

Universidad de Lima
Facultad de Comunicación
Carrera de Comunicación



Creación del Videojuego Soulmate Limbo: Prototipo del Primer Nivel (Día Uno)

Trabajo de Suficiencia Profesional para optar el Título Profesional de Licenciado en
Comunicación

Llaczta Bustos, Luis Alberto

Código 20162197

Cuadra Garcia, Shadia Macarena

Código 20160420

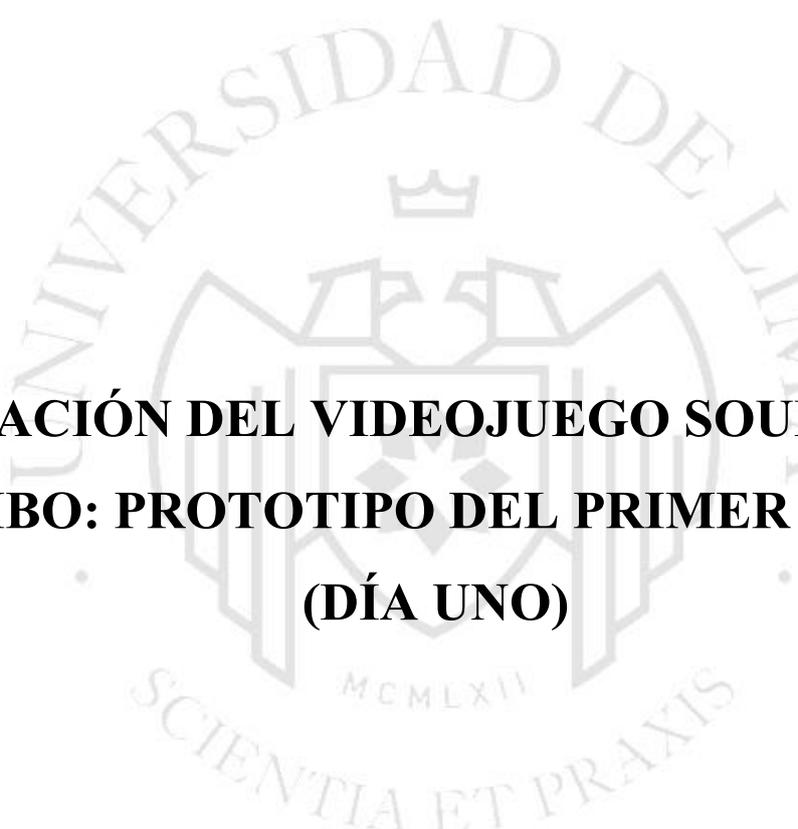
Asesor

Wong, Luis

Lima – Perú

Marzo de 2022





**CREACIÓN DEL VIDEOJUEGO SOULMATE
LIMBO: PROTOTIPO DEL PRIMER NIVEL
(DÍA UNO)**

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	7
ABSTRACT.....	8
1. PRESENTACIÓN.....	9
1.1 Material 1.....	9
1.2 Material 2.....	9
1.3 Material 3.....	9
2. ANTECEDENTES.....	10
2.1 Justificación.....	10
2.2 Conceptos Básicos.....	14
2.3 Público Objetivo.....	18
2.4 Casos Referenciales.....	20
2.5 Diagnóstico Previo.....	25
2.6 Objetivos del Proyecto a Largo Plazo.....	27
3. FUNDAMENTACIÓN PROFESIONAL.....	28
3.1 Creación de Personajes.....	28
3.2 Materialización de los Modelos en Blender.....	29
3.3 Diseño del Mapa.....	32
3.4 Objetos.....	37
3.5 Creación del Logo.....	39
3.6 Música.....	39
3.7 Escritura de Guiones.....	40
3.7.1 Cómo Progresa la Historia.....	42
3.7.2 Obtener los Finales.....	42
3.8 Adventure Creator.....	43
3.9 Haunted PS1 Pipeline.....	43
3.10 Evento CG.....	44
3.11. Art Book.....	46
3.12 Staffing.....	47
3.12.1. Costos de Producción.....	47
3.12.2. Escenario de Ventas.....	48
3.12.3. Estrategia de promoción.....	48

3.13 Validaciones.....	49
3.13.1 Con Docentes.....	50
3.13.2 Con el Público Objetivos.....	52
4. LECCIONES APRENDIDAS	58
4.1 Desarrollo Independiente.....	58
4.2 Expectativas del Jugador.....	58
4.3 Outsourcing.....	59
4.4 Sinergia en el Equipo.....	59
4.5. Comentario Finales.....	60
REFERENCIAS.....	61
ANEXOS.....	63



ÍNDICE DE TABLAS

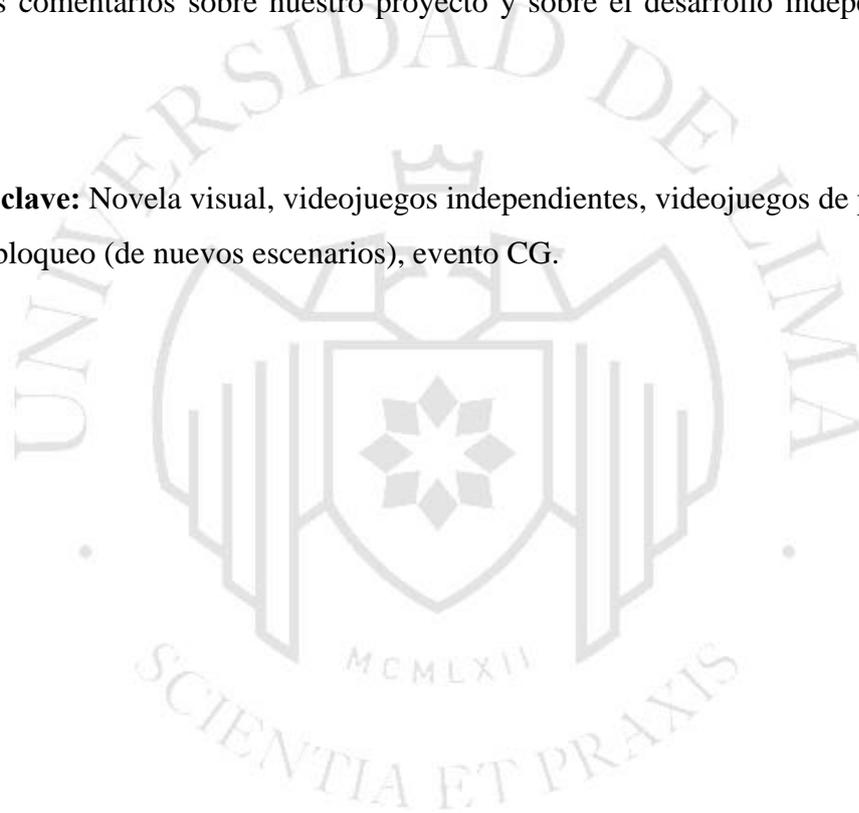
Tabla 1. Cuadro comparativo que denota las ventas y características especiales de cada juego que marcó un hito en el género.....	28
Tabla 2. Costo referencial para los dos desarrolladores de Soulmate Limbo.....	48
Tabla 3. Costos de outsourcing.....	48
Tabla 4. Escenario de ventas.....	49



RESUMEN

Este documento detalla el desarrollo y creación del prototipo de Soulmate Limbo, una novela visual independiente. Como complemento, realizamos también el libro de arte oficial. Este trabajo describe el proceso creativo, desde la premisa central y las historias de los cinco personajes principales, hasta el lanzamiento del prototipo y correcciones basadas en validaciones con docentes y el público objetivo. Agregamos también un análisis económico sobre los costos de producción y escenario de ventas. Finalmente, brindamos comentarios sobre nuestro proyecto y sobre el desarrollo independiente en general.

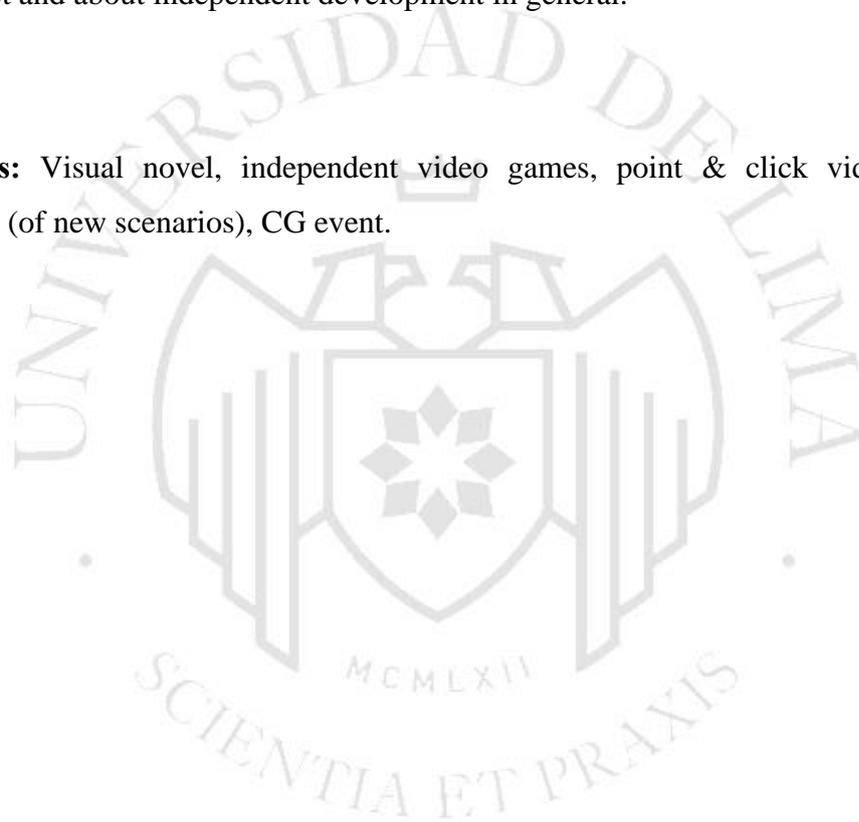
Palabras clave: Novela visual, videojuegos independientes, videojuegos de point & click, desbloqueo (de nuevos escenarios), evento CG.



ABSTRACT

This document details the development and creation of the prototype of Soulmate Limbo, an independent visual novel. As a bonus feature, the official art book was added as well. This work describes the creative process, from the central premise and the stories of all five main characters, up until the release of the prototype and its corrections based on validations from teachers and the core audience. We also add an economic analysis detailing the costs of production and sales scenario. Finally, we present comments about our project and about independent development in general.

Keywords: Visual novel, independent video games, point & click video games, unlocking (of new scenarios), CG event.



1. PRESENTACIÓN

Acabas de morir. Tu memoria está en completo desequilibrio, pero de algo sí estás seguro: tu alma gemela está en este limbo. ¿Podrás encontrarla y salir de Limbo, o tus decisiones te llevarán a la perdición?

Soulmate Limbo es un videojuego que combina elementos de *anime* (animación Japonesa) y juegos de romance para encajarlos en una temática sobre la muerte, lo surreal, y el más allá. El jugador tiene a su disposición cinco personajes de los cuales puede emprender una historia. Las elecciones que este tome definirán el resultado de cada una.

El progreso del prototipo se compondrá del primer nivel de dichos personajes. De esta manera se tiene acceso a una idea coherente de sus respectivas historias y de cómo se manejan las principales mecánicas del juego. Nuestro objetivo para este proyecto es desarrollar un prototipo jugable del día uno en la narrativa de Soulmate Limbo.

1.1 Material #1: Prototipo de Soulmate Limbo. Archivo descargable del demo.

Ubicación: <https://nekoshad.itch.io/soulmate-limbo>

1.2 Material #2: Art book de Soulmate Limbo. Libro de arte disponible para visualizar digitalmente. Contiene arte conceptual de los personajes, mapas, poemas, entre otros materiales relacionados con el desarrollo artístico del videojuego.

Ubicación: https://issuu.com/pdfneko/docs/soulmate_limbo_oficial_art_book

1.3 Material #3: Trailer desarrollado para anunciar el prototipo. Vídeo corto que muestra los aspectos principales del videojuego sin divulgar mucho sobre la historia.

Ubicación: <https://www.youtube.com/watch?v=RA54cp6VtXg>

2. ANTECEDENTES

Previo a este proyecto, ninguno de los integrantes había prototipado un juego. Debido a la gran estima que se siente hacia este medio audiovisual, se consideró la idea de crear un videojuego—específicamente un prototipo jugable. Es así como empezó el desarrollo de Soulmate Limbo, un proyecto personal que sirvió como una prueba de trabajo en equipo y habilidad para los dos desarrolladores.

2.1. Justificación

Todo está oscuro.

En un abrir y cerrar de ojos, me encontré en un lugar desconocido.

Traté de darle sentido a la situación, pero fue en vano.

Lo único que parecía recordar era mi nombre.

Por un breve momento, pude ver algo—o más bien, a alguien.

Como si tratara de recordar un sueño, cerré los ojos y me concentré.

...Escuché la voz de alguien. Pude ver vagamente que me sonreían.

Su expresión era amable y reconfortante.

¿Quién era esa persona?

Traté de recordar más, pero un repentino dolor de cabeza me detuvo.

¿Había algo que no debía recordar? Me quedé allí, desconcertado.

En ese entonces, miré el peculiar paisaje frente a mí.

La curiosidad se apoderó de mi ser. Estaba decidido a encontrar respuestas.

—Prólogo de Soulmate Limbo.

