



AL CAER
EL SOL

Contenido

Tagline.....	4
Introducción.....	4
Género.....	4
Referencias.....	5
Ori and the Blind Forest.....	5
Gris.....	5
Inside.....	6
The Legend of Zelda.....	6
Harry Potter.....	6
Sinopsis.....	7
Niveles/Plot point.....	7
Mundo OSCURO.....	7
Mundo DESIERTO.....	8
<i>Mundo AGUA</i>	9
Mundo BOSQUE.....	11
Mundo ASTRAL.....	12
Mundo OSCURO final.....	14
Caracterización.....	15
CHICA.....	15
FENNEC.....	15
ÁGUILA.....	15
TORTUGA.....	15
CIERVO.....	15
Especificaciones de diseño.....	16
Logotipo.....	16
Colores.....	16
<i>Mundo DESIERTO</i>	17
<i>Mundo AGUA</i>	17
<i>Mundo BOSQUE</i>	17
<i>Mundo ASTRAL</i>	17
Personajes.....	18
Chica.....	18
Misae.....	21
Kutu.....	22

Yaku	23
Kodama	24
Espacios	25
Mundo oscuro	25
Mundo desierto	25
Mundo Agua	26
Mundo Bosque	26
Mundo Astral	27
Objetos	27
Interfaz	28
Especificaciones funcionales	30
Motor de desarrollo	30
Plataformas	31
Controles	31
TECLADO	31
GAMEPAD	32
Negocios y marketing	33
Objetivos	33
Público objetivo/Target	33
Modelo de negocio	34

Tagline

Viaje nocturno por un sueño reparador.

Introducción

En esta biblia se va a desarrollar *Al caer el sol* un videojuego de fantasía que mezcla el diseño actual desarrollado con las nuevas tecnologías y las técnicas de dibujo analógicas, queriendo orientar al usuario a un momento de introspección y crítica.

La biblia de *Al caer el sol* desglosará todos los elementos principales del juego, tanto narrativo como su diseño artístico mediante bocetos y paletas de colores. Asimismo, se establecerán las especificaciones funcionales del videojuego, tanto las plataformas donde se distribuirá como los controles. Además, se detallarán los objetivos, el público objetivo del videojuego y el modelo de negocio del que partirá este proyecto.

Al caer el sol es un videojuego que va más allá de entretener a su público objetivo, *Al caer el sol* está pensado para animar al jugador una vez acabada la partida a reflexionar sobre la experiencia vivida. El juego no acaba cuando termina la partida, sino que empieza ahí.

Además, esta biblia contará con un apartado de concept art, donde se incluirán documentos gráficos sobre el diseño artístico de *Al caer el sol*.

Género

El género al que pertenece este videojuego es de plataforma y aventuras. *Al caer el sol* es un videojuego en tercera persona donde el jugador se pondrá en la piel de una chica sin nombre. El jugador, tendrá que pasar por distintas plataformas controlando su dirección, y las distintas habilidades que vaya adquiriendo a medida que avanza el juego. A la misma vez tendrá que desarrollar capacidades de exploración e investigación para poder resolver los rompecabezas presentados en el juego.

Referencias

ORI AND THE BLIND FOREST

Ori and the Blind Forest es un videojuego de aventura y plataforma dirigido por Thomas Mahler y publicado por Microsoft Studios.

Ori es un espíritu guardián blanco y Sein es la luz y los ojos del espíritu. Ori deberá interactuar con su entorno saltando de plataforma en plataforma, resolviendo acertijos y enfrentándose con múltiples enemigos para cumplir con la tarea de restaurar el bosque. Esta será la inspiración principal en el aspecto narrativo de *Al caer el sol*. Seres espectrales, resolviendo acertijos para salvaguardar el medio ambiente, o un bosque, en el caso de *Ori and the Blind Forest*.

Por último, en *Ori and the Blind Forest* utiliza de los elementos de la naturaleza como piezas para recuperar el bosque. En el videojuego los llaman Elementos de Luz: Elemento Agua, Elemento de viento y Elemento de calor. Es una clara inspiración a los elementos utilizados en *Al caer el sol*: Agua, Tierra, Fuego, Aire y Éter.

GRIS

Gris es un videojuego de aventura y plataformas desarrollado por el estudio independiente español Nomada Studio y publicado por Devolver Digital para Nintendo Switch, macOS y Microsoft Windows.

Gris es una niña que despierta en la palma de una estatua rota de una mujer. La estatua se rompe y la niña cae al suelo donde se encuentra estructuras extrañas con puntos de luz (estrellas). Tendrá que ir recuperando las estrellas para formar una constelación. *Gris*, al igual que *Inside*, que se hablará a continuación, es un juego donde no se presenta un objetivo claro, sino que es el jugador el que tendrá que reflexionar sobre lo jugado, como también se busca en *Al caer el sol*.

Unos de los aspectos más inspiradores de *Gris* es su diseño artístico, utilizando técnicas como la acuarela digital y su manera de usar el color como elemento de la historia, no solo decorativo.

INSIDE

Inside es un juego de lógica y plataforma dirigido por Arnt Jensen y publicado por Playdead en 2016 para PlayStation 4, Xbox One y Microsoft Windows. Fue lanzado para IOS en 2017 y para Nintendo Switch en 2018.

Inside presenta a un niño sin nombre en un mundo post-apocalíptico, resolviendo puzles y evitando la muerte. Los creadores no cuentan la historia, sino que la muestran, para dar libertad a los jugadores de sacar sus propias conclusiones acerca de lo que experimentan en el juego. Algo que se busca en *Al caer el sol*, que sea el propio jugador el que saque sus propias conclusiones.

THE LEGEND OF ZELDA

The Legend of Zelda es una serie de videojuegos de acción y aventura creada por los diseñadores japoneses Shigeru Miyamoto y Takashi Tezuka y desarrollada por Nintendo.

The Legend of Zelda presenta a un joven llamado Link que se enfrenta a peligros y acertijos para ayudar a la Princesa Zelda a derrotar a Ganondorf y salvar su hogar.

Llama la atención el juego *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* desarrollado por la filial Nintendo EAD y publicado por Nintendo para la consola Nintendo 64. En esta versión de la saga, Link deberá rescatar a los siete sabios para derrotar a Ganondorf. Tendrá que superar diferentes templos para rescatarlos a todos. Los sabios son: Sabio de la Luz, Sabia del Bosque, el Sabio del Fuego, la Sabia del Agua, la Sabia de las sombras, la Sabia del espíritu y la princesa Zelda. *Al caer el sol* se inspirará en esta versión de *The Legend of Zelda* utilizando los elementos como clave para la superación de los mundos.

HARRY POTTER

Harry Potter es una serie de novelas fantásticas escrita por la autora británica J. K. Rowling. La productora de cine Warner Bros, adquirió los derechos para adaptar los siete libros escritos por J. K. Rowling a una serie de películas.

En la novela, se describen las aventuras del joven aprendiz de magia y hechicería Harry Potter y sus amigos Hermione Granger y Ron Weasley, durante los años que pasan en el Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería. Como punto de inspiración en el juego de *Al caer el sol* encontramos el hechizo “Expecto Patronum” utilizado por algunos de los personajes de esta saga. El hechizo o encantamiento “Expecto Patronum”, consiste en invocar un escudo en forma de animal con el fin de protegerte del mal, en el caso de Harry Potter de “dementores” y “lethifolds”.

