

Proyecto de investigación

Análisis del universo narrativo de las novelas visuales clasificadas como juegos Otome a partir de sus características visuales, narrativas e interactivas para la creación de novelas visuales y nuevas experiencias de juego para las usuarias latinoamericanas

Carolina Elizabeth Montenegro Cabrera

Universidad de Nariño

Facultad de Artes

Departamento de Diseño

Diseño Gráfico

2021

Proyecto de investigación

Análisis del universo narrativo de las novelas visuales clasificadas como juegos Otome a partir de sus características visuales, narrativas e interactivas para la creación de novelas visuales y nuevas experiencias de juego para las usuarias latinoamericanas

Carolina Elizabeth Montenegro Cabrera

Trabajo asesorado por: Ana Timarán

Universidad de Nariño

Facultad de Artes

Diseño gráfico

San Juan de Pasto

2021

Nota de responsabilidad

Las ideas y conclusiones aportadas en el siguiente trabajo son responsabilidad exclusiva del autor. **Artículo 1ro.** Artículo 1 del Acuerdo No. 324 de octubre 11 de 1966, emanado del honorable consejo directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de Aceptación

Firma jurado 1

Firma jurado 1

Firma jurado 1

San Juan de Pasto, Noviembre 4 del 2021

Resumen

Para comprender el universo narrativo de las novelas visuales se debe hacer consideraciones visuales, narrativas e interactivas de las mismas, en el presente caso se da especial atención a aquellas novelas visuales clasificadas como juegos otome, siendo estos, juegos que se presentan como lecturas interactivas enfocadas a un público femenino, presentando una historia romántica de fondo, dando así especial importancia a un factor argumentar y de desarrollo de personaje sobre el cual el usuario puede incidir por medio de una serie de opciones preestablecidas, que le permiten obtener una serie de resultados diferentes, posibles por medio de las ramificaciones que presentan este tipo de relatos en su mayoría.

El usuario en este tipo de relatos es más que un simple lector, este es un explorador, o un coautor incluso si es de una forma falsa dado que se crea la aparente percepción de estar alterando una historia que ya está preestablecida para albergar diversas posibilidades dentro de una serie de caminos limitados, esto apoyándose en la generación de empatía o en la proyección del usuario con el personaje jugable de la historia.

En este último caso jugara un papel importante no solo la interactividad, sino también una percepción social y cultural al realizar la lectura de los personajes y las situaciones sobre las que este se desenvuelve, marcándose algunos problemas de interpretación cuando al usuario latinoamericano se le presentan productos extranjeros, especialmente aquellos que son desarrollados en Japón.

Astract

To understand the narrative universe of visual novels, visual, narrative and interactive considerations must be made, in the present case special attention is paid to those visual novels classified as otome games, these being games that are presented as focused interactive readings to a female audience, presenting a romantic background story, thus giving special importance to an argument and character development factor on which the user can influence through a series of pre-established options, which allow them to obtain a series of different results, possible through the ramifications that these types of stories present in their majority.

The user in this type of story is more than a simple reader, this is an explorer, or a co-author, even if it is in a false way since the apparent perception of altering a story that is already pre-established to accommodate various possibilities is created. Of a series of limited paths, this relying on the generation of empathy or the projection of the user with the playable character of the story.

In the latter case, not only interactivity will play an important role, but also a social and cultural perception when reading the characters and the situations in which they develop, marking some interpretation problems when the Latin American user is presented with products foreigners, especially those that are developed in Japan.

Contenido

Introducción.....	13
Capítulo 1: Las novelas visuales como producto hipermedia	15
¿Qué son las novelas visuales y los juegos otome?	15
Origen y evolución de las novelas visuales y los juegos otome	20
Conceptos previos para comprender los elementos interactivos de las novelas visuales.....	27
El hipertexto dentro de la novela visual	28
El uso de la multimedia dentro de la narrativa de la novela visual	30
La hipermedia dentro de la novela visual	33
El uso de la crossmedia y la transmedia como medio de promoción de las novelas visuales	36
Elementos interactivos de la novela visual.....	40
Manejo de rutas y caminos alternativos	41
Narrativas hipermedia.....	45
Aspectos visuales y narrativos de los juegos otome	48
Los personajes: las protagonistas	48
Los personajes ligables.....	52
Los personajes secundarios	56

Personajes terciarios	58
Contextos y su integración con los escenarios de fondo	60
Tema	61
Tipos de narrativa	62
Narradores	64
Aspectos de la interfaz gráfica de las novelas visuales	65
Interfaz: novela visual ADV	65
Interfaz: novela visual NVL	66
Elementos de la pantalla jugable	66
Capítulo 2: Las usuarias de las novelas visuales	69
¿Quiénes son las usuarias de las novelas visuales en Latinoamérica?	69
Costumbres de las usuarias.....	71
Detonantes para jugar novelas visuales	76
Preferencias y opinión de las usuarias	80
Capítulo 3: Aspectos culturales y de Rol de genero	84
Conclusiones.....	97
Apéndice	100
Simulador de Citas/ Dating sim.....	100
Juegos Ren'ai.....	102
Aventura conversacional	102

Aventura gráfica	103
Novela cinética/ Kinetic novel	103
Bibliografía.....	104
Imágenes referenciadas.....	108

Lista de figuras

Figura. 1. Colossal cave adventure	21
Figura. 2. Cubierta juego Zork	22
Figura. 3. Juego de Portopia Renzoku Satsujin Jiken.....	24
Figura. 4. Gráficos del juego Angelique 1994.....	26
Figura. 5. Gráficos del juego Angelique 2015.....	26
Figura. 6. Opciones de juego Shall we date wizardess Heard	30
Figura. 7. Interfaz de juego Otometeki Koi Kakumei Love Revo!!	32
Figura. 8. Combinación de hipertexto y multimedia	33
Figura. 9. Encuestas de popularidad de personajes e historia Shall we date wizardess Heard	36
Figura. 10. Manga Otometeki Koi Kakumei Love Revo!!	39
Figura. 11. Portada juego Starry Sky ~in Spring.....	39
Figura. 12. Opciones ADV dentro del juego tlicolity eyes	40
Figura. 13. Escena del juego con un CG de fondo de Ephemeral fantasy on dark	46
Figura. 14. CG Starry Sky ~in Winter~, protagonista sin ojos y con ojos	50
Figura. 15. Personaje de shall we date? wizardess-heart.....	54
Figura. 16. Imagen promocional juego español ChanPrin	56
Figura. 17. CG con personajes secundarios en Huellitas mágicas	58
Figura. 18. Personaje sin rostro de shall we date? wizardess-heart.....	60
Figura. 19. Escena del juego en formato NVL Fate/Stay Night.....	66
Figura. 20. Gráfica sobre el origen de las jugadoras de novelas visuales encuestadas	70

Figura. 21. Edad de las jugadoras de novelas visuales encuestadas.....	71
Figura. 22. Dispositivos usados por las jugadoras de novelas visuales encuestadas.....	73
Figura. 23. Número de novelas visuales jugadas por las encuestadas durante el año 2019	74
Figura. 24. Horas de juego dedicadas por las jugadoras de novelas visuales encuestadas	75
Figura. 25. Como jugadoras de novelas visuales se enteran de nuevos lanzamientos	77
Figura. 26. Gráfica sobre la motivación para comenzar a jugar una novela visual	78
Figura. 27. Gráfica sobre la motivación para seguir una novela visual.....	79
Figura. 28. Gráfica sobre el método de juego preferido por las usuarias de novelas visuales .	82
Figura. 29. Usuaris y la personificación de los personajes.....	83
Figura. 30. Escena del juego Hakuoki	86
Figura. 31. Lynette protagonista juego cupid parasite.....	91
Figura. 32. Vestimenta informal de oficina en Japón.....	92
Figura. 33. Escena del juego Tokimeki Memorial	101
Figura. 34. Escena del juego Steins;Gate	102

Lista de Anexos

Anexo. 1 Metodología aplicada al proyecto de investigación	111
Anexo. 2 Manual para la creación de novelas visuales	270
Anexo. 3. Encuestas.....	327
Anexo. 4 Formato de entrevistas	332
Anexo. 5 Entrevistas transcritas	333
Anexo. 6 Análisis de entrevista	338
Anexo. 7 Matriz de observación de opiniones y críticas	343
Anexo. 8 Matriz de análisis de novelas visuales	360
Anexo. 9 Revisión de interfaz de novelas visuales	476

Introducción

Los juegos otome que entran dentro de la categoría de novelas visuales suelen ser desestimados, muchas veces considerados solo simuladores de citas dado su carácter romántico, en especial dado que un juego otome también puede ser un simulador de citas, no obstante, cuando un juego otome posee una ausencia de mecánicas de juego que se asocian a los simuladores de citas para dar más importancia a un contenido argumental, estamos ante una novela visual. Las novelas visuales como juegos de aventura suelen adquirir un carácter exploratorio, donde el usuario o jugador son más que un lector.

Desde el apartado técnico, el desarrollar novelas visuales se ha vuelto fácil, por ello, cualquier persona sin experiencia puede hacer uso de distintas herramientas que permitan realizar novelas visuales sin requerir de un conocimiento previo, no obstante, la facilidad en el uso de dichas herramientas no garantiza obtener un producto que sea considerado una novela visual, pues estos productos están dotados de ciertas características clave que permiten que una novela visual funcione como tal, uno de estos elementos clave es la empatía que se genera con el usuario, esta se deriva de la proyección que el usuario pueda tener con el personaje protagonista, permitiéndole no solo comprender una historia planteada, sino que también podrá sentirse parte de la historia, pero es posible encontrar barreras que impidan que la empatía se genere, como una interpretación social y cultural ajena a la realidad que vive el usuario, o una narrativa poco lograda que confunda al usuario.

Esta monografía pretende exponer elementos del universo narrativo de las novelas visuales, con un énfasis especial en los juegos otome, aterrizando estos productos en la distribución hacia un público objetivo específico, como lo son las usuarias latinoamericanas, con el fin de derivarse en una guía o manual que sirva de apoyo a desarrolladores independientes, que deseen mejorar la experiencia de

juego de sus usuarias. Para ello se buscó conocer cuáles son los elementos interactivos, narrativos y gráficos, además de poner atención en la interpretación cultural y de rol de género que pueden tener las usuarias, pues este es uno de los elementos considerados clave para generar inmersión o empatía dentro de una novela visual.

La monografía que se encuentra a continuación es un derivado de las conclusiones obtenidas dentro de un planteamiento metodológico que priorizó la observación de usuarias de novelas visuales y de distintos productos de este tipo; se encuestó y entrevistó a distintas usuarias para comprender cómo estas interpretan el mundo de las novelas visuales y cómo interactúan con este mismo, además se buscó reseñas y críticas para saber la opinión que jugadoras constantes pueden tener de estos juegos, seguido de esto se realizó la observación exhaustiva de novelas visuales de distintos orígenes que permitan identificar elementos diferentes entre sí, los cuáles comienzan con una observación que comprende los elementos presentes en la novela visual, los cuáles fueron elementos argumentales como historia, contexto, personajes y desarrollo; elementos gráficos como diseño de personajes, escenarios, elementos de interfaz y elementos interactivos como el manejo de la interfaz de usuario (para la interfaz en específico se realizó una observación aparte de más productos que incluyeran distintas fechas de publicación), narrativas hipertexto, ramificación de las historias; los elementos encontrados en cada novela visual se sometieron a una comparativa, lo cual permitió obtener una vista general de lo que ofrecen los juegos otome clasificados como novelas visuales. Con base en estas observaciones también se pudieron encontrar aspectos socio-culturales presentes en las novelas visuales, dónde existen elementos en las que fácilmente pueden ser comprendidos y aquellos que no.

El contenido que se encuentra a continuación se divide en tres capítulos, capítulo 1: las novelas visuales como producto hipertexto, donde se hace una revisión del concepto de novelas visuales y juegos otome, se cuenta una breve historia sobre detonantes que dan origen a estos productos, se

realiza un repaso de los conceptos de hipertexto, multimedia, crossmedia y transmedia, aplicados a la novela visual y se analizan elementos interactivos, gráficos y narrativos de las novelas visuales; capítulo 2: usuarias de las novelas visuales, donde se observa quiénes son las usuarias de las novelas visuales, cuáles son sus costumbres de juego, cuáles son los detonantes para jugar novelas visuales, cuáles son sus preferencias y opiniones; capítulo 3: Aspectos culturales y de rol de género, donde se hace una revisión de los contextos en los que se suele escribir las novelas visuales y se realiza una breve comparación con los contextos en los que viven las usuarias latinoamericanas; finalmente se plantean unas conclusiones generales.

Capítulo 1: Las novelas visuales como producto hipermedia

¿Qué son las novelas visuales y los juegos otome?

La novela visual es un tipo de videojuego de aventura basado en toma de decisiones por medio de la lectura de textos acompañados con imágenes estáticas en su mayoría (en algunas ocasiones se suelen incluir animaciones simples como parpadeo de ojos o movimiento de labios), también suelen ser llamados juegos de ficción interactiva, estos pueden abarcar varios géneros que se asemejan a los géneros literarios. Dentro de las novelas visuales podemos encontrar los conocidos como otome games, literalmente traducido como juegos de doncellas o también conocidos como juegos para solteras, estos son juegos *ren'ai* (juegos románticos) enfocados directamente a un público femenino, sus contenidos pueden estar relacionados con la novela romántica, en el que se presenta a un personaje protagónico femenino que interactuar en un entorno específico cuyo objetivo principal es interactuar con los distintos personajes para llegar a un final romántico.

Cabe resaltar que no todas las novelas visuales son juegos *ren'ai* ni todos los juegos *ren'ai* son novelas visuales, de la misma forma, no todos los juegos otome son novelas visuales, algunos solo entran dentro de la clasificación de juego de simulación como simuladores de citas, simplificando la parte narrativa, la cual resulta ser una de las partes más importantes de una novela visual.

El término de Visual novel nace en el año de 1996 de mano de la marca *Leaf*, término que usó para una serie de novelas electrónicas que eran acompañadas por sonidos e imágenes a las cuáles se les superponía una caja de texto que ocupaba toda la pantalla. Este tipo de producto no era nuevo, existía bajo el nombre de sound novel, término que estaba registrado por la marca *CHUNSOFT*, por lo que la marca *Leaf* propuso el nombre alternativo de visual novel, no obstante, este nombre no fue registrado, lo cual permitió que el libre uso del término lo popularizara, aun así, el libre uso del término visual novel por parte de la marca *Leaf* provocó cierta ambigüedad sobre qué tipo de producto se trata, llegándose a clasificar bajo esta etiqueta a diversos juegos cuya principal jugabilidad consiste en leer una historia que es acompañada por gráficos, dependiendo del nivel de interactividad puede llegar a considerarse que algunas novelas como juegos, especialmente las novelas visuales ADV y a otras no, especialmente las novelas visuales NVL, estas últimas son aquellas que son más similares a aquello que inicialmente se planteó como *sound novel*. Teniendo en cuenta las diversas interpretaciones de lo que es una novela visual, muchos juegos creados anteriormente al término son clasificados como tal.

Cavallaro (2010), define una novela visual como un tipo de juego de computadora muy específico que posee las siguientes características.

In the context of anime culture, the phrase visual novel designates a multi branching and interactive ludic experience that enlists the player's creativity alongside the production studio's own artistry and thus transcends the boundaries of other types of more controlling video gaming.

The visual novel typically articulates its narrative by means of extensive text conversations complemented by lovingly depicted (and mainly stationary) generic backgrounds and dialogue boxes with character sprites determining the speaker superimposed upon them. (p.8)

Traducción: En el contexto de la cultura del anime, la frase novela visual designa a una experiencia lúdica interactiva de ramificaciones múltiples que enlista la creatividad del jugador junto al arte del estudio productor y por tanto trasciende los límites de otros tipos de videojuegos más controlados. Comúnmente, la novela visual conecta su narrativa por medio de conversaciones de texto extensas complementadas por representaciones esmeradas de fondos genéricos (y principalmente estáticos) y superpuestos a ellos cajas de diálogo con sprites de personajes que determinan al hablante.

Tal como lo menciona Cavallaro la novela visual es una experiencia lúdica interactiva que se apoya en sus ramificaciones para poner a prueba la creatividad tanto de los jugadores como del equipo de producción y desarrollo, no obstante, esta creatividad (al menos para los jugadores) de la que habla Cavallaro puede interpretarse como una capacidad propositiva y de comprensión en torno a una serie de propuestas limitadas. Acompañada a esta descripción, Cavallaro también habla sobre el complemento de las novelas visuales por medio de imágenes con ángulos cinemáticos, finales alternativos que se desarrollan según la elección del jugador, e imágenes con

una composición cromática muy bien lograda, no obstante, estas características no siempre son incluidas, y se enmarcan dentro de lo que él llama *visual novel*, siendo este un concepto escrito hace una década, a día de hoy son características aplicables a la típica novela visual *premium* y algunas *free to play freemium* (productos de carácter comercial), pero no tan presentes en algunos productos independientes y de carácter amateur, que ya sea por cuestiones de presupuesto o poca experiencia, prescinden de algunas de las características anteriormente mencionadas.

Otro concepto asociado a las novelas visuales, aunque de un carácter menos académico, es la definición presentada por Sonya Fung, creadora de la plataforma *Cloud novel*:

“Visual Novel has to be one of the most easily recognized game genres out there. If there is a cute text-box in the bottom of the screen, if there is a flamboyant giggling anime-girl sprite in the middle (or cute effeminate guy, whatevs), followed by choice printed out in elongated choice boxes – that’s Visual Novel alright.” (Fung, 2018)

Traducción: La novela visual tiene que ser uno de los géneros de juegos existentes más fácilmente reconocidos. Si hay una linda caja de texto en la parte inferior de la pantalla, si hay un sprite de una extravagante y risueña chica anime (o un lindo chico afeminado, o lo que sea) en el medio, seguido de la aparición de elecciones en elegantes cajas de opciones, bien, eso es una novela visual.

Esta descripción incluye un concepto más popular de lo que es una novela y es una versión más concreta a la descrita por Cavallaro, no obstante, esta descripción que se basa en apartados estéticos como la presentación de personajes y las cajas de texto y elecciones, también podrían ser aplicable a otro tipo de juegos como los simuladores de citas y a algunas escenas de juegos RPG.

Por otro lado, tenemos a los juegos otome, Juego otome es un género de juego hecho para un público femenino, son juegos que por lo general tienen una protagonista femenina que explora una historia romántica con figuras generalmente masculinas (Hazegawa, 2013, p. 135-150).

Algunos autores como Zoggel (2012) Clasifican a los juegos otome como un sub-género de los simuladores de citas en los que aparece una protagonista femenina con amigos del género masculino. Esta definición no es estrictamente certera, como ya se mencionó, no todos los juegos otome son novelas visuales y de la misma forma, no todos los juegos otome son simuladores de citas.

Estos juegos pueden ser novelas visuales o simuladores de citas, e incluso hacer uso de las dos modalidades dentro de una misma presentación, pero por lo general siempre girando en torno a situaciones románticas (por lo cual la gran mayoría de los juegos otome, son juegos ren'ai).