Soulmate Limbo es una narrativa interactiva para PC en primera persona en donde el jugador recorre el punto de vista de un recién fallecido. En la historia, el protagonista no

tiene género—los personajes nunca hacen mención a ello—de esta manera somos más inclusivos y no limitamos a nuestro público. En cuanto al nombre del videojuego, este proviene de su idea central. En la narrativa, el protagonista pierde parcialmente la memoria, y su única guía es el recuerdo de una persona. Por ello decidimos optar por *soulmate*, ya que esta persona vendría a ser el alma gemela del protagonista. *Limbo* hace referencia al lugar en donde transcurre la historia. El protagonista no sabe dónde se encuentra, por ende está en una especie de dimensión alterna, en un espacio intermedio entre la vida y el más allá.



Figura 1. Puerta principal de Limbo, lugar en donde el juego toma inicio.

En cuanto a la temática, indagamos sobre la muerte y diversos otros temas como la confianza, las adicciones, y las relaciones románticas dañinas. Como tenemos un cast de cinco personajes, hemos podido diversificar los sucesos por los que tendrá que pasar el protagonista. Esto porque cada historia sigue su propio hilo narrativo, y no necesariamente tiene que coincidir con las demás. Volviendo al tema del más allá, añadimos la idea de que tras la muerte, las personas sufren efectos secundarios. Tal es el caso del protagonista, el cual sufre de hoyos mentales que le impiden reconocer a su alma gemela. Toda la historia será desarrollada dentro de los géneros de novela gráfica y *point & click*, los cuales serán explicados más adelante.

Para este proyecto hemos propuesto un prototipo jugable del primer nivel de *Soulmate Limbo*, el cual es el día uno en la narrativa (la historia completa consiste en cinco días).

Nuestro proyecto se ha desarrollado bajo la premisa de una novela visual con elementos visuales retro—específicamente de la era del PlayStation 1—y un mapa 3D explorable.



Figura 2. Personaje Mara en la plaza principal de Limbo.

La progresión narrativa con cada personaje toma prioridad en el diseño del juego, ya que buscamos crear una conexión significativa entre el jugador y los personajes. El objetivo depende del acercamiento que el jugador tiene con los personajes, debido a que cada historia—llamada *ruta* en el contexto de novelas visuales—es independiente de las demás. En el día uno, el jugador puede conversar con los cinco personajes. Luego podrá elegir qué ruta de personaje seguir. El prototipo ha sido compartido por medio de la página web Itch.io, en donde se puede descargar como un archivo ZIP.

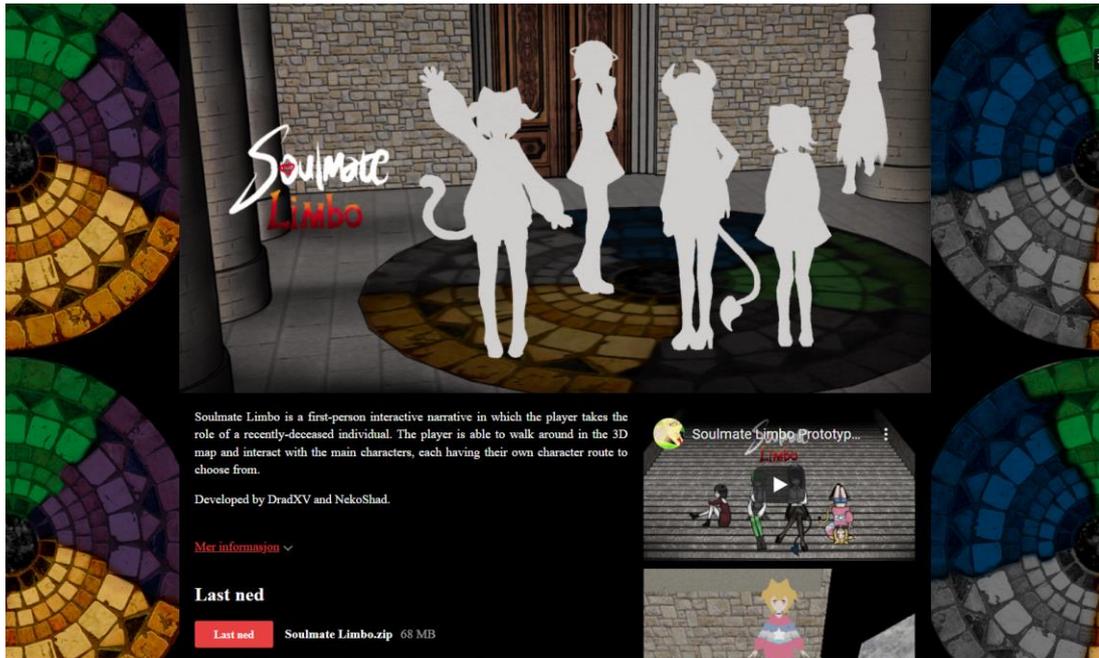


Figura 3. Soulmate Limbo en la página web Itch.io (2022).

Dentro de la escena indie de videojuegos existe un apego hacia lo retro, no solo por su apelación a la nostalgia y estética particular, sino también por su *practicidad* en un contexto de desarrollo independiente. Al haber trabajado con archivos menos pesados, nos aseguramos de que Unity—el software para producir el videojuego—no se sobrecargue. Asimismo, mantuvimos un flujo más controlable al lidiar con *assets* (materiales del videojuego) que no requieren realismo o definición de máxima calidad. Soulmate Limbo recrea el aspecto de los juegos de Playstation 1 (llamado *low poly* en lenguaje técnico) para asegurar un desarrollo estable y a la vez brindar un producto atractivo para nuestro público objetivo. Nuestro videojuego funciona bajo la lógica de menos es más al construir una atmósfera de oscuridad e incertidumbre con lo poco que el jugador tiene a su disposición visualmente.



Figura 4. Videojuego *Klonoa: Door to Phantomile* como ejemplo de los gráficos de PlayStation 1. (RetroGames, s.f.).

2.2 Conceptos Básicos

- ❖ **Novela Visual:** Género de juego enfocado en la narrativa. Se caracteriza por la toma de decisiones, siendo la *narración interactiva* uno de sus puntos más fuertes, ya que le brinda un nivel más de inmersión al jugador. También existen novelas visuales que no permiten la toma de decisión por parte del jugador; estas llamadas *kinetic novels*.

Una novela visual típica contiene:

- ❖ Un cast de personajes dibujados al estilo anime.
- ❖ Diversos fondos a modo de escenificación. Tanto los personajes como los fondos suelen estar ilustrados en 2D.
- ❖ Texto a modo de diálogos y monólogos.
- ❖ Música y efectos sonoros.



Figura 5. Novela visual *Clannad*. (Steam, 2004).

- ❖ **Videjuegos Independientes:** También llamados *indie*, los videojuegos independientes son producidos—usualmente—por un grupo limitado de personas. En algunos casos, una sola persona se encarga de todos los aspectos de producción, como ocurrió en *Axiom Verge*, *Cave Story*, *Stardew Valley*, entre muchos otros. Los videojuegos independientes no son apoyados monetariamente por compañías grandes. Este último hecho es relevante, pues demuestra que detrás de cada videojuego independiente existe un grupo de individuos apasionados y dedicados a un proyecto personal. Los aficionados a los videojuegos indie son conscientes de esto, y es por eso que valoran e identifican fácilmente un trabajo de este tipo.



Figura 6. Juego independiente *Stardew Valley*. (Steam, 2016).

- ❖ **Videojuegos de Point & Click:** Son juegos donde predomina el uso del mouse y diversos objetos para resolver acertijos. El personaje principal usualmente se encontrará atrapado en un dilema. Este deberá utilizar lo que encuentre y prestar especial atención a su alrededor para progresar en la historia. Un point & click usualmente se compone de los siguientes elementos:
 - ❖ Principal importancia en la narrativa, personajes, y los obstáculos que se imponen al jugador.
 - ❖ Mundos diseñados con cierto nivel de complejidad.
 - ❖ Sistema claro de la importancia del uso—y búsqueda—de objetos.



Figura 7. Juego de point & click *The Silent Age* (Steam, 2015).

- ❖ **Desbloqueo (de Nuevos Escenarios):** Dependiendo de las elecciones del jugador, el protagonista podrá *acceder a nuevas locaciones* que revelan mayores detalles sobre los personajes que conoce. Debido a la temática sobrenatural de *Soulmate Limbo*, decidimos romper con los esquemas de continuidad física (un parque ubicado dentro de un cuarto, etc.).
- ❖ **Evento CG:** Los eventos especiales—mejor conocidos como CG, del inglés *Computer Graphics*—son ilustraciones en pantalla completa que acompañan a la narrativa en las novelas visuales. Como indica su nombre, estos solo aparecen en momentos destacables en la historia, y suelen ser vistos por los jugadores como una recompensa visual de su progreso en el videojuego.



Figura 8. Evento CG del personaje Dinah.

2.3 Público Objetivo

- ❖ Jóvenes de 15 a 25 años del sector socioeconómico A y B que estén interesados en videojuegos independientes y disfruten la estética anime.
- ❖ **Buyer Persona:**

Nombre:

Trevor



Datos demográficos:
22 años, hombre.

Nivel de ingresos:
Salario mínimo.

Ocupación:
Estudiante universitario
con trabajo de medio tiempo.

Situación familiar:
Vive con sus padres.
Está soltero.

Hobbies:
A Trevor le gusta jugar videojuegos en su computadora. Él no sale mucho, pues prefiere la comodidad de su casa. En sus tiempos libres ve anime. Trevor es fan de juegos indie y está al tanto de nuevos lanzamientos. Trevor tiene un buen nivel de inglés.

Figura 9. Buyer persona de Soulmate Limbo.

No hemos incluido un lugar de residencia para el buyer persona porque nuestro público objetivo no se limita a una zona geográfica. Lo principal es que la persona sepa inglés, sin importar dónde viva. Esto porque nuestro videojuego está completamente en inglés. Sería positivo presentar versiones traducidas a futuro, pero al estar en la etapa de demo, y habiendo correcciones constantes, implementar un solo idioma es más manejable.

2.4 Casos Referenciales

❖ Danganronpa - Franquicia (2010)

Juegos que mezclan la premisa de novela visual de terror con el poco convencional género de juicios popularizado por la saga de *Phoenix Wright*.

El jugador deberá resolver múltiples asesinatos cometidos entre jóvenes que han sido aislados de la sociedad. La trama de cada juego suele estar repleta de giros narrativos que cambian el paradigma de la situación de los personajes. Los aspectos que más nos inspiraron en esta saga fueron los visuales, tales como su mezcla entre personajes 2D en un ambiente 3D, y la estética colorida y única de cada personaje.



Figura 10. Imagen extraída de archivo web (Danganronpa.com).

Como dinámica adicional, el jugador puede intentar amistarse con los personajes que aún se mantengan con vida entre cada nivel. Mediante compras en un mercado dentro del juego, es posible conseguir regalos que se relacionan a los gustos de cada personaje. El jugador consigue mayores puntos de amistad al tener el regalo indicado. Fue de este modo que consideramos relevante la posibilidad de girar el diseño del juego y los caminos a tomar alrededor de regalos que nuestros personajes puedan pedir o necesitar, dependiendo del contexto de cada nivel.



Figura 11. Imagen extraída de archivo web (Danganronpa Wiki, s.f.).

❖ **Silent Hill (1999)**

Juego pionero del género de *survival horror* en el cual se toma el lugar de Harry Mason, quien busca a su hija Cheryl en medio de una ciudad infestada de criaturas demoníacas y sucesos inexplicables.

Consideramos la estética del juego como inspiración central para el aspecto de los personajes y mapas. Asimismo, el sentido de abandono e incertidumbre que Harry experimenta al recorrer la ciudad es una experiencia que buscamos replicar al inicio del juego. Finalmente, tomamos en cuenta la interfaz del menú que se mantiene sencilla pero eficaz al momento de mostrar el inventario.



Figura 12. Imagen extraída de archivo web (HobbyConsolas, 2019).

❖ **Grim Fandango (1998)**

Juego de aventuras en point & click originalmente lanzado para PC. El jugador toma el rol de Manny Calavera, el cual trabaja en una compañía a cargo de llevar a los recién fallecidos a los lugares que pertenecen en el más allá. Manny por error envía a una mujer llamada Mercedes Colomar al lugar equivocado y, después de perder su empleo, decide ir a buscarla.

Tomamos como inspiración el acercamiento artístico que tienen sobre la muerte y el más allá, el cual es representado como un mundo desolado pero lleno de personajes con diseños vivos. Asimismo, tomamos en cuenta los modelos simples pero efectivos que el juego maneja.



Figura 13. Imagen extraída de archivo web (VentureBeat, 2015).

❖ **Doki Doki Literatura Club! (2017)**

Una novela visual famosa por sus giros narrativos y elementos de terror inesperados. Tanto la estética visual como la música son adorables e inocentes, lo cual oculta el trasfondo perturbador de la historia.

De esta premisa tomamos el acercamiento del ámbito romántico. Pese a ser una ilusión narrativa, sigue teniendo la propuesta de una ruta continua con una chica dependiendo de las decisiones del jugador. Como pequeño añadido, también consideramos los giros de trama extradiegéticos.



Figura 14. Imagen extraída de archivo web (Steam, 2017).

❖ **Fire Emblem Three Houses (2019)**

Juego de estrategias con estética de anime en el cual se toma el rol de un profesor que debe enseñar a sus estudiantes a luchar en la guerra. El volverse cercano a los personajes beneficia tanto a la historia como a la jugabilidad mediante diferentes añadidos narrativos. Como punto de referencia nos enfocamos en las juntas de té, las cuales funcionan como mecánica para acercarnos más a los personajes secundarios. Dichas juntas dependen de elecciones de tópicos de conversación, los cuales ponen a prueba la intuición del jugador y su capacidad de inferir el mejor resultado para cada personaje.



Figura 15. Imagen extraída de archivo web (Game Skinny, s.f.).

