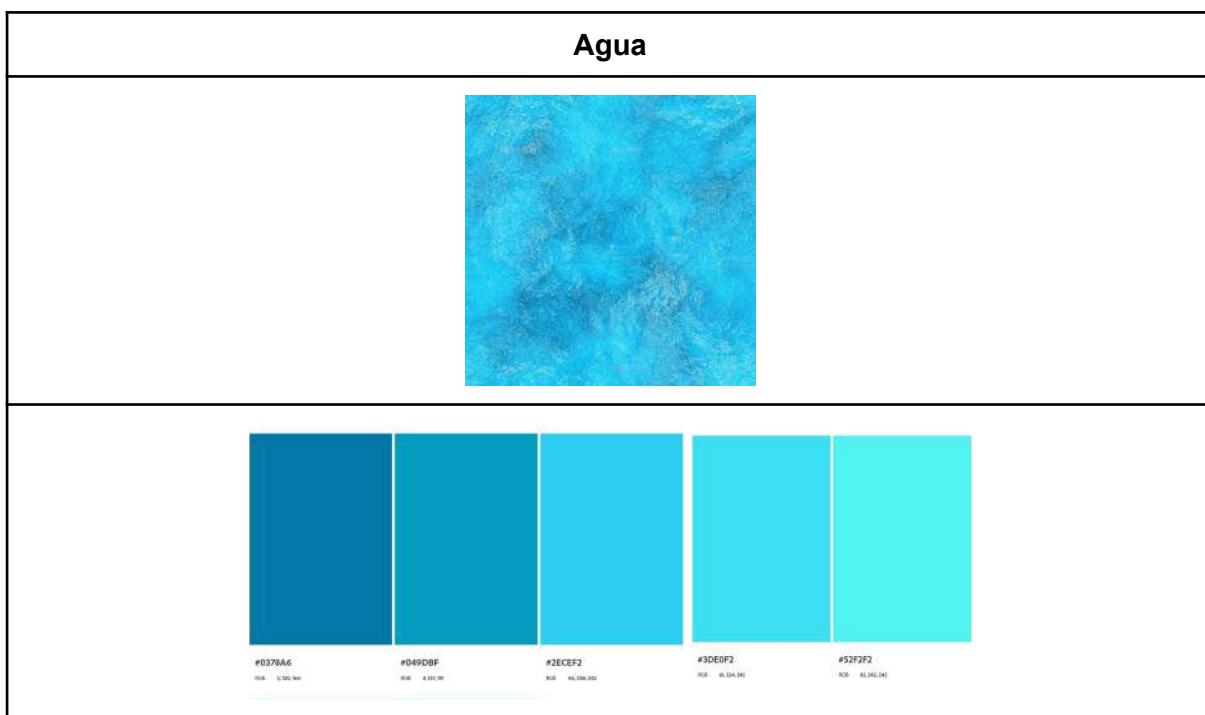


Tabla 5: Texturas y color de *Echoes of Eldoris*

Fuente imágenes: Elaboración propia

Fuente mapas de normales: NormalMap-Online.com

Además, también se han utilizado 2 atlas, es decir, una imagen de textura con diferentes imágenes, para la vegetación.

Flores



Hoja (árboles y arbustos)



Imagen 65: Atlas Flores

Fuente: Elaboración propia

Imagen 66: Atlas Hojas

Fuente: Elaboración propia

5. OBJETOS COMPLEMENTARIOS DEL MUNDO

Naves espaciales



Imagen 67: Modelo Nave espacial

Fuente: Elaboración propia

Huevo



Imagen 68: Modelo huevo

Fuente: Elaboración propia

Paquete misterioso



Imagen 69: Modelo paquete misterioso

Fuente: Elaboración propia

Fuente

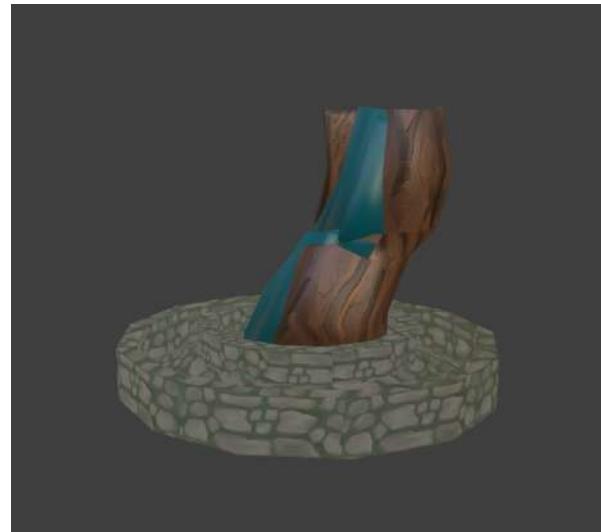


Imagen 70: Modelo fuente

Fuente: Elaboración propia

Barri y caja



Imagen 71: Modelos barril y caja

Fuente: Elaboración propia

Puesto de mercado



Imagen 72: Modelo puesto de mercado

Fuente: Elaboración propia

Flores

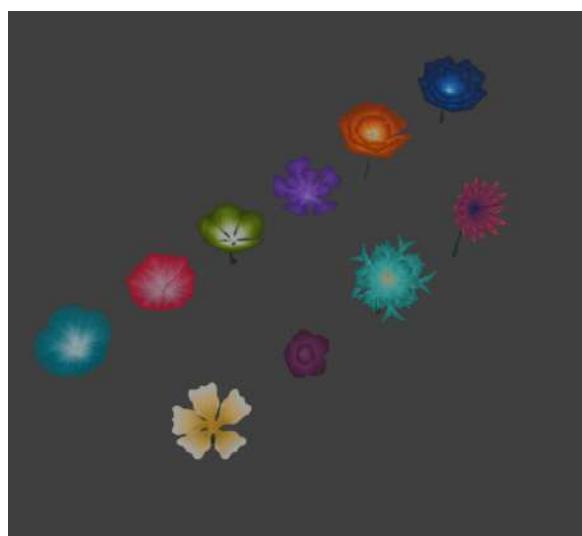


Imagen 73: Modelos flores

Fuente: Elaboración propia

Árbol y arbustos

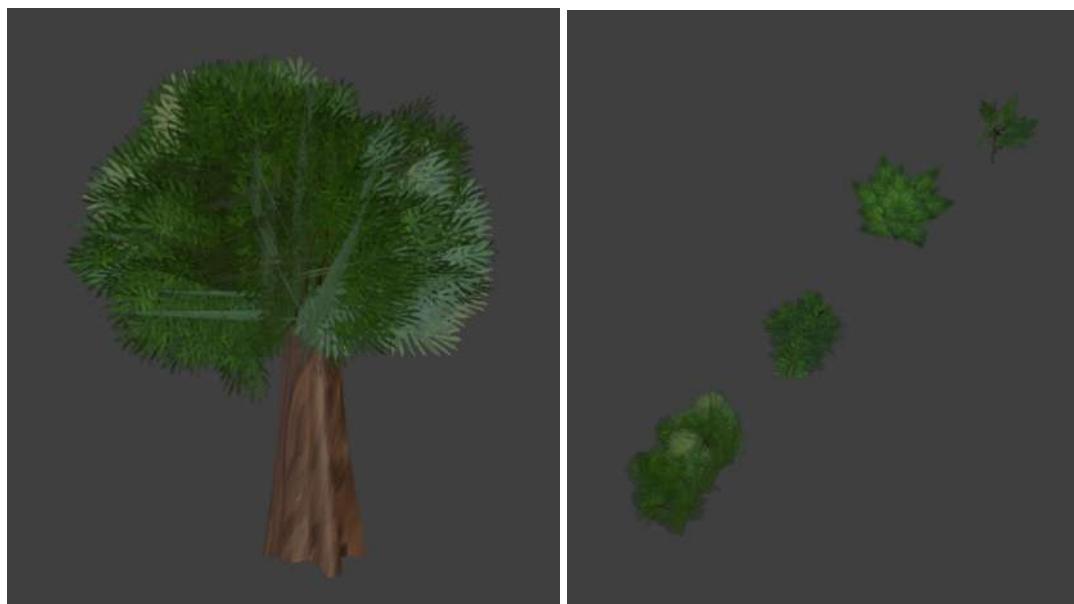


Imagen 74: Modelos árbol y arbustos

Fuente: Elaboración propia

6. OTRAS ILUSTRACIONES

6.1. DISEÑOS DE UX/IU

Para el diseño de interfaz se han utilizado tonos marrones, pues se considera que estos colores combinan con la estética del videojuego.



Imagen 75: Diseño Interfaz (Barras de estado, panel de diálogo y panel de misiones)

Fuente: Elaboración propia

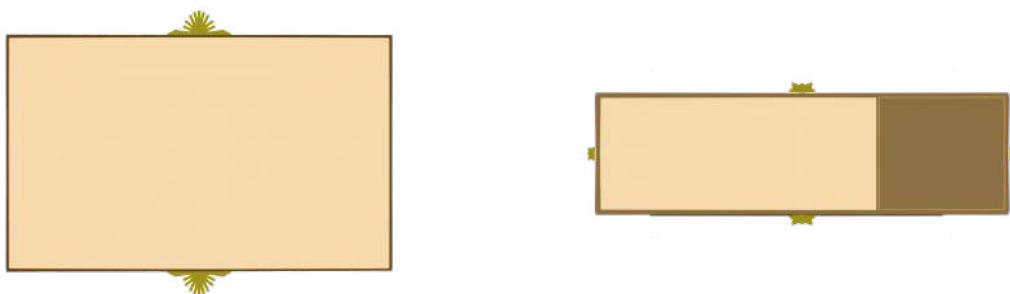


Imagen 76: Diseño de panel de tutoriales

Fuente: Elaboración propia

Imagen 77: Diseño de panel de obtención de

objetos

Fuente: Elaboración propia

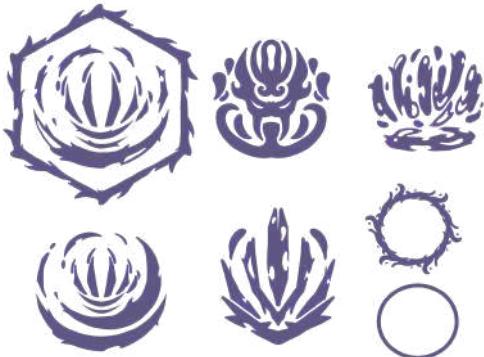


Imagen 78: Propuestas para Icono de habilidad poderosa (Q)

Fuente: Elaboración propia



Imagen 79: Propuestas para Icono de habilidad básica (clic derecho)

Fuente: Elaboración propia

6.2. DISEÑOS DE MENÚ

Se han realizado dos modelos de menú dependiendo si el jugador/a viene del inicio o del final de la demo, ya que se quiere hacer un guiño visual a los acontecimientos ocurridos en la demo.