Las novelas visuales se apoyan en la imagen y el texto para transmitir un mensaje el cual estará ligado a fenómenos culturales y sociales que permitan potenciar el entorno interactivo de estos juegos, por tanto, la intención comunicacional que tengan se verá afectada por el perfil y el contexto del usuario del juego comprendiendo que el público objetivo delimitado para las novelas visuales no necesariamente representa a la totalidad de los usuarios (como aquellos juegos que fueron hechos pensando en adolescentes terminan siendo consumidos por un público adulto). Y no es solo en el mensaje plasmado directamente en los textos y audios lo que tiene la intención de comunicar un mensaje, hasta los elementos más mínimos plasmados principalmente de manera visual comunican; aquello que Cavallaro describe como “escenarios genéricos” y lo que Fung posiciona como “cajas de texto lindas” son elementos indispensables para las novelas visuales que por más simples o desatendidos que estén se ocuparan de transmitir un mensaje, incluso si el

mensaje percibido por el usuario es que el juego es de mala o de buena calidad, esto incluso sin ser la intención de los desarrolladores.

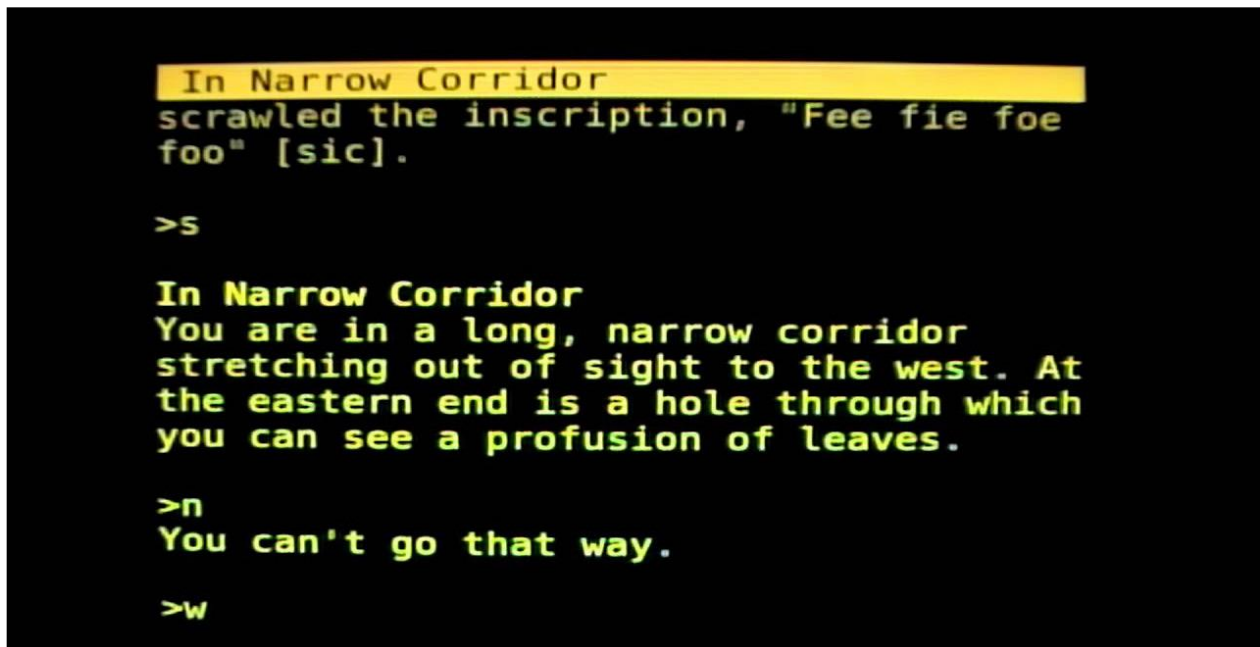
Es por tanto que se ha considerado el abordar la novela visual desde la perspectiva del diseño gráfico, siendo la comunicación visual el medio para interpretar mensajes que nacen desde textos que se apoyan en la imagen y la interactividad, que logran generar experiencias únicas en cada usuario partiendo de una intención comunicacional común.

Origen y evolución de las novelas visuales y los juegos otome

Las novelas visuales tienen sus orígenes en las aventuras conversacionales que surgieron en Estados Unidos en la segunda mitad de los años 70, el pionero en este tipo de juegos fue *colossal cave adventure* Figura 1, diseñado por Willie Crowter, donde se vio unida su afición por la espeleología y su gusto por el juego de rol, calabozos y dragones, todo con el fin de crear una herramienta que le ayudase a acercarse a sus hijas después de su divorcio, el producto resultante se distribuyó gracias al creciente internet, llegando a manos de Don Woods quien en ese entonces trabajaba en el laboratorio de inteligencia artificial de la universidad de Stanford, este contacta con Crowter, quien le permite hacer modificaciones y expansiones al juego original, que nuevamente se distribuye por medio de internet. (Adams, s.f)

La expansión de *colossal cave adventure*, inspira a un grupo de trabajadores del laboratorio de ciencias de la computación de la MIT a crear su propia aventura de texto, llamado *Dungeon*, también conocido como *Zork* Figura 2, en el año de 1977 (Dickens, 2002). La creación de *Zork* lleva a la creación de Infocom, que lanzaría su juego de forma comercial en el año 1980, no obstante, antes de que esto sucediera la primera aventura de texto comercial para microcomputadoras es lanzada en 1978, este es *Adventureland*, además en el año de 1979 se

funda *Sierra entertainment*, que bajo la influencia de *colossal cave adventure*, comienzan a desarrollar aventuras gráficas (Hunter, s.f. -2019)



```
In Narrow Corridor
scrawled the inscription, "Fee fie foe
foo" [sic].

>s

In Narrow Corridor
You are in a long, narrow corridor
stretching out of sight to the west. At
the eastern end is a hole through which
you can see a profusion of leaves.

>n
You can't go that way.

>w
```

Figura. 1

Colossal cave adventure

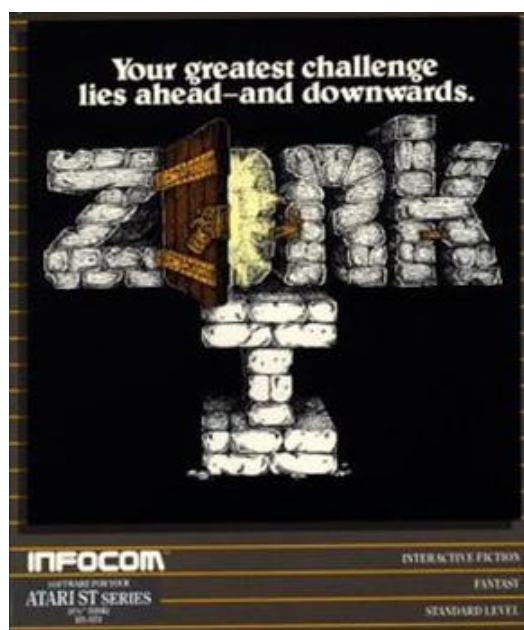


Figura. 2

Cubierta juego Zork I

Sierra impulsa enormemente el desarrollo de las aventuras conversacionales y las aventuras gráficas buscando productos con historias más profundas que no se limitaran simplemente en describir un lugar; además aprovechan la capacidad gráfica de los procesadores de ese entonces, añadiendo gráficos a estos juegos; estos primeros productos, si bien tenían limitación en cuanto a la presentación de color, aprovecha el uso de tramados para enriquecer el cómo se presentan los gráficos sencillos.

Desde que los videojuegos comienzan a desarrollarse en la década de los 70 en Estados Unidos, Japón sigue el ejemplo y comienza a desarrollar videojuegos (principalmente arcade), esto se propició debido varios factores entre los cuales se pueden encontrar que: que Japón mantuvo estrechas relaciones con Estados Unidos desde la época de la posguerra; Japón gozaba

de un gran crecimiento económico en esa época; varias compañías estadounidenses que se encontraban desarrollando videojuegos poseían socios japoneses. Esta situación también tuvo influencia en algunos juegos desarrollados por Sierra, los cuales fueron exportados a Japón por Starcraft Co en las décadas de los 80 y principios de los 90, empresa que también desarrollo sus propios títulos especialmente para computadoras japonesas (Las cuales de hecho tenían una mejor resolución que las computadoras estadounidenses, lo cual permite que los juegos japoneses para microcomputadoras tengan gráficos de mejor calidad).

Es importante aclarar al hablar específicamente sobre la historia de las novelas visuales, que la información es escasa, los datos más concretos son especulativos, basados en la información suministrada por medios como *vndb* y *game preservation society*, quienes ubican la aparición de las primeras novelas visuales entre los años de 1982 y 1983, no obstante, las fechas suministradas por estos dos medios presentan diferencias, además de no hacer diferencia entre novelas visuales, simuladores de citas, lo cual podría causar confusión, ya que incluso si muchos simuladores de citas pueden clasificarse como novela visual, este no es un caso que represente a todos los juegos de estas dos categorías. Los títulos publicados en estas fechas en su mayoría son de dos tipos:

Uno: juegos de carácter erótico, los cuales comienzan a publicarse en Japón en 1982, justo un año después de que Sierra publicara su juego para adultos *Softporn Adventure*, donde un hombre debía ganarse el afecto de algunas mujeres (Algo muy similar a lo que posteriormente se encontraría en los simuladores de citas japoneses). Este tipo de juegos se pueden clasificar en aquellos que solo mostraban imágenes eróticas como regalo por ganar un juego o partida de juegos principalmente de azar y aquellos juegos que estaban fuertemente influenciados por estos elementos eróticos dentro de una línea argumental (entre los que se encuentran juegos muy similares a los simuladores de citas,

otros con un mayor peso argumental más cercano a una novela visual, y otros que eran meramente material pornográfico)

Dos: juegos más cercanos a ser aventuras textuales y aventuras gráficas, similares a las desarrolladas en Estados Unidos (Game Preservation Society 2011-2019), como es el caso de Portopia Renzoku Satsujin Jiken, Figura 3.



Figura. 3.

Juego de Portopia Renzoku Satsujin Jiken

Sin embargo, se tienen en cuenta que los juegos clasificados como novelas visuales que aparecieron en los años 80', no eran clasificados como tal durante su lanzamiento, pues el término Visual novel no aparece sino hasta el año 1996, de mano de la marca *LEAF*, para competir con la marca *Sound novel* (marca registrada por la compañía desarrolladora Chunsoft, quienes se diferenciaron de los anteriores juegos de aventura por su caja de texto con opacidad que ocupaba toda el área jugable, superponiéndose a la imagen).

Las diferencias entre las novelas visuales y las novelas sonoras eran bastante claras en sus inicios, pero estas diferencias se fueron perdiendo con el desarrollo de sistemas más avanzados que permitían integrar, el texto, gráficos y sonidos dentro de un mismo juego, convirtiéndolos en productos multimedia e hipermedia, adicionalmente hoy en día los viejos juegos registrados como novelas sonoras se suelen clasificar como novelas visuales término que resulto ser más popular, en gran parte porque el termino visual novel no fue registrado como marca por *Leaf*, empresa que le dio origen al término.

Adicional a las aventuras conversacionales (Entre las cuales se puede destacar DOME de 1988, por su interfaz), las novelas sonoras y novelas visuales presentarían una similitud con los libros juego o libros de elije tu propia aventura, un tipo de libros que aparece en Estados unidos a finales de los 70, los cuales aprovechan el hipertexto de forma análoga para crear historias no lineales con ramificaciones múltiples (enviando al lector de una página a otra con forme a sus propias elecciones).

En los años 90 cobran bastante popularidad en Japón los simuladores de citas, aunque pocos de los títulos presentados salen del país asiático y los pocos que son traducidos al inglés son para computadores personales, los cuales tenían poca afluencia. (Jones, 2005, p.292-311)

En el año de 1994, se lanza el primer juego otome, el cual se define como un juego *ren'ai* el cual tienen como protagonista a una mujer en una historia con trasfondo romántico, este género engloba tanto las novelas visuales como los simuladores de citas dirigidos a un público femenino adolescente, aunque este termina teniendo una gran popularidad en mujeres adultas. Angelique fue el juego que le dio paso a este género de juegos. Figuras 4 y 5.



Figura. 4

Gráficos del juego Angelique 1994



Figura. 5. Gráficos del juego Angelique 2015

Desde la salida de *Angelique* desarrollado por Koei y *Tokimeki Memorial girl's side* los juegos otome van teniendo cada vez más fuerza, tanto como simuladores de citas como novelas visuales (los ejemplos mencionados están clasificados como simuladores de citas), especialmente a partir de los 2000, no obstante, su expansión fuera de Japón tuvo que esperar bastantes años, hoy en día los juegos otome fuera de Japón se producen mayoritariamente como aplicaciones de celulares los cuales están producidos por empresas japonesas con sucursales en Estados Unidos, como es el caso de *Voltage inc.*, por otro lado los productos occidentales surgen cada vez con mayor voz, productos desarrollados en Estados Unidos, Francia y España hacen presencia dentro de entregas comerciales de los juegos otome, e incluso proyectos independientes latinoamericanos han logrado captar atención en los usuarios que buscan productos en sus idiomas nativos.

Conceptos previos para comprender los elementos interactivos de las novelas visuales

El desarrollo de videojuegos es un proceso multidisciplinario, el desarrollo de las novelas visuales no es ajeno a esto, aunque es un producto con elementos más sencillos que otros juegos y cuya elaboración se encuentra al alcance de cualquiera (pues existen herramientas que le permiten a un solo individuo hacer un producto solo teniendo imágenes y un libreto), no por esto el proceso para llevarlas a cabo debe ser desestimado, la novela visual no se basa simplemente en contar una historia, sino en comunicar ideas con las cuales el usuario pueda identificarse e interactuar, no solo por medio de una narración textual, sino de una narración visual e interactiva que involucra a todos los elementos que abarca este tipo de juego, un ítem importante para lograr esto es el manejo de la jugabilidad, la cual es sencilla en muchos aspectos, pues consiste en dar clic en la pantalla para seleccionar una acción o diálogo en un momento determinado del juego (no aplicable para las novelas cinéticas), pero que pese a su sencillez, involucra las habilidades de comprensión y proposición del jugador, por medio de elementos hipertextuales dentro del juego

que se apoyan en los elementos multimediales, para finalmente transmitir una idea con una narración hipermedia. Es por ello que el diseño es un campo óptimo para el desarrollo de novelas visuales pensadas en sus usuarios, haciendo uso de los elementos mencionados, hipertexto, multimedia e hipermedia, (como apartado adicional se puede incluir a la crossmedia y la transmedia, comprendiendo como estos fenómenos ha influido en el desarrollo de algunas novelas visuales).

El hipertexto dentro de la novela visual

Según el diccionario de la lengua española, el hipertexto se define como un conjunto estructurado de textos, gráficos, entre otros., unidos entre sí por enlaces y conexiones lógicas.

Theodor Holm Nelson da origen al término hipertexto, utilizada para definir una forma de escritura no secuencial, definiendo al hipertexto como “texto que se entrelaza y permite diversas elecciones al lector y que se lee mejor sobre un monitor interactivo. Una serie de fragmentos de texto conectados mediante enlaces que permiten diversos recorridos al lector (como cito Lamarca, 2018)”

Sin embargo, las primeras definiciones de hipertexto nacen en los años 60, en la creciente era de la informática, por lo cual estos conceptos podrían ser precarios a la hora de definir lo que es un hipertexto actualmente. La capacidad hipertextual de las narrativas basadas en ordenador se desarrollaba con la interacción del usuario con una interfaz basada en texto, pero la evolución de otros medios causo que se integraran texto e imágenes llegando a una interfaz gráfica de usuario, la cual resulta tener una navegación más intuitiva para el usuario. (Gotlieb, 2012, p. 41-58).

Sin embargo, esto no significa que la interfaz gráfica de usuario haya dejado de lado a las narrativas hipertextuales, estas han evolucionado y han crecido con narrativas no lineales,

proyectos web basados en texto han surgido, un ejemplo de ellos son las páginas de confesiones, haciendo que los usuarios sean coautores del entorno al poder escribir ellos mismos sus propias experiencias y puntuar las confesiones de otros. (González, 2012, p.167-198)

Otra de estas aplicaciones para el hipertexto se puede encontrar dentro de las novelas visuales, siendo estos juegos de ficción interactiva que posee imágenes estáticas e interacción con textos en su mayoría. (Definitions.net, 2019) donde se aplican las narrativas hipertextuales no lineales, cuando el juego permite que el usuario intervenga en la estructura narrativa de la historia al seguir órdenes del usuario, como cambiar de nombres a los personajes o al darle opciones para llegar a finales alternativos, entre otras, dependiendo de la mecánica que el juego emplee. Se observa en la figura 6, un ejemplo de la aplicación del hipertexto como parte de la construcción de una narrativa, en la cual el usuario se le presentan dos textos diferentes, que llevan al usuario a desbloquear otros textos, aunque se presentan elementos multimediales, el hipertexto es el que tiene mayor importancia aquí, este espacio dentro del juego que presenta opciones para redirigir la historia se conoce como opciones ADV (opciones de aventura).

Aunque como Adam (2012, p.223-241) describe:

Desgraciadamente el auge de internet en 1998 dio paso a un modelo de acceso instantáneo a una masa ilimitada de información digital. El interactivo ya no tenía tanto espacio, la navegación hipertextual entre diferente media conforma para el internauta la narrativa de la deriva, saltando de un contenido a otro. (p. 237)

Las novelas visuales con mecánicas básicas (saltar de texto en texto sin interactuar directamente con las imágenes) pueden aprovechar las características del hipertexto para la construcción de sus narrativas, porque “el lector determina el desarrollo del texto pinchando en

ciertos puntos” (Ryan, 2004) cabe aclarar que el usuario no interviene en la construcción de la historia.



Figura. 6

Opciones de juego Shall we date wizardess Heard, gedonelune royal magic academy

El uso de la multimedia dentro de la narrativa de la novela visual

El diccionario de la rae define la multimedia como la que usa conjuntamente diversos medios como imágenes, sonidos y textos en la transmisión de la información. Desde aquí se encuentra el

contraste con el hipertexto, el cual hace una diferenciación de texto e imagen, pero en la información digital la información de imagen y texto comienza a fusionarse (Gotlieb, 2012, p. 41-58)

El uso de la multimedia resulta práctico cuando se quiere presentar información “la Multimedia puede ser utilizada para tantas tareas como creativo sea el que la utiliza.” (Giga, 2004, p.30)

Sin embargo, al igual que el hipertexto, la multimedia presenta sus limitaciones, aunque el usuario se convierte en un coautor de una narrativa no interviene en la información que se está presentando, sino en la forma en la que se presenta, la mayoría de propuestas multimedia presenta opciones predefinidas con diferentes grados de interactividad. (como cita Moreno, 2012)

No son muchos los multimedia que proponen transformaciones y estas van encaminadas a la intervención sobre los escenarios, sobre los personajes, sobre los tiempos, y menos sobre las acciones, que suelen discurrir de manera similar. Transformar físicamente un personaje es sencillo, transformar la trama, hartó difícil. (Moreno, 2012, p.31).