❖ **T-Gotchi (2020)**

Un juego indie experimental sobre la conexión entre el jugador y una chica virtual atrapada en una parodia del concepto de *tamagotchi* (juego Japonés en donde se debe cuidar de una mascota digital). Dentro del juego pasan varios días en donde se conoce a la chica y, dependiendo de las elecciones del jugador, se obtendrá uno de ocho finales diferentes.

Dentro de esta premisa apreciamos el enfoque a análisis de personaje, así como los diversos finales que dependen de la elección del jugador. La estética retro y su

acercamiento corto pero efectivo también son un valor que buscamos en nuestra propuesta.



Figura 16. Imagen extraída de archivo web (Steam, 2020) .

2.5 Diagnóstico Previo

En paralelo con los títulos que causaron más inspiración en el proyecto se desarrolló de igual manera un cuadro comparativo entre los mayores casos que abarcan los géneros de nuestro juego. La información de las estadísticas fueron proporcionadas por *SteamDB* (Steam Database).

JUEGO	GÉNERO	AÑO DE PUBLICACIÓN	VENTAS	RANKING	PICO DE JUGADORES	% DE RESEÑAS POSITIVAS	PRECIO	DESCUENTO PROMEDIO	CARACTERÍSTICAS ÚNICAS
Danganronpa: Trigger Happy Havoc	Aventura	2010	1.10M - 1.3M	#2448	3,392	96.62%	\$23.99	\$11.85	Mezcla entre 3D y 2D
Undertale	Indie, Rol	2015	5.7M - 5.8M	#358	10,484	95.34%	\$9.99	\$4.52	Se incentiva evitar conflicto
Monster Prom	Indie, Simuladores	2018	1.60M - 1.70M	#2684	1,510	90.55%	\$10.79	\$5.61	Escoger tu propia aventura, mezcla de party game con dating sim
Steins;Gate	Aventura	2009	600.0K - 710.0K	#5897	1,238	94.61%	\$29.74	\$11.99	Estética retro dentro del UI
Doki Doki Literature Club	Casual, Free to Play, Indie	2017	5.30M - 5.40M	N/A	7,402	96.74%	GRATIS	GRATIS	Deconstrucción de novelas visuales
Higurashi When They Cry Hou - Ch.1 Onikakushi	Aventura	2002	1.80M - 1.90M	N/A	543	95.72%	\$5.39	\$2.83	Mezcla entre romance y horror
Root Letter	Aventura	2017	90.0K - 200.0K	#8805	48	81.36%	\$14.99	\$4.31	Exploración a base de locaciones turísticas
Zero Escape: The Nonary Games	Aventura	2017	450.0K - 560.0K	#4547	960	94.66%	\$44.99	\$18.82	Viajes en el tiempo dentro del gameplay
Catherine (Classic)	Aventura	2011	1.40M - 1.50M	#2892	1,265	88.08%	\$19.99	\$10.45	Las decisiones románticas afectan toda la trama
Yume Nikki	Aventura, Casual, Free to Play, Indie	2004	970.0 K - 1.10M	N/A	469	92.98%	GRATIS	GRATIS	Exploración surreal
Muv-Luv	Aventura, Casual	2003	20.0 K - 130.0K	#2343	204	96.06%	\$27.86	\$18.61	Contenido extra en la versión para todas las edades
Corpse Party	Aventura, Indie, Rol	2008	100.0K - 210.0K	#11265	151	90.54%	\$14.99	\$9.36	Múltiples finales malos

Tabla 1. Cuadro comparativo que denota las ventas y características especiales de cada juego que marcó un hito en el género.

2.6 Objetivos del Proyecto a Largo Plazo

❖ Principal:

- ❖ Obtener críticas mayormente positivas en Steam por parte del público hacia nuestro proyecto.

Métrica: Estadísticas de reseñas de Steam.

❖ Secundarios:

- ❖ Lograr que más del 20% de jugadores lleguen al final de la ruta que escojan.

Métricas: Estadísticas de tiempo en Steam, *Let's plays*, testeos post-lanzamiento.

- ❖ Lograr que los jugadores hagan mención de los personajes en plataformas externas.

Métricas: Uso de *hashtags* en redes sociales, creación de *fan art* en páginas de arte (Zerochan, DeviantArt, Danbooru, entre otros).



3. FUNDAMENTACIÓN PROFESIONAL

3.1 Creación de Personajes

Optamos por crear cinco personajes con los cuales el protagonista puede interactuar. Esto para darle al jugador la opción de elegir con quién desea comenzar una historia. Cada personaje tiene una personalidad distinta, de esta manera diversificamos la experiencia del jugador, enriquecemos el potencial narrativo, y brindamos opciones para diferentes gustos.

Desde el principio teníamos la idea de asignar un color a cada personaje. Utilizando la teoría del color, fuimos creando la personalidad de cada una. Luego conceptualizamos tales personalidades al hacer los primeros bosquejos. Pensando en el modelado—el siguiente paso después del diseño—incluimos también la altura.

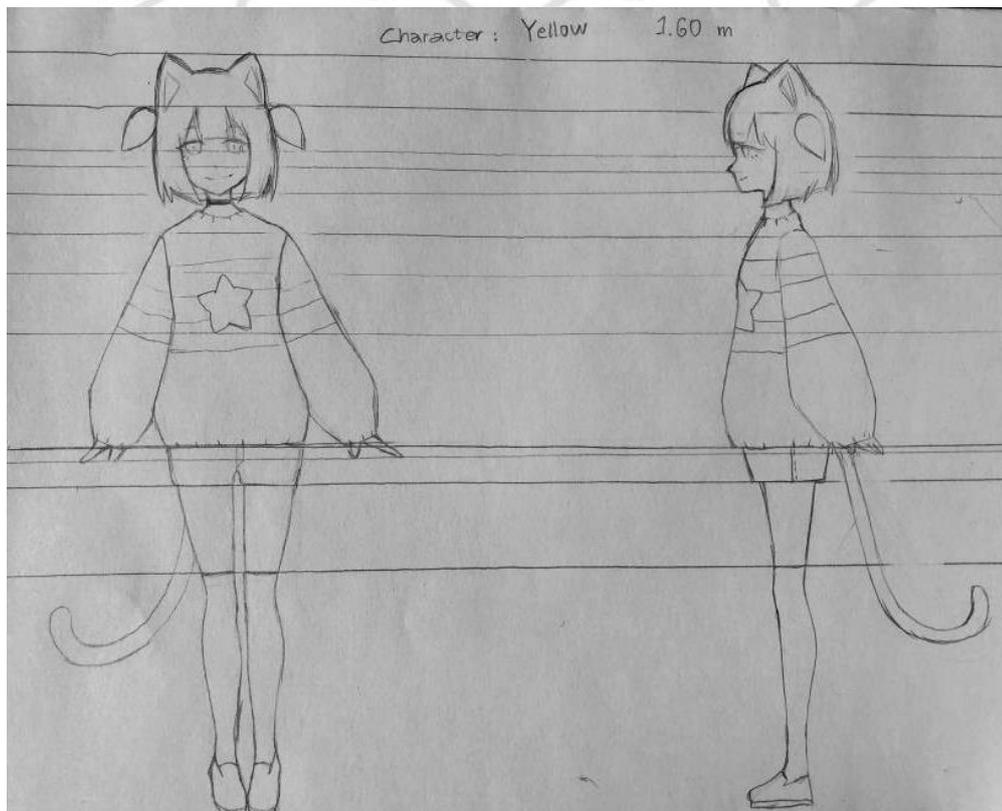


Figura 17. Primer bosquejo de “Yellow”, después nombrada Dinah.

Las versiones finales fueron dibujadas digitalmente en el programa Clip Studio Paint. Con este programa también creamos el logo, los objetos 2D, y los eventos CG. Estos serán explicados más adelante.



Figura 18. Diseño final de Dinah.

3.2 Materialización de los Modelos en Blender

El programa utilizado para la creación de los modelos 3D fue Blender. Para respetar la estética que planteamos, se limitó la cantidad de detalle en los personajes. Al crear una anatomía humana con cubos y triángulos, se pudo controlar un balance entre un cuerpo que se reconoce desde largas distancias, y al mismo tiempo algo lo suficientemente simplificado para caber sin problemas dentro de una consola PlayStation 1.



Figura 19. Modelo 3D del personaje Cassiel.

Una vez que se terminaron de moldear los cuerpos, se pasó a la etapa de coloreado, o *UV mapping*, como se denomina en Blender. Este método consiste en desdoblarse como si fuera una caja de cartón, para luego exportar dicho desdoblado a programas externos (Photoshop, Sai, etc.). Nuestra inspiración fue *Resident Evil 2*.

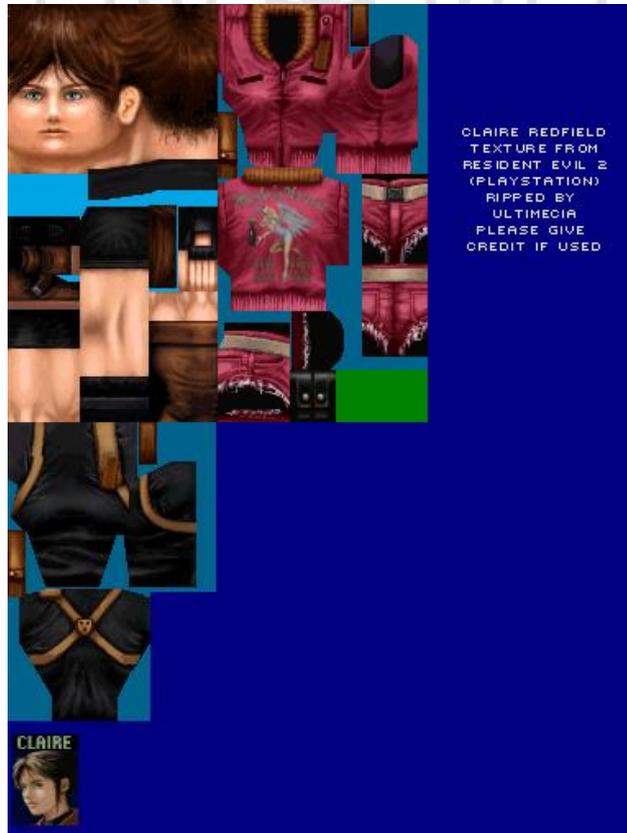


Figura 20. Imagen extraída de archivo web (The Textures Resource, s.f.).

Utilizamos Clip Studio Paint para pintar los moldes del color que necesitamos. Luego los importamos de vuelta a Blender, como se ve en la siguiente imagen:

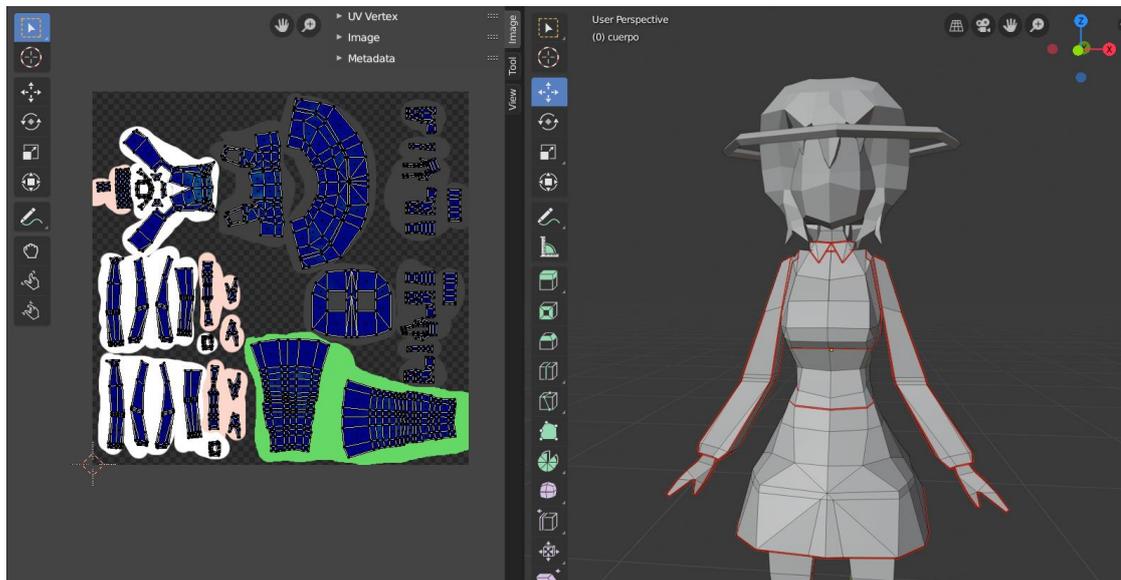


Figura 21. Modelo 3D del personaje Cassiel con su respectivo *UV map*.

Al repetirse este proceso en cada uno de los personajes, se podían observar de esta manera desde el programa de Blender:

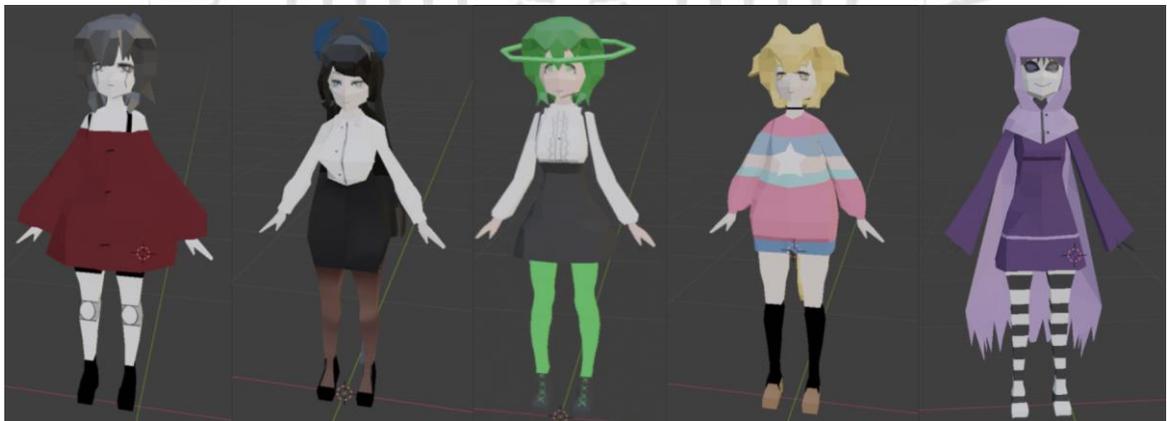


Figura 22. Modelos 3D de los cinco personajes principales.

