



## **Town of Memories: documento de creación de videojuegos**

**TRABAJO DE FIN DE GRADO**

**Grado en Comunicación Audiovisual, Curso 2020/2021**

Realizado por:

Adela María Lira Sánchez

Tutorizado por:

Natividad Cristina Carreras Larios

## ÍNDICE

1. Introducción	1
2. Objetivos	1
3. Estado de la cuestión	2
4. Metodología	3
5. Aportes	4
6. Bibliografía	5

## **1. Introducción**

El proyecto Town of memories es un trabajo de fin de grado realizado para la Facultad de Comunicación. La idea de este proyecto surgió debido a mi afición por los videojuegos, pero realmente la pregunta clave sería ¿En qué consiste Town of Memories?

Town of Memories es un documento de diseño de videojuegos que nos pone en la piel de Adara, una chica de ciudad a la que le surge la posibilidad de cambiar totalmente su vida. Siendo así como llegamos a Polímpto, un pequeño pueblo costero y con un toque muy rústico. En este proceso viviremos bajo el rol de nuestra protagonista como gestionar su nueva vida en la granja, conocer a nuestros vecinos con la posibilidad de hacernos sus amigos, y vivir grandes aventuras.

En un inicio el pensamiento que había de este proyecto era solamente la construcción de una biblia, pero investigando pude averiguar que el nombre correcto es, documento de creación de videojuegos. Una vez la idea de lo que quería hacer en este proyecto era clara, decidí además presentarlo mediante una página web, para conseguir así un resultado más visual para el público.

Cabe decir que el proyecto es totalmente de creación propia, desde la idea inicial, imágenes o el mismo guion. Para las imágenes se ha utilizado una aplicación pixel art, además de herramientas como photoshop, siendo solo utilizadas imágenes de internet para las distintas referencias que han inspirado el videojuego.

## **2. Objetivos**

En la actualidad, estamos viendo como crece constantemente la popularidad de los videojuegos entre las distintas edades, desde los más jóvenes hasta los más mayores participan en esta actividad. Esta razón ha sido una de las que me ha motivado a llevar adelante este proyecto. Town of memories nace como un documento de creación de videojuegos, al que posteriormente se le ha añadido una página web representativa de este trabajo como veremos más adelante.

Los diferentes objetivos que he seguido a la hora de realizar este proyecto han sido:

- Conocer cómo ha evolucionado el sector del videojuego durante los últimos años hasta la actualidad. Llegando así a conocer qué géneros de videojuegos están más cotizados y descubrir los principales intereses de los jugadores.
- Investigar los pasos que se llevan a cabo para la creación de un videojuego desde cero, desde su parte más técnica, guion o arte.
- Aumentar los conocimientos de programación que ya tenía en lenguajes como HTML5, adaptandolos en la página web presentada.
- Desarrollar un documento de creación de videojuegos, perteneciente al género de simulador de granjas, el cual está en auge en la actualidad.
- Creación de una página web informativa e ilustrativa del videojuego, para aumentar mis conocimientos de programación como ya he mencionado anteriormente, además de hacer la presentación del proyecto más visual y amena para el público.

Con estos objetivos quiero conseguir que tras haber estudiado cómo está el mercado, comprender qué géneros son más demandados por el público actual, ya que los gustos de la sociedad son totalmente mutables. Además de conocer que se necesita para la creación de los videojuegos, y así poder implementarlo en el proyecto.

### **3. Estado de la cuestión**

Cuando hablamos de videojuegos nos damos cuenta de que hasta el día de hoy ha sido un sector muy castigado, con una popularidad hasta la actualidad muy baja. Este factor ha sido uno de los que han provocado que, a día de hoy, los videojuegos no sean considerados como arte por muchas personas, aunque el concepto de arte puede variar según los diferentes gustos.

Como ya sabemos, el sector de los videojuegos realmente no está tan valorado, como otros (cine, teatro, música, etc), pero actualmente este sector está en un constante crecimiento, convirtiéndose así en una forma de comunicación audiovisual en auge que alcanza cada vez mayor popularidad. Según las estadísticas de la asociación española del videojuego en el año 2019, su facturación creció un total de 9.6%, siendo Asia el continente que actualmente recibe más beneficios.

Para ser más exactos, he investigado en cuanto al género al que pertenece Town of Memories, es decir, simuladores de granjas, investigando así la mayor conferencia de videojuegos que existe actualmente. Esta conferencia es llamada E3 y se ha podido ver en ella el incremento de videojuegos de este mismo género que han sido anunciados en el año 2021. En cuanto a las ventas de estos juegos se ha podido observar un notable incremento comparado con años anteriores, por lo que podemos observar que tiene un gran público demandante.

En los últimos años, los niveles de ansiedad de los jóvenes han ido en aumento, y se han realizado numerosos estudios sobre si los videojuegos ayudan o no en este ámbito. Lo que está claro es que los videojuegos ayudan a las personas, permitiendo liberar su estrés y tensiones. En los últimos años, los simuladores de granjas han sido categorizados como unos de los videojuegos que más ayudan a reducir la ansiedad. El motivo de que la disminuya es simplemente que el jugador asume el rol del protagonista el cual tiene una vida tranquila, sin ningún tipo de presiones.

Con esto, podemos deducir que los videojuegos cada vez están adquiriendo mayores ventas en el mercado. En cuanto al género mencionado también ha sufrido cambios ya que anteriormente estaba considerado cómo un videojuego de nicho, y a día de hoy su público ha ido en aumento de forma notable. La mayoría de estos videojuegos vienen de la mano de pequeños estudios sin grandes inversiones detrás y con total libertad creativa (conocidos cómo “estudios indies”).

#### **4. Metodología**

Como ya hemos mencionado anteriormente, Town of memories es una idea que surgió debido a mi afición por los videojuegos del género de simulador de granjas. A partir de esta idea, comencé a investigar el mercado, así como los videojuegos que tomé cómo mis referentes (Stardew Valley, Story of Seasons y Harvest Moon de los que hablaré ahora). Con esta investigación, llegué a la conclusión de que este género actualmente está siendo cada vez más demandado por el público, siendo accesible para todas las edades.

Los principales referentes son:

- Stardew Valley: Videojuego indie creado en 2016 por Eric Barone, el cuál está siendo éxito de ventas desde su publicación en las diferentes plataformas. Es el mayor referente que ha tenido Town of memories en su desarrollo. A día de hoy, sigue recibiendo actualizaciones con nuevo contenido.
- Harvest Moon: Esta saga de videojuegos perteneciente que vio la luz en 1996, y han sacado varios juegos, hasta que en 2014 hubo una separación de empresas. Esto hizo que la saga adquiriera un tono diferente al ser el equipo totalmente distinto.
- Story of Seasons: Con la ruptura de empresas mencionada arriba nació la saga Story of Seasons, de la mano del antiguo equipo que llevó a cabo el desarrollo de los antiguos Harvest Moon. Abarca el género de simuladores de granja y RPG.

Una vez ya obtuve los conocimientos de cuál es el estado en la actualidad de este sector, comencé a investigar como crear un videojuego desde cero con distintos libros y artículos para ponerme manos a la obra. Una particularidad de este TFG es que es totalmente de diseño propio, desde la historia hasta el arte.

En conclusión, con mi investigación sobre los simuladores de granjas he podido ver que son cada vez más cotizados en la sociedad actual, lo que hace que tanto la producción como las ventas hayan aumentado a lo largo de los últimos años.

## **5. Aportes**

Como ya se ha mencionado anteriormente, Town of Memories es un documento de creación de videojuegos. Aunque a lo largo de la carrera no se ha tratado los videojuegos en profundidad, sí que hemos tenido la ocasión de ver cómo se hacen por ejemplo los guiones, la dirección artística o como encontrar cual es el target más adecuado para nuestro producto.

Aunque la creación de un videojuego desde cero no es una tarea fácil, gracias al trabajo de investigación previo en este ámbito, he podido en primer lugar separar las diferentes partes de un videojuego. Siendo así cómo he podido organizar el proyecto y empezar desde lo más básico a lo más complejo sin graves problemas que pudieran retrasar el desarrollo.

Para este trabajo de fin de grado se aporta el documento de creación de videojuegos de Town of memories, una memoria justificativa y una página web que nos muestra el proyecto de una forma más visual y amena.

Gracias a este proyecto he conseguido asentar diferentes conocimientos como el funcionamiento de la creación de un videojuego desde cero, comprendiendo todo el trabajo que tiene detrás un videojuego.

## 6. Bibliografía

### - Artículos

Asociación Española de Videojuegos( 2020). El videojuego en el mundo. Recuperado de <http://www.aevi.org.es/la-industria-del-videojuego/en-el-mundo/>

El documentalista Audiovisual (06/02/2015). Documentación en Videojuegos: Documento de diseño (GDD). El documentalista Audiovisual. Recuperado de <https://eldocumentalistaaudiovisual.com/2015/02/06/documentacion-en-videojuegos-documento-de-diseno-gdd/>

Navarrete Caldero, Luis (14/06/12). Teoría y crítica del videojuego. Recuperado de [https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/102167/Luis\\_NavarreteEL%20PA%c3%8dS12.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/102167/Luis_NavarreteEL%20PA%c3%8dS12.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Soler. R. (11/02/2021). GUÍA PARA CREAR UN GAME DESIGN DOCUMENT. RubenSolerFerrer. Recuperado de <http://www.rubensolerferrer.com/guia-para-crear-un-game-design-document/>

Vargas, J. J. & Navarrete, L. (2019). Beyond Rules and Mechanics A Different Approach for Ludology. Games and Culture, pp 1-24. <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412018822937>

- Libros

Asociación española de empresas productoras y desarrolladoras de videojuegos y software de entretenimiento (2021). Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos. <https://www.dev.org.es/images/stories/docs/libro%20blanco%20del%20desarrollo%20espanol%20de%20videojuegos%202020.pdf>

Christophe Aubry (2021). HTML5 y CSS3 Domine los estándares de creación de sitios web. Eni.