Si bien todas las novelas visuales tienen una estructura multimedia (e hipermedia), es difícil encontrar una que presente una transformación dentro de la trama, aunque aparentemente si la tenga, el usuario “modifica” la historia dentro de parámetros previamente definidos por el autor, por medio de ramificaciones preestablecidas, lo que le permite tener un carácter más explorativo que constructivo.

El juego, *otometeki koi kakumemei love revo!!* Figura 7. Es un juego otome que se presenta por si solo como un producto multimedia, (más adelante este mismo se abordara como un

producto crossmedia) en la que el usuario accede al contenido preestablecido por medio de la imagen y el texto, ambos con el propósito de crear una narrativa con base en elementos ya preestablecidos de la historia, permitiéndole al usuario escoger una rutina diaria para su personaje jugable, lo cual, suma una serie de puntos que junto a las opciones hipertextuales, corresponderán a uno de los diversos finales alternativos de la historia (este conjunto corresponde a elementos hipermediales, sin embargo, la presentación multimedia cobra más importancia aquí). Cabe aclarar que la mayor parte de este juego se desarrolla como un simulador de citas más que como una novela visual.



Figura. 7

Interfaz de juego Otometeki Koi Kakumei Love Revo!!

La hipermedia dentro de la novela visual

La hipermedia parte de los términos de hipertexto y multimedia, considerándose como el conjunto de la tecnología hipertextual y multimedial, en donde la multimedia aporta riqueza a los datos y el hipertexto la estructura de acuerdo a las preferencias del usuario Figura 8, brindando una forma más “amigable” de interactuar, añadiéndole al hipertexto una faceta multisensorial (Lamarca, 2018)

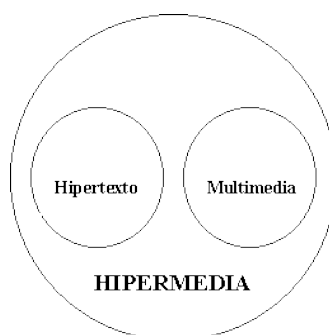


Figura. 8

Combinación de hipertexto y multimedia

Mientras que la multimedia es una suma de medios, la hipermedia es la convergencia de medios con distintos grados de interactividad, concretamente el nivel tres de interactividad (al menos en la mayoría de los casos), presentando contenidos con acceso interactivo por medio de la hipermedia offline (Aunque muchos de estos juegos presentan un acceso online esto se hace principalmente por motivos de almacenamiento y no bajo una estrategia de aporte colectivo), posibilitando diversos grados de participación, como son los mencionados por Moreno, participación selectiva, participación transformativa y la participación constructiva. El usuario se convierte realmente en coautor con la participación constructiva (2012, p.21-40), los resultados

obtenidos de la interacción no serán únicamente los preestablecidos, sino que puede resultar también algo totalmente diferente a lo esperado por el autor, lo cual pocas veces sucede en las novelas visuales, las cuales en su mayoría tienen una participación selectiva, haciendo parte de la hiperficción exploratoria.

La capacidad en la que el usuario se vuelve cocreador dentro de un discurso hipermedia también ha sido abordada por otros autores, “Hablamos de “hipermedia” porque además de acceder a una serie de medios contextualizados en el territorio, el usuario puede en ciertos casos modificar y/o crear la información desde su dispositivo, añadiendo sus propios medios en el paisaje mediático. (Adam, 2012, p. 223-241)” así cada discurso hipermedia adquiere determinado valor dependiendo de su usuario.

Este tipo de narrativas son frecuentes en la novela visual, cuya participación es principalmente selectiva, con algunos elementos propios de una participación transformativa, donde el usuario no simplemente hace selección de las opciones exploratorias sino que tiene la oportunidad de realizar cambios al producto propuesto, no obstante, no permite al usuario hacer grandes cambios dentro de los ya preestablecidos por el juego, los cambios que el jugador puede hacer no suelen ir más allá de cambiar el nombre del personaje jugable o características básicas de su apariencia (tal como lo menciona Isidro moreno, transformar físicamente a un personaje es sencillo), pero con solo esto hablamos de las narrativas multimedia en la novela visual y no sus narrativas hipermedia, esto no quiere decir que sea inexistente, la narrativa hipermedia depende en gran medida de la amplitud de las opciones de sistema, que permitan a usuario cambiar el orden en el que se presenta la información, además de cuan ramificado se encuentre el juego similar a un libro “construye tu propia aventura” y las repercusiones que estén tengan sobre la historia,

recalcando aquí el factor explorativo que tienen las narraciones de las novelas visuales (lo que permite considerar a la novela visual como hiperfixion exploratoria), además puede existir cierta relevancia fuera del juego, en sus estrategias comerciales de soporte, como la interacción que los usuarios pueden tener en redes sociales para crear nuevos discursos dentro de un juego en creación con base en los deseos de los usuarios.

Para observar la hipermedia dentro de una novela visual no basta con ver su narrativa, sino todo el discurso generado a partir del juego, NTT solmare (Nippon Telegraph and Telephone), desarrolla novelas visuales cuya narrativa se basa principalmente en el hipertexto y la multimedia, aunque presenta recursos audiovisuales, los usuarios no interactúan con estos y resultan ser solo un soporte para el texto, sin embargo, dentro de todo el discurso generado para sus juegos podemos encontrar discursos con soporte principalmente en redes sociales, donde involucran a sus usuarios en decisiones, por medio de encuestas figura 9. para seguir desarrollando sus juegos con base en lo que sus usuarios quieren.



Figura. 9

*Encuestas de popularidad de personajes e historia Shall we date wizardess Heard,
gedonelune royal magic academy*

El uso de la crossmedia y la transmedia como medio de promoción de las novelas visuales

La transmedia se despliega en múltiples medios, las narrativas transmedia son “historias contadas a través de múltiples medios. En la actualidad, las historias más significativas tienden a fluir a través de múltiples plataformas mediáticas (como cita Scolari, 2013)”

La convergencia de múltiples medios dentro de las narrativas transmedia, no se basa en hacer adaptaciones de un medio a otro, si no de producir contenido independiente para cada medio los cuales convergen entre sí, la transmedia se ha desarrollado en los medios del entretenimiento,

para fortalecer un producto, así es como películas, tienen libros, comics, videojuegos entre otros productos, todos funcionando de forma independiente pero centrados en un solo universo. (Scolary, 2013).

Por otro lado, la crossmedia se puede definir por una producción en distintos medios donde todos se apoyan entre sí, producción integrada, los contenidos están disponibles para varios dispositivos, uso de más de un medio que sirve de soporte a los elementos narrativos de un proyecto (tema, historia, objetivo, mensaje) (como cita Scolary, 2013)

El mundo de los videojuegos se enriquece en gran medida con las narrativas crossmedia y transmedia, ya sea que cada uno de los medios en los que se presenta se sustente por sí mismo como su propio eje central o que busque que medios secundarios lleven hacia un producto principal (aun siendo estos productos secundarios independientes, será claro que son un derivado de una historia principal, que por lo general se encontrara en los videojuegos) integrando o no a los usuarios a la narrativa buscada.

El mundo de los videojuegos se enriquece en gran medida con las narrativas transmedia, ya sea que cada uno de los medios en los que se presenta se sustente por sí mismo como su propio eje central o que busque que medios secundarios lleven hacia un producto principal (aun siendo estos productos secundarios independientes, será claro que son un derivado de una historia principal, que por lo general se encontrara en los videojuegos).

Las novelas visuales suelen general más adaptaciones que narrativas transmedia o crossmedia, no obstante, para los productos con una popularidad considerable, es posible encontrar todo un despliegue crossmedia y transmediatico (aunque este es mucho más raro de encontrar que el

primero), especialmente productos japoneses, aprovechando medios como las novelas ligeras, el manga, el anime, entre otros, con el propósito de expandir un universo.

Se ejemplificará nuevamente por medio de las novelas visuales, con anterioridad al hablar de multimedia se tomó como ejemplo el juego: *otometeki koi kakumemei love revo!!* Figura 7 como un producto independiente, sin embargo, es necesario conocer otros medios en los que se desarrolló para considerarlo un producto crossmedia.

Además del juego, *otometeki koi kakumemei love revo!!* (el cual tuvo adaptaciones a varios dispositivos cada cual con su respectivo contenido original) También presento un manga, la cual no era una adaptación si no una serie de historias paralelas independientes a la trama original del juego Figura 10, dejando ver sus desarrollos crossmedia.

Otro ejemplo similar a este, se presenta con la saga de juegos de la novela visual *Starry Sky*, sus narrativas crossmedia se desarrollan con 6 juegos diferentes, Figura 11, cada uno para diferentes plataformas, un comic, una serie de animación, diversos *CD-dramas* (audio-novelas) contando con historias exclusivas para cada medio alrededor del mismo universo, además de tener actividad constante en redes sociales a más de 10 años del lanzamiento de su primer juego en el año 2009 y presentaciones teatrales *live action*.



Figura. 10

Manga Otometeki Koi Kakumei Love Revo!!



Figura. 11

Portada juego Starry Sky ~in Spring

Elementos interactivos de la novela visual

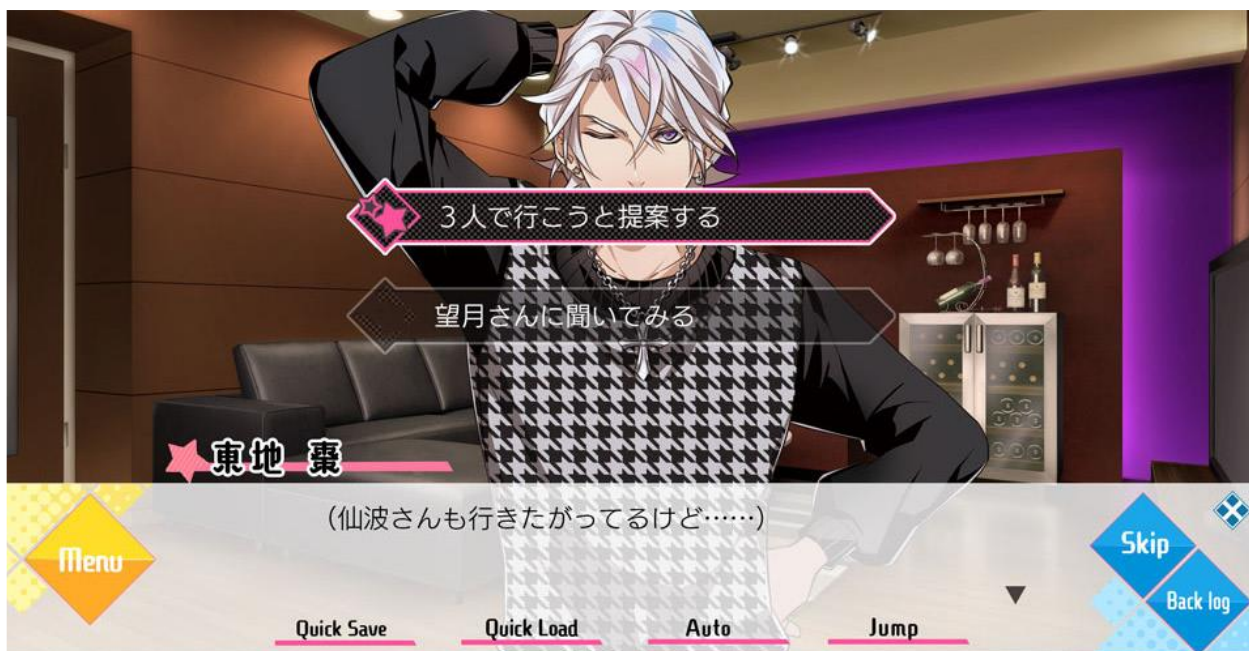


Figura. 12.

Opciones ADV dentro del juego tlicolity eyes

En de la interactividad presentada dentro de las novelas visuales, hay tres elementos que se tendrán en cuenta: las rutas, los caminos alternativos y las narrativas hipermedia, definiendo a las rutas como los caminos diferentes o bloques bien definidos que esta posee, los cuales suelen estar asociados a un personaje, aunque esto no es necesario. Los caminos alternativos son opciones diferentes que se pueden tomar, a diferencia de las rutas, los caminos alternativos no son grandes bloques, sino subdivisiones dentro y fuera de una ruta, estos caminos alternativos se encuentran muy asociados a las opciones ADV, las cuales son opciones que aparecen dentro del juego y cambian la historia según la elección del jugador y el nivel de relevancia que la opción posea, figura 12.

Manejo de rutas y caminos alternativos

Antes de presentar las rutas alternativas se comenzará por un prólogo que contextualiza al usuario, en algunas ocasiones este prólogo presentará pistas sobre temas desarrollados dentro de las diferentes rutas, ya sea presentando estas pistas como eventos principales o secundarios dentro de este prólogo, aunque esto no es necesario, a continuación el juego puede comenzar ruta común en la que la protagonista interactuará con todos personajes ligables y se irá inclinando por uno hasta comenzar con la ruta del personaje, en el caso de los juegos con una ramificación tardía y también para los juegos con una ramificación en escalera o puede que el juego lleve directamente al jugador a una ruta ligada a un personaje sin necesidad de pasar por una ruta común, ya sea por medio de una pregunta en la que se vea implicada directamente la historia o una decisión externa a la historia realizada por el usuario, este es el caso de juegos con un desarrollo ramificado del tipo ramificación inicial, tipo de desarrollo que por lo general presentará rutas con historia diferentes entre sí.

En los juegos con ramificación tardía, aparecerán una serie de opciones ADV enfocadas a ingresar a una ruta, estas pueden ser opciones ADV individuales por personaje y opciones ADV grupales. En las opciones individuales se encontrará una opción que será positiva y otra que será negativa, también existe la posibilidad de encontrar opciones neutrales; en las opciones ADV grupales, se encontraran un grupo de opciones positivas, donde cada opción es positiva para un personaje diferente o también opciones que sean positivas para un personaje y negativas para otro. Este tipo de opciones se sumarán, cada juego tendrá un requisito diferente de puntos para que el usuario pueda ingresar a una ruta. Para facilitar este proceso, algunas novelas visuales implementan un medidor que indicara la cantidad de puntos positivos que el usuario ha acumulado por cada personaje. Algunos juegos más complejos, añadirán más de un medidor, los

cuales representan aspectos diferentes, esto es más común en simuladores de citas, no obstante, algunas novelas visuales también lo implementan. Tras ingresar a la ruta las opciones ADV se enfocarán en la obtención de un final alternativo para la respectiva ruta, si es que lo posee, ya que algunos juegos con varias rutas, solo poseen un final por cada ruta, mientras otros tienen distintos finales por ruta.

En los juegos con ramificación inicial, después del prólogo se podrá encontrar una opción ADV que permite seleccionar directamente la ruta a la cual se quiere ingresar, después de esto, aunque también aparecerán opciones ADV compuestas por opciones positivas, negativas y/o neutras, y también se puede encontrar un medidor como en el caso anteriormente explicado, estos ya no están enfocados al ingreso a una ruta (pues ya se habrá ingresado directamente), sino a la obtención de un final alternativo, pues en los juegos con ramificación inicial casi siempre existirá más de un final por ruta.

En los juegos con ramificaciones en escalera, pese a tener un sistema similar al de la ramificación tardía, que incluye la sumatoria de puntos por medio de las opciones ADV, para entrar en una ruta, no se tiene en cuenta únicamente estas características, ya que también existen opciones más decisivas que otras, el usuario puede tener un alto nivel de favorabilidad con un personaje, sin embargo si la opción ADV decisiva no se responde correctamente no se podrá ingresar en la ruta de dicho personaje y se continuará jugando desde una ruta común, por otro lado ingresar a una ruta tampoco será una garantía de permanecer en esta (como si sucede en los dos casos anteriores), ya que pueden aparecer opciones ADV con opciones “trampa” que resulten en el abandono de la ruta de un personaje y el regreso a la ruta común.

Una información adicional a tener en cuenta sobre las rutas, es que las rutas de los diferentes personajes pueden tener eventos en común, ya sea porque todas están planteadas bajo una misma línea de tiempo (caso de las ramificaciones en escalera y la parte común de la ramificación tardía), pero dependiendo de la ruta tienen una perspectiva y un desarrollo diferente de la situación o porque se plantearon momentos similares en cada ruta, esto segundo vuelve un juego predecible y repetitivo cuando se tiene más de dos rutas y en cada una de ellas no se logra plantear un desarrollo diferente.

Los caminos alternativos comienzan a definirse por las Opciones ADV, continuando con las rutas y concluyendo con los finales alternativos. Las opciones ADV permiten que el usuario ingrese a una ruta, y la ruta determina el enfoque del final alternativo. Entre más compleja sea la ramificación del juego, mayor es la probabilidad de encontrar una gran cantidad de caminos alternativos.

Anteriormente se ahondó en como ingresar a las diferentes rutas dependiendo del tipo de ramificación que posea el juego, haciendo especial énfasis en la sumatoria de respuestas positivas y negativas. Sin embargo, hay otro punto a tener en cuenta, y son las banderas.

Las banderas o Flags dentro de la programación se utiliza para designar al espacio que almacenará información como un descriptor de estado de alguna estructura que tendrá un uso posterior. Dentro de la programación de una novela visual flag se refiere a aquellas opciones de respuestas que inmediatamente no cambian el juego pero que serán una variante en un momento posterior. Es así como para los usuarios una bandera será una decisión que anticipa un resultado posterior.

A diferencia de las opciones por sumatoria que tienen importancia para ingresar a una ruta, las banderas son opciones que no presentan un resultado inmediato, sino posterior, de modo que la

opción será recordada posteriormente, esto es algo que no suele ocurrir con aquellas opciones que solo se interpretan como positivas o negativas.

Los finales alternativos suelen definirse dependiendo del resultado en la vida de sus personajes entre buenos y malos, y algunos de carácter neutral, los cuales son nombrados en algunas ocasiones teniendo en cuenta la naturaleza del juego (muchas novelas visuales presentan a sus posibles usuarios una lista de la cantidad de finales que posee, en muchos casos con anticipación se presentará títulos de los finales que se enlazan al tipo de resultado que obtendrán los personajes, los títulos más comunes y por tanto de significado más ambiguo son, final verdadero, final bueno y final malo). Estos finales le dan una característica de re-jugabilidad al juego, especialmente cuando en cada final se revelan situaciones diferentes que ayuden a enriquecer la comprensión del contexto del juego o la construcción de algún personaje.

A demás del punto de vista general dentro de la narración, un grupo de varias respuestas alternativas se pueden subdividir en distintos bloques dependiendo de la narrativa que estos usen, la forma más básica de organizar estos bloques es: prólogo/ruta común, contenido de la ruta y final alternativo (estos finales alternativos pueden estar dentro del bloque de ruta). Es posible que el prólogo sea al mismo tiempo la ruta común o que se encuentren como elementos separados, también es posible que el contenido de la ruta sea al mismo tiempo el final alternativo o que sean elementos separados. La duración de cada uno de estos bloques depende en gran parte del tipo ramificación que presente el juego, así un juego con una ramificación inicial tendrá un prólogo/ruta común mucho más corto con respecto al desarrollo de la ruta, mientras que, para un juego con ramificación tardía, la ruta común resulta más extensa, por otro lado, los juegos que no

poseen varios finales por ruta, tendrán un desarrollo de ruta mucho más corto (siendo en estos casos el desarrollo de la ruta y el final alternativo el mismo bloque).