Imagen 80: Modelo de menú 1

Fuente: Elaboración propia



Imagen 81: Modelo de menú 2

Fuente: Elaboración propia

6.3. LOGO y TÍTULO

Para el logo se ha utilizado el perfil de ambos personajes principales y el título del juego. Para los perfiles de los personajes se ha utilizado un estilo minimalista, haciendo uso de sus colores primarios.

Para el título se ha escogido el blanco, el negro y los colores de los elemnts de los personajes principales: luz y oscuridad, es decir, amarillo y morado.



Imagen 82: Logo de *Echoes Of Eldoris*

Fuente: Elaboración propia

6.4. PORTADA

Para el diseño de la portada se ha realizado un boceto inicial con formato vertical, pensado como base para una futura versión final. Sin embargo, este no se ha terminado debido a la falta de claridad respecto a su formato definitivo, ya que muchas plataformas utilizan portadas horizontales en sus vitrinas. Por ello, se ha priorizado el desarrollo del concepto general, dejando su versión final para cuando se defina con más certeza su uso y orientación.

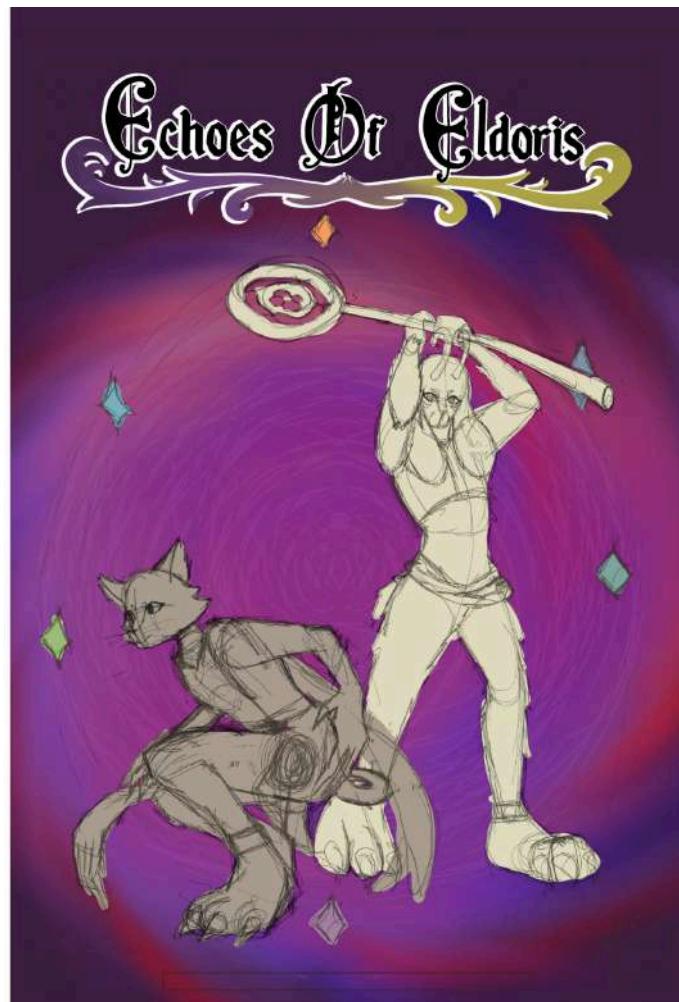


Imagen 82: Diseño de portada de Echoes of Eldoris (no versión final)

Fuente: Elaboración propia

BLOQUE III: DESARROLLO Y RESULTADOS

1. PROGRAMACIÓN

1.1. LISTADO DE MECÁNICAS

Durante la demo, el jugador podrá experimentar una serie de mecánicas básicas que sientan las bases del sistema de juego:

- Moverse (con teclado WASD): Permite al jugador desplazarse libremente por el entorno. Si se presiona el shift izquierdo, el personaje caminará más deprisa.
- Interacción con personajes: Activa los diálogos.
- Lanzar habilidades: Utilizarlas gasta maná (energía mágica)
 - Q: Se dispara frente al jugador
 - Clic derecho: se dispara en dirección al enemigo.
- Dañar / Sufrir daño
 - Manipula el sistema de vida
- Morir: Si la vida del jugador baja de 1.

1.2. APLICACIÓN DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Se ha hecho uso de un componente denominado NavMesh, el cual se aplica tanto a los enemigos como a Dhiz (compañero) como “Agent”, y al terreno como “Surface” para determinar por qué zonas pueden moverse dichos avatares. Este permite hacer un reconocimiento del terreno sobre el que se mueven y de los objetos (con sus colliders) presentes en la escena y que deberán rodear o evitar.

Este mismo también se ha utilizado para que los enemigos puedan detectar al jugador/jugadora y acercarse a él/ella y atacar en su dirección.

En el caso del pueblo de Vitraya, el mapa de NavMesh se ve de esta forma:

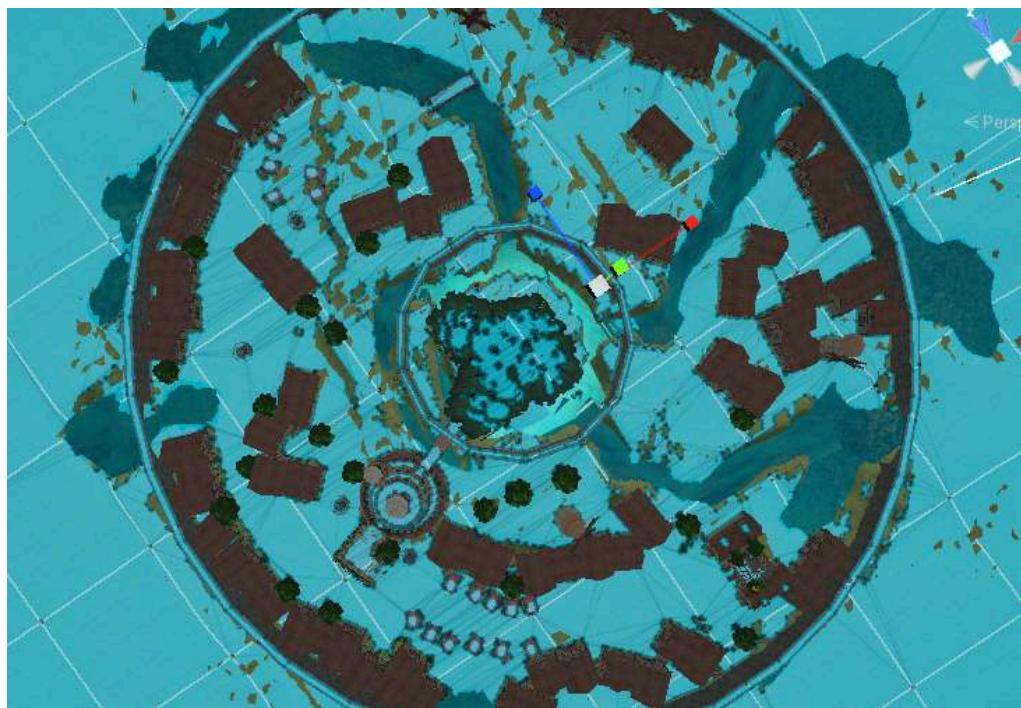


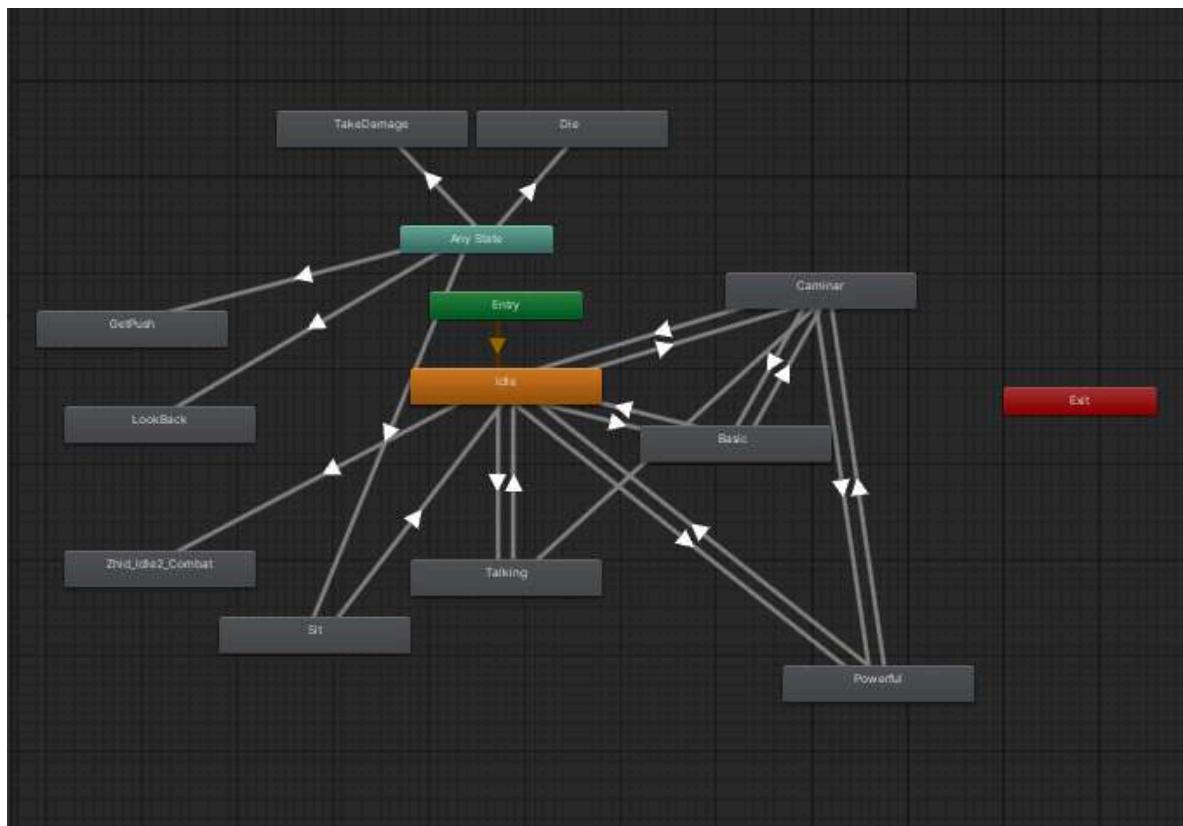
Imagen 83: Captura del Mapa NavMesh

Fuente: Elaboración propia

2. MONTAJE DEL PROYECTO

2.1. ANIMACIONES DE LOS PERSONAJES

Las animaciones se han elaborado previamente en Blender para después configurarse dentro de Unity mediante el uso del editor de estados, o mayormente conocido como animator. A continuación, se echa un vistazo al esquema de animaciones (estados) de cada personaje y cómo se relacionan entre sí estas:



Personaje con más animaciones, pues es el que controla el jugador/a.

