

YAMATOLAMA

Celtia Martin García

4º de Diseño y Desarrollo de Videojuegos +Ingeniería de Computadores

Fecha: 1 / 2 / 21

ÍNDICE

Tabla de ilustraciones	3
1. Ficha Resumen	6
2.Sinopsis	7
3.Características Principales	7
3.1.Estética.....	7
3.2.Fuente de Inspiración	8
3.3.Originalidad	9
3.4.Público	9
4.Diseño del Juego	9
4.1. Mecánicas	9
4.2.Controles.....	10
4.2.1 Menú	10
4.2.2 Juego.....	10
4.3. Progreso del Juego.....	10
4.4.Niveles	11
4.4.1 Momocla y el Templo de la Tierra	11
4.4.2 La Magnitud de Toleratoth y Las Montañas de Todke	12
4.4.3 El camino de Sereto: Laragh, La tierra de los Espíritus.....	12
4.4.4 El camino de Culler: Matocle, las Arenas del Arte.....	13
4.4.5 El camino de Coitela: La magia de Láui	13
4.4.6 El camino de Garfo: Las profundidades de Yameth	13
4.4.7 Reencuentro y Toleratoth en ruinas	14
4.4.8 Mumet, la tierra desconocida	14
4.5 Habilidades Ártices.....	15
4.5.1 Coitela	15
4.5.2 Garfo	15
4.5.3 Culler.....	15
4.5 Estadísticas de los Ártices, Habilidades Pasivas y Economía	16
5.Interfaces	17
5.1.HUD	17
5.2.Habilidades	18
5.3.Menús.....	20
6.Diseño del Mundo	27
6.1.Personajes.....	27
6.1.1 Ártices	27
6.1.2 Momocla	29
6.1.3 Toleratoth	30
6.1.4 Todke	31
6.1.5 Láui.....	31
6.1.6 Matocle	31
6.1.8 Seres Divinos	32

6.2.Localizaciones	33
6.2.1 Reinos	33
6.2.1 Ciudades Importantes.....	35
7.Arte	36
7.1.Referencias.....	36
7.2.Arte Final	37
7.2.1 Personajes.....	37
7.2.2 Escenarios	50
7.3.3 Props	54
7.4.Arte Promocional.....	55
7.5. Carátula	57
8.Narrativa y Guión.....	59
8.1.Tratamiento	59
8.1.1 Momocla y el Templo de la Tierra	60
8.1.2 La Magnitud de Toleratoth y Las Montañas de Todke	61
8.1.3 El camino de Sereto: Laragh, La tierra de los Espíritus.....	61
8.1.4 El camino de Culler: Matocle, las Arenas del Arte.....	62
8.1.5 El camino de Coitela: La magia de Láui	62
8.1.6 El camino de Garfo: Las profundidades de Yameth	62
8.1.7 Reencuentro y Toleratoth en ruinas	63
8.1.8 Mumet, la tierra desconocida	63
9.Detalles de Producción.....	64
9.1. Equipo	64
9.2.Presupuesto y tiempo	65
10.Bibliografía y Referencias	65
ANEXO I: MEMORIA ENTREGA FINAL.....	66
1. Inspiración y Referencias	67
1.1 Carátula	67
1.2 Carteles promocionales	67
1.3 Nuevos personajes	68
2. Decisiones de Diseño.....	74
ANEXO II: MOODBOARDS Y REFERENCIAS DEL PROYECTO	75

Tabla de ilustraciones

ILUSTRACIÓN 1: MOODBOARD DEL PROYECTO.....	8
ILUSTRACIÓN 2: HUD DE LA CANTIDAD DE VIDA Y MAGIA RESTANTES	17
ILUSTRACIÓN 3: ICONOS IDENTIFICADORES DE CADA PERSONAJE.....	17
ILUSTRACIÓN 4: HUD Y SU COLOCACIÓN IN GAME	18
ILUSTRACIÓN 5: ICONOS DE LAS HABILIDADES DE CULLER	18

ILUSTRACIÓN 6: ICONOS DE LAS HABILIDADES DE COITELA	19
ILUSTRACIÓN 7: ICONOS DE LAS HABILIDADES DE GARFO	19
ILUSTRACIÓN 8: MENÚ PRINCIPAL	20
ILUSTRACIÓN 9: MENÚ DE AJUSTES	21
ILUSTRACIÓN 10: VISUALIZACIÓN DEL MAPA EN EL MENÚ CON SU LEYENDA	22
ILUSTRACIÓN 11: PANTALLA DE SELECCIÓN DE PERSONAJE	23
ILUSTRACIÓN 12: MENÚ DE LAS ESTADÍSTICAS DEL PERSONAJE	24
ILUSTRACIÓN 13: MENÚ DEL INVENTARIO	25
ILUSTRACIÓN 14: INVENTARIO (EN ESTE CASO, EL DE COLECCIONABLES)	26
ILUSTRACIÓN 15: DIAGRAMA DE ESTADOS DE LA INTERFAZ	27
ILUSTRACIÓN 16: MAPA GEOGRÁFICO DE YAMATOLAMA	35
ILUSTRACIÓN 17: MAPA POLÍTICO DE YAMATOLAMA	35
ILUSTRACIÓN 18: CHARACTER MODELSHEET DE COITELA	37
ILUSTRACIÓN 19: CHARACTER MODELSHEET DE GARFO	38
ILUSTRACIÓN 20: CHARACTER MODELSHEET DE CULLER	39
ILUSTRACIÓN 21: CHARACTER MODELSHEET DE SERETO	39
ILUSTRACIÓN 22: CHARACTER MODELSHEET DE UNKNOWN	40
ILUSTRACIÓN 23: FRONT DE CUTU(KUME)	41
ILUSTRACIÓN 24: FRONT DE DRAPE	42
ILUSTRACIÓN 25: FRONT DE BUXAINO	43
ILUSTRACIÓN 26: FRONT DE GAZAFELLO	44
ILUSTRACIÓN 27: VISTA 3/4 DE TAICA	45
ILUSTRACIÓN 28: VISTA 3/4 DE JUANA	45
ILUSTRACIÓN 29: FRONT DE DEDKO	46
ILUSTRACIÓN 30: VISTA 3/4 DE CARETE	47
ILUSTRACIÓN 31: FRONT DE MERSE	48
ILUSTRACIÓN 32: DISEÑO DE LAS ARMAS DE LOS ÁRTICES. DE IZQUIERDA A DERECHA: EL TENEDOR DE GARFO, LA CUCHARA DE CULLER Y EL CUCHILLO DE COITELA	49
ILUSTRACIÓN 33: ARTE FINAL DEL EXTERIOR DEL TEMPLO DE LA TIERRA	50
ILUSTRACIÓN 34: ARTE FINAL DEL INTERIOR DEL TEMPLO DE LA TIERRA	51
ILUSTRACIÓN 35: SALA DEL TRONO DEL CASTILLO DE TOLERATOTH	52
ILUSTRACIÓN 36: ARTE FINAL DE LA CIUDAD DE TOLERATOTH	52
ILUSTRACIÓN 37: ARTE FINAL DE LAS RUINAS DE MUMET	53
ILUSTRACIÓN 38: DETALLE DE LAS RUINAS DE MUMET	53
ILUSTRACIÓN 39: PROPS DEL TEMPLO DE LA TIERRA	54
ILUSTRACIÓN 40: CASTILLO DE TOLERATOTH Y DETALLES DE LA BANDERA DEL IMPERIO Y LA PUERTA	54
ILUSTRACIÓN 41: CASAS DE TOLERATOTH	55
ILUSTRACIÓN 42: CARTEL PROMOCIONAL DE COITELA	56
ILUSTRACIÓN 43: CARTEL PROMOCIONAL DE GARFO	56
ILUSTRACIÓN 44: CARTEL PROMOCIONAL DE CULLER	57
ILUSTRACIÓN 45: CARÁTULA DE YAMATOLAMA PARA PLAYSTATION 5	58
ILUSTRACIÓN 46: LOGO DE GATOPATO'S STUDIO	64
ILUSTRACIÓN 47: MOODBOARD DE LA CARÁTULA	67
ILUSTRACIÓN 48: MOODBOARD DE LOS CARTELES PUBLICITARIOS	68
ILUSTRACIÓN 49: MOODBOARD DE DUDKE	69
ILUSTRACIÓN 50: SILUETAS, PRIMER PROCESO DE DISEÑO DE DUDKE	70
ILUSTRACIÓN 51: DISEÑO ANTIGUO DE DUDKE	70
ILUSTRACIÓN 52: MOODBOARD DE CARETE	71
ILUSTRACIÓN 53: BOCETO INICIAL DE CARETE	72
ILUSTRACIÓN 54: MOODBOARD DE MERSE	73
ILUSTRACIÓN 55: BOCETO INICIAL DE MERSE	73
ILUSTRACIÓN 56: MOODBOARD DE LOS ÁRTICES	76
ILUSTRACIÓN 57: MOODBOARD DE SERETO	76

ILUSTRACIÓN 58: MOODBOARD DE UNKNOWN	77
ILUSTRACIÓN 59: MOODBOARD DEL DISEÑO DE INTERFACES	77
ILUSTRACIÓN 60: MOODBOARD DE LOS ESCENARIOS DE MOMOCLA	78
ILUSTRACIÓN 61: MOODBOARD DE TOLERATOTH	78
ILUSTRACIÓN 62: MOODBOARD DE MUMET	79

1. Ficha Resumen

NOMBRE YAMATOLAMA

VERSIÓN 1.0

GÉNERO Acción / Puzles

TEMÁTICA Fantasía / Criaturas de la naturaleza

PLATAFORMA PS5

JUEGOS RELACIONADOS Genshin Impact
Undertale / Deltarune
Hollow Knight

PÚBLICO OBJETIVO Público Adulto. Amantes de Tolkien y Lovecraft y/o de la fantasía.

ESTILO VISUAL 3D. Cartoon. Amigable y alejado del realismo

CALIFICACIÓN PEGI - 7

IDIOMA Español, inglés, gallego

VISTA Tercera Persona

TÉCNOLOGÍAS Unity

MÉCANICAS Combate contra poderosos enemigos con los Ártices
Resuelve intrincados puzles para avanzar
Descubre el mundo de Yamatolama

2.Sinopsis

“¡Nosotras te protegeremos, y tú nos ayudarás a avanzar! Como una simbiosis de la naturaleza. Entre todos, descubriremos quien está provocando todas estas desapariciones. ¡No tengas miedo, lánzate a la aventura!”

Yamatolama es un juego RPG de aventura y puzzles, donde controlaremos a distintos personajes en su camino a desentrañar los misterios que rodean este mundo. Una serie de desapariciones (además de otros misterios sin resolver) tienen atemorizado a los reinos del país, y dependerá de ti salvarlas de un destino cruel.

Controlaremos a la despistada Sereto, una torpe calabaza que ha perdido la memoria, y le ayudaremos a resolver puzzles para conseguir avanzar. No obstante, no está sola: los Ártices mandados por el emperador a investigar la protegerán en su camino, combatiendo contra poderosos enemigos.

Explora el basto mundo de Yamatolama, derrota a poderosos enemigos, resuelve intrincados puzzles... y no dejes que los Dioses Antiguos te oigan.

3.Características Principales

3.1.Estética

Aunque el juego está pensado para ser 3D, el estilo que se busca se aleja de los estándares realistas de este tipo de juegos y optará por ser más cartoon. Se alejará del realismo, y se diseñarán los personajes de tal manera que sean amigables a ojos del jugador, con formas suaves, redondeadas, y texturas sencillas e incluso peludas (a excepción del antagonista, del que se hablará más adelante).

Los personajes tendrán rasgos vegetales, así como animales, y los escenarios tendrán una estrecha relación con elementos y paisajes naturales. También se le quiere dotar de una sensación de “ruina ancestral”, es decir, que habrá elementos parecidos a runas ficticias antiguas y construcciones de piedra. Las interfaces contarán también con estos elementos (por ejemplo, los distintos símbolos).

En cuanto a la paleta de colores, será llamativa y colorida, pero no demasiado chillona. Se usarán mucho los colores marrón y verde, ya que recuerdan a la naturaleza y son muy orgánicos. Sobre todo, es muy importante el uso del marrón, ya que junto a colores más vivos crearán un contraste agradable a los ojos.



ILUSTRACIÓN 1: MOODBOARD DEL PROYECTO

3.2.Fuente de Inspiración

Entre las principales fuentes de inspiración se encuentra el legendarium de J.R.R Tolkien, con un mundo con magia y un contexto totalmente ficticio, pero bastante completo, con su propia mitología e historia. Importante la parte que aporta la mitología del círculo Lovecraftiano: una historia de dioses y seres ancestrales poderosos y desconocidos.

Para la jugabilidad se incluyen referencias tales como juegos de puzzle con esferas en 3D, tanto para PC como para móvil, y juegos de acción como FFXV o Genshin Impact.

En estilo de arte, juegos como Hollow Knight, Deltarune o Undertale, con personajes monos y simpáticos, con paleta suave de colores.

También se destacan artistas tales como concept artists de Pokémon (Ken Sugimori, Atsuko Nishida), los diseñadores de las criaturas de Spectrobes, y los diseñadores de escenarios de Shadow of the Colossus.

En cuanto a los diseñadores de criaturas, aunque el juego no sea un RPG orientado a la crianza de las susodichas, como se quiere que los personajes no sean humanos se ha intentado seguir esa línea de diseño.

3.3.Originalidad

El hecho de crear un RPG de esta magnitud con un tono cartoon es algo que no se ha intentado mucho en la industria. No solo eso, el hecho de juntar el continuo intercambio de personajes en los combates, con los puzles personalizados para el personaje de Sereto, van a dar un dinamismo muy fresco al juego.

Los puzles son en su mayoría diegéticos, en el sentido de que aprovechamos la forma redondeada de Sereto para superarlos.

Además, nuestro ingenioso sistema de decisiones, basado en tiradas de dados, motivará al jugador a pasarse el 100% del contenido que ofrecemos. Así, tirando los dados en las diferentes decisiones, influimos en el desarrollo de los personajes y en el final del juego.

3.4.Público

El juego está pensado para personas de entre 15 y 25 años. Esto se debe a la tonalidad oscura que tiene el juego, aun siendo Cartoon. Además, los RPG SinglePlayer suelen tener este mismo público objetivo.

Por ello, el juego ajustará la profundidad del rol, la historia y los puzles a este rango de edades. Las estadísticas tendrán una cierta complejidad, y modificarán diversos aspectos del personaje.

En cuanto al PEGI: considerando que la violencia mostrada será lo más moderada posible y disfrazada con efectos especiales coloridos e inspirados en el estilo Cartoon, será, por tanto y provisionalmente, de 7 años, es decir, PEGI 7.

4.Diseño del Juego

4.1. Mecánicas

Esta es una parte interesante, ya que en este juego se ha querido combinar dos géneros: acción con peleas en tiempo real, y puzles.

Para la parte de acción y combate contamos con Garfo, Coitela y Culler, mientras que para la parte de puzles tenemos a Sereto.

La idea es combinar la parte de combate con la de puzles. El jugador podrá elegir qué personajes controlar, y la resolución de los puzles de Sereto dará ventajas a sus aliados, aunque a veces incluso será necesario para acabar ciertos niveles. Estos puzles serán parecidos a los vistos en juegos como Puzzle Ball para PC, o el juego tradicional de mover una esfera por un laberinto hasta al final.

En cuanto al combate que involucra a los Ártices, el jugador podrá elegir con qué personaje luchará, y podrá cambiar su elección después de esperar un tiempo de “cool down”, al puro estilo de Genshin Impact. Así podrá disfrutar de las múltiples mecánicas que ofrecen cada personaje y su estilo de combate.

4.2. Controles

Basados en el Dualshock 5 de PS5:

4.2.1 Menú

Joystick Izquierdo: moverse por los menús

Botón X: Aceptar

Botón Círculo: Cancelar/ Atrás

4.2.2 Juego

Joystick Izquierdo: Mover al Personaje

Joystick Derecho: Mover Cámara

Botón X: Salto/ Pasar conversación

Botón Círculo: Ataque básico débil

Botón Cuadrado: Bloquear/ Coger objeto/ Accionar mecanismo/ Hablar

Botón Triángulo: Ataque cargado

R1: Activar Segunda Habilidad

L1: Activar Primera Habilidad

R2: Subir altura cuando Garfo está buceando

L2: Bajar altura cuando Garfo está buceando

L3: Correr

Panel de Control Izquierda: Cambiar al Ártice indicado en la interfaz

Panel de Control Derecha: Cambiar al Ártice indicado en la interfaz

Panel de Control Abajo: Cambiar a Sereto cuando eres un Ártice

Panel de Control Arriba: Cambiar al último Ártice seleccionado cuando eres Sereto

Options: Menú de Pausa

Botón Táctil: Acceso rápido a Mapa

Los controles que usa Sereto serán los mismos que los de los Ártices, con la excepción de no poder usar habilidades especiales y saltar (es decir, R1 y L1 no funcionan para ella, y el botón X solo para pasar conversaciones).