Narrativas hipermedia

Para comprender la siguiente información, es importante conocer previamente los siguientes términos: *CG (Computer graphics) Stills* o eventos CG y Galería de juego.

Cavallaro (2010) define a los CG como escenas con encuadres más cinemáticos dentro de una novela visual.

CG stills, también llamadas imágenes de episodio, imágenes de juego o memorias, se refiere a momentos de una novela visual en los cuales aparece una ilustración más descriptiva de lo que se está narrado en los textos a diferencia de la imagen de un fondo junto a un personaje que presenta la mayor parte del juego, por lo general estas imágenes se guardan dentro de una galería de juego. Aunque por lo general todas las imágenes de una novela visual son gráficos hechos en computador, solo se llama CG a aquellas imágenes con una composición más elaborada como se puede ver en la figura 13.



Figura. 13

Escena del juego con un CG de fondo de Ephemeral fantasy on dark

La galería de juego es el espacio de la interfaz de una novela visual dedicado a recopilar los CG obtenidos o desbloqueados a lo largo del juego, suele incluirse bajo el nombre de imágenes, Galería, CGs o memorias, en algunos casos también reproducen escenas especiales ganadas dentro del juego (Este tipo de galería suele ser menos común) o pistas de sonido, e incluso material adicional del juego, estos dos últimos elementos en algunos casos se incluyen sin necesidad de ser desbloqueados previamente.

Comprendiendo los conceptos anteriores se puede señalar que las novelas visuales comienzan presentando su contenido de forma similar que otros videojuegos, por medio de un menú inicial, en el cual se podrán encontrar botones para iniciar el juego, o la redirección a sub-menús con contenido adicional, como menú de carga de juego, donde el usuario podrá comenzar a jugar desde un momento que allá guardado con anticipación; galería de juego, información adicional de

personaje, donde se presenta información sobre algunos personajes del juego, especialmente los personajes ligables, por lo general esta información es desbloqueada al finalizar la ruta de un personaje; mini-juegos donde el usuario puede jugar juegos sencillos que por lo general no afectan la historia; entre otros.

Más allá de presentar un contenido multimedia, las novelas visuales suelen buscar que el usuario se sumerja en la historia, entregándole formas de interactuar incluso si la historia presentada es de carácter lineal.

Dejando de lado las opciones de ir y volver a puntos de la historia ya jugados por medio de puntos de guardado y/o que el jugador selecciona a libertad (método que suele excluirse o limitarse en la mayoría de juegos de modalidad *free to play-freemium*, o juegos gratuitos con micro-pagos que mejoran la experiencia de juego) las novelas visuales ramificadas tienen una estructura que permite intervenir en la presentación del contenido, principalmente por medio de puntos que presentan opciones ADV (las opciones de aventura) a las cuales se les atribuye un carácter hipertextual, que pueden redireccionar al usuario a un cambio de reacción por parte de los personajes ante la respuesta seleccionada (siendo esta la forma más básica y más usada para este tipo de opciones), desbloquear un evento CG, interferir en el desarrollo de la historia, influir en la conclusión de la misma e incluso pueden desplegar cierta información suprimiendo otra, todo a elección del usuario que vive una historia desde el punto de vista de su protagonista, todo esto menos común en los desarrollos lineales.

Las ramificaciones dentro de las historias pueden ser muy variables, la manera más sencilla es cambiar una reacción o respuesta inmediata de forma corta para después volver a una línea de tiempo común e independiente de las decisiones del usuario. Otra manera sencilla de introducir

estas historias es la selección directa de una ruta por medio de una sola respuesta, su variante más compleja implica varias preguntas que encaminan al usuario a una ruta, algunos juegos sorprenderán al usuario con el resultado y lo invitan a inferir sobre el resultado que se obtendrá por cada opción de respuesta, mientras que otros resultan evidentes, ya sea por el carácter de la respuesta o por alguna señalización por parte de la interfaz del juego.

Aspectos visuales y narrativos de los juegos otome

Los personajes: las protagonistas

Hay características clave que se repiten con frecuencia en las protagonistas de las novelas visuales del tipo otome, aunque en la mayoría de casos estas protagonistas poseen una identidad propia, parte de esta identidad puede ser desechada, principalmente sus nombres, en algunos casos también sus apellidos (aunque esto es menos común), para dar paso a que el jugador escoja un nombre a su elección, ya sea su propio nombre o cualquier otro, algunos otros juegos también le permitirán al jugador cambiar la apariencia de la protagonista, cosas como color de cabello y ojos, tipo de peinado, vestimenta e incluso etnia (opción poco común). Sin embargo, entre mayores sean los cambios aplicados a la protagonista (especialmente a su apariencia), menor será la probabilidad de que esto se vean reflejados dentro del juego, teniendo eventos CG de juego que presentan la apariencia preestablecida para el personaje, la ausencia de la protagonista dentro de los CG, o la ausencia de eventos CG de juego.

Aun cuando se puedan aplicar todos estos cambios, existen características básicas que suelen repetirse constantemente de uno a otro juego, suelen presentarse como jóvenes en su adolescencia o comienzos de la edad adulta, físicamente son esbeltas, nunca más altas que los protagonistas masculinos, piel muy clara, un color cálido para el cabello, uno de los más encontrados es el

cabello castaño, sus peinados pueden variar, pero el uso de flequillo casi nunca falta, además de un cabello ordenado, con un accesorio opcional, o algún peinado creativo que haga uso de las trenzas, ojos de colores claros, principalmente café, verde y azul o incluso sin ojos visibles que son cubiertos por el flequillo, esto suele ser un recurso usado para que el usuario se proyecte en la protagonista sin necesidad de volver al personaje personalizable. Adicionalmente en los juegos que incluyen voces para sus personajes es común que se omita la voz de la protagonista, convirtiéndola en lo que comúnmente es conocido como protagonista silencioso, hay tres razones que sugieren este hecho, la primera es por cuestiones narrativas, ya que al no tener voz se le permite al usuario insertar su propia voz para mejorar la experiencia inmersiva de lectura al sentirse a sí mismo como el personaje principal, la segunda razón, sugiere que esto se hace por motivos de presupuesto, dado que el personaje principal tiene más líneas que cualquier otro, implicando un aumento en los costes de producción, el tercer motivo sugiere una costumbre arraigada de los viejos juegos de rol que utilizaban esta técnica, por cualquiera de los dos motivos anteriores o una coalición de estos dos.



Figura. 14

CG Starry Sky ~in Winter~, a la derecha versión para PC protagonista sin ojos, a la izquierda versión para psp con protagonista con ojos

En cuanto a sus personalidades estas varían un poco más, diferenciándose entre aspectos positivos y negativos, sin embargo, las protagonistas suelen ser jóvenes inmaduras, que carecen de malicia, y resalta su torpeza, ya sea por su falta de conocimiento en un ámbito académico, o por su forma de relacionarse con otros, implicando una confusión respecto a los sentimientos ajenos (lo que las puede llevar a estancar una relación o a confiar fácilmente en otros, incluyendo a personajes antagónicos), esto puede ser una característica agregada para resaltar la inocencia y la inexperiencia a la hora de relacionarse por otros, por tanto se resalta como una imagen de pureza, no es de extrañarse que las protagonistas terminen malentendiendo algo y metiéndose en problemas que pueden evitar. Estas características se resaltan con la un anhelo o meta a futuro, que puede cobrar mayor o menor importancia dentro del desarrollo del juego.

Estas características suelen guiarse por tendencias culturales japonesas, donde una marcada infantilización de la protagonista puede interpretarse como una necesidad de la libertad de la juventud, y al mismo tiempo se presentan características marcadas de la ideal ama de casa japonesa como una *yamato nadeshiko*, al dotar a las protagonistas de un carácter servicial y obediente ante una autoridad masculina, marcando rasgos como el ser buenas en alguna tarea doméstica o presentando una apariencia pulcra y hermosa, o bien una marcada contraposición al representar protagonistas con tendencias contrarias a este arquetipo, estas tendencias son menos marcadas en juegos de otros orígenes, no obstante en algunas ocasiones suele usarse alguna de estas características en la construcción de personajes descontextualizándose del mensaje original.

Los moldes también se rompen y aunque las características previamente mencionadas son aplicadas en la mayoría de las protagonistas de novelas visuales tipo juego otome, existen juegos que van en contra del estereotipo, como por ejemplo Hitomi del juego *Otometeki Koi Kakumei Love Revo*, una protagonista con sobrepeso, y aunque uno de los principales objetivos del juego incluye hacer que Hitomi pierda peso esto no resulta totalmente indispensable para que la historia se desarrolle, otro ejemplo es Ayaka del juego *Lovely Hero*, una protagonista con cicatrices en su rostro los cuales originan varios complejos. Los juegos más actuales comienzan a apostar por representar protagonistas diferentes a las comúnmente elaboradas, siendo destacadas las protagonistas de juegos otome elaborados fuera del país nipón.

El desarrollo de la protagonista es un punto fundamental en la narrativa aplicada de una novela visual, puesto que depende de cuan interactivo (exploratorio) sea el juego, de esta forma pueden existir protagonistas con una personalidad muy definida como protagonistas con una personalidad indefinida (dependiente de las opciones ADV), las primeras requieren de una

construcción de un perfil de personaje único para todo el juego, mientras que las segundas se van construyendo con base en las respuestas a las distintas opciones ADV que aparecen a lo largo del juego, por lo que requiere de la construcción de más de un perfil para el mismo personaje y la clasificación de las opciones ADV que tengan influencia en el desarrollo de la personalidad de la protagonista, puesto que cada opción de respuesta direccionará a la protagonista hacia una personalidad u otra, un ejemplo de este segundo tipo de protagonistas se encuentra en juego Amnesia, donde la falta de personalidad inicial de la protagonista es justificado por la historia y la personalidad de la protagonista varía en torno a la confianza y la dependencia que tiene de las personas que la rodean. Además de la construcción de la personalidad, el desarrollo de la protagonista también puede ser definido o indefinido, en el primer caso la evolución del personaje no es afectado por las opciones ADV, mientras que en el segundo caso sí, a esto también se le puede agregar la dependencia o no dependencia que tenga la protagonista femenina en torno al desarrollo del personaje masculino, ya que hay historias que dependen más del personaje masculino para desarrollar a la protagonista, mientras que existen protagonistas que se desarrollan de forma independiente del protagonista masculino. Estas tres clasificaciones pueden superponerse entre sí, de ello dependerá el tipo de interacción que tendrá el usuario con el juego.

Los personajes ligables

Los personajes ligables son los personajes a los cuales el jugador podrá conquistar y a los cuales se le asociará una ruta de juego, el término puede estar más asociado al desarrollo de un simulador de citas, pero también puede ser válido dentro de una novela visual.

En un juego otome a diferencia de la protagonista, los personajes ligables poseen una personalidad definida que será descubierta a medida que el juego avanza y en algunas ocasiones

dependientemente de las respuestas alternativas que se le presentan al usuario, la importancia de estos personajes puede variar de una ruta a otra, al ingresar a una ruta específica el resto de personajes ligables pueden desaparecer o pasar a desempeñar un papel secundario de apoyo. Estos personajes en muy pocas ocasiones son personalizables, cuando lo son esto no suele reflejarse en los eventos CG e incluso puede que este tipo de imágenes no aparezcan en el juego.

A diferencia de las protagonistas, estos personajes varían más en cuanto a sus edades, ya que pueden presentar a personajes de apariencia juvenil (lo más comúnmente encontrado) a apariencias más maduras. Físicamente estos personajes siempre son más altos que la protagonista femenina, por lo general el personaje que posea una menor estatura dentro del grupo tiene rasgos más delicados e incluso similares a los de los personajes femeninos, como ojos grandes y una nariz pequeña, en algunas ocasiones este personaje viene acompañado de una personalidad infantil y fácilmente accesible. Con una variedad de peinados y colores de ojos que intentan diferenciar lo más posible a un personaje de otro (a menos que se traten de personajes con un parentesco cercano), entre distintos juegos es posible encontrar patrones similares para la construcción general de la apariencia de un grupo de personajes, como por ejemplo en el color de cabello, un personaje de cabello claro, otro de cabello oscuro y otro con un color extravagante (Rojo, verde, azul, rosado entre los más comunes).

Acompañando a la idea anterior, la apariencia física del personaje suele añadir elementos que sean pistas sobre la personalidad del personaje, ya sean por medio de accesorios o la forma en la que visten. Incluso si los personajes usan uniforme estos tendrán una manera particular de usarlo. Un ejemplo se puede ver en el personaje de Alfonse, del juego *shall we date? Wizardess heart* figura 15. un personaje presentado como un apasionado de la investigación al cual le gusta viajar

continuamente recolectando plantas, características que se acentúan por medio de su aspecto, un libro con muchas notas, la pluma en su mano, los múltiples bolsillos y pócimas correas para cargar cosas adicionales, plantas y cristales sobresaliendo de su indumentaria.



Figura. 15

Personaje de shall we date? wizardess-heart.

Lo normal es que un juego que incluya más de un personaje ligable los diferencie bastante entre sí, ya sea físicamente o en la construcción de su personalidad, un personaje maduro y uno infantil, o uno agresivo y uno dócil, uno trabajador y uno vago, en general grupos que se contrasten entre ellos, que permitan desarrollos claramente diferentes para cada personaje y para satisfacer distintos gustos.

Las estéticas estilo anime y manga son las que predominan, entre la gran variedad de estéticas de este tipo que existen, generalmente se acoplan a la tendencia más usada en los animes *shojo* del momento, en algunos casos las empresas desarrolladoras realizaran una actualización a la apariencia de sus personajes en el caso de los juegos online (mejorando o cambiando la estética usada) o *remakes* de sagas populares (actualizando la apariencia de los personajes a las estéticas más usadas en el momento y usando imágenes de mejor calidad anteriormente no podrían usar).

Los personajes de personalidad sincera y sociable suelen ser los que son más fácil de acercarse, mientras que los fríos y distantes y los que poseen posiciones altas (ya sea socialmente o académicamente) son más difíciles de tratar. Entre estos tipos de personalidades existe una amplia gama de naturalezas que definen a los personajes ligables, en muchos casos predecibles, como el personaje que es amable pero oculta sus problemas, el evasivo que en el fondo es amable, el aparentemente mujeriego, o distintas combinaciones de estas características. Además, no puede faltar los personajes que se acoplan a los estereotipos del anime y el manga japonés (independientemente del origen del juego), entre las personalidades más utilizadas están: *tsundere*, *genki*, *yandere*, *kuudere* y *kundere*.

De forma excepcional se puede encontrar un personaje femenino en medio de los personajes ligables, esto no es tan común y se lo puede encontrar presente con más frecuencia en juegos de

origen europeo o estadounidense (o juegos de empresas japonesas hechos para público estadounidense).

Para finalizar esta sección se puede añadir que cuando los juegos comienzan a repetir personalidades y apariencias, el desarrollo del personaje se vuelve predecible, resultando en un juego poco innovador, en estos casos el desarrollo de la historia será el soporte del juego más allá de la historia romántica que pueda presentar.



Figura. 16

Imagen promocional juego español ChanPrin con sus 10 personajes ligables entre los que se cuentan personajes femeninos y masculinos

Los personajes secundarios

Se encuentran ciertas características básicas para los personajes secundarios que se repiten en las novelas visuales:

Los personajes secundarios cumplen roles preestablecidos, como lo son la familia, mentores, amigos o compañeros cercanos, rivales para el lado masculino y para el lado femenino, algunos de estos papeles pueden distribuirse entre roles secundarios y terciarios, especialmente los que corresponden a un rol de familia y mentores, los cuales incluso se pueden suprimir.

Estos personajes pueden tener un trasfondo y un desarrollo, pero esto no es esencialmente necesario, entre los personajes secundarios, aquellos que es más probable que tengan un desarrollo son los rivales y los villanos.

Este tipo de personajes tienen pocas apariciones en los eventos CG, sin embargo, sus apariciones no son nulas, si el juego tiene una temática de acción y aventuras de fondo estas apariciones se verán

incrementadas, mientras que, si el juego se centra en el romance entre los personajes principales, la aparición de los personajes secundarios en los eventos CG se reduce y/o se omite.

Los personajes ligables se convierten en personajes secundarios cuando el usuario no está jugando sus rutas y pueden llegar a cumplir uno de los roles preestablecidos mencionados anteriormente.

Cuando la novela visual tiene rutas muy diferentes entre sí, es posible que los personajes secundarios se presenten en cada ruta asumiendo un rol diferente, mientras en algunas rutas se pueda presentar a un personaje como un rival o un villano, en otra ruta puede asumir un papel de amigo o apoyo.

La apariencia de los personajes secundarios suele ser más sencilla que los principales, con una menor carga de accesorios y una indumentaria no tan extravagante, por lo general las

proporciones que se usa para representar a los personajes principales se mantiene para los personajes secundarios, a menos que estos sean usados para un trasfondo fantástico o cómico.



Figura. 17

CG con personajes secundarios en Huellitas mágicas.

Personajes terciarios

Con los análisis anteriores se puede tener una visión general de los personajes terciarios de todas las novelas visuales:

Existen tres tipos de personajes terciarios, los primeros son aquellos que se representan grupalmente con una característica particular en cuanto al rol que desempeñan, como: compañeros, estudiantes, habitantes, transeúntes entre otros, los cuales representan una visión generalizada del contexto en el que se desarrolla la historia.

El segundo tipo es similar al anterior, pero representan un aspecto más específico o individual, tal como amigos de determinado personaje, profesor, estudiantes de determinados grados, padres, personas de determinada edad, hombres con determinadas características raciales entre otros.

El tercer tipo son personajes que poseen nombres, no obstante, no intervienen directamente sobre la trama o aparecen muy brevemente dentro de la misma.

Este tipo de personajes, por lo general no poseen una representación gráfica o si la poseen son sombras o personajes sin rostro, en este caso a diferencia de las protagonistas sin rostro que se usan para que los usuarios se proyecten sobre el personaje, la ausencia de rostro (generalmente sin ojos) da a entender la ausencia de relevancia de dicho personaje.

En algunos casos los personajes terciarios se introducen con el propósito de forzar el desarrollo de una trama que se encuentra estancada, como transeúntes que de forma casual hablan de información importante o un personaje que aparece de la nada para hacer una petición a los protagonistas forzándolos a actuar de una u otra forma, esto no siempre funciona dentro de la historia contada y aunque para otro tipo de juegos pueda funcionar, dado que la principal característica de la novela visual es contar una historia, la narrativa debe ser mejor cuidada.