Los modelos fueron acomodados dentro de un esqueleto automáticamente generado por Blender. De esta manera, los personajes podían simular múltiples poses. A partir de estas poses, se pudo producir una animación dentro de la línea de tiempo que el programa maneja.

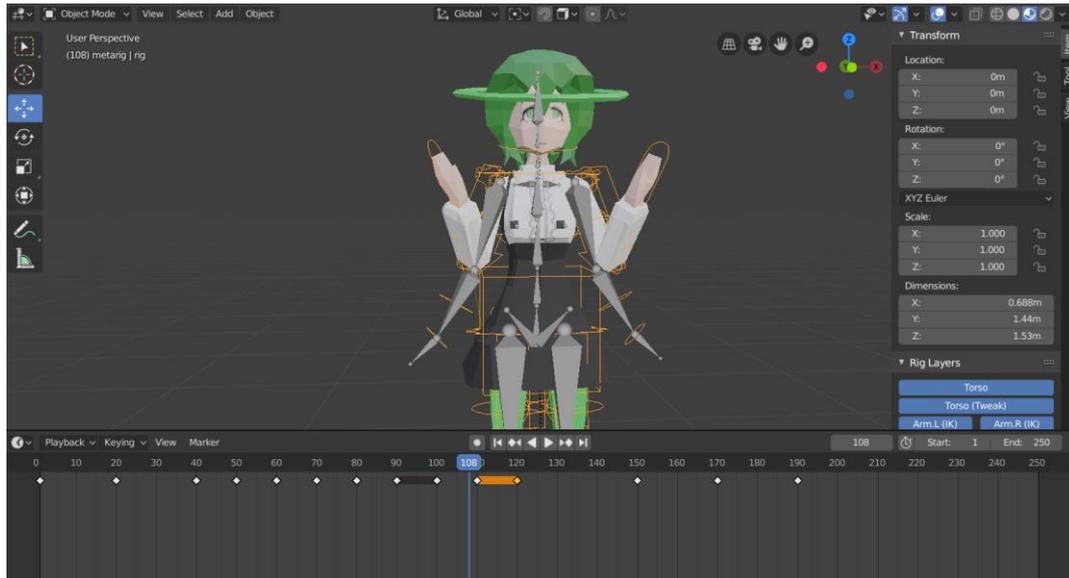


Figura 23. Esqueleto del personaje Cassiel.

Una vez terminadas las animaciones planteadas para el prototipo, se exportaron bajo el formato FBK.

3.3 Diseño del Mapa

Para el mapa, buscábamos un espacio lo suficientemente amplio para que el jugador pueda explorar, pero a la vez limitado para crear la sensación de estar atrapado. Fuimos con la idea de una plaza, ya que estas suelen estar en el centro de una ciudad. Al presentar al jugador en un lugar rodeado de grandes edificios, le daríamos la idea de que se encuentra en medio de una ciudad igualmente oscura e intimidante. Las escaleras que el jugador debe bajar para interactuar con los personajes simboliza su descenso a la oscuridad y al mundo de Limbo.

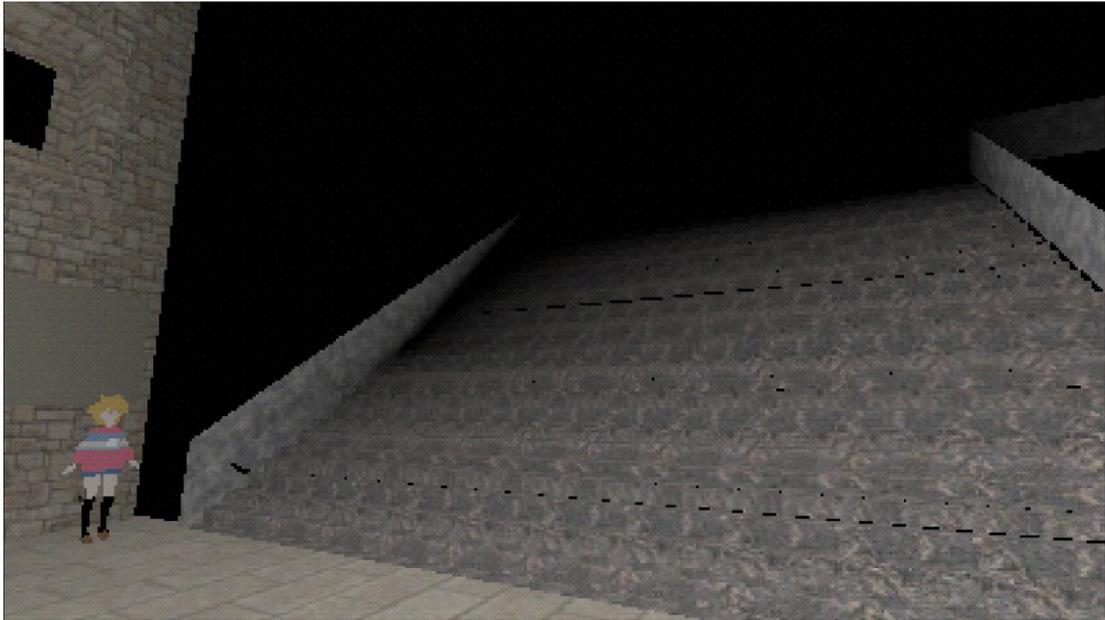


Figura 24. Dinah junto a las escaleras de la plaza de Limbo.

En cuanto a la paleta de colores, esta es opaca y con limitados colores, pues queremos que el mundo se sienta sin vida.

Para el modelado, se requirió de la ayuda externa de Ana María Llacza Bustos, estudiante de arquitectura en la universidad Ricardo Palma. Ella tiene un manejo eficaz del programa *Sketchup 2020*, el cual permitió un flujo orgánico y rápido de la materialización de los modelos desde el boceto hasta la versión final. Traducir estos bocetos a un formato compatible con el editor de videojuegos Unity requería una sencilla exportación en el formato FBK. El resto dependía de colocar los mapas en el lugar que mejor se acomodaba para el equipo de desarrollo.

A continuación, una comparación entre los bosquejos y la versión final modelada.

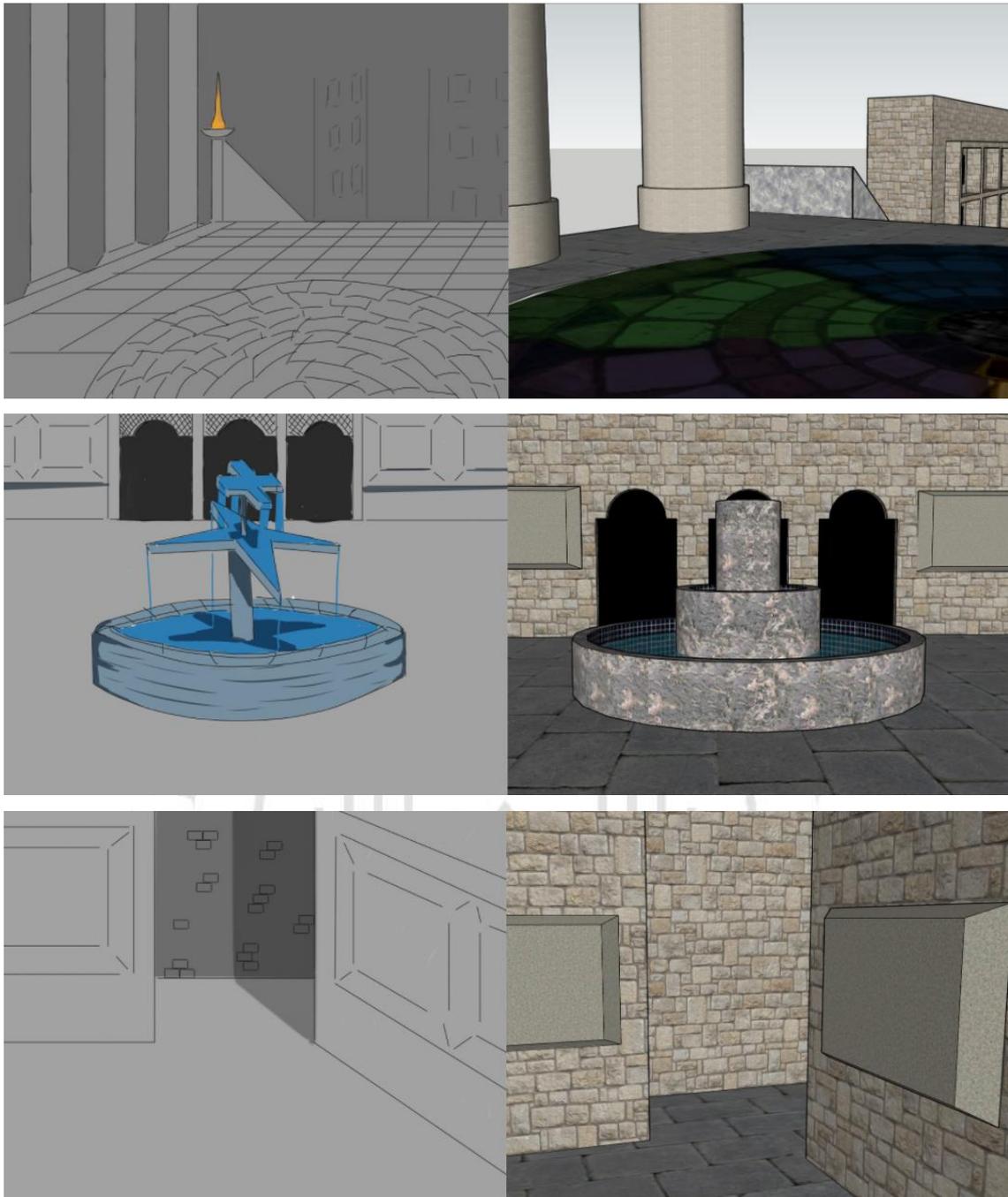


Figura 25: Comparación entre los bosquejos del mapa, y su versión final.

Para mostrar este mapa de manera más dinámica, se elaboró un vídeo demostrativo disponible en el siguiente link:

https://drive.google.com/file/d/1fE3PLuYzUBSB_N6hIV1HChZEKEtZvvII/view?usp=sharing

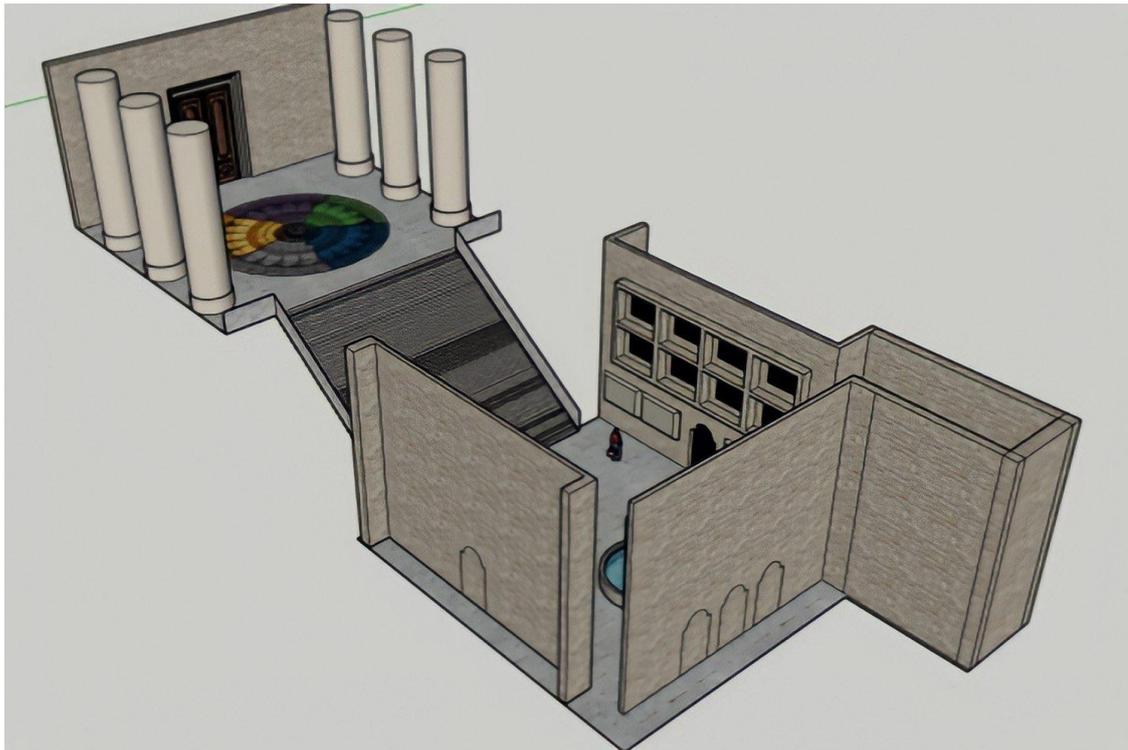


Figura 26. Mapa 3D de la plaza.