Imagen 84: Captura Animator Zhid

Fuente: Elaboración propia

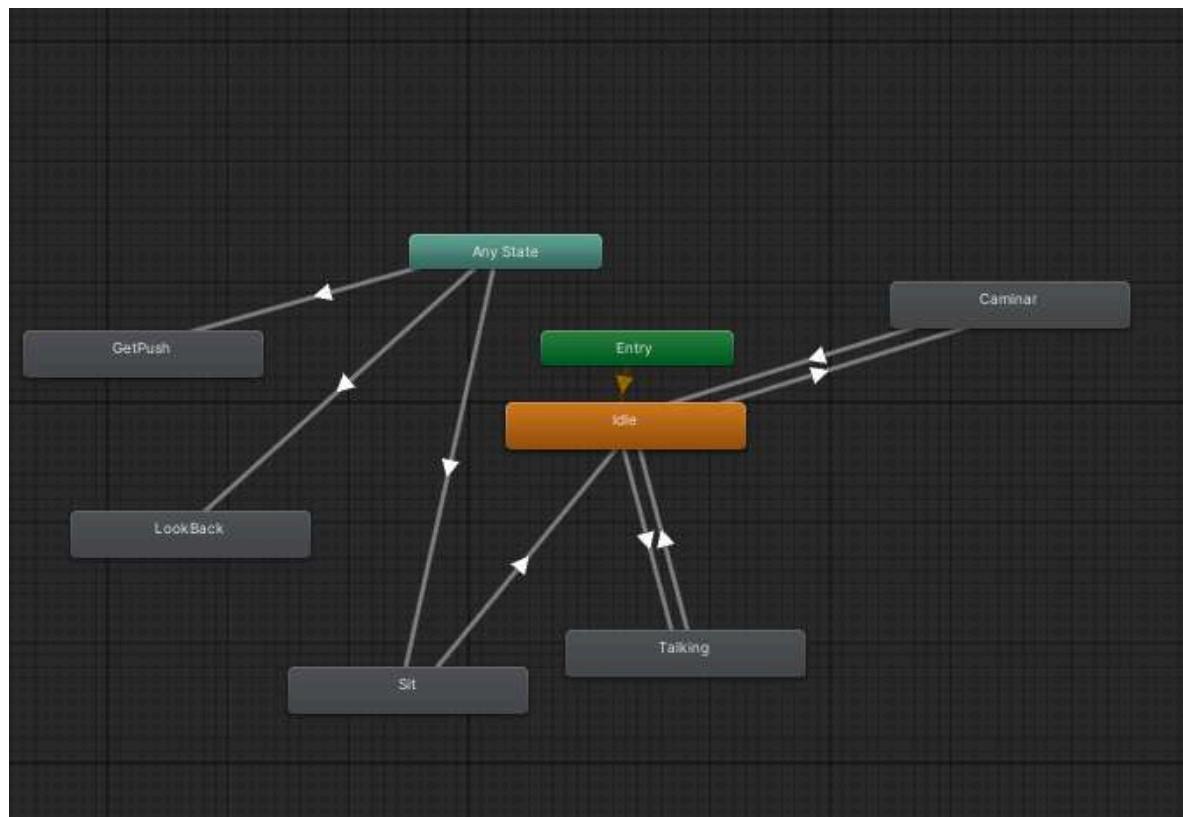


Imagen 85: Captura Animator Dhiz

Fuente: Elaboración propia

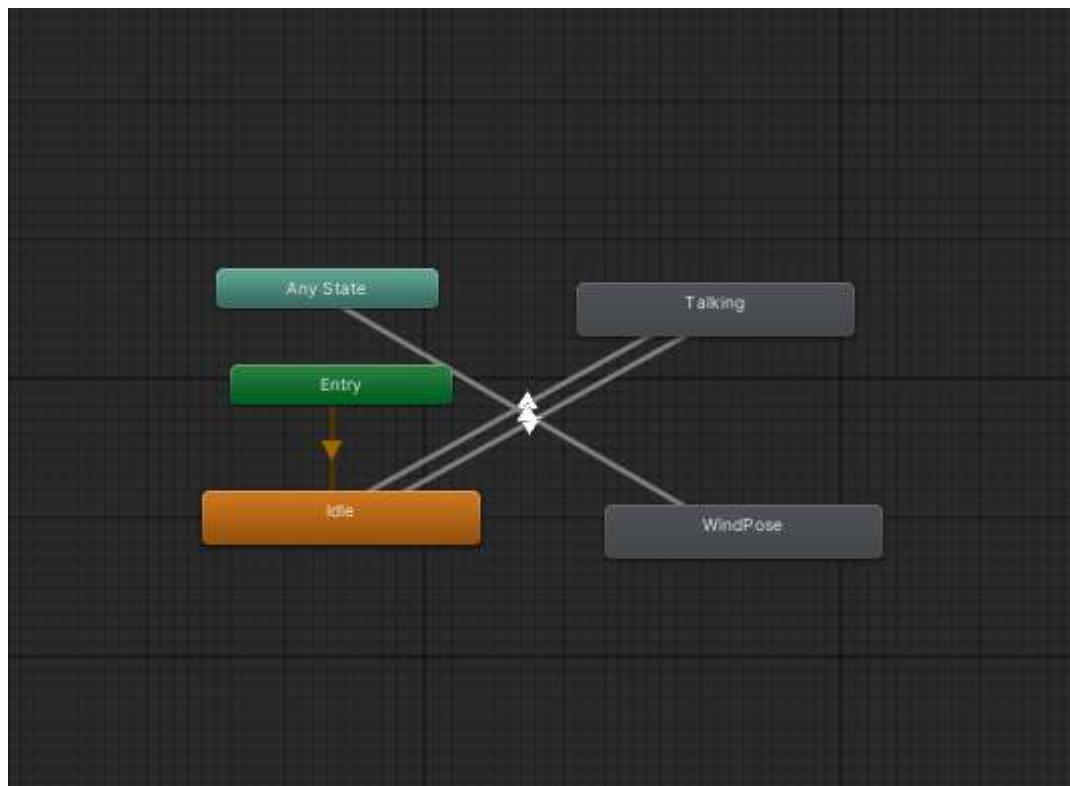


Imagen 86: Captura Animator Kujhalid

Fuente: Elaboración propia

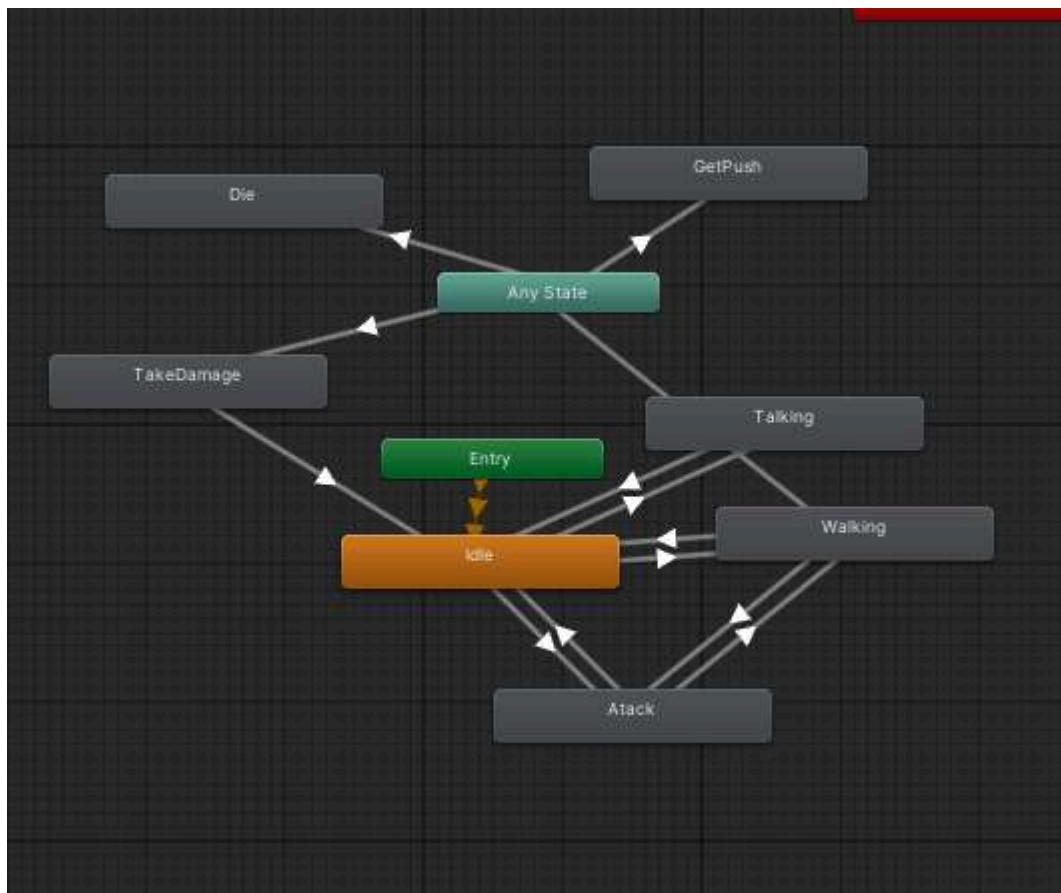


Imagen 87: Captura Animator Enemigos

Fuente: Elaboración propia

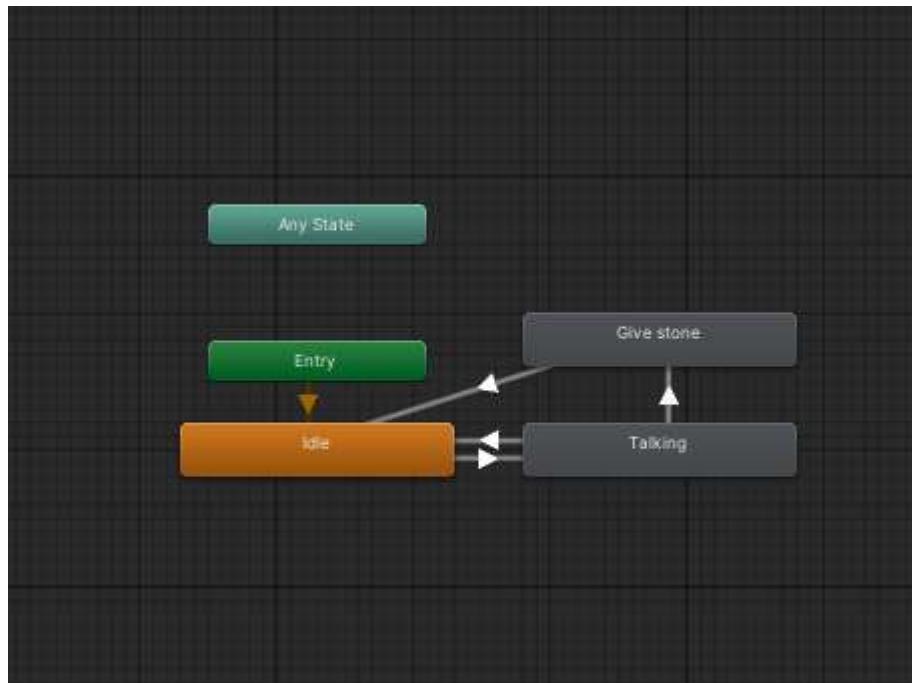


Imagen 88: Captura Animator Bukuyo

Fuente: Elaboración propia

2.2. MONTAJE DE ESCENARIO

A la hora de montar el escenario, se ha seguido el siguiente proceso:

Primeramente, se ha colocado el castillo junto a los muros interiores y exteriores de la aldea.



Imagen 89: Captura del escenario estado 1

Fuente: Elaboración propia

Después se ha creado un unity terrain, con ciertas elevaciones y decreciones para después añadir el agua (con planos).



Imagen 90: Captura del escenario estado 2

Fuente: Elaboración propia

Posteriormente, se han añadido las casas y elementos básicos como el árbol de la zona sagrada y los puestos del mercado con sus respectivos colisionadores.



Imagen 91: Captura del escenario estado 3

Fuente: Elaboración propia

Después, se han añadido los activadores y los personajes y finalmente, se ha sumado la vegetación y objetos como fuentes y/o puentes.



Imagen 92: Captura del escenario estado 4 (final)

Fuente: Elaboración propia

2.3. CONTROLADORES DE *ECHOES OF ELDORIS*

Para que el juego siguiera cierta lógica y se efectuaran las dinámicas que se buscaban, se han hecho uso de un total de 5 controladores, es decir, 5 scripts que gestionan los eventos y sucesos que ocurren dentro del juego y que mandan señales y activan ciertos parámetros del proyecto para continuar con la narrativa, a la vez que actualizan la interfaz y el estado del jugador/a.

A continuación, una explicación más concreta de la función de cada uno:

<i>MissionManager</i>	Controla la secuencia lineal de las misiones de la demo a completar y el estado y objetivo de cada una, además de lo que sucederá a posteriori.
<i>MusicManager</i>	Encargado de ejecutar la banda sonora correspondiente de cada sección/apartado de la demo.
<i>SceneLoader</i>	Carga las escenas y sus transiciones de forma ordenada.
<i>DialogManager</i>	Almacena y gestiona el formato de diálogo y sus paneles

	correspondientes a la vez que las animaciones y contenido que se ejecuta en cada conversación.
<i>PlayerStats</i>	Gestiona las características de salud y maná del personaje principal.

Tabla 6: Objeto controlador y función en *Echoes Of Eldoris*

Fuente: Elaboración propia

A su vez, también existen los dos scripts controladores de las dos cinemáticas presentes en la demo: *CinematicaManager.cs* y *EndDemo.cs* y, de los menús: *MainMenuManager.cs*.

2.4. OTRAS FUNCIONES EN CÓDIGO

La demo de *Echoes Of Eldoris* cuenta con diferentes conjuntos de scripts que se han dividido en varios scripts para evitar conflictos mayores. A parte de los anteriormente mencionados, se encuentran los siguientes grupos:

- Los referentes a los enemigos: Su sistema de combate, proyectiles, vida e interfaz y animaciones.
- Habilidades del jugador: Referentes a la activación de la magia y a los efectos de cada una de sus habilidades (básico y potenciado)
- Controladores del compañero: Equivalentes al movimiento y acciones del compañero Dhiz.
- Activadores de diálogo: uno por cada uno de los personajes en escena. Permiten almacenar contenido del diálogo y las animaciones que se ejecutan mientras suceden.
- Movimiento del agua.
- Gestores de interfaces y escenas.

2.5. UI Y UX

A partir de Canva y Sketchbook (android), se han diseñado los diferentes sheets de la interfaz de usuario. Por un lado, las barras de vida y maná, las cajas de diálogo y los fondos de los tutoriales y por otro lado, los iconos de las habilidades.