Figura. 18

Personaje sin rostro de shall we date? wizardess-heart

Contextos y su integración con los escenarios de fondo

Un elemento a destacar es la relación contexto-imagen, con el uso de los fondos para recalcar una idea o mensaje más allá de simplemente cumplir el papel de escenario de fondo, iniciando con los elementos que se añaden dentro de la imagen que permiten comprender aspectos del entorno en el que se desarrolla la historia que necesariamente no se encuentran relatados creando una relación dialógica entre texto e imagen en ocasiones como un vasallaje o en ocasiones como una clarificación, en este segundo caso dando mayor interés a la imagen como lo expone José

Rosero (2010) al hacer referencia a las imágenes dentro del Álbum ilustrado, lo cual también se podría aplicar a la novela visual.

El manejo del color también puede enriquecer un discurso, como el usar paletas de colores cálidos, o colores poco saturados, evitar el uso de algunos colores, e incluso limitando los colores usados, o el manejo de luz y sombra para estar a favor de un mensaje que se quiera expresar.

Estos aspectos son menos frecuentes en productos que reúsan sus recursos para varios juegos, donde la imagen de fondo solo cumple la función de rellenar un espacio asumiendo que los personajes se encuentran en un lugar determinado, pero perdiendo la función narrativa que este puede aportar. Existen casos en los que incluso se llegan a usar fotografías a las cuales se les añade algún filtro para que no resalten mucho, esto principalmente debido a limitantes en el desarrollo del juego y rara vez con motivos narrativos.

Tema

Al igual que con los contextos desarrollados, las temáticas suelen involucrar cuestiones que pueden ser traspasadas a un ambiente cotidiano, con grandes exageraciones en estas y teniendo a la fantasía involucrada en dichos temas, en algunas ocasiones la fantasía suele prevalecer como temática principal, dejando de fondo la cotidianidad o viceversa, teniendo siempre en cuenta un aspecto de introspección del personaje principal, lo cual puede estar a la creación de empatía con este personaje, resultado que no siempre se logra. En general los temas abordados por las novelas visuales se concentran especialmente en temáticas de desarrollo personal, en algunas ocasiones se crean temáticas sociales que permiten el desarrollo personal de los personajes, incluso cuando estas temáticas sociales toman mayor importancia que aquellas que involucren el desarrollo de los personajes, este segundo jamás carece de importancia.

Tipos de narrativa

Es normal que las novelas visuales se cuenten con una cronología lineal (aunque esto puede ser alterado por el usuario), aunque en algunas ocasiones se suelen incluir escenas retrospectivas acompañadas de variaciones de color en la composición de la escena, como imágenes desenfocadas, difuminar los bordes, o aplicación de colores sepia en la escena, de historia a historia la importancia de estas escenas suele variar, desde simples recordatorios para el usuario, hasta el descubrimiento de un pasado oculto. Aunque las diferencias en los tiempos narrativos en los que se decide contar una historia pueden estar presentes, la forma en la que se cuenta la historia de una novela visual depende más de la interacción que se logra tener con los usuarios.

Las novelas visuales pueden tener narrativas multimedia, hipermedia, crossmedia y/o transmedia, de las cuales la que es más común encontrar es una narrativa hipermedia que le permite al usuario interactuar con la historia presentada, la interacción del usuario con las historias presentadas comienza con el cambio de nombre del personaje principal, como se señaló previamente esto también podría incluir el cambio de apariencia de los personajes, ya sea en el cambio de rasgos físicos o el cambio de indumentaria.

Una narrativa multimedia lineal acompañará a un desarrollo narrativo en un solo sentido, donde la historia ya está definida y el usuario solo es un lector de la misma (llegando de principio a fin sin intervenir en lo presentado), hechas para el disfrute de las características textuales y audiovisuales que presenta la historia. Las novelas visuales con estas características no se suelen considerar juegos, incluso las opciones para pasar de una escena a otra con un Clip pueden ser suprimidas con opciones de reproducción automática, no obstante varias novelas visuales lineales (en el desarrollo de la historia presentada) pueden presentar una estructura de multimedia no

lineal, permitiendo que el usuario intervenga en opciones del flujo de presentación de la información en cualquier momento (velocidad de transición de texto, selección de tipografía, selección de escenas, salto de escenas).

Las narrativas hipermedia, también presentan una no linealidad, suelen estar acompañadas de desarrollos ramificados, donde se hace uso de una exploración hipertextual y la multimedia para construir la narración que tendrá distintos desarrollos alternativos.

Las narrativas hipermedia y para algunos casos multimedia no lineal dentro del juego suelen incluir en la mayoría de casos opciones ADV que le permitan al usuario elegir diálogos, acciones e incluso pensamientos establecidos dentro de un menú con al menos 2 opciones a escoger, a manera de hipervínculos, que enlazaran al usuario con escenas diferentes que cambiaran el rumbo de la historia presentada, autonomía en la presentación de escenas e integración de historias en tiempo real con otros medios como el correo electrónico (en un ámbito on-line algunos juegos prestan la opción de relación con los personajes del juego fuera de este mismo, presentando mensajería en nombre de sus personajes cuyos mensajes dependen del camino ramificado que el usuario ha decidido explorar). También puede incluir el desplazamiento entre escenarios, aunque esto es menos común y es más frecuente en juegos que incluyen una mecánica de simulador (como los simuladores de citas).

Estas narrativas interactivas que ramifican la historia en distintas rutas en la mayoría de casos están ligadas a un personaje, que se ramificaran aún más para llegar a un final alternativo. Dentro de estos casos se puede encontrar distintos tipos de ramificaciones, la ramificación inicial, que divide la historia en rutas desde el comienzo de la historia (*Ephemeral*, *Huellitas mágicas*, y *Amnesia* son algunos ejemplos de juegos que hacen uso de este tipo de narración); una

ramificación tardía, que tras un largo desarrollo común para todas las rutas ramifica la historia en sus desarrollos alternativos en sus respectivas rutas (como ejemplos tenemos a *Starry Sky in autumn* y *autumn journey*); También existen ramificaciones en escalera, las cuales no tienen un punto de ramificación en común, y es posible que el usuario entre y salga de una ruta mientras la historia se enfoca en un eje central, por lo que una sola opción ADV puede tener mucho peso en la historia (como ocurre en el juego chino *Blood code*).

Este tipo de narrativas interactivas no están presentes dentro de las novelas cinéticas que presentan narrativas multimedia. No obstante, algunas novelas lineales presentarán una historia fija con algunas características interactivas, que si bien no le permitirán al usuario cambiar la historia le presentarán una forma diferente de tener inmersión en la misma, como buscar objetos dentro de un escenario para poder continuar con la historia de una forma más simplificada de lo que se realizara dentro de una aventura gráfica. También es posible que las historias lineales presenten ramas cortas, donde existen opciones ADV que cambian pequeños diálogos, pero que no tienen peso en la historia (conocido como ramificaciones breves).

Las clasificaciones de las narrativas de las novelas visuales como, los desarrollos lineales (novela cinética y ramas cortas) y desarrollos ramificados (ramificación inicial, ramificación tardía y ramificación en escalera) son expuestas por VNDB, para clasificar los distintos desarrollos dentro de la narración de las novelas visuales.

Narradores

Las narraciones se presentan principalmente en primera persona por parte de la protagonista femenina, sin embargo, puede haber diferencias entre el tipo de narrador como el cual se presentan, ya que se puede presentar a una protagonista como personaje más que cuenta una

historia en primera persona, mientras que el usuario observa las situaciones presentadas desde un punto de vista omnisciente (observando cosas que la misma protagonista no ve), o se puede presentar a la protagonista como una representación del usuario con el propósito de que este se sienta parte de la historia, viviendo la historia en primera persona.

Existen novelas visuales en las que se encontrará la representación de varios puntos de vista, con el propósito de interiorizar en los pensamientos de otros personajes (por lo general los personajes ligables), dependiendo de la novela visual, el nivel de importancia de estos puntos de vista cobrará un nivel de importancia diferente.

También puede presentarse la aparición de un narrador omnisciente que explique situaciones fuera del conocimiento de los personajes, o que realice una introducción al contexto en el que se desarrolla la historia, aunque estas narraciones se limitaran a escenas iniciales.

Aspectos de la interfaz gráfica de las novelas visuales

Interfaz: novela visual ADV

ADV o adventure es un tipo de novela visual que incorpora una aventura por medio de la resolución de problemas de una forma similar a la que es usada por una aventura gráfica.

Los creadores de motores para el desarrollo de novelas visuales como Renpy (2012-2019) y CloudNovel (2018), hablan del formato ADV como aquel que presenta la narración en una caja de texto en la parte inferior de la imagen, dándole igual importancia a la imagen como al texto.

Interfaz: novela visual NVL

NVL (termino derivado de novel) es un formato para novela visual cuya importancia recae principalmente en el texto, la caja de texto generalmente ocupa toda la pantalla, actualmente este formato es menos empleado que el ADV.

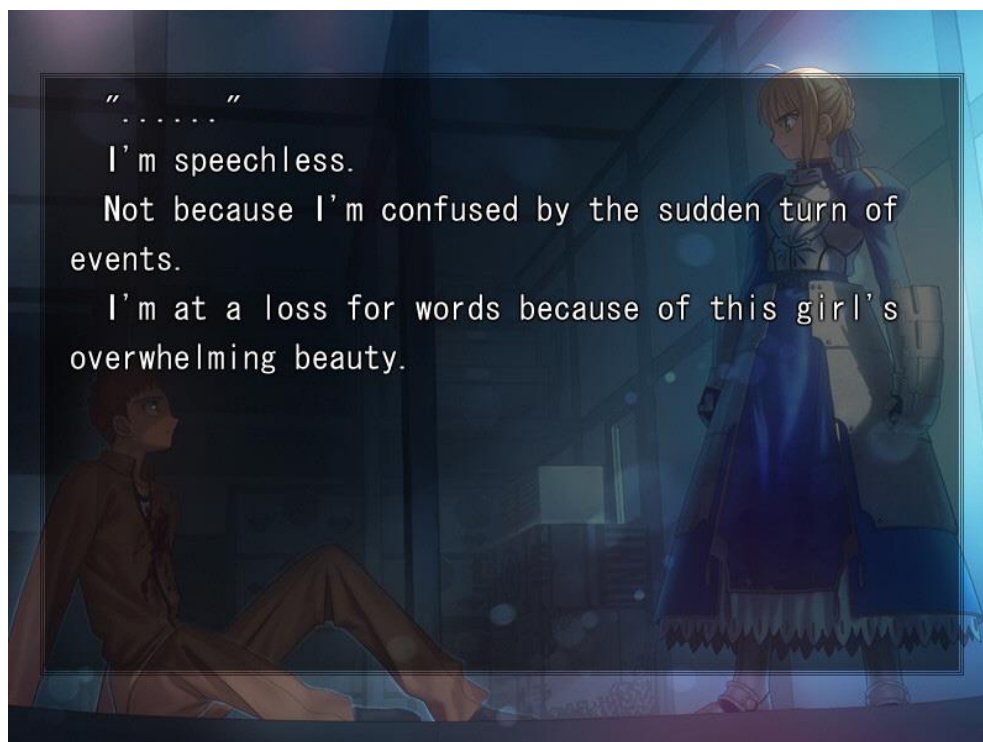


Figura. 19

Escena del juego en formato NVL Fate/Stay Night

Elementos de la pantalla jugable

Mediante la revisión de distintos juegos otome se ha podido visualizar los elementos principales de la interfaz de usuario de las novelas visuales otome presentes en la pantalla de juego principal, partiendo de la observación de juegos distribuidos entre el año 2000 y 2020, en este tiempo no es de extrañarse que los conceptos generales en la interfaz hayan cambiado, no

obstante, el manejo de los elementos básicos de la interfaz se ha mantenido pese al tiempo posicionando como el cambio más notorio la relación de aspecto de la interfaz de juego, la cual se ha ido acoplando al formato y resolución de los dispositivos que se encuentren en mercado óptimos para la reproducción de este tipo de juegos, así es como se presenta cambios del formato de 4:3 a 16:9 el cual también se ha incorporado para ser visto en la pantalla de un Smartphone en algunos casos horizontal y en otros vertical.

Cuando se habla del área jugable es común aprovechar todo el espacio en pantalla, esto puede variar un en los juegos de navegador donde el área jugable solo se encontrará en una porción de la pantalla, aprovechando el espacio restante para botones de sistema e información adicional del juego, incluso espacios publicitarios dependiendo el tipo sitio web en el que se encuentre alojado el juego (plataforma que, hecha para distribuir varios juegos, plataforma con un único juego, red social entre otras).

El elemento más frecuente dentro de las novelas visuales es el cuadro de texto que suele ubicarse en la parte inferior del área jugable, con una forma rectangular (o variaciones de la misma) en posición horizontal, en los juegos con formato ADV (el formato NVL es en gran medida escaso) el diseño general del cuadro de texto puede variar, pero su forma general y posición suele mantenerse (su variante, la posición vertical a la derecha o izquierda de la pantalla es poco frecuente), esta caja de texto contiene unas pocas líneas de texto cortas que posibilitan una lectura rápida y fluida. En algunas ocasiones (aunque con poca frecuencia) los cuadros de texto aprovechan su forma y disposición y se convierten en globos de diálogo tipo comic o manga, esto permite aprovechar la forma de la caja de texto para expresar las emociones del personaje o también aprovechar esta disposición para hacer una relación rápida de diálogo-

personaje, sin embargo, lo que se usa con mayor frecuencia para realizar la relación entre diálogo y personaje lo hace un texto indicativo con el nombre del personaje sobre la caja de texto, la voz del personaje, asignación de color a la caja de diálogo o al texto o directamente asignando a la caja de diálogo la imagen del personaje que se encuentra hablando.

La aparición del personaje principal como narrador de la historia puede ir acompañado de una representación gráfica al lado de la caja de texto, con una aparición parcial (más común, donde el personaje solo aparece durante sus diálogos) o total (menos común, donde el personaje siempre se encuentra en ese espacio), también se puede omitir su aparición ya sea por cuestiones de espacio, como sucede en algunos juegos con orientación vertical, para darle prioridad al texto, o para apoyar la idea de que el jugador es el protagonista de la historia.

Para completar la interfaz de juego se encuentran los botones de sistema, que pueden estar ocultos o ser visibles, presentándose de tres formas posibles, pictográficos, textuales o los dos, los mayormente usados son los botones textuales, que evitan un mensaje ambiguo como puede suceder con algunos botones pictográficos, especialmente aquellos que se derivan de conceptos extraídos del juego, en algunos casos también son usados símbolos que son fácilmente reconocidos para el jugador, pues a través de convenciones se ha universalizado su significado, como es el caso del botón de *play*, sin embargo este no es el caso más extendido en el uso de botones en novelas visuales, pues hay cierta preferencia por parte de los desarrolladores a usar texto e imagen (no implica necesariamente que un solo botón esté representado por texto e imagen, sino que un mismo juego puede tener botones textuales y otros con representaciones pictográficas). Se adiciona que cuando los botones son visibles hay una preferencia por colocarlos cerca de la caja de texto, ya sea dentro de esta o a sus alrededores, siendo este uno de

los lugares con mayor énfasis para el usuario, otro lugar, aunque menos común son las esquinas superiores de la pantalla y fuera de la pantalla, este último usado únicamente para versiones web.

Para concluir esta sección se hace referencia que pese a extraer datos sobre las traducciones oficiales y no oficiales, la muestra seleccionada no da un aporte significativo para concluir que idiomas son los más frecuentes para los lanzamientos de novelas visuales después del japonés y el inglés, con la pequeña muestra se tendería a pensar que los idiomas más frecuentados para las traducciones son el chino, el ruso y el español, no obstante para armar una discusión respecto a los idiomas a los cuales se traduce un juego se tendría que tener en cuenta otros datos no tan relevantes para la presente revisión.

Capítulo 2: Las usuarias de las novelas visuales

¿Quiénes son las usuarias de las novelas visuales en Latinoamérica?

Los juegos otome están pensados para mujeres en distintos rangos de edad y dado que la mayor producción de juegos otome se realiza en Japón, el principal público objetivo son mujeres japonesas, no obstante, también se producen juegos para público norteamericano y europeo. No existen un volumen considerable de juegos otome producidos para un público latinoamericano, sin embargo, eso no quiere decir que este público no los consuma, hay un interés en este juego principalmente en países como México, Argentina, Chile y Colombia, la edad predominante de las jugadoras en Latinoamérica se encuentra entre los 15 y los 18 años, a partir de ese rango de edad el número de jugadoras comienza a descender especialmente a partir de los 25 años.