Luego de completar el mapa principal, se requirió un trabajo de dos mapas extras para agregar más exploración dentro del juego. Ana María Llacza no tuvo problemas en crearlos en poco tiempo. Se repitió entonces el mismo proceso que el del mapa anterior.

A continuación, imágenes que escenifican la versión Sketchup de los mapas del parque y del cuarto de hotel:

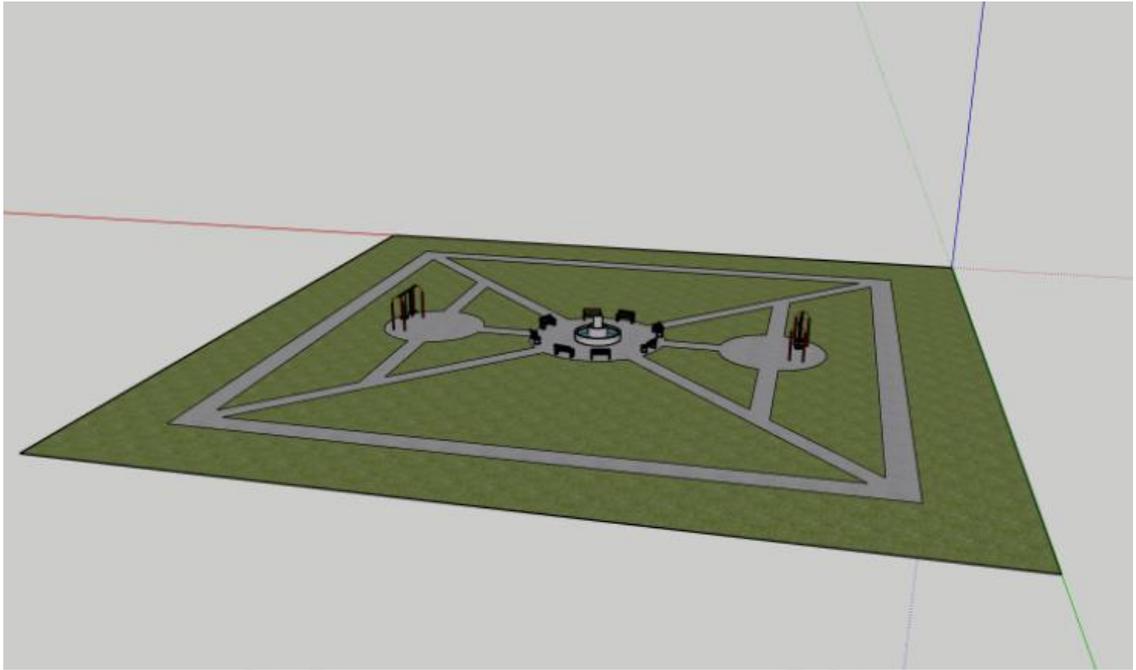


Figura 27. Mapa 3D del parque.



Figura 28. El parque visto desde el juego.



Figura 29. Mapa 3D del hotel.



Figura 30. El hotel visto desde el juego.

3.4 Objetos

Muchas veces usados a modo de regalo, los objetos sirven para progresar en la historia, además de ser un indicador de qué tan bien el jugador conoce los gustos de los personajes principales. Cuando se hace uso de esta mecánica, el protagonista tiene que escoger entre

cuatro objetos que dar. Al comienzo, tres de esos cuatro brindarán una respuesta positiva, pero mientras avanza la historia—y se aprende más sobre los personajes—ese número se reducirá a uno. En ese entonces, el jugador tendrá que pensar detenidamente qué obsequiar a los personajes, pues una mala decisión lo podría acercar al final malo.

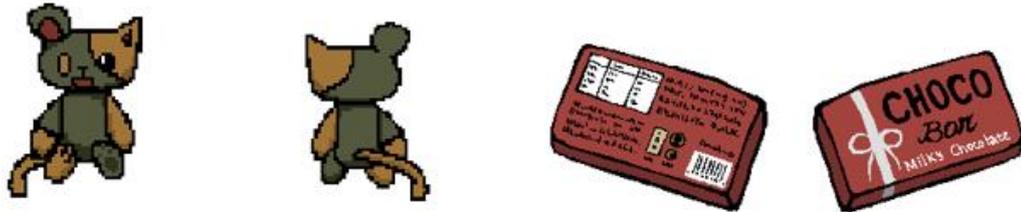


Figura 31. Parte trasera y delantera de dos objetos 2D.

Como en los ejemplos de arriba, cada objeto tiene otro dibujo que corresponde a la parte de atrás de dicho objeto. Esto porque en el mapa los objetos rotan. La función de estos objetos es complementar la narrativa y a la vez ser un reto para el jugador. Fuimos con el estilo pixel para que vaya de acorde con la estética visual planteada.

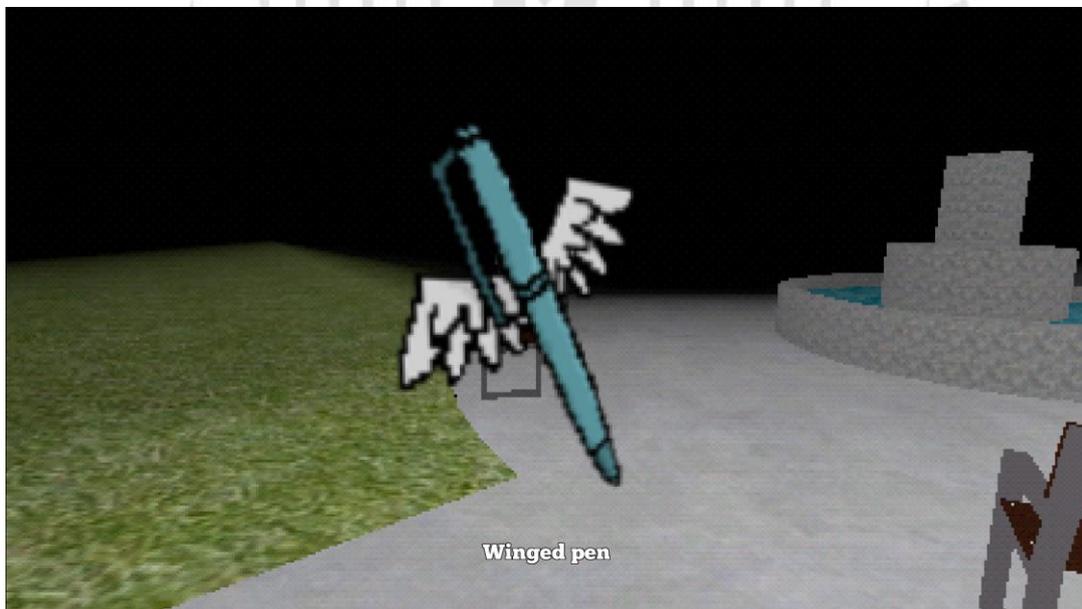


Figura 32. Un objeto en el mapa del parque.

3.5 Creación del Logo

Para el logo seguimos con la estética retro. “Soulmate” tiene el elemento del corazón, así como un estilo tipográfico con bordes puntiagudos, dando a entender que aquella alma gemela no es particularmente inofensiva. “Limbo” tiene un estilo serif más serio a comparación de Soulmate. El degradado de naranja a rojo oscuro transmite una sensación de bajada hacia la oscuridad, que es precisamente lo que Limbo representa en la historia. Además, se escogió tales colores para evocar un estado de alerta y peligro.

Versiones para fondo negro y blanco:



Figura 33. Las dos versiones del logo de Soulmate Limbo.

3.6 Música

Para la música, nos contactamos con Kevin Jaimes, un amigo músico que se encargó de producir el tema para el menú principal, para los créditos, y tres tracks de fondo. Las principales inspiraciones para el soundtrack fueron los videojuegos *Yume Nikki*, y *Shin Megami Tensei IV*. Queríamos lograr un acabado surrealista—que concuerde con el mundo que hemos creado—y a la vez tranquilo.

Buscábamos también crear la sensación de repetición, de estar realmente atrapados en un espacio intermedio. Para ello, pedimos que los temas de fondo para los diálogos y la exploración sean lentos, repetitivos, y con ligeras variaciones en la melodía. Incluimos el elemento de campanas para representar la idea de que se acerca la hora de ir más allá.

3.7 Escritura de Guiones

Para este proyecto hemos escrito el guión del día uno en la narrativa para cada uno de los cinco personajes, estos se encuentran en anexos. Aunque el idioma original del videojuego es el inglés, la versión traducida al español también está disponible. A pesar de que solo utilizamos el día uno en el prototipo, las historias completas ya han sido conceptualizadas, solo que a grandes rasgos en vez de en el formato de guión. A continuación presentaremos los resúmenes de cada historia, así como sus temáticas.

❖ Mara



Su nombre viene del idioma hebreo. Puede significar tanto “mujer afligida” como “mujer romántica”.

El protagonista forma un contrato con Mara, una de las administradoras de Limbo. El jugador tendrá que trabajar para ella a cambio de comida y un lugar donde dormir. Los trabajos son: delivery de objetos; arreglar una tubería; y botar basura. Mara está a cargo de resolver un problema reciente en Limbo. Muchas personas han reportado escuchar voces, lo cual la tiene muy preocupada. El protagonista empieza a escuchar una voz que culpa a Mara por la pronta destrucción de Limbo. Dependerá del jugador sospechar de Mara o pensar mejor antes de actuar.

Tema de fondo: Confianza en el otro y honestidad.

❖ Ria



Ria tiene poderes para controlar a Limbo, solo que ha perdido toda esperanza y motivación tras estar años atrapada allí sin poder comunicarse con nadie. Es entonces cuando llega el protagonista, quien tiene la oportunidad de ayudarla a recobrar esperanza y confiar en sí misma.

Al tener la apariencia de un *cyborg*, Ria se siente confundida sobre su propia identidad. A pesar de todo, ella encuentra en el jugador una luz que le permite descubrir su potencial. Juntos podrán

encontrarle sentido al misterioso Limbo. Dependerá del jugador guiarla hacia una sana recuperación o perder la paciencia y llevarla al vacío.

Tema de fondo: Confianza en uno mismo y esperanza.

❖ Dinah



Su nombre está inspirado en el gato de Alicia, de *Alicia en el País de las Maravillas*. Buscamos crear una conexión entre nuestro personaje y el relato, ya que ambos juegan con la realidad que rodea al protagonista.

El jugador se encontrará con una joven que no parece tomar nada con la seriedad debida. Dinah ve un mundo alegre, mientras que los demás ven a Limbo como un lugar abandonado y sombrío. El jugador deberá ayudarla a terminar tareas triviales para conocerla mejor. Poco a poco, se dará cuenta de que aquella chica con orejas de gato tiene un control inexplicable de la realidad, y deberá investigar a qué se debe.

Tema de fondo: El narcisismo de una persona y como aquello se interpone en las metas en común. Escapismo.

❖ Cassiel



Su nombre está inspirado en el ángel de la soledad y las lágrimas, quien se limitaba a presenciar los eventos importantes sin afectarlos.

Cassiel es un ángel que fue castigado por razones desconocidas. Junto al jugador, los dos buscarán una manera de escapar de Limbo. Mientras esto ocurre, la joven es vigilada por ángeles que empeorarán su castigo si habla de más. El protagonista deberá ayudarla sin llegar a abrir viejas heridas, al mismo tiempo que mantiene satisfecho a los ángeles que la vigilan.

Tema de fondo: El daño que puede causar el ser demasiado intrusivo.

❖ Zurie



Entidad misteriosa y sin remordimiento hacia la muerte de otros, Zurie pasa sus días en los callejones de Limbo. Este personaje saldrá de la pared e intentará devorar al protagonista para satisfacer su hambre insaciable; sin embargo, algo lo detendrá antes de consumirlo.

El jugador intentará convencer a Zurie de que no tiene que matar personas para subsistir, pero este no será un trabajo fácil, pues este demonio enmascarado sufre de una fuerte adicción a la comida.

Tema de fondo: Relaciones con un ser querido peligroso y las adicciones.

3.7.1 Cómo Progresa la Historia

Cada ruta está conformada por cinco días. Cada día hay *cuatro objetos* que el jugador puede recolectar en el mapa. Cada objeto tiene un valor: bueno o malo. Una vez al día, el jugador tiene la posibilidad de darle *solo un objeto* al personaje de la ruta. Así es como se pasa al siguiente día en la historia.

En el día uno, tres de los cuatro objetos son buenos. Mientras se avanza en la historia, el número de regalos buenos disminuye. De esta manera, el jugador tendrá que pensar bien qué objeto dar. Se podría decir que esta es la mayor dificultad del juego, pues es lo único que decide qué final se desbloquea.

3.7.2 Obtener los Finales

Cada una de las cinco rutas posee dos finales: bueno y malo. El jugador obtiene el final bueno cuando *tres o más* regalos dados en la historia fueron buenos. Lo mismo ocurre con el final malo. El jugador tiene que haber dado tres o más regalos equivocados para obtener el final malo.

3.8 Adventure Creator

Debido a las capacidades limitadas de codificación con las que disponemos, consideramos prudente el adquirir un *plugin* (software que agrega funciones extra a otro programa) para Unity, el cual nos ayudaría a entrecortar los procesos de programación y así crear algo dentro de nuestras capacidades.

