



**Diseño de videojuego en 2D: Doblez**

Diego Alejandro Orrego Tobón

Trabajo de grado presentado para optar al título de Comunicador Audiovisual y  
Multimedial

Universidad de Antioquia  
Facultad de Comunicaciones y Filología  
Comunicador Audiovisual y Multimedial  
Medellín, Antioquia, Colombia

2022

**Asesor Ad Honorem:**

César Augusto Olaya Vanegas

No hay palabras que describan la entrega y compromiso que tuviste conmigo y con Doblez. Ni tengo cómo compensarte tantas horas de lectura, de construcción colectiva y de amistad. Tu guía le dio forma y bases a esta idea, que era más grande de lo que yo hubiese podido manejar solo.

Gracias, mil gracias, por querer enseñarme y también por dejarme enseñarte lo poco que sé.

## **Agradecimientos**

*A mi madre, por ser el apoyo incondicional en cada idea, sin importar la larga lista de fracasos que he ido construyendo con los años.*

*Al Player 2, mi hermano, que sin tener que decir mucho sabe estar y acompañar.*

*A María, Sigi y Yes, porque no se pudo pedir mejores compañeros de viaje.*

*A los laboratoristas y tutores de Proyecto de grado*

*A la Familia Vargas, por darme un segundo hogar para habitar.*

*A todos los cómplices de aventuras reales y virtuales y que no alcanzaría a mencionar.*

## Tabla de Contenidos

<b>Introducción</b>	<b>9</b>
<b>Objetivos</b>	<b>11</b>
Objetivo General:	11
Objetivos Específicos:	11
<b>Planteamiento del Problema</b>	<b>11</b>
<b>Tagline</b>	<b>12</b>
<b>Referentes</b>	<b>13</b>
Videojuegos	13
Gris	13
The Legend Of Zelda	14
Celeste	17
Journey	18
Visuales	19
Jo Nakashima	19
Paper Mario The Origami's King	20
<b>Marco Teórico</b>	<b>21</b>
Nostalgia	21
Videojuego	22
Videojuegos de Plataforma	23
Viaje del héroe	24



Diseño de emociones	27
3 Niveles del diseño emocional	28
1. Diseño visceral	29
2. Diseño de comportamiento	31
3. Diseño reflectante	32
<b>Diseño Metodológico</b>	<b>32</b>
Enfoque	32
Estrategias de recolección de información	34
Sistematización y análisis de la información	35
Fase Uno: Sistematización de los datos	36
Fase Dos: búsqueda de rasgos comunes	38
Fase Tres: Conformación de Grupos	41
Fase Cuatro: Nuevas agrupaciones	44
Fase Cinco: Relaciones sutiles y residuos	45
Fase Seis: Relación de los hallazgos con los objetivos y la teoría.	46
<b>Características</b>	<b>49</b>
<b>Argumento</b>	<b>49</b>
<b>Aproximación Estética</b>	<b>50</b>
Etapa 1	50
Etapa 2	52
Etapa 3	55

<b>Conclusiones</b>	<b>56</b>
Conclusiones de la Creación	56
Conclusiones de la Investigación	60
<b>Bibliografía</b>	<b>61</b>

### **Tabla de Figuras**

Figura 1 Inicio de Gameplay de Gris.....	13
Figura 2 The Legend of Zelda Ocarina of Time - Link niño.....	14
Figura 3 The Legend of Zelda Ocarina of Time - Link adulto.....	16
Figura 4 The Legend of Zelda Breath of the wild.....	17
Figura 5 Ilustración Celestre entre niveles.....	18
Figura 6 Pantalla inicial Journey.....	19
Figura 7 Modelo Gorrión de Origami plegado por Jo Nakashima.....	20
Figura 8 Poster Paper Mario The Origami King.....	21
Figura 9 Muestra del Motor Unreal Engine 5 2021.....	30
Figura 10 Diseño de Pixel Art – Pixel Architect.....	31
Figura 11 Sistematización de la Información.....	37

Figura 12 Unidad de Registro del texto La nostalgia como deseo de retorno.....	38
Figura 13 Unidad de registro de los juegos: Gris, Jouney, Celeste, 8 Doors: Aurum's afterlife Adventure.....	39
Figura 14 Unidad de registro de los juegos.....	39
Figura 15 Unidad de registro de textos gráficos pertenecientes a Conrad Roset y Jo Nakashima.....	40
Figura 16 Unidad de registro de textos escritos pertenecientes a Carl Jung, Joseph Campbell y Christopher Vogler.....	40
Figura 17 Unidad de registro de textos escritos pertenecientes a Don Norman, Oliver James Cooke y K.R Hammlton.....	41
Figura 18 Campos semánticos.....	42
Figura 19 Agrupación de Material Audiovisual por campo semántico.....	42
Figura 20 Agrupación de Gráfico por campo semántico.....	43
Figura 21 Agrupación de Textos escritos por campo semántico.....	43
Figura 22 Agrupaciones entre diferentes tipos de texto por campo semántico.....	44
Figura 23 Agrupaciones de datos residuales.....	45
Figura 24 Incidencia de las unidades de registro en los campos semánticos.....	46
Figura 25 Aproximación estética elementos del entorno 1.....	51
Figura 26 Aproximación estética elementos del entorno 2.....	51

Figura 27 Prototipos de fauna del universo.....	52
Figura 28 Prototipos personajes secundarios.....	53
Figura 29 Bocetos personaje principal.....	54
Figura 30 Boceto personaje principal digital.....	55
Figura 31 Bocetos fauna digitales.....	56

# Introducción

El presente proyecto pretende explorar la posibilidad de generar emociones, específicamente la Nostalgia, a través del diseño de una experiencia de juego inmersiva digital. El diseño está enfocado en los aspectos narrativos y atmosféricos relativos a los videojuegos de plataforma y se materializa en un Game Design Document (GDD). La nostalgia se convirtió en el punto de partida del proceso de investigación-creación que ahora recibe el nombre de Doble. Desde una percepción personal del investigador el concepto de nostalgia fue decantado desde los siguientes aspectos: Emotivos y Fáticos.

El aspecto Emotivo involucra una doble valencia que implica dos emociones aparentemente contradictorias: Felicidad y Tristeza. El aspecto fático se refiere a la relación espacio-temporal en momentos específicos de la experiencia humana. La conjunción de ambos aspectos configura una concepción de Nostalgia adecuada a la propuesta de diseño de una experiencia de juego. Esta conjunción se enmarca en las formas de producción de los estudios o desarrolladores independientes (Indies), quienes entendiendo sus limitaciones técnicas enfocan esfuerzos en los componentes narrativos, la jugabilidad y la innovación para traer al usuario experiencias nuevas y cautivadoras.

En consecuencia, este proyecto si bien contempla elementos técnicos, se centra en el componente narrativo donde el enfoque de investigación cualitativa, por medio de la técnica del análisis de contenidos, permite desarrollar el diseño de emociones a través de una experiencia de juego.

El viaje del héroe se convirtió en la guía estructural para el desarrollo argumental de la experiencia. Su elección deriva del elemento identitario propio de este, el cual va de la mano con los componentes identificativos necesarios para una inmersión del usuario. El proceso creativo implica una propuesta estética. Una propuesta estética, a su vez, está cargada de una atmósfera particular. En la creación de esta atmósfera se encuentran incluidos los elementos sonoros y visuales tanto de personajes como de escenarios.

De este proyecto resultan 3 productos desarrollados que responden a los objetivos planteados en la investigación:

- Argumento
- GDD
- Ilustraciones personajes

## Presentación

Doblez es un proyecto que busca, a partir del diseño de un videojuego de plataforma en 2 dimensiones, explorar la capacidad de las experiencias interactivas en la generación de emociones en el usuario (Nostalgia), tanto en su experiencia de juego como en el contenido narrativo inmerso. Como elemento determinante está el origami: Todos los aspectos visuales pretenden emular figuras de papiroflexia e interactuar a partir de pliegues, despliegues y algunas rasgaduras con el mundo que se le presenta al jugador.

# Objetivos

## Objetivo General:

Diseñar una experiencia narrativa por medio de la creación de un videojuego de plataforma 2D para generar en el usuario la emoción de nostalgia.

## Objetivos Específicos:

Analizar el diseño de emociones en diferentes productos audiovisuales e interactivos.

Construir un arco narrativo basado en el viaje del héroe.

Caracterizar y diseñar los personajes de la historia con una estética referente a la papiroflexia.

## Planteamiento del Problema

Los videojuegos han evolucionado a pasos agigantados en los últimos años y distan enormemente de lo que fue “Tennis for Two” (1958), no sólo en materia de sus gráficos, sino también por incorporar mecánicas de juego llamativas (Nintendo Wii) o experiencias de realidad aumentada o totalmente inmersivas (Pokémon Go).

Como mercado en expansión y cada vez mejor posicionado, no es de extrañarse que existan estudios de la talla de Ubisoft o EA dedicados a la realización de las grandes entregas, caracterizadas por sus gráficos en 4k, movimiento fluido, cinemáticas visualmente asombrosas y un nivel de detalle casi perfecto.

Sin embargo, en el mundo de los videojuegos, las características anteriores no son siempre una fórmula del éxito, a veces un estudio pequeño puede tener un éxito insospechado (Nómada Studio – GRIS) o una apuesta a la nostalgia resulta resonar en toda una generación (Chad y Jared Moldenhauer – Cuphead). Otras veces, lo que parece un fracaso inicial, sólo necesita un pequeño empujón, o en este caso una pandemia, como es el caso de Among Us (2018), sin éxito alguno en su lanzamiento, siendo ahora el fenómeno del momento. Dejando claro que, lo realmente relevante de un videojuego es esa experiencia singular que le hace vivir al jugador.

En el caso de los juegos indies, se evidencia un interés en mecánicas innovadoras, historias contundentes y atractivas, que intentan alejarse de los lugares comunes y hacer sentir al jugador diversa cantidad de emociones, entendido que no se cuenta con el equipo técnico y humano para competir con grandes estudios, se producen obras maestras a partir de la emoción y creatividad (Celeste). Es con relación a estos últimos que nace la idea de Doblez, un videojuego de plataforma en 2 dimensiones que busca indagar en esa capacidad inmersiva y emotiva que puede hallarse en estos medios.

## Tagline

Albus/Alba nace en un mundo de papel, desolado y sin color. El encuentro con un búho y su curiosidad le llevarán a emprender un viaje por distintos parajes, conocer criaturas de las que no sabía su existencia, adquirir habilidades para franquear los obstáculos del camino y, sin buscarlo, restaurar así su hogar.



# Referentes

## Videojuegos

### Gris

Es, tal vez, el videojuego que más me ha llamado la atención desde que comencé con la idea de este proyecto. Un viaje visual precioso, acompañado de una banda sonora que sabe enfatizar perfectamente cada emoción buscada en los diferentes escenarios del videojuego. Con una experiencia de juego que puede no superar las 3 horas continuas (si el interés fuese superarlo de golpe), se convierte en un juego de varios días al atrapar con sus paisajes, su juego de cámara y su ilustración.

#### **Figura 1**

*Inicio de Gameplay de Gris*



Fuente Gris – Nómada Studio (2018) Recuperado de  
<https://www.wallpaperbetter.com/es/hd-wallpaper-swpmv>

## *The Legend Of Zelda*

La saga The legend of Zelda es un gran éxito comercial que se centra en la narrativa clásica del viaje del héroe, particularmente la transición ocurrida en las entregas Ocarina of Time y Majora's Mask. Se me hace llamativa, porque luego de todos los sucesos ocurridos en la primera, el héroe (Link), se encuentra tan cambiado por lo que ha vivido que ya no puede ver su mundo de la misma manera. Esto lo lleva a emprender el viaje que termina desencadenando los hechos de Majora's Mask.

En todas las entregas de esta saga, Link es un joven que debe salvar su mundo de un gran mal que amenaza con destruirlo, para ello debe recorrer diferentes territorios, hacer amigos, superar acertijos, vencer enemigos y adquirir herramientas o habilidades que le permitan hacer frente al mal que le amenaza.

Tanto en Ocarina of Time como en su entrega más reciente, Breath of The Wild, existe un juego narrativo con el presente y el pasado, permitiendo al jugador experimentar el mundo antes de que "el mal" se apoderara de este. En el caso de Ocarina of time, este juego se da a través de viajes en el tiempo, donde el jugador se mueve entre su tiempo presente y 7 años en el futuro; en Breath of the Wild existe un sistema de recolección de recuerdos a través de fotografías de determinados lugares en espacios específicos, que dan al jugador visos de lo que ha pasado en el letargo de 100 años en que se encontró el personaje principal. Doblez busca apropiarse de esta relación temporal por medio de cinemáticas presentes en los diversos encuentros que tiene el personaje principal con el resto de personajes del juego, en las cuales se muestra el mundo previo al protagonista.

## Figura 2

*The Legend of Zelda Ocarina of Time - Link niño*



Fuente The Legend of Zelda Ocarina of Time – Nintendo (1998) Recuperado de <https://whatnerd.com/best-legend-of-zelda-games-ranked/>

## Figura 3

*The Legend of Zelda Ocarina of time – Link Adulto*



Fuente The Legend of Zelda Ocarina of Time – Nintendo (1998) Recuperado de <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/diez-mejores-zelda-segun-prima-games-59888>

## Figura 4

*The Legend of Zelda Breath of the wild*



The Legend of Zelda Breath of the Wild – Nintendo (2017) Recuperado de

<https://es.ign.com/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild/115097/news/filtrada-la-version-de-zelda-breath-of-wild-de-wii-u>

Celeste

Celeste es un videojuego de plataforma que se inspira en la tendencia del pixel art, trayendo la nostalgia de esos juegos de 8bits. En él, *Madeline* es una chica que recorre un maravilloso espacio en 2 dimensiones, lleno de obstáculos y peligros mientras intenta llegar a la cima de la montaña *Celeste*, para manifestar su verdadero yo. De este juego resalta en especial su experiencia de juego fluida, con un control de personaje e historia que han sido alabados por la crítica.

## Figura 5

*Ilustración Celestre entre niveles*



Celeste - Matt Makes Games, Extremely OK Games, Ltd. (2018) Recuperado de <https://www.thegamer.com/celeste-update-new-game-mode/>

Journey

Es un videojuego en 3 dimensiones cuya experiencia de juego es similar a Gris, destaca por un estilo muy minimalista que resalta cada pequeño detalle de ese gran desierto a cruzar para llegar al destino final.

Dicho juego difiere de Gris, además de su dimensionalidad, por incorporar el elemento de pérdida, ya que al “morir” se pierden ventajas adquiridas que facilitaban la travesía.

## Figura 6

### *Pantalla inicial Journey*



Journey - Thatgamecompany, SIE Santa Monica Studio, Tricky Pixels (2012) Recuperado de <https://areajugones.sport.es/categorias-videojuegos/noticias-videojuegos/page/510/>

## Visuales

### Jo Nakashima

El Canal del Plegador Peruano Jo Nakashima es una gran guía a la hora de aprender sobre las diferentes formas y texturas que pueden tener las diferentes figuras de Origami, pudiendo detallar sus pliegues y al replicarlos entender un poco la articulación de los mismos:

## Figura 7

*Modelo Gorrión de Origami plegado por Jo Nakashima*



Fuente Jo Nakashima (2019) recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=4mCOnA9kzk0>

## Paper Mario The Origami's King

Unos meses después de comenzar con la idea de Doblez, Nintendo anunció Paper Mario The Origami's King, como secuela de su conocida serie Paper Mario. Esta entrega rescata la esencia clásica de la serie, mostrando a Mario, Luigi y sus amigos como si fuesen pegatinas o stickers en un mundo tridimensional e incorpora a su vez toda una variedad de elementos basados en la papiroflexia a través de nuevos personajes como Olivia. Esto sumado a la jugabilidad que permite su consola, Nintendo Switch, añade a las mecánicas tradicionales de la serie como el presionar botones en el momento justo o combates de tipo RPG, una variedad de movimientos del mando o la consola que enriquecen la experiencia.