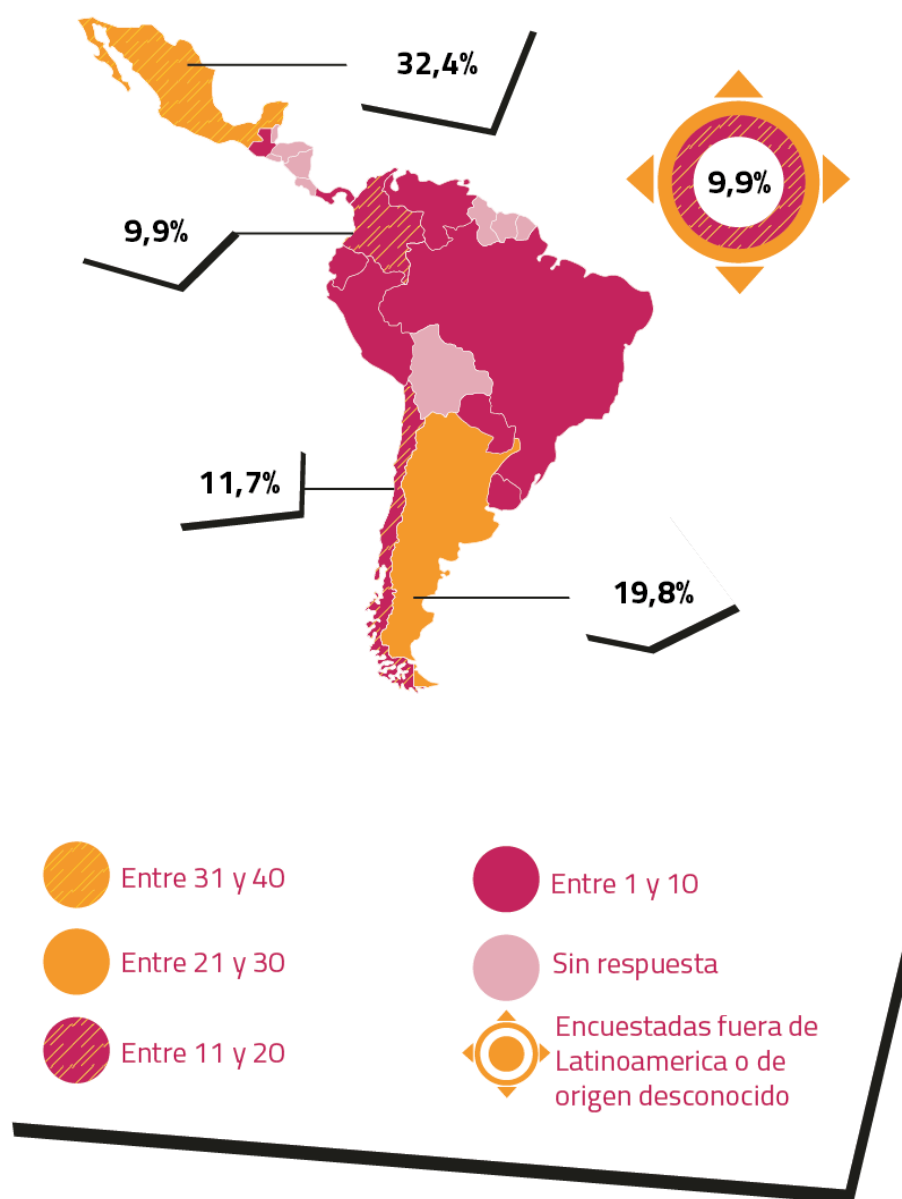


Figura. 20

Gráfica sobre el origen de las jugadoras de novelas visuales encuestadas

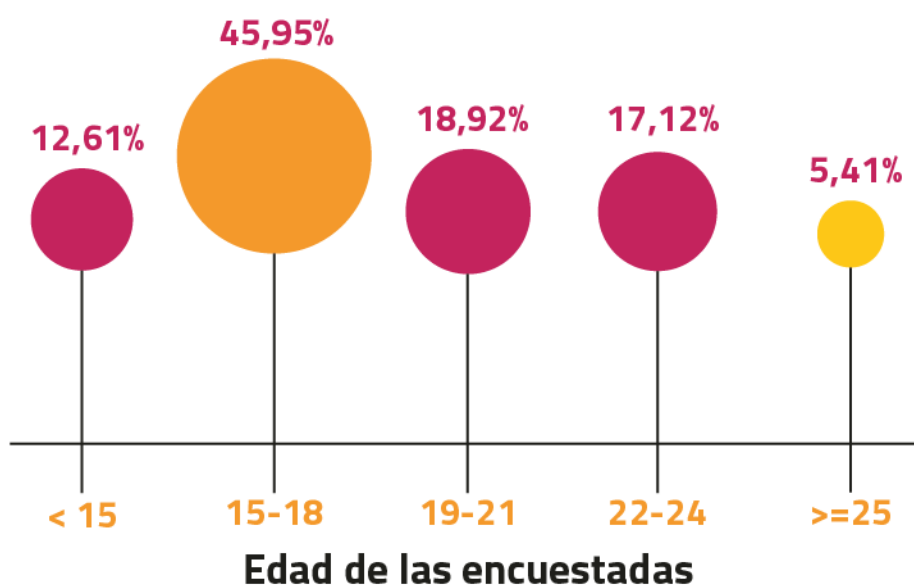


Figura. 21

Figura 21. Gráfica sobre la edad de las jugadoras de novelas visuales encuestadas

Costumbres de las usuarias

Entre las costumbres que tienen las usuarias, se encuentran los dispositivos que usan para jugar, el número de novelas visuales que juegan y el tiempo de juego que emplean.

Los dispositivos más empleados para jugar novelas visuales son el computador personal y el Smartphone, hay usuarias que usan exclusivamente uno de estos dos dispositivos lo cual es algo que no sucede para las tablets y consolas (ya sean consolas portátiles o de sobre mesa), pues quienes usan alguno de estos dispositivos siempre usan otro dispositivo adicional.

Un dato a tener en cuenta es que entre los juegos reportados dentro de VNDB con clasificación otome entre los años 2018 a 2021 (los cuales son aproximadamente 464 juegos) 192 juegos fueron lanzados para dispositivos móviles, de los cuales un aproximado de 7 de cada 48

juegos se reportan como juegos de carácter amateur mientras que el resto son juegos de carácter comercial, por el contrario para los juegos lanzados para computadores (243 juegos reportados entre 2018 y 2021) personales un aproximado de 5 de cada 48 juegos son de carácter comercial, mientras que el resto son de carácter amateur, para los juegos de consolas (44 juegos reportados en VNDB entre 2018 y 2021) 2 de cada 44 son de carácter amateur, mientras que el resto son de carácter comercial. Este conteo es una aproximación establecida mediante el uso de filtros dentro de la base de datos, se tienen en cuenta que varios de los juegos dentro del conteo están clasificados para más de un dispositivo.

Adicionalmente se tienen en cuenta que de los juegos mencionados anteriormente solo 30 se encuentran en español, de los cuales 5 están disponibles para computador, y entre estos 4 juegos son de carácter amateur.

Al asociar estos datos con los de los datos de los dispositivos más usados por las usuarias, se puede concluir que pese a que el computador es el dispositivo mayormente usado para jugar novelas visuales por el público latinoamericano, los lanzamientos en español para estos dispositivos son escasos, además este dispositivo se usa principalmente para lanzamientos de carácter amateur, por otro lado, el creciente campo de los juegos móviles ha propiciado la aparición de diversos juegos otome de carácter comercial, aunque en su mayoría estos juegos son presentados por empresas que realizan lanzamientos de este tipo de juegos en distintos idiomas, se podría esperar que la tendencia en la preferencia de dispositivos por parte de las usuarias cambie paulatinamente.

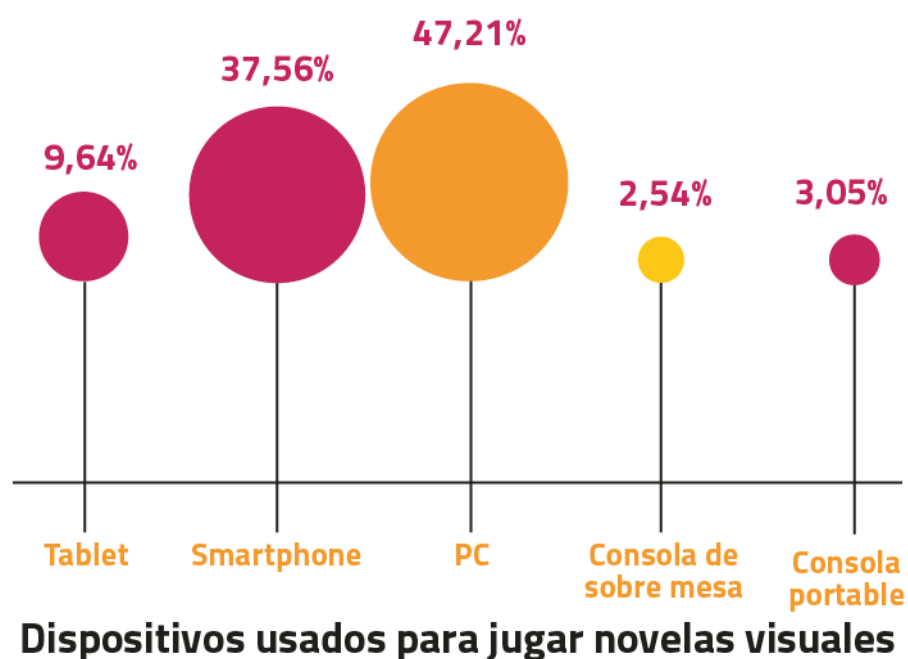


Figura. 22

Gráfica sobre los dispositivos usados por las jugadoras de las novelas visuales encuestadas

La mayoría de las usuarias tienden a comenzar más de una novela visual en un año, en su mayoría sin exceder los 3 juegos, no obstante, la cantidad de usuarias que comienza a jugar más de 5 novelas visuales en un año también es considerable.

Estas cifras pueden ser el resultado de la aparición de juegos episódicos los cuales son más comunes como juegos de navegador y juegos para dispositivos móviles, los cuales permitan al jugador la distribución de muchos tiempos cortos de juego, pero constantes, en lugar de un periodo largo y continuo de juego que ofrecen los juegos completos, esto propicia que el jugador esté pendiente de un juego por varios meses e incluso años, mientras disfruta de contenido que

aparece constantemente. Se resalta que este método de juego es más usado para juegos de carácter comercial que para juegos amateur.

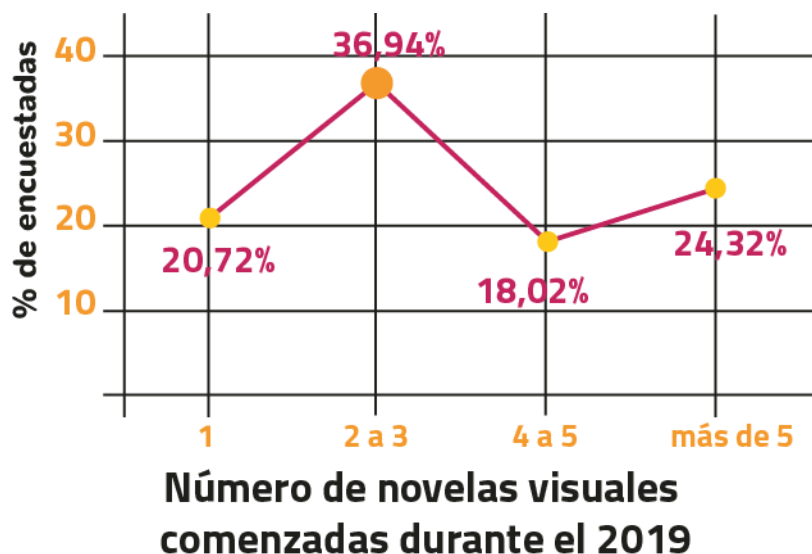


Figura. 23

Gráfica sobre el número de novelas visuales jugadas por las encuestadas durante el año 2019

El comportamiento de consumo expresado en la figura 24 se complementa con las observaciones realizadas sobre el número de novelas visuales comenzadas durante un año.

Este tiempo estimado es posible con juegos episódicos, y/o de movimientos gratuitos limitados por día, basado en las observaciones sobre el número de novelas visuales comenzadas el último año y las horas semanales dedicadas a las novelas visuales, podemos plantear el escenario hipotético en el que una usuaria ha comenzado a jugar 3 novelas visuales, a las cuales les dedica entre 1 y 3 horas semanales, el usuario le dedicaría entre 20 minutos y 1 hora semanal a cada juego, lo cual supondría unos pocos minutos diarios de juego. Por otro lado, si la usuaria

juega juegos completos en lugar de jugar juegos episódicos y/o de movimientos gratuitos limitados por día, un juego completo el cual puede llevar hasta 50 horas en ser completado, tardaría en ser finalizado aproximadamente 12 meses (hasta 2 años y 10 meses) si juega en simultánea otros juegos, situación poco probable si el usuario tiene a su disposición el juego completo y aproximadamente 4 meses si juega solo una novela visual al mismo tiempo, hasta 1 año si el jugador juega solo una hora semanal, sin embargo esto no tendría coherencia teniendo en cuenta que bajo este criterio solo podría jugar un juego al año, pero la mayoría de los usuarios inicia más de un juego al año.

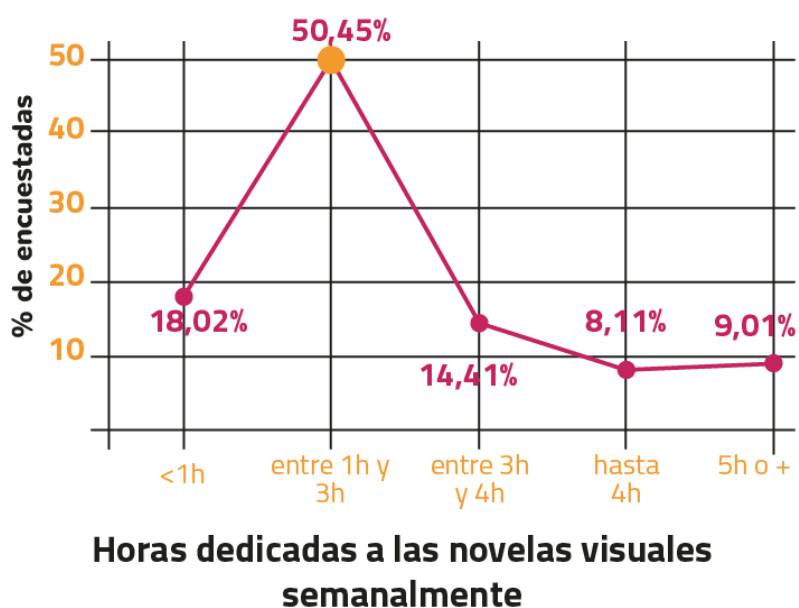


Figura. 24

Gráfica sobre las horas de juego dedicadas por las jugadoras de novelas visuales encuestadas

Detonantes para jugar novelas visuales

Si a una jugadora de novelas visuales se le pregunta por las razones por las que juega es probable que uno de los principales aspectos que mencione sea el desarrollo de la historia, no obstante, las novelas visuales dirigidas a un público femenino se suelen caracterizar por tener historias sencillas y centran su complejidad principalmente en el desarrollo de personajes, el cual es otro factor importante para las jugadoras, por supuesto sin dejar de lado el impacto gráfico que el juego genere ya sea por el diseño de personajes y escenarios o por la interfaz de usuario general que este tenga.

Antes de que las usuarias tengan contacto directo con las novelas visuales, estas tendrán contacto con el juego por principalmente por la promoción, las redes sociales como Facebook e Instagram son cada vez más usadas para la promoción de este tipo de juegos, cabe resaltar que, en algunos casos juegos de distribución comercial en múltiples idiomas, no suelen tener una promoción multilenguaje en las redes sociales, estas suelen limitarse a una promoción en inglés, o su idioma origen (japonés o coreano). Caso similar ocurre a los videos promocionales presentados canales de YouTube (los cuales también suelen usarse para mostrar extractos del contenido del juego).

Medios por los que se entera del lanzamiento de novelas visuales

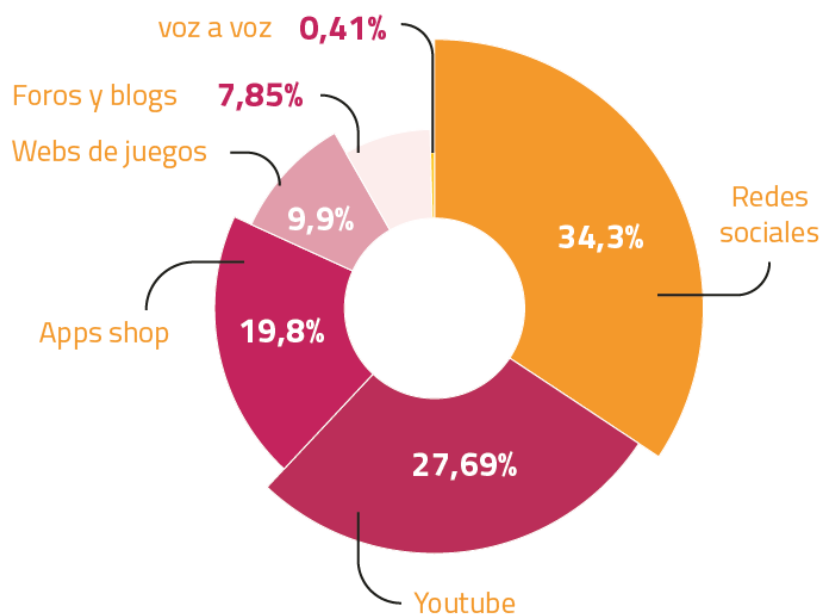


Figura. 25

Gráfica medios por los cuales las jugadoras de novelas visuales se enteran de nuevos lanzamientos.

Por supuesto que estos promocionales buscan dejar una buena impresión, la primera impresión presentada por un juego es la que tiene el peso más grande al momento de seleccionar una novela visual más allá del apartado gráfico de sus promocionales, la presentación del contenido argumental es la principal motivación para iniciar una novela visual, como lo es una buena sinopsis y un tráiler (el cual por lo general presentara elementos argumentales resumidos).

Motivación para comenzar una novela visual

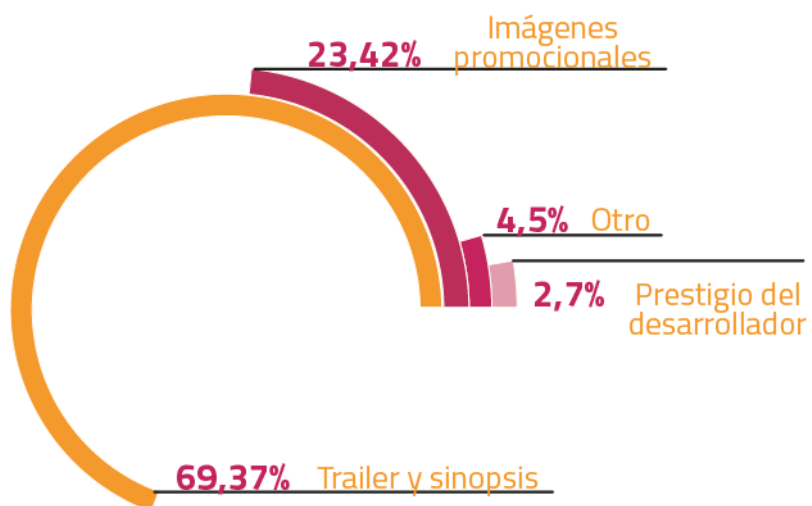


Figura. 26

Gráfica sobre la motivación para comenzar a jugar una novela visual

Incluso después de que las usuarias se vean atraídas por una novela visual y comiencen a jugarla, estas pueden decidir abandonar o continuar jugándola, según las usuarias el aspecto fundamental para seguir este tipo de juegos es historia general que se presenta por encima de los personajes o la toma de decisiones.

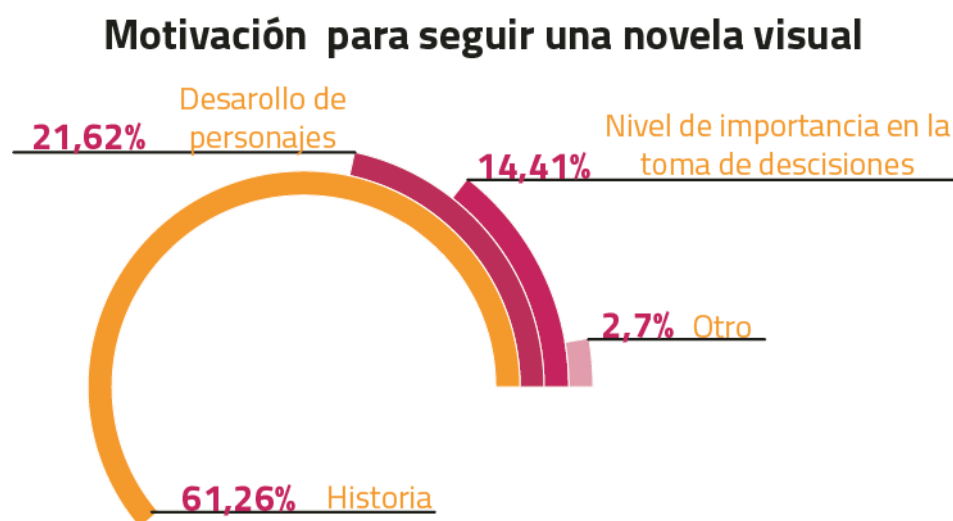


Figura. 27

Gráfica sobre la motivación para seguir una novela visual

Estos aspectos forma una opinión crítica por parte de las usuarias, por lo cual sería de esperar que la opinión crítica de las novelas visuales se base en la historia general que se presenta, sin embargo, el aspecto que más suelen tener en cuenta los usuarios al momento de emitir una crítica sobre una novela visual, es el apartado de la construcción y desarrollo de personajes, independientemente de la complejidad que la historia presentada plantea, pues como se ha señalado anteriormente, las historias de las novelas visuales para un público femenino suelen ser sencillas, son los personajes los que resultan imprescindibles para que los usuarios puedan verse inmersos a través de la historia, presentando un sentimiento de empatía hacia alguno de los personajes. En otras palabras, se asumiría que una historia interesante y original puede suplir la falta de desarrollo de un personaje, no obstante, los personajes son el elemento protagonista de una novela visual, el cual se menciona más al momento de emitir una crítica, aunque se menciona

menos al momento de hablar sobre un detonante para seguir una novela visual, aspectos audiovisuales pueden ser un gran complemento para mejorar la experiencia de juego y la inmersión que el usuario pueda tener en el juego, y aunque no sean los aspectos más mencionados siempre son bien recibidos, por otro lado, la jugabilidad puede llegar a resaltar mucho en un juego, sin embargo es importante considerar el cómo se la maneja, porque esta puede llegar a frustrar al usuario, en especial cuando la jugabilidad no le está aportando información relevante al desarrollo de la historia o de los personajes.