4.3. Progreso del Juego

El juego se basa en un Modo Historia en solitario. Se avanzará a través del mapa de Yamatolama, en un modelo de falso sandbox (esto es camuflar un juego lineal en un mundo que aparentemente es abierto). Entonces, el juego se desarrolla siguiendo una historia lineal que nos va proporcionando misiones en los diferentes escenarios, pero también habrá misiones secundarias en cada zona, que no son esenciales para completar la historia. Por ello, los niveles estarán delimitados por ellos en la sección “Niveles”.

Los combates se desarrollarán en el escenario propio de la zona, en las zonas delimitadas a ello. Los puzzles, sin embargo, debido a su naturaleza pueden aparecer en un plano distinto al paisaje natural, cambiando incluso la cámara del jugador para facilitar su resolución.

4.4. Niveles

Aquí se desarrollarán, por ahora, los niveles cruciales para la historia. Estos podrán contener una serie de “Subniveles”, a especificar en versiones posteriores. No se hablará de las misiones secundarias ya que, al tratarse de un RPG, hay muchas, además de que se irán añadiendo nuevas misiones secundarias a lo largo de las futuras actualizaciones.

Para más información sobre las localizaciones del juego y su importancia en los niveles, consultar el apartado 6.2: Localizaciones. También es interesante saber sobre los personajes que aparecerán en cada nivel y sobre la evolución de los protagonistas, por lo que es bueno pasarse por el apartado 6.1: Personajes antes de hablar de los niveles.

4.4.1 Momocla y el Templo de la Tierra

Este es el primer capítulo en la historia de Sereto. Al comienzo solo controlaremos a Sereto, que se aloja en una aldea de Momocla, Xoamina, en casa de Gazafello.

El jugador, a través de misiones secundarias y de un tutorial, podrá acomodarse a la mecánica de resolución de puzzles, el acceso a menús etc.

Este primer subnivel de tutorial consistirá en lo siguiente:

Sereto se encuentra en las profundidades de una cueva. No recuerda quién es, ni lo que hace allí, pero lo primero es lo primero: necesita salir de allí. El nivel constará de un puzzle no muy complejo, en el que Sereto tendrá que rodar entre las cavidades de la cueva, que parecen un laberinto. Además, en la cueva, hay unas ruinas ancestrales, y tendrá que acceder a sus mecanismos para poder abrir la puerta hacia la salida.

Allí se encontrará con Gazafello y le llevará a su aldea. Allí podrá aceptar algunas misiones secundarias en las que solo haga falta Sereto. Sin embargo, después de haber completado al menos dos misiones, los Ártices llegarán a la aldea. Después de una cinemática donde espía a los Ártices hablando con el alcalde de la aldea, Sereto los sigue hasta el Templo de la Tierra, un templo ancestral en medio del bosque. Es allí donde, después de entrar y quedarse encerrados, los Ártices se dan cuenta de la Presencia de Sereto. El subnivel del templo consistirá en:

Primero, Sereto desactivará los mecanismos que mantienen encerrados a los Ártices mediante la resolución de un puzzle. Sin embargo, cada Ártice cae por un tubo y acaba en una parte del templo diferente. Sereto irá a cada parte (el jugador podrá elegir el orden en que va a rescatarlos) y es aquí cuando se podrá controlar a cada Ártice por primera vez. Al llegar a cada parte, aparecerán unos guardianes del templo, y mediante un combate-tutorial, el jugador aprenderá las mecánicas de cada estilo de combate característico de cada Ártice.

Cuando todos estén ya reunidos, ya se podrán controlar los 4 personajes jugables, y es aquí donde, tras explorar el templo, resolver unos cuantos puzzles, combatir contra los guardianes ancestrales y desentrañar los misterios de las ruinas, los personajes podrán salir del templo.

Después de estos dos subniveles introductorios, se podrán resolver misiones secundarias en Momocla, pero después de completar un mínimo de 4 misiones, y de una cinemática en la que los 4 personajes viajan a Todke, se pasará al siguiente nivel.

La música en Momocla será suave, con un toque ambiental, y con instrumentos tales como flautas y violines. La música del templo será un poco más agresiva, pero siguiendo la misma línea.

4.4.2 La Magnitud de Toleratoth y Las Montañas de Todke

Este nivel consta de dos subniveles. Uno primero en las profundidades de Todke:

Al llegar a las cuevas de Todke, el jugador tendrá que hacer frente a varios monstruos subterráneos para hacerse paso. Sin embargo, este no es el único peligro al que se enfrentan, ya que unos terremotos desprenden parte de los túneles, y con la ayuda de Sereto y Drape, tendrán que abrirse camino hasta la ciudad de ToleFlesson (también llamada El Ascensor a Toleratoth).

En ToleFlesson el jugador podrá hacer algunas misiones secundarias, pero podrá avanzar directamente al ascensor a Toleratoth. Es aquí cuando llegan a la capital del Imperio. Después de una cinemática donde nos presentan a Dedko, el emperador de Toleratoth, el jugador tendrá que completar otras 8 misiones secundarias para poder pasar al siguiente nivel. Estas misiones podrán ser tanto de Toleratoth tanto de ToleFlesson, ya que el ascensor es accesible. En cuanto esto se cumpla, el jugador tendrá que visitar el castillo para que se active una cinemática donde Dedko mandará a los Ártices y a Sereto a sus respectivos destinos, y así seguir con la historia. En estos destinos, cada uno de los personajes tendrá que desentrañar los secretos de un templo en concreto. Se sabe de 3 templos, sin embargo, Sereto encuentra por casualidad otro.

La música en Todke tendrá un toque misterioso, con efectos de fondo semejantes a una gota cayendo al suelo, con sonidos ambientales que transmitan vacío. En cuanto a Toleratoth, la música será más alegre, inspirada en música medieval.

He de aclarar que el jugador podrá elegir el orden en el cual jugará los 4 niveles siguientes. En estos niveles solo se podrá controlar a un personaje. En los 3 niveles pertenecientes a los caminos que siguen los Ártices, un NPC les enseñará la segunda habilidad especial, bloqueada hasta ahora.

4.4.3 El camino de Sereto: Laragh, La tierra de los Espíritus

En este nivel solo se podrá controlar a Sereto, por tanto, no estará centrado en el combate si no en resolver puzles. Como NPC que acompañará a Sereto y le ayudará (siendo su montura), tenemos a Taica. Sereto podrá investigar las praderas de Laragh montada en Taica. Este lugar contará con múltiples misiones secundarias, y habrá que completar 9 para poder activar la misión principal y el Templo del Arcano XIII (referencia a la carta del tarot). En estas misiones, Sereto obtendrá un alma, el alma de aquel al que haya ayudado, y con 10 podrá abrir el Templo. Ya en el templo:

Sereto tendrá que ir resolviendo puzles para activar los mecanismos que la lleven al siguiente piso (son 9 pisos, como los círculos infernales del infierno de Dante. En cuanto llegué al piso final habrá un jefe, un guardián. Sereto, a través de ingeniosos puzles, tendrá que derrotarlo. Combatir contra él es inútil.

Tras conseguir la información que había ido a buscar, Sereto decide volver a Toleratoth.

La música en este nivel será oscura, pero calmada, inspirada en música gótica.

4.4.4 El camino de Culler: Matocle, las Arenas del Arte

En este camino, se controla a Culler. Tras una cinemática inicial donde Culler conoce a Juana, ella le enseña el lugar, así como nuevas técnicas de combate y empieza a buscar el Templo de La Emperatriz (referencia a la carta del tarot). Para poder acceder a él, Culler tendrá que encontrar un mapa de Matocle, ya que no se sabe dónde está, pero sí que hay escritos que dan alguna pista. Es por ello por lo que tendrá que realizar 8 misiones secundarias. Al completarlas, el solicitante le dará, como pago, un trozo de mapa. Ya en el templo:

Culler tendrá que acabar con los monstruos de cada nivel. El templo tiene forma de reloj de arena, por lo que tendrá que acabar con los enemigos a contrareloj, ya que poco a poco el templo se irá llenando de arena y no podrá continuar. Esta arena también le dificultará el paso, pero hay maneras de deshacerse de ella. El templo constará de 3 pisos.

Después de desentrañar los misterios del templo, Culler decide volver a Toleratoth.

En cuanto a la música utilizada en este nivel, será alegre y animada, ya que Matocle es conocida por ser la cuna de los artistas del espectáculo.

4.4.5 El camino de Coitela: La magia de Láui

En este nivel se controla solo a Coitela. Coitela conoce a Buxaino, y este, además de contarle más sobre Láui, le enseña técnicas nuevas. El Ártice busca el Templo de El Mago. Para ello tendrá que encontrar los trozos de un mecanismo ancestral escondidos a lo largo de Láui. Coitela tendrá que completar 7 misiones secundarias para conseguir los trozos. Ya en el templo:

Es un templo de un solo piso, pero este piso cambia, teniendo 4 configuraciones diferentes. Coitela tendrá que acabar con los guardianes de cada configuración ayudándose de los diferentes elementos con los que cuenta cada configuración: hogueras, piedras y construcciones pétreas, cascadas y estanques, y corrientes de aire. Los cuatro elementos referencia a que en la carta de El Mago el personaje representado controla los 4 palos del mazo, cada uno representando a un elemento).

Cuando Coitela conoce los misterios del templo, vuelve a Toleratoth.

La música de este nivel tendrá toques invernales, con instrumentos de percusión de metal. También tendrá un toque mágico, semejante al que le dio John Williams a la banda sonora de Harry Potter.

4.4.6 El camino de Garfo: Las profundidades de Yameth

En esta parte se controla a Garfo. Al ser un mundo subacuático, Garfo contará con una bombona de aire que tendrá que ir rellenando cuando se le acabe. Además, el movimiento cambiará, y ahora con los botones R2 y L2 se podrá controlar la profundidad en la que se mueve el personaje, además de que ahora la dirección del movimiento será la que marque la posición de la cámara. Aquí el NPC que nos apoyará será Cutu, la cual le enseñará una nueva técnica. Para acceder al templo de esta Región, el Templo de Los Enamorados, y para acceder a él tendrá que recoger 6 conchas marinas especiales, accesibles completando 6 misiones secundarias. En cuanto consigue abrir el templo:

Consta de 6 pisos, y Garfo tendrá que trabajar junto a Cutu, aunque este sea un NPC. Mientras la maga está dentro derrotando a los guardianes, Cutu estará fuera del templo dándote apoyo activando mecanismos que ayudarán al jugador a continuar, pero hay que aprovechar estos eventos. Para accionarlos, Garfo tiene que acceder a una sala especial donde puede comunicarse con su amiga, a partir de ahí y de pedirle

lo que tiene que hacer, aparecerá una cuenta atrás. Cuando esa cuenta haya acabado, se accionará el evento. Estos eventos pueden ser: Apagar las luces por unos segundos, accionar un mecanismo que desprende rocas a la sala, y otros comandos más específicos de la sala.

En cuanto Garfo haya investigado el templo, se vuelve a Toleratoth.

Aquí la música tendrá toques oceánicos, inspirados en los niveles acuáticos de algunos videojuegos de plataformas.

4.4.7 Reencuentro y Toleratoth en ruinas

Tras haber completado los cuatro niveles de las historias individuales de cada personaje, comienza este nivel. Se controla primero a Sereto, en una Toleratoth arruinada, llena de monstruos de extraña forma. Tras encontrarse con todos los demás (cada vez que Sereto se encuentre con uno el jugador podrá seleccionarlo para jugar con él), haciéndose paso mediante combates y el apoyo de Sereto, llegan al Castillo. Ahí se lleva a cabo una batalla contra Unknown en el modo normal (ver 6.1.8 Seres Divinos), pero al completarla Unknown no es derrotado.

Tras haber acabado con los monstruos que quedaban, los protagonistas ya saben a donde tienen que ir y se pasa al nivel final.

La música será el mismo tema que el de Toleratoth, pero distorsionado y con un toque épico y bélico.

4.4.8 Mumet, la tierra desconocida

En este nivel y en el anterior no hay misiones secundarias. En este nivel, lo que más destaca son las tres batallas finales.

Al llegar a Mumet, los personajes van hacia las ruinas de una ciudad ancestral llamada “La’Makanato”, traducido en castellano desde un lenguaje ancestral, “El Origen de El Mundo”. Aquí se llevará a cabo una batalla final contra Unknown de tres fases: una en forma “Ataque Físico”, otra en forma “Ataque Mágico a Distancia”, y otra en forma normal (ver 6.1.8. Seres Divinos). En esta batalla Sereto no podrá hacer nada.

Tras derrotarlo, sin embargo, aparecen dos seres desconocidos: dos de los tres dioses ancestrales, Carete y Merse. El jugador podrá decidir qué personajes combatirán con cada uno, esto le dará una alta variabilidad, sobre todo porque según en qué equipo este Sereto y/o Garfo, la forma de acabar con ellos será diferente. Es decir, si en el equipo contra Carete está Sereto, esta será derrotada si se resuelve un puzle, pero Merse no, y viceversa. En cuanto al bonus de Garfo, ella cuenta con la Bendición de Kume, la Tercera Diosa (escondida tras la cara de Cutu), lo que la permitirá invocarla cuando su vida este más baja del 20%. Esta invocación curará las heridas de los aliados, así como daño al enemigo. Las características de combate de los dos Dioses se verán en el punto 6.1.8.

En cuanto el jugador haya conseguido derrotar a los dos jefes, se activará una cinemática final, y el jugador será libre de pasearse por todos los niveles que se han jugado en busca de coleccionables y de nuevas misiones secundarias.

Antes de las batallas la música será misteriosa e incluso calmada. Luego, cada jefe tendrá un tema, pero los tres serán épicos, orquestales y muy llamativos. Además, con ellos se intentará crear tensión al jugador

4.5 Habilidades Ártices

Como ya se ha adelantado en el apartado 4.4, los Ártices al comenzar cuentan solo con una habilidad especial, pero después de cada arco de personaje, los NPC que les ayudaron les enseñan una habilidad nueva. A continuación, se explicará cada una de ellas.

Para ver los diseños de dichas habilidades visitar el apartado 5.2 Habilidades.

4.5.1 Coitela

Impacto Aéreo: Coitela salta y lanza su arma desde las alturas. Al impactar hacia el suelo hace daño en área.

Torbellino Bailarín: Coitela da vueltas con su arma creando un tornado que recorrerá el campo de batalla en la dirección seleccionada. Este tornado levanta a los enemigos en el aire y les hace daño.

4.5.2 Garfo

Hecatombe Pírica: Garfo crea una explosión en el lugar seleccionado, haciendo daño mágico en esa área a los enemigos.

La Electricidad Corre Por Mis Venas/ LECPMV: Alrededor de Garfo caen una serie de rayos en un radio concreto. Estos hacen daño a los enemigos, y la habilidad dura 5 segundos.

4.5.3 Culler

¡Yo Os Protejo!: Culler crea un Escudo que aguanta cierta cantidad de daño. El daño recibido se traduce en vida para todo el equipo.

Espejito, Espejito...: Culler crea un espejo que refleja los ataques del enemigo y los devuelve con una fuerza multiplicada por dos. Por cada impacto el equipo se cura una cierta cantidad de vida.

4.5 Estadísticas de los Ártices, Habilidades Pasivas y Economía

Dado que Sereto no participa activamente en el combate, solo se han definido las estadísticas de los Ártices.

Ártice/ Estadística	Garfo	Coitela	Culler
Ataque	10	100	40
Magia	100	10	40
Defensa	50	75	100
Defensa Mágica	75	50	100
HP	500	600	900
Habilidad Pasiva	Por cada habilidad lanzada con éxito (es decir, golpea a un enemigo) la magia aumenta un 5%. Este incremento se reinicia después de 10 segundos.	Por cada cuatro golpes, su ataque se ve incrementado un 5%. Este incremento se reinicia después de 10 segundos.	Cada vez que un golpe le alcanza, su defensa correspondiente (es decir, si es un ataque mágico, la defensa mágica, y si es físico la física) aumenta un 5%. Este incremento se reinicia después de 10 segundos.

Ha de decirse que estas estadísticas pueden aumentar gastando Cristales de Experiencia. Los Cristales de Experiencia se ganan por cada pelea ganada, abriendo cofres o completando misiones. El porcentaje de las habilidades especiales también aumenta según se va mejorando su nivel. También he de comentar que los tiempos de Cooldown de las habilidades son más breves para Garfo, considerables para Culler y largos para Coitela.