## Figura 8

*Poster Paper Mario The Orgami King*



Fuente Paper Mario The Orgami King – Nintendo, Intelligent Systems. Recuperado de <https://www.nintendo.es/Juegos/Nintendo-Switch/Paper-Mario-The-Origami-King-1782440.html>

## Marco Teórico

### Nostalgia

Es el sentimiento producto del deseo de retorno a una época, un lugar, una persona, un objeto, etc., de un tiempo pasado, que se percibe como ideal, mejor, feliz, perfecto o hacia el cual se tiene un aprecio especial; y que en el momento actual está fuera de nuestro alcance sea momentáneamente (ausente) o para siempre (pérdida). Este sentimiento tiene una doble valencia emotiva: tiene un carácter de felicidad por la cualidad positiva que tiene generalmente aquello que se recuerda, y tiene un carácter de tristeza porque aquello que se recuerda no se puede volver a tener o a ser, es un sentimiento entre feliz y triste. Es fundamental señalar que, lo propio de la nostalgia no es el recuerdo de lo perdido o la



ausencia sino el deseo de retornar a ello. Conforme a su naturaleza temporal la nostalgia es un sentimiento de referencia al pasado (Muñoz, 2013)

Esta definición de nostalgia enmarca el rumbo de este proyecto, ya que delimita la emoción a un momento temporal, además de que por el carácter de identificación e inmersión propio de los videojuegos, debe ser uno que el jugador pueda sentir como propio y generarle ese deseo de retorno mencionado por Muñoz. Es así como se opta por la Infancia como ese momento común y al cual, a lo largo de la vida el ser humano desea retornar. Para ello la historia no busca ser nostálgica en sí, sino que toma la curiosidad de un niño a partir de dos **flancos: El color y las criaturas que habitan su mundo.**

## **Videojuego**

Aarseth (2007) resalta: “consisten en contenido artístico no efímero (palabras almacenadas, sonidos e imágenes), que colocan a los juegos mucho más cerca del objeto ideal de las Humanidades, la obra de arte... se hacen visibles y textualizables para el observador estético”.

Es así como se concibe el videojuego como la unidad multimedia por excelencia, ya que toda la construcción narrativa, sonora, visual e interactiva está organizada armónicamente (en la mayoría de los casos) para llegar al objetivo de la experiencia de juego deseada.

## **Videojuegos de Plataforma**

Una de las primeras formas de juego, el juego de plataformas es un entorno 2D caracterizado por repisas (plataformas) en las que se mueven los personajes. Estos pueden organizarse de modo que haya plataformas más altas y más bajas que la posición inicial del

jugador y tengan que intentar saltar a esas plataformas a menudo montadas por enemigos, difíciles de alcanzar, móviles o con trampas explosivas. (Greenslade, 2006)

En 1981, Shigeru Miyamoto revolucionaría el estilo de los videojuegos con el lanzamiento de Donkey Kong, no sólo creando un género entero, sino dándole vida a 3 personajes icónicos en el mundo del Gaming: Mario, la Princesa Peach y el mismo Donkey Kong. Este tipo de juego sigue vigente desde entonces y está tan arraigado a la cultura popular que no es necesario explicar sus mecánicas para que el 80% de jugadores entiendan de qué va un juego de este tipo, facilitando así su acceso a una gran cantidad de jugadores, tanto experimentados como ocasionales. Como su nombre lo indica, un juego de plataformas requiere que el jugador maniobre con su personaje a través de plataformas para alcanzar una meta. Por lo general, estos juegos manejan una vista lateral usando movimiento 2D o en 3D con la cámara en una perspectiva de primera o tercera persona.

Las opciones de movimiento más comunes en el género son caminar, correr, saltar, atacar y trepar. El salto se puede clasificar como "comprometido" o "variable"; donde la trayectoria de un salto comprometido no se puede cambiar en el aire, la de un salto variable sí. Dependiendo del juego, caer desde alturas considerables puede causar daños por caídas, que posiblemente conduzcan a la muerte. Muchos juegos de plataformas también tienen pozos aparentemente sin fondo u otras características dentro del mundo del juego que matan a un personaje de inmediato si cayeran en ellos (Bycer, 2019).

Los videojuegos de plataformas se basan en el que usuario debe controlar a un personaje mientras avanza por un escenario en el que debe evitar obstáculos "físicos", escalando o saltando. En sus inicios estos juegos se contemplaban desde una perspectiva lateral, sin embargo, con el avance hacia el 3D la perspectiva es posible desde todas las

direcciones. Los videojuegos se han ido adaptando al cambio en nuestras prácticas de consumo, cada vez más aceleradas, lo que implica disminuir la duración de la experiencia y buscar enriquecerla en sus aspectos narrativos y visuales, donde el factor emocional toma mayor relevancia. Si bien no se abandona ese fin primario de entretener, se da un paso más allá llegando a conmover o enfurecer a los usuarios, según la experiencia estética deseada. (Crespo, 2019)

La idea del videojuego de plataforma DOBLEZ es precisamente indagar en estas nuevas prácticas de juego y desarrollo, donde no basta sólo pensar en una mecánica de salto o un control fluido, sino ver la jugabilidad entera como un elemento que también narra y transmite al jugador. Y de esta manera encontrar la mejor combinación de mecánicas acorde a lo que se quiere contar o transmitir.

### **Viaje del héroe**

Primero se debe establecer que el Viaje del héroe deriva del trabajo del psicólogo Suizo Carl Gustav Jung, en sus análisis sobre el inconsciente personal y el inconsciente colectivo: “Los contenidos del inconsciente personal son en lo fundamental los llamados complejos de carga afectiva, que forman parte de la intimidad de la vida anímica. En cambio, los contenidos del inconsciente colectivo son lo que entendemos por arquetipos (Jung, 2014:10)<sup>1</sup> .

Los arquetipos señalan vías determinadas a todas las actividades de la fantasía y los mitos. Así como los arquetipos aparecen como mitos en las historias de los pueblos, también se encuentran en cada individuo y ejercen su influencia más intensa. En este sentido, Jung resalta (2014):

El arquetipo en sí forma parte de los más elevados valores del alma humana y ha poblado por ello todos los Olimpos de todas las religiones. Apartarlo a un lado como algo sin valor, constituye una positiva pérdida. La tarea a realizar consiste en lo contrario, en disolver esas proyecciones para hacer que sus contenidos vuelvan a quien, por una exteriorización espontánea, los ha perdido (pág. 77).

Siendo así Jung quien descubre que las historias que contamos y construimos, las hacemos a partir del conocimiento conjunto del mundo y las relaciones con el otro, para que así hagan eco en el otro que las lee, las escucha o las vive. Haber identificado el patrón del arquetipo del héroe permite entonces saber que cada individuo tiene el papel de “Héroe” dentro de su propia historia, lo que afianza una identificación ante este tipo de personajes en el resto de historias. Campbell (2014) define el viaje del héroe, en su libro “El héroe de las mil caras” , como “Un esquema narrativo que usa la estructura de los 3 actos, donde se reconocen 7 arquetipos específicos y se puede dividir en 12 pasos.”

Campbell profundiza el trabajo Jung y especifica los pasos y momentos característicos de este tipo de historia, facilitando así reconocerlas y replicarlas. El viaje del héroe no es un manual rígido que implique seguir cada paso o arquetipo al pie de la letra, ello implica cierta flexibilidad en cuanto al orden o el cómo representarles, es decir, un sólo personaje puede representar varios arquetipos y algunos de los pasos del viaje pueden tener una resolución simultánea.

Este esquema es de los más utilizados tanto en videojuegos (Super Mario Bros, Final Fantasy, God of war) como en el cine (Star Wars, Lord of the Rings, Matrix), por su fácil entendimiento y buen recibimiento por el público. Lo que implica también cuidado a la hora de utilizarlo para no caer en lo repetitivo, sino buscar formas de innovar.

Christopher Vogler , en su libro, "El viaje del escritor" (2002) añade: "El viaje del héroe no es una invención, antes bien se trata de una observación. Es el reconocimiento de un hermoso deseo, de unos principios que gobiernan la conducta de la vida y el mundo de la narración de historias, del mismo modo que la física y la química rigen el mundo físico que nos circunda."

Vogler es quien termina de analizar el trabajo de los 2 anteriores y presenta una guía completa con ejemplos hollywoodenses de cómo se pueden construir historias bajo este arquetipo, con variaciones en los pasos e innovaciones narrativas que permiten evidenciar que uno de los modelos de historia más antiguas cuenta aún con mucho potencial.

### **Diseño de emociones**

Todo a nuestro alrededor ha sido diseñado de alguna forma particular y todo diseño produce básicamente una emoción porque experimentamos una reacción emocional hacia nuestro medio ambiente momento a momento: un gusto o disgusto, euforia, alegría, frustración. Lo que sentimos, es personal. (Philips, 2020) Norman (2013) señala "Todo tiene personalidad: todo envía una señal emocional. Incluso cuando esta no era la intención del diseñador, las personas que ven el sitio web infieren personalidades y experimentan emociones".

Ambos autores nos hablan de la respuesta emocional que tenemos ante cada objeto, ahora bien, es necesario entender que dentro del diseño hay formas, colores y texturas identificadas que permiten aproximarse a una reacción del usuario, por ejemplo, las formas rectas o de punta generan una sensación de dureza o agresividad, mientras que las curvas se acercan más a la suavidad o la ternura.

El término Emotional Design o diseño emocional es acuñado por Donald Norman y originalmente fue aplicado al diseño industrial, donde se hace referencia a que no sólo hacemos cosas que funcionen o sean prácticas, sino que también se añade el placer, es decir, productos y servicios que se disfruten, que hagan florecer las emociones.

Para lograr dicho objetivo se establecen tres características necesarias:

Deben ir ligados a algún tipo de relación

Duran poco en el tiempo

Son personales

Álvarez (2017) desarrolla estas 3 características así:

Primero, se dice que envuelven algún tipo de relación, ya sea entre una persona con otras, con un objeto o servicio, con un evento, etc. Todo proceso comunicacional parte de este tipo de relación.

Segundo, la emoción es repentina, intensa y de corta duración, un ejemplo claro puede ser la sensación de alegría de abrir un paquete que contiene un iPod. El término emoción lo usamos para describir reacciones físicas o psicológicas a ciertos estímulos externos o de uno mismo. Generalmente duran unos segundos y no deben confundirse con los sentimientos, gustos o estados de ánimo que son más duraderos e independientes de cada persona.

En tercer lugar, decimos que las emociones son personales ya que van ligadas a la personalidad de la gente, se ven influenciadas por experiencias, asociaciones

pasadas, por nuestra actitud y estándares u objetivos. Por ejemplo puede haber una persona que le guste un Ferrari, su objetivo puede ser captar la atención ajena y por tanto para su estándar puede no importarle gastar 300.000 euros en un coche. Por el contrario otra persona puede odiar ese mismo Ferrari porque su objetivo es respetar el medio ambiente y por tanto su estándar será gastar el dinero únicamente en cosas necesarias.

### **3 Niveles del diseño emocional**

Don Norman define tres niveles de diseño emocional que están ampliamente interconectados y tienen una gran influencia en el diseño. Los tres niveles de diseño emocional son los siguientes:

#### **1. Diseño visceral**

El diseño visceral es un nivel de reacción subconsciente cuando los usuarios encuentran un producto. En general, se trata de la belleza y la calidad distinguida de la apariencia y el tacto, y la participación sensorial. Los usuarios dan reacciones inmediatas y fuertes al diseño visceral. La reacción a un diseño visceral es inducida por la exploración sensorial inicial de la experiencia. Un buen diseño visceral hace que los usuarios se sientan encantados y emocionados.

Direccionando esto a los videojuegos, hace referencia al primer contacto con el mismo y la atracción y repulsión generada a partir del apartado gráfico y la interfaz, ya sea por una calidad sobresaliente e hiperrealista o, del lado opuesto, una estética que alude a lo bello desde la mínima expresión como es el pixel art.

**Figura 9**

*Muestra del Motor Unreal Engine 5 2021*



Fuente Unreal Engine – Epic (2021) Recuperado de

<https://www.vidaextra.com/pc/potencia-unreal-engine-5-esta-consiguiendo-que-a-desarrolladores-les-explote-cabeza-experimentos-como-estos>



**Figura 10**

*Diseño de Pixel Art – Pixel Architect*



Fuente Pixel Architect.(2021) Recuperado de

[https://www.reddit.com/r/PixelArt/comments/ovcfty/fish\\_market\\_scene\\_for\\_my\\_indie\\_game/](https://www.reddit.com/r/PixelArt/comments/ovcfty/fish_market_scene_for_my_indie_game/)

## **2. Diseño de comportamiento**

El diseño de comportamiento está relacionado con la usabilidad del producto, la percepción de los usuarios sobre qué tan bien funciona y qué tan fácil de usar. En el diseño de comportamiento, la función, la sensación física y el rendimiento de un producto son lo más importante. En este nivel, los usuarios se forman una opinión firme sobre el producto.

Cuando realmente conoce las necesidades de sus usuarios, puede garantizar un buen diseño de comportamiento.

En este segundo apartado, haría referencia a la jugabilidad: qué tan bien reacciona el personaje ante las órdenes dadas por el jugador a partir de la unidad de entrada (mando, voz, captura de movimiento), las físicas, mecánicas innovadoras y su relación directa con el género o utilidad en la progresión del juego. Por otro lado está el factor narrativo, lo

atractivo de la historia, no sólo teniendo los diálogos como medio, sino integrando el diseño de escenarios y mecánicas como elementos que contribuyen a la construcción y profundización en el mundo que se presenta.

### 3. Diseño reflectante

Este es el nivel final del diseño emocional, que se ocupa de la capacidad humana de predecir el impacto de un producto en la vida después de su uso. En el nivel reflexivo del diseño emocional, los usuarios interpretan y comprenden las cosas, razonan sobre el mundo y reflexionan sobre sí mismos. En este nivel, los diseñadores querrán aumentar la aspiración de los usuarios a comprar el producto. El diseño reflectante describe la impresión completa de un producto porque los usuarios reflexionan sobre varios aspectos del mismo, como culturales, funciones, características, su significado, etc.

En los videojuegos el diseño reflectante es la apreciación final luego de finalizar la experiencia de juego, donde el usuario puede evaluar a cabalidad la escala de dificultad, los clímax en la historia, la estructura narrativa, los puntos fuertes y débiles presentes en la pieza y puede dar su juicio sobre lo que en general le inspira la pieza.

## **Diseño Metodológico**

### **Enfoque**

La construcción del sentido de la realidad tiene fuertes raíces en la narrativa. El viaje del héroe, referente en la investigación para el diseño narrativo, nos habla sobre historias ancestrales que buscaban darle un sentido a la existencia en los pueblos primitivos. El uso

actual de la tecnología, en las obras narrativas, aún utiliza los lineamientos mitológicos (adaptados a sus necesidades) recopilados por Campbell (2013).

Al diseñar una experiencia narrativa, mediada por la tecnología, que intenta remitir al usuario a un estado emocional asociado con décadas anteriores, este trabajo se enmarcó en el enfoque de investigación cualitativa. La elección del enfoque se justificó en la importancia dada al componente “cualitativo” del objetivo general de la tesis, la narrativa, antes que en sus aspectos técnicos, el videojuego en plataforma 2D.

En el proceso de evocar el sentimiento de nostalgia en los usuarios, el tipo de razonamiento más adecuado para lograr el objetivo es el inductivo, ya que se inició con los detalles en el proceso de diseño que estuvieran relacionados con el objetivo general. “Dicho de otra forma, las investigaciones cualitativas se basan más en una lógica y proceso inductivo (explorar y describir, y luego generar perspectivas teóricas). Van de lo particular a lo general”. Sampieri (2014, p.8)

En consonancia con este enfoque y de acuerdo con las particularidades del presente trabajo investigativo, se siguieron los lineamientos de la investigación documental ya que como punto de partida se tomó una inquietud personal del investigador, pero no una inquietud exclusiva, sino una representación de un fenómeno común, la experimentación de la nostalgia, al participar de un videojuego. “El conocimiento que el individuo tiene de la realidad depende de su interés personal; así, el grado de conocimiento adquirido difiere del alcanzado por otras personas sobre el mismo objeto. Construye conocimiento sólo sobre aquello que le interesa”. Rizo (2015)

## Estrategias de recolección de información

La investigación documental, en sus procedimientos, hace acopio de información en diferentes clases de textos: impresos, electrónicos, gráficos y audiovisuales. Dadas las características de las fuentes de consulta, las clases de textos consultados fueron: audiovisuales, electrónicos y gráficos. Al tratarse de un enfoque cualitativo, fue importante no predeterminar los datos que se querían encontrar en las informaciones de diversas fuentes, sino en permitir que los datos se revelaran en la medida que se hacía la respectiva lectura.