Sinopsis

Una chica cuyo nombre se desconoce, se encuentra en un lugar oscuro y, a medida que avanza se adentra en diferentes mundos llenos de color donde tendrá que hacer frente a las adversidades medioambientales que se interrumpen en su camino, como plásticos en los océanos e incendios en el bosque. La chica, tendrá que buscar la ayuda de los guías espirituales para conseguir los elementos que con su poder, sanarán el planeta.

Niveles/Plot point

En este bloque se llevará a cabo la descripción y las acciones de los cuatro mundos (niveles) de *Al caer el sol*.

Mundo OSCURO

El mundo Oscuridad será con el que se encontrará el jugador al comenzar la partida. La chica aparecerá en primer plano, con ropa sencilla, tonos apagados y pelo blanco, mirando desconcertada a su alrededor. El mundo se presentará oscuro, sin nada a su alrededor y únicamente con sonidos extradiegéticos provenientes de la banda sonora. El objetivo de este capítulo será presentarle al jugador las dinámicas del juego y los controles básicos para mover a la chica.

Después del primer plano en animación del personaje protagonista, la imagen se alejará presentando el primer mundo y comenzando la jugada del usuario. Con el propósito de guiar al jugador a comenzar la partida.

Una vez este comience a avanzar aparecerán pequeños obstáculos, todos de difícil visualización, dado que el primer mundo es oscuro. Llegando al primer obstáculo que saltar, aparecerá en la pantalla una guía de controles para poder manejar a la chica. Todos los obstáculos que aparecerán serán sencillos a pesar de la dificultad para ser visualizados con normalidad. A medida que el jugador avanza, notará que la chica caminará cada vez más lento, llegados a un punto en el que se desbloqueará la siguiente animación. La chica sigue caminando sola cada vez más lento, hasta parar y caer al suelo. La pantalla se oscurece y se puede leer el título del juego y los créditos de apertura, que serán los que den comienzo a la aventura.

Al caer el sol

El jugador se encuentra nuevamente con la chica en el suelo. Se levanta poco a poco y continua por el escenario.

A medida que la chica avanza con el manejo del jugador, el escenario va transformando sus niveles de luminosidad, desapareciendo poco a poco la oscuridad del principio.

Las tonalidades grises van tornándose más cálidas apareciendo nubes de humo anaranjados. La chica sigue avanzando con un poco más lento de lo normal. La pantalla se funde a negro.

Mundo DESIERTO

Vuelve a aparecer un primer plano de la chica. Esta vez tapándose la cara con los brazos. Hay tormenta de arena. La chica, que había aparecido anteriormente con ropa blanca y en tonos apagados, ahora se presenta con tonos cálidos, y pelo dorado, casi fusionándose con el escenario. Mira a su alrededor y el juego nos presenta el nuevo mundo. Se encuentra en un desierto aislado. La animación se acaba y la chica comienza a caminar por las plataformas que se presentan, hasta que la envuelve una tormenta de humo que le impide saltar a las plataformas. El escenario se encuentra dividido en dos. La parte de las plataformas y una parte subterránea bajo la chica que aparece apagada.

Todavía recuerda los primeros días, cuando aún estaba sola.

Al final de la pantalla se observa una roca que le impide continuar. El jugador intentará pasar las plataformas con dificultad. Cuando el humo aparece, la chica retrocede y cae de las plataformas al suelo. Tras pasarlas, se encontrará con la roca que le impide avanzar. Deberá retroceder por lo que parecía el comienzo.

Una vez retrocede, el escenario no vuelve al mundo oscuridad, sino que aparecerá en otra escena del desierto, esta vez con más plataformas. La dinámica en el desierto continuará de la misma manera, con plataformas, puzles y el humo que dificulta avanzar.

Entonces llegaron ellos, y le hicieron olvidar su melancolía.

Se muestra una animación en la que aparecen los ojos en plano detalle de la chica con miedo, está viendo una duna moverse, parece como si algo estuviese dentro. Una cola larga y extremadamente azul emerge de la arena. Parece de un lobo. Asoma la cabeza. No parece un lobo. Tiene la cabeza muy pequeña y las orejas muy grandes. Parece conocer a la chica, pero ella se siente confusa.

Ella los amó desde el primer momento.

El pequeño zorro del desierto salta posándose en el hombro de la chica cubriendo su larga cola en su cabello. El pelo de la chica se vuelve azul como él. La chica continua en el desierto, pero él se ve como se adentra en una duna a lo lejos. Al continuar, aparece una marca en el suelo. Es un *Quick Time Events* (QTE), es un botón emergente, o evento de acción rápida. Aparece la marca, y el juego te indica el control que tienes que pulsar para continuar la acción. El jugador, pulsando "W" en el teclado, activa la acción y la chica se adentra en la duna.

El escenario bajo la duna se presenta muy oscuro, las plataformas son difíciles de intuir. Solo se aprecia en el final una luz pequeña dorada y azul que se mueve. Es Misae, el pequeño zorro del desierto que camina bajo las dunas. Con la ayuda de la luz que desprende Misae, la chica podrá acceder a algunos puzles del escenario. Misae se mueve, y las plataformas a veces quedan visibles para la chica y otras veces no. El jugador tendrá que intuir y memorizar donde se encuentran las plataformas para no caer más allá de debajo de las dunas, porque en caso de no hacerlo, tendrá que comenzar de nuevo la escena subterránea. Una vez completado el puzle aparecerá un objeto. Es un farolillo. Aparece una animación donde la chica coge el farolillo y se lo coloca en su falda. Aparecen en la pantalla indicaciones de su nuevo objeto.

"E"

Ahora la chica puede generar su propia luz como Misae. Al activar su nueva habilidad, se iluminan nuevas plataformas y puzles que antes no podía ver. Y tras pasarlos, puede volver a los escenarios que había completado pero que no podía pasar por causa de la tormenta de arena. Vuelve al primer escenario del desierto donde se encuentra la roca y esta vez puede esquivarla pasando por abajo y así llegar a obtener su primer elemento, Fuego, que le acompañará durante todo el viaje.



Mundo AGUA

El mundo Agua comienza con una animación de la chica levantándose del suelo confusa y mirando a su alrededor. Se encuentra en el mundo del agua. Cascadas, arroyos, riachuelos...la chica se da cuenta de que está rodeada de agua.

Comienza a avanzar por las plataformas sobrepasando el agua, aunque también hay plataformas debajo. Puede nadar y el jugador intentará adentrarse en las profundidades del agua al ver que continua al fondo. Pero al llegar a cierta profundidad, la chica, al no tener la capacidad de respirar debajo del agua, esta muere, y vuelve a comenzar el mundo 2.

La dinámica de juego será la misma que en el mundo 1, la chica tendrá que encontrar un puzle por los escenarios que no implique llegar a las profundidades del agua. Una vez resuelto, desbloqueará una nueva animación. La chica percibe una gran mancha rosada justo debajo de ella que contrasta con el azul intenso del agua. Es Yaku, parece una tortuga marina gigante.

Día y noche los cuidó y protegió.