Preferencias y opinión de las usuarias

Dentro de las temáticas de las novelas visuales las usuarias tienden a preferir escenarios que se alejan de sus realidades cotidianas, como lo son los escenarios de fantasía de distintas índoles, las usuarias tienden a empatizar con las circunstancias de un personaje independientemente del contexto en el que se desarrollan, aunque intentan comprender la forma de actuar de un personaje desde un punto de vista objetivo.

Las usuarias de las novelas visuales empatizan más con personajes con una construcción más profunda independientemente de si se trata de personajes protagónicos o secundarios, especialmente cuando esta profundidad va de la mano con el desarrollo planteado, pues como ya se mencionó en la sección anterior el principal detonante para que las usuarias jueguen una novela visual es su historia, pero el elemento que más se somete a una crítica son los personajes, por tanto la buena experiencia de juego acopla bien la historia con sus personajes.

Cuando una historia plantea problemas narrativos es más difícil para las usuarias empatizar con un personaje, ya sea por una forma superficial para presentar a un personaje o porque el desarrollo de un personaje se desligue completamente de la historia principal creando barreras

que hacen que el usuario no comprenda bien la historia planteada, esto también puede suceder cuando el juego presenta todo el trasfondo de sus personajes al comienzo de la historia sin ningún contexto, evitándose un desarrollo posterior, también cuando la construcción del personaje parece no estar muy bien definida o incluso cuando los personajes se ven sometidos a una reinterpretación cultural, donde la usuaria se encuentra por fuera del público objetivo del juego, casos que suceden cuando el comportamiento de los personajes del juego se están muy ligados a un comportamiento social y cultural de su principal público objetivo.

La presentación de un personaje puede verse afectada por el tipo de desarrollo ramificado que el juego posee, no será lo mismo la presentación de un personaje en un juego con una ramificación tardía o con una estructura en escalera, que un juego con una ramificación inicial. La selección de ruta por medio de la interacción en el juego (primeros dos casos), suele considerar una ruta común, en la cual se toma varias decisiones que permite explorar el desarrollo de uno u otro personaje; la selección de ruta al iniciar el juego (segundo caso, ramificación inicial), donde el usuario selecciona directamente la ruta entrando directamente al desarrollo de la historia de un personaje en específico. Existe una ligera preferencia por las ramificaciones tardías y en escalera, por sobre la ramificación inicial, aunque no es una diferencia lo suficientemente grande que permita hacer consideraciones al respecto.

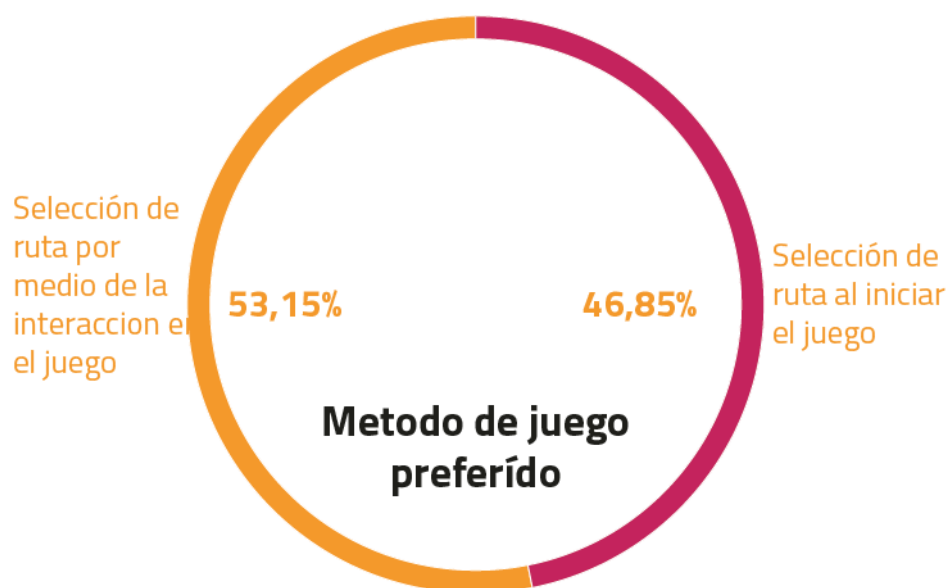


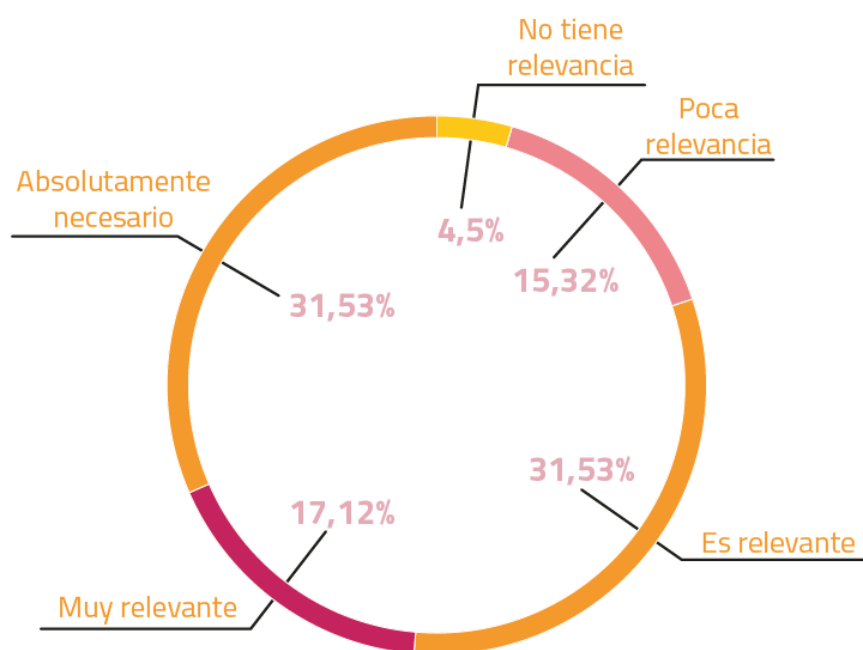
Figura. 28

Gráfica sobre el método de juego preferido por las usuarias de novelas visuales

Parte de la construcción de un personaje debe ser captada por medio de la percepción general que la historia deje ver de este, muchas veces las usuarias perciben personajes idealizados, perfectos, que jamás se equivocan, presentados así, por un problema narrativo, donde un personaje perfecto es realmente un personaje o una historia con una mala construcción, pues aquello que se ve como siempre tomar las decisiones correctas, solo es una muestra de la falta de interactividad que hay con la narrativa en caso de tratarse del personaje jugable. De igual forma la presencia de huecos argumentales que se generan en la presentación de las relaciones interpersonales de los personajes, afecta la percepción que se pueda tener de un personaje, lo que obliga a las jugadoras a hacer suposiciones sobre la historia, que nada tienen que ver con la interactividad que el juego pueda presentar. Con el propósito de atraer a sus usuarios, diversas

novelas visuales hacen uso del *fanservice* definido como contenido superfluo que únicamente tiene el propósito de atraer público, sin embargo, esto no compensará la mala construcción de los personajes o personajes con los que el usuario no pueda empatizar.

La personalización de un personaje hace parte de esos métodos para atraer al público, este puede iniciar con el nombre del mismo (aspecto más básico), hasta la apariencia que este tiene, los usuarios reciben bien estas personalizaciones, no obstante, esta característica sigue siendo parte de esos contenidos superfluos que en muy pocas ocasiones tienen una relevancia real dentro del juego.



Relevancia que le dan las usuarias a los personajes personalizables

Figura. 29

Gráfica sobre la relevancia que las usuarias de las novelas visuales le dan a la personificación de los personajes

Se puede inferir que las usuarias buscan personajes con los que se puedan identificar o con los que puedan empatizar, ya sea por medio de la interactividad del juego (opciones ADV o personalización de la apariencia) o las relaciones interpersonales que el personaje ha creado, el nivel de interactividad que el juego posea puede ser un punto clave para lograr esto, en referencia específica a la importancia que los diálogos con opciones ADV puedan tener sobre el desarrollo del juego, lo cual les permite tener una lectura inmersiva y les brinda a las usuarias la sensación de ser coautores de la historia que están leyendo, además del desarrollo de los personajes dentro de la historia que el juego esté presentando.

Capítulo 3: Aspectos culturales y de Rol de genero

Dentro del discurso expresado por una novela visual, son visibles diversos aspectos culturales de los países que dan origen a estos juegos y dado que la mayor producción de novelas visuales se concentra en Japón, podemos encontrar aspectos socioculturales de este país, incluso en juegos ajenos a esta cultura dado un intento de imitación a los productos nipones (más común en productos independientes con un pequeño equipo de trabajo detrás), lo cual suele venir acompañado de interpretaciones descontextualizadas de lo que los productos originales pretenden, tanto en el aspecto argumental en torno a un libreto, como en el aspecto visual en relación con el diseño de personajes, escenarios e incluso de la interfaz, esto puede presentarse debido a la expansión de los productos japoneses en el mundo occidental, tal como los videojuegos, el anime, manga, novelas ligeras entre otros, expendiendo lo que comúnmente se suele denominar como cultura otaku o subcultura otaku, más referido a la connotación occidental del término, el cual alude a los fans de los productos mencionados (En Japón el término otaku

refiere a la palabra fan o fanático, sin necesidad de estar ligado a productos mencionados, adicionándole en ocasiones ciertas connotaciones negativas)

En la tesis presentada por Dalil (2014-2015) sobre la presentación de la cultura japonesa a través del anime y el manga, expone siete aspectos culturales recurrentes en el anime y el manga, los cuales no son ajenos a las representaciones que se pueden encontrar dentro de las novelas visuales dada su fuerte correlación con los dos productos mencionados (en algunas ocasiones se plantea la novela visual, como una forma más barata y sencilla que la animación para que los autores puedan presentar sus historias a un público, además la estética empleada está fuertemente relacionada con la presentada en la animación y el manga japonés), estos aspectos son, los elementos históricos, tradiciones, atuendo, hábitos alimenticios, comportamiento, artes marciales y las festividades; estos aspectos mencionados van desde una visión cotidiana hasta tradiciones fuertemente arraigadas.

Un claro ejemplo de estos aspectos culturales recurrentes se puede encontrar en el juego Hakuoki (figura 30), cuyo desarrollo se contextualiza en el periodo histórico japonés del shogunato, si bien el juego agrega elementos fantásticos y se toma algunas libertades respecto a la historia real, permite percibir elementos culturales, sociales y políticos de la época que está representando, siendo los más visibles el atuendo, la arquitectura, la forma de hablar, las motivaciones de los personajes (en muchos casos enfocados en un ámbito político) y las artes marciales (enfocado principalmente en el samurái). Aun con todos estos aspectos históricos y culturales de Japón fuertemente marcados, el juego gozó de buena recepción en otros países, obteniendo versiones oficiales en inglés, chino y coreano, logrando tener el suficiente atractivo incluso para un público que no está contextualizado con la historia japonesa.



Figura. 30

Escena del juego Hakuoki

Regresando a un ámbito general, Dalil (2014- 2015) identifica muchos de estos aspectos culturales mencionados, se encuentran ahí porque los artistas se esfuerzan por plasmar una identidad cultural al representar aspectos típicos japoneses, además expresa que estos aspectos se pueden considerar una forma de introducir a fanáticos de varias partes del mundo a aspectos esenciales de la cultura japonesa, tomando como punto de apoyo los siete aspectos culturales que expone, sin embargo añade un argumento que resalta dentro de sus principales puntos a exponer y es la consideración de la existencia de unos valores universales dentro del anime y el manga, que permiten que espectadores ajenos a la cultura japonesa se acerquen los productos desarrollados en este país, no obstante este argumento se fundamenta en la percepción subjetiva

de diversos fanáticos que se cuentan como una de las muestras usadas para el desarrollo de su tesis de investigación.

Podemos resaltar que las interpretaciones expuestas por Dalil se basa en los aspectos culturales más tangibles dentro de los productos que analiza, dejando de lado la visión social que hay alrededor de estos comportamientos, de alguna forma se da por sentado que los valores universales puedan tener una interpretación única, no obstante, esto no es necesariamente así, pues el contexto social en el que la audiencia vive influirá en una interpretación connotativa al hacer una lectura de los productos presentados, más si estos aspectos están ligados a un mensaje simbólico propio de la cultura que se está representando (entre estos se puede incluir aspectos gráficos usados para transmitir mensajes implícitos); esto no necesariamente quiere decir que las interpretaciones de una cultura a otra sean completamente opuestas, estas pueden ser bastante similares, pero pueden tener una postura social diferente, esto puede ser más visible en productos como las novelas visuales y los simuladores de citas, puesto que estos dos buscan una relación de reflejo entre el personaje principal y el jugador, convirtiendo al usuario en un partícipe de la historia para poder presentar una experiencia inmersiva (este tipo de experiencia se reduce en las novelas cinéticas), siendo una relación empática que difiere de la empatía presentada por los espectadores hacia los personajes principales de productos como el anime y el manga, donde el espectador es un observador y no necesariamente un partícipe de la historia.

Si bien la idea de la existencia de unos valores universales no tiene por qué ser desechada, hay que tener en cuenta que la lectura de una cultura a otra va a variar, dándole más o menos importancia a los distintos conceptos que una historia expone. Liebes y Katz (1990) Concluyen en su trabajo sobre lecturas transculturales que es falso que todas las culturas interpretan el

mismo mensaje de la misma forma, al hacer un análisis de la recepción que tuvo la telenovela norteamericana de Dallas en países con distintas culturas, (como citó en Hiton, 2014), analizando a familias de Israel, Japón y Estados Unidos. Un hecho que apoya esta idea es el fracaso del juego francés tipo novela visual otome *Amour Sucré* en Japón donde se lanzó en el año 2013 bajo el nombre de *my candy love* (compartiendo nombre con la versión en inglés del juego), la versión en Japón (y en otros países) fue dada de baja con por el bajo número de usuarios que esta versión tenía, mientras que, en otros países, como Francia y Brasil, ha logrado mantener un amplio número de seguidores.

Una de las imágenes socioculturales que tiende a tener interpretaciones diferentes dependiendo el contexto en el que se lea dicha imagen es la que corresponde a los roles de género, haciendo énfasis en el rol femenino el cual es el protagonista de los juegos otome, se podrá encontrar una brecha entre la interpretación japonesa y la latinoamericana. Según expone Hiton (2014) los roles de género de la sociedad japonesa tradicional suelen ser rebatidos en los diversos productos de entretenimiento tras los cuales se encuentran mujeres (mangakas, animadoras, directoras entre otras), intentando formar una imagen de una mujer más fuerte e independiente, en contraposición a una imagen tradicional de la mujer cuyo papel se ve limitado después del matrimonio, si bien desde comienzos del siglo XI la sociedad japonesa comienza a abrirse hacia las mujeres, las brechas y limitaciones que estas tienen siguen estando presentes en esta sociedad. Hiton también habla sobre tergiversación que existe en occidente (haciendo énfasis en el reino unido) sobre roles de género en la sociedad japonesa tradicional, donde la vida adulta limita tanto a la mujer (que se espera que sea un ama de casa adecuada correspondiendo a la imagen de una yamato nadesiko), como al hombre (del cual se espera que estudie mucho para lograr casarse, obtener un buen empleo y vivir por el bien de su empresa), dando como resultado

una exaltación a la época de la juventud que supone libertad, lo cual suele incidir en la moda y el nacimiento de una cultura de lo lindo para la juventud y no necesariamente para la temprana infancia, no obstante fuera de Japón suele interpretarse como sexualizar lo infantil en lugar de un debate de los roles de género.

Ahora, ¿Qué imagen de mujer están representando los juegos otome y como se la interpreta? A diferencia de sus contrapartes de novelas visuales y simuladores de citas para un público masculino, donde los personajes femeninos se encargan de cumplir con los estándares de las fantasías masculinas, los juegos otome están contados desde un punto de vista femenino con el que las usuarias se puedan identificar (la mayor parte de los equipos de trabajo que desarrollan estos juegos están conformados por mujeres) por lo tanto estarán influenciados tanto por las ideas tradicionales de los roles de género en Japón como por la contraposición a estos mismos, por lo tanto coexisten ideas que no son tan debatidas y se mezclan con su cotidianeidad, como también exposiciones de una mujer más libre que alude a la libertad reafirmada por el periodo de la juventud, tal como lo explica Hiton al hablar sobre la cultura de lo lindo, así es como una protagonista de un juego otome japonés puede presentar en su construcción las representaciones de el ama de casa ideal, ya sea porque es buena cocinera, es buena realizando labores domésticas o tiene un fuerte instinto maternal (los cuales suelen ir acompañados de la idea de ser una buena esposa), lo cual estará principalmente arraigado dentro de un aspecto argumental, adicionando la imagen de la libertad de la juventud a la cual se alude con elementos que se puedan interpretar como “lindos” ya sea en la indumentaria del personaje, principalmente expresado dentro del apartado visual (lazos, broches, accesorios, peinados infantiles) o en su personalidad (gestos, acciones, pensamientos), esto puede estar mezclado con la idea de una mujer con una proyección profesional futura que recalcan su independencia.