“En cuanto a la lectura, se tiene la posibilidad de elegir los textos que se desean leer y aquéllos que son pertinentes y significativos para las investigaciones. No se persigue un significado único; se busca la construcción de la propia comprensión del texto, la explicación de la realidad a la que se hace referencia”. Rizo (2015)

En los textos electrónicos se prestó especial atención a dos/tres aspectos: *conceptuales, técnicos y narrativos*. Para ello se catalogaron en el tipo de información que era más relevante para la investigación: los GDD (Game Document Desing) del desarrollo de los Videojuegos... los narrativos cuyas fuentes fueron principalmente el viaje del héroe y las cinemáticas y diálogos de los videojuegos; y los conceptuales que se referían a la definición de términos específicos para el proyecto en el contexto del diseño narrativo de experiencias en juego de plataforma 2D.

En los textos audiovisuales se prestó especial atención a la Jugabilidad, Escenarios, Mecánicas, música y ambientes.

En los textos gráficos el diseño de los personajes y las topografías, interfaz, posición de la cámara, color.

## Sistematización y análisis de la información

La técnica elegida para la sistematización de los diferentes tipos de fuentes/textos consultados fue el análisis de contenido. De acuerdo con Krippendorff “es una técnica de investigación destinada a formular, a partir de ciertos datos, inferencias reproducibles y válidas que puedan aplicarse a su contexto”(1997, p.28 ). Sirve como un marco de referencia que ayuda al investigador en su proceso de conceptualización de los datos ya que facilita el desarrollo de un análisis sistemático de la información.

### **Los componentes básicos del análisis de contenido**

Krippendorff (1997) propone los siguientes elementos como marco de referencia para el análisis:

Los datos que constituyen los elementos básicos del análisis se obtienen de la indagación en la información.

El contexto de los datos que define los límites más allá de los cuales no podrá extenderse el análisis.

El objetivo del análisis que sirve para mantener el rumbo claro de la investigación. El análisis de contenido puede arrojar muchos conceptos de acuerdo con el contexto y las inferencias realizadas por el investigador al observar las interacciones de las fuentes de información. Tener presente el objetivo de la investigación permite manejar los descubrimientos sin extraviar el camino.

Las inferencias que representan la tarea intelectual del investigador en su proceso de encontrar relaciones entre los datos y su contexto, dice al respecto Krippendorff (1997) “Mediante este proceso se reconocen los datos como simbólicos o como susceptibles de proporcionar información acerca de algo que le interesa al analista” (p. 38)

La validez del análisis. Se establece mediante el logro de los objetivos propuestos en la investigación. Si los resultados del análisis tienen relación con los objetivos propuestos en la investigación, quiere decir que el proceso de inferencia no desvió el rumbo. Para llevar a cabo esta labor se tomó como referencia el texto “Metodología relacional en investigación cualitativa: Más allá del análisis” de la Doctora Olga Bedoya (2019) quien operacionalizó el proceso del análisis de la siguiente manera:

### **Fase Uno: Sistematización de los datos**

Se elaboró una tabla en dónde el encabezado de cada columna se correspondía con uno de los componentes básicos del análisis de contenido:

**Codificación:** se estableció una etiqueta que permitía identificar el tipo de texto para su análisis audiovisual (AV); electrónico (E); gráfico (G) texto (T).

**Unidad de muestreo:** se corresponde con el tipo de texto que se va a analizar. En el caso de los textos electrónicos se puede transcribir el contenido o anexar un enlace a su ubicación. Este último procedimiento aplica igual para los textos audiovisuales.

**Unidad de registro:** se corresponde con la parte más pequeña que pueda tener significado, que pueda tener relevancia de acuerdo con los objetivos de la investigación. Puede ser una palabra clave, un ícono, un sonido, un personaje, una mecánica...

**Unidad de contexto:** Como su nombre lo indica es el marco que ayuda a delimitar, dentro de la unidad de registro, el significado del dato en la muestra. Puede ser una frase o un párrafo, una porción de una imagen, un pasaje sonoro, un plano visual o escena...

**Inferencias:** Pueden surgir al encontrar relaciones entre los datos de un mismo tipo de texto o entre diferentes tipos textuales. También pueden anotarse allí ideas e inquietudes que surgen durante el proceso.

**Figura 11**

*Sistematización de la Información*

Codificación	Producto	Unidad de muestreo	Unidad de registro	Contexto	Inferencias
AV	GRIS	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=xtWhBHG8dis">https://www.youtube.com/watch?v=xtWhBHG8dis</a>	Atmósfera, Jugabilidad, Mecánicas, visuales	<a href="https://i.pinimg.com/originals/14/30/80/1430808ab0571a8f1448d0f525436f84.gif">https://i.pinimg.com/originals/14/30/80/1430808ab0571a8f1448d0f525436f84.gif</a>	Atmósfera: Esenarios, Distancia cámara y Sonido – Romanticismo. Jugabilidad: Control simple. Mecánicas: 4
AV	Journey	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=mU3nNT4rcFg&amp;t=56s">https://www.youtube.com/watch?v=mU3nNT4rcFg&amp;t=56s</a>	Atmósfera, Jugabilidad, Mecánicas	<a href="https://cdn.atomix.vg/wp-content/uploads/2016/05/7c246fd897d163aacc14e8b945a2edac.gif">https://cdn.atomix.vg/wp-content/uploads/2016/05/7c246fd897d163aacc14e8b945a2edac.gif</a>	Atmósfera: Esenarios, Distancia cámara - Romanticismo. Jugabilidad: Control simple. Mecánicas: 3
AV	Celeste	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=70d9rtoB4&amp;t=16s">https://www.youtube.com/watch?v=70d9rtoB4&amp;t=16s</a>	Mecánicas, Diseño de escenarios, Narrativa	<a href="https://www.jegostorrentpc.net/wp-content/uploads/2019/09/Celeste-fatewel-1.gif">https://www.jegostorrentpc.net/wp-content/uploads/2019/09/Celeste-fatewel-1.gif</a>	Jugabilidad: Control Simple. Mecánicas: 7
AV	8 Doors: Arum's afterlife Adventure	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=RbAPvuYb7FA">https://www.youtube.com/watch?v=RbAPvuYb7FA</a>	Diseño de escenarios, Visuales	<a href="https://cdn.akamai.steamstatic.com/steamcommunity/public/images/clans/86312102/1c189fa641bddd53022ca43da788c5b16cb2feac.gif">https://cdn.akamai.steamstatic.com/steamcommunity/public/images/clans/86312102/1c189fa641bddd53022ca43da788c5b16cb2feac.gif</a>	Esenarios: Plataforma, Visuales: Monocromo – Papel
AV	Limbo	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Y4HSyVXKYz8">https://www.youtube.com/watch?v=Y4HSyVXKYz8</a>	Atmósfera, mecánicas	<a href="https://c.tenor.com/WltdK9Dg-wAAAC/limbo-game.gif">https://c.tenor.com/WltdK9Dg-wAAAC/limbo-game.gif</a>	Atmósfera: Esenarios, cámara, Monocromo

Fuente: Elaboración Propia basado en la técnica del análisis de contenido.

## Fase Dos: búsqueda de rasgos comunes

Una vez realizado este proceso, por cada tipo de texto, se procedió a una segunda fase en la que se buscaron rasgos comunes en los datos encontrados: para las palabras se usaron campos semánticos, para las imágenes se buscaron similitudes iconográficas, para los sonidos por su tipología y la función que cumplían, los planos por su focalización/encuadre.... Minimalismo, Cámara, Movimiento, Paralaje.

Partiendo de la sistematización del concepto de Nostalgia se encontraron las siguientes unidades de registro:

### Figura 12

*Unidad de Registro del texto La nostalgia como deseo de retorno...*

<p>JUAN SEBASTIÁN MUÑOZ OCAMPO - LA NOSTALGIA COMO DESEO DE RETORNO: UNA COMPRESIÓN DESDE LA PSICOLOGÍA DE ORIENTACIÓN PSICOANALÍTICA Y LA LITERATURA</p>	<p>Es el sentimiento producto del <b>deseo de retorno</b> a una época, un lugar, una persona, un objeto, etc., de un <b>tiempo pasado</b>, que se percibe como ideal, mejor, feliz, perfecto o hacia el cual se tiene un aprecio especial; y que en el momento actual está fuera de nuestro alcance sea momentáneamente (ausente) o para siempre (<b>pérdida</b>). Este sentimiento tiene una <b>doble valencia emotiva</b>: tiene un carácter de <b>felicidad</b> por la cualidad positiva que tiene generalmente aquello que se recuerda, y tiene un carácter de <b>tristeza</b> porque aquello que se recuerda no se puede volver a tener o a ser, es un sentimiento entre feliz y triste. Es fundamental señalar que, lo propio de la nostalgia no es el <b>recuerdo</b> de lo perdido o la ausencia sino el <b>deseo de retornar</b> a ello. Conforme a su naturaleza temporal la nostalgia es un sentimiento de <b>referencia al pasado</b></p>	<p>Deseo de retorno, Tiempo pasado, pérdida Este sentimiento tiene una doble valencia emotiva Felicidad Tristeza Recuerdo Deseo de retornar Referencia al pasado</p>	<p><b>deseo de retorno</b> a una época, un lugar, una persona, un objeto, etc. <b>tiempo pasado</b>, que se percibe como ideal, mejor, feliz, perfecto fuera de nuestro alcance... para siempre (<b>pérdida</b>) <b>doble valencia emotiva</b>: tiene un carácter de <b>felicidad</b> por la cualidad positiva que tiene generalmente aquello que se recuerda, y tiene un carácter de <b>tristeza</b> porque aquello que se recuerda no se puede volver a tener o a ser la nostalgia no es el <b>recuerdo</b> de lo perdido o la ausencia sino el <b>deseo de retornar</b> a ello. La nostalgia es un sentimiento de <b>referencia al pasado</b></p>
---	---	--	--

Fuente: Elaboración Propia basado en la técnica del análisis de contenido.



En los textos audiovisuales se encontraron las siguientes unidades de registro

**Figura 13**

*Unidad de registro de los juegos: Gris, Journey, Celeste, 8 Doors: Aurum's afterlife Adventure*

Codificación	Producto	Unidad de Registro
AV	GRIS	Atmósfera: Escenarios, Distancia cámara y Sonido – Romanticismo. Jugabilidad: Control simple. Mecánicas: 4 Visuales: Acuarela
AV	Journey	Atmósfera: Escenarios, Distancia cámara - Romanticismo. Jugabilidad: Control simple. Mecánicas: 3
AV	Celeste	Jugabilidad: Control Simple. Mecánicas: 7 Escenarios: Interacción Escenario – Jugador. Plataforma de Puzzle Narrativa: Ansiedad/Depresión
AV	8 Doors: Arum's afterlife Adventure	Diseño de escenarios: Plataformeo. Visuales: Monocromo – Papel

Fuente: Elaboración Propia basado en la técnica del análisis de contenido.

**Figura 14**

*Unidad de registro de los juegos:*

AV	Ori and the will of the wisps	Mecánicas: +20 Visuales: Partículas – Luz Escenarios: Interacción Escenario – Jugador Narrativa: Amistad - Naturaleza
AV	Hollow Knight	Narrativa: Tránsito del Hollow Knight – Soledad – Elegido Mecánicas: +20 Visuales: Ilustración a mano – Luces – Partículas
AV	Metroid Fusion	Mecánicas: +10 Orígenes del género MetroidVania.
AV	The Legend of Zelda Breath Of the Wild	Narrativa: Manejo de la historia. Juego con el pasado y el presente – 3 Líneas temporales

Fuente: Elaboración Propia basado en la técnica del análisis de contenido.

En los textos gráficos se encontraron las siguientes unidades de registro

### Figura 15

*Unidad de registro de textos gráficos pertenecientes a Conrad Roset y Jo Nakashima*

G	Jo Nakashima	Diseño: Piezas de Origami
G	Conrad Roset	Artista creador conceptual de Gris

Fuente: Elaboración Propia basado en la técnica del análisis de contenido.

En los textos escritos se encontraron las siguientes unidades de registro

### Figura 16

*Unidad de registro de textos escritos pertenecientes a Carl Jung, Joseph Campbell y Christopher Vogler*

T	Arquetipos e Inconsciente Colectivo – Jung	Arquetipos como representación colectiva. El Símbolo como manifestación del inconsciente colectivo
T	El héroe de las mil Caras – Campbell	Arquetipos como representación colectiva. El mito como representación cultural y social – Conductismo, momentos en la historia
T	El viaje del Escritor - Vogler	Arquetipos como representación colectiva. Héroe como arquetipo – Momentos en la historia

Fuente: Elaboración Propia basado en la técnica del análisis de contenido.

## Figura 17

Unidad de registro de textos escritos pertenecientes a Don Norman, Oliver James Cooke y K.R Hamilton

T	The desing of everyday things – Norman	Etapas del diseño – Percepción psicológica de las formas – Relación y etapas del vínculo del usuario con el objeto
T	GDD Silent Hill	Estructura y flujo de trabajo al diseñar un videojuego
T	GDD Grand Thjef Auto	Estructura y flujo de trabajo al diseñar un videojuego

Fuente: Elaboración Propia basado en la técnica del análisis de contenido.

### Fase Tres: Conformación de Grupos

Los campos semánticos alrededor de los cuales se agruparon las diferentes unidades de registro fueron:

Deseo de retorno

Tiempo pasado

Pérdida

Doble Valencia emotiva: Felicidad/Tristeza

Residuales

Estos campos enmarcan las características principales derivadas del concepto de nostalgia previamente establecido en este trabajo.

De acuerdo con el rasgo común encontrado se agruparon los datos encontrados por tipos de textos. La nominación del grupo puede ser una palabra repetida en los datos o una palabra nueva que dé cuenta del rasgo común. Lo mismo aplica para los otros tipos de textos.

**Figura 18**

*Campos semánticos*

Deseo de retorno	Tiempo pasado	Pérdida	Doble valencia emotiva: Felicidad/Tristeza	Residuales
------------------	---------------	---------	---	------------

Fuente: Elaboración Propia basado en la técnica del análisis de contenido.

**Figura 19**

*Agrupación de Material Audiovisual por campo semántico*

Conformación de grupos					
Material Audiovisual					
	Deseo de retorno	Tiempo pasado	Pérdida	Doble valencia emotiva: Felicidad/Tristeza	Residuales
GRIS	Atmósfera		Atmósfera	Visuales	Jugabilidad
Journey		Atmósfera	Atmósfera		Jugabilidad
Celeste		Escenarios	Jugabilidad	Jugabilidad – Narrativa	
8 Doors: Arum's afterlife Adventure	Narrativa	Narrativa – Visu	Narrativa		Escenarios
Limbo			Atmósfera		
Ori and the will of the wisps	Narrativa – Atmósfera		Narrativa – Atmósfe	Narrativa – Atmósfera	Jugabilidad
Hollow Knight		Narrativa – Visu	Narrativa – Jugabili	Atmósfera – Narrativa	
Metroid Fusion			Jugabilidad		
The Legend of Zelda Breath Of the Wild	Narrativa – Jugabili	Narrativa – Jug	Narrativa – Jugabili	Narrativa – Atmósfera	

Fuente: Elaboración Propia basado en la técnica del análisis de contenido.

**Figura 20**

*Agrupación de Gráfico por campo semántico*

Conformación de grupos					
Material Gráfico					
	Deseo de retorno	Tiempo pasado	Pérdida	Doble valencia emotiva: Felicidad/Tristeza	Residuales
Jo Nakashima		Diseño Origami			
Conrad Roset			Ilustraciones	Ilustraciones	

Fuente: Elaboración Propia basado en la técnica del análisis de contenido.

**Figura 21**

*Agrupación de Textos escritos por campo semántico*

Conformación de grupos					
Material Escrito					
	Deseo de retorno	Tiempo pasado	Pérdida	Doble valencia emotiva: Felicidad/Tristeza	Residuales
Arquetipos e Inconsciente Colectivo – Jung	12 Pasos	Arquetipos			Simbolo
El héroe de las mil Caras – Campbell	12 Pasos	Arquetipos			
El viaje del Escritor - Vogler	12 Pasos	Arquetipos			
The desing of everyday things – Norman		Etapas emocionales		Etapas emocionales	
GDD Silent Hill					Estructura
GDD Grand Thief Auto					Estructura

Fuente: Elaboración Propia basado en la técnica del análisis de contenido.

De esta manera se completa la sistematización y se constituye un primer nivel de base de datos.