Aparece un nuevo *Quick Time Events* (QTE), que señala a Yaku, cuando se activa, la chica se pone encima de ella. Esto permitirá que el jugador también esté atento y participe dentro de las animaciones. Continúa la animación con la chica montada en Yaku, y ambos se sumergen en las profundidades. Aparece un primer plano de la chica agarrándose el cuello con gesto de no poder respirar cuando inesperadamente le brotan unas manchas como pecas en su rostro con las que poder respirar bajo el agua. Mientras se adentran en las profundidades, el jugador puede observar

que el océano no está vacío, está repleto de árboles y medusas, pero también de objetos como bolsas y botellas que se camuflan con el resto.

Durante los primeros años la alegría inundó su mundo.

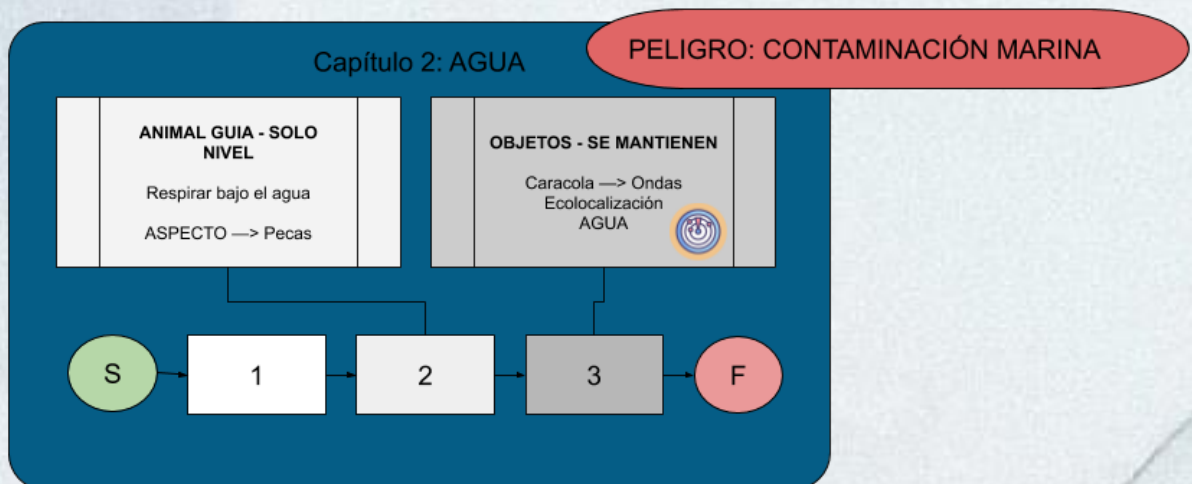
Yaku se aleja en las profundidades y la chica se queda sola. Continúa por las plataformas y llega un momento en el que el escenario es cada vez más oscuro hasta un punto en el que apenas se ve nada, solo el brillo de algunas medusas y bolsas.

Aunque estaba agotada, ella los atendía de buena gana.

La chica activa la habilidad del mundo anterior, el farolillo, y hace que pueda tener visibilidad de lo que le rodea. Continúa por los puzzles, pero al pasar por algunas zonas la chica muere inesperadamente y tiene que volver a empezar desde donde se marchó Yaku. El jugador tendrá que intuir y memorizar donde se encuentran las zonas conflictivas para no empezar de nuevo. Una vez completado el puzzle aparecerá un objeto. Es una especie de caracola. Aparece una animación donde la chica coge la caracola y se la coloca en su falda. Se muestran en la pantalla indicaciones de su nuevo objeto.

“R”

La chica puede generar unas ondas con las que poder detectar donde se encuentran las sustancias tóxicas que la rodean, y poder esquivarlas con facilidad. Es la primera vez que aparece el sonido diegético en *Al caer el sol*. Gracias a esta nueva habilidad se desbloquearán lugares nuevos para poder esquivarlas. La chica volverá cerca de la superficie regresando a los lugares por donde antes no podía pasar y así conseguir el segundo elemento, Agua.



Mundo BOSQUE

El mundo 3 comienza con una animación de la chica en lo alto de una plataforma que parece ser una colina en medio de un bosque frondoso. Se escuchan pájaros y grillos al fondo. Este capítulo se caracteriza por las tonalidades verdes.

La chica comienza la aventura por el bosque teniendo que pasar por diferentes plataformas y puzles. A medida que avanza, comienza a visualizarse algunas tonalidades rojizas. La banda sonora se acelera. Es fuego. La chica localiza donde se encuentra el siguiente elemento, pero no puede continuar al encontrarse rodeada de fuego y grandes saltos. Al tocar el fuego esta muere y tiene que comenzar de nuevo el capítulo.

Quería que fueran felices y les dio todo lo que necesitaban, incluso a costa de su propia salud.

La chica vuelve marcha atrás huyendo y se desbloquean otros puzles. Pero una vez huye del fuego, en algunas ocasiones el escenario se torna oscuro y tendrá avanzar con ayuda de sus habilidades pasadas. Una vez resueltos los puzles, desbloqueará una nueva animación. Una ráfaga de viento envuelve a la chica, haciendo que se tenga que cubrir los ojos. Es Kutu, un águila roja que planea alrededor de la chica.

Aparece un nuevo Quick Time Events (QTE), que señala a Kutu, cuando se activa, el águila se posa en su hombro y continua la animación. La chica alza los brazos mostrando como brotan plumas formando dos alas.

Pero para ellos nunca era suficiente, y siempre le demandaban más.

Se desbloquea una nueva habilidad, proporcionándole la capacidad de generar ráfagas de viento con sus alas y apagar el fuego de las zonas más inmediatas a ella. Kutu se marcha volando y se ve como intenta apagar el incendio a lo lejos.

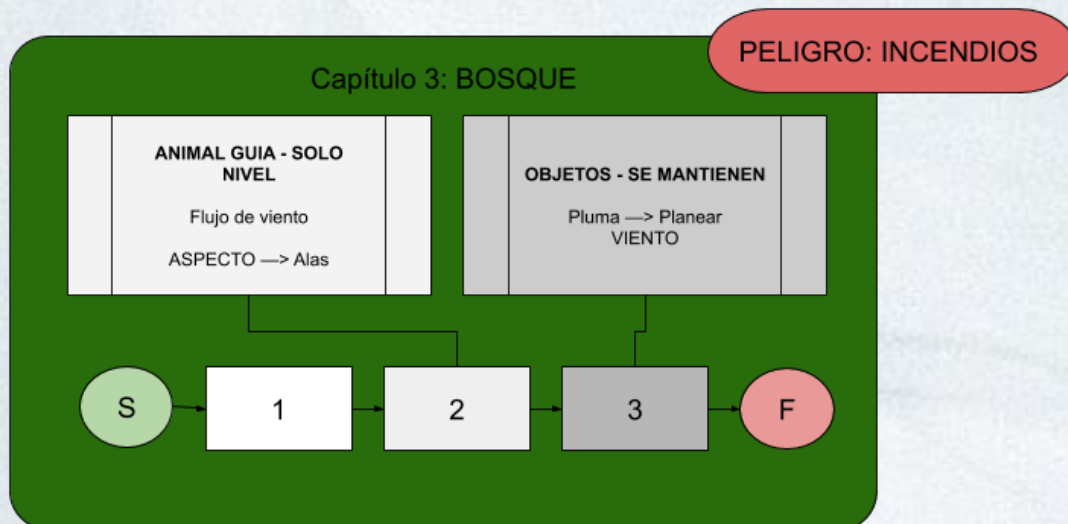
La chica continua con ayuda de su nueva habilidad, que le aportará lo necesario para poder avanzar en los siguientes puzles. Sin embargo, a medida que avanza se adentrará más en el incendio y será cada vez más difícil apagarlo. Por el camino se encuentra con plataformas demasiado alejadas como para llegar con un simple salto, por lo que tendrá que marchar por otros caminos para rebasarlos.

Un día se dio cuenta de que, aunque quisiera, no podía dar más de sí.

Una vez superado los puzles aparecerá un objeto, una pluma. Se desbloqueará una nueva animación que mostrará a la chica cogiendo el objeto. El juego revela en la pantalla las indicaciones de su nuevo objeto.

“Q”

La pluma, otorgará a la chica el poder de planear una vez haya pulsado el salto básico, proporcionándole una pequeña ventaja a la hora de recorrer plataformas más lejanas. Una vez obtenida la pluma, podrá acceder a los últimos puzles que no pudo hacer y poder alcanzar donde se encuentra el tercer elemento. En el último movimiento tendrá que saltar planeando para llegar a la última plataforma, y a su vez, provocar una ráfaga de viento para apagar el fuego que rodea al tercer elemento, Viento.



Mundo ASTRAL

Comienza el mundo cuarto con una animación algo diferente a los capítulos anteriores. Aparece un primer plano de un cervatillo mientras observa a su madre en el suelo. Ha fallecido, tiene una flecha clavada en el lomo. Se escucha un ruido y el cervatillo gira la cabeza rápidamente mirando “hacia la pantalla” y se va corriendo, alejándose. Se acaba la animación y se muestra a la chica en el siguiente escenario. Es un bosque, pero uno diferente. Las tonalidades son frías, con árboles repletos de flores de cerezo. El ambiente es húmedo y hostil.

La chica comienza la aventura por el bosque teniendo que pasar por diferentes plataformas y puzles. En el escenario se ven algunos animales del bosque muertos por el camino y vallas de madera puntiaguda.

El agotamiento se le notaba en sus ojos de lágrimas enrojecidas, en su respiración desacompasada, en sus labios secos, en su piel quemada...

Prosigue el camino cuando de repente la chica cae en lo que parece una trampa de cazador. Al caer, esta muere, y comienza de nuevo el capítulo. La chica tendrá que detectar las trampas con ayuda de la caracola que, con la generación de las ondas, detectará donde se encuentra el peligro. Con la ayuda de sus habilidades, continua el camino, hasta que llega un momento en el que la caracola detecta un peligro diferente. Son flechas en movimiento provenientes de sombras escondidas en el bosque. La caracola puede detectarlas, pero no esquivarlas. El jugador, tendrá que saber dónde se encuentran los puntos en los que pueden atacar con flechas para no ser alcanzado.

Una vez resueltos los puzles esquivando esos lugares, desbloqueará una nueva animación. Suena un ruido detrás de los árboles y las ondas no detectan peligro. Es Kodama. Un ciervo del bosque que se asoma a ver a la chica.

Aparece un nuevo Quick Time Events (QTE), que señala a Kodama, cuando se activa, el ciervo se acerca a la chica rozándole la nariz con su hocico. El pelo de la chica empieza a revolverse mientras le aparecen unos cuernos de la cabeza.

El cansancio se apoderó de ella.

Ahora, la chica, cada vez que se acerque a algún animal fallecido, se activará un Quick Time Events (QTE) con el que podrá recoger su alma y esta guardará un escudo que podrá activar cuando detecte peligros en movimiento. Por lo que tendrá que jugar con dos habilidades al mismo tiempo: usar las ondas para detectar de donde proviene el peligro y lanzar un escudo de las almas recogidas anteriormente.

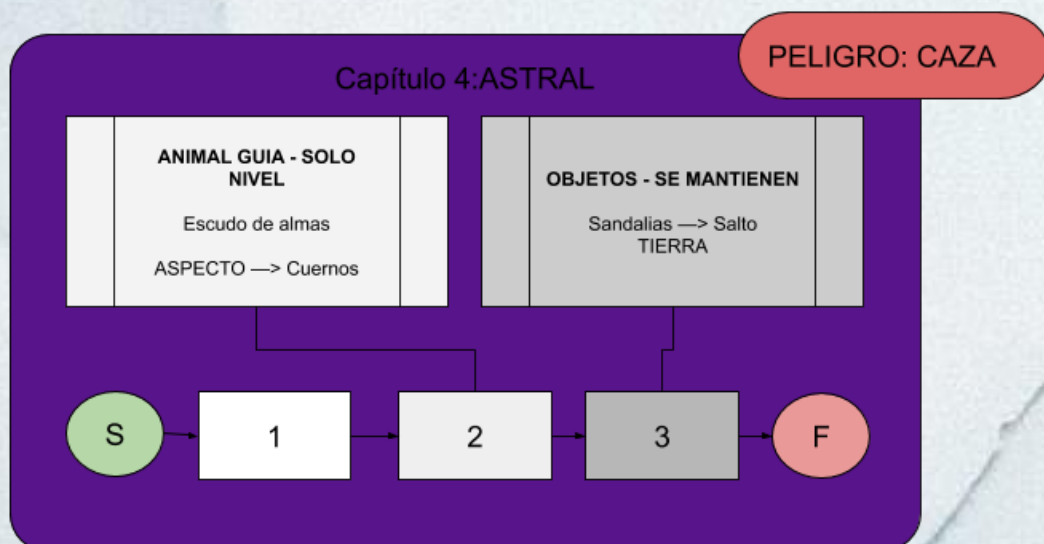
Su rostro suplicaba un reposo.

Al encontrarse en el mundo final, la dificultad para completar los puzles será mucho mayor. Teniendo también que hacer uso de las otras habilidades que posee proveniente de los objetos. Pese haber podido superar los en reversados puzles, existen algunas dificultades para comenzar otros y conseguir el espíritu. Hay algunas plataformas que se encuentran más altas de lo habitual y otras rodeadas de vallas con troncos de madera puntiaguda, teniendo dificultades para llegar a ellas con un simple salto básico. Por lo que tendrá que dejar de lado esas plataformas e intentar hacer los puzles necesarios para obtener el objeto.

Una vez superado los puzles aparecerá un objeto, unas sandalias con zancos. Se desbloqueará una nueva animación que mostrará a la chica cogiendo el objeto. El juego revela en la pantalla las indicaciones de su nuevo objeto.

“Q”

Las sandalias, otorgarán a la chica el poder de hacer un salto doble una vez haya pulsado el salto básico, proporcionándole una pequeña ventaja a la hora de recorrer plataformas más altas. Una vez obtenido su objeto, podrá acceder a los últimos puzles que no pudo hacer y poder alcanzar donde se encuentra el cuarto elemento, Tierra.



Mundo OSCURO final

El mundo final comienza con una animación mostrando de nuevo el mundo oscuro y la chica caminando. Esta vez va equipada de todo lo que ha obtenido en los mundos anteriores. Se presentan unas plataformas para conseguir el elemento final del juego. Esta vez, no tendrá la ayuda de ningún espíritu guía.

La chica encuentra el último elemento y desbloquea una animación. Aparece en su mano el último elemento, Éter y con él, aparecen en su mano todos los elementos conseguidos. Estos, empiezan a moverse y se fusionan formando uno solo.

El juego parece haber acabado pero la chica aún puede avanzar. Continúa el camino por el mundo 0, pero esta vez, las habilidades que ha ido desarrollando en el juego, van desapareciendo una a una. El jugador podrá comprobarlo intentando activarlas, pero sin éxito.

La chica sigue avanzando mientras el jugador continúe, pero cada vez avanzará más lento y sin habilidades, hasta llegar un punto en el que el jugador no pueda interactuar con sus controles, exceptuando "avanzar".

Llegado a un punto del mundo oscuro, se desbloqueará la última animación, con la chica avanzando y su aspecto, que ha ido adquiriendo durante el juego, desapareciendo por completo, dando lugar a su aspecto inicial. La chica se va alejando en la pantalla hasta un punto en el que el jugador deja de verla y la pantalla se oscurece dejando mostrar su último mensaje:

Al caer la noche te das cuenta de que, sin descansar, la salida del sol no implica un nuevo día.

Caracterización

CHICA

La chica es la protagonista del videojuego, al que el jugador de *Al caer el sol* le dará vida. Su rostro denota una juventud que ya no posee. Deja que todos entren en su vida, pero hay muchos que le acaban haciendo daño. Siempre ha estado abierta a darle cobijo a cualquiera que lo necesite, y se esmera por darle todo lo que le pidan, y ella siempre está dispuesta a dar, aunque sea a costa de su salud.

FENNEC

Misae es un espíritu guía del desierto. Su nombre significa “sol brillante que da calor”. Misae es un pequeño zorro del desierto, un fennec, que aparece para ayudar a la chica en su camino. Es juguetón y muy inquieto. Se ha adaptado a su nuevo hogar y se pasa mucho tiempo escarbando para protegerse de la polución y las tormentas de arena. Aunque le gustaría pasar más tiempo fuera en la superficie. Es poseedor de la luz desde hace milenios, puede generar destellos con su cuerpo iluminando las tierras que nunca han visto la luz.

ÁGUILA

Kutu es un espíritu guía del bosque. Su nombre significa “ráfaga”. Es un águila real, protector del bosque desde hace milenios. Aparece para ayudar a la chica en su camino. Kutu, ha aprendido a dominar el viento, es capaz de provocar huracanes, aunque jamás lo ha hecho. Ahora solo usa sus poderes para combatir los terribles incendios provocados por los humanos. Está cansado de vivir así, echa de menos su antiguo hogar.

TORTUGA

Yaku es el espíritu guía del océano. Su nombre significa “agua”. Es una tortuga laúd, la más grande de su especie. Ha vivido como toda su vida en un océano limpio y sin peligros hasta que comenzó a llenarse de residuos. No se explica de dónde vienen y ha viajado por todos los océanos en busca de respuestas.

CIERVO

Kodama es el espíritu guía del mundo astral. Es un ciervo habitante del bosque espeso. Tiene un carácter pacífico y tranquilo, le gusta compartir conocimientos y sabiduría a aquellos a los que se deja ver. Siente una conexión especial con la chica y quiere ayudarla. Kodama siente el bosque como parte de su ser, si alguien no le muestra respeto, tala árboles o mata vidas, buscará venganza.

Especificaciones de diseño

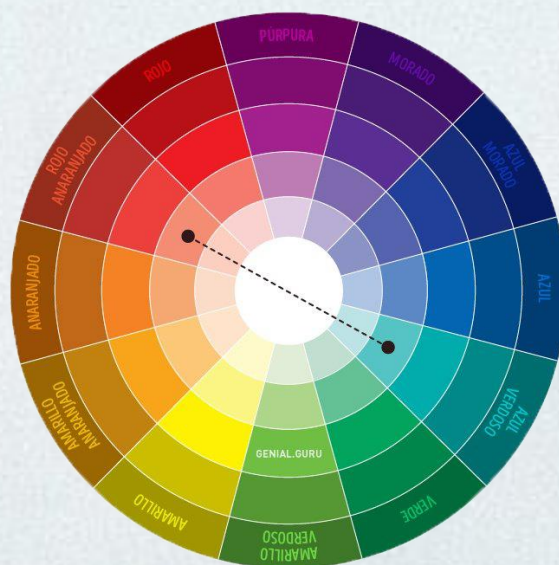
En este apartado, se ha llevado a cabo un trabajo *de concept arts*, para así poder visualizar la estética visual de *Al caer el sol*. Se ha realizado un diseño de personajes, escenarios, objetos y colores.

Logotipo



Colores

En este apartado se mostrarán los colores utilizados para el diseño de *Al caer el sol*. Para ello, se ha partido del estudio de Johannes Itten, pintor, diseñador y profesor en la Bauhaus, sobre la teoría del color. Todos los capítulos constan de una gama de colores en el paisaje que se complementan con los colores de su espíritu guía, es decir, opuestos en el círculo cromático.



Mundo DESIERTO

Paisaje	Espíritu
---------	----------



Mundo AGUA

Paisaje	Espíritu
---------	----------



Mundo BOSQUE

Paisaje	Espíritu
---------	----------



Mundo ASTRAL

Paisaje	Espíritu
---------	----------



Personajes

CHICA

Mundo OSCURO

Características físicas	ninguna
Colores	Blancos y grises



Mundo DESIERTO

Características físicas	Pelo azul
Colores	Dorado y cobalto
Objeto	Farolillo 



Mundo AGUA

Características físicas	Pelo azul y pecas rosas
Colores	Azul y rosa
Objeto	Concha



Mundo BOSQUE

Características físicas	Pelo azul, pecas rosas y alas
Colores	Azul y rojo
Objeto	Pluma



Características físicas	Pelo azul, pecas rosas y cuernos
Colores	Azul y verde índigo
Objeto	Sandalias



MISAE



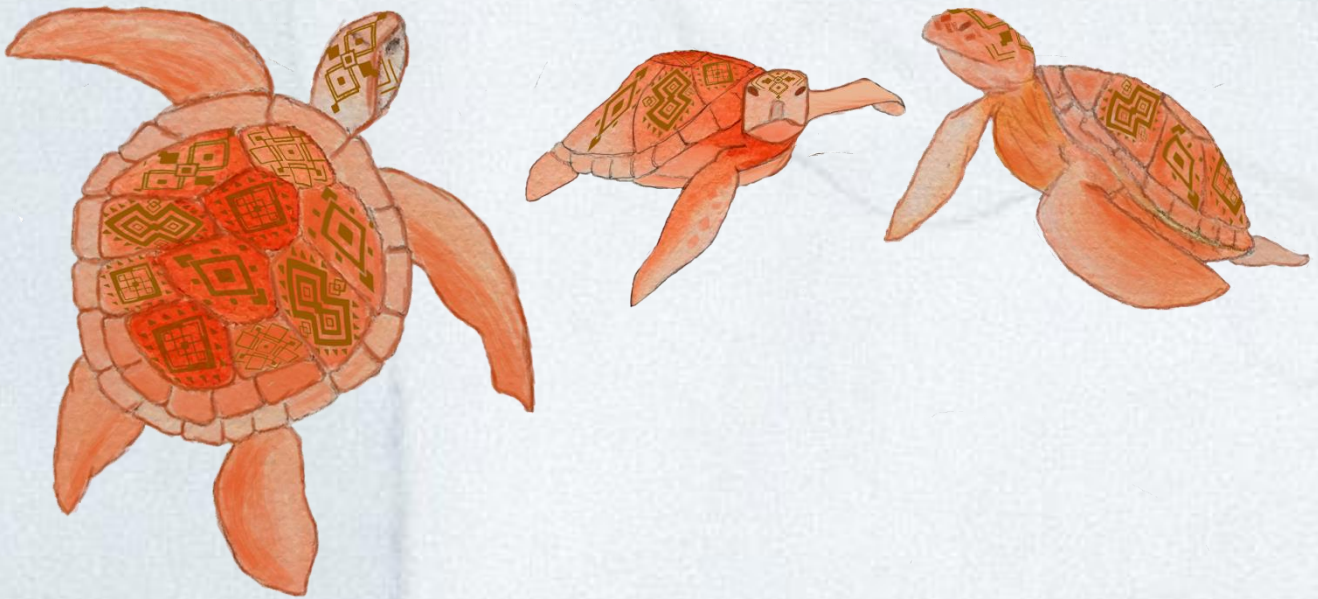
Nombre completo	Misae
Rol/Propósito	Guía espiritual- Mentor
Sexo	Masculino
Raza	Fennec
Hogar	Desierto
Misión	Ayudar a la chica a conseguir el elemento Fuego
Deseo	Poder vivir en la superficie del desierto
Habilidades y conocimientos	Sabe hacer madrigueras bajo la arena y es capaz de iluminar su cuerpo generando luz.
Defecto	No es capaz de respirar en la superficie con contaminación.
Características físicas	Tiene la cola muy larga y las orejas puntiagudas.
Colores	Azul cobalto y dorado.

KUTU



Nombre completo	Kutu
Rol/Propósito	Guía espiritual- Mentor
Sexo	Masculino
Raza	Águila real
Hogar	Bosque frondoso
Misión	Ayudar a la chica a conseguir el elemento Viento
Deseo	Vivir en un bosque sano sin incendios.
Habilidades y conocimientos	Mediante sus alas es capaz de provocar ráfagas de viento y volar.
Defecto	No es capaz de apagar él solo un incendio sin ayuda.
Características físicas	Tiene alas muy grandes.
Colores	Rojo teja y dorado.

YAKU



Nombre completo	Yaku
Rol/Propósito	Guía espiritual- Mentor
Sexo	Femenino
Raza	Tortuca Laúd
Hogar	Océanos
Misión	Ayudar a la chica a conseguir el elemento Agua
Deseo	Viajar por los océanos con libertad.
Habilidades y conocimientos	Capacidad para respirar bajo el agua.
Defecto	No es capaz de limpiar todo el océano de basura contaminante.
Características físicas	Es de gran tamaño y tiene pecas en la cabeza.
Colores	Coral y dorado.

KODAMA

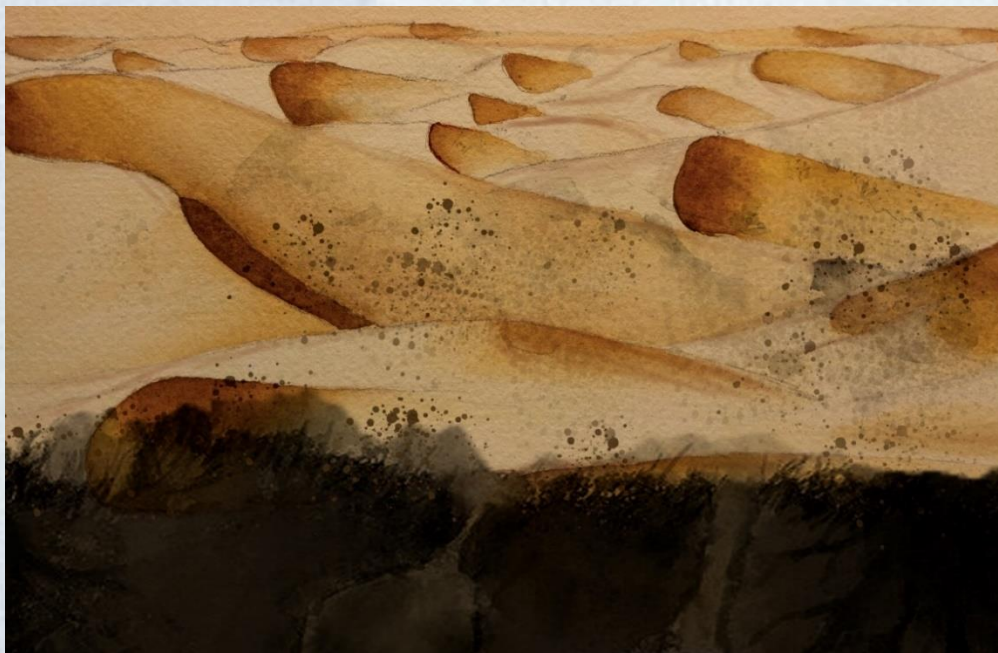


Nombre completo	Kodama
Rol/Propósito	Guía espiritual- Mentor
Sexo	Desconocido
Raza	Ciervo
Hogar	Bosque
Misión	Ayudar a la chica a conseguir el elemento Tierra
Deseo	Dejar de ver morir a los animales del bosque.
Habilidades y conocimientos	Sabe crear un escudo protector y es muy rápido.
Defecto	No es capaz de salvar a todos.
Características físicas	Tiene unos cuernos muy largos y desprende luz.
Colores	Azul índigo y dorado.

Espacios

MUNDO OSCURO

Lugar donde comienza el juego. Se caracteriza por sus tonos en blanco y negro.



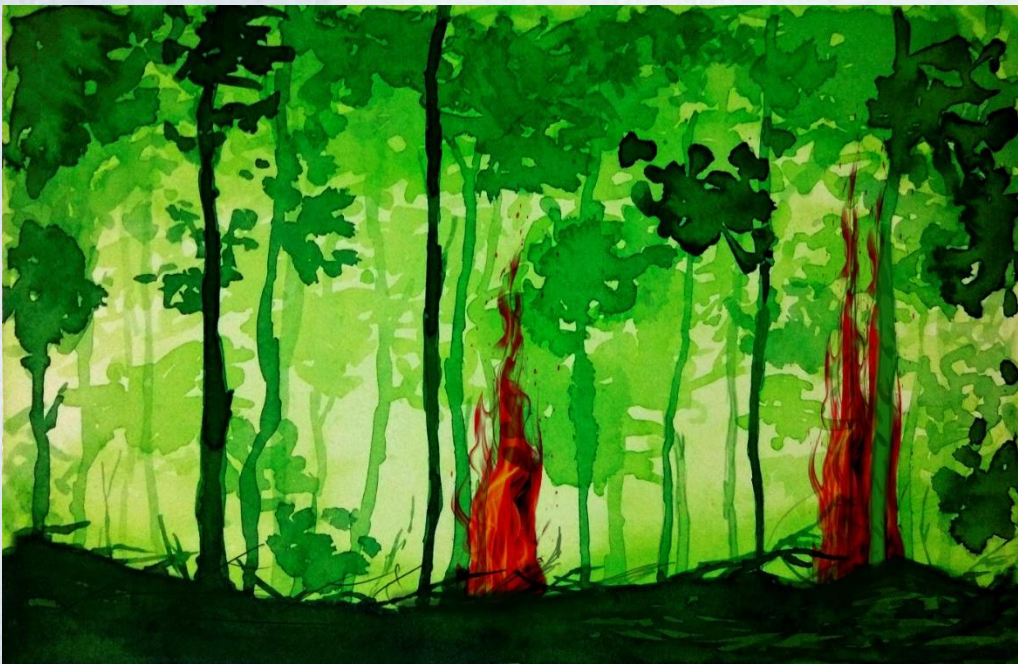
MUNDO DESIERTO

Este mundo está formado por dos partes: la superficie y el subsuelo. Se trata de una ciudad abandonada a causa de las tormentas de humo, donde al cabo de los años se ha formado un desierto. El subsuelo es una

parte más oscura, llena de cuevas donde habitan más seres. Abundan los colores cálidos, amarillos y naranjas.

MUNDO AGUA

El mundo Agua es un lugar lleno de cascadas y charcos. Si te adentras en las profundidades encuentras multitud de plásticos, latas y similares confundidos con medusas y seres acuáticos, aunque no siempre fue así. Abundan los colores fríos, azules y blancos.



MUNDO BOSQUE

El bosque es un lugar repleto de árboles gigantes y colinas, Sufre de incendios que arrasan con el bosque desde hace años.

MUNDO ASTRAL

El bosque del mundo Astral presenta una tonalidad más fría donde abundan los azules y morados.

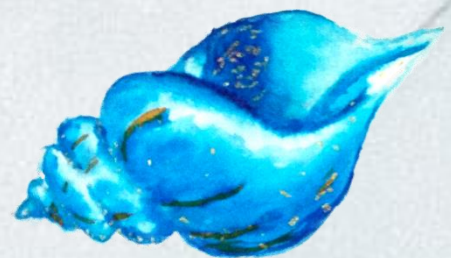


Objetos



Objeto	Farolillo
Mundo	Aparece en el mundo 1, en el desierto.
Utilidad	Con él la chica podrá generar luz que le ayudará en las secuencias más oscuras.

Objeto	Concha
Mundo	Aparece en el mundo 2, en el océano.
Utilidad	Podrá generar unas ondas capaces de detectar toxicidades o peligros.





Objeto	Pluma
Mundo	Aparece en el mundo 3, en el bosque.
Utilidad	Con ella podrá planear para poder llegar más lejos después de un salto.

Objeto	Sandalias
Mundo	Aparece en el mundo 4, en el bosque astral.
Utilidad	Con ellas la chicha podrá saltar el doble pudiendo alcanzar nuevas plataformas.



Interfaz

La interfaz de *Al caer el sol*, contiene una pestaña de *Menú* en la esquina inferior izquierda, las indicaciones de los controles en la esquina inferior derecha y los símbolos de los elementos conseguidos a lo largo del juego, en la esquina superior izquierda.





M E N U

SALTAR Q
INTERACTUAR W
LUZ E
ONDAS R



M E N U

SALTAR Q
INTERACTUAR W
LUZ E
ONDAS R

MOTOR DE DESARROLLO

Un motor de juego o *game engine* es una herramienta que se utiliza para poder construir el juego mediante la importación de *Assets* (objetos externos) como animaciones y gráficos, así como la construcción de los niveles y las acciones de los personajes. Uno de los objetivos principales de un motor de juego es traspasar la programación a una representación visual.

Los primeros videojuegos, fueron creados sin estos motores de juego, teniendo que programar todo partiendo de cero. Gracias a estas herramientas han facilitado mucho el trabajo a desarrolladores y programadores de videojuegos. Los programas actuales cuentan con una interfaz capaz de gestionar mejor todos los datos introducidos. Además, estos programas ahora cuentan con un conjunto de herramientas de desarrollo visual y componentes de software que puedan ser reutilizables. Permiten crear videojuegos de forma rápida y simple a través de una base de datos. Sin estas herramientas, los juegos que se llevan a cabo en la actualidad, con tantos elementos distintos y gráficos 3D tan trabajados, serían mucho más costosos y difíciles de desarrollar.

El motor de juego elegido para la creación de *Al caer el sol* será Unity. Este motor de juego multiplataforma creado por Unity Technologies se caracteriza por poseer una interfaz sencilla de entender y que permite crear juegos para Windows, macOS X, Linux, Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation Vita, Wii, Wii U, iPad, iPhone, Android y Windows Phone.

En cuanto al precio, el desarrollador puede empezar por la licencia gratuita, pero solo si la facturación total del juego no supera los 100.000 \$ anuales. En cuanto lenguaje de programación, en Unity vamos a utilizar C#, que es un lenguaje de programación creado por Microsoft y posteriormente estandarizado. Cuenta con una tienda de *Assets* (*Asset Store*) desde la que se puede descargar y usar infinidad de recursos ya creados gratuitamente o por poco dinero.

Unity ofrece un motor de videojuegos bastante completo, ligero y que permite a desarrolladores con poca experiencia tomar contacto con este mundo de una manera fácil y amigable. Además, está respaldado por una comunidad enorme de usuarios, por lo que existe muchísima información y documentación para su uso.

PLATAFORMAS

En este apartado se determinará la plataforma que utilizará *Al caer el sol*. Cuando hablamos de plataformas, nos referimos al soporte físico sobre el que se reproducirá el videojuego. Es decir, es el *hardware* que soportará todos los datos que contenga el videojuego en cuestión.

Para ello, es necesario analizar todas las posibles plataformas utilizadas actualmente en el sector del videojuego, para poder establecer cuál de estas sería la óptima. Considerando los factores de audiencia y público objetivo para llegar al máximo de usuarios posibles.

En el caso de los dispositivos móviles, se caracterizan por su facilidad a la hora de acceder a juegos en cualquier lugar, propiciando un jugador más predispuesto a inclinarse por juegos de tipo "casual".

Por otro lado, el carácter independiente del videojuego encaja más con un jugador experimentado, atraído más por el arte del videojuego y por alcanzar una experiencia más allá del realismo gráfico. Por lo que, descartando los dispositivos móviles, las plataformas que se adaptarían más a un público más experimentado, serían las consolas o el PC.

Sin embargo, al tratarse de un videojuego independiente realizado con un equipo bastante reducido y un bajo presupuesto, la plataforma con la que mejor encaja el juego a desarrollar es el PC. Posiblemente enfocando el juego a un espectro de jugadores que, aunque más reducido que en otras plataformas, son por norma general más críticos y leales con el medio y el juego, a fin de cuentas, busca conectar con personas abiertas a ello.

Por lo tanto, la plataforma escogida para el desarrollo del videojuego es el PC. Los usuarios podrán disfrutar de la experiencia en Windows, MacOS o distros Linux, tanto portátiles como sobremesa.

CONTROLES

En este apartado se desglosarán los distintos controles de los que el jugador dispone para manejar a la protagonista de *Al caer el sol*. El juego tendrá la opción de jugar mediante el teclado de su ordenador, o si lo prefiere, mediante un mando de control o *gamepad* adaptado a videojuegos de PC.

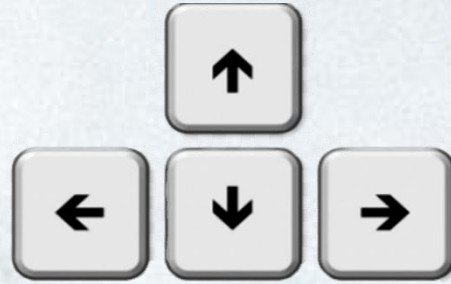
TECLADO

El teclado QWERTY es donde se desarrollan los controles. Se dividirá en dos grupos, los de movimiento y las acciones.

Para mover al personaje se utilizará la cruceta de dirección del teclado:

Dirección derecha: hacia adelante.

Dirección izquierda: hacia atrás.



Para poder realizar una acción del personaje se utilizarán los siguientes controles:

Tecla Q:

- Pulsando normal: Salto
- Manteniendo pulsado: Planear
- Pulsando dos veces: Doble salto.



Tecla W: Interactuar; habilidades específicas de cada mundo

- Escarbar.
- Nadar.
- Escudo.
- viento.

Tecla E: Luz

Tecla R: Ondas

Espacio: Pausa

Tecla Z: Menú



GAMEPAD

El control realizado para el *gamepad* será para la versión: *Logitech Gamepad F310* (mando para PC genérico).

Habilidades básicas:

Salto → A

Interactuar → X

Habilidades mundos: escarbar, nadar escudo, viento → X

Habilidades objetos:

- Luz → Y
- ondas → B
- planear → A (dejándolo pulsado)
- doble salto → A (dos veces)



Negocios y marketing

Objetivos

- Crear una comunidad de fans estimulada por las redes sociales.
- Aumentar la conciencia de los problemas ambientales.
- Eliminar el estigma asociado a los videojuegos como fuente de distracción no de cultura.
- Fomentar una actitud crítica e inmersiva.
- Movilizar a la audiencia a crear una actitud ecológicamente responsable y sostenible.

Público objetivo/Target

El *target* al que se dirige *Al caer el sol* es un usuario habitual de internet, es decir, un usuario asiduo a foros de opinión, redes sociales, *videoblogs* o *reviews* en páginas de crítica. Estaría enfocado un *target* corriente internacional, pues se buscaría traducir el videojuego.

Se trata de una historia que puede atraer a cualquier individuo a nivel global, que sería, tanto un usuario que participa activamente y que juega a videojuegos con asiduidad, como un usuario que, a

pesar de no frecuentar videojuegos, pueda estar interesado en la historia o en la estética de este. Ya que *Al caer el sol* está pensado priorizando la accesibilidad, es decir, puede ser jugado sin demasiada dificultad, ni conocimiento previo para que cualquiera pueda disfrutar de la experiencia.

Perfiles sociodemográficos	Intereses	Actitud
Hombres y mujeres De 12 a 35 años Nivel académico medio-alto	Videojuegos Cine Compras online	Asiduo en las redes Activo en foros Concienciado con la lucha del medio ambiente o dispuesto a reflexionar

Al caer el sol se dirige por tanto a un público de la llamada generación Y o *Millennial*, personas nacidas entre 1982 y 1994 donde la tecnología forma parte de su día a día: todas sus actividades pasan por la intermediación de una pantalla. Sin embargo, no nacieron con ella, sino que de la época analógica en la que vivieron migraron al mundo digital.

Y por otro lado se dirige también a la llamada generación Z, personas nacidas entre el año 1995 y 2010. Es un conjunto de personas que está marcada por Internet. Forma parte de su ADN: irrumpe en su casa, en su educación y en su forma de socializar. Son los que dan más voz a las causas sociales por Internet.

Modelo de negocio

FINANCIACIÓN

Mediante la web de Kickstarter, una web de micromecenazgos internacional para proyectos creativos muy popular para videojuegos. Usada por juegos como *Days of Dawn* o *Shadowrum, Returns*. Con este *crowdfunding*, pretendemos conseguir cubrir dos aspectos fundamentales para el desarrollo *Al caer el sol*: recuperar la inversión realizada y generar una comunidad de fans que garantice el efecto boca a boca de los primeros jugadores.

En función de la cantidad que aporte cada usuario, aparte de aparecer en los créditos de agradecimiento, podrán disfrutar de contenido extra del proyecto:

- Una copia del videojuego
- Una versión del juego para Linux y MacOS
- Copia en digital del concet art.

- Llegar a ser productor ejecutivo de *Al caer el sol*, apareciendo en los créditos como tal.

--Un poster del videojuego hecho a mano con papel de cáñamo.

Esto permitirá un beneficio en ambos sentidos, donde los usuarios ampliarán su experiencia y *Al caer el sol* mantendrá una cuenta de fans activa.

DISTRIBUCIÓN Y PROMOCIÓN

La plataforma escogida del PC como se profundizo en el apartado de plataformas es debido a la fácil accesibilidad que aporta a la hora de poder lanzar al mercado el videojuego.

Plataformas como *Steam* o *Humble Store* facilitan la venta de videojuegos y proporcionan una promoción más directa con todos los usuarios.

La elección de la plataforma digital *Steam* es orientada a llegar a mayor número de consumidores. *Steam* cuenta actualmente con más de 140 millones de cuentas activas. Además, esta plataforma cuenta no solo con la ventaja de poder hacer uso del ordenador y no tener que utilizar una consola específica, sino que te permite acceder cómodamente desde la televisión de tu casa y manejarlo con un mando.

También cabe destacar los precios de este tipo de plataformas digitales, que cuentan con multitud de ofertas asequibles al usuario para que puedan probar la experiencia de *Al caer el sol* sin tener que gastarse una elevada cantidad de dinero.

Por otro lado, otra de las plataformas escogidas para *Al caer el sol* es *Humble Store*. A diferencia de *Steam*, *Humble Store* no cuenta con tantos usuarios actualmente, pero llama la atención al ser una plataforma donde los videojuegos cuentan con precios más económicos. Y no solo eso, sino que los usuarios serán concedores de cómo se reparte el dinero, 15% se lo quedará *Humble Bundle*, el 75% va a parar al desarrollador y un 10% va a ir directamente a obras benéficas.

Gracias a estas plataformas, una vez situado en el mercado, *Al caer el sol* podrá promocionarse a nivel internacional.

Por otro lado, *Al caer el sol* también apostará por estar presente en las redes sociales. Es importante que, un tiempo antes de que el videojuego salga al mercado, se empiece a generar expectación alrededor del producto. De esta manera, los jugadores potenciales empezarán a ver las primeras imágenes del videojuego y, consecuentemente, se crea una comunidad de fans mucho antes de que salga a la venta. Contando también con los posibles inversores de este.

De esta forma *Al caer el sol* captará jugadores pudiendo asegurar posteriormente un porcentaje de compradores iniciales.

PRESUPUESTO

Tomando como ejemplo a los equipos de desarrollo de videojuegos independientes actuales, y según el mercado (consultados en B.O.E.), podemos estimar los costes totales en 45.433,57 €, desglosados de la siguiente manera.

Concepto	€/h	Horas	Total €
Equipo informático			
Unity		-	0€
Adobe Photoshop	24,19 €(mes)	450	72,57 €
Steam		-	90€
Mano de obra			
Música			350€
Diseñador	35	450	15.750 €
Desarrollador	31	920	28.520 €
Tester	31	21	651€



AL CAER
EL SOL