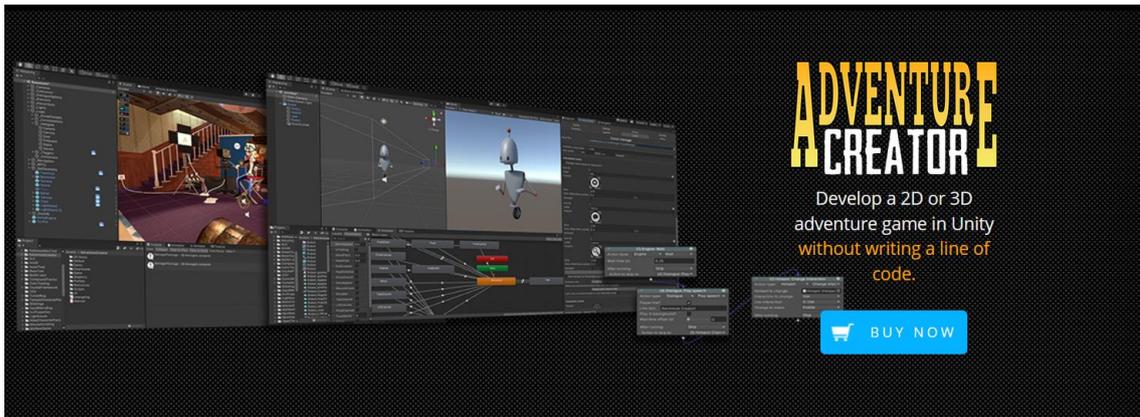


Figura 34. Página de inicio de Adventure Creator.

Adventure Creator es una extensión del programa Unity que permite a los usuarios crear un juego de point & click o de aventuras con elementos diseñados para dichas funciones. Al mismo tiempo, permite seleccionar entre modo 2D y 3D.

3.9 Haunted PS1 Pipeline

Durante el proceso de investigación sobre cómo crear modelos low poly para el juego, nos encontramos con el canal de tutoriales denominado *TheSicklyWizard* en YouTube. Aquel creador de contenido independiente mostraba paso por paso los requerimientos para crear una imagen fiel a la de un personaje de PlayStation 1, pero dicho efecto solo se podía apreciar dentro de Blender, el programa que se usó para moldear a los personajes.

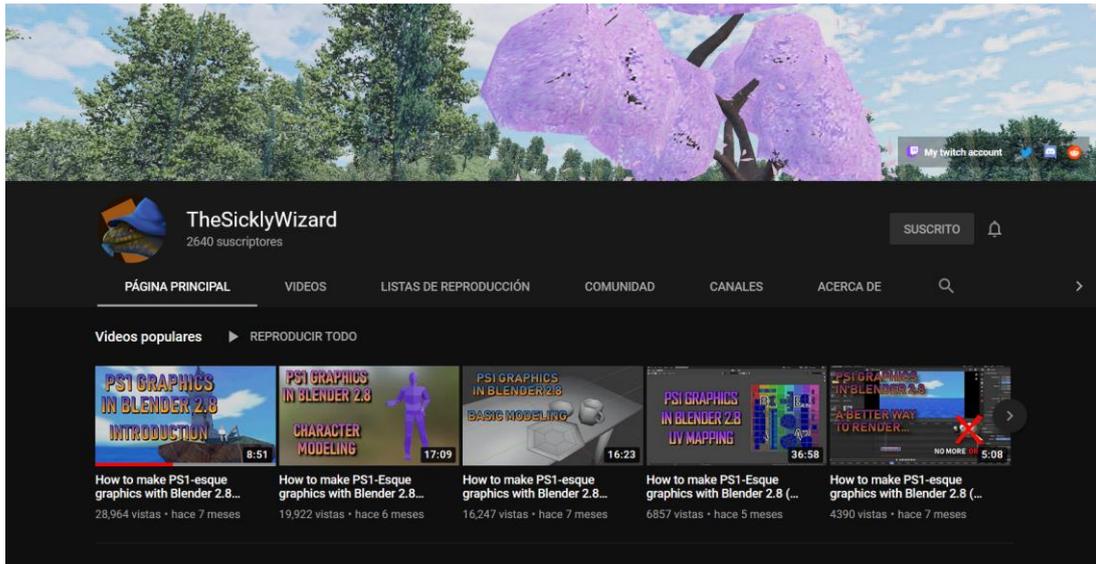


Figura 35. Canal de YouTube de *TheSicklyWizard*.

Fue entonces que decidimos entrar a su comunidad en Discord, la cual era accesible desde el canal de YouTube. Dentro de ella existía un canal de chat denominado *#adive-and-review*, donde se podía pedir feedback o sugerencias para temas relacionados a la estética retro.

Finalmente, se nos brindó una solución, la cual consistía en instalar un Pipeline dentro de Unity, el cual permitía filtrar las texturas de los gráficos para que tengan el pixelado exacto al de la época. Gran parte de este filtro llegó gracias al usuario de Discord PixelDough#0765, quien ya había utilizado el elemento para su un segmento dentro del proyecto *HauntedPS1*.

3.10 Evento CG

Al igual que la mayoría de novelas visuales, Soulmate Limbo tiene eventos especiales (CG) a lo largo de su historia. Planteamos que el juego completo tendría aproximadamente veinte eventos especiales, pero para un primer avance hemos ilustrado cuatro. A continuación, un ejemplo de ello:

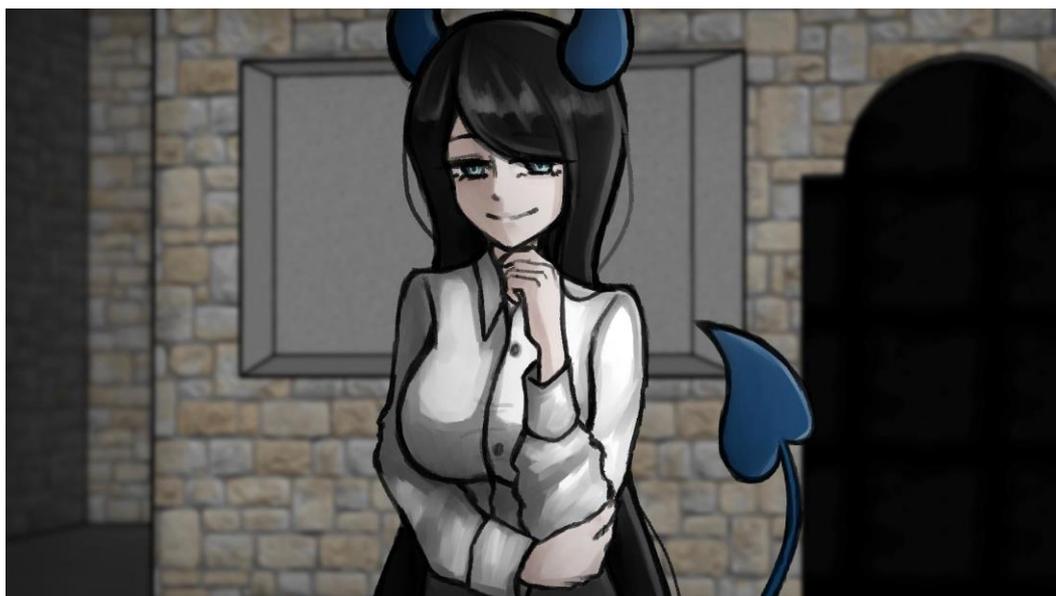


Figura 36. CG del personaje Mara para el primer nivel (día uno).

Como complemento, contratamos a diversos artistas para crear su propia interpretación visual de los finales de cada chica. De este modo, una vez que esté listo el producto final, se podrán insertar dentro del juego en el momento en que sean requeridos. El motivo por el que se contactó a diferentes artistas fue para que cada final evoque una atmósfera diferente, gracias al estilo característico de cada artista. Debajo, un ejemplo.



Figura 37. Ilustración para el final bueno de Cassiel, retratado por *NuggetDraws*.

3.11 Art Book

Como agregado, hemos creado el libro de arte oficial, titulado *Soulmate Limbo Official Art Book*. Este fue diseñado en Adobe InDesign, y contiene dibujos de los cinco personajes principales a modo de *turnarounds* (el personaje dando una vuelta de 360 grados), expresiones faciales, bosquejos, y un corto poema para cada uno.

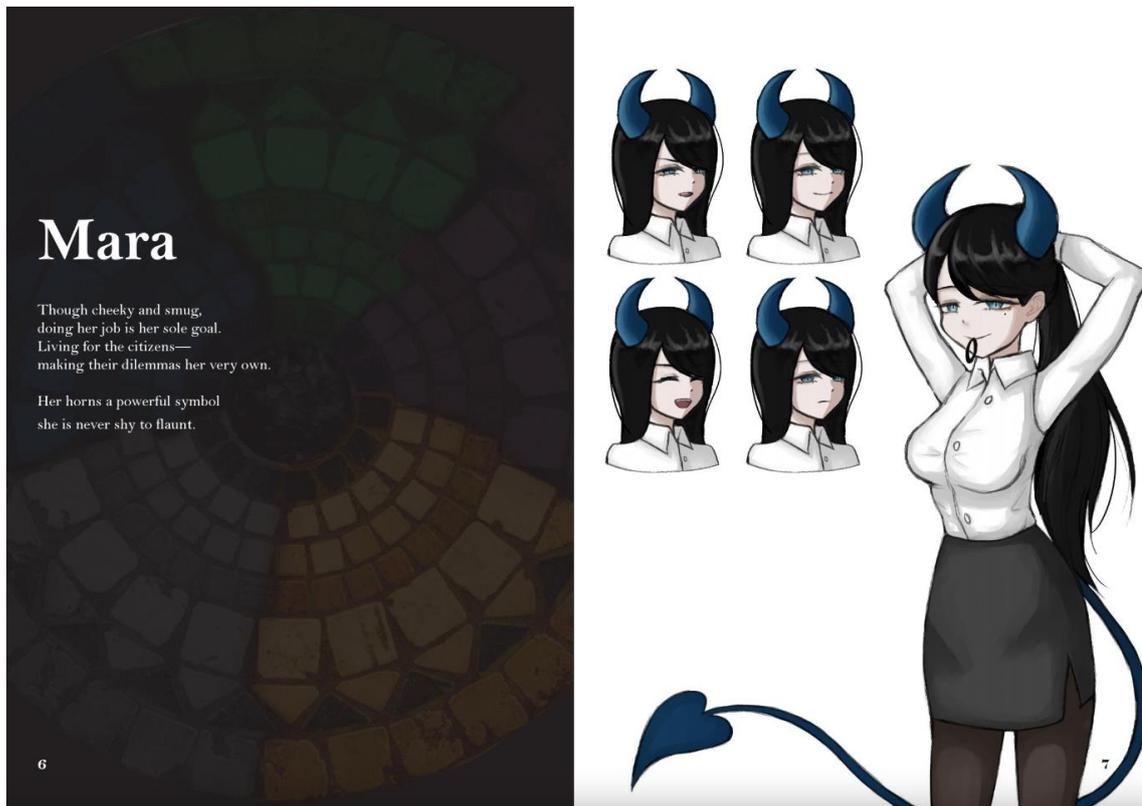


Figura 38. Páginas seis y siete del libro de arte oficial de Soulmate Limbo.

Debido a una sugerencia en Trabajo Profesional II, se agregó una sección extra para los mapas de Limbo, la cual incluye bocetos y modelos 3D de algunos de los mapas. El libro se puede visualizar mediante el siguiente link (disponible también en anexos):

https://issuu.com/pdfneko/docs/soulmate_limbo_official_art_book

3.12 Staffing

3.12.1. Costos de Producción

Con el fin de presentar bases estables para el desarrollo del juego, elaboramos un cuadro que registra un insumo referencial de la mano de obra por parte de los dos integrantes.

		Brainstorming	Pre-Producción					Producción					QA y release
		Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6	Mes 7	Mes 8	Mes 9	Mes 10	Mes 11	Mes 12
Game Designer	Luis	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Art Director	Shadia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
												Total meses hombre	24
												Costo mes hombre	1500
													36000

Tabla 2. Costo referencial para los dos desarrolladores de Soulmate Limbo.

Esta suma que alcanza los 36 mil soles es al mismo tiempo sumada con el costo tentativo de outsourcing:

	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5	
Arte de terceros	95	35	57	40	35	262
Voces	300	300	300	300	300	1500
Música	100	100	100	100	100	500
						2262

Tabla 3. Costos de outsourcing.

Estos dos totales son sumados para llegar a un presupuesto redondeado a S./38,300. De acuerdo a los ejemplos que listamos en los antecedentes, se ha calculado que el precio más adecuado para el producto final sería de 40 soles. Se reduce el precio tradicional a un campo apropiado para un primer proyecto independiente, y a la vez mantiene las ganancias especulativas en un límite realista. También es necesario tomar en cuenta que toda la venta se llevaría a cabo dentro de la plataforma de Steam, por lo que no se toman en cuenta los costos de distribución.

3.12.2. Escenario de Ventas

	Ingresos netos	Unidades vendidas
Pesimista	S/29,988.00	1,071
Normal	S/55,720.00	1,990
Optimista	S/85,708.00	3,061

Tabla 4. Escenario de ventas.

Dentro del escenario pesimista, con una expectativa de vender el 70% de lo esperado, se lograrían vender 1,071 unidades, generando 30 mil soles aproximadamente.

En cuanto al escenario normal, con una expectativa de 130% para tomar en cuenta posibles ganancias, se lograría vender 1,990 unidades, generando 55 mil en ventas netas.

Finalmente, en el escenario optimista, donde se vendería el 200% de lo esperado, se habrían logrado vender 3,060 unidades, generando 85 mil soles en ventas netas.

3.12.3. Estrategia de promoción

Debido a que los referentes del género se mantienen presentes dentro del mercado mediante ofertas o costos gratuitos, tiene sentido optar por la primera opción para generar presencia dentro de la plataforma. Las ofertas son parte de la identidad de Steam, y por lo tanto son una parte relevante en la estrategia de mercado. Cabe mencionar que Steam es muy abierto hacia la oportunidad de participar en promociones.

Durante las primeras dos semanas de lanzamiento, se puede generar una oferta de 10% para recompensar a los primeros consumidores. De esta manera garantizamos un pequeño pero bien recibido auge de la posible comunidad a desarrollar.

Seguido de eso, se manejaría una oferta estable de 15% para la mayoría de las festividades. De este modo, garantizamos un rápido desenvolvimiento de la inclusión en ofertas sin tener que pasar demasiado tiempo calculando ofertas ideales para cada fecha.

Una excepción a la norma sería Halloween, ya que esta fecha es la más relevante para nuestra temática de suspenso. Se haría una oferta de 30% con material gráfico que acompañe la eventualidad.

Como extra que complemente la promoción externa, es posible mantener una activa lista de notificaciones dentro del sistema de *newsletter* de Steam, así como un servidor en Discord donde se puedan anunciar las actualizaciones, ya sea para el canal de Itch.io, o de Steam.

3.13 Validaciones

❖ Demo Day 2021

Se presentó la primera versión del demo en el evento de Demo Day organizado por la IGDA (International Game Developer Association). La dinámica consistió en mostrar las descripciones básicas de nuestra propuesta, así como experiencias personales dentro del desarrollo—todo esto dentro del servidor de Discord de los organizadores (Game Devs Perú). Soulmate Limbo recibió un cálido reconocimiento por parte de los demás desarrolladores. Se recalcó el aspecto de desarrollar un juego sin conocer de programación.





Figura 39. Material gráfico del evento Demo Day 2021.

3.13.1 Con Docentes

Nos reunimos virtualmente con dos docentes para saber sus opiniones acerca del prototipo. Estos son sus principales comentarios:

❖ Alberto Matsuura

A Matsuura le pareció buena la atmósfera del juego. La música, el diseño de personajes y el ambiente le recordaban a un thriller de misterio. Le pareció interesante el uso de perfiles de personajes en el diálogo para agregar emoción a este.

En cuanto a recomendaciones, Matsuura nos advirtió que la sensibilidad del mouse era muy alta, y que debíamos arreglar unos detalles de la cámara, pues es posible quedarse mirando el suelo durante las conversaciones. Comentó también que el objetivo narrativo tiene que quedar más claro, esto para que el jugador tenga una idea aproximada de a

dónde se dirige la historia. Para lograr esto, nos aconsejó explicar el objetivo más a detalle mediante diálogos y monólogos.

Finalmente, Matsura resaltó la importancia de la mecánica de exploración. “Hay un cuarto en el que no pasa nada. No se puede interactuar con los objetos. Tiene que haber algo más”, afirmó. Los espacios deben ser bien utilizados, pues la exploración de ellos es una de las mecánicas principales. En sus palabras: “El espacio es clave y su propósito tiene que ser claro para el jugador desde el inicio”.

❖ **Alvaro Feliu**

Feliu resaltó que debía haber un viaje del héroe y que este se sintiera en todas las situaciones, no solamente en el final bueno. Mencionó que ayudaría el tener una *respuesta visual*, además de mediante los diálogos, que intensifique la situación cuando el jugador ofrezca malos regalos. Además de ello, alguna acción que se active cuando se llega a los finales malos. En otras palabras, que se demuestre mejor el avance o retroceso en la historia.

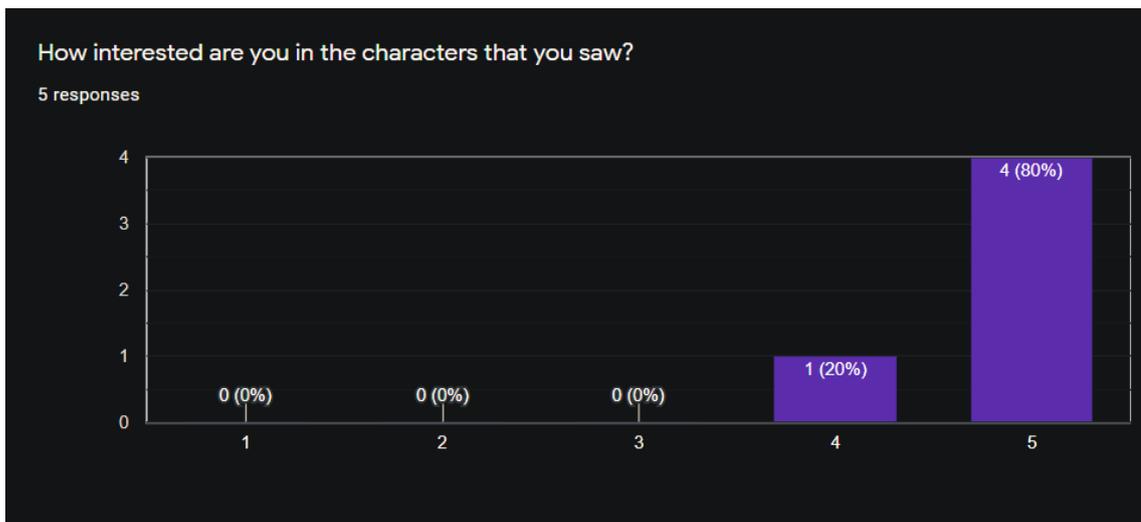
El profesor enfatizó que podríamos explotar el concepto de limbo y mostrar cambios conceptuales dentro de la historia, ya sea en los personajes o en el ambiente. Feliu lo resumió de este modo: “Podría tener transformaciones físicas y psicológicas. Porque están en el inframundo, es un concepto de alma. Sí tengo una buena relación con ella, me puedo acercar al paraíso, mientras que si va mal, me acerco al infierno”.

Recalcó que sería bueno tener una clara sensación de avance y retroceso, lo cual se puede solucionar con lo anterior dicho, para que funcionen como indicadores visuales. Le agradó la atmósfera tétrica y el hecho de que tenía que prestar atención a los diálogos para llegar al mejor resultado. Aquello le parecía algo novedoso para lo que está acostumbrado y tiene potencial para ser un verdadero reto mental.

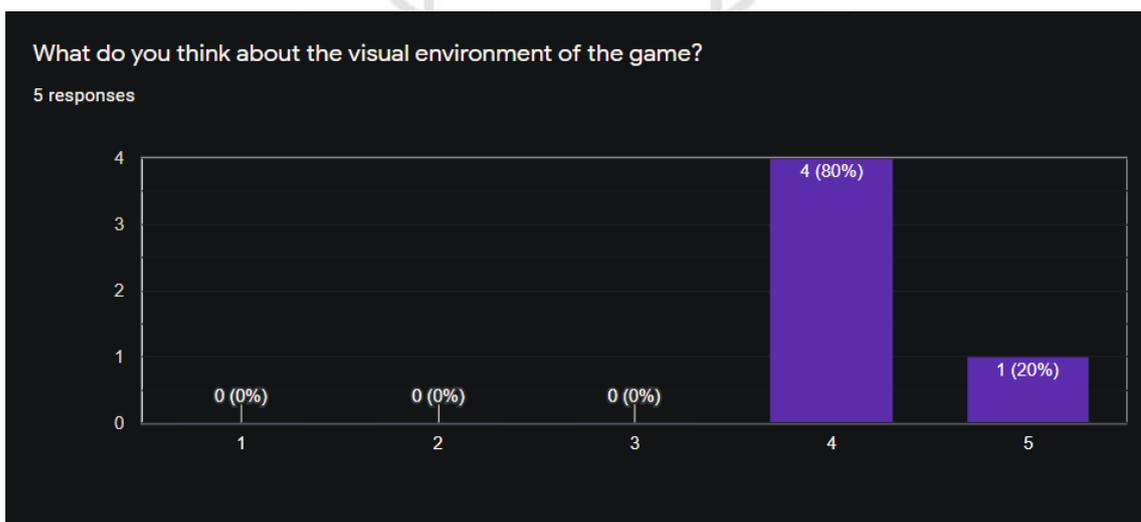
3.13.2 Con el Público Objetivo

❖ Primer Test

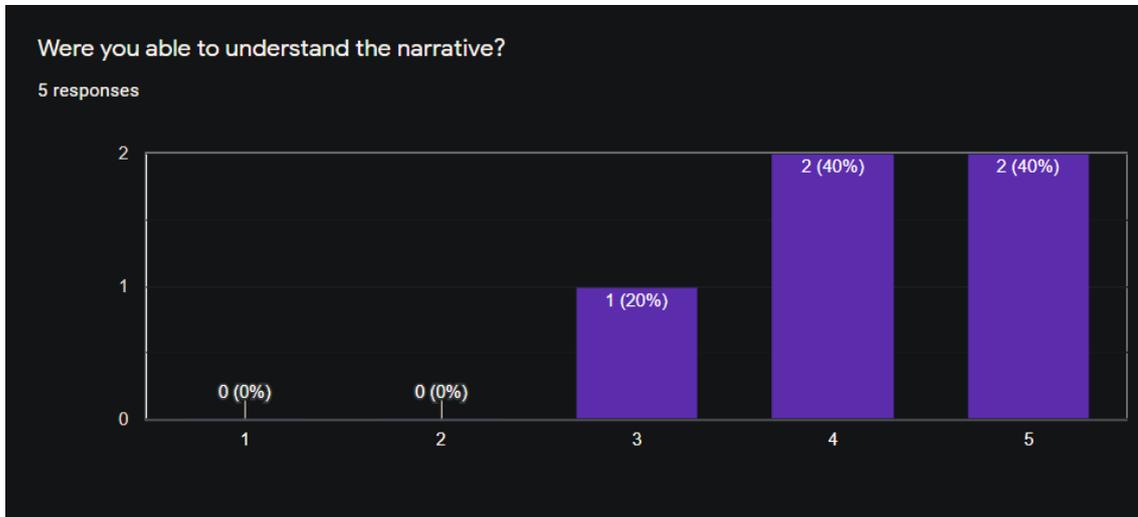
El prototipo fue compartido con cinco personas de veintitrés a veintinueve años que poseen características de nuestro público objetivo. Luego respondieron una encuesta sobre lo que acababan de jugar. Los resultados fueron los siguientes:



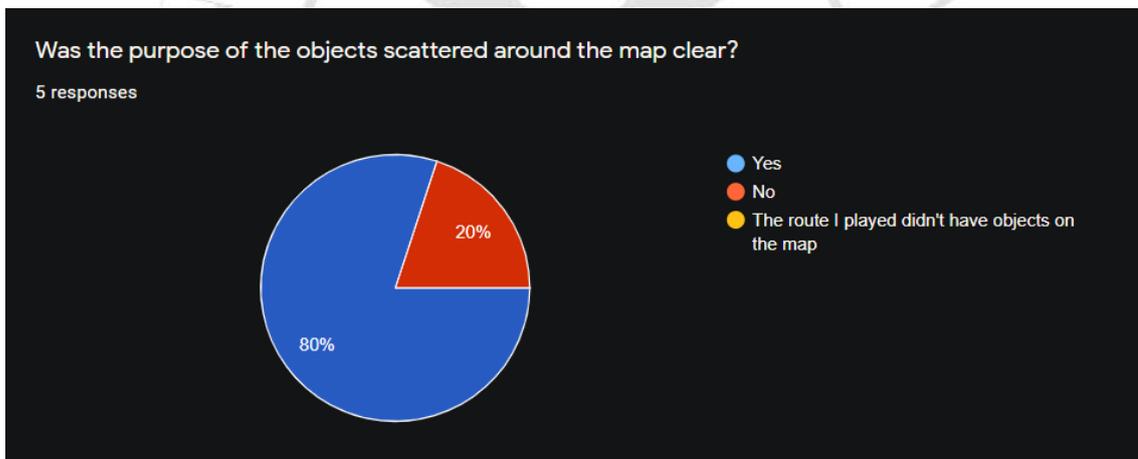
Pudimos concluir que todos tuvieron un gran interés por los personajes, tomando en cuenta que el número 5 indicaba la mayor aprobación posible.



Del mismo modo, no hubo ningún rechazo hacia el ambiente visual del juego. Fuera de los cuestionarios, recibimos comentarios de que se sentía tétrico por la premisa, y que esperaban algún susto por parte del juego en cualquier momento.



Se pudo entender la narrativa en la mayoría de los que probaron el juego.



Afortunadamente, los objetos esparcidos en el juego tuvieron una meta clara para casi todos los que probaron el prototipo.

Which character's narrative kept you more interested?

5 responses



Debido a que el prólogo deja que el jugador escoja la ruta principal, la primera impresión de cada chica es importante. Los resultados mostraron que Dinah y Ria fueron las más llamativas por el momento. Ninguno escogió a Mara, lo cual nos hizo replantear sus diálogos.

In case you encountered an error, could you detail it here? We are sorry for the inconvenience.

4 responses

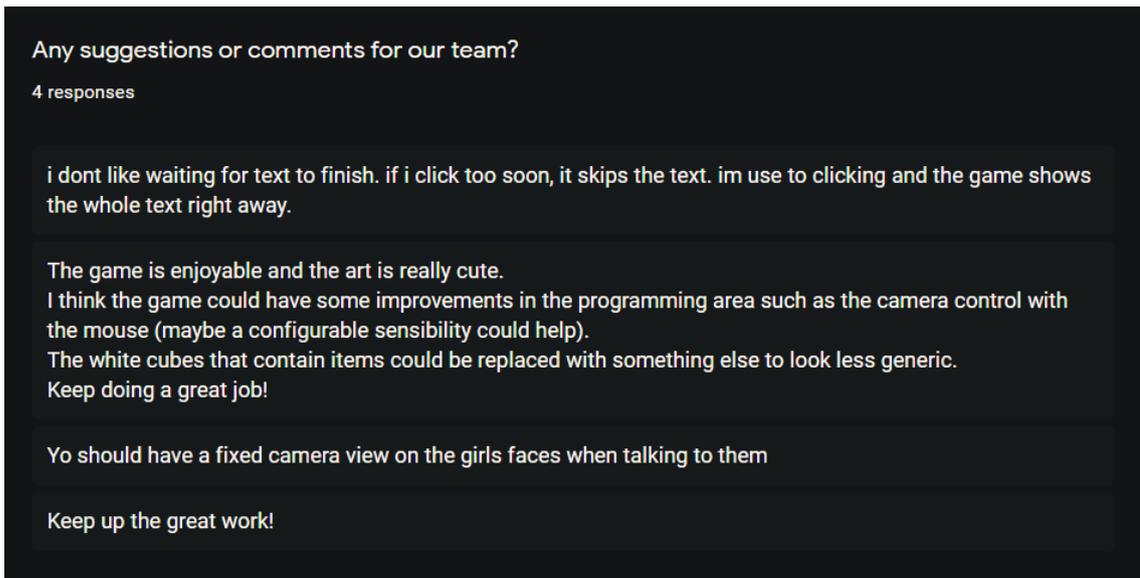
There is a bug when going fast in the stairs you intentional jump and fell to the void

i found a second box in the green hair girl route. i clicked on it and it showed an item but it wasnt lettin me click on it or move.i can only move the camera. so i had to quit the game

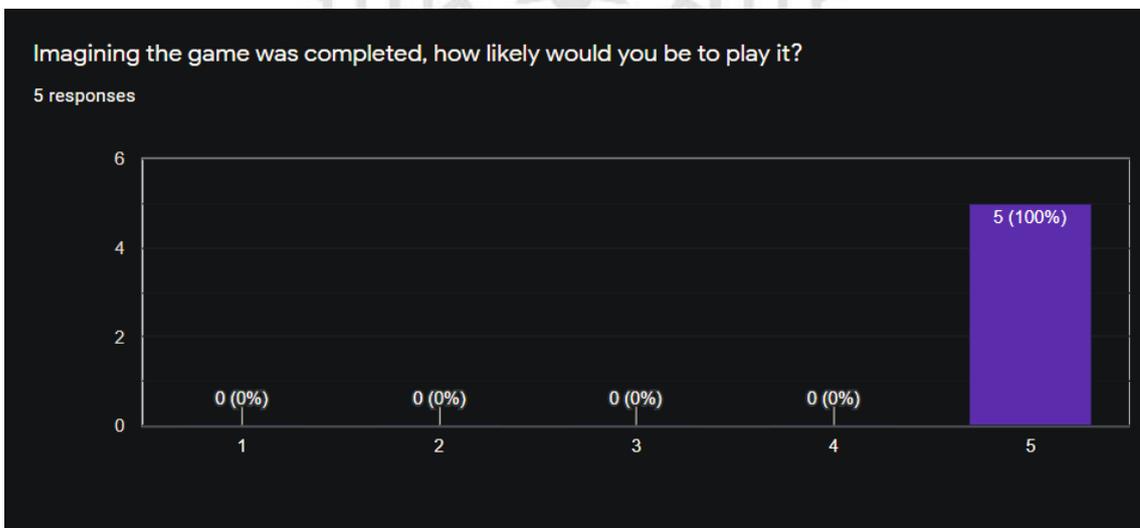
Pause Menu opens behind the Inventory layer.

The camera movement with the mouse is too sensible and can make you feel dizzy. I tried reducing my mouse dpi but it didn't work.

No issues si far



La pregunta más importante para nosotros fue la de resaltar cualquier error o feedback que quisieran comentar acerca de su experiencia. De esta manera podríamos acatar cualquier problema antes de la entrega final. Así como en las entrevistas con los docentes, mencionaron la sensibilidad del mouse y algunos problemas con la cámara. Algunas personas encontraron errores que en un futuro se podrían revisar y arreglar. Esto incluye caerse al vacío, revisar que todos los objetos se puedan recoger, y hacer que el menú de pausa aparezca encima del menú del inventario, y no al revés.



Finalmente, nos indicaron que definitivamente jugarían la versión final del juego.

❖ Segundo Test

Se realizó un segundo test a siete personas de dieciséis a veinticinco años que poseen características de nuestro público objetivo. Esta vez, en lugar de hacerles probar el juego por su propia cuenta y luego responder un formulario, se hizo un *test en vivo* junto con ellos. Mientras ellos jugaban el demo, nosotros hacíamos las preguntas. De este modo, la retroalimentación fue mucho más orgánica, y nos permitió conseguir más feedback a comparación del primer test. Las grabaciones de dichas entrevistas están disponibles en anexos. Resumimos los resultados más destacables en las siguientes categorías:

❖ Narrativa

- ❖ Tanto Mara como Cassiel podrían ser caracterizadas mejor, ya que esta última no es lo suficientemente recordable.
- ❖ Les gustaría que hubiera más intriga en la historia.
- ❖ Sienten que Ria es un buen personaje, pero que podría tener más diálogos.
- ❖ Piden que se recalque mejor los objetivos del protagonista.

❖ Exploración

- ❖ Desean más detalles en los mapas, pues se sienten vacíos.
- ❖ Algunos tuvieron problemas encontrando la esquina de Zurie. Sugirieron hacer esa parte del mapa más tentativa.

❖ Interface

- ❖ Asumieron que el guardado del juego era automático.
- ❖ La sensibilidad de mouse es muy alta.
- ❖ Se confunden cuando el protagonista piensa o habla.

En general, el feedback recibido fue positivo. Gracias a los tests, pudimos corroborar que se entiendan las dinámicas de la elección diálogos y recolección de objetos, y fuimos testigos de que la narrativa y los personajes envuelven de curiosidad a los usuarios. Estos eran nuestros objetivos en relación al demo.

Además de los comentarios ya mencionados, los jugadores nos ayudaron a identificar diversos bugs en el juego. Estos fueron anotados y se irán corrigiendo uno por uno. Al igual que el primer test, se les pidió que respondan un formulario tras probar el demo. Las respuestas de este se encuentran en anexos.



4. LECCIONES APRENDIDAS

4.1 Desarrollo Independiente

Para ambos, la creación del prototipo fue una experiencia completamente nueva. De ella aprendimos que desarrollar un videojuego requiere una gran cantidad de tiempo, dedicación, y gusto por el proyecto en sí. Se necesita una motivación y deseo por crear. De no ser así, el desarrollo se dificulta exponencialmente.

Prototipar implica reevaluar decisiones dependiendo de a dónde se dirige el proyecto. Aunque tengamos una meta relativamente clara desde el inicio, la naturaleza del trabajo nos permite cambiar de rumbo si lo consideramos pertinente. Esta libertad creativa es característica de la escena indie. Se toma control completo de todos los aspectos del proyecto, lo cual tiene tanto beneficios como desventajas. Por un lado está el hecho de que cada miembro cumple diversas labores, aumentando entonces la cantidad de horas de trabajo y los aspectos a tener en cuenta. Por otro lado está la libertad de trabajar cuando uno desee. Al ser los creadores y productores, pudimos elegir nosotros mismos qué tanto avanzar cada semana. Si necesitábamos un descanso de unos días, lo podíamos tomar, pues éramos dueños de nuestras fechas límites. No obstante, este beneficio puede ser perjudicial si causas externas interfieren con el desarrollo.

No es extraño escuchar de proyectos de videojuegos independientes dejados de lado durante años. Ya sea por falta de motivación, tiempo, recursos, etc. Recalcamos entonces la necesidad de ser dedicados, ya que el proyecto solo avanzará a medida que uno actúe y tenga perseverancia. Después de todo, los objetivos son puestos y realizados por voluntad del equipo.

4.2 Expectativas del Jugador

Tras la sustentación de nuestro trabajo, se nos sugirió mostrar claramente que nuestro videojuego no es de terror, sino de misterio y suspenso. Esto porque el trailer se inclina un poco hacia el terror, lo cual podría crear *expectativas falsas* en el jugador. Se debe

publicitar apropiadamente para evitar que haya desilusiones y quejas por parte de nuestro público.

4.3 Outsourcing

En momentos determinados del desarrollo, se verán con el obstáculo de tener material pendiente y falta de personas capacitadas para entregarlo. No se debe tener miedo al *outsourcing*, pues deja lucir lo mejor de múltiples artistas. Un juego es algo que se moldea y prepara con muchos pasos, y entre ellos está bien diversificar la experiencia por el bien del jugador. En cuanto a la disponibilidad de terceros, siempre es bueno estar al tanto de redes sociales de artistas, tanto para trabajos visuales como musicales. En nuestro caso Twitter e Instagram fueron piezas clave para encontrar lo que necesitábamos.

4.4 Sinergia en el Equipo

Vale la pena mencionar que si uno decide realizar un videojuego junto con otras personas, estas deben ser, de preferencia, cercanas. Al menos lo suficiente para sentirse cómodos al trabajar juntos. Mientras más se conozca a la persona, mejor va a fluir el desarrollo. Se necesita una buena comunicación y confianza como para poder dialogar sin llegar a discutir, así como un orgánico flujo de conversación que se pueda mantener a diario. Como mencionamos en el punto anterior, la labor será ardua, y por ello se requiere sinergia entre los miembros del grupo.

Recomendamos que se piense bien con quién se planea trabajar, además de si es conveniente o no laborar en equipo. En nuestro caso, decidimos realizar Soulmate Limbo en grupo pues cada miembro posee habilidades únicas que aportan al desarrollo. Sugerimos entonces pensar si las personas con las que piensa colaborar realmente se sumarán al trabajo, o quizás uno podría trabajar perfectamente de manera individual. A fin de cuentas, es cuestión de gustos, pero igual es conveniente tener en cuenta lo ya mencionado.

4.5 Comentarios Finales

Incentivamos a que todos se animen a intentar esta travesía de desarrollo independiente de juegos. No solo por la cantidad de control que uno tiene, sino por la satisfacción y sentido de autosuperación que se genera en el camino. Los juegos no requieren únicamente de programadores—el arte, la música, y el game design son elementos clave que abren las puertas a múltiples disciplinas de diversos creadores de contenido. Ese trabajo en conjunto enriquece el proyecto y nos permite conectar con muchas personas. Por ello, recomendamos este tipo de proyecto a todos aquellos que busquen un desafío personal que les brindará experiencia, conocimiento, y mucha satisfacción.



REFERENCIAS

- Figura 4.** Imagen extraída de archivo web “Klonoa: Door to Phantomile (PS1)” (RetroGames, s.f.) <https://www.retrogames.onl/2018/08/klonoa-door-to-phantomile-ps1.html>.....15
- Figura 5.** Imagen extraída de archivo web “Tienda oficial” (Steam, 2004) <https://store.steampowered.com/app/324160/CLANNAD/>.....16
- Figura 6.** Imagen extraída de archivo web “Tienda oficial” (Steam, 2016) https://store.steampowered.com/app/413150/Stardew_Valley/.....17
- Figura 7.** Imagen extraída de archivo web “Tienda oficial” (Steam, 2015). https://store.steampowered.com/app/352520/The_Silent_Age/.....18
- Figura 10.** Imagen extraída de archivo web “Danganronpa Decadence” (Spike Chunsoft, Inc., 2021). <https://www.danganronpa.com/switch/en/>.....21
- Figura 11:** Imagen extraída del archivo web “MonoMono Machine” (Danganronpa, s.f.) https://danganronpa.fandom.com/wiki/MonoMono_Machine22
- Figura 12:** Imagen extraída de archivo web “Análisis del Silent Hill original de 1999 en PlayStation” (HobbyConsolas, 2019) <https://www.hobbyconsolas.com/reviews/clasicos-terror-analisis-silent-hill-58508>23
- Figura 13:** Imagen extraída de archivo web “Grim Fandango Remastered isn’t very remastered, but it’s still one of the best (review)” (VentureBeat, 2015) <https://venturebeat.com/2015/01/27/grim-fandango-remastered-isnt-very-remastered-but-its-still-one-of-the-best-review/>24
- Figura 14.** Imagen extraída de archivo web “Tienda oficial” (Steam, 2017) https://store.steampowered.com/app/698780/Doki_Doki_Literature_Club/.....25
- Figura 15:** Imagen extraída de archivo web “Fire Emblem: Three Houses All Tea Time Answers — Blue Lions” (Game Skinny, s.f.) <https://www.gameskinny.com/itunj/fire-emblem-three-houses-all-tea-time-answers-blue-lions>26

Figura 16: Imagen extraída de archivo web “Tienda oficial” (Steam, 2020)
https://store.steampowered.com/app/1420740/Your_amazing_TGotchi/.....27

Figura 20. Imagen extraída de archivo web (The Textures Resource, s.f.).
<https://www.textures-resource.com/fullview/95/>.....33

Figura 39: Imagenes extraída de archivo web “IGDA Perú” (Facebook, 2021)
<https://www.facebook.com/igdaperu/photos/4663822333738018>53



ANEXOS

Anexo 1: Página del Videojuego

<https://nekoshad.itch.io/soulmate-limbo-prototvpe>

Anexo 2: Enlace del Art Book

https://issuu.com/pdfneko/docs/soulmate_limbo_official_art_book

Anexo 3: Resultados del Primer Formulario

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1XKZBhqhB_w_fIG67sIaqEG2ffbu7H5fi_VFAm_6uwkus/edit?usp=sharing

Anexo 4: Resultados del Segundo Formulario

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1hC25TIgOHzBfykymREN4sOmU_ADsKc0o7s5xjH0RXc4/edit?resourcekey#gid=165559671

Anexo 5: Grabaciones del Segundo Test

<https://drive.google.com/drive/folders/1UdxB1O426F4r1DD0zRK3isnR1KR5P37s?usp=sharing>

Anexo 6: Enlace del Trailer para el Prototipo

<https://www.youtube.com/watch?v=RA54cp6VtXg>

Anexo 7: Guiones del Día Uno en Inglés y Español

<https://drive.google.com/drive/folders/1SghnKnsGzIEUtwS81e0Hdo9ToW7SIA0B?usp=sharing>