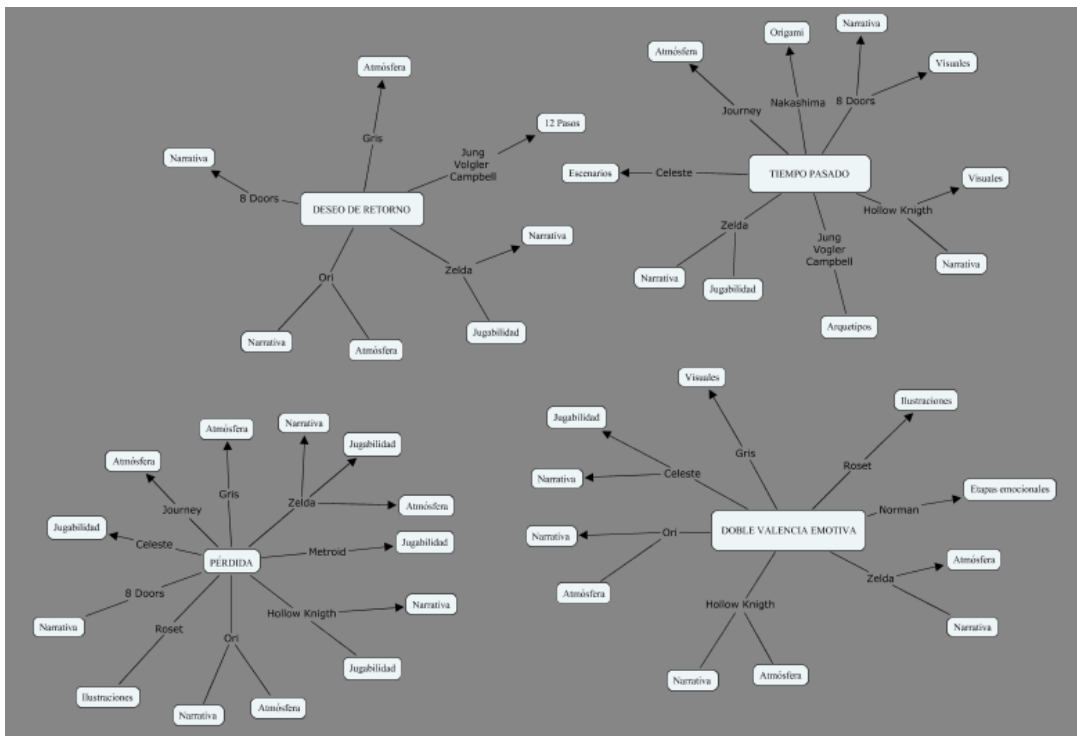
## Fase Cuatro: Nuevas agrupaciones

En esta fase se buscan relaciones entre los diferentes tipos de textos. Un grupo de palabras puede tener relación con un grupo de imágenes y sonidos. De esta forma se da una mirada más holística a todo el conjunto de datos. Se reagrupan palabras, imágenes, sonidos y videos de acuerdo con esta característica en común. Se constituye así un segundo nivel de base de datos.

Se relacionaron los tipos textuales a partir de los campos semánticos previamente establecidos buscando coincidencias en sus unidades de registro.

**Figura 22**

*Agrupaciones entre diferentes tipos de texto por campo semántico*



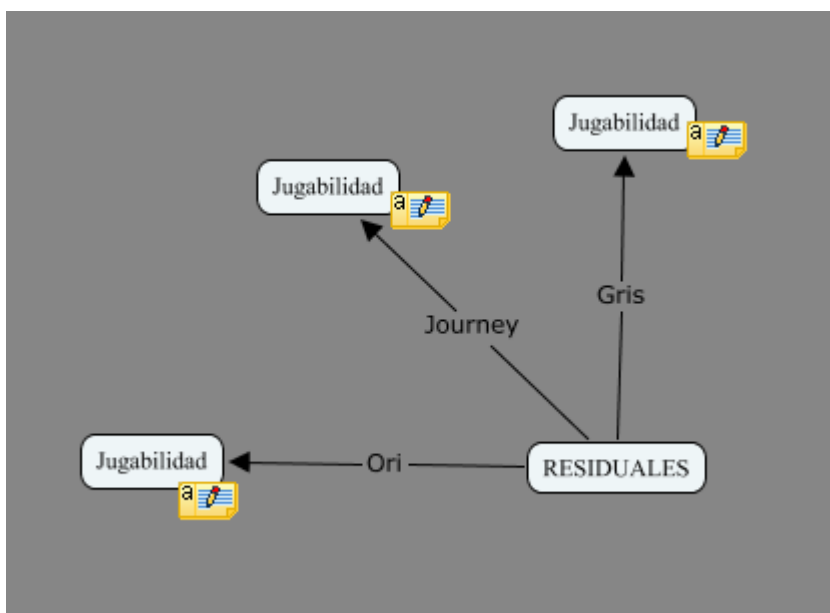
Fuente: Elaboración Propia basado en la técnica del análisis de contenido.

## Fase Cinco: Relaciones sutiles y residuos

Una vez que se tienen los nuevos grupos, se revisa si hay datos que no pudieron ser agrupados, los residuos. Para intentar agrupar los residuos se hace un proceso de abstracción y se buscan relaciones sutiles entre los elementos de los diferentes grupos. Esto obliga a dar una mirada más amplia pero se debe tener en cuenta que hay un objetivo de investigación que enmarca la búsqueda.

### Figura 23

*Agrupaciones de datos residuales*



Fuente: Elaboración Propia basado en la técnica del análisis de contenido.

La jugabilidad se encuentra como elemento residual en algunas de las unidades de registro debido a que deja de tener un lugar protagónico en la experiencia de juego y permite al jugador centrarse en los elementos narrativos y atmosféricos.

Se estableció la incidencia de las unidades de registro en cada uno de los campos semánticos a partir de su nivel de presencia en los mismos.

#### Figura 24

*Incidencia de las unidades de registro en los campos semánticos.*

	Deseo de retorno	Tiempo pasado	Pérdida	Doble valencia emotiva: Felicidad/Tristeza	Residuales
Atmósfera	2	1	4	3	
Jugabilidad	1	1	3	1	3
Visuales		2		1	
Narrativa	3	3	4	4	
Ilustraciones			1	1	
Arquetipos		1			
12 Pasos	1				
Origami		1			

Fuente: Elaboración Propia basado en la técnica del análisis de contenido.

La incidencia de las unidades de registro arrojó como resultado en primer lugar la presencia del elemento narrativo, en segundo lugar atmósfera, en tercer lugar la jugabilidad, en cuarto lugar las visuales, en quinto lugar las ilustraciones y un empate en el último lugar por parte de Arquetipos, 12 pasos y Origami.

#### **Fase Seis: Relación de los hallazgos con los objetivos y la teoría.**

En esta fase se busca dar una respuesta argumentativa a la inquietud que dio inicio a la investigación. La validez del proceso se corrobora con la coherencia entre los hallazgos del proceso de sistematización y análisis, los objetivos planteados y su relación con la teoría.

En las diferentes unidades de registro el elemento que sobresalió fue la *Narrativa*.



Todo proceso de diseño implica un proceso de construcción narrativa.

### **La Nostalgia**

La nostalgia no es privilegio de edad o época alguna de la vida, es propio del ser humano como especie, todos los hombres estamos llamados a sentirla por el mero hecho de tener un pasado, una infancia, una patria, un hogar; sin embargo, el ser humano en la vejez es por excelencia un ser nostálgico (Muñoz, 2013).

La inquietud por la nostalgia nace de la búsqueda de un universal emocional que pudiera transmitirse a todo tipo de jugadores. Se encuentra en la nostalgia por la infancia una oportunidad de exploración que permitiera tanto al investigador como al futuro jugador la estimulación de ese deseo de retorno a través de una construcción interactiva.

A partir del proceso de síntesis se encontró que los campos semánticos vinculados con la emoción de Nostalgia fueron los siguientes:

- Deseo de Retorno
- Tiempo Pasado
- Pérdida
- Doble Valencia Emocional: Felicidad/Tristeza

En las unidades de registro establecidas a partir de diferentes tipos de texto se encontró que los elementos más relevantes fueron:

**Narrativa:** La base del análisis fue el **Lenguaje** como concepto integral, siendo transversal en los componentes de diálogo, visual y sonoro. Por ello, la narrativa fue la unidad de registro con mayor presencia en los campos semánticos.

Este resultado refuerza el objetivo general de este proyecto y también se vincula el objetivo específico de la construcción de un arco narrativo.

**Atmósfera:** Una construcción narrativa tiene implícita/intrínseca una propuesta estética cargada de su propia atmósfera. Este elemento también estuvo presente en todos los campos semánticos y aunque su presencia fue menor, su impacto tuvo la misma relevancia que el aspecto narrativo. La atmósfera como la segunda unidad de registro más presente en los campos semánticos evidencia la relevancia del tercer objetivo específico ligado al diseño y caracterización de los personajes.

**Jugabilidad:** Al parecer la jugabilidad genera cierto nivel de dificultad en su integración a los campos semánticos establecidos para este estudio. Queda en una especie de disyuntiva. Por un lado, en algunos casos se logra integrar como elemento aportante a la emoción y narrativa del juego; en otros, se opta por simplificarla y minimizarla para dar lugar y protagonismo a otros componentes de la experiencia. La jugabilidad como tercer componente de este estudio, es coherente con la búsqueda de una experiencia interactiva, que para este caso es un videojuego de plataforma 2D.

[Anexo 1: Sistematización de la información.ods](#)

## Características

**Anexo 2 Game Document Desing**

## Argumento

**Anexo 3 Argumento**

# Aproximación Estética

## Etapa 1

El proceso creativo de este proyecto comienza con la exploración gráfica que implica llevar figuras tridimensionales a dos dimensiones. Para ello se partió de modelos de origami de diferentes plegadores y diseñadores. Se estudió la forma, cómo incide la luz sobre ellos y se hizo el acercamiento a replicarlos con tinta sobre papel.

El criterio para la selección de estos modelos fue los elementos posibles del entorno en el universo planteado. Ello incluye componentes de fauna y de flora. Tomando, en lo posible, diferentes modelos de un sólo objeto para así tener una visión más amplia en cuanto a las posibilidades de la forma.

**Figura 25**

*Aproximación estética elementos del entorno 1*



Fuente Elaboración propia.

**Figura 26**

*Aproximación estética elementos del entorno 2*

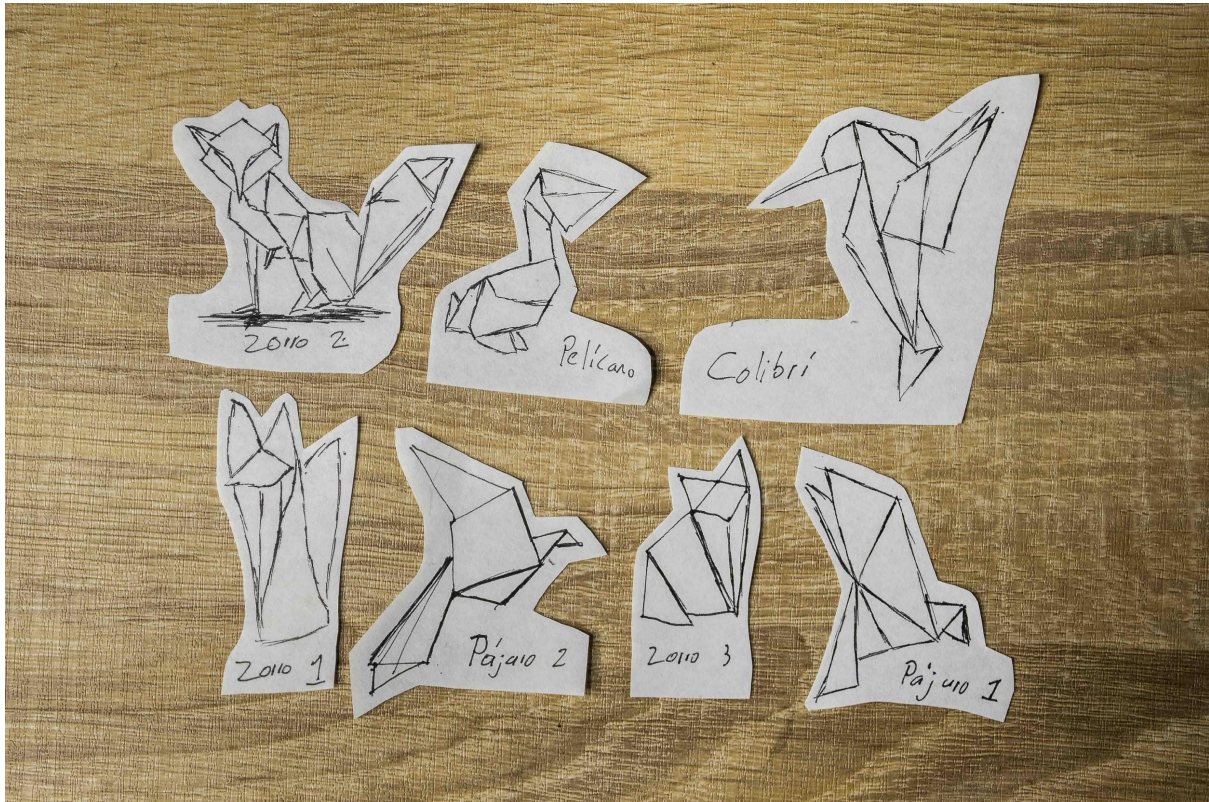


Fuente Elaboración propia



## Figura 27

*Prototipos de fauna del universo*



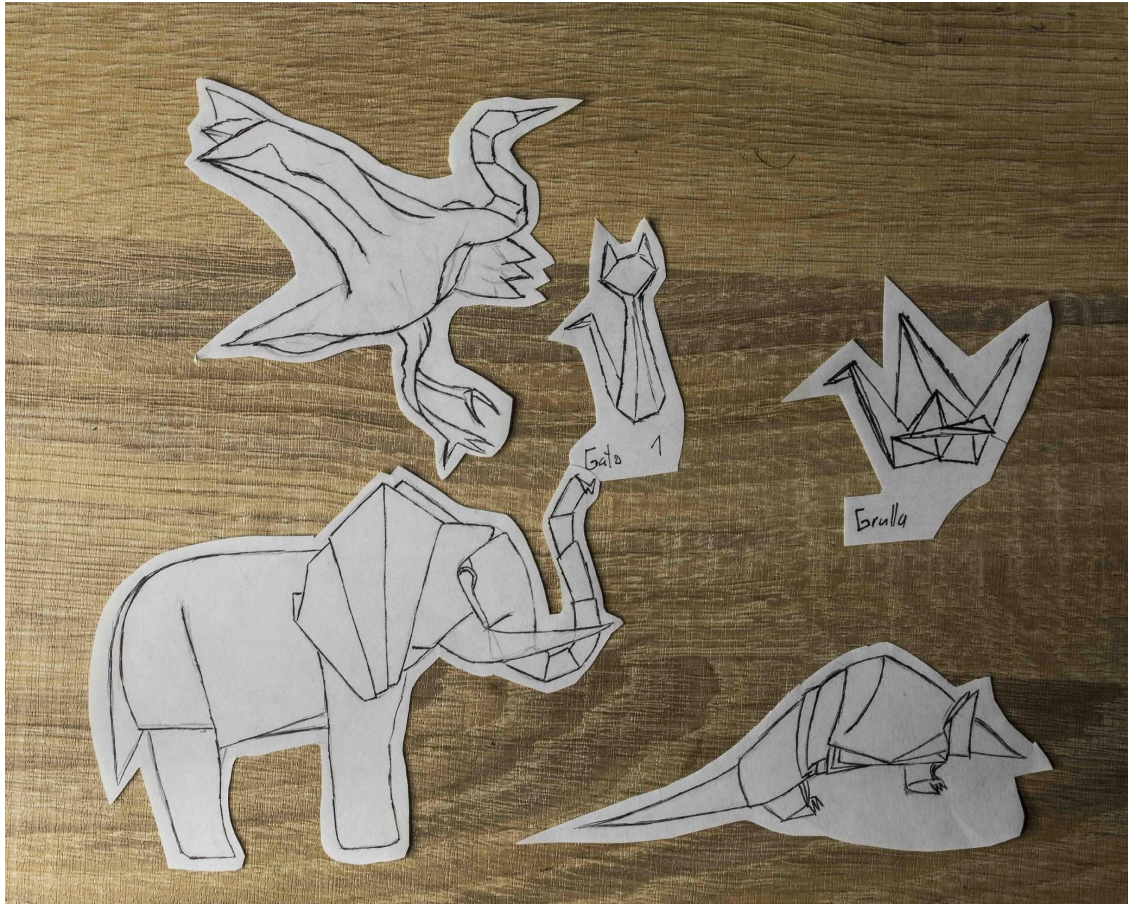
Fuente Elaboración propia

## Etapa 2

De la mano con el desarrollo del argumento para el videojuego se fue profundizando en la creación de los diseños correspondientes a los personajes presentes en la historia. Para ello se realizó un proceso similar a la etapa anterior en una medida más pequeña y que sería ampliado en una etapa futura del proyecto.

## Figura 28

## *Prototipos personajes secundarios*



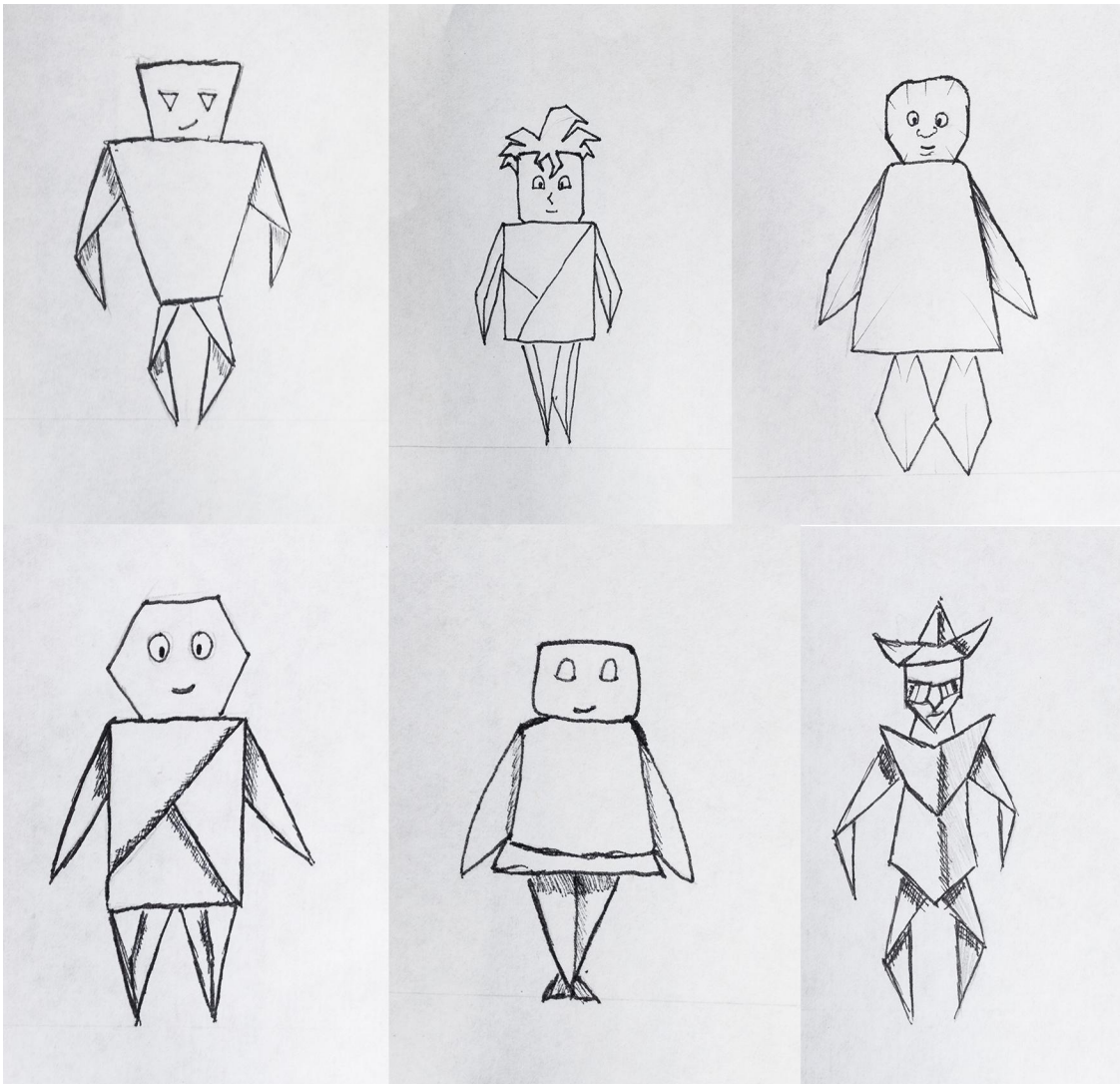
Fuente Elaboración propia

El diseño del personaje principal trajo consigo una separación de la fidelidad hasta ahora contenida en el resto de los bocetos, es decir, los diseños previos corresponden a modelos de origami existentes y reproducibles. Caso contrario para el diseño de Albus. Buscando que el personaje tuviera una apariencia tierna se optó por diseñarlo usando los principios básicos de las formas cuadradas, triangulares y circulares presentes en el diseño gráfico.

**Figura 29**



### *Bocetos personaje principal*



Fuente Elaboración propia

De esta búsqueda, ya en sus momentos finales, arrojó un diseño del personaje con características mucho más femeninas que masculinas. Hallazgo que hasta el momento pasó inadvertido para el investigador: la posibilidad de que sea el jugador quien seleccione el género de su personaje. Se optó entonces por conservar esa forma femenina y nombrarla Alba. Aunque por el momento en que se tomó la decisión, quedan pendientes ajustes narrativos que diferencien la experiencia de juego si se selecciona uno y otro personaje.

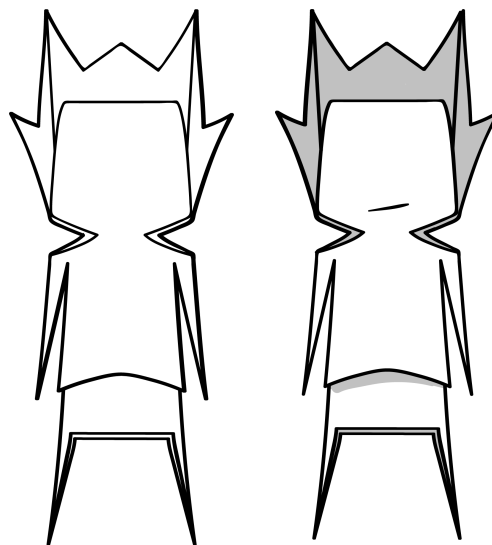


### **Etapa 3**

Teniendo los bocetos primarios de los personajes se procedió a una selección y posterior digitalización de los mismos. Esta etapa a su vez permitió la experimentación en cuanto al estilo a utilizar para este fin, pudiendo seguir con las líneas como elemento determinante o descartarlas y optar por darle a las figuras su forma a partir de sombras y texturas.

### **Figura 30**

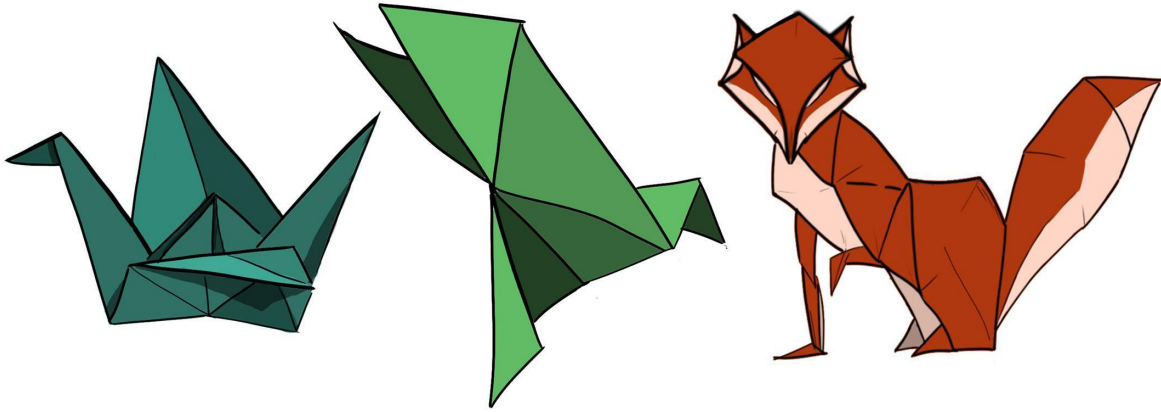
*Boceto personaje principal digital*



Fuente Elaboración propia

**Figura 31**

*Bocetos fauna digitales*



Fuente Elaboración propia

## **Conclusiones**

### **Conclusiones de la Creación**

Con base en los objetivos planteados en este proyecto de investigación-creación se concluye lo siguiente:

Los modelos de producción en lo relacionado a videojuegos se pueden dividir en dos: Videojuegos AAA y Videojuegos Indie. Diferenciados principalmente por dos componentes: Recurso humano y capacidad técnica.

Los videojuegos AAA tienen equipos numerosos, de hasta 300 personas trabajando no solamente un proyecto en particular, sino que ese equipo suele trabajar a su vez en diferentes proyectos del estudio al que pertenezcan, ello implica una división del personal en equipos de desarrollo para los diferentes elementos que comprenden un videojuego: Jugabilidad, historia, personajes, escenarios, mercadeo, entre otros. Esta manera de trabajo resulta en una optimización del tiempo y una mayor capacidad de producción, aunque trae consigo riesgos en la congruencia de la pieza si los diferentes equipos de trabajo no tienen la adecuada comunicación (Pokemon Diamante Brillante).

La contraparte de este modelo son los videojuegos indies, siendo desarrollados por equipos mucho más pequeños o, incluso, una sola persona. El número de integrantes incide directamente con el nivel de apropiación y conocimiento del proyecto, ya que es común que una sola persona deba suplir varios roles, por ejemplo, el director artístico puede ser el

encargado también del diseño de los personajes y el arte de los escenarios. Contrario a los videojuegos AAA donde una persona puede tener una labor mucho más específica como el modelado de una pastura en particular. Los desarrolladores independientes optan entonces por proyectos que no sean atractivos por su apartado gráfico hiperrealista. Centran esfuerzos los componentes narrativos, una jugabilidad innovadora y unas visuales que puedan ser bellas desde su sencillez como el pixelart.

La Narrativa, elemento fundamental para la construcción de una experiencia inmersiva exitosa del jugador. Las historias con personajes complejos, que se alejan de lugares comunes y exploran distintos aspectos de la condición humana tienen una mayor posibilidad de ser bien recibidas por su audiencia. Es en dicho aspecto donde muchos desarrolladores independientes se centran y ello no es gratuito. Aunque no sólo es una buena historia, es saber contarla, es buscar la manera de integrar todos esos elementos que componen el videojuego para que aporten a la historia que van mucho más allá de una caja de diálogos o una cinemática.

El proceso narrativo de este proyecto queda en una etapa de argumento, donde se es consciente de que es necesaria una ampliación de las situaciones que se presentan al jugador y los diálogos planteados. Ello con la intención de agregar momentos específicos que presenten la ambivalencia de la nostalgia, es decir, momentos felices o divertidos y momentos más tristes o desalentadores.

La atmósfera, generador de emociones. La atmósfera está comprendida por los componentes escenográficos, lumínicos y sonoros. El sonido es el principal disparador en lo que a emociones respecta en productos de carácter audiovisual y no debe verse como un mero acompañante de la imagen, aunque bien puede darse el caso en que potencia la sensación visual que transmite determinada escena. Su campo de acción va mucho más allá de ello. Él

mismo puede narrar, anticipar o invisibilizar sucesos de la historia si así lo desea el desarrollador. Por su parte, la luz y los escenarios componen el campo de contexto, donde dan una ubicación espacial y temporal y permiten al jugador en este caso hacerse una idea no sólo de dónde está, sino de lo que sucede o ha sucedido en ese lugar.

Acá es importante resaltar lo necesario de la coherencia en estos elementos y que los 3 apunten en una misma dirección para poder obtener una unidad en la pieza.

La jugabilidad, mucho más que apretar botones. La jugabilidad se debe dimensionar como otra parte de la experiencia de juego y como un campo aportante a la historia y las sensaciones que se desea generar. En DobleZ, donde se usa el origami como guía estético, se optó por una botonera que sólo requiera una mano y así no confunda al jugador con complicadas secuencias. Para aprovechar el potencial del origami se optó por un sistema de transformación a partir de la combinación de máximo 2 botones y un limitador que no permita al jugador pasar de un estado a otro sin transitar por un estado neutro previamente. Ello se hizo con la intención de que el jugador no transite entre estados accidentalmente.

Acorde a lo anterior viene un proceso futuro para el proyecto: Diseño de escenarios. Las decisiones tomadas hasta el momento deben ser coherentes con el mundo a construir. Por un lado, debe transmitir la desolación del mundo en que se vive y mantenerse orgánico, no sencillamente plataformas puestas aleatoriamente para “dificultar el avance”. Con las decisiones de jugabilidad se debe procurar entender las limitaciones establecidas, donde las necesidades de uso de las transformaciones tengan intervalos de tiempo lo suficientemente amplios para permitir su cambio y la progresión en la dificultad establezca retos al jugador tan elevados como para mantenerlo interesado, sin llegar al nivel de frustración.

La labor de construir todo un universo narrativo, sus personajes y la historia que los conecta, no pudo desligarse de la historia misma de su creador y cómo él entiende eventos de su vida como algo nostálgico. La elección del origami como tema visual viene de una pasión propia por este arte desde niño. Que el medio sea un videojuego y no otro tipo de experiencia interactiva deriva de un pasatiempo de hace varios años. El viaje del héroe como guía estructural proviene del contenido audiovisual consumido a lo largo de la vida. En pocas palabras, cada elemento elegido, fue en sí un encuentro con la nostalgia.

### **Conclusiones de la Investigación**

Quedan abiertas muchas puertas en la exploración teórica de la generación de emociones a través de experiencias interactivas. Si bien la teoría del diseño explora la relación emocional entre objeto e individuo, la experiencia que se trabajó va más allá del dispositivo que se utiliza. Sin menospreciar la importancia de este aspecto y comprende entonces un espacio virtual donde el jugador genera un vínculo con personajes y escenarios inexistentes, pero que interactúan con él de manera reactiva a partir de sus acciones. Ello deja entonces sobre la mesa un potencial casi tan ilimitado como el mismo espacio virtual que pueda generarse.

El método de análisis de contenido resultó siendo la principal herramienta para sentar las bases de este proyecto, ya que permitió deconstruir los elementos de consulta para luego

integrarlos en campos semánticos elementales y así establecer los principales puntos de trabajo del proyecto de investigación-creación.

# Referencias bibliográficas

Aarseth, E. (2007). *Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2576394>

Álvarez, E (2017) *Diseño Emocional, el diseño orientado a las personas*.  
<https://www.iomarketing.es/blog/disenio-emocional-el-diseno-orientado-a-las-personas/>

Bedoya, O. (2019). *Metodología relacional en investigación cualitativa: Más allá del análisis*. Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia

Bycer, Joshua (2019). *Game Design Deep Dive: Platformers*.

Campbell, J. (2013). *El héroe de las mil caras* (1.ª ed.). Fondo de Cultura Económica.

Chion, M. (1993) *La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Paidós, México.

*Celeste Review*. (2018, 29 enero). IGN.

<https://www.ign.com/articles/2018/01/25/celeste-review>

Crespo, C (2019). *LA TRANSFORMACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS COMO NUEVA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO* [Tesis de grado, Universidad de Valladolid]

Greenslade, A. (2006). *The Specusphere - Gamespeak: A glossary of Gaming Terms*.

[www.specusphere.com](http://www.specusphere.com).

[https://web.archive.org/web/20070219082328/http://www.specusphere.com/joomla/index.php?option=com\\_content&task=view&id=232&Itemid=32](https://web.archive.org/web/20070219082328/http://www.specusphere.com/joomla/index.php?option=com_content&task=view&id=232&Itemid=32)



*Gris Review*. (2020, 21 abril). IGN. <https://www.ign.com/articles/2018/12/13/gris-review>

*Journey Review*. (2016, 1 septiembre). IGN.

<https://www.ign.com/articles/2012/03/01/journey-review>

Jung, C. G. (2014). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Paidós México.

*The Legend of Zelda: Breath of the Wild Review*. (2017, 15 septiembre). IGN.

<https://www.ign.com/articles/2017/03/02/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild-revie>

w

*The Legend of Zelda: Ocarina of Time Review*. (2021, 22 agosto). IGN.

<https://www.ign.com/articles/1998/11/26/the-legend-of-zelda-ocarina-of-time-review>

Nakashima Jo(n.d) *Inicio* Obtenido de <https://www.youtube.com/user/jonakashima>

Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things* (Revised, Expanded ed.). Basic Books.

Philips, M. (2017, 3 marzo). *Design for Emotion to Increase User Engagement*. Toptal

Design Blog.

<https://www.toptal.com/designers/product-design/design-for-emotion-to-increase-user-engagement>

Riso, M. (2015). *Técnicas de la investigación documental*. Universidad Nacional Autónoma de México.

*The Specusphere - Gamespeak: A glossary of Gaming Terms*. (2008).

[www.especusphere.com](http://www.especusphere.com).

[https://web.archive.org/web/20070219082328/http://www.specusphere.com/joomla/index.php?option=com\\_content&task=view&id=232&Itemid=32](https://web.archive.org/web/20070219082328/http://www.specusphere.com/joomla/index.php?option=com_content&task=view&id=232&Itemid=32)

Tech, I. (2012). *10 Types of Platforms in Platform Video Games*. ID Tech.

<https://www.idtech.com/blog/10-types-of-platforms-in-platform-video-games#:~:t>

ext=A%20platformer%2C%20or%20platform%20video,different%20types%20of%20video%20games

## Anexo 2 GDD

### Características Generales

- **Estilo visual:** Emulación digital de acuarela y líneas a tinta en escala de grises mayoritariamente
- **Niveles** = Se piensa en un total de 8 diferentes escenarios, donde se hace alusión a la luz, por medio de un escenario base y otros 7 que representan los colores en los que esta se divide.
- **Mecánicas** = Se piensa en un total de 4 mecánicas obtenibles que puedan compensar las necesidades de Fuerza, Defensa, Nado y Vuelo. Estas mecánicas pueden ser adquiridas por el jugador luego del encuentro con 4 diferentes animales: Elefante, Armadillo, Gato, Grulla.
- **Dispositivo** = Computador
- **Metodología de Juego** = Resolución de acertijos y precisión.

## Objetivos del juego

Adquirir Habilidades para superar los distintos obstáculos presentados al recorrer los distintos territorios que comprenden Flexia.

Resolver acertijos para poder progresar en el juego.

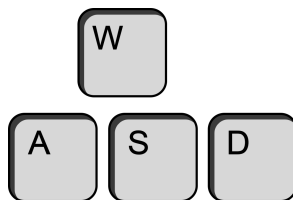
## Jugabilidad/Gameplay

### Controles del Juego:

### Convenciones:

↓: Pulsar

→: Mantener pulsado



Movimiento:

A (Izquierda):



D (Derecha):



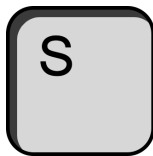
Espacio (Salto)



**Habilidades:**

**Condiciona:** Es necesario volver a forma humana antes de adoptar una nueva forma.

S transformación Armadillo:



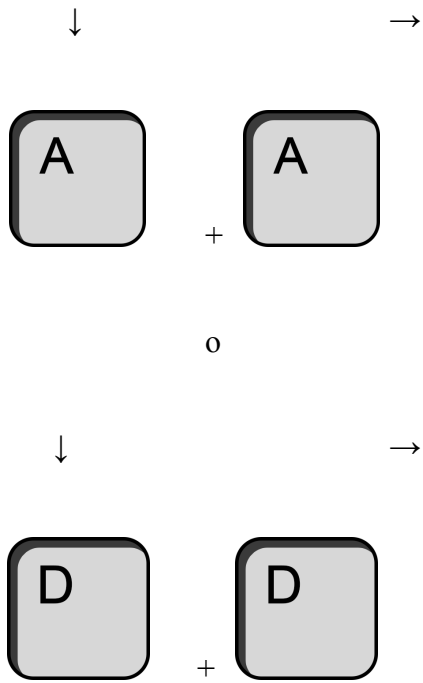
**Utilidad:** Permite el acceso a lugares pequeños.

S (en forma de Armadillo) permite tomar una forma esférica.



**Utilidad:** Aceleración en pendientes para llegar a lugares más alejados con salto o cruzar suelo frágil a gran velocidad.

**A+A o D+D** transformación Elefante:



**Utilidad:** Desplazar ciertos objetos.

**Restricción:** No se puede saltar en forma de Elefante.





**Espacio** (en forma de grulla)



**Utilidad:** Mantener vuelo.

**W** adoptar forma humana.



**Minijuego Barco**

**A** (Izquierda):



**D** (Derecha):

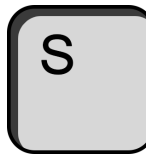




W (Arriba)



S (Abajo)



**Nota:** Sujeto a cambios luego de pruebas de jugabilidad.

## **Interfaz**

## **Interfaz**

El jugador podrá elegir si quiere jugar con **Albus** (Masculino) o **Alba** (Femenino)

## Diálogos In-Game

Los diálogos se trabajarán a partir de cajas de texto acompañado de un cuadro con el avatar del personaje a la izquierda o derecha (según la ubicación del personaje hablante) similar al trabajado en **Celeste**.



## CINEMÁTICAS

Se trabajará un estilo de animatics para las diferentes escenas cinemáticas del videojuego como lo hace **8 Doors: Arum's Afterlife Adventure**.

Enlace de referencia:

[8 Doors: Arum's Afterlife Adventure | ALL ENDINGS!](#)

## Cámara

Cámara: Movimiento de scroll lateral

Cámara Minijuego Barco: Cámara con vista superior

## **Premisa**

Este videojuego sitúa al jugador en el reino ficticio de Flexia, hecho netamente de papel y ambientado en una época fantástica, con la presencia de los 4 elementos naturales que conocemos. Un encuentro fortuito llevará al usuario por un viaje motivado por la curiosidad, donde explorará este territorio deteriorado e irá entendiendo la verdadera importancia de la travesía que ha emprendido.

El usuario llevará el rol de Albus, un niño que vive en la pequeña aldea de Rus, en este rol recorrerá una deteriorada y pálida Flexia, en busca de resolver el misterio relacionado con un ave que ha conocido. En su viaje descubrirá el motivo por el cual el reino se encuentra en su actual estado y procura restaurarlo.

## **Sinopsis**

Flexia es un mundo de papel, lleno de color y belleza, con hermosos paisajes, animales por todas partes y un pequeño pueblo donde personas, también de papel, viven tranquilamente de lo que la naturaleza les da. Allí está Rus, una pequeña aldea, donde nace Albus, el único de los suyos que no sería ni rojo, ni azul, ni amarillo, ni verde, sino, sencillamente blanco. Albus pudo tener una hermosa vida en ese mundo, jugando con animales, haciendo amigos, apenas conociendo lo que puede ser el dolor o el miedo.

Tristemente no fue así, Albus ha nacido un poco tarde para eso, la belleza de su tierra le es desconocida, todo es gris o negro, nadie sonrío, los pájaros no cantan, el sol apenas se filtra entre las nubes grises y la gente de su pueblo jamás sonrío, sólo quedan unos cuantos frutos maltrechos para cosechar y no morir de hambre.

En una aventura al bosque para completar un encargo de su aldea, Albus tiene un encuentro con un búho. Hecho que cambia por completo la rutina que suele tener y le lleva a un viaje en busca de este alado ser.

Al atravesar casi todo el territorio del reino para lograr su objetivo, Albus conoce diferentes aliados que le enseñan a superar los peligros de este viaje, como Flavus, el armadillo de las cuevas, Caelum, el cobarde elefante del bosque, Ruber, el gato y Viola, la maternal grulla. Quienes le comparten al pequeño sus historias y parte de ellos mismos, de esa manera le otorgan la fuerza para avanzar.

Al final de su viaje Albus descubre que fue elegido para devolverle el color al mundo y restaurar la belleza de su reino, aunque para ello debe enfrentar un desafío terrible, pues deberá hacer frente al peor peligro para un ser hecho de papel, el fuego.

## **Universo**

Flexia es un reino insular, habitado por criaturas de papel que nacen del **Gran Árbol** en el momento en que sus hojas se desprenden de este. Maneja una sana coexistencia de las criaturas que lo habitan tanto animales como vegetales. Si bien los territorios están delimitados, como son el Bosque Silva o el Desierto Eremus, no hay fronteras sociales o políticas que impidan el desplazamiento en el mismo, el único impedimento puede ser de tipo geográfico.

Este reino posee un núcleo donde se almacena la vida y el color de su mundo, custodiado por 6 guardianes entrenados y elegidos en un ritual desde pequeños para su cuidado. En dicho ritual cada Guardián recibe en su interior parte de la esencia de Flexia.

Poco después de la elección de los guardianes: Viola, Flavius, Aureum, Caelum, Ruber y Viridis. Una disputa, por quién es el más fuerte de ellos, termina en que el núcleo es dañado, ocasionando el levantamiento de un gran volcán, luego nombrado Montaña Magna, y la pérdida del color en todo Flexia, exceptuando los guardianes.

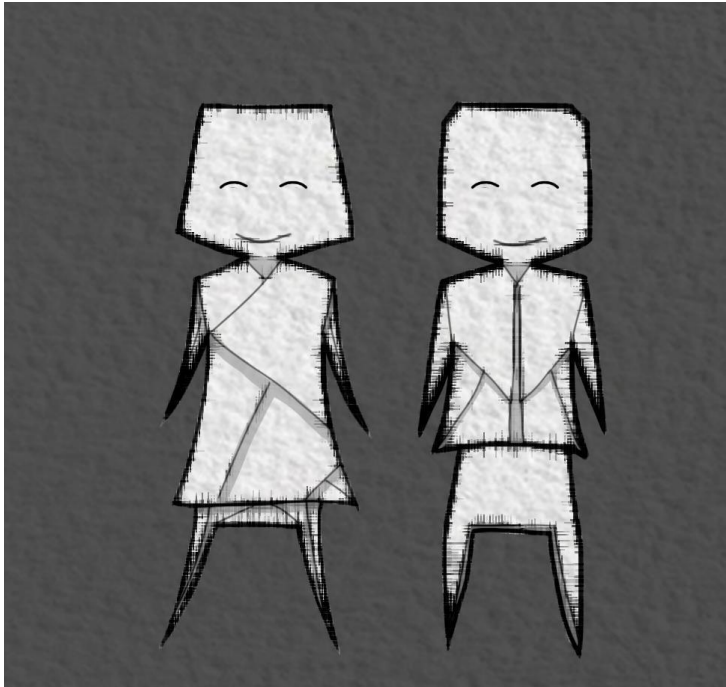
## **Personajes**

### **Albus:**

Albus es un niño de la Aldea Rus, tiene 10 años. Es curioso y aventurero. El encuentro con un Búho lo llevará a emprender un viaje que sin saberlo será la salvación de su mundo.

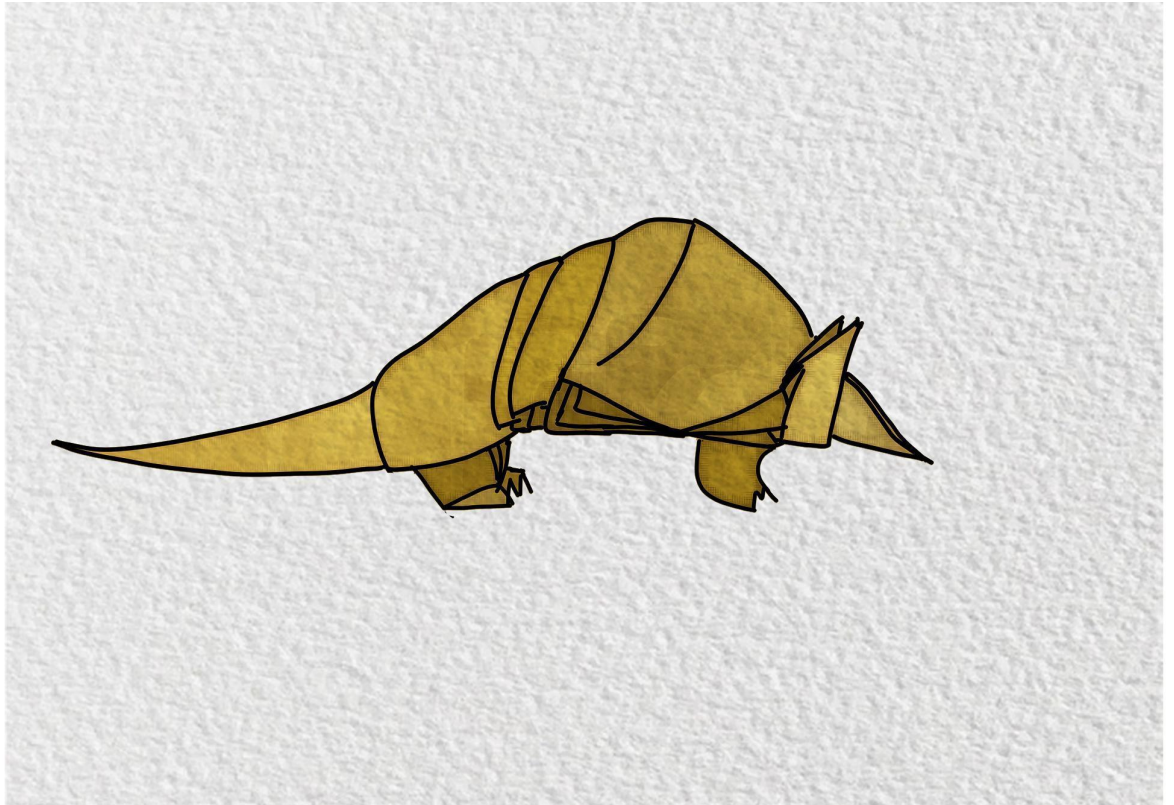
### **Alba:**

Albus es una niña de la Aldea Rus, tiene 10 años. Es curiosa y aventurera. El encuentro con un Búho la llevará a emprender un viaje que sin saberlo será la salvación de su mundo.



**Flavus:**

Es un orgulloso armadillo, pequeño, valiente y un poco cascarrabias. Su resistente armadura le hacen estar confiado y correr siempre hacia el peligro. Se dice que como guardia en sus tiempos de gloria defendió Flexia contra todo tipo de peligro. Actualmente vive en las cuevas del bosque cercano a la Aldea Rus.

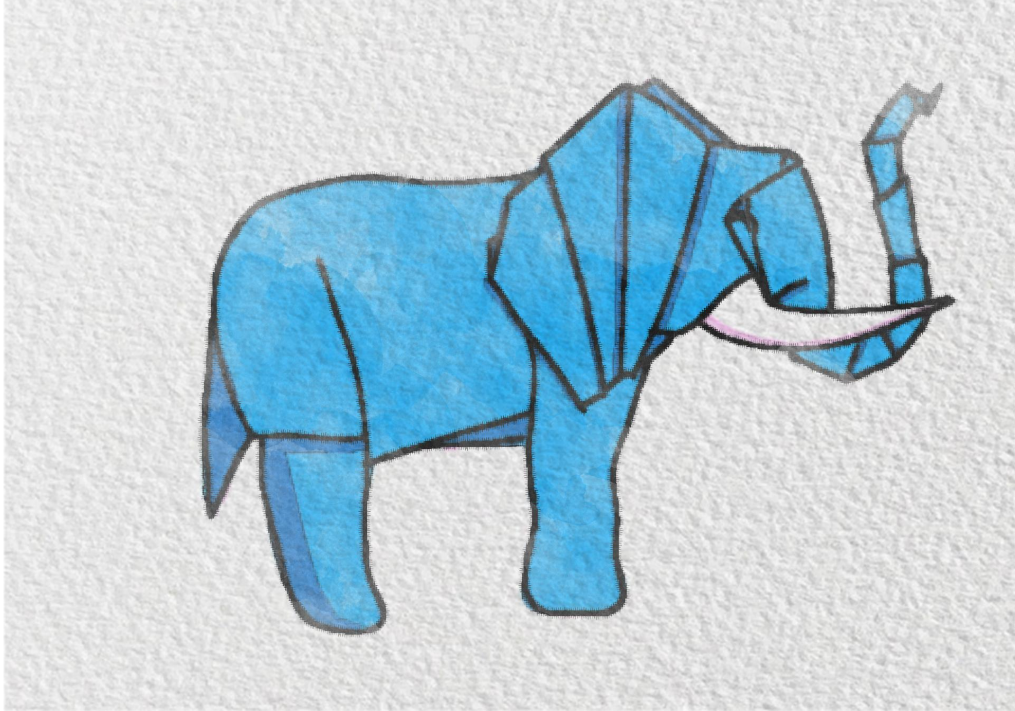


**Caelum:**

Un elefante tranquilo y fuerte, gran amigo de Flavus. Si bien era el guardián con mayor fuerza física, la soledad por la que ha pasado los últimos años lo han llevado a sentir pánico ante cualquier cosa que le perturbe sin importar lo pequeño que sea. Vive en el bosque



Silva, aunque cada vez que se asusta el bosque preferiría que no lo hiciera, pues hace un desastre.



**Viola:**

Una majestuosa y esbelta grulla. Es maternal y protectora. Procura ser la voz del corazón entre los guardianes cuidándoles a todos desde el cielo. Vive en un pequeño estanque en la montaña Magna.



## **Viridis**

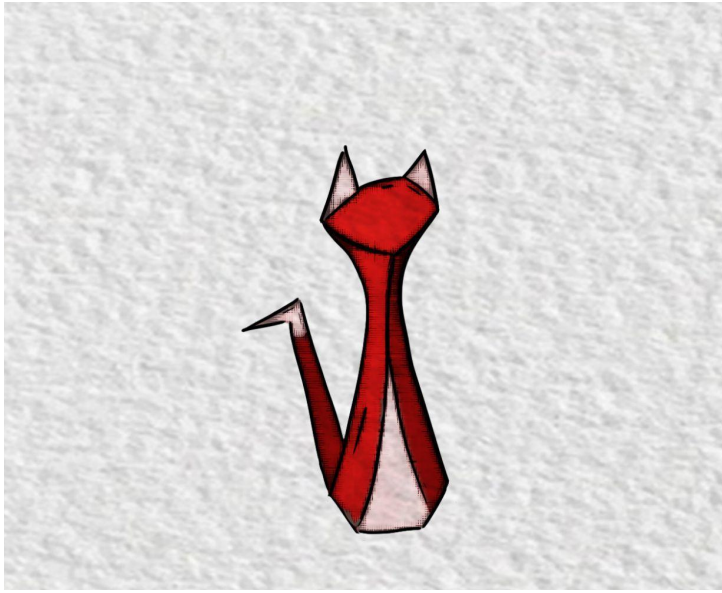
Es el anciano más longevo en Rus, nadie sabe a ciencia cierta su edad, pero es el único habitante de la aldea que recuerda el mundo antes de que fuese gris. Es el único humano entre los guardianes, aunque ha preferido llevar una vida tranquila y anónima en la aldea.

Sin que Albus lo supiera, Viridis fue el primero en dar a Albus su color y determinar su forma original, al otorgarle todo su verte al árbol madre con el fin de poder cuidar del niño a la distancia y proporcionarle un hogar en Rus.



### **Ruber**

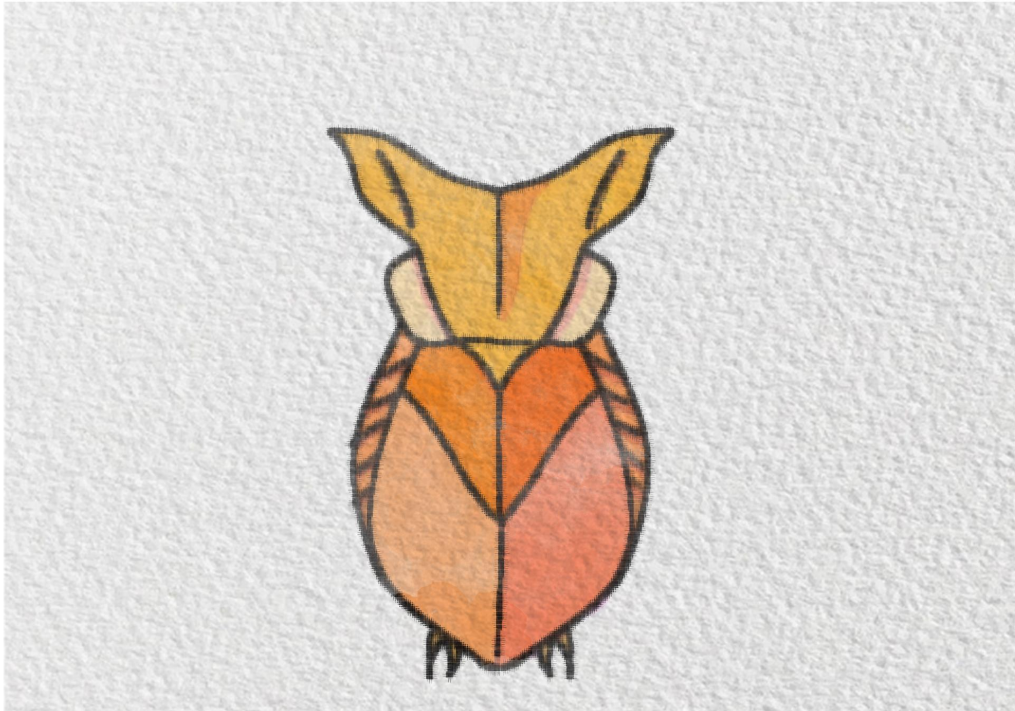
Es un pequeño gato indiferente y bromista. Solía molestar a los guardianes, en especial a Flavus cavando agujeros de los que no pudiera salir y tuviese que pedir ayuda a Caelum. Odia el agua, pero su inteligencia le ayuda a encontrar soluciones para evitar este elemento. No tiene una residencia fija, pero se sabe que adora las presas que habitan cerca a la montaña Magna.





## **Aureum**

Es enigmático y estratégico. Es el líder de los guardianes de Flexia, con sus alas y garras defendería con su vida a cualquiera de sus compañeros. Es quien más se siente culpable por el estado actual de su mundo y por ello busca a Albus para intentar salvarlo.



## **Diseño Sonoro**

Para contribuir al diseño de la experiencia narrativa y de juego del proyecto “DobleZ”, la propuesta de diseño sonoro parte del establecimiento de las principales categorías sonoras expuestas por Chion (1993): Sonido In, Sonido-territorio y sonido Off.

En la construcción del universo narrativo estas categorías están en constante interacción. De acuerdo con el momento del arco narrativo en el que se encuentre el usuario, uno o más elementos sonoros serán dotados con mayor relevancia para

denotar los aspectos técnicos del juego y para connotar los aspectos artísticos (atmósfera, sensaciones y emociones) de la experiencia.

Concretar la categorización de los sonidos que conforman el universo sonoro, exige la elección de una presentación visual que esté de acuerdo con las características del material audible: sin bordes, sin un continente de los sonidos, sin un marco que los encuadre. El caso para las imágenes es diferente ya que el marco de contención y encuadre es la pantalla (Chion, 1993).

La representación gráfica de las categorías sonoras tomará como referencia la propuesta de Chion (1993) del “tricírculo”. Este modo de presentar las tipologías del universo sonoro transmite la noción de interacción entre capas envolventes. Debido a su naturaleza intangible, una de las capas puede, en determinados momentos, envolver a las otras. No es una construcción rígida.



Adaptación y apropiación del gráfico Tricírculo de Michell Chion

**Sonido In**

Dos aspectos se combinan en esta categoría: lo técnico y lo narrativo. En la intersección de estas capas, los efectos sonoros ocupan un lugar preponderante. En la parte técnica los sonidos cumplen una función referencial. Cuando el usuario acciona las teclas del juego, los sonidos resultantes denotaran la realización de la acción solicitada.

En el nivel de la diégesis, el universo narrativo, los sonidos cumplen la función de representación de acciones que pueden o no estar asociadas a la voluntad del usuario. El sonido de la caída de un objeto puede ser escuchado como consecuencia de una acción del usuario, o se puede deber a retos o pruebas que se presentan al jugador para avanzar entre escenarios.

### **Sonido-territorio (y Sonido ambiente)**

En esta categoría se tienen clasificados dos tipos de sonidos que están ligados: En primer lugar, los sonidos del territorio que delimitan un escenario y que son más localizables en lo que respecta a su fuente sonora. En segundo lugar, los sonidos del espacio que son envolventes y cuya ubicación no es prerrogativa de jugabilidad. Hay que tener en cuenta que esta clasificación es más funcional que topológica: Un sonido que puede estar marcando un territorio puede funcionar en otra etapa del juego como sonido ambiente.

### **Sonido Off**

Esta categoría obliga a una flexibilización en su relación con la diégesis. Los sonidos Off son los que se ubican por fuera del universo narrativo y como tal no

podrían ser escuchados por los personajes de la historia. Sin embargo, la flexibilización se presenta en el juego cuando el usuario participa en la trama interpretando a su personaje principal. En este caso el usuario escucha señales que le indican si ha completado una tarea o ejecutado correctamente una acción en su personificación dentro del juego. Al intentar ejecutar una acción no permitida un sonido indicará al jugador la imposibilidad de realizarla. Y esto puede deberse a que el usuario ha infringido alguna de las mecánicas del juego. La música, como tipología sonora, pertenece a esta categoría.

Transversal a todas las categorías se encuentra la focalización sonora de la información: en la percepción del usuario se refiere a su punto de escucha. En la narratología se distinguen varios tipos: no focalizada, neutra y subjetiva. Para el caso del proyecto “DobleZ” se utilizará la focalización sonora neutra, que es la que transmite una escucha clara de los sonidos, de manera independiente a su ubicación en el espacio y, de acuerdo con la propuesta de diseño del juego en 2D, es la más adecuada. También se utilizará la escucha no focalizada que es la que se aplica a la composición musical extradiegética y a las señales sonoras de retroalimentación al jugador.

### **Sistematización**

Para la sistematización de las tipologías sonoras se utilizó un gráfico tipo “TAL” que permite organizar sus diferentes características de acuerdo con la categoría sonora y el escenario en la que se desarrolle la narrativa.



Categoría	Escenario 1 :		
In	Tipología	Aspecto Técnico Usuario (Agente causal)	Aspecto Narrativo (Consecuente)

Categoría	Escenario 1 :		
Territorio	Tipología	Sonido-territorio (Delimitación topográfica)	Sonido Ambiente (Sonido envolvente)

Categoría	Escenario 1 :		
Off	Tipología	Efecto	Música

## **Anexo 3 Argumento**

### **Acto I**

Un día cualquiera, o no tan cualquiera, porque luego de él nada será igual, mientras el pequeño Albus, por encargo de su aldea, busca hojas en el bosque para una pequeña construcción, divisa en la copa de un árbol algo totalmente desconocido para él, algo que no era gris o negro, ni el blanco propio de sí... Albus intenta trepar para verlo más de cerca, pero al acercarse a la criatura, esta sale disparada hacia el cielo, acto que sorprende a Albus, y le hace caer para terminar inconsciente.

### **Cinemática Inicio**

Todo se ve negro, lento y difuso comienza a aparecer un color, va adquiriendo forma, una forma de ojos grandes, plumas y pico, esa forma se acerca a Albus y le pregunta:

- Criatura: ¿Estás bien muchacho?

- Albus: Sí, lo estoy. Estas hojas suavizaron la caída.

- Criatura: No deberías trepar tan alto si no tienes alas.

Ahora que sé que estás bien debo partir, no quiero yo también terminar gris como el resto de este mundo.

La criatura abre sus brazos y empieza a batirlos con tal fuerza que se levanta del suelo y se dirige hacia el cielo.

Albus, con una expresión de sorpresa en el rostro, grita a la criatura

Albus: ¡Espera! ¡¿Qué eres tú?!

Mientras se pierde a lo lejos en el cielo la criatura responde

Criatura: Soy un Búho.

### **Cinemática Final**

Albus recoge las hojas que necesitaba y regresa a casa.

### **Acto II**

El día siguiente, motivado por su encuentro con la criatura que decía llamarse búho, decide buscar al hombre más viejo de su pueblo, si alguien podría decirle qué es un búho sería él.

La casa del anciano, es la más retirada del pueblo, está en una colina, desde la que se puede apreciar el resto de casas y gentes de aquel lugar. Para lograr acceder a esta es necesario hacerse camino entre un terreno árido lleno de rocas.

### **Diálogos In-Game Inicio**

Albus logra llegar hasta ahí y llama a su puerta, el anciano tarda un poco en abrirle, se le ve un poco gacho y con bastón, orejas grandes, por los años, y una túnica. Albus increpa de inmediato al anciano con su pregunta:

Albus: ¿Qué es un Búho?

El anciano, pone levanta su cabeza y mira fijamente a Albus.

Anciano: ¿Dónde escuchaste sobre eso?

Inmediatamente agacha la cabeza, suspira y agrega.

Anciano : Tampoco importa, ya no hay búhos

Albus (entusiasmado): No es cierto, yo vi un búho, o eso me dijo él que era.

El anciano suelta una carcajada entrecortada por su tos y dice:

Anciano: Vaya que venir hasta este lugar para jugar una broma tan pesada, vete a casa y déjame en paz.

Albus (molesto): Era un búho, no era negro, ni gris, ni si quiera como yo, tenía pico y salió disparado hacia el cielo con lo que parecía eran sus manos...

El anciano, deja caer su bastón y dice:

Anciano: Alas, se llaman alas, las aves las usaban para volar

Así que aún quedan búhos, hace tanto que no veo un ave surcar los cielos...

¿Dónde lo encontraste?

Albus: En el bosque, mientras buscaba hojas, lo vi en la copa de un árbol.

El anciano señala su bastón haciendo un ademán a Albus para que lo recoja. El niño lo recoge y se lo entrega. El anciano invita a Albus a entrar a su casa.

## **Diálogos In-Game Inicio**

### **Cinemática Inicio**

Dentro de su cabaña, iluminados por la luz que desprende la chimenea, el anciano comienza a contarle a Albus sobre el mundo antes de que este naciera, le habla de aves surcando el cielo azul, árboles frondosos y verdes, el brillo del sol y cómo los habitantes del pueblo eran rojos, amarillos, verdes o azules.

## **Cinemática Final**

### **Diálogos in-Game Inicio**

Anciano: ya es un poco tarde y deberías ir a casa antes de que caiga la noche.

Albus asiente y parte.

### **Diálogos in-Game Final**

#### **Cinemática Inicio**

Albus está en su habitación, la luz de luna deja verlo recostado en su cama, no consigue dormir, se asoma a la ventana y mira el paisaje que tiene en frente, chozas y árboles.

Albus:           ¿Cómo eran los colores de los que habló el viejo?

                  O los animales que mencionó...

                  O los habitantes de Rus antes...

Llevándose las manos a la cabeza

Albus: ¡Aaaaaaaahhhhhh! No logro imaginarlo.

Recostado en la ventana

Albus: El Búho, él tiene un color, debe saber algo.

Se retira de la ventana

Albus: Eso es, ¡Voy a encontrarlo!

                  Al menos debo saber cuál era su color.

Albus duerme en su cama.

### **Cinémática Final**

## **ACTO III**

En la tarde del día siguiente Albus emprende su viaje en busca del búho. Sale rumbo al bosque, llega hasta el árbol donde encontró al búho y desde allí se adentra aún más. Cae la noche, las nubes cubren casi completamente el cielo, haciendo el sendero más oscuro y difícil de distinguir.

### **Cinémática Inicio**

Al no poder ver su camino, Albus cae por un agujero.

### **Cinémática Final**

Las nubes de antes comienzan de a poco a disiparse permitiendo que la luz de luna se filtre y logran verse paredes rocosas, como de una cueva. Algunos cristales en las rocas reaccionan a la luz comenzando a brillar iluminando así el espacio, permitiendo que Albus pueda adentrarse.

En su interior Albus aprende que debe andar con cuidado, ya que algunas rocas puntiagudas en el techo del lugar caen cuando él está pasando bajo ellas, lo que le obliga a retroceder o avanzar con rapidez para evitar ser golpeado por estas.

Algunas zonas del terreno son muy altas para acceder a ellas de un salto, así que primero debe saltar sobre las rocas que sobresalen de las paredes de la cueva y así llegar al terreno

elevado, aunque algunas de estas rocas son inestables y caen si Albus permanece demasiado tiempo encima.

Luego de avanzar un poco Albus ve una criatura de un color nuevo, diferente al color del búho, la criatura al notar la presencia del niño toma una forma esférica y sale rodando fuera del alcance de Albus.

### **Diálogo In-Game Inicio**

Albus: ¿Qué fue eso?

### **Diálogo In-Game Final**

En lo más profundo de la cueva, llega a una recámara repleta de cristales, totalmente iluminada por estos. En ella no se ve salida posible, sólo un pequeño espacio entre grietas por el que no cabe su cuerpo. Luego de detallar un poco el lugar logra ver que en ese pequeño espacio hay un par de ojos que le observan y al acercarse a estos dice:

### **Diálogo In-Game Inicio**

Albus: ¿Sabes dónde está el búho?

Del agujero se ven pequeñas rocas moverse, luego de unos segundos sale una pequeña esfera que al desenrollarse se convierte en una criatura de boca, cola y orejas alargadas, se apoya en sus 4 patas y parece estar recubierta con una armadura en su espalda.

Criatura 2: Niñito, ¿De dónde conoces al búho?

Albus relata a la criatura su breve encuentro con el Búho (Elipsis)

Criatura 2 (Malhumorado): ¿Por qué tiene que ser tan imprudente?

¿Cuál es tú nombre niño?

Albus : Me llamo Albus

¿Cuál es el tuyo?

Criatura 2: Ten más respeto por tus mayores, esa no es manera de dirigirse a alguien como yo.

Albus: Disculpe señor, ¿Me diría su nombre?

Criatura 2: Mi nombre es Flavus, el último de los resistentes armadillos que queda en este lugar.

Albus: Señor Flavus, ¿Entonces usted es un armadillo?

Flavus: Sí niño, ¿Acaso no me ves? Por supuesto que soy un armadillo, el más fuerte de todos.

Albus: ¡Oh! Es un honor conocerlo señor.

¿Por qué usted es de un color diferente al de este lugar?

Flavus: ¿Cuestionas por qué soy Amarillo?

Albus: Oh, Amarillo.

Sí señor, pregunto por qué usted es amarillo.

Flavus: Eso no importa ahora.

Haces demasiadas preguntas. Confórmate con saber que soy un armadillo amarillo.



Flavus hace una pequeña pausa mirando a Albus y luego dice:

Flavus:           Supongo que el Búho tendrá sus razones para hacer esto ahora.

Te ayudaré a encontrarlo si es lo que deseas, pero que te quede claro que no será un camino sencillo.

Flavus comienza a brillar, su luz se desprende de su cuerpo y se dirige a Albus, al entrar en contacto con éste todo se vuelve blanco.

### **Cinémática Inicio**

Un recorrido por el trayecto que Albus ha recorrido en la cueva, pero esta vez hay color en ella en distintas tonalidades de Amarillo, además se ven Armadillos y otras criaturas en ella.

### **Cinémática Final**

La luz ha desaparecido por completo del lugar.

Albus: ¿Qué ha sido eso?

Flavus:           Está hecho, ahora sigue tu camino.

Albus: ¿Qué? ¿No ibas a ayudarme a encontrar al Búho?

Flavus:           De nuevo con ese trato irrespetuoso niño...

Ya te he ayudado. ¿Acaso tengo que hacerlo todo por ti?

¿Ves el agujero del que salí? Acércate a él y agáchate, verás lo que sucede.

Albus: Es muy pequeño, no puedo pasar por ahí.

Flavus: Sólo hazlo niño tonto.

Albus hace lo que Flavus le demanda. Al agacharse el cuerpo de Albus se abre y comienza a plegarse para tomar una nueva forma, ahora tiene la apariencia esférica que tenía Flavus al comienzo.

Flavus: ¿Ves? Ahora vete y no me molestes más.

Albus: Muchas gracias señor Flavus.

### **Diálogo In-Game Final**

Albus sale rodando y atraviesa el agujero sin dificultad. Al intentar levantarse Albus recupera su forma original.

Ahora la cueva está llena de más obstáculos, algunas estalactitas caen constantemente del techo y debe estar atento que no caigan sobre su cabeza, hay varios abismos que le llevan a estar saltando constantemente y algunas de las rocas son inestables, así que no puede pisarlas por mucho tiempo ya que se desmoronan.

En algunas zonas Albus debe tomar su forma de esfera para por los sitios más estrechos y descubre que si desciende con ella su velocidad se ve acelerada por breve periodo de tiempo, permitiéndole saltar mayores distancias

En una parte de la cueva hay tantas estalactitas que por más que lo intente Albus no puede atravesarla corriendo. Haciendo uso de su ingenio aprovecha una colina para tomar la forma de esfera y aprovechando la pequeña aceleración logra atravesarla y llegar a la salida de la cueva.

## **Acto IV**

Una vez fuera se divisa, de día, en un bosque muy diferente al que él conocía: los árboles son más grandes, sus hojas tienen formas nuevas y su cielo es menos nublado.

Albus se adentra en el bosque y a medida que lo hace el paisaje comienza a verse fracturado: algunas ramas rotas y hojas dobladas como si algo muy grande lo hubiese hecho. Algunos troncos bloquean el camino, son demasiado grandes para saltarlos siendo saltar entre ramas y hojas la única manera posible de avanzar e incluso atravesar algunos troncos huecos con su forma esférica.

Albus llega a un valle, donde se encuentra con un inmenso ser, de trompa larga, enormes orejas caídas y un par de colmillos que salen de su boca, es de un color diferente a ese gris constante. Al Albus acercarse, la enorme criatura reacciona agachándose, temblando y tapándose los ojos con sus orejas.

Albus se aproxima lentamente y le toca, haciéndole saltar, sólo se aleja del suelo levemente, pero lo que hace que todo tiemble.

### **Diálogo In-Game Inicio**

Albus: Tranquilo, no voy a hacerte daño.

La criatura, sin descubrir sus ojos, sigue temblando.

Albus: Mira lo pequeño que soy, anda, ¿Qué podría hacerle a alguien tan grande como tú?

La criatura ligeramente levanta una oreja para descubrir un ojo y ver a Albus.

Albus: Me llamo Albus, vengo de Rus.

¿Cómo te llamas tú?

Criatura 3 (Nerviosa): S-s-soy Caelum.

Albus: Caelum ¿Eh?

¿De casualidad no serás amigo de un armadillo y un búho?

Caelum mira con atención a Albus retirando sus orejas por completo de su rostro.

Albus le cuenta sobre su encuentro con Flavus y el búho.

Elipsis

Caelum se calma.

Caelum: Mira Albus, yo soy un elefante, un elefante azul.

Disculpa si me viste así de nervioso, hace muchos años nadie viene a este bosque y esperaba lo peor.

Albus (para sí): Igual es tan grande que no creo que nadie pudiera hacerle nada.

Caelum, ¿Sabes dónde encontrar al búho?

Caelum: Sí, lo sé, pero ¿Seguro que quieres ir? Es un viaje difícil y aterrador para llegar.

Albus: Claro que sí. Deseo encontrarlo.

Caelum: Está bien, el búho vive en la Montaña Magna.

Para llegar deberás ir hasta el final de este bosque llamado Silva, luego  
atravesar el desierto Eremus, buscar cómo cruzar el río Amnis y de ahí  
escalar la montaña para llegar a su nido.

Albus: Muchas gracias Caelum.

¿No quieres acompañarme?

Caelum vuelve a temblar.

Caelum: N-n-no Albus, y-y-yo no podría.

Albus: Está bien, no puedo obligarte.

Has sido de mucha ayuda.

### **Diálogo In-Game Fin**

Albus sigue su camino dejando atrás a Caelum.

En cierto punto de su viaje, Albus se topa con un tronco enorme, sin ramas para ir a la cima de los árboles y pasar sobre él, ni algún agujero para atravesarlo.

Luego de un par de intentos Caelum llega corriendo a toda velocidad, embistiendo el tronco y volviéndolo astillas.

Caelum: Tal vez no tenga el valor de acompañarte, pero al menos te prestaré mi fuerza.

Una luz sale del cuerpo de Caelum y se dirige al cuerpo de Albus volviendo todo blanco.

### **Cinemática Inicio**

El bosque Silva frondoso y verde, con un cielo azul y Caelum corriendo con otras criaturas a su alrededor.

### **Cinemática Final**

La luz se desvanece por completo.

### **Diálogo In-Game Inicio**

Caelum: Cuando necesites de mi fuerza, sólo corre Albus, corre con todas tus fuerzas.

Albus obedece a Caelum y corre, de esta manera su cuerpo de nuevo comienza a plegarse tomando la forma de un elefante un poco más pequeño que Caelum.

Caelum: Muy bien Albus. Si quieres volver a tu forma original haz lo que Flavus te enseñó.

### **Diálogo In-Game Fin**

Albus vuelve a tomar su forma original.

Albus continua su camino por el bosque Silva gracias a la fuerza que Caelum le ha dado.

Albus también descubre que si corre mientras tiene la forma de elefante puede romper objetos, sin embargo, si avanza hacia ellos caminando los empuja y desplaza, pudiendo usarlos para saltar sobre ellos y así llegar a lugares donde de otra forma le es imposible, también nota que en esa forma es muy pesado como para saltar libremente.

Paulatinamente la presencia de árboles disminuye y la arena se va haciendo presente, llegando a un paisaje totalmente árido, el desierto Eremus.

## **Acto V**

En el desierto no sólo dunas y arena, con algún cactus esporádico. No hay rastro de vida en el lugar, demasiado árido y hostil. Algunas de las dunas tienen arena tan fina que Albus se desliza al intentar llegar a su cima, sin embargo, al tomar la forma de elefante le es posible subir pues su peso compacta la arena. Encuentra arenas movedizas, aunque adquiriendo la forma de armadillo y tomando algo de impulso desde alguna colina no suponen problema alguno. La tarde empieza a tornarse en noche, mientras Albus más se adentra, encuentra restos de edificaciones, como si hubiese sido habitado anteriormente ese espacio. Incluso ve estatuas deterioradas de un Búho, un armadillo, un elefante y otros seres que hasta ahora le son desconocidos.

Este terreno árido y aparentemente sin fin, termina en un escenario totalmente opuesto, agua fluyendo y su meta a la distancia, la montaña Magna.

Albus se acerca al agua.

### **Cinemática Inicio**

Albus mete la punta de su pie al agua y rápidamente es absorbida por su cuerpo dejando su pierna pesada y endeble, impidiendo que pueda desplazarse.

Albus se sienta sobre la arena y se queda dormido.

Despierta al cabo de un rato ve que su pierna se ha secado y ha recuperado su dureza, aunque conserva algunas arrugas que dejó dicho proceso.

Albus comienza a caminar lentamente en dirección hacia el desierto, en ese momento aparece un pequeño ser, de 4 patas, orejas triangulares, bigotes y cola alargada, tiene un color vivo, mucho más fuerte y llamativo que los anteriores vistos hasta ahora.

Criatura 4(mirando la pierna de Albus): ¿También odias el agua como yo? Las mejores presas están del otro lado de este río.

Albus agacha la cabeza.

La criatura trepa a un árbol cercano, con sus garras corta una hoja mucho más grande que ella y comienza a plegarla hasta darle forma de barco.

Albus asombrado intenta hacer lo mismo y fracasa.

La criatura se ríe de él.

Albus la mira con descontento.

Criatura 4: Ya, no te enojés, te enseñaré.

De nuevo una luz sale este ser hacia el cuerpo de Albus.

Ahora Albus puede ver el río Amnis en todo su esplendor, con animales bebiendo de su lecho, su azul vivo y sus aguas salvajes.

Criatura 4: Ahora sabes cómo hacerlo.

Albus se acerca de nuevo a la hoja y sin problema arma un barco que le permitirá cruzar el río.



La criatura rápidamente sube a su embarcación y sin problema alguno navega hacia el otro lado.

### **Cinemática Final.**

Albus entonces lleva su barco a la orilla y se dispone a navegar. Siendo su primera vez, se enfrenta desfavorablemente a la fuerza del río y es tal esta que lo comienza a arrastrar.

Además de que debe evadir los obstáculos de este entorno: Rocas y corrientes de agua.

Albus al fin logra llegar a la otra orilla, aunque se ha desviado bastante de su objetivo y la montaña Magna ahora no está tan cerca como se veía antes.

## **Acto VI**

El paisaje alrededor de la montaña Magna tiene poca vegetación y es relativamente silencioso.

Sólo hay rocas y agujeros en la tierra desde los que sale un vapor caliente que le eleva si Albus se posa sobre él.

Cuando al fin llega a la base de esta, se da cuenta de que es realmente enorme (recorrido panorámico rápido), inmediatamente comienza a escalarla, en muchas partes las rocas son inestables y al saltar sobre ellas debe saltar inmediatamente a la siguiente antes de que se derrumben. También debe esquivar algunas rocas que se han despegado y caen rodando desde la cima. Luego de haber avanzado bastante, Albus se topa con una parte demasiado alta para llegar a ella de un salto, sin embargo logra ver algunas grietas rocosas en la montaña, al tomar la forma de Elefante y arremeter contra ella encuentra una cueva de la que se

desprende un particular brillo, en su interior aparece una criatura de patas, cuello y pico alargado, alada y esbelta.

### **Diálogo In-Game Inicio**

La criatura se dirige a Albus y le dice

Criatura 5: Por si te lo preguntas, soy una grulla. Me alegra que pudieras llegar hasta este lugar, ¿Cómo está Caelum?

Albus: ¿Conoces a Caelum?

Criatura 5: Sí pequeño, somos amigos desde que éramos niños. Aunque él siempre fue más cercano a Flavus.

Albus: ¿Entonces también conoces a la criatura de orejas y cola larga? Me ayudó a cruzar el río, pero no me dijo su nombre.

¿Y cuál es el tuyo?

Criatura 5: Disculpa mis malos modales, Soy Viola, y me sorprende que Ruber, el gato se dignó a ayudarte

Bueno no has llegado hasta aquí para hablar conmigo, ¿Cierto?

Albus: Es cierto, me dirijo a la cima de la montaña Magna

Viola: Creo que puedo ayudarte con eso.

Igual que con Flavus o Caelum, Viola desprende un brillo que ilumina todo y por un instante

Albus percibe cómo era de bella antes la Montaña Magna.

Viola: Estás listo para seguir tu viaje, sólo intenta saltar repetidamente y verás algo asombroso.

### **Diálogo In-Game Fin**

Albus sale de la cueva y ve la parte de la montaña a la que no podía llegar, pero al hacer lo que le dijo Viola, su cuerpo cambia nuevamente y toma la forma de una grulla, sólo tiene que concentrarse en saltar y su cuerpo aletea para mantenerlo en el aire.

Así es como logra llegar a la cima de la montaña. Y en la cima, expectante, sobre una rama, se encuentra el búho.

### **Diálogo In-Game Inicio**

Búho: Al fin me encuentras, ¿Por qué tardaste tanto?"

Albus: No entiendo nada

Búho: Siempre has sido tú, a quien elegimos para esta tarea, discúlpanos por poner sobre tus hombros tan pesada carga, pero no contamos con la fuerza para hacerlo nosotros solos, este mundo te necesita, nosotros te necesitamos.

### **Diálogo In-Game Fin**

### **Cinemática Inicio**

Recorrido rápido por Flexia, no hay rastro visible de la Montaña Magna.

Búho, Flavus, Caelum, Viola, Ruber, en versiones más jóvenes (pequeñas) están jugando en un prado. Se acercan a una cueva y entran a ella. Allí hay un altar con una esfera en él brillando con una intensa luz y un montón de colores. En un momento comienzan a forcejear y la esfera termina cayendo al suelo y rompiéndose. Su luz se reparte y va hacia sus cuerpos. Todo comienza a perder el color desde la cueva hacia el resto del mundo.

Tiembla y comienza a emerger el volcán conocido ahora como la montaña Magna.

Búho:           hace mucho tiempo todos éramos amigos y compartíamos una misión.

                  Éramos los guardianes de este mundo, pero nuestro orgullo nos hizo discutir  
                  por quién era el           mejor guardián y cometimos un error  
imperdonable.

                  Destruimos aquello que debíamos proteger y trajimos la oscuridad al mundo.

                  Intentamos remediarlo, pero nuestro poder individual no fue suficiente para  
                  superar la montaña y resarcir el daño causado.

## **Cinemática final**

### **Diálogo In-Game Inicio**

Búho:           Es por eso que el árbol madre te dio la vida, como la esperanza de este mundo.

                  Aquel que puede           contener la luz y todos los colores en él.

                  Sé que es mucho pedirte Albus, pero por favor, haz lo que nosotros no  
pudimos           hacer y salva el           mundo de nuestro gran error.

Una luz sale del cuerpo del Búho y va hacia el cuerpo de Albus.

### **Diálogo In-Game Inicio**

#### **Acto VII**

Albus se adentra en el volcán. Un desafío que le lleva a hacer uso de todas las habilidades y conocimientos que ha adquirido hasta ahora: Debe esquivar objetos del techo y pequeñas erupciones de lava del suelo, tener cuidado con la fragilidad del terreno, a veces es necesario desplazar objetos y arrojarlos a la lava para poder cruzar o usarlos como bote o volar para llegar a los lugares más elevados. El más mínimo error significaría el final del viaje

Luego de superar todos los obstáculos que se presentan en su camino Albus logra llegar a la recámara donde se encontraba el altar se ubica sobre este y esta vez la luz comienza a salir de su cuerpo.

### **Cinemática Inicio**

Los diferentes colores que están en el interior de Albus salen uno a uno de su cuerpo y se unen formando de nuevo la esfera rota por los guardianes. Desde su centro comienza a salir color que se esparce rápidamente por cada rincón de Flexia. El volcán disminuye su actividad y comienza a dormir.

Albus, desde la cima de la montaña, divisa toda Flexia llena de color y vida.

