

# T F G

## BELLAS ARTES

### MEMORIA

**MENCIÓN:** Artes Visuales y de Diseño

**TÍTULO:** Cornumentia

**ESTUDIANTE:** González Ródenas, Lauren

**DIRECTOR/A:** Trujillo Ruiz, David

**PALABRAS CLAVE:** Videojuego, futuro, pixel, Generación Z



**FACULTAD DE BELLAS ARTES DE ALTEA**  
Universidad Miguel Hernández de Elche



# CORNUMENTA

## by COBA

### SINOPSIS

El Trabajo Fin de Grado titulado “Cornumenta” es un proyecto de conceptualización y diseño de un videojuego indie con estética pixel art 2D cuyo tema principal es el rechazo y la demonización de las nuevas generaciones.

Se ha realizado un **documento de diseño de videojuego** (GDD) donde se describen las características del mismo y lo necesario para comenzar su desarrollo, dando importancia a su apartado estético y la creación de los diseños más importantes.

### OBJETIVOS

#### Principal:

La creación de un documento base que sintetice el videojuego (GDD) y crear los principales diseños para su desarrollo.

#### Específicos:

-Buscar y analizar referentes visuales, conceptuales y Documentos de Diseño de Videojuego (GDD) para basarse en su estructura.

-Escribir la trama e historia del videojuego y redactar un guión para los 5 primeros minutos del juego.

-Conceptualizar en el videojuego un universo utópico que sirva de crítica a la sociedad actual para crear, entre otros, conciencia ecológica y denunciar el estigma a la Generación Z y su particular sensibilidad.

-Basarse en los referentes para especificar la estética, diseño y ambientación del

videojuego.

-Establecer dinámicas y mecánicas del juego: cómo serán los controles y los objetivos dentro del juego; cómo avanzar en la historia; y las estrategias/requisitos para conseguirlo.

-Diseñar:

- Bocetos y primeras ideas
- Escenario del primer nivel
- Personaje principal
- Personajes secundarios
- Menú de Inicio y de Pausa

-Diseño final y maquetación del GDD.

## REFERENTES

El referente principal de este proyecto son los videojuegos de género indie, juegos independientes que suelen contar con bajo presupuesto por lo que proponen estéticas y mecánicas originales, a menudo arriesgadas y alejadas de la concepción clásica del videojuego. En este proyecto se propone un videojuego de esta índole, ofreciendo una aventura gráfica diferente, donde las mecánicas pasan a un segundo plano dándole importancia a la trama.



### Visuales:

Todos los referentes visuales analizados a continuación cuentan con una estética indie en 2D en su mayoría, con un estilo pixelart, diálogos escritos y bandas sonoras instrumentales. Son videojuegos indies con peculiaridades en su jugabilidad pero con un equilibrio perfecto que sumergen al usuario en su historia.

Conceptos que se han rescatado de cada referente para implementarse en *Cornumenta*.

## Undertale

Undertale destaca por el carisma de su personaje y sus escenarios, cada detalle de su diseño está cuidado y consigue llegar al jugador. Logra dar la sensación de que es un juego vivo capaz de romper la cuarta pared, donde las decisiones del usuario importan y cambian el transcurso de la aventura. Utiliza diferentes gamas de colores en cada zona, jugando con la saturación para transmitir diferentes sensaciones, como calor y frío, incluso si una zona es peligrosa o segura.

En Cornumenta aparecen personajes de esta índole; diseños característicos para cada personaje con una notable inspiración en Undertale para mostrar la manera en la que se desenvuelven y se muestran estéticamente. Los escenarios también están inspirados en este título, en la manera que tiene de jugar con los colores y la monocromía para cada zona.



## Celeste

Celeste es un juego de plataformas que ofrece un reto en la dificultad para poder avanzar, pero al mismo tiempo es capaz de contar una historia emotiva. El objetivo es subir a lo alto de la montaña atravesando niveles donde van apareciendo personajes, la clave de la historia está en esos momentos donde se desarrollan los acontecimientos y somos capaces de comprender mejor las ambiciones de los personajes.

El estilo pixelart reto se ha tomado como referente para el proyecto, este estilo con un diseño sencillo logra crear escenarios llamativos y personajes interesantes.



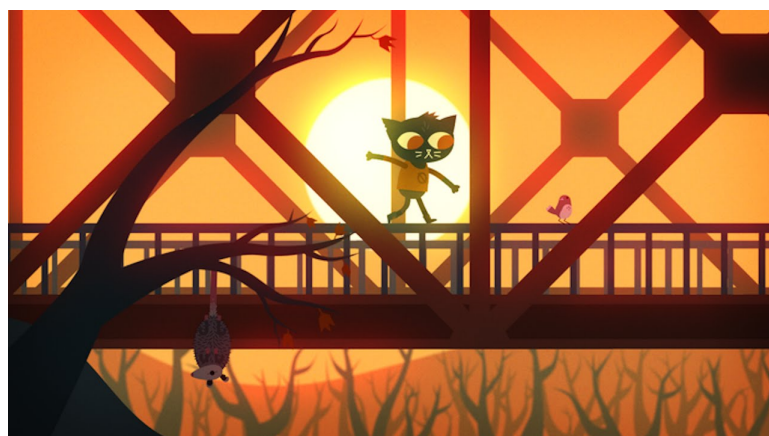
## Lisa

Lisa es un RPG diferente y desgarrador que propone unas mecánicas y un diseño peculiares. Su estética e historia es grotesca y es capaz de transmitir la incomodidad y dolor que siente el protagonista del juego. Esto lo convierte en un referente a la hora de presentar la escena y la interacción del mundo con el personaje.



### Conceptuales:

En [Night In The Woods](#) nos encontramos con un juego que no destaca por sus mecánicas, se podría considerar un walker simulator, el juego consiste en avanzar y hacer frente a la historia a través de los diálogos y los escenarios, hay que vivir el juego para poder comprenderlo, solo encarnando al personaje eres capaz de saber cómo se siente y porque actúa como lo hace. En el mundo del videojuego se está dejando atrás la idea de un personaje interesante con una historia que contar y es algo que se ha querido rescatar en Cornumentá.



El segundo referente no es un videojuego, se trata de una serie de animación llamada Bojack Horseman, destaca por una historia complicada que recurre al humor y la parodia para hablar de problemas serios como la adicción a las drogas y los trastornos de personalidad.

Ambas son historias profundas que utilizan el diálogo entre sus personajes para mostrar una cara del psique humano. Ambas utilizan personajes antropomórficos (animales humanoides) que irónicamente representan las partes más crudas del pensamiento humano.

Este es un concepto utilizado en Cornumenta, en este proyecto los humanos *normales* representan la humanidad corrupta, capitalista y destructiva. Mientras que los humanos con cuernos, un rasgo asociado al demonio, representan la esperanza, el ecologismo y la vida.

## JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

La Generación de Cristal es un término despectivo que hace referencia a la Generación Z (1994-2010). Esta generación ha mostrado tener una sensibilidad y empatía muy desarrollada, y un gran interés por las cuestiones humanitarias y la solidaridad. Como parte de esta generación nos hemos visto identificados en sus particularidades y hemos sufrido el rechazo de la sociedad por lo nuevo.

En la asignatura de Cultura pudimos conocer un término que define perfectamente a la GenZ, la ternura radical, es decir, mostrarte vulnerable en una sociedad donde ser sensible está mal visto es revolucionario.

A lo largo de nuestra trayectoria artística se ha buscado un estilo propio pasando por diferentes técnicas y temáticas, hasta dar con la industria del videojuego y la animación. El videojuego tiene la particularidad de aunar los aspectos que más nos han interesado a lo largo de nuestro camino. La capacidad de crear historias complejas, diseños innovadores e infinitas posibilidades a la hora de idear estrategias y mecánicas. Encontramos en los videojuegos una nueva manera de crear arte.

Por lo que en nuestro proyecto hemos decidido juntar estas dos partes fundamentales en el aprendizaje, trasladar la GenZ a un videojuego.

Para ello se ha puesto en práctica los conocimientos aprendidos:

Gestión de proyectos audiovisuales para poder estructurar y comprender el trabajo, y Cultura para documentarme y guionizar el concepto a tratar.

Ilustración digital para llevar a cabo los diseños del videojuego, tanto de personajes y escenarios, siendo capaz de jugar con los colores y la iluminación para establecer una estética concreta de colores llamativos que destacan entre las sombras y la oscuridad del escenario.

Siendo fundamental la asignatura de Diseño y Estrategias de los Videojuegos para comprender cómo se crea un videojuego desde cero hasta la posproducción.

Con este proyecto pretendemos asentar lo que será nuestra firma artística, un arte cuyo apartado conceptual nace directamente de los sentimientos y los conocimientos aprendidos, con una estética fuertemente ligada a su concepto.

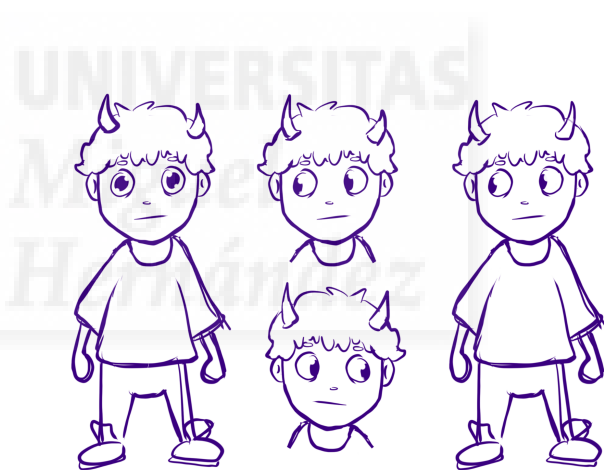
## PROCESO

### FASE 1, Documentación

Búsqueda y análisis exhaustivo de referentes, documentación sobre la historia del videojuego y el pixelart. Cuales son sus características y cómo realizar esta técnica. Documentación sobre cómo llevar a cabo el desarrollo de un videojuego desde cero, abordando en especial su diseño e historia y cómo realizar un GDD.

Desarrollo de la idea inicial en base a los referentes para estipular las características más importantes que se encontrarán en el videojuego. Elección de la temática, la trama, la sinopsis del guión y los objetivos.

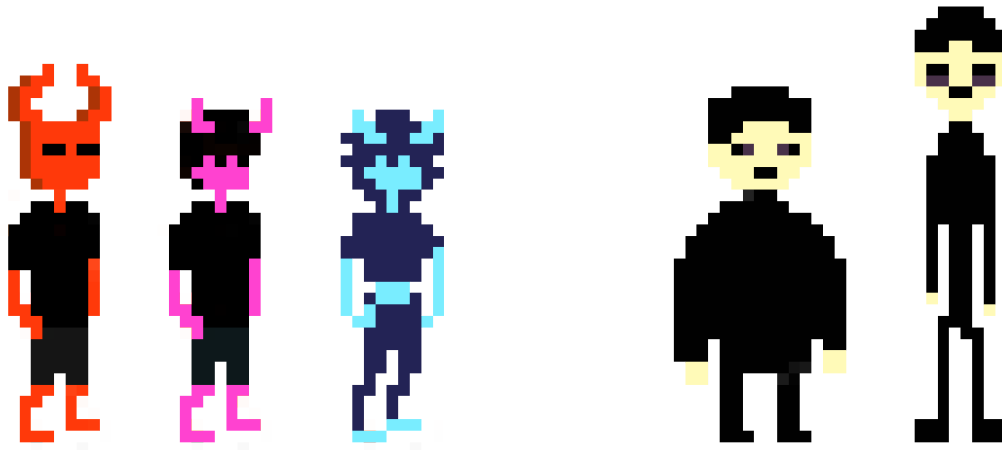
### FASE 2, Bocetos y primeras ideas



#### Primeras ideas para nombre del videojuego

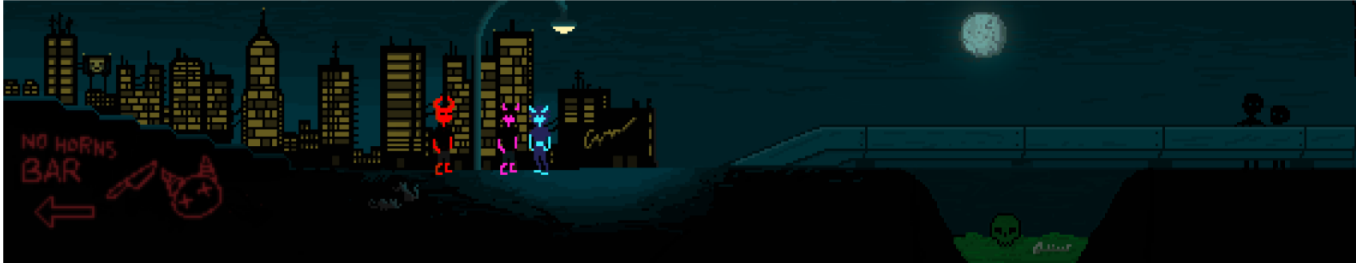
- Enastado
- Cornutum
- Cornamenta
- Cornumenta
- Corniomo

### FASE 3, Creación de los personajes finales





## FASE 4, Creación del nivel 1



# FASE 5, Desarrollo y maquetación de GDD

**TABLA DE CONTENIDOS**

- 2** FICHA  
Comunenta
- 3** DESCRIPCIÓN  
La historia
- 7** ESTÉTICA Y DISEÑO  
Pixel Art
- 11** MECÁNICAS  
Plataformas
- 13** PERSONAJES  
Protagonistas y antagonistas
- 22** FLUJO Y NARRATIVA  
Estructura
- 25** AUDIO  
Efectos y sonidos

LAUREN GONZÁLEZ



by COBA

## G D D GAME DESIGN DOCUMENT

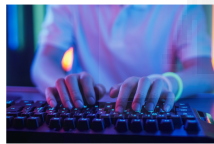
VIDEOJUEGO INDIE

## ESTÉTICA Y DISEÑO



7

## MECÁNICAS



11

## SHAM

- Personaje jugable
- Protagonista

Sham es un chico joven que pertenece a la tercera generación de niños con cuernos, es desafiado y amable. Siempre sufrió la segregación social de los comunenta y lucha por un mundo mejor.

La historia de Comunenta está narrada desde su punto de vista.



15

## NIVEL 1

El juego comienza con una cinemática que introduce al jugador en la historia de Comunenta. La cinemática cuenta cómo los humanos han destruido el planeta, que los niños ahora nacen con cuernos, y que la humanidad está bajo el mandato de unos dictadores corruptos que solo piensan en el poder. Tras la cinemática que pone en contexto la sociedad y los eventos de ese año, aparece nuestro personaje, Sham.

La aventura comienza en una Carretera sucia y oscura en la que se puede ver de fondo la ciudad. Abres tu móvil y lees los mensajes del grupo de tu familia, habéis quedado en la estación para abandonar este planeta al borde del colapso.

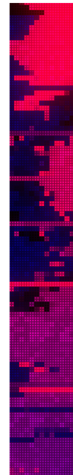
Tu acompaña tu amigo de toda la vida Azazel, tenéis una conversación donde te pone en contexto de lo que está pasando y te explica cómo moverte en Comunenta, sirviéndote de tutorial para los controles del videojuego.

Cerca vuestra está Azazel, un joven con aspecto amonazador al que todos conocen como Diabli, al acercarse e intentar hablar con él permanece en silencio.

Continuas tu camino hacia la estación hasta encontrarte con un pozo de sustancias tóxicas en el camino que te impide el paso. Azazel te explica que en la ciudad llevan años apareciendo esos pozos por cada terremoto, que mucha gente ha muerto al caer dentro.

Con cuidado os subís a un quitanieves que bordea el camino para poder pasar y llegar a la estación.

20



## CONCLUSIÓN

Podemos decir que el resultado final de este proyecto ha sido satisfactorio, pues hemos conseguido cumplir los objetivos planteados.

Tras buscar y analizar los referentes, se ha establecido una estética 2D pixelart y un concepto de videojuego influenciado sobre todo por Undertale.

Se han analizado diferentes documentos de diseño de videojuego y se ha establecido un esquema a seguir para crear el GDD que cumple todos los requisitos principales de estos documentos.

Se ha redactado la trama del videojuego destacando los puntos más importantes para que se pueda crear un guión a partir de cada nivel. Además, se ha establecido en detalle el guión del primer nivel del juego, que corresponde a los primeros 5 minutos de partida.

En la historia del videojuego podemos encontrar una sociedad utópica que desprecia a las nuevas generaciones y les ataca por querer resolver los problemas que dejaron sus mayores, esto es una comparación de cómo la sociedad actual está tratando a la Generación Z. En la historia del videojuego vemos a jóvenes sensibles preocupados por el planeta, quieren un mundo mejor y son continuamente rechazados por la humanidad. De esta manera, se ha conceptualizado un símil dentro de la historia del videojuego y la sociedad real para denunciar el estigma hacia la GenZ e impulsar a los jugadores a llevar una vida más ecológica y solidaria.

Basándonos en los referentes, se ha especificado una estética oscura con toques lúgubres para representar a la humanidad y colores saturados y potentes que transmiten fuerza para mostrar a la GenZ. Los diseños de personaje son simples pero con fuerza, cada personaje tiene un color vinculado que define su personalidad. La ambientación en general se contempla futurista pero con toques vintage, mostrando cómo la humanidad dentro de la trama ha avanzado en los años y en la tecnología pero no como sociedad.

Se han establecido controles simples de teclado muy intuitivos para que el jugador pueda sumergirse en la trama fácilmente, dentro del juego deberá estar atento a la historia para encontrar las pistas que le permitirán lograr los objetivos ya sea hablando con personajes específicos, usando ciertos objetos o saltando a través de plataformas para llegar al destino correcto.

Finalmente, se ha maquetado el GDD siguiendo una estética similar al del videojuego, dando importancia a las imágenes y a las palabras clave. Dentro del documento se han incluido todos los diseños más importantes que establecen como punto de partida la estética que deberá llevar el videojuego en su desarrollo.

En conclusión, en el GDD que se ha creado encontramos un documento con todo lo necesario para comenzar a desarrollar Cornumenta, un videojuego indie con estética 2D pixelart que cuenta la historia de un mundo al borde del colapso el cual solo los individuos con cuernos, los Cornumenta, pueden salvar.