Dentro de Unity se ha creado un canva (también conocido como lienzo) y se han posicionado los elementos y manipulado su aparición dependiendo de su función mediante triggers (activadores), ya que sino, permanecerían constantemente en pantalla. También se ha programado la recarga visual de vida y maná y su gasto con uso de habilidades y/o pérdida de vida.



Imagen 93: Captura de la IU del jugador o jugadora

Fuente: Elaboración propia

2.6. DIÁLOGOS

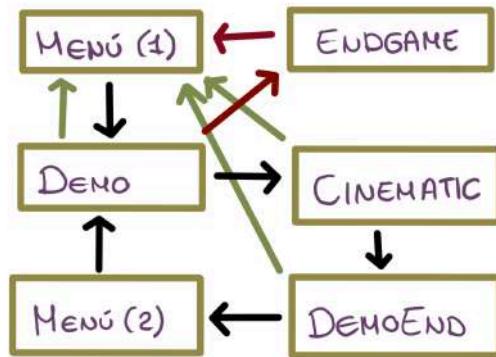
Se ha hecho uso de un script denominado *DialogManager.cs*, con dos parámetros, el del portavoz y el de las líneas de diálogo, además de definir que si se pulsa la tecla “E” se pasa el diálogo (a la siguiente línea). Estas primeras se pueden llenar desde el inspector, es decir, de forma externa al código y modificar las veces que se quiera siempre y cuando sea otro script el que llame a este. En otras palabras, este script maneja cuando se activa o desactiva el modo diálogo, cuando otros scripts lo “mencionan” o hacen referencia él, por ejemplo, en el script de *DialogKujhalid.cs* se llama a *DialogManager.cs* y el script del personaje entiende que debe tener un apartado en el inspector que permite introducir el diálogo según los parámetros que haya establecido.

2.7. ESCENAS

Se han elaborado 7 escenas:

- **Demo:** Escena principal y donde transcurren las misiones y juega el jugador/a.
- **Introduction:** Lectura de la carta de Kujhalid
- **Cinematic:** Escena en la que se ejecuta una cinemática que lleva a la siguiente cinemática.
- **DemoEnd:** Última cinemática.
- **Endgame:** Escena que se mostrará si el personaje baja de 1 de vida (muere)
- **Menú principal (Menú 1):** Escena inicial que permitirá entrar a la demo
- **Menú final de la Demo (Menú 2):** Escena final que se mostrará al terminar la última misión y que marca el final de la demo.

A continuación se presenta un esquema con las posibilidades de conexión entre ellas:



Esquema 1: Sistema de escenas

Fuente: Elaboración propia

2.7.1. MENÚS

Se han elaborado 3 menús: el del inicio de la demo, el del final y el de pausa. La razón de que haya dos menús se debe a que se quieren mostrar diferentes cambios dependiendo si ha superado la demo o no, y debido a que Unity no guarda información entre escenas, se recurre a esta solución.



Imagen 94: Captura de la IU del menú pausa

Fuente: Elaboración propia



Imagen 95: Menú 1

Fuente: Elaboración propia



Imagen 96: Menú 2

Fuente: Elaboración propia

2.8. SONORIZACIÓN Y BSO

Los efectos de sonido en Echoes Of Eldoris han sido bastante específicos, a continuación, los que se han utilizado y cuándo. Cabe destacar que todos ellos han sido extraídos de *Pixabay*, de la sección de *Effects Sounds*. Los sonidos de esta página web permiten su uso mientras el juego no se comercialice, al tratarse de una demo de un proyecto académico se ha tomado esta medida por el momento.

Animal ambient sound	Suena durante la primera mitad de la demo, pues aporta sonidos de fauna.
Explosion	Se ha utilizado como medio de interrupción de la conversación entre el protagonista y Kujhalid y también como activador de la tercera misión.
Dead sigh	Suspiro para señalar la muerte del personaje al perder en combate.
Egg cracking	Utilizado como recurso para crear énfasis al final de la demo.
Sonido de magia A	Sonido acorde a la habilidad básica del personaje.

Sonido de magia B	Sonido acorde a la habilidad poderosa del personaje.
Viento	Efecto utilizado en el tornado de viento de Kujhalid.

Tabla 7: Lista de efectos de sonido (demo)

Fuente: Elaboración propia

Un punto a destacar de Echoes Of Eldoris es su banda sonora, ya que cuenta con una *tracklist* (listado de canciones) elaboradas concretamente para cada una de las escenas.

Estas han sido obra de Suno, una inteligencia artificial a la cual le solicitas una canción a partir de un prompt y se especifica si se quiere que sea instrumental o no, en el caso de la demo, todas son instrumentales y predomina el piano y los instrumentos de viento a excepción de una, que contiene guitarra eléctrica. A continuación, una tabla con los títulos y los momentos de la demo en los que se ejecutan dichas canciones.

Escena	Canción
Menú 1	<i>Whispers of realm</i>
Introduction	<i>Tomorrow's leaves</i>
Demo	<i>Wind of tomorrow</i> (Primeras dos misiones) <i>Temporal clash</i> (Inicio de combate)
Cinematic	<i>Shadows Will not Win</i>
DemoEnd	<i>Shadows of Eternity</i> (Al final de la demo, con el mensaje de continuará)
Menú 2	<i>Whispers of death</i>

Tabla 8: *Tracklist* de Echoes of Eldoris (demo)

Fuente: Elaboración propia

2.9. FBX E ILUMINACIÓN

Para la iluminación se ha mantenido la que aporta Unity, una directional light que funciona como luz de sol pero, posteriormente, en el momento de combate, se activa un sol rojizo que aporta, a demás de una tonalidad roja al cielo, bruma del mismo color.

En lo que respecta a los efectos especiales se han creado diferentes efectos de partículas:

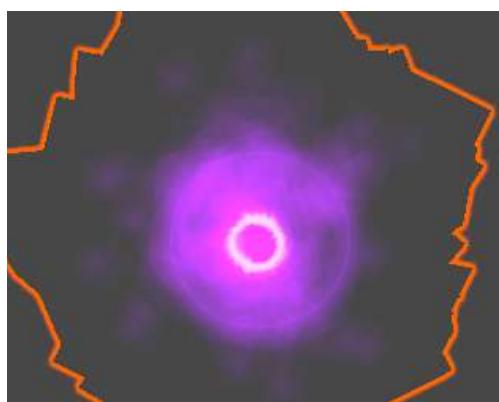


Imagen 97: Esfera mágica de ataque básico
Fuente Elaboración propia

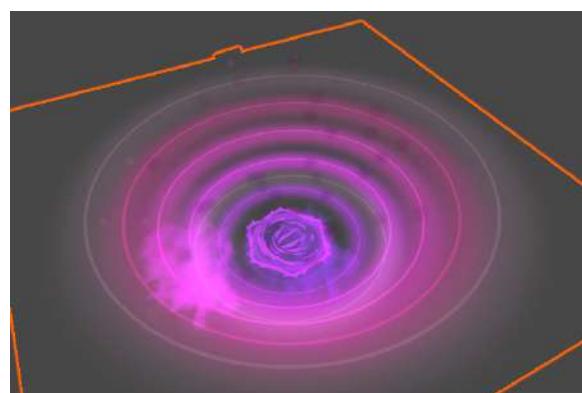


Imagen 98: Trampa de ataque poderoso
(Q)
Fuente Elaboración propia

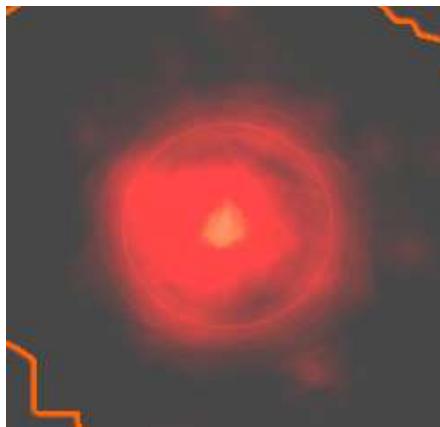


Imagen 99: Esfera mágica de ataque básico
Fuente Elaboración propia

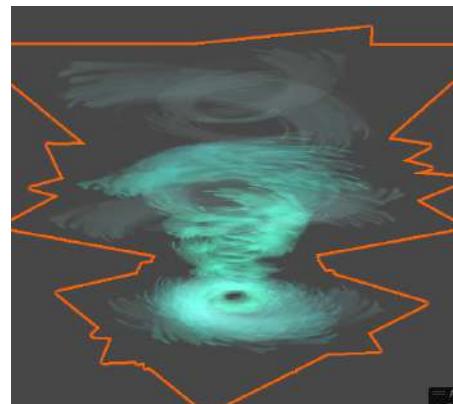


Imagen 100: Tornado de viento
Fuente Elaboración propia

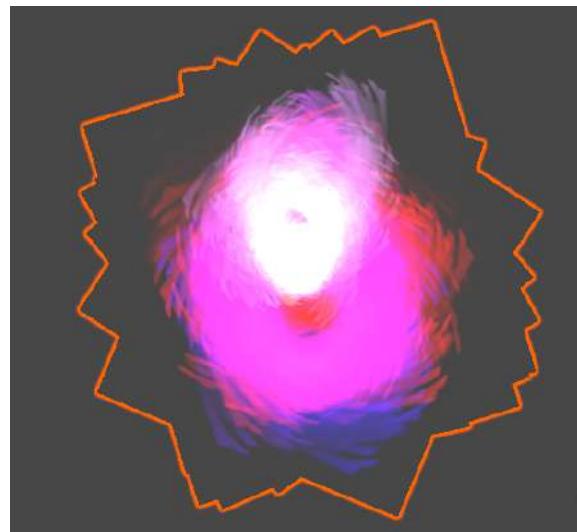


Imagen 101: Portal mágico

Fuente Elaboración propia

3. PRUEBAS Y FEEDBACK

Se ha realizado una prueba de testeo con un total de 10 personas con el objetivo de obtener feedback tanto inmediato como posterior al juego. Durante la sesión, se pidió a los participantes que expresaran en voz alta todo lo que pensaban mientras jugaban, con el fin de detectar posibles problemas de usabilidad, dudas o impresiones espontáneas.

Al finalizar la demo, se les envió un formulario estructurado de tipo *Likert*, en el que debían valorar del 1 al 5 su nivel de acuerdo con una serie de afirmaciones relacionadas con la experiencia de juego (jugabilidad, claridad de objetivos, interés por la historia, etc.). Este formulario también incluía una pregunta abierta final donde se invitaba al tester a compartir sugerencias, puntos a mejorar o cualquier comentario adicional.

Si bien este testeo ha permitido solucionar algunos errores de adaptabilidad e interfaz, muchos de ellos son sugerencias que se tendrán en cuenta para futuras actualizaciones.

3.1. RESULTADOS

Durante el proceso de testeo, realizado con diez participantes, se evaluaron distintos aspectos del juego a través de observación directa y un formulario posterior. En general, los jugadores valoraron positivamente el movimiento del personaje, describiéndolo como fluido e intuitivo, aunque algunos señalaron problemas puntuales como la velocidad de rotación o la sensación de que el personaje flotaba al correr. El sistema de habilidades fue comprendido con facilidad tras un breve uso, aunque varios jugadores sugirieron añadir una visualización de los tiempos de recarga (cooldowns). El combate, en cambio, presentó más dificultades debido a la falta de fijación automática en los enemigos, lo que generó desorientación en algunos testers acostumbrados a mecánicas similares en otros juegos. El aspecto más criticado fue el comportamiento de la cámara, que resultó inconsistente, atravesaba paredes y se atascaba con facilidad, afectando negativamente a la experiencia jugable.

Respecto al contenido narrativo, los participantes mostraron un alto interés por la historia y los personajes, destacando su diseño visual y su carácter antropomórfico como puntos fuertes. Todos los testers valoraron estos elementos con puntuaciones de 4 o 5 sobre 5, y varios expresaron su deseo de conocer más sobre el universo del juego. El ritmo general fue considerado adecuado, aunque la presencia de numerosos diálogos llevó a algunos jugadores a proponer una presentación más dinámica o interactiva para mantener el interés. Visualmente, los escenarios gustaron, pero se señaló que algunos espacios se percibían vacíos o repetitivos, y se propuso incluir más zonas o NPCs con los que interactuar. A pesar de estos aspectos mejorables, todos los participantes afirmaron que recomendarían el juego, y varios comentaron que el final de la demo les dejó con ganas de seguir jugando.

4. RESULTADOS DEL PROYECTO

El principal objetivo del proyecto era desarrollar una demo jugable funcional que mostrara las mecánicas básicas, la ambientación y el estilo narrativo del videojuego *Echoes of Eldoris*. Este objetivo se ha cumplido con éxito: se ha elaborado una demo completa que incluye un sistema de misiones, diálogos, combate con habilidades mágicas, HUD funcional, movimiento en tercera persona y una estructura narrativa clara con tres objetivos jugables.

A nivel artístico, se han modelado más de 25 elementos 3D originales —incluyendo personajes, enemigos, objetos y elementos del entorno—, todos ellos riggeados y animados en Blender con más de 20 animaciones diferentes creadas a mano. Las texturas fueron también pintadas manualmente, sin recurrir a bibliotecas externas, y el escenario completo, incluida la volumetría del mapa, fue diseñado íntegramente por la autora. Además, se desarrollaron todos los elementos visuales de la interfaz de usuario, desde los botones y paneles hasta los iconos, el logo del juego y las ilustraciones de portada.

En cuanto a la programación, todos los sistemas fueron desarrollados desde cero, con la única excepción del controlador de personaje y la cámara, que se partieron de un paquete base de Unity y fueron configurados y adaptados posteriormente. Se implementaron sistemas completos de diálogo, combate, gestión de maná y habilidades, control de misiones, controladores de historia, efectos visuales, música, sonido e interfaz. La música fue generada con herramientas de inteligencia artificial bajo supervisión propia, respetando el tono emocional buscado.

Durante el desarrollo surgieron diversos obstáculos técnicos. Uno de los más relevantes fue el comportamiento del sistema de cámara y el controlador de música (MusicManager), que presentaba errores al cambiar de escena o reproducir sonidos en determinadas condiciones. Sin embargo, el mayor desafío fue el reparto del tiempo: se subestimó la cantidad de trabajo que requería la parte artística, especialmente el modelado, lo que afectó a la calidad de algunas animaciones y redujo la diversidad de elementos visuales y texturas. A pesar de estos problemas,

el resultado final ha permitido realizar sesiones de testeo con usuarios y validar la propuesta general del juego.

Las capturas incluidas a continuación muestran algunos de los aspectos clave de la demo: entorno, personajes, interfaz, diálogos y combate en acción.



Imagen 102: Captura del diálogo inicial

Fuente Elaboración propia



Imagen 103: Captura de la misión 1

Fuente Elaboración propia

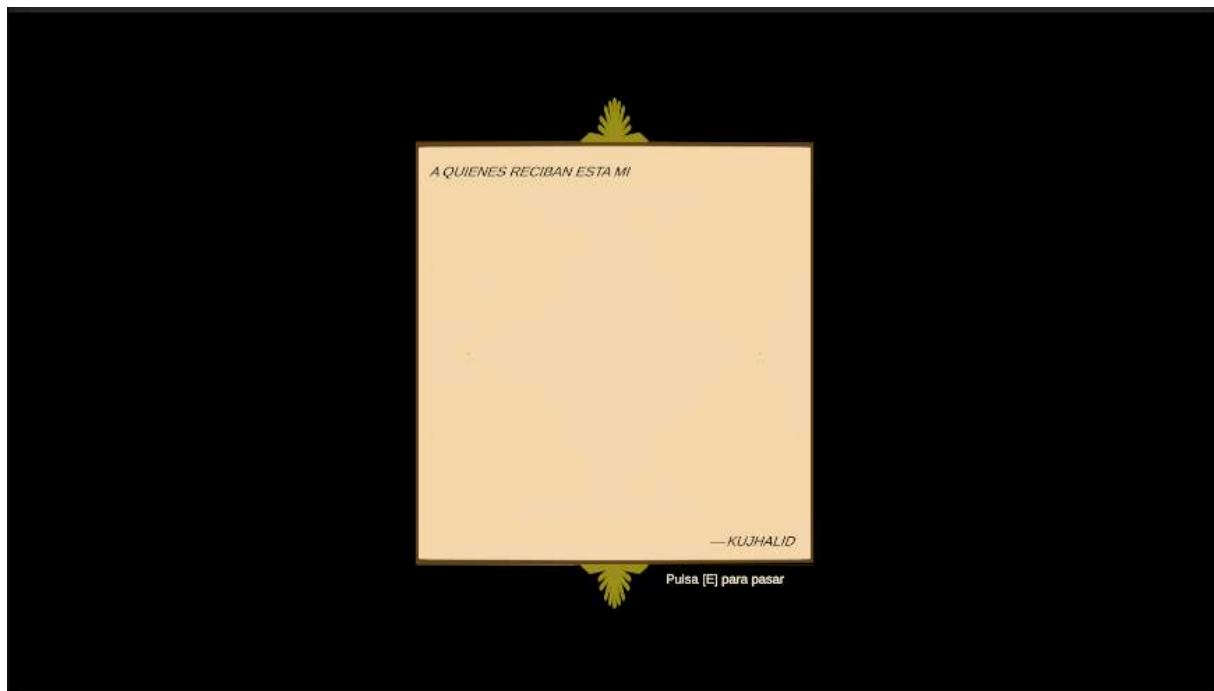


Imagen 104: Captura de la introducción (carta de Kujhalid)

Fuente Elaboración propia



Imagen 105: Captura de la cinemática

Fuente Elaboración propia

5. CONCLUSIONES DEL PROYECTO

El desarrollo de *Echoes of Eldoris* ha permitido comprobar la viabilidad de crear una demo jugable en solitario, integrando mecánicas funcionales, narrativa y apartado visual en un producto coherente y atractivo. Aunque el proceso ha estado marcado por limitaciones técnicas y de tiempo, se ha logrado construir una experiencia completa que permite al jugador comprender el tono, la historia y el funcionamiento básico del juego.

Uno de los principales aprendizajes ha sido la importancia del equilibrio entre las distintas fases del desarrollo. Si bien se anticipaba que la programación sería el mayor reto, finalmente fue el apartado artístico —especialmente el modelado y la animación— el que más tiempo y esfuerzo demandó, afectando a la calidad y variedad del contenido visual. Del mismo modo, algunos problemas técnicos como el comportamiento de la cámara o el controlador de sonido revelaron la necesidad de realizar pruebas más tempranas y frecuentes para detectar errores críticos a tiempo.

Los resultados del testeo han sido alentadores: los jugadores respondieron positivamente al movimiento, a las mecánicas mágicas y, sobre todo, al universo narrativo y el diseño de personajes. Al mismo tiempo, se recogieron críticas valiosas, como la necesidad de mejorar el sistema de cámara, enriquecer el entorno con más elementos interactivos y dinamizar la presentación de los diálogos.

En definitiva, el proyecto ha cumplido su objetivo principal y ha sentado unas bases sólidas tanto a nivel técnico como narrativo para un desarrollo futuro más ambicioso. Se ha validado el interés por el juego y se han identificado áreas clave de mejora, lo que permite abordar los siguientes pasos con una visión mucho más clara y realista del proceso de creación de un videojuego.

6. FUTUROS PASOS

De cara a una posible continuación del desarrollo de *Echoes of Eldoris*, se plantean una serie de mejoras y ampliaciones destinadas a enriquecer tanto la jugabilidad como la narrativa. En primer lugar, se prevé la incorporación de más personajes jugables y no jugables, lo que permitiría ampliar el universo del juego y ofrecer nuevas dinámicas de interacción. En ese sentido, uno de los objetivos clave será integrar la perspectiva de Dhiz, alternando el control entre personajes en determinados momentos para profundizar en la historia desde distintos puntos de vista, cosa que fortalece la narrativa y permitirá al jugador una mayor inmersión en la historia de *Echoes of Eldoris*.

A nivel de jugabilidad, se buscará dar mayor peso al sistema de combate, incluyendo nuevos ataques, mecánicas de esquiva y una cámara específica para los enfrentamientos, que mejore la experiencia y reduzca la desorientación observada en las pruebas de testeo. También se pretende diversificar las animaciones del personaje, con transiciones más naturales (por ejemplo, entre caminar y correr) y un mayor número de acciones, para dotar de mayor expresividad al gameplay. Sobretodo, se buscaría generar expresiones faciales en los personajes, punto que no se ha mencionado hasta ahora y que se cree podría mejorar la personalidad de cada uno de estos.

Además, se contempla la implementación de un sistema de inventario y decisiones con impacto en los diálogos, de esta forma se podría crear esa ramificación que se busca en la narrativa y que puede tener más peso después a la hora de escoger qué puntos e visita se quiere vivir (en la historia completa) si la de Dish o la de Zhid, dependiendo de los valores de los jugadores y jugadoras.

Finalmente, se proyecta el desarrollo de un nuevo capítulo jugable que expanda la narrativa actual, ofrezca nuevos escenarios y revele más información sobre el mundo de *Echoes of Eldoris*, sus conflictos y protagonistas. Estos pasos buscan transformar esta primera demo proyecto de un trabajo universitario en una experiencia más rica, profunda y pulida de cara a un futuro desarrollo completo del juego.

WEBGRAFÍA Y FUENTES CONSULTADAS

Fuentes consultadas

20minutos. (2023). 20 fortalezas y castillos increíbles y espectaculares del mundo. <https://www.20minutos.es/imagenes/viajes/destinos/20-fortalezas-castillos-increibles-espectaculares-mundo-5088574/17/> (Consulta: 21 de abril de 2025)

El País. (2025, marzo 10). Los videojuegos ya no son para adolescentes: así han conseguido abrirse paso entre 20 millones de españoles. <https://elpais.com/expres/2025-03-10/los-videojuegos-ya-no-son-para-adolescentes-asi-han-conseguido-abrirse-paso-entre-20-millones-de-espanoles.html>

Europa Press. (2024, mayo 22). El sector de los videojuegos en España factura 2.339 millones de euros en 2023, un 16,3% más. <https://www.europapress.es/economia/noticia-sector-videojuego-espana-factura-163-mas-2023-alcanza-20-millones-jugadores-20240522133622.html>

Frankie MB. (2022, mayo 5). PEGI, ESRB y CERO: qué significan las etiquetas de edad y contenido de los videojuegos. VidaExtra. <https://www.vidaextra.com/guias-y-trucos/pegi-esrb-cero-que-significan-etiquetas-edad-contenido-videojuegos> (Consulta: 12 de marzo de 2025)

García Requena, A. (2022). Trabajo de fin de grado. Universitat Autònoma de Barcelona.

https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2022/266519/TFG_Garcia_Requena_Alexander.pdf
(Consulta: 7 de marzo de 2025)

IGN Latinoamérica. (2023, febrero 8). Shingeki no Kyojin: ¿conoces la misteriosa historia de los mineros? Aquí te explicamos la leyenda. <https://latam.ign.com/attack-on-titan-1/75246/news/shingeki-no-kyojin-conoces-la-mis>

[teriosa-historia-de-los-mineros-aqui-te-explicamos-la-leyenda](#) (Consulta: 17 de marzo de 2025)

IMDb. (2016). Zootopia: Cómo una película con animales antropomorfizados conquistó al mundo. <https://www.imdb.com/> (Consulta: 10 de marzo de 2025)

Mena Herrera, J. (2024, junio). La configuración del animal en los videojuegos como herramienta de reproducción de roles y estereotipos de género: Una aproximación al análisis de la saga de videojuegos Animal Crossing (Trabajo de fin de grado). Universidad Pablo de Olavide.

<https://rio.upo.es/entities/publication/6700631c-fe9c-45b6-9d43-12c298eb698a>

PlayStation Blog. (2021). Ratchet & Clank: una franquicia icónica con personajes que conectan con los jugadores. <https://blog.playstation.com/> (Consulta: 5 de marzo de 2025)

Statista. (2023). Valor de mercado del videojuego en el mundo de 2012 a 2027 [Gráfico].

<https://es.statista.com/estadisticas/598622/valor-de-mercado-del-videojuego-en-el-mundo/>

TechRadar. (2022). Stray, un videojuego protagonizado por un gato, se convirtió en uno de los grandes éxitos de 2022. <https://www.techradar.com/> Consulta: 10 de abril de 2025)

The Verge. (2020). Beastars: Una mirada crítica a los animales antropomorfizados en la animación. <https://www.theverge.com/> (Consulta: 8 de abril de 2025)

VidaExtra. (2024). ¿Por qué los protagonistas de Star Fox son animales?. <https://www.vidaextra.com/accion/por-que-los-protagonistas-de-star-fox-son-animales-un-equipo-de-beisbol-y-un-santuario-tienen-parte-de-la-culpa> (Consulta: 30 de marzo de 2025)

Referencias Visuales (imágenes, modelos 3D, videos)

ArtStation. (s. f.). 360 Cat Wizard: Anthropomorphic Animal Character References Vol. 01 [Imagen]. ArtStation.

<https://www.artstation.com/marketplace/p/Ogzey/360-cat-wizard-anthropomorphic-animal-character-references-vol-01> (Consultado en abril de 2025)

ArtStation. (s. f.). Fantasy fox character [Ilustración]. ArtStation.

<https://www.artstation.com/artwork/IDX9Ne> (Consultado en abril de 2025)

Depositphotos. (s. f.). Biblioteca medieval [Fotografía]. Depositphotos.

<https://depositphotos.com/es/photos/biblioteca-medieval.html> (Consultado en abril de 2025)

EscapadaRural. (s. f.). Peratallada, un pueblo medieval que casi parece un decorado [Artículo con imágenes]. EscapadaRural.

<https://www.escapadarural.com/blog/peratallada-un-pueblo-medieval-que-casi-parece-un-decorado/> (Consultado en abril de 2025)

Pinterest. (s. f.). Conejos humanoides [Tablero de imágenes]. Pinterest.

<https://es.pinterest.com/ILOVEHIKIMOTOGA/conejos-humanoides/> (Consultado en marzo de 2025)

Pinterest. (s. f.). Humanoid rabbits character reference [Imagen]. Pinterest.

<https://es.pinterest.com/pin/12173861487313786/> (Consultado en marzo de 2025)

Pinterest. (s. f.). Fantasy creature inspiration [Imagen]. Pinterest.

<https://es.pinterest.com/pin/742179213582941474/> (Consultado en marzo de 2025)

Pinterest. (s. f.). Fantasy medieval town inspiration [Imagen]. Pinterest.

<https://es.pinterest.com/pin/2111131070929817/> (Consultado en marzo de 2025)

Pinterest. (s. f.). Fantasy lighting mood [Imagen]. Pinterest.

<https://es.pinterest.com/pin/1407443628741022/> (Consultado en marzo de 2025)

Pinterest. (s. f.). Fox girl character design [Imagen]. Pinterest.

<https://es.pinterest.com/pin/23503229300681914/> (Consultado en marzo de 2025)

Pinterest. (s. f.). Mystical sunset landscape [Imagen]. Pinterest.

<https://es.pinterest.com/pin/27584616463029509/> (Consultado en marzo de 2025)

Pinterest. (s. f.). Character hugging pose reference [Imagen]. Pinterest.

<https://es.pinterest.com/pin/422281211472445/> (Consultado en marzo de 2025)

Pinterest. (s. f.). Deer anthro concept [Imagen]. Pinterest.

<https://es.pinterest.com/pin/1548181178246049/> (Consultado en marzo de 2025)

Pinterest. (s. f.). Anthro design sheet [Imagen]. Pinterest.

<https://es.pinterest.com/pin/1900024838840048/> (Consultado en marzo de 2025)

Pixabay. (s. f.). Neuschwanstein castle, Germany [Fotografía]. Pixabay.

<https://pixabay.com/photos/neuschwanstein-castle-germany-2602208/> (Consultado en marzo de 2025)

Pixabay. (s. f.). UI sound effects [Archivos de sonido]. Pixabay.

<https://pixabay.com/sound-effects/search/ui/> (Consultado en abril de 2025)

Pixabay. (s. f.). Paper sound effects [Archivos de sonido]. Pixabay.

<https://pixabay.com/sound-effects/search/paper/> (Consultado en abril de 2025)

PlayStation. (s. f.). Ratchet & Clank: Personajes icónicos [Imagen].

<https://blog.playstation.com/> (Consultado en marzo de 2025)

Provincia de Valladolid. (s. f.). Urueña, pueblo medieval [Artículo con imágenes].
<https://www.provinciadevalladolid.com/-/sorpresas-e-imprescindibles-en-una-visita-a-urue%C3%B1a> (Consultado en abril de 2025)

Turbosquid. (s. f.). Fantasy watermill medieval building house hut town collection [Modelo 3D].
<https://www.turbosquid.com/es/3d-models/fantasy-watermill-medieval-building-house-hut-town-collection-3d-model-2078481> (Consultado en abril de 2025)

Turbosquid. (s. f.). Medieval buildings and props collection [Modelo 3D].
<https://www.turbosquid.com/es/3d-models/3d-medieval-buildings-and-props-collection-model-1893805> (Consultado en abril de 2025)

Turbosquid. (s. f.). Medieval houses [Modelo 3D].
<https://www.turbosquid.com/es/3d-models/medieval-houses-3d-max/602215>
(Consultado en abril de 2025)

Turbosquid. (s. f.). PBR assets [Modelos 3D].
<https://www.turbosquid.com/es/3d-model/pbr> (Consultado en abril de 2025)

VidaExtra. (s. f.). Por qué los protagonistas de Star Fox son animales [Artículo con imágenes].
<https://www.vidaextra.com/accion/por-que-los-protagonistas-de-star-fox-son-animales-un-equipo-de-beisbol-y-un-santuario-tienen-parte-de-la-culpa> (Consultado en abril de 2025)

YouTube. (2023). Animación de combate mágico - referencia visual [Vídeo].
<https://www.youtube.com/watch?v=9CYYw30tRBA> (Consultado en marzo de 2025)

Zelda Fandom. (s. f.). Castillo de Hyrule [Artículo con imágenes].
https://zelda.fandom.com/es/wiki/Castillo_de_Hyrule (Consultado en abril de 2025)

ANEXOS

A continuación, el enlace al archivo .zip en el que se encuentra el lanzador del juego:

[TFG_Merchante_Tort_Carla_Echoes Of Eldoris_Launcher.zip](#)

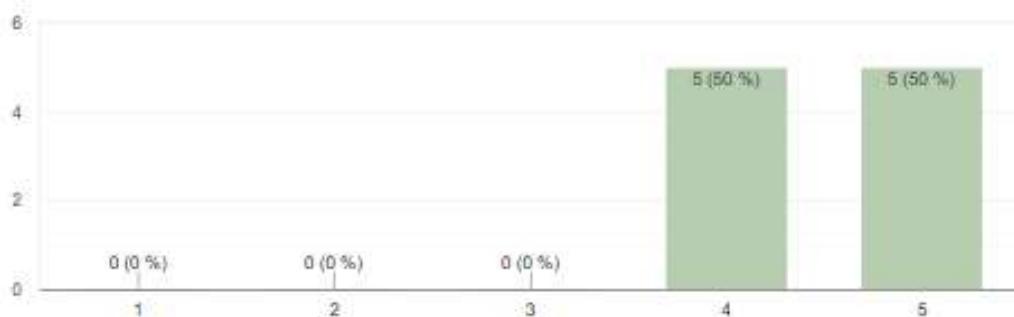
A continuación se muestran los resultados de los formularios enviados a los testers y sus respuestas:



Las habilidades (Q y clic derecho) fueron sencillas de aprender y usar.

Copiar gráfico

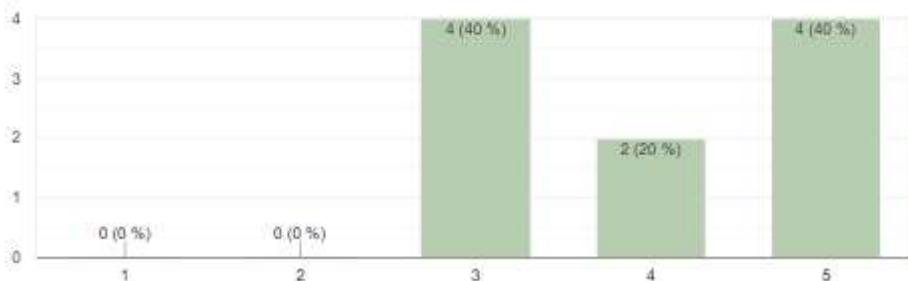
10 respuestas



Las mecánicas de combate me resultaron claras y satisfactorias.

Copiar gráfico

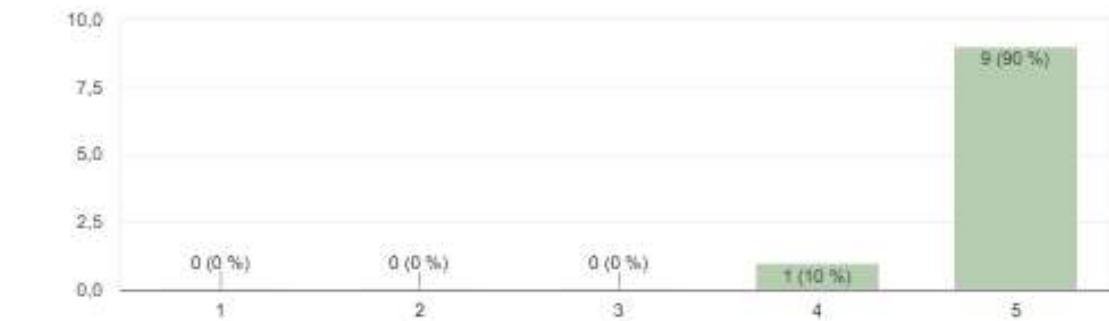
10 respuestas



Interactuar con los personajes y objetos fue intuitivo.

 Copiar gráfico

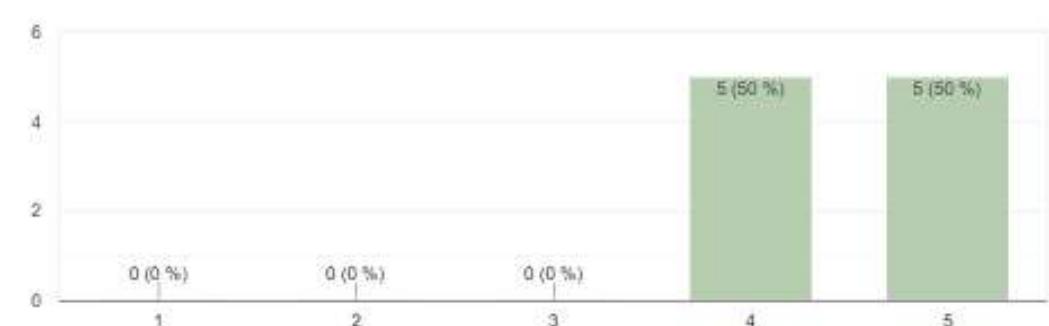
10 respuestas

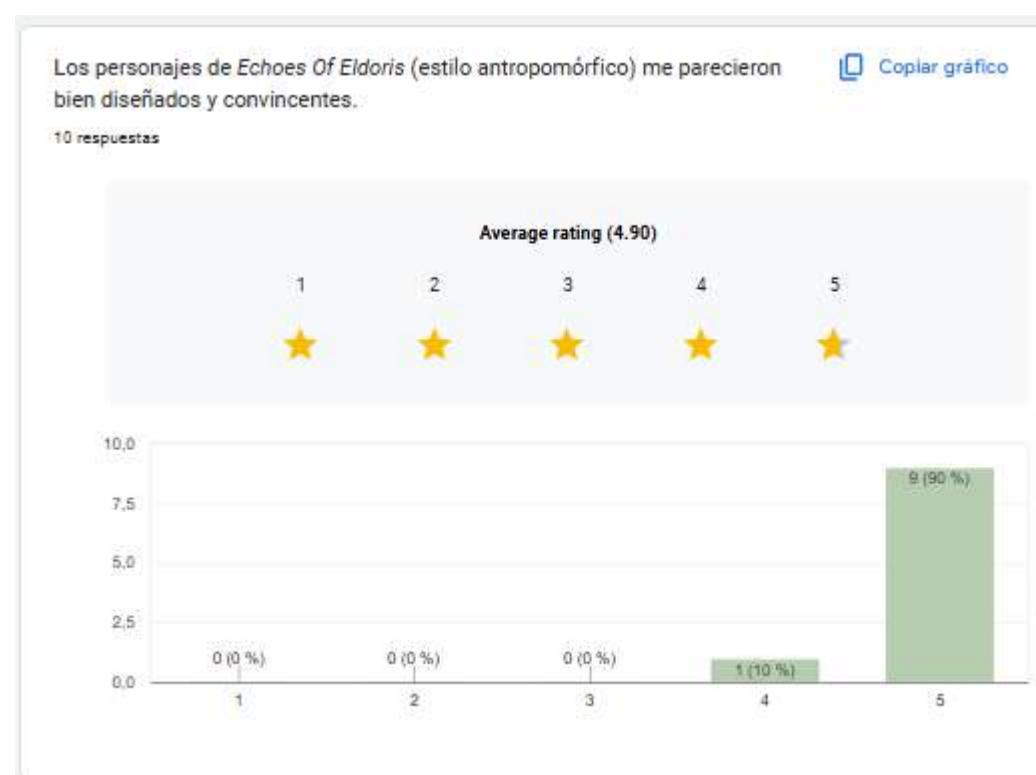


La historia presentada me pareció interesante y atractiva.

 Copiar gráfico

10 respuestas

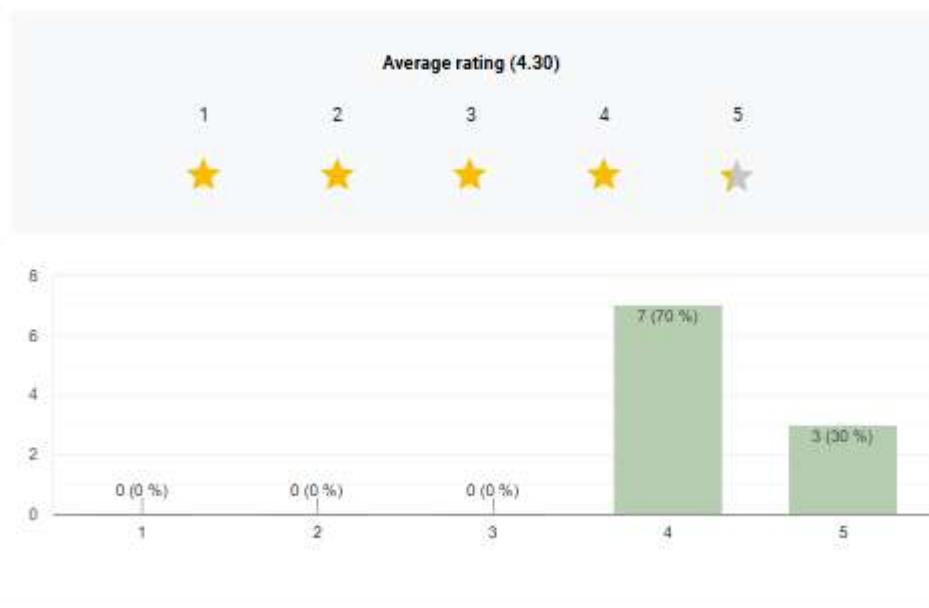




Los escenarios y el diseño visual me gustaron.

 Copiar gráfico

10 respuestas



El ritmo del juego (entre acción y diálogo) fue adecuado.

 Copiar gráfico

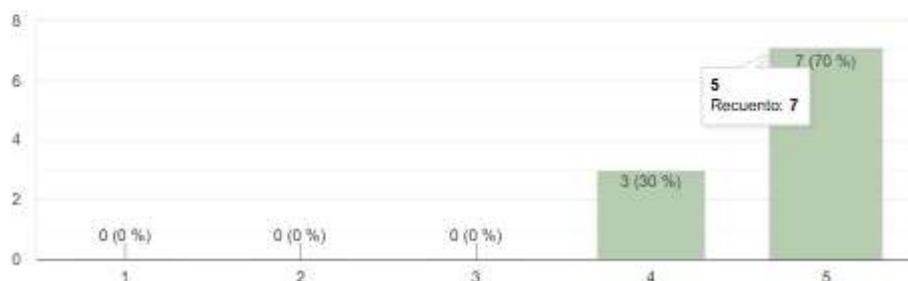
10 respuestas



El final de la demo me dejó con ganas de jugar la versión completa.

 Copiar gráfico

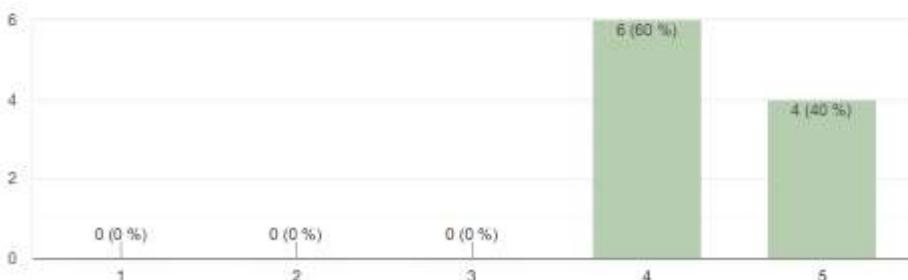
10 respuestas



Recomendaría este juego a otras personas.

 Copiar gráfico

10 respuestas



¿Tienes alguna recomendación para ayudar a mejorar *Echoes Of Eldoris*?

10 respuestas

La cámara fue algo incómoda de usar, se movía muy rápido. Los personajes me gustaron pero me pareció raro cómo se movían algunos, iban como muy pasuados, sobretodo los enemigos, y al atacar las habilidades se ponían como activadas, pero no las podía usar, si hay tiempo de espera estaría bien verlo. El mundo me gustó pero no sabía hacia dónde ir exactamente cuando me salían las misiones.

se podria mejorar un poco la rotación y velocidad de la camara al moverse el personaje

para futuras actualizaciones seria interesante que los simbolos de habilidades tuvieran el numero de segundos que faltan para volverlas a tirar

Un inventario y más gente o zonas para investigar e interactuar. Y me morí en la demo y se vio raro, porque se seguía escuchando como pulsaba la Q, además el mouse a veces se va y no puedo pulsar.

La cámara fue difícil de usar al inicio, iba muy rápido, pero el movimiento del personaje iba bien. Me gustaría poder explorar más, que hubiera más gente en el pueblo con quien hablar, incluso podría ayudar a dar más contexto de la historia.

¿Tienes alguna recomendación para ayudar a mejorar *Echoes Of Eldoris*?

10 respuestas

La pantalla iba muy rápida. Quisiera poder escoger jugar con el conejo o el pájaro, me gustaron más sus diseños. Sería guay que se pudiera esquivar mientras miras a los que te atacan, osea, fijar la cámara como en otros juegos como el Zelda. Las canciones me gustan mucho y el menú es adorable. La historia creo que debe ser chula, rollo Epic Mickey así de viajes espaciotemporales, pero no entiendo aunque sean chulos los personajes, por qué son todos díferentes, o sea, nacen de huevos todos pero no entiendo cómo el árbol pone huevos.

El mundo me parece algo soso, todas las paredes son iguales, y la cámara a veces atraviesa las paredes y se queda pillada. Pero la historia me gusta, aunque hay bastante texto se nota que se tratará de un juego grande.

Me gustaría poder usar otros personajes, aunque sea solo una demo, creo que estaría bien. Incluso meter el poder escoger la respuesta entre tanto dialogo, lo ahíría más liviano. Aunque no es aburrido como tal, pero si hay poco variedad, solo es moverse, hablar, un combate, y moverse otra vez, después ya ni siquiera te mueves, pero las cinemáticas están chulas, aunque algo estáticos los personajes. La música es muy chula, a veces, un poco alta.

El mundo es bastante soso y los personajes se mueven raro. Si voy muy deprisa el personaje flota. Creo que está bien pero tiene cosillas raras que lo hacen parecer buggeado.

¿Tienes alguna recomendación para ayudar a mejorar *Echoes Of Eldoris*?

10 respuestas

en otros juegos como el Zelda. Las canciones me gustan mucho y el menú es adorable. La historia creo que debe ser chula, rollo Epic Mickey así de viajes espaciotemporales, pero no entiendo aunque sean chulos los personajes, por qué son todos díferentes, o sea, nacen de huevos todos pero no entiendo cómo el árbol pone huevos.

El mundo me parece algo soso, todas las paredes son iguales, y la cámara a veces atraviesa las paredes y se queda pillada. Pero la historia me gusta, aunque hay bastante texto se nota que se tratará de un juego grande.

Me gustaría poder usar otros personajes, aunque sea solo una demo, creo que estaría bien. Incluso meter el poder escoger la respuesta entre tanto dialogo, lo ahíría más liviano. Aunque no es aburrido como tal, pero si hay poco variedad, solo es moverse, hablar, un combate, y moverse otra vez, después ya ni siquiera te mueves, pero las cinemáticas están chulas, aunque algo estéticos los personajes. La música es muy chula, a veces, un poco alta.

El mundo es bastante soso y los personajes se mueven raro. Si voy muy deprisa el personaje flota. Creo que está bien pero tiene cosillas raras que lo hacen parecer bugueado.

cuando pauso el videojuego se siguen ejecutando los diálogos.