Estas estadísticas son provisionales, así como la economía, ya que se ajustará mejor cuando se proceda a hacer testing.

5. Interfaces

Dado que el juego se centra mucho en las ruinas y en dioses y mitología ancestral, se ha querido reflejar esto también en las interfaces, usando runas ficticias. Además, se ha decidido que los colores principales de las interfaces serían marrones, ya que así los colores de los personajes resaltarían más.

El usuario podrá acceder a los menús y organizar su inventario, mirar las estadísticas de los personajes (y subirlas), ver el mapa o acceder a ajustes. Además, en la pantalla del juego podrá ver las habilidades de sus personajes, si puede activarlas, un minimapa, los personajes disponibles y la vida y maná del personaje actual.

Se quiso seguir un estilo más bien minimalista, con colores planos y motivos de runas ancestrales y desconocidas.

Todas las interfaces que se presentan son Diegéticas, ya que se concluyó que sería la mejor opción, siguiendo el estilo de los RPG (Final Fantasy, Genshin Impact), MMORPG (Aion) o de algunos juegos de acción (God of War). También se ha intentado seguir una distribución en pantalla similar.

5.1. HUD

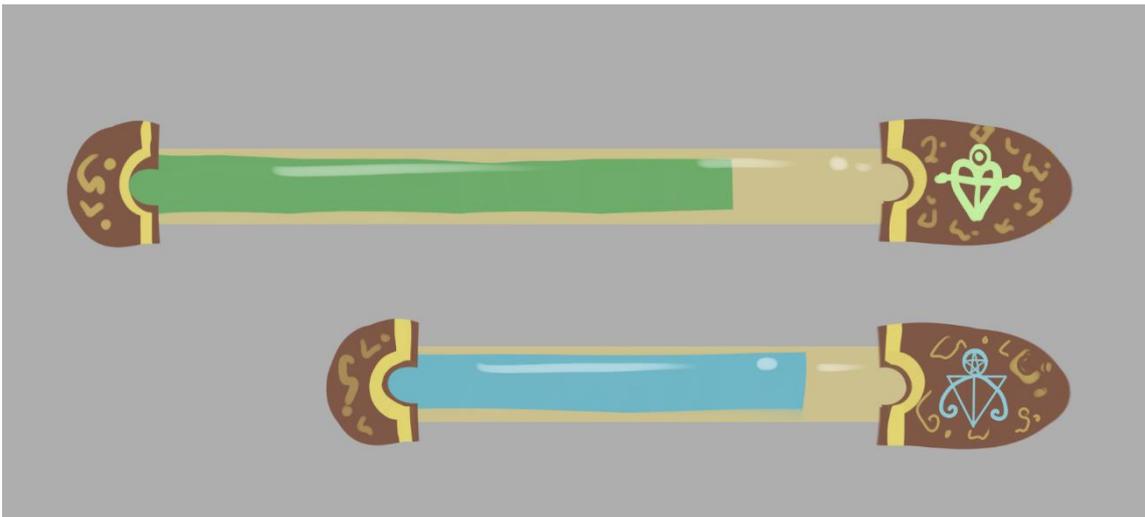


ILUSTRACIÓN 2: HUD DE LA CANTIDAD DE VIDA Y MAGIA RESTANTES

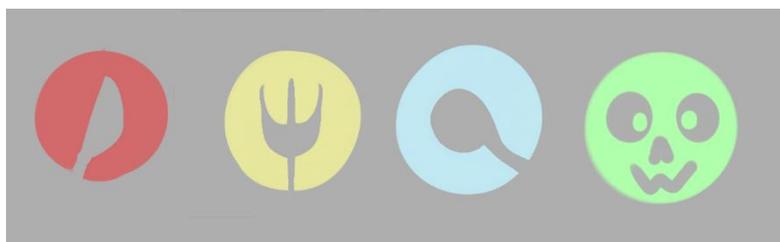


ILUSTRACIÓN 3: ICONOS IDENTIFICADORES DE CADA PERSONAJE



ILUSTRACIÓN 4: HUD Y SU COLOCACIÓN IN GAME

En estas dos primeras ilustraciones (2 y 3) vemos algunos elementos importantes en la HUD: Los indicadores de Vida (verde) y Magia (azul), con motivos rúnicos y un sigilo cada uno que representa qué es cada cosa; y los iconos que identifican a los Ártices y a Sereto, ya sea para cambiar entre ellos en la ejecución del juego, o para consultar sus características en el menú. Estos iconos cuentan con el color característico de cada personaje y la forma de su arma (menos el de Sereto, que es verde y tiene dibujado su cara).

5.2.Habilidades



ILUSTRACIÓN 5: ICONOS DE LAS HABILIDADES DE CULLER

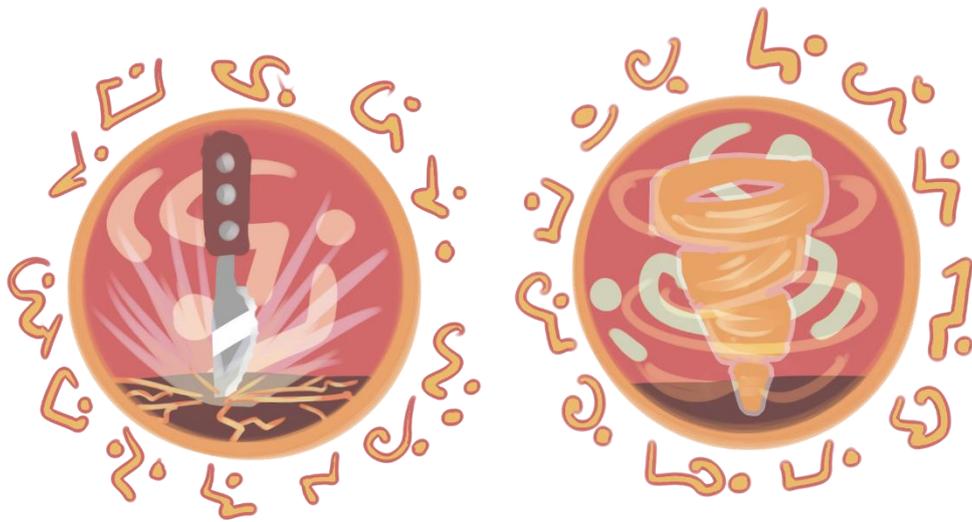


ILUSTRACIÓN 6: ICONOS DE LAS HABILIDADES DE COITELA

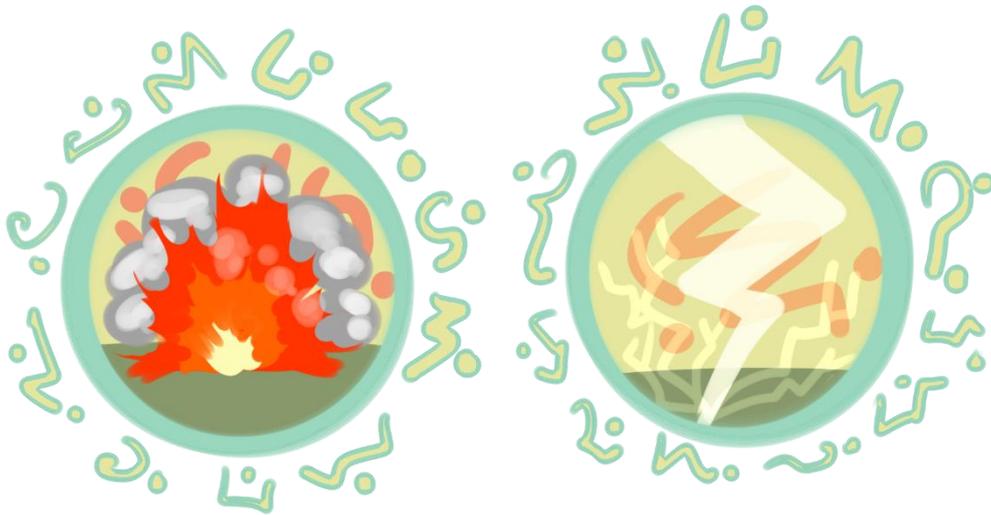


ILUSTRACIÓN 7: ICONOS DE LAS HABILIDADES DE GARFO

5.3.Menús



ILUSTRACIÓN 8: MENÚ PRINCIPAL



ILUSTRACIÓN 9: MENÚ DE AJUSTES



ILUSTRACIÓN 10: VISUALIZACIÓN DEL MAPA EN EL MENÚ CON SU LEYENDA



ILUSTRACIÓN 11: PANTALLA DE SELECCIÓN DE PERSONAJE

COITELA

LVL 10 DEF 30

Atk: 115 MAGIC DEF: 20

MAGIC: 20 HP: 100



PASSIVE Every 4 jts, Coitela's ATK raises one point. This effect resets every 20 seconds LVL 3  120 

 Coitela's knife falls from the sky, making area damage LVL 2  95 

 Coitela makes a tornado that damages and move the enemy LVL 1  50 

345 

345 

ILUSTRACIÓN 12: MENÚ DE LAS ESTADÍSTICAS DEL PERSONAJE

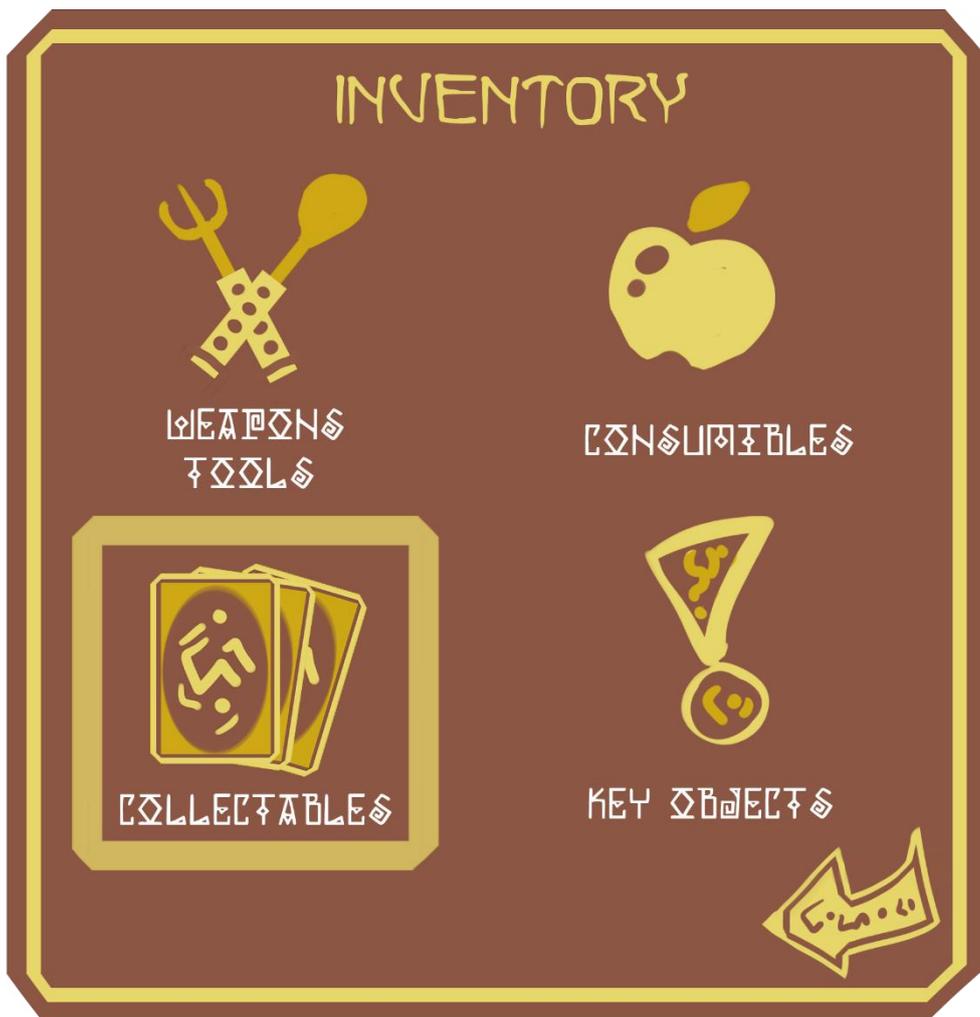


ILUSTRACIÓN 13: MENÚ DEL INVENTARIO



ILUSTRACIÓN 14: INVENTARIO (EN ESTE CASO, EL DE COLECCIONABLES)

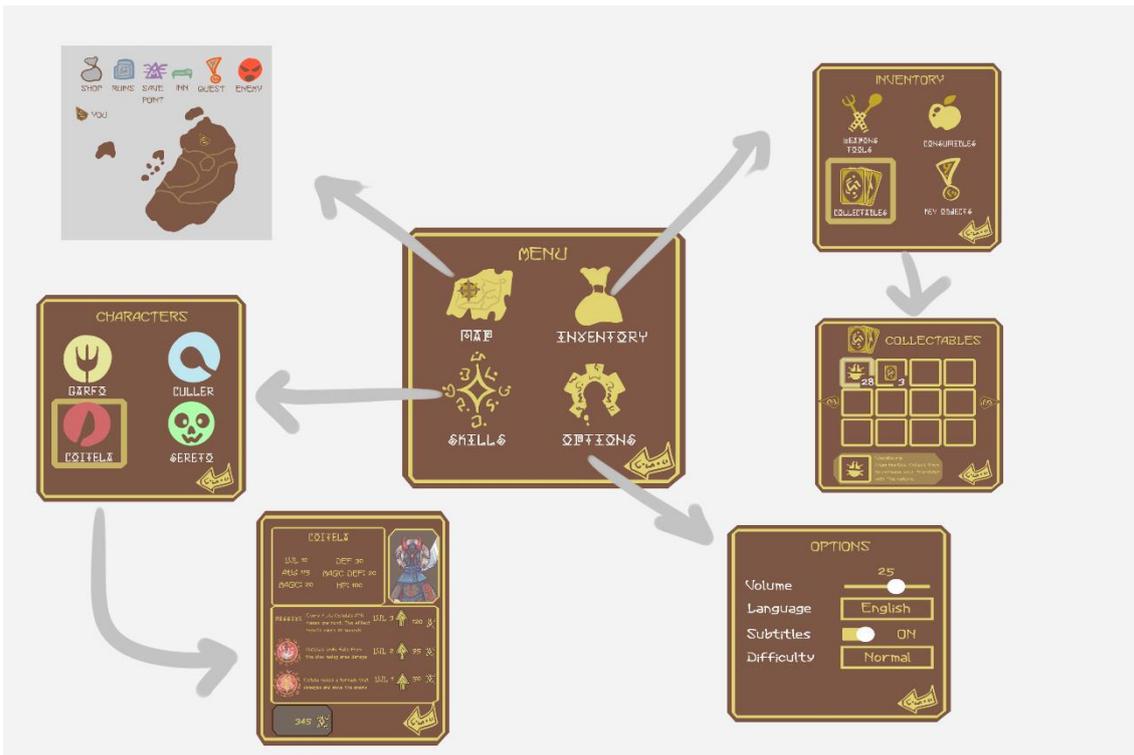


ILUSTRACIÓN 15: DIAGRAMA DE ESTADOS DE LA INTERFAZ

6. Diseño del Mundo

6.1. Personajes

6.1.1 Ártices

Son tres y tendrán características similares entre sí, así como un cuerpo peludo de proporciones anormales, cuernos, y una máscara que les cubra la cara. Podrían recordar a pequeños demonios, pero no tendrán un carácter amenazador. Su paleta de colores será casi idéntica, a excepción de que cada Ártice tendrá un color significativo acorde con su personalidad y/o forma de combate.

<i>NOMBRE</i>	Garfo
<i>TIPO DE SER</i>	Ártice
<i>EDAD</i>	20 años
<i>GENERO</i>	Femenino
<i>CUALIDADES</i>	Inteligente, buena líder y muy poderosa en cuanto a habilidades mágicas. Leal, y siempre dispuesta a ayudar.
<i>DEBILIDADES</i>	Demasiado orgullosa y cabezota, siempre tienen que hacerse las cosas a su manera. Idealiza a sus superiores del Ejército de Toleratoth
<i>OBJETIVOS</i>	Su objetivo principal es ayudar a los demás, siente que es su misión como guerrera habilidosa.
<i>RETOS</i>	Aparte del obvio, que es combatir fuerzas demasiado poderosas, le cuesta ceder en cuanto al trabajo en equipo. Además, le cuesta admitir que las cosas no se están gestionando moralmente bien en el Ejército de Toleratoth.
<i>INTERESES</i>	La magia, la lectura, el conocimiento ancestral (y arqueología) ...
<i>EVOLUCION</i>	El destino de Garfo fue Yameth. Aunque al principio pensó que era el mejor destino que le podría haber tocado, descubrió que todos los seres acuáticos del reino submarino vivían aislados totalmente de la política terrestre. Allí las cosas se hacían de un modo muy diferente, y se tuvo que adaptar a su forma de vida. Se encontró con diversas opiniones sobre los seres terrestres y sus gobiernos, y poco a poco su perspectiva del mundo fue cambiando. También cabe destacar que en Yameth hay grandes fuentes de conocimiento mágico que la ayudarán a hacerse más poderosa. En resumen, el viaje la enseñó a adaptarse a otros para trabajar juntos, y a tener espíritu crítico.

<i>NOMBRE</i>	Coitela
<i>TIPO DE SER</i>	Ártice
<i>EDAD</i>	19 años
<i>GENERO</i>	Femenino
<i>CUALIDADES</i>	Fuerte, extrovertida, ágil y activa. Siempre protege y ayuda a sus amigos.
<i>DEBILIDADES</i>	Demasiado bruta, no piensa como sus acciones pueden afectar a su entorno. Actúa sin pensar. Impulsiva e impaciente. Aunque no lo parezca, tiene inseguridades.
<i>OBJETIVOS</i>	Quiere destacar, ser reconocida como una gran guerrera.
<i>RETOS</i>	Darse cuenta de que la fama no es tan importante, y aprender a cuidar su entorno y a actuar con más cautela.
<i>INTERESES</i>	El deporte, las artes marciales, la comida...
	El destino de Coitela fue Láui. Se decepcionó bastante porque es un lugar frío y "lleno de gente que lee mucho y lucha poco". Sin embargo, convivir con magos y ver su verdadero potencial le enseñó a que no

EVOLUCION

todo es lo que parece y a que con un poco de paciencia y estudio se podían hacer grandes cosas. En cuanto a su poder en batalla, aprender sobre la magia le ayudó a contrarrestarla e incluso a combinar sus técnicas con las de sus compañeros y aliados.

NOMBRE	Culler
TIPO DE SER	Ártice
EDAD	23 años
GENERO	Masculino
CUALIDADES	Amable, ágil y gentil. Protege todo lo que piensa que merece la pena proteger.
DEBILIDADES	Tímido, demasiado introvertido, inseguro y algo perezoso. Pesimista, abandona muy fácilmente las tareas difíciles.
OBJETIVOS	Quiere proteger a sus seres queridos.
RETOS	Tener más ambición, ser más constante y no abandonar las cosas a la ligera. Tener fe en uno mismo.
INTERESES	Misterios, leyendas populares e historias de fantasmas, el arte...
EVOLUCION	El destino de Culler fue Matocle. Pensó que era un destino más apropiado para alguien como Coitela, y al principio se negó a ir. Más adelante, obligado a ir, aprendió a sobrevivir en ambientes hostiles. La gente de Matocle luchaba cada día por sobrevivir en el desierto, y aunque a veces fracasaban, siempre acababan levantándose quedándose con lo aprendido. Gracias a ellos Culler comprendió mejor qué era la perseverancia.

6.1.2 Momocla

NOMBRE	Sereto
TIPO DE SER	Vegetal de Momocla
EDAD	15-17 años aproximadamente
GENERO	Femenino
CUALIDADES	Amiga de sus amigos, alegre, bondadosa y servicial.
DEBILIDADES	Despistada, demasiado inocente y torpe.
OBJETIVOS	Encontrar la verdad de lo que le está pasando, conocer su pasado, saber quién es
RETOS	Saber defenderse en este mundo y sobrevivir, además de aprender a diferenciar a alguien con malas intenciones, de alguien inofensivo.

INTERESES	Aprender sobre Yamatolama, sus amigos Ártices, cuidar de los más vulnerables
EVOLUCION	Sereto escuchó en Toleratoth que algunos muertos lograban resucitar con cuerpos diferentes, pero que a veces esta reencarnación dejaba secuelas tales como la amnesia. Sereto pensó que era una buena forma de comenzar su búsqueda, y fue a Laragh, la tierra de los muertos, donde los espíritus de la gente que ha dejado el mundo terrenal constan en el censo de la zona. A diferencia de los Ártices, cuya evolución fue positiva, Sereto se convirtió en una persona más cerrada, fría, y distante. Fueron tales los horrores que vivió y/o le narraron todo tipo de seres fantasmales o no-muertos, que el mundo de Yamatolama, al que antes veía con ojos de asombro y admiración, pasó a ser para ella un mundo lleno de horrores, pérdidas y dolor. Sin embargo, no todo fue negativo. Hizo grandes amigos, siguió siendo servicial y amando a sus seres queridos, además de aprender la diferencia entre una mala persona y una buena.

NOMBRE	Gazafello
TIPO DE SER	Mamífero-vegetal de Momocla
EDAD	30 años
GENERO	Masculino
CUALIDADES	Amable y gentil
DEBILIDADES	Tosco, no habla mucho.
OBJETIVOS	Que su aldea siga adelante
INTERESES	La agricultura y el bosque

6.1.3 Toleratoth

NOMBRE	Dedko
TIPO DE SER	Habitante de Toleratoth, El Emperador
EDAD	40 años
GENERO	Masculino
CUALIDADES	Amable y amigo de sus amigos.
DEBILIDADES	Despistado, a la vez que manipulable. Demasiado Inocente. Además es débil y vulnerable, ya que un accidente le quemó la mitad de la cara y le dejó sin su brazo izquierdo(sus detractores dicen que es la viva imagen de la decadencia de Toleratoth).
OBJETIVOS	Gobernar Toleratoth en paz
RETOS	Los nobles de Toleratoth le engañan y manipulan para llevar a cabo sus planes de reconquista
INTERESES	La literatura y el espectáculo

6.1.4 Todke

<i>NOMBRE</i>	Drape
<i>TIPO DE SER</i>	Ser pétreo de Todke
<i>EDAD</i>	28 años
<i>GENERO</i>	Femenino
<i>CUALIDADES</i>	Muy dedicada y trabajadora.
<i>DEBILIDADES</i>	Su vida es su trabajo, por tanto no tiene más intereses.
<i>OBJETIVOS</i>	Ganarse el pan para que su familia pueda tener algo para comer
<i>INTERESES</i>	La minería y la mecánica

6.1.5 Láui

<i>NOMBRE</i>	Buxaino
<i>TIPO DE SER</i>	Ser mágico de Láui
<i>EDAD</i>	254 años
<i>GENERO</i>	Masculino
<i>CUALIDADES</i>	Ayuda a todo el que lo necesite y es muy inteligente. Sabe mucho.
<i>DEBILIDADES</i>	Tosco, rígido y a veces borde. Se le dan mal las personas.
<i>OBJETIVOS</i>	Enseñar sus conocimientos a las generaciones venideras.
<i>INTERESES</i>	La magia y la historia ancestral.

6.1.6 Matocle

<i>NOMBRE</i>	Juana
<i>TIPO DE SER</i>	Reptil de Matocle
<i>EDAD</i>	21 años
<i>GENERO</i>	Femenino
<i>CUALIDADES</i>	De buen corazón, amable y maja.
<i>DEBILIDADES</i>	Muy despistada y algo empanada.
<i>OBJETIVOS</i>	Ser feliz.
<i>INTERESES</i>	La música, el baile, y todo lo que pueda hacer feliz a la gente.

6.1.8 Seres Divinos

<i>NOMBRE</i>	Unknown
<i>TIPO DE SER</i>	Ser ancestral
<i>EDAD</i>	Desde el inicio de los tiempos
<i>GENERO</i>	No binario
<i>CUALIDADES</i>	Muy poderoso
<i>DEBILIDADES</i>	No tiene mente propia. Es un ser tan primitivo, que sus acciones van acordes a un propósito. Ni siente ni padece.
<i>OBJETIVOS</i>	Resucitar a los dioses ancestrales (más antiguos que Yamatolama)
<i>RETOS</i>	Deberá enfrentarse a las fuerzas defensivas formadas por los habitantes de Yamatolama
<i>INTERESES</i>	Los gatos y los patos(es lo único que le hace sentir un mínimo)
<i>FUNCIONAMIENTO COMO JEFE</i>	Unknown tiene 3 formas. En la normal sus ataques pueden ser tanto físicos como mágicos y a distancia (lanzando bolas de energía). Sin embargo, la fuerza de dichos ataques es débil, no llegando ni a la mitad de su potencia. Sin embargo, en su forma de Ataque Mágico a Distancia, sus ataques mágicos serán devastadores, así como ocurre con su forma Ataque Físico con los ataques físicos.

<i>NOMBRE</i>	Merse
<i>TIPO DE SER</i>	Dios ancestral, Dios del Sólido
<i>EDAD</i>	Desde el inicio de los tiempos
<i>GENERO</i>	No binario
<i>CUALIDADES</i>	Tiene mucha fuerza, es dure de pelar y muy serie. Madera de líder.Ambicioso.
<i>DEBILIDADES</i>	Su fuerza es muy bruta y no sabe controlarla, además no es muy inteligente. Avaricioso.
<i>OBJETIVOS</i>	Reconquistar Yamatolama
<i>RETOS</i>	Deberá enfrentarse a las fuerzas defensivas formadas por los habitantes de Yamatolama
<i>INTERESES</i>	Es el Dios de lo terrenal, de la guerra, de la fortuna y del poder.
<i>FUNCIONAMIENTO COMO JEFE</i>	Sus ataques son, sobre todo, físicos. Además, puede controlar todo lo que sea sólido, como es por ejemplo el terreno, desestabilizando a nuestros personajes. También lanza rocas. Su punto débil es el calor, por tanto, para acabar con él se debe atacar muchas veces y muy seguido. Sereto puede completar el puzle de la batalla final para acceder a una forja de las ruinas antiguas y lanzarle hierro fundido encima.

<i>NOMBRE</i>	Carete
<i>TIPO DE SER</i>	Diosa ancestral, Diosa Gaseosa
<i>EDAD</i>	Desde el inicio de los tiempos
<i>GENERO</i>	Femenino
<i>CUALIDADES</i>	Inteligente, organizada y ambiciosa.
<i>DEBILIDADES</i>	Su ambición la ciega y tiene malas intenciones. Renunciaría y sacrificaría todo lo posible por conseguir sus objetivos, incluso a sí misma.
<i>OBJETIVOS</i>	Reconquistar Yamatolama
<i>RETOS</i>	Deberá enfrentarse a las fuerzas defensivas formadas por los habitantes de Yamatolama
<i>INTERESES</i>	Es la diosa de la muerte, del espíritu, de la eternidad, el amor y la familia.
<i>FUNCIONAMIENTO COMO JEFE</i>	Sus ataques son, sobre todo, mágicos. Lanza bolas de humo, pudiendo cegar a los personajes y envenenarlos. Su punto débil es el frío. Es por eso por lo que para derrotarla habrá que arrastrarla hasta una zona fría, o, si se tiene a Sereto, activar un mecanismo de las ruinas ancestrales usado para enfriar el ambiente en los días calurosos de verano.

<i>NOMBRE</i>	Kume (Cutu)
<i>TIPO DE SER</i>	Diosa ancestral, Diosa del Líquido
<i>EDAD</i>	Desde el inicio de los tiempos
<i>GENERO</i>	Femenino
<i>CUALIDADES</i>	Amable, altruista e inteligente
<i>DEBILIDADES</i>	Es muy reservada, por lo que tiene problemas al relacionarse con la gente
<i>OBJETIVOS</i>	Pararles los pies a los demás dioses ancestrales
<i>RETOS</i>	Está encerrada en Yameth, tiene que encontrar una forma de salir, y lo consigue gracias a Garfo.
<i>INTERESES</i>	Es la Diosa del mar, de la cosecha y la sanación. Le interesa la cultura del mundo terrestre. También tiene un interés romántico por Garfo correspondido.

6.2. Localizaciones

6.2.1 Reinos

En primer lugar, vamos a darle un nombre al mundo: Yamatolama. La vida en este pequeño planeta surgió de la fusión de un espíritu maligno y vengativo junto a unos espíritus llenos de bondad. Esta vida está formada por criaturas de lo más diversas, ya sean humanoides o no, aunque predomina la segunda opción. Debido a que son fruto de la

conjunción entre la maldad y la bondad, cada criatura tendrá un lado bueno y un lado malo, y el contraste de ambos lados estará muy enfatizado en su personalidad.

En este mundo, además, existe la magia, energías elementales muy poderosas, y algunos de sus habitantes pueden manipularla.

El mapa geográfico de Yamatolama (ilustración 16) está formado por un gran continente, donde reside la mayoría de la población, unas pequeñas islas alrededor y un gran océano donde también hay vida inteligente.

En cuanto al mapa político, Yamatolama consta de 9 zonas claramente delimitadas (las cuales podemos ver en la ilustración 17), pero quizás las más importantes dentro del juego sean Toleratoth, Momocla y Mumet.

TOLERATOTH: Es la capital de todo el continente terrestre. Consiste en una gran ciudad construida en lo alto de las montañas de la cordillera central de Yamatolama. Actualmente su potestad es meramente simbólica, y es algo que sus gobernadores quieren cambiar. Cabe destacar que es el lugar con el mayor avance tecnológico de todo el planeta, y por ello, es la cuna de la creación de los Ártices, seres creados artificialmente mediante experimentos genéticos, que pasarán a formar las filas del ejército de la capital.

MOMOCLA: Es un país rodeado de bosques y naturalezas. Hay muchas ruinas ancestrales anteriores a la formación de las criaturas del mundo, y sus habitantes son amigables, 7 trabajadores y amantes de los bosques. Una de sus habitantes es Sereto, una de las protagonistas, y el relato del juego comenzará aquí.

MATOCLE: Un gran desierto, cuna de las artes musicales y del espectáculo. Sus habitantes suelen tener rasgos reptiles o pétreos, así como un cuerpo resistente a altas temperaturas.

LARAGH: Un lugar de culto. Es aquí donde todos los habitantes del continente entierran a sus muertos, y es por ello que algunos de sus habitantes son no muertos y seres ectoplasmáticos que fueron incapaces de abandonar el mundo de los vivos.

TODKE: Este país lo conforma toda la cordillera central de Yamatolama que no forma parte de Toleratoth. Habitado por mineros, comerciantes y artesanos manuales, las ciudades de este reino son subterráneas o están excavadas en la roca.

LÁUI: La tierra helada, lugar famoso por sus escuelas de hechicería, así como su alto potencial mágico. Actualmente, por la escasez de recursos, sufren una crisis económica, lo cual los ha llevado a una gran revolución en la que demandan al resto del continente terrestre colaboración y solidaridad.

SENTORO: No es un reino en sí, es tierra de nadie. No tiene cultura propia, ya que gente de todos los reinos del planeta se reúnen allí. Algunos escapan de la situación en su país, otros son asquerosamente ricos y solo quieren un lugar sin ley para sus deseos más perversos. Actualmente existe un conflicto social, ya que muchos de sus habitantes quieren que se reconozca como un reino.

YAMETH: Hogar de seres y monstruos marinos, no dejan que ningún terrestre se acerque a sus ciudades, ni siquiera a sus aguas, y esto lo consiguen gracias a grandes remolinos que rodean el país. Sus culturas, tradiciones... permanecen totalmente desconocidas para la gente del continente.

MUMET: Este último reino se cree que está deshabitado, pero a medida que la historia avanza, se demostrará que viven allí fuerzas ancestrales muy poderosas. Y es por ello que nuestro antagonista, que es una de las fuentes de dichas fuerzas, reside allí.

Cabe decir que los habitantes de cada reino están en armonía con el entorno que les rodea. Así, por ejemplo, los habitantes de Láui estarán acostumbrados a bajas temperaturas y podrán controlar el hielo. Así mismo, los habitantes de los bosques de Momocla estarán en completa sintonía con la naturaleza y con la fauna y flora del bosque.

Un caso excepcional es el de nuestros protagonistas, ya que son Ártices, criaturas creadas artificialmente mediante experimentos genéticos que pueden sobrevivir en todas las regiones de Yamatolama.



ILUSTRACIÓN 16: MAPA GEOGRÁFICO DE YAMATOLAMA

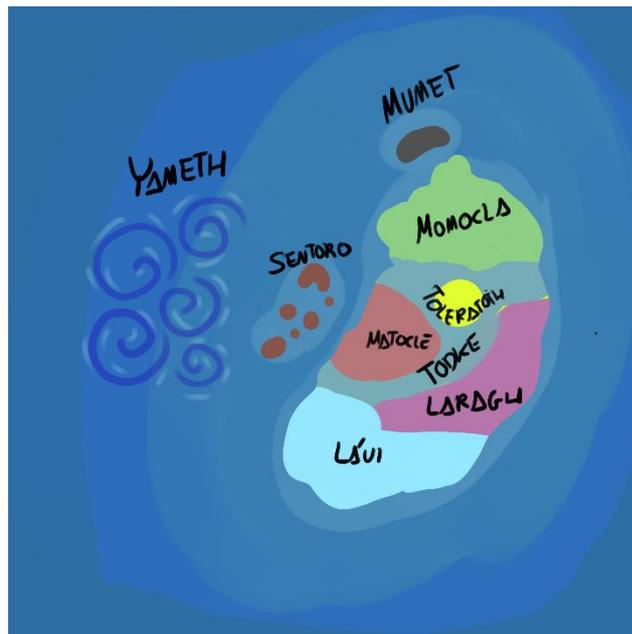


ILUSTRACIÓN 17: MAPA POLÍTICO DE YAMATOLAMA

6.2.1 Ciudades Importantes

Toleratoth Ciudad: Donde reside el emperador y el mando único del imperio. Está rodeada de montañas y tiene un ascensor directo a ToleFlesson. Cuenta con un gran número de comercios de alta calidad

Xoamina: Pequeña aldea de Momocla donde Gazafello hospeda a Sereto. Es humilde y sus habitantes se dedican principalmente a la agricultura.

ToleFlesson: Significa “Ascensor a Tole” que es el acrónimo de Toleratoth. Una pequeña ciudad dedicada a la minería y al mantenimiento del ascensor desde Todke a Toleratoth.

La’Makanato: Ciudad ancestral en ruinas de Mumet. Antiguamente era cuna de una civilización muy avanzada tecnológicamente. Su desaparición es un misterio. Su nombre significa “El Origen de El Mundo”, en referencia a la carta del tarot.

7.Arte

7.1.Referencias

Algunas referencias para la creación de los ártices son “Spectrobes”, “Genshin Impact” (los monstruos llamados hilichurl), “Hollow Knight” y máscaras ancestrales. Para Sereto se tuvieron en cuenta varias imágenes de calabazas de Halloween, e incluso a Zero de “Nightmare Before Christmas”. Para Unknown, las referencias son de “Spectrobes”, “Pokémon” con sus Unown, y “Yu-Gi-Oh” y su famosa carta “El Renunciado”. Otras referencias usadas para los demás personajes son: “Los Mitos de Cthulhu” del círculo Lovecraftiano; Pokémon y algunas de sus criaturas; Caesar Clown de “One Piece” (referencia para la creación de Carete); “Terraformars” (en el caso de Merse); “Overcook” y “Drawn to Life” para Dudke... etcétera.

En cuanto a los escenarios, se estuvieron investigando castillos como, por ejemplo, Minas Tirith en Gondor, descritas en los libros de Tolkien; o castillos reales tales como el castillo de Villarcayo; edificios como los que se pueden encontrar en Castell de Guadalest; y montañas, en las que podemos destacar las estructuras rocosas de Las Médulas o Peña Montañesa en los Pirineos.

Para el Templo de La Tierra se han investigado también algunas estructuras pétreas, haciendo hincapié en aquellas donde la vegetación se cuela entre las grietas. Para el último escenario se han usado referencias de lugares desérticos, inhóspitos (como las Montañas de Fuego en Lanzarote), e incluso fotos de la tierra llena de telarañas, visibles gracias al rocío.

En cuanto a inspiraciones artísticas, destacar el diseño de escenarios en “The Legend of Avatar: The Last Airbender”. De manera similar a este estilo, los escenarios tienen un toque cartoon, mezclado con un poco de realismo, lo cual, se mezcla bien con un estilo cartoon.

Por último, he de destacar que algunas de las fotos que se han usado para la realización de texturas en la creación del arte final han sido cedidas por Eva María García Martín.

En el ANEXO II se recogen algunos de los moodboards que se han usado para los diseños más significativos.

7.2.Arte Final

7.2.1 Personajes



ILUSTRACIÓN 18: CHARACTER MODELSHEET DE COITELA



ILUSTRACIÓN 19: CHARACTER MODELSHEET DE GARFO



ILUSTRACIÓN 20: CHARACTER MODELSHEET DE CULLER



ILUSTRACIÓN 21: CHARACTER MODELSHEET DE SERETO



ILUSTRACIÓN 22: CHARACTER MODELSHEET DE UNKNOWN



ILUSTRACIÓN 23: FRONT DE CUTU(KUME)



ILUSTRACIÓN 24: FRONT DE DRAPE

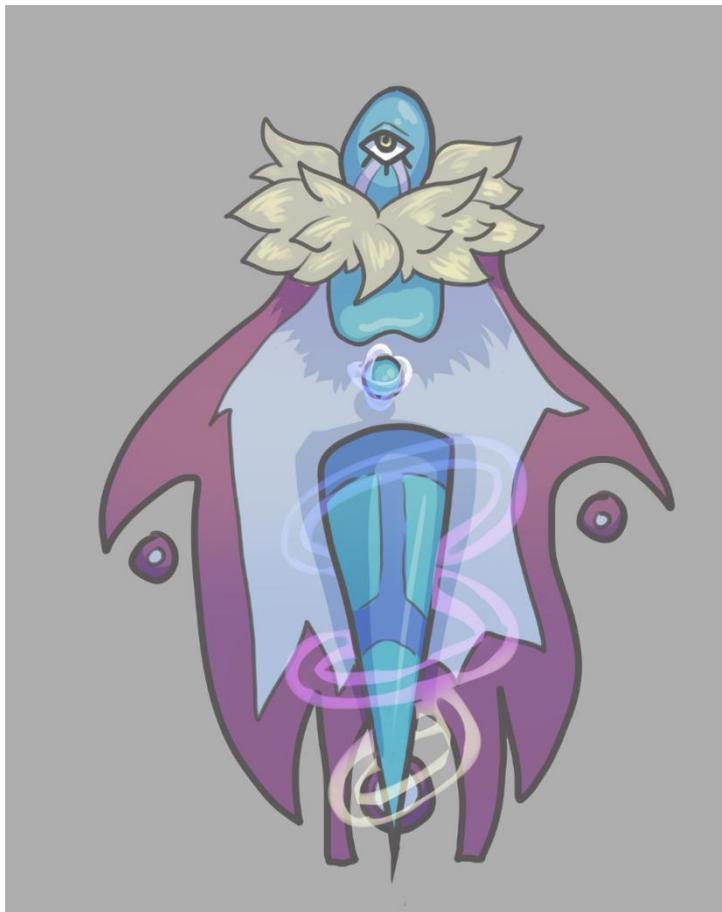


ILUSTRACIÓN 25: FRONT DE BUXAINO



ILUSTRACIÓN 26: FRONT DE GAZAFELLO

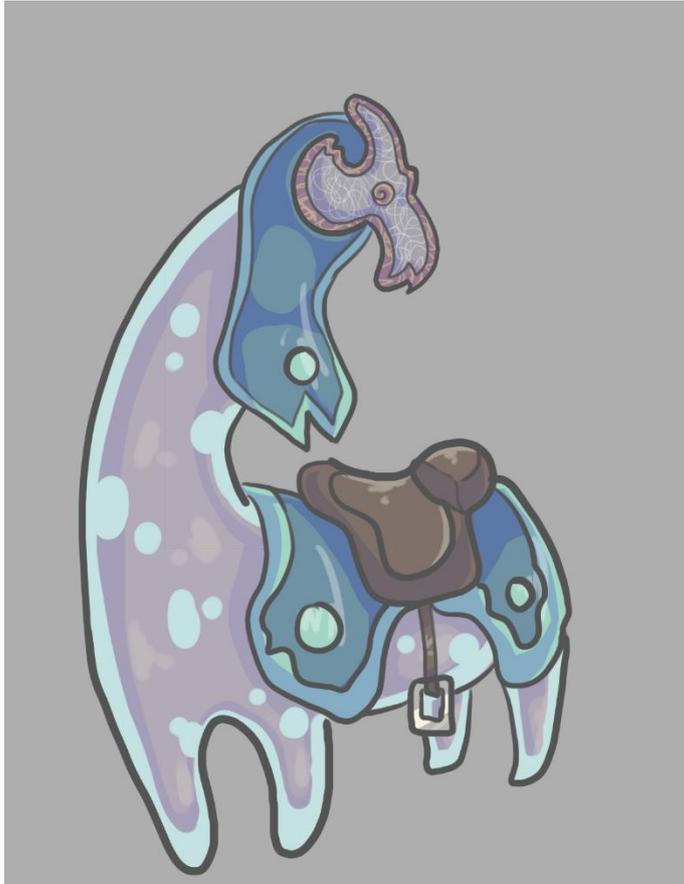


ILUSTRACIÓN 27: VISTA 3/4 DE TAICA



ILUSTRACIÓN 28: VISTA 3/4 DE JUANA



ILUSTRACIÓN 29: FRONT DE DEDKO

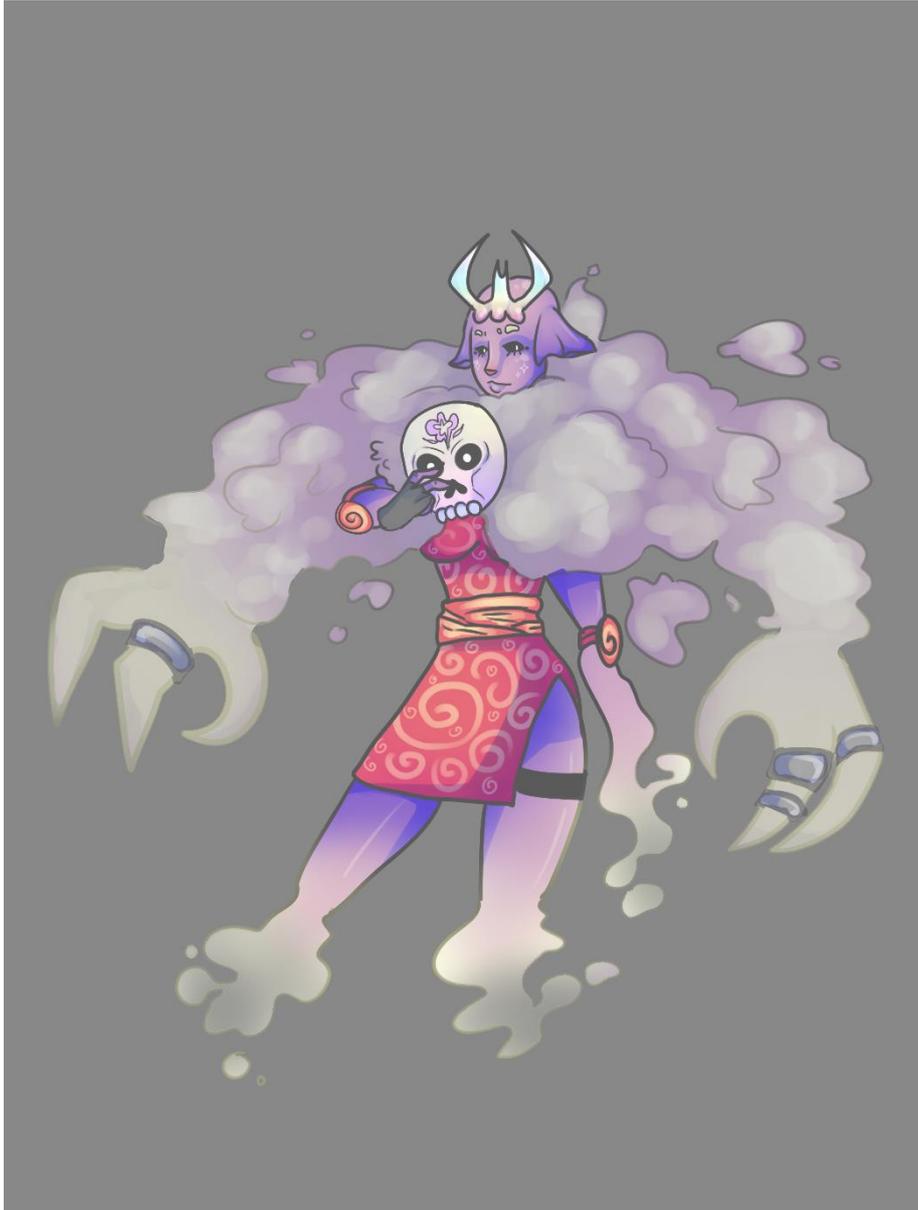


ILUSTRACIÓN 30: VISTA 3/4 DE CARETE



ILUSTRACIÓN 31: FRONT DE MERSE

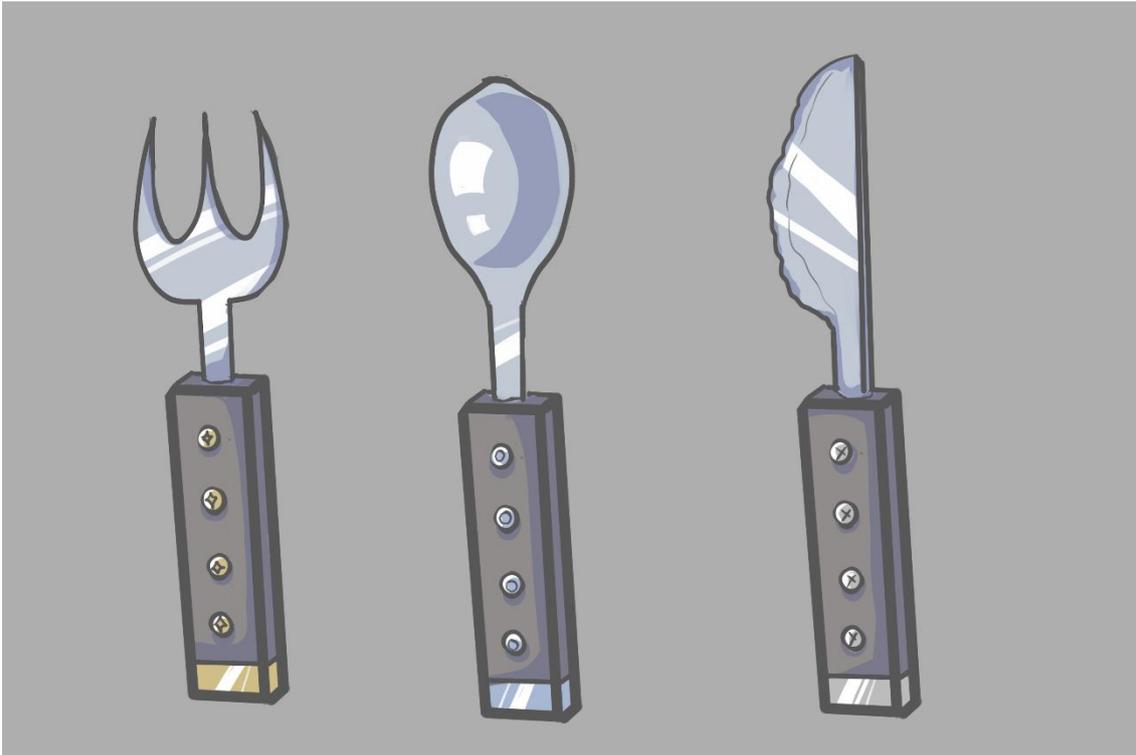


ILUSTRACIÓN 32: DISEÑO DE LAS ARMAS DE LOS ÁRTICES. DE IZQUIERDA A DERECHA: EL TENEDOR DE GARFO, LA CUCHARA DE CULLER Y EL CUCHILLO DE COITELA

7.2.2 Escenarios



ILUSTRACIÓN 33: ARTE FINAL DEL EXTERIOR DEL TEMPLO DE LA TIERRA



ILUSTRACIÓN 34: ARTE FINAL DEL INTERIOR DEL TEMPLO DE LA TIERRA



ILUSTRACIÓN 36: ARTE FINAL DE LA CIUDAD DE TOLERATOTH



ILUSTRACIÓN 35: SALA DEL TRONO DEL CASTILLO DE TOLERATOTH

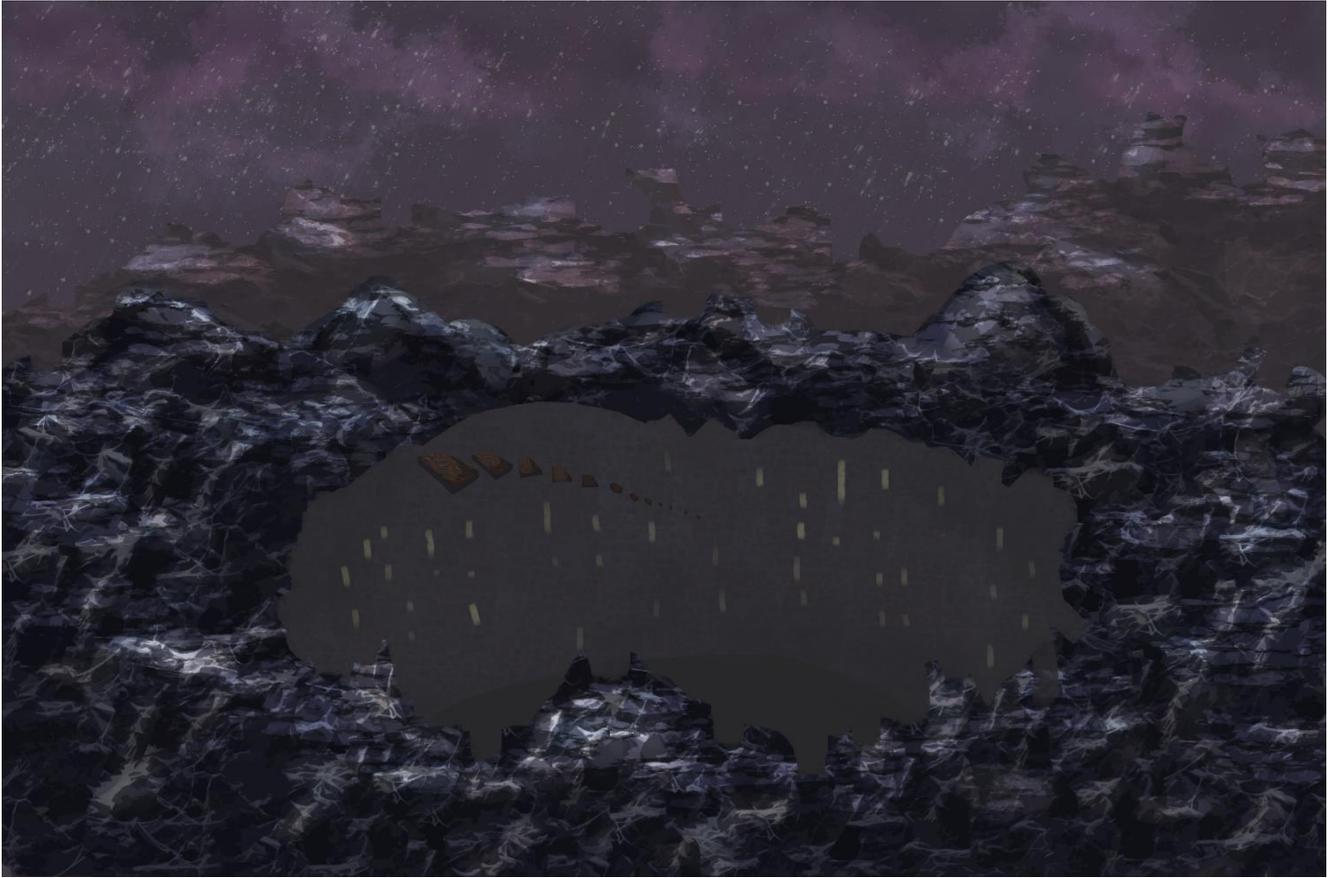


ILUSTRACIÓN 37: ARTE FINAL DE LAS RUINAS DE MUMET



ILUSTRACIÓN 38: DETALLE DE LAS RUINAS DE MUMET

7.3.3 Props

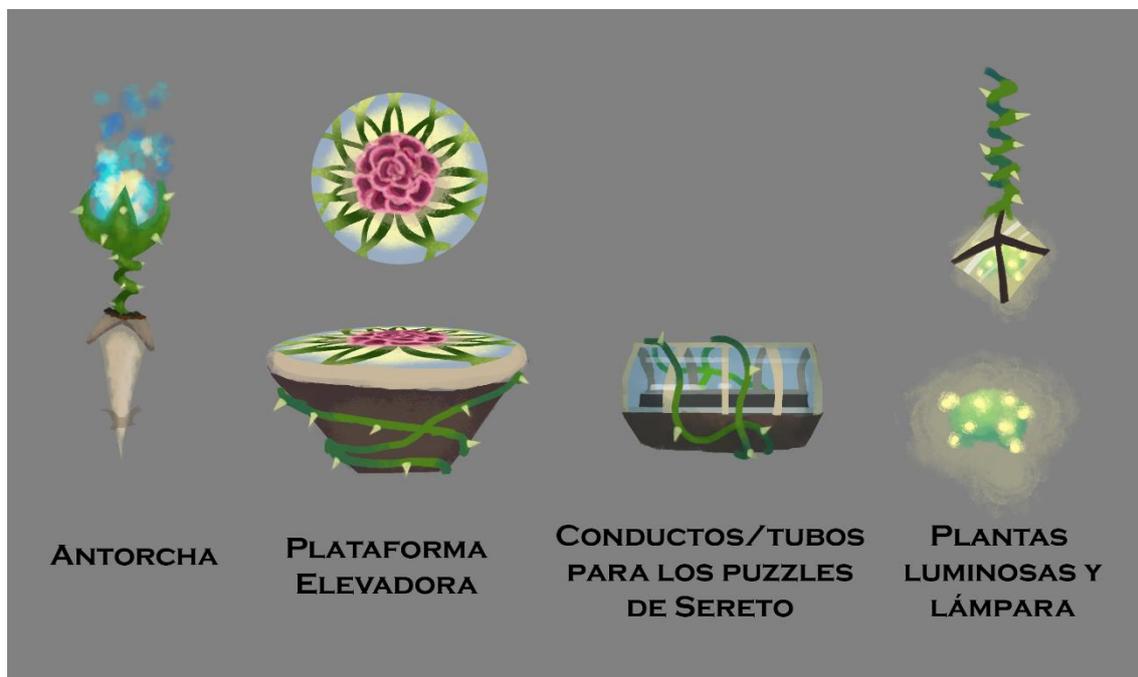


ILUSTRACIÓN 39: PROPS DEL TEMPLO DE LA TIERRA





ILUSTRACIÓN 41: CASAS DE TOLERATOTH

7.4.Arte Promocional

Para el arte promocional se han diseñado 4 carteles, cada uno con motivo de uno de los tres Ártices. El estilo es simplista: solo se representan los cuernos y máscaras de cada uno de los personajes, lo cual ya nos ayudan a identificarlos. El público tendrá curiosidad sobre las máscaras y querrán saber más sobre el producto. Aunque tendrá unas cuantas cosas seguras: primero, que se trata de un videojuego, ya que se le informa de que es para la plataforma PlayStation; segundo, que su temática parece de fantasía, incluso de rol, ya que tenemos a una guerrera, un defensor y una bruja o maga; y tercero, que el juego estará disponible a partir de la fecha indicada.



ILUSTRACIÓN 42: CARTEL PROMOCIONAL DE COITELA

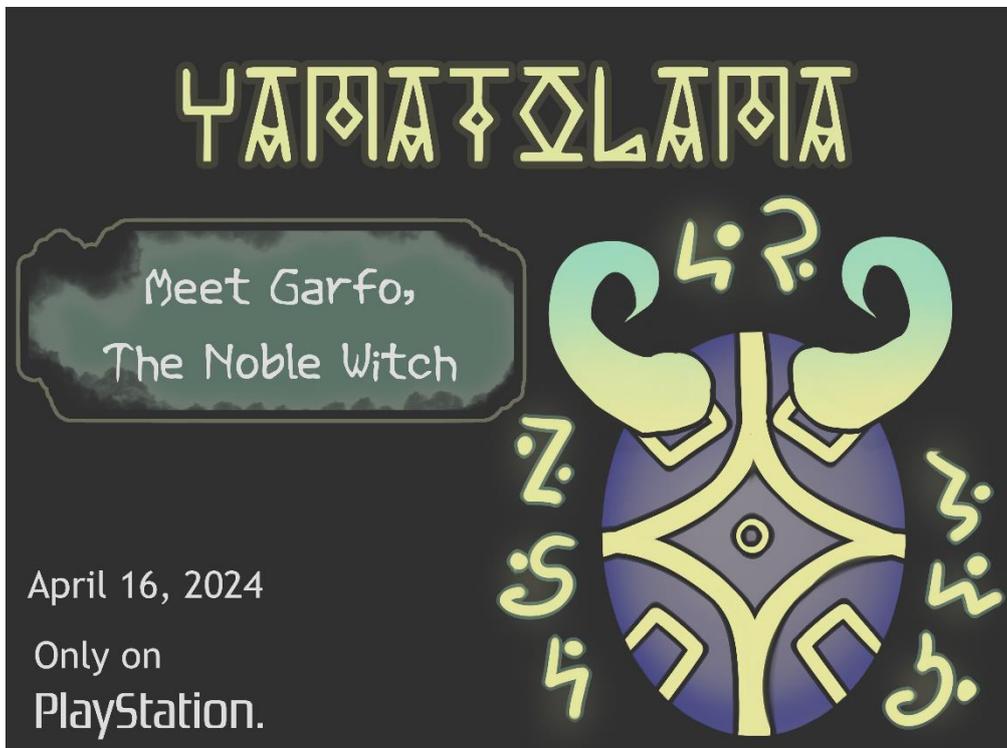


ILUSTRACIÓN 43: CARTEL PROMOCIONAL DE GARFO



ILUSTRACIÓN 44: CARTEL PROMOCIONAL DE CULLER

7.5. Carátula

En cuanto a la carátula, presentamos una imagen que nos presenta a los cuatro personajes jugables. Se ha seguido el estilo de algunas carátulas como las de Yakuza o la de Sonic Heroes en las que nos presentan a los personajes más importantes. Se ha intentado que sea agradable a la vista, y por ello se han usado colores pastel y la triada de los colores primarios en cuanto a pigmento: rojo, amarillo y azul, en orden según dicta el espectro de color.

Se ha creado la carátula adaptándola a la forma de las carátulas de PlayStation 5.



ILUSTRACIÓN 45: CARÁTULA DE YAMATOLAMA PARA PLAYSTATION 5

8. Narrativa y Guión

La historia comienza con Sereto, una de las protagonistas, que despierta en un bosque de Momocla sin recuerdos. Gracias a los habitantes de un pueblo cercano, Sereto conocerá un poco más este nuevo mundo.

Por su parte, a un grupo de tres Ártices miembros de la fuerza de expedición de Toleratoth, se les encomienda una misión en Momocla. Muchos de sus habitantes han sufrido ataques rodeados de misterio, así como desapariciones y catástrofes. Dicha expedición es tan solo un pretexto para acercarse al reino de Momocla, ayudar a sus gentes, y así recordarles que Toleratoth es la capital de todo reino terrestre, y que sigue siendo poderosa.

Es aquí, en Momocla, que Sereto se une a los Ártices. Desea viajar con ellos en sus misiones para poder descubrir quién es y qué le ha pasado, pero también siente la necesidad de ayudar a toda la gente que la ayudó en su momento. Los Ártices aprenderán que Sereto es de gran ayuda para completar algunos puzzles en ruinas ancestrales, además de ser un apoyo en combate.

El cuarteto viajará por todo el planeta a lo largo de la historia, conociendo cada país junto a sus gentes. En algunos momentos se separarán y recorrerán parte del camino solos o en pareja, todo acorde a un argumento y un guion más detallado.

El objetivo de los protagonistas es descubrir quién o qué anda detrás de los sucesos extraños y sobrenaturales que asolan Yamatolama: desapariciones, viajes en el tiempo, ruinas llenas de actividad... Para ello, tendrán que explorar varias ruinas ancestrales, y allí conocerán un poco más del génesis del planeta. También tendrán que luchar con enemigos extraños, seres planos, sombras, espíritus cuyo único objetivo es hacer el mal.

Pero estos espíritus están comandados por alguien: Unknown, el antagonista. Un ser que no pertenece a este mundo, que es mucho más antiguo que los primeros atisbos de vida en Yamatolama. Es éste el enemigo final que tendrán que combatir los protagonistas. O eso creen ellos, ya que poco después aparecen los Dioses Ancestrales que ha estado intentando invocar, y habrá que acabar con ellos para finalizar la historia.

Por otra parte, el misterio de quién es realmente Sereto cobrará cada vez más importancia, y también formará parte fundamental de la historia.

Otras líneas argumentales se desarrollarán a medida que continúe la historia: conflictos políticos, el misterio de las gentes de Yameth, el deseo de poder de los políticos de Toleratoth, el romance entre la diosa ancestral del Líquido, Kume, más conocida como Cutu en Yameth, y Garfo... Se pretende que Yamatolama sea un mundo vivo, en cuyos conflictos el jugador podrá elegir que bando escoger o cómo actuar.

8.1. Tratamiento

Ya que la división de los niveles jugables es muy clara y tiene en cuenta la narrativa, este apartado se dividirá de la misma forma que los niveles jugables.

8.1.1 Momocla y el Templo de la Tierra

Sereto despierta en una cueva. Se da cuenta de que es una calabaza y se pone nerviosa, porque no recuerda quién es. Sin embargo, sabe que tiene que salir de allí cuanto antes. Dentro de la cueva hay unas ruinas, y en las paredes de éstas, Sereto descubre unas escrituras antiguas. Se sorprende al ver que es capaz de entenderlas. A continuación, una transcripción de lo que estas ruinas decían:

“Alabada sea la Divina Trinidad, los tres Dioses del mundo. He aquí un Templo a vuestra merced, El Templo de El Loco, a vuestro servicio... “

Al salir de la cueva se encuentra con Gazafello. A este le cuenta su situación, y él decide hospedar a su nueva amiga vegetal en su casa, que se encuentra en Xoamina, una pequeña aldea entre los árboles del bosque de Momocla. Gazafello le enseña el lugar, y le cuenta todo lo que sabe sobre este mundo: Yamatolama. Sin embargo, Sereto sigue sin respuestas suficientes. Es por ello que cuando tres seres misteriosos visitan la aldea, decide seguirlos. Estos tres eran Ártices, y Gazafello le había contado sobre ellos: seres creados genéticamente con los mejores genes de las criaturas de Yamatolama al servicio de El Imperio.

Estos llegaron a la aldea preguntando por sucesos extraños, desapariciones, misterios sin resolver... Sereto se interesó, ya que lo suyo había sido, a su juicio, un suceso extraño. Por eso les espió y siguió. Se enteró de que la aldea había sufrido misteriosas desapariciones, y todas ellas cerca de una zona que los nativos no se atrevían a pisar por superstición: las ruinas de un templo ancestral llamado El Templo de La Tierra. Los Ártices fueron directos a investigarlo, Sereto detrás, haciendo todo lo posible para que no la vieran.

Al final, al llegar a la puerta, los Ártices cayeron en una trampa. Cayeron por un conducto que los llevo a una sala diferente a cada uno. Sereto decidió ayudarles, ya que eran su única pista hacia más respuestas. Recorriendo los múltiples conductos que atravesaban las paredes del templo, sacó a cada uno de los exploradores, y los reunió. Fue allí donde se reveló ante los Ártice. A continuación, un fragmento del diálogo:

COITELA: ¿Y tú quién eres?

GARFO: ¿Eres quién nos ha sacado de esa trampa mortal?

CULLER: Anda, ¿ha sido ella?

SERETO: Es que... necesito vuestra ayuda.

GARFO: (Pensando) Hmmm....

CULLER: La verdad es que puede ayudarnos con estos mecanismos ancestrales.

COITELA: Entonces está decidido, ¿no?

GARFO: Hmmm... ¡Vale! ¡Nosotras te protegeremos, y tú nos ayudarás a avanzar! Como una simbiosis de la naturaleza. Entre todos, descubriremos quien está provocando todas estas desapariciones.

Al llegar a las entrañas del templo, los Ártices se dan cuenta de que Sereto puede leer las runas de las paredes. En dicho templo ponía:

“Alabada sea la Divina Trinidad. Sólido, Líquido y Gas, los tres estados de la materia, creadores del mundo y de todo lo que conocemos...”

En las paredes, unas extrañas siluetas estaban dibujadas. Todas coincidían, cada una, con una descripción de las personas desaparecidas. Sin embargo, no sabían cómo habían llegado allí. Lo único que sabían es que parte del misterio había sido revelado, y que esas personas no iban a volver.

Al final, los cuatro personajes se dan cuenta de que trabajan bien en equipo. Es por eso que los Ártices deciden que Sereto se uniría a sus filas. Ella aceptó encantada. Tras una recopilación de lo que habían descubierto, deciden volver a Toleratoth.

8.1.2 La Magnitud de Toleratoth y Las Montañas de Todke

Para llegar a Toleratoth, había que pasar por un ascensor a través de las montañas de Todke. Sin embargo, el camino hacia ToleFlesson, la ciudad-estación encargada de mantener el ascensor, se les dificultó por unos extraños terremotos. Tuvieron la suerte de encontrarse a Drape, una incansable trabajadora a la que le habían encargado arreglar los desperfectos causados por los sismos. Ella les ayuda a avanzar, y también los hospeda en su casa de ToleFlesson hasta que el ascensor, que había sufrido daños con los temblores, se arreglara.

En cuanto llegaron a Toleratoth, tras dar una vuelta a la ciudad para enseñársela a Sereto (la cual estaba emocionada por su grandeza), se pusieron en camino hacia el castillo donde se encontrarían con El Emperador, Dedko. Tras el informe de la situación, dice lo siguiente:

DEDKO: Ya veo... Tengo información sobre tres templos parecidos al que habéis visitado. Quizás su exploración nos dé más respuestas. Uno está en Láui, otro en Matocle y el último...en Yameth. Sí...lo sé. Sé que los terrestres tenemos la entrada restringida, pero esto es un caso de importancia. Quizás las cosas no sean como antes y ahora estén más permisivos.

Tras esto, los tres soldados se sumergen en una discusión. Coitela opina que todos deberían de ir, secuencialmente, a cada uno de los destinos. Culler opina que se deberían dividir en dos grupos. Pero Garfo cree que lo que está ocurriendo es cada día más grave, y que deben darse prisa, por eso prefiere que cada uno vaya a un templo. Ya que no hay acuerdo entre ellos, Dedko decide que será él quien elija. Está de acuerdo con Garfo, y decide asignarle a cada uno un lugar, pese a las quejas de Coitela y Culler, ya que les habían tocado Láui y Matocle respectivamente y no querían ir.

Sereto, en cambio, se quedó en la capital. Despidió a sus nuevos amigos, y pensó en que podría hacer a continuación. Dedko le habla de Laragh, el reino de los muertos. Le dice que algunos espíritus consiguen apropiarse de un nuevo cuerpo y renacer. Sin embargo, algunos no lo consiguen y se quedan atrapados (fantasmas), otros lo consiguen a medias (zombis), y los que lo consiguen pueden perder la memoria en el proceso. Es por ello que decide ir allí.

8.1.3 El camino de Sereto: Laragh, La tierra de los Espíritus

Drape le enseña el camino a Sereto entre las montañas para llegar a Laragh. Allí conoce a un ser ectoplasmático, Taica, y por un módico precio (tres manzanas) consigue que sea su montura (ya que tiene forma de caballo). Esto le facilita el movimiento.

Descubrirá que en ese reino también hay un templo, y cree que allí encontrará respuestas. Sin embargo, para abrirlo hay que conseguir 9 objetos. Sereto no sabe de qué se trata, pero Taica le dice que esos objetos pueden dárselos los habitantes de Laragh. Es por ello que ayuda a 9 personas y éstas le dan, cada una, ese objeto. Cuando consigue abrir el templo, Taica le cuenta la verdad: esos objetos eran en realidad las almas de esas personas. A Taica no le parece la gran cosa, pero Sereto se queda petrificada. Había actuado como el Diablo, no les estaba ayudando, habían firmado un contrato con ella a cambio de su alma.

Ella lucha consigo misma, pero se culpa y se siente una persona horrible. Sin embargo, tiene que investigar el templo. Al pasar por cada uno de los desafíos que este santuario le depara, llega a la sala final, y descubre un nuevo grabado:

“Alabada sea la Divina Trinidad, y santo el ritual para invocarla. Los mundos colisionan y se fusionan, sacrificios han de hacerse y...”

Estas palabras no le ayudan, pero decide volver a Toleratoth a compartir sus descubrimientos.

8.1.4 El camino de Culler: Matocle, las Arenas del Arte

En Matocle, Culler conoce a Juana. Esta le ayuda a conocer el lugar y a llevarle al templo. Debe encontrar un mapa completo del desierto para poder ubicar el santuario.

Culler aprende de la gente de Matocle que hay que vivir la vida con pasión, y que pese a las dificultades que te da la vida, hay que levantarse de nuevo. Además, Juana le enseña una técnica más agresiva que las que suele utilizar. Esto tiene mucho simbolismo porque antes se escondía y protegía a los demás, pero haciendo el menor daño posible. Ahora decide tomar la iniciativa.

En el Templo de La Emperatriz encuentra un grabado que posteriormente traduciría Sereto:

“Alabada sea la Divina Trinidad, y santo el peregrinaje a sus raíces, al Origen de El Mundo”

Tras esto vuelve a Toleratoth.

8.1.5 El camino de Coitela: La magia de Láui

Al principio Coitela no está contenta de ir a Láui ya que es la tierra de los magos, y ella odia la magia. Sin embargo, conoce a Buxaino, un experimentado profesor de magia, y este le enseña que no todo es fuerza bruta y que aprovecharse de las energías de la naturaleza también hace daño a tus enemigos. Es por eso que la técnica que le enseña es un torbellino, aprovecha la energía del viento.

Para abrir las puertas del Templo de El Mago debe encontrar las piezas de un mecanismo ancestral. Después de encontrarlas, Coitela se enfrenta al poder de los cuatro elementos en dicho templo. En la última sala, se encuentra la siguiente inscripción (posteriormente traducida):

“Alabada sea la Divina Trinidad, y santos sus súbditos. Seres divinos nos protegen de un futuro incierto, mecanismos ancestrales recorren su cuerpo vacío...”

Coitela vuelve a Toleratoth.

8.1.6 El camino de Garfo: Las profundidades de Yameth

Garfo es la única contenta con su destino. Yameth era un reino misterioso, cuyos secretos habían sido ocultados a los terrestres por milenios. Equipada con su traje de buzo, se sumerge en las profundidades del océano. Allí conoce a Cutu, una habitante subacuática que curiosamente conocía su lengua. Se hicieron amigas, y gracias a ella Garfo conoció los beneficios del trabajo en equipo, ya que bajo el agua ella no podía sacar todo el potencial de su magia, pero Cutu la ayudaba. También aprendió de ella una técnica nueva. Con el paso de los días, y entretenidas buscando los elementos necesarios para abrir la puerta del templo de Los Enamorados, ambas descubren que quizás lo que sientan no sea una simple amistad.

Es en el templo, donde Garfo trabaja junto con Cutu, donde esta última le revela sus verdaderos sentimientos, y Garfo le corresponde. Sin embargo, una pintura acompañada de una inscripción (que la propia Cutu tradujo) revelan un secreto:

“Alabada sea la Divina Dualidad, y hereje La Desterrada, Kume. Maldiciones caerán sobre ti. Los Dioses están furiosos”

Cutu era Kume, la Diosa Líquida. Aún no se sabe por qué a estas alturas, pero Kume fue expulsada de la Divina Trinidad tras traicionar a los Dioses. Ella no recuerda nada, pero lo sabe. Sabe que es ella. Garfo no la culpa, pero decide volver a Toleratoth. Ella no puede salir de allí, atrapada en un cuerpo mortal, pero le concede a Garfo el poder de invocar su poder ancestral en casos de suma necesidad.

8.1.7 Reencuentro y Toleratoth en ruinas

Al llegar a la capital del imperio, el cuarteto protagonista descubre que ha sido invadida por seres ancestrales, y por Unknown: un ser ancestral sin alma que actúa en nombre de los dioses. Tras reagruparse y defender la ciudad, además de combatir contra Unknown, Dudke y los cuatro personajes se reúnen. Con toda la información recogida, se descubre algo. En la inscripción de La Emperatriz se habla de “el Origen de El Mundo”, que más allá de una metáfora, es la traducción del nombre de unas ruinas ancestrales en Mumet, La'Makanato.

Es por ello que deben visitar Mumet, la isla desconocida, esa tierra que nadie pisa por miedo a lo desconocido.

8.1.8 Mumet, la tierra desconocida

Ya en la isla, los Ártices y Sereto investigan las ruinas de la ciudad. Es aquí donde la verdad se nos es revelada: los Dioses Sólido y Gaseoso, Merse y Carete respectivamente, desean apropiarse de Yamatolama, la cual se les fue arrebatada hace millones de años.

Unknown es su peón, uno de los seres vacíos o mecanismos ancestrales de los que hablaban las inscripciones. Combaten contra él, pero es demasiado tarde: los dioses han sido invocados. Todos los sucesos extraños habían sido causados por sacrificios, intentos de invocaciones, mecanismos ancestrales dentro del planeta... para poder invocar a Merse y Carete, exiliados en un plano astral paralelo a Yamatolama. Sereto fue tan solo un daño colateral: al jugar con las dimensiones, el alma de un ser de otro mundo había sido arrastrada al cuerpo de un ser de Yamatolama. Este mundo es nada más, ni nada menos que la Tierra. En otras palabras, Sereto es un ser humano atrapado en el cuerpo de un ser de Momocla.

Los Ártices y Sereto luchan contra los dioses. Tras salir victoriosos y haber salvado el planeta, exhaustos, vuelven a Toleratoth, que está siendo reconstruida.

Después de este final, el jugador podrá hacer misiones secundarias que le contarán más sobre por qué Yamatolama se les fue arrebatada a los dioses:

Los tres dioses se apropiaron del planeta en el inicio de los tiempos, y crearon vida. Pero esa vida, esos seres vivos, estaban a merced de ellos, y eran controlados por los dioses. Crearon templos, les alabaron, e hicieron todo lo que ellos les pedían, ya que no tenían mente propia, eran tan solo juguetes vacíos. Kume se hartó de esto, aunque no tuviesen mente propia eso seres sufrían, leía en sus corazones el deseo de la libertad. Es por ello que decidió desterrar a los otros dos Dioses a un plano astral, y reiniciar el universo. Los otros dos dioses, sin embargo, contraatacaron, y aunque Kume quería estar en el proceso de la nueva creación del mundo, fue maldita y se convirtió en un ser mortal, aunque solo si se le mataba. Kume huyó, pero los dioses crearon un monstruo, una masa de maldad, que la perseguiría por el mundo. Sin embargo, con el poco poder que le quedaba, Kume bendijo al monstruo, y creó a El Guardian. En resumen, la conjunción entre los seres bondadosos y El Guardián creó seres con mente propia, con sus defectos y sus virtudes (su lado bueno y lado malo).

El jugador también podrá tomar parte en las futuras decisiones en la política de Yamatolama una vez terminado el juego, pero al no ser parte de la historia principal, no se cuenta aquí, y podría, incluso, ser contenido de un futuro DLC.

9. Detalles de Producción

9.1. Equipo

GatoPato's Studio es un estudio independiente que consta actualmente de dos integrantes.

Celtia Martin García:

Personajes 3D / Concept Art/ Texturas / Animación / Narrativa / Programadora Jefe/ Música

Daniel Muñoz Rivera:

Game Designer / Level Designer / UI / Escenarios 3D / Guion / Programador de Apoyo



ILUSTRACIÓN 46: LOGO DE GATOPATO'S STUDIO

9.2.Presupuesto y tiempo

Al ser un equipo formado por 2 personas, sin empleados externos a sueldo, los salarios no serán preocupantes y no acarrearán gastos.

Las licencias de Software, sin embargo, sí que requieren un coste adicional. Aquí se resumen las licencias requeridas y la funcionalidad para las que se requiere:

Unity Pro (Motor de Juego): 103 euros/mes

Paint Tool Sai (Concept / UI): 54 euros

Adobe Photoshop (Concept / UI):24,19 euros/mes

Blender (Arte 3D): Gratuito

Audacity (Edición de Música): Gratuito

FL Studio (Creación de Música). 246 euros

Si la realización de proyecto dura 1 año los gastos serían de 1826 euros aproximadamente, y si fueran de 2 años de 3352,5 euros aproximadamente. En el caso peor (cuatro años de desarrollo) habría que pagar por licencias 6.405 euros. También se debe pensar en la manutención de ambos integrantes del estudio, para ello se podrá pedir una ayuda al Estado como por ejemplo las Ayudas de AEVI), que pueden aumentar nuestro presupuesto con 10.000 euros. También se podrá hacer merchandising o/y una campaña de crowdfunding en KickStarter, comenzando con una meta inicial de 10.000 euros.

El proyecto está pensado para comenzar con metas propuestas para un año o dos, con posibles retrasos y aplazamientos, de, como mucho, hasta 4 años.

10.Bibliografía y Referencias

Página oficial de PEGI: <https://pegi.info/es>

Círculos del infierno de Dante: https://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%ADrculos_del_Infierno

Genshin Impact: <https://genshin.mihoyo.com/en/home>

Puzzle Ball en Steam: https://store.steampowered.com/app/402170/Puzzle_Ball/

Página de Hollow Knight: <https://hollowknight.com/>

Página de Undertale: <https://undertale.com/>

Página de Final Fantasy XV: <https://finalfantasyxv.square-enix-games.com/es>

Información sobre Atsuko Nishida: https://www.wikidex.net/wiki/Atsuko_Nishida

Información sobre Ken Sugimori: https://www.wikidex.net/wiki/Ken_Sugimori

Ayudas AEVI: <http://www.aevi.org.es/desarrollo-espanol/ayudas/>

Información sobre Tarot: Banzhaf, H. (1992). *Aprenda a consultar el Tarot: Método práctico con la baraja Rider* (Vol. 138). Edaf.

Tolkien, J. (1977). *El señor de los anillos*. Círculo De Lectores.

ANEXO I: MEMORIA ENTREGA FINAL

1. Inspiración y Referencias

1.1 Carátula

Para la carátula del juego se han recogido imágenes (Ilustración 47) de algunas carátulas reales. Se han buscado carátulas de juegos en los que los personajes sean importantes en la historia. En la mayoría de ellas, aparecen dichos personajes en la carátula, y en el caso, por ejemplo, de Sonic Heroes, cada uno tiene un color característico (como ocurre con los Ártices). Por ello se decidió seguir por esta línea. Además, se incluyó en el moodboard un pequeño boceto inicial de lo que se quería hacer con la carátula.



ILUSTRACIÓN 47: MOODBOARD DE LA CARÁTULA

1.2 Carteles promocionales

En el caso de los carteles promocionales, se optó por un diseño simplista, donde el texto iba a tener mucha importancia. Además, se ha querido jugar con hacer que el público se interese y tenga curiosidad de qué se está hablando. En la ilustración 48 vemos el moodboard utilizado.

También he de comentar que este cartel está pensado para publicitarse en internet, por ello la forma horizontal. Esto es debido a que se ha querido apostar por una publicidad totalmente online, teniendo en cuenta las dificultades que supone salir a la calle por la pandemia del COVID-19.

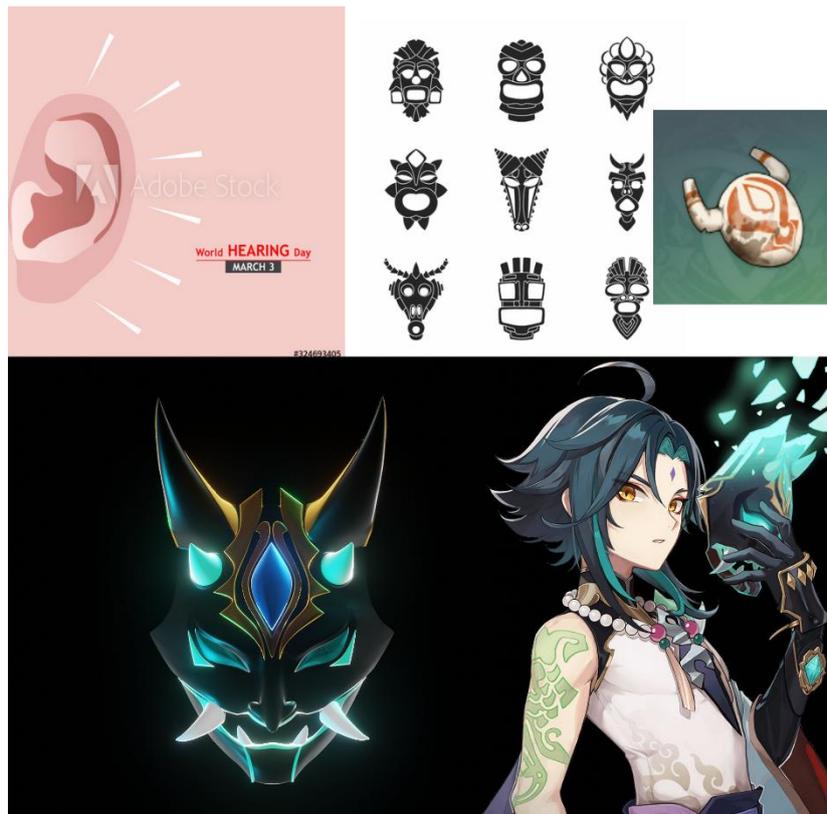


ILUSTRACIÓN 48: MOODBOARD DE LOS CARTELES PUBLICITARIOS

1.3 Nuevos personajes

Ya que en este juego los personajes son cruciales para el desarrollo de la historia, se han decidido incluir tres personajes esenciales en cuanto a narrativa: el emperador Dudke, la Diosa ancestral Carete y el Dios ancestral Merse.

Para el primero, la inspiración viene de los personajes de “Drawn to life”, de personajes como el rey en “OverCooked”, o incluso de “Steven Universe” En la ilustración 49 vemos el moodboard, así como en la ilustración 50 vemos las sombras que ayudaron en el proceso de diseño.

He de comentar que Dudke es un rediseño, ya que hace años yo misma diseñe un personaje similar, y me pareció buena idea darle una vuelta al diseño. En la ilustración 50 una muestra de cómo era el diseño antiguo.



ILUSTRACIÓN 49: MOODBOARD DE DUDKE



ILUSTRACIÓN 50: SILUETAS, PRIMER PROCESO DE DISEÑO DE DUDKE



ILUSTRACIÓN 51: DISEÑO ANTIGUO DE DUDKE

Para Carete, la inspiración viene del personaje de “One Piece” Caesar Clown y de Beidou de “Genshin Impact” (en la ilustración 52 el moodboard, y en la ilustración 53 su primer boceto). Se quería crear una mujer imponente, e incluso atrevida y glamurosa, que se pudiese desvanecer y hacer gas fácilmente. La máscara que lleva hace referencia a su título de Diosa de La Muerte.

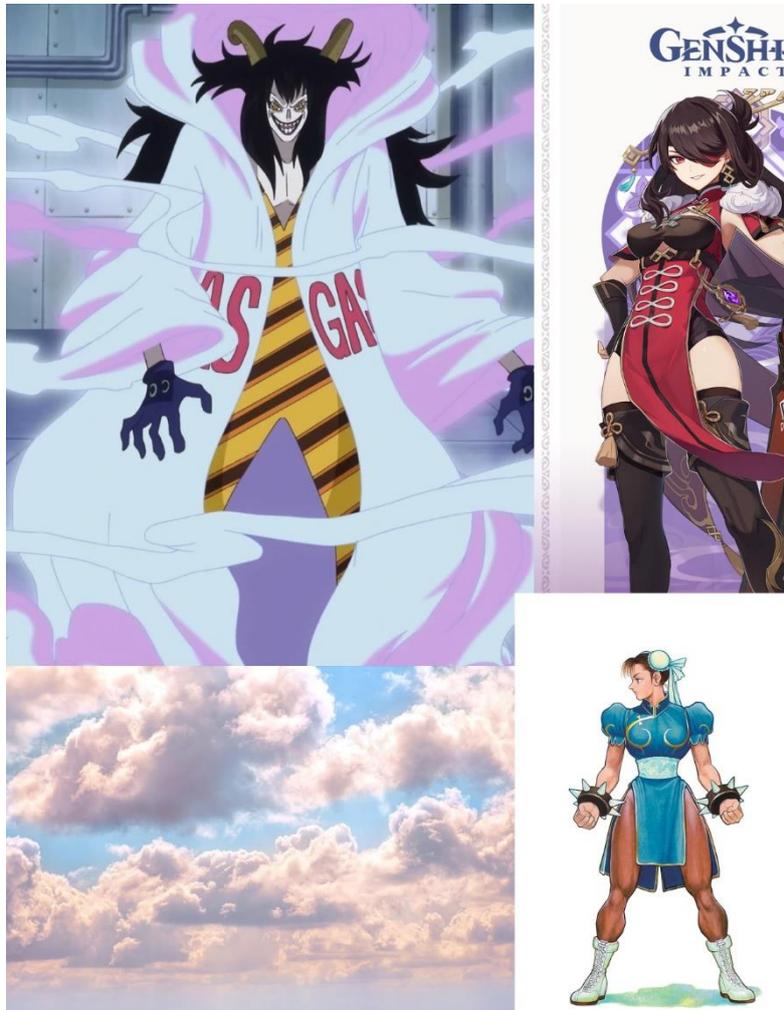


ILUSTRACIÓN 52: MOODBOARD DE CARETE



ILUSTRACIÓN 53: BOCETO INICIAL DE CARETE

En último lugar tenemos a Merse. Sus inspiraciones son parecidas a las de Drape, Pokémon de tipo roca y el tratamiento de Geo en “Genshin Impact”. Pero se añade una referencia más, los monstruos cucaracha de “Terraformars” (Ilustración 54 moodboard, ilustración 55 el boceto inicial). Como se puede apreciar, para ambos dioses se ha buscado una forma semejante a los Ártices. Esto es porque los científicos de Toleratoth buscan, gracias a los mejores genes de todo el planeta, crear al ser perfecto, y los dioses son, en esencia, el resultado: seres perfectos. Sin embargo, tienen una forma más humanoide, que los dignifica y les da un aspecto más serio.



ILUSTRACIÓN 54: MOODBOARD DE MERSE

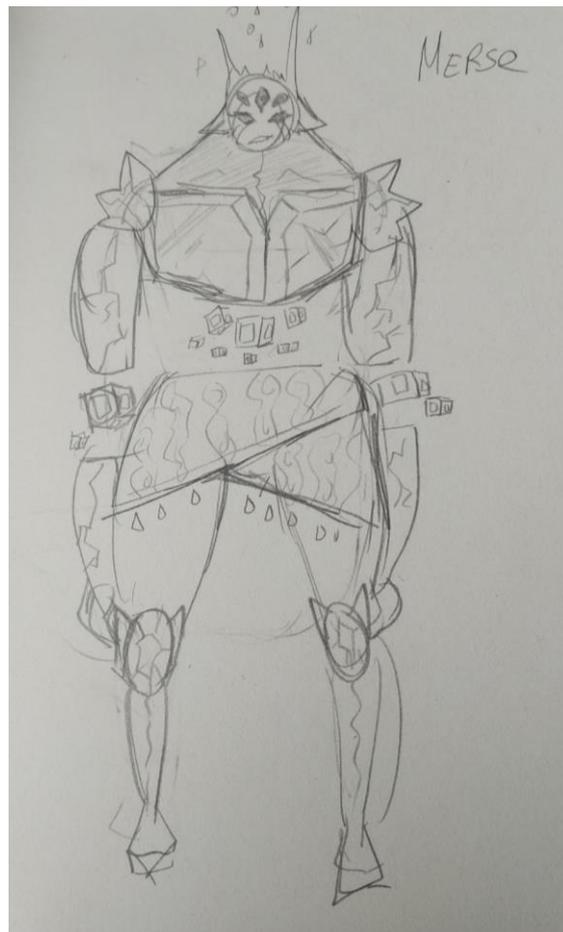


ILUSTRACIÓN 55: BOCETO INICIAL DE MERSE

2. Decisiones de Diseño

En este apartado se quiere hablar de porque en el apartado Equipo se cuenta con dos personas. Primero, hay que comentar que al principio esta práctica estaba pensada para ser hecha por dos personas, pero más adelante, antes de comenzar con el trabajo, se decidió hacer una práctica individual cada uno.

Sin embargo, para darle más realismo, ambos hemos creado un estudio ficticio, GatoPato's Studio (cuyo logo es de cosecha propia), en la que podemos dividir tanto gastos como roles. En ambos trabajos (tanto en el de Daniel Muñoz Rivera como en el mío), hemos decidido, por tanto, añadir este estudio.

Se le ha dado especial importancia a la construcción del mundo en este GDD. Hay muchas cosas a comentar en cuanto a mecánicas, guion y diseño de niveles al tratarse de un RPG.

En cuanto a la evolución del trabajo, al tratarse de un juego donde los personajes son importantes, se ha decidido definir los más esenciales, y visto que faltaba definir la mitología y los antagonistas reales (los dioses ancestrales), se ha decidido diseñarlos y crear un beauty para cada uno.

ANEXO II: MOODBOARDS Y REFERENCIAS DEL PROYECTO

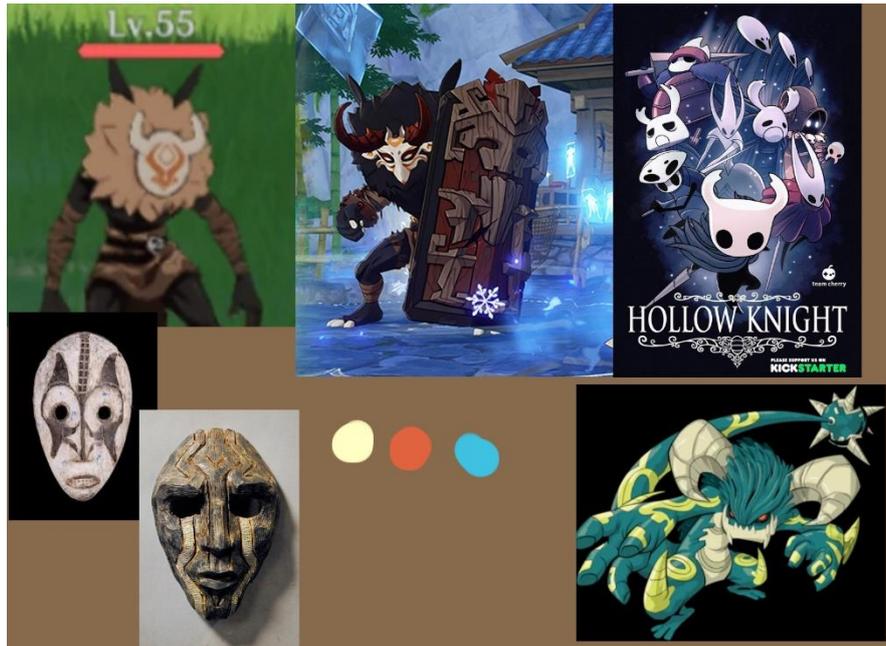


ILUSTRACIÓN 56: MOODBOARD DE LOS ÁRTICES



ILUSTRACIÓN 57: MOODBOARD DE SERETO

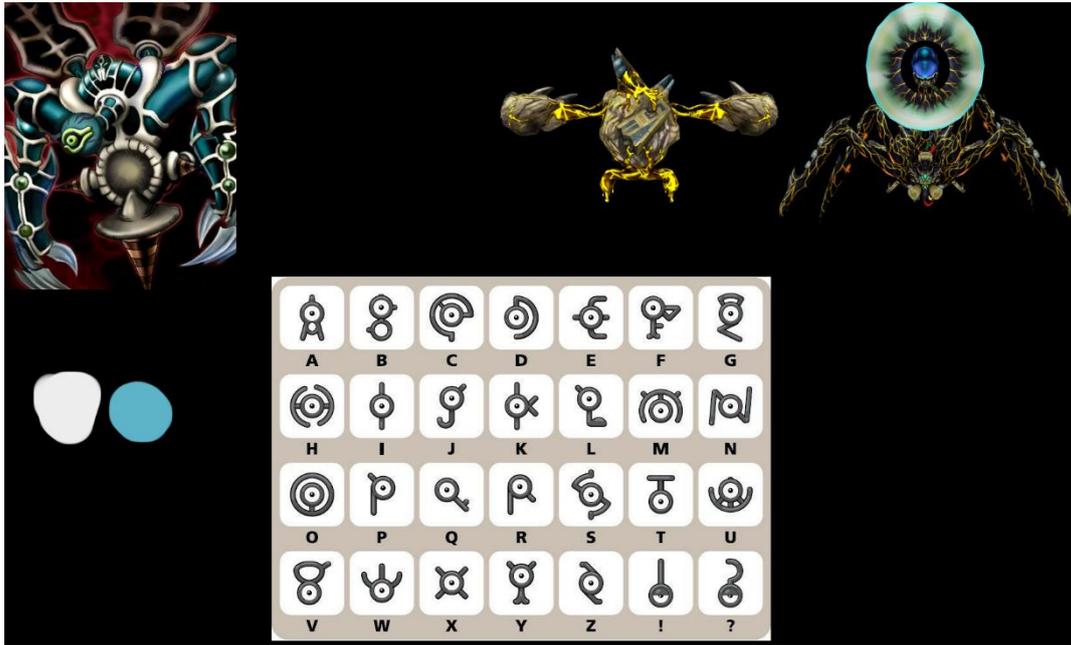


ILUSTRACIÓN 58: MOODBOARD DE UNKNOWN

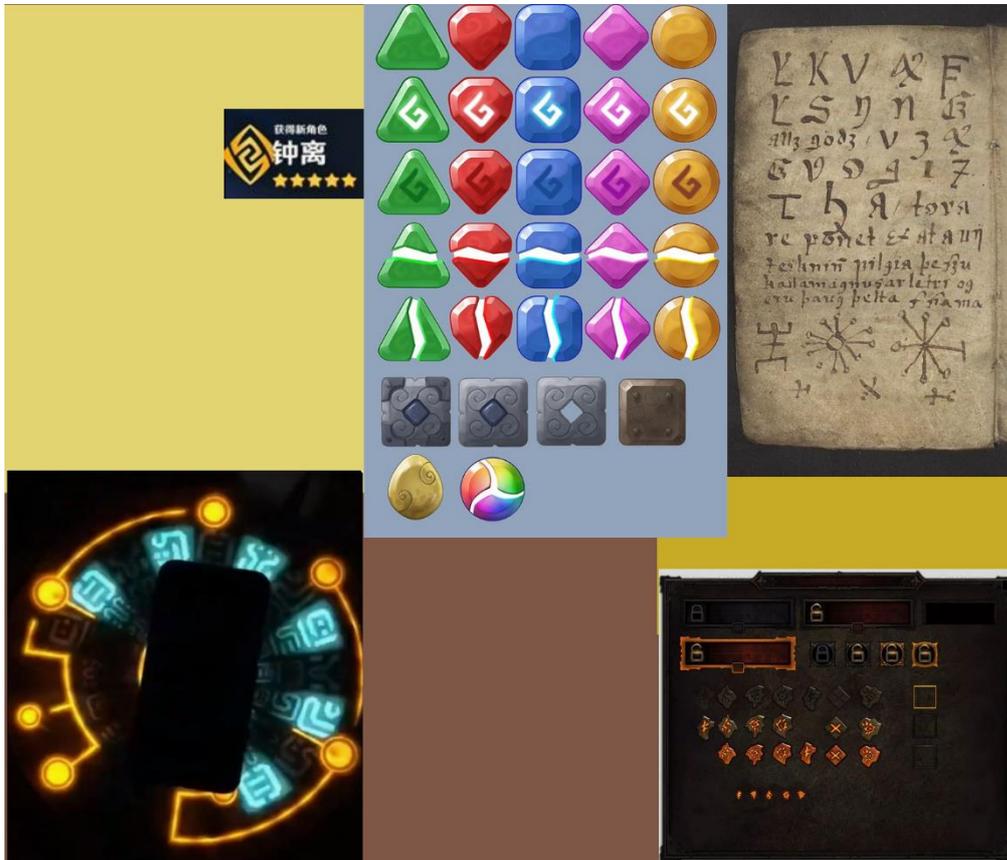


ILUSTRACIÓN 59: MOODBOARD DEL DISEÑO DE INTERFACES

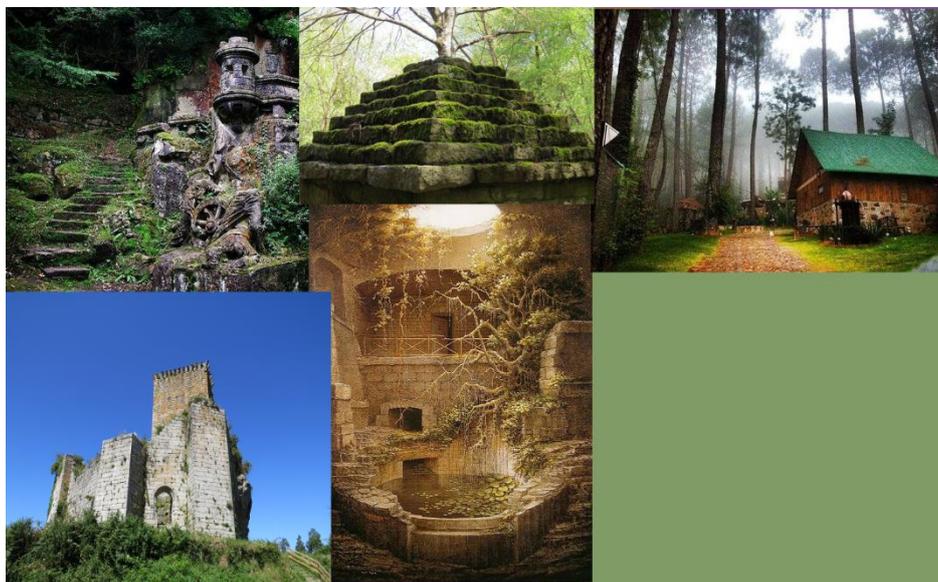


ILUSTRACIÓN 60: MOODBOARD DE LOS ESCENARIOS DE MOMOCLA



ILUSTRACIÓN 61: MOODBOARD DE TOLERATOTH



ILUSTRACIÓN 62: MOODBOARD DE MUMET