Como ejemplo a una contraposición al estándar tradicional del rol de género de una mujer japonesa podemos encontrar a Lynette la protagonista del juego otome Cupid Parasite (figura 31), la cual es una versión femenina de cupido el dios del deseo y la atracción según la mitología romana, dentro de su construcción no solo se contraponen al rol mujer sumisa en el ámbito hogareño, sino también en el ámbito laboral, presentando a una mujer independiente, emprendedora con una apariencia que destaca; Lynette se presenta como una joven que se ha independizado de su familia como una forma de contraponerse al desacuerdo que tienen su padre sobre su rol laboral desempeñado. La estética gráfica expuesta dentro del juego de cupid parasite presenta entornos y personajes de apariencia excéntrica, por lo cual no es de extrañarse que la protagonista se acople a esta estética, sin embargo, al sacar a la protagonista del entorno en el que se desarrolla el juego (Una visión de un Estados Unidos moderno) y compararla con el estándar de vestimenta informal de oficina de Japón, se puede encontrar que el diseño del personaje de Lynette aporta a la idea trasgresora del rol de género femenino en la sociedad japonesa, según AirCloset (2020) un servicio de renta de ropa en Japón con asesoramiento de expertos, un atuendo informal de oficina, debe llevar colores neutros (beige, negro, blanco o azul marino), evitando colores llamativos, no debe revelar demasiada piel (mostrar los hombros no es aceptable), que la ropa no marque mucho la figura entre otros (figura 32), esta descripción ya nos presenta que el atuendo de la protagonista Lynette sería considerado de muchas formas inapropiado, pero aceptable dentro de un mundo ficticio que quiere connotar la independencia de una mujer, esta imagen llega a resaltar incluso dentro de juegos otome japoneses con ambientación de oficina anteriores a este, que representan una imagen más realista de los parámetros de vestimenta de oficina de Japón, como es el caso de la protagonista del juego del

año 2007 Reijou Tantei ~Office Love Jikenbo~ que representa a una protagonista con una vestimenta más estandarizada, dentro de un Japón moderno.



Figura. 31

Lynette protagonista juego cupid parasite



Figura. 32

Vestimenta informal de oficina en Japón

Como se señaló anteriormente todas las culturas no interpretan el mismo mensaje de la misma forma, así que la figura femenina representada en el juego otome fácilmente puede ser reinterpretada o malinterpretada cuando el usuario resulta no ser el principal público objetivo del

juego (las jóvenes japonesas) perdiendo el discurso trasgresor que suelen representar, después de todo la mujer latinoamericana tiene una forma diferente de trasgredir el rol tradicional de género, en especial porque, aunque hay algunas coincidencias, el rol de género de la mujer latinoamericana es diferente al de la mujer japonesa.

Róžańska (2011), señala que pese a la dura situación social de la mujer en Latinoamérica, esta tiene un rol importante en la sociedad, como evidencia presenta la imagen de la virgen como producto del sincretismo entre lo indígena (presentándose como parte de la visión cosmogónica donde se representa a la tierra con una imagen femenina) y lo español (presentado con las influencias religiosas). Se puede señalar que un punto crucial para el desarrollo del rol de género de la mujer latinoamericana se presentó durante la época de la colonización, Róžańska explica que el pensamiento europeo impuso una visión patriarcal propagando la ideología judeocristiana, pensamiento donde converge la idea de la mujer en los roles de virgen y madre. Poco a poco esta visión construyó una imagen de mujer sumisa, no obstante, la sociedad cambia y pese a lo arraigados que se encuentran los roles de género preestablecidos, era inevitable que en algún punto apareciera la mujer rebelde, este no es un proceso que se desarrollara a la par en toda Latinoamérica, pero existieron eventos que permitieron que estas ideas en contraposición a un rol tradicional de género se expandieran. (p.62-70)

Los exilios provocados por las dictaduras militares en varios países Latinoamericanos durante la década de los 70, son uno de los detonantes por los cuales el feminismo se nutre y logra tener una fuerte influencia en Latinoamérica hasta el día de hoy, según señala Burgos (s.f.) en su trabajo, feminismos y exilios genealogías del feminismo latinoamericano, se puede evidenciar, donde, además se expone el punto de vista subjetivo de mujeres víctimas de los exilios, como se

puede apreciar en el extracto del diálogo entre la cineasta Carmen castillo y la arquitecta Ximena Burgos:

Las que salimos exiliadas, castigadas por nuestra propia posición o detrás del marido, conocimos el feminismo afuera, o sea contactamos con los instrumentos para entendernos y para integrar la fragmentación de nuestras existencias cuando ya no podíamos contactar con nuestros orígenes concretos, con muchos de esos fragmentos. En este sentido siento que el exilio obliga a las mujeres a dobles o triples procesos y la carga con dobles o triples ausencias. (pg. 10)

Todos estos cambios también han introducido una perspectiva diferente dentro de la comunicación visual dentro de una sociedad mediática, como las representaciones de la figura de la mujer dentro de la publicidad, el cine y la televisión entre otras; aunque percepciones del rol de género se encuentran muy arraigadas a una determinada cultura la percepción y la aceptación de estas han ido cambiando debido a diversos factores que envuelven una sociedad con una cultura determinada, no será lo mismo la representación que se tenía de una mujer en la década de los 50 que una mujer de hoy en día, como lo expresa Anabel Acosta (2008) en su artículo: La representación del rol de la mujer en piezas gráficas publicitarias argentinas de los años cuarenta a la actualidad, existen discursos que transmiten determinados valores, creencias y normas que han ido evolucionando de manera progresiva, aunque no rompen del todo con ciertas representaciones sociales (p.16).

Las lecturas que se realizan sobre cualquier pieza gráfica que se encuentre arraigada a determinada lectura social, cambiara no solo de una época a otra, sino también de una cultura a otra, cambiando la lectura que cada individuo pueda hacer y más si se trata de un producto como

lo es el juego otome donde se pretende que el usuario se identifique con el modelo femenino presentado.

Si bien los aspectos culturales que se puede encontrar dentro de una novela visual son diversos, es importante tener en cuenta especialmente los roles de género representados, dado que dentro de la novela visual se busca la inmersión del usuario en el juego a través de la proyección del usuario en el principal personaje protagonista, por lo que una comprensión del contexto sociocultural de los usuarios objetivos resultará clave en la construcción de personajes, incluso si la novela visual se desarrolla en contextos totalmente ficticios, es importante recordar que a la hora de analizar un producto desde la perspectiva del usuario, la interpretación que este le dará variará dependiendo del origen del usuario. Dentro de los juegos otome, es fundamental reconocer que tipo de protagonista femenina se quiere representar y a que público que va a dirigir, aunque hay juegos que han logrado ser exitosos fuera de su lugar de origen pues su idea general resulta comprensible incluso fuera de un ámbito específico (mucho tienen que ver la narrativa para que esto suceda) es inevitable que muchas de las connotaciones plasmadas por el autor se pierdan.

Los contextos de desarrollo de las novelas visuales tienden a variar mucho, no obstante, los contextos que se puedan asociar a lo cotidiano y a elementos sociales que el jugador pueda asociar a la realidad, mezclando esto con elementos fantásticos resultan estar muy presentes, estos elementos fantásticos pueden ir desde viajes en el tiempo, la presencia de magia o criaturas mágicas o un contexto escolar idealizado para el desarrollo de la trama, el desarrollo de distopías entre otros.

El ámbito cotidiano que presentan las historias están fuertemente ligadas al contexto que da origen a los juegos, de esta forma las novelas visuales de origen japonés suelen tener varios elementos propios de la cultura japonesa (incluyendo la escritura y varios simbolismos), incluso si el juego no giraba en torno a esta cultura, tal es el caso de la mención de alimentos, festividades, arte, costumbres, indumentaria, entre otros, algunas menciones específicas de estos factores se pueden encontrar en los dulces japoneses asociados a un estado de ánimo y costumbres arraigadas a juegos de palabras, costumbres de relaciones sociales como el *omiai* (citas matrimoniales), Indumentaria como las tradiciones *Yukatas* japonesas, festivales de verano junto a la mención de localizaciones reales donde se realizan eventos especiales durante dichos festivales. En los juegos de otros orígenes las influencias culturales dentro del contexto del juego están más presentes por ámbitos cotidianos, por ejemplo, el cómo expresarse y los roles asumidos por los personajes dentro de la sociedad, por supuesto con una muestra de los roles de género asumidos dentro de una sociedad específica.

Es probable los usuarios interpreten a personajes ajenos a sus entornos socioculturales como personajes idealizados, aunque es el caso de algunos personajes que pueden entrar dentro de la categoría de personajes comúnmente llamados *mary sue* o *gary stu*, términos usado para personajes femeninos y masculinos respectivamente excesivamente perfectos, también puede darse el caso en el que personajes femeninos excesivamente perfectos dentro de las novelas visuales, suelen corresponder al estándar de una *yamamoto nadeshiko*, lo cual corresponde a una imagen cultural japonesa, esta imagen no se presenta muy empática para un público latinoamericano, pues según la audiencia latinoamericana, estos personajes hechos para ser perfectos no tienen un desarrollo de personaje que justifique dicha perfección, lo mismo puede

ocurrir con los personajes excesivamente infantilizados, como alusión a la libertad dentro del entorno japonés.

Conclusiones

A lo largo de este documento se encontraron detalles de acercamiento hacia la novela visual, especialmente a aquellas clasificadas como juegos otome que tiene un enfoque de inserción del jugador como protagonista de la historia presentada, atendiendo al enfoque comunicacional que este tipo de juegos pueda tener desde su narrativa (enfocada principalmente en el personaje) hasta elementos gráficos que se han establecido para ser comprendidos por usuarios con un perfil específico, además de los problemas de comprensión que puedan significar para aquellos usuarios que no son comprendidos como el público objetivo de estos juegos.

La novela visual puede plantearse como un producto muy japonés que despierta el interés en un público de países occidentales, aun sí los referentes que dieron origen a lo que hoy se conoce como novela visual no surgen precisamente en Japón, planteándose la influencia que tuvieron las aventuras conversacionales estadounidenses, influencia que solo se puede originar al existir una relación bastante estrecha entre Japón y Estados Unidos en la época en la que surgen este tipo de juegos. Por otro lado, se recuerda que el nacimiento del término referido como “visual novel” surge por una cuestión de promoción frente a una competencia y no por el sentido etimológico que este pueda tener (dando como resultado una ambigüedad en el término), hasta llegar al concepto de juego de aventura con una historia que presenta múltiples ramificaciones, incluso si este concepto no abarca todos los productos referidos como novelas visuales. En medio de esto surgen respuestas direccionadas a distintos usuarios, como es el caso de los juegos otome, que

inicialmente se dirigieron a adolescentes japonesas, pero que a día de hoy se puede incluir a un público adulto de países de varias partes del mundo.

Dentro de los elementos interactivos y de participación que las novelas visuales pueden presentar, nos encontramos en su mayoría ante narrativas hipermedia offline, donde uno de los puntos principales es la interacción del usuario con la historia (si bien muchos de estos juegos están únicamente disponibles en línea, este recurso se usa principalmente como un soporte de almacenamiento al contenido presentado y no como un recurso participativo en comunidad), principalmente por medio de una participación selectiva, que se apoya en el uso del hipertexto para la implementación de una narrativa ramificada, adicionando además algunos elementos transformativos limitados.

Dado que la principal interacción que tiene los usuarios con las novelas visuales es de carácter selectivo, es importante un apoyo por parte del aspecto visual y narrativo para que el usuario pueda sentirse inmerso dentro de los planteamientos que se están expresando, especialmente cuando hay un direccionamiento específico del perfil de los usuarios, como es el caso de los juegos otome, en ese aspecto, las características planteadas por los juegos japoneses han tenido mucha influencia en juegos de otras partes del mundo, como Latinoamérica, especialmente en lo que respecta a la construcción y desarrollo de personajes, como presentar protagonistas con ojos enormes, de cabellos claros, adornadas con un moño lazo o trenza, de carácter inocente y distraído, que tiene como propósito comunicar ciertos temas socioculturales que corresponden a la sociedad japonesa, entre los cuales se puede encontrar la imagen de mujer que desean representar, donde pese a que se pueden encontrar ciertas similitudes los contextos generales se encuentran alejados de las realidades que se viven en otros países. Estos elementos que se

encuentran ahí para transmitir un mensaje específico para usuarios pertenecientes a una cultura específica, no obstante creadores (especialmente amateur) replican estos elementos sin un propósito comunicacional específico, solo con el fin de replicar aquello que en otros productos funciona, sin atender a la realidad de los usuarios a los que se dirigirán.

Por otro lado, se encuentran los subestimados escenarios, cuyo valor agregado a la novela visual se encuentra principalmente en aquellos juegos japoneses desarrollados por equipos de trabajo en empresas con bastante experiencia en el desarrollo, mientras que proyectos más modestos desatienden el mensaje que estos podrían establecer, proponiendo imágenes que nada o poco aportan al desarrollo narrativo del juego.

Adicionalmente a esto, las interfaces básicas de las novelas visuales siguen parámetros ya definidos, apoyándose en mensajes ya establecidos y en convenciones que ya se conocen desde otros productos (principalmente en pictogramas establecidos para complementar la interfaz), la mayor “innovación” en este aspecto se encuentra en la presentación de las cajas de texto que acompañan cada relato, no obstante esta innovación se presenta principalmente en la forma de decorar los contenedores del texto.

Es por estas razones que es importante conocer a conciencia el producto que se está elaborando y el público al que se estará dirigiendo, y no solo replicar aquello que parece funcionar; una vez que se supera esta barrera se podría esperar una mayor respuesta positiva al plantear historias donde los usuarios se sientan identificados con el contenido que se plantea y transmitiendo un mensaje pertinente, que posea una identidad propia con base en aquello que se quiere transmitir, apoyándose de los elementos interactivos que pueden tener a su disposición en este tipo de juegos.

Se espera que de alguna manera esta documentación abra paso al estudio de las novelas visuales, especialmente en aquellas áreas sobre las que no se alcanzó la suficiente profundidad al momento de analizar ciertos productos y temas, como lo son los juegos para Smartphone que proponen lecturas e interacciones diferentes a las analizadas en el presente documento (que se ha basado en las mecánicas más clásicas en el mundo de las novelas visuales); además que el manual propuesto (anexo a este documento), ayude a creadores amateur a iniciarse y profundizar un poco en elementos para la planeación y el desarrollo de novelas visuales.

Apéndice

Dentro de la monografía anterior se pudieron encontrar términos no pertinentes a explicarse dentro del cuerpo de texto, aquí se añaden algunos de esos términos. Información ampliada en el apéndice.

Simulador de Citas/ Dating sim

Barnholt (2012), describe al simulador de citas como un tipo especial de juego de aventura, enfocado a buscar un romance ficticio. Su descripción se basa en una visión social sobre este tipo de juegos y las personas que los juegan, las visiones estereotipadas que se tiene de juego y jugador, y no tanto el elemento técnico detrás de estos.

Si bien, el presente proyecto no se centra en los simuladores de citas, se incluye este concepto dada la confusa brecha que hay con el de novela visual, dado su similar apartado visual tal como lo podemos ver en las figuras 1 y 2, la primera se trata de un simulador de citas, mientras que la segunda es una novela visual, respectivamente.

Ambas tienen un escenario de fondo, un personaje centrado, una caja de texto en la parte inferior y flechas en la parte inferior derecha de la caja de texto, no obstante, son dos tipos de juego diferente, Cavallaro (2010) marca la diferencia de los dos juegos, señalando que el Dating sim es un simulador (En contraposición al concepto de Barnholt que lo describe como una aventura), mientras que la novela visual es un juego de rol, un juego de aventuras. Cavallaro describe a los simuladores de citas como un subgénero de los juegos de simulación cuyo objetivo es tener una cita, la cual se obtiene por medio de estadísticas que se controlan por las opciones de respuesta que se le da a un personaje, teniendo una profundidad y una diversidad menor en la historia que se cuenta en comparación a una novela visual.

Si bien hay juegos que combinan los dos tipos de juego, tanto simulador de citas como novela visual, el desarrollo de una historia y unos personajes más profundos, hacen que estos juegos sean etiquetados como novelas visuales.



Figura. 33

Escena del juego Tokimeki Memorial 4



Figura. 34

Escena del juego Steins;Gate

Juegos Ren'ai

Los juegos Ren'ai, o juegos de romance, son juegos en los que el romance forma parte indispensable de las relaciones interpersonales del personaje principal y del desarrollo del juego en general, algunas veces suele ser considerado como sinónimo de simulador de citas, lo cual sería incorrecto, dado que un juego ren'ai puede ser, un simulador, un juego de aventura, una novela visual, un RPG, un juego de acción, o una mezcla de algunos de estos.

Aventura conversacional

La aventura conversacional, aventura de texto o AD, es un tipo de juego de ordenador que posee una comunicación bidireccional entre jugador y juego por medio de texto en lenguaje natural, el juego describe mientras que el jugador ingresa comandos (wiki.CAAD, 2010)

Se lo considera un antecesor a la aventura gráfica y también a la novela visual, su evolución se describe a más detalle en el marco histórico del presente proyecto.

Aventura gráfica

Son juegos de aventura que precedieron a las aventuras conversacionales que plantea la resolución de acertijos de forma similar a la que lo hace una aventura conversacional, pero en lugar de ingresar comandos escritos, lo hace por medio de la selección con un cursor.

Novela cinética/ Kinetic novel

Este término se popularizó por marca de la empresa visual Arts llamada KineticNovels, que se describen a sí mismos como una forma de entretenimiento nuevo que busca transmitir emociones profundas (kineticnovel), sus productos son novelas visuales que no poseen opciones interactivas, teniendo una presentación lineal con un único final, además de tener tramas bastante elaboradas y melodramáticas.

Popularmente se define a la novela cinética como aquella novela visual de presentación lineal, independientemente de si pertenecen o no a la marca KineticNovels.

Bibliografía

- Acosta, A. (2008). La representación del rol de la mujer en piezas gráficas publicitarias argentinas de los años cuarenta a la actualidad. Revista de ciencia y técnica la universidad siglo 21. Año 2 (número 1).
- A qué llamamos Multimedia. (2004). Giga, (3), p- 53-54.
- Adam, F. (2012). Herramientas de geolocalización en las prácticas artísticas contemporáneas. Creatividad y discursos hipermedia. (p.223-241)
- Adams, R. (s.f). The Crowther and Woods ‘Colossal Cave Adventure’ game Here’s where it all began..., The Colossal Cave Adventure page. Recuperado de <http://rickadams.org/adventure/index.html>
- AirCloset Style (2020). Oficce Casual. Recuperado de <https://www.air-closet.com/share-style/296/>
- Barnhold, R., (2012), The National Girlfriend: The Not-So-Innocent Story of Japan’s Puppy Love Video Game Phenomenon, Bipedal Dog.
- Burgos, M. (s.f.). Feminismos y exilios. Genealogías del feminismo latinoamericano. Facultad de trabajo social de la universidad nacional de la plata
- Cavallaro, D., (2010), Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the crossroads of animation and computer games, North Carolina, United States of America, McFarland & company, Inc.
- Dalil, Z (2014-2015). Manga and Anime a gateway to the Japanese culture [tesis de maestria en artes]. Moulay Ismail university School of arts and humanities meknes.

Definitions.net definitions and traslations, (2019). Definitions for visual novel. Recuperado de <https://www.definitions.net/definition/visual+novel>

Dickens, E. (2002). Adventure Gamer. IF Week Part 2: A History of Interactive Fiction, Recuperado de <https://adventuregamers.com/>

Fung, S., (2018). The Best Visual Novel Format. Ohio, U.S.A.: Cloud Novel. