

• Bitácoras de Ultramar •

Características	1
Metas	1
BTS	2
Equipo	5

Nombre del Proyecto: Bitácoras de Ultramar.
Grupo: Toxic Squad.
Nombres: Athe y chicadelgorritoamarillo (Sam).
Puestos: AQ81-AQ82

• Características •



ROMANCE | VISUAL NOVEL | FANTASÍA | SOBRENATURAL

'Bitácoras de Ultramar' es una visual novel de multi-elección, con elementos de 'point and click' y ambientado en un mundo de alta fantasía medieval. Como protagonista te pondrás en la piel de Morgan, un hechicero que debe escapar de su intolerante aldea natal. En su huída se topará con cuatro inesperados aliados que le mostrarán tierras lejanas, criaturas increíbles y un mundo lleno de oportunidades y -también- miserias. Cómo tú intervención puede cambiar las vidas del protagonista, sus amigos y el resto del país aún está por ver...

- Creador de personajes.
- 4 rutas. [en un futuro]
- Varios finales diferentes, incluyendo buenos, malos y secretos.
- Cinemáticas.
- Imágenes desbloqueables customizadas.
- Minijuegos y mecánicas variadas.
- Opciones personalizadas y secretas.
- +4k palabras.

• Metas •

Durante el primer año, nos familiarizamos con la interface, aprendimos a programar desde animaciones sencillas, hasta una barra de moralidad que se complementa con el sistema de elección. En nuestro segundo proyecto, trabajamos mucho más en los minijuegos, los efectos visuales y las composiciones con imágenes -avatares que cambiaban en función a los parámetros establecidos-.

En este último trabajo, ya hemos podido ahondar mucho más en nuestra mayor espinita clavada: **Las animaciones**. Hemos estado trabajando activamente para crear una cinemática interactiva para el inicio del juego que lo haga mucho más atractivo. Otra de nuestras antiguas metas era poder proporcionar mucho más personalización para el jugador. El **vestidor**, por una parte, incluye nuevas elecciones de género -ella, elle, él-, tonos de pelo, cabello y cuerpo diferentes y los familiares que ayudarán a definir mejor la personalidad de nuestro principal personaje. Dependiendo de qué criatura elijamos, la historia tomará matices diferentes y tendrá elecciones personalizadas.

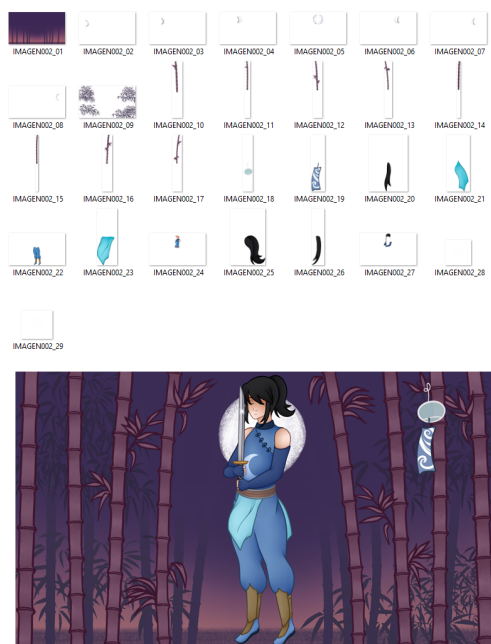
A diferencia de Witch Tales, este proyecto es más grande y ambicioso. La jugabilidad real es más corta, pero el trabajo de programación y desarrollo ha sido más intenso. Comenzamos a trabajar activamente en él a finales de 2021, pero llevamos trazando una hoja de ruta para él desde septiembre de 2020. Aunque es una pequeña muestra, se puede ver el potencial real de lo que puede llegar a ser. Un viaje interactivo, con multitud de finales, varios personajes principales, imágenes personalizables y minijuegos.

. Bts .

Pequeño resumen de las cosas nuevas que hemos introducido y queríamos destacar.

- **Animaciones:** Nunca antes nos habíamos enfrentado a animaciones tan complejas y con tantos elementos visuales funcionando a la vez sobre el motor. Las transiciones entre bucles animados también han sido nuevos para nosotras y han supuesto un especial reto para la parte artística que debía dibujar individualmente cada elemento.

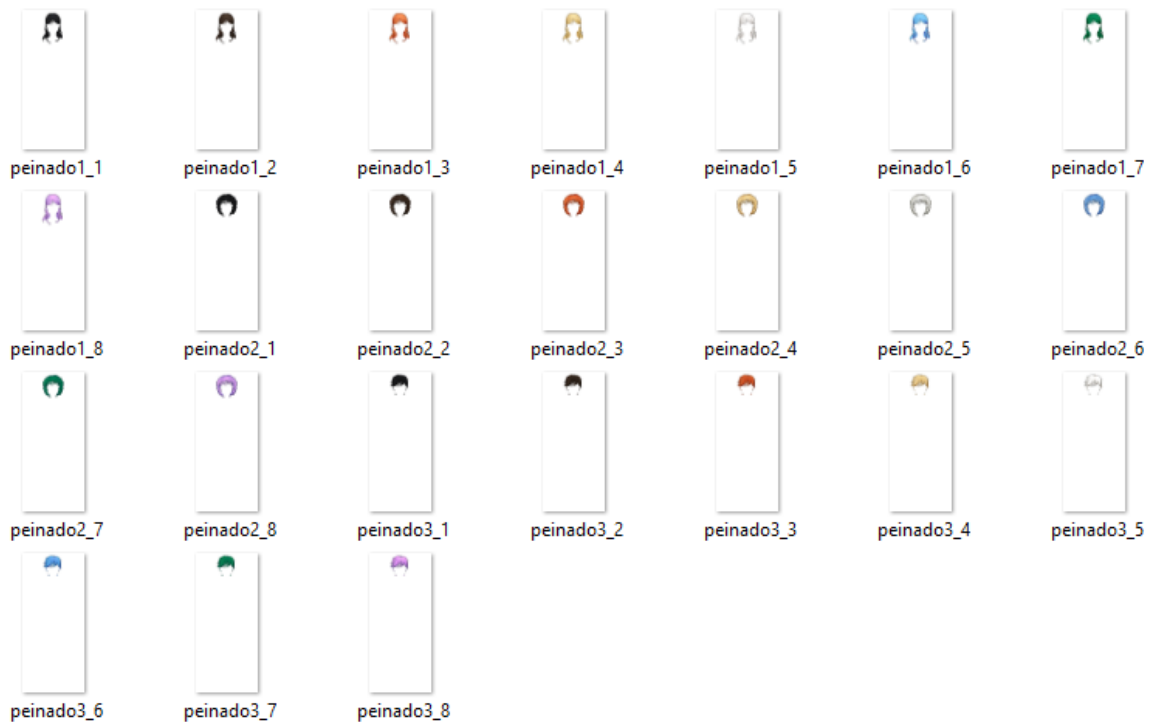
```
image imagen002:
contains:
  "images/ANIMACION/ANIMACION002/imagen002_01.png"
contains:
  "images/ANIMACION/ANIMACION002/imagen002_02.png"
  alpha 1.0
  pause 2
  linear 0.5 alpha 0.0
  pause 17
  linear 0.5 alpha 1.0
  repeat
contains:
  "images/ANIMACION/ANIMACION002/imagen002_03.png"
  alpha 0.0
  pause 2.5
  linear 0.5 alpha 1.0
  pause 2
  linear 0.5 alpha 0.0
  pause 14.5
  repeat
contains:
  "images/ANIMACION/ANIMACION002/imagen002_04.png"
  alpha 0.0
  pause 5.0
  linear 0.5 alpha 1.0
  pause 2
  linear 0.5 alpha 0.0
  pause 12
  repeat
contains:
  "images/ANIMACION/ANIMACION002/imagen002_05.png"
  alpha 0.0
```



Extracto de código, capas y resultado dentro del juego.

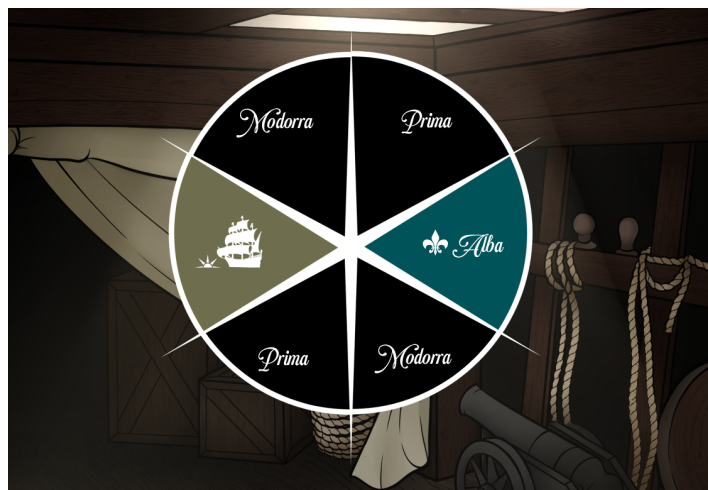
- **Avatar customizado y vestidor:** Todas las decisiones que tomas durante la creación del personajes quedan registradas en el sistema, de tal manera que en cualquier momento se podría personalizar una línea de diálogo para matizar el color del pelo u ojos, qué criatura/personalidad has elegido y, por supuesto, para componer tu imagen como un avatar o una imagen desbloqueable que comparta valores. El sistema de elección de género ha cambiado un poco. Hasta ahora la elección era un botón de on/off donde 'on' era el género masculino y el 'off' era el género femenino. Para añadir una tercera opción tuvimos que hacer elecciones separadas e independientes. También se añadió una línea editable para poder cambiar el nombre. Se hizo un esfuerzo por añadir diversidad de colores de piel, rasgos en los ojos y bustos diferenciados sin exagerar el número de elecciones que implementábamos.

El avatar, es una composición de múltiples capas, en las que en un futuro se pueden añadir expresiones dependiendo de las circunstancias y con una máscara propia para poder adaptarse a la caja de texto.



Todos los peinados y sus variantes de color.

- **Horario de guardias (minijuego):** Este pequeño minijuego no tiene especial complejidad desde el punto de vista técnico, pero en un intento de desechar sistemas automatizados y reiterados. Tratamos de añadir pequeños minijuegos que rompan la monotonía y hagan la visual novel más entretenida. Anteriormente hemos jugado con 'point & clicks', barras de moralidad, juegos de respuestas y otros...



'Reloj' de guardias.

- **Temporizador:** Los temporizadores no solo añaden un nuevo enemigo 'el tiempo', sino que incluyen opciones ocultas para aquellos que sean más indecisos o menos rápidos.



Previsualización del temporizador dentro de la demo.

- **Opciones secretas:** Dependiendo la elección de la personalidad/familiar en el vestidor, es probable que te topes con algunas opciones exclusivas durante el juego. Estas opciones se indican con un pequeño icono que representa la personalidad/familiar y que modificarán la forma de comportamiento del personaje. En otras ocasiones esto no será una elección sino partes de la narrativa personalizadas. Igualmente, estas opciones exclusivas solo serán seleccionables para una única ruta... Lo que añade cantidad de rejugabilidad.



Opción seleccionable para el familiar 'zorro'.

• Equipo •

Somos un equipo no profesional de dos chicas, que después de algunos años, podemos decir que hemos ido aprendiendo y mejorando en el mundillo de las visual novels. Año tras año, tratamos de implementar mecánicas nuevas que hagan a nuestros trabajos más interactivos y dinámicos y aplicar todo lo que hemos aprendido para hacer nuestros juegos más divertidos y de más calidad.

- **Athe (Teresa Arroyo):** *Guión, programación, animación y diseño.* Trabajo pesado de codificación, ajuste de interface y diseño para que todo encaje con la estética de la historia, sea lo más intuitivo y cómodo de usar como jugador y todo sea perfectamente legible. También se encarga de la historia, el diseño de juego y niveles y la producción.
 - Email: teresa_arroyo91@outlook.com
 - Twitter: [@TeresaArroyo](https://twitter.com/TeresaArroyo)
- **Sam (Laura García):** *Artes.* Se encarga de toda la parte visual, que va desde fondos, logos, diseño de personajes, hasta imágenes desbloqueables.
 - Email: laura.gcm92@gmail.com
 - Twitter: [@Huffie Puff](https://twitter.com/HuffiePuff)

Todas las imágenes, programación, interface, guión, animaciones y diseño de juego están realizadas por nosotras, a excepción, de las músicas y efectos de sonido que son de bancos de sonido gratuitos.