Jason Schreier (2020). Sangre, sudor y píxeles: LAS EXITOSAS Y TURBULENTAS HISTORIAS DETRÁS DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS. Héroes de papel.

Michael Salmond (2017). Diseño de videojuegos: de amateur a pro. Parramon.

- Tesis

Carlos Ramirez Moreno (2012). Del avatar a la persona : introducción al análisis del personaje en el videojuego (Master). Facultad de Comunicación, Sevilla.

Daniel Casanova Damín (2015). Desarrollo de la biblia del videojuego Konspiro (Grado). Facultad de Comunicación, Sevilla.

Gabriel Martín Rodríguez (2020). Reminiscencia. Guion, diseño y prototipado de una aventura gráfica (Grado). Facultad de Comunicación, Sevilla.

Manuel Tejado Morilla (2018). Memoria y guion completo del videojuego “Despierta” (Master). Facultad de Comunicación, Sevilla.

Maria Belen Velasco del Pozo (2019). Outer Side: Documento de Proyecto de Videojuego (GDD) (Grado). Facultad de Comunicación, Sevilla.

Miguel Trinidad Hernandez (2018). “Las dos verdades” (Grado). Facultad de Comunicación, Sevilla.

Rafael García Pérez, Ángela García Tejada (2020). Proyecto Eternal Dream: Worldbuilding y preproducción de un videojuego (Grado). Facultad de Comunicación, Sevilla.

- Videojuegos

Eric Barone (2016). Stardew Valley(1.4.5) [Videojuego]. Chucklefish Games.

Nintendo (2003). Harvest Moon: Una vida maravillosa (versión PS2) [Videojuego]. Nintendo

Marvelous Interactive (2008). Harvest Moon: Isla de la felicidad (versión Nintendo DS) [Videojuego]. Marvelous Interactive

Marvelous Interactive(2008). Harvest Moon: Desfile de animales (versión Disco Óptico Wii) [Videojuego]. Marvelous Interactive

Marvelous (2007). Harvest Moon: Árbol de la paz (versión Disco Óptico Wii) [Videojuego]. Nintendo

Marvelous AQL(2007). Harvest Moon 3D: Un nuevo comienzo (versión Nintendo 3DS) [Videojuego]. Marvelous AQL, Natsume, Marvelous AQL Europe

Marvelous AQL(2015). Story of Seasons (versión Nintendo 3DS) [Videojuego]. Nintendo

Marvelous (2017). Story of Seasons: Trio of Towns (versión Nintendo 3DS) [Videojuego]. Nintendo

Marvelous (2007). Story of Seasons: Friends of Mineral Town (versión Nintendo Switch) [Videojuego]. Marvelous Europe

Victor Interactive Software, Marvelous Interactive (2007). Harvest Moon: De vuelta a la naturaleza (versión PS3, PSP) [Videojuego]. Natsume

- Imágenes

[Captura de pantalla del videojuego Stardew Valley]. Descargado julio, 5, 2021 de:  
[https://medium.com/@jag\\_pag/a-long-way-forward-d64001d007d6](https://medium.com/@jag_pag/a-long-way-forward-d64001d007d6)

[Captura de pantalla del videojuego Story of seasons]. Descargado julio, 5, 2021 de:  
<https://alvarerogaming.es/nintendo-mini-direct-octubre-2020>

[Captura de pantalla del videojuego Harvest Moon]. Descargado julio, 5, 2021 de:  
<https://gamefreaks365.com/harvest-moon-one-world-update-makes-days-and-animal-lifespans-longer/>

[Ilustración herramientas]. Descargado julio, 5, 2021 de:  
<https://www.teepublic.com/es-mx/pegatina/4863178-stardew-valley-choose-your-weapon-tools-8-bit-pixe>

[Captura de pantalla del videojuego Stardew Valley]. Descargado julio, 5, 2021 de:  
<https://upload.farm/static/images/1/1CO8LO/1CO8LO-m.png>

[Captura de pantalla del videojuego Stardew Valley]. Descargado julio, 5, 2021 de:  
<https://i.redd.it/2ed40v75d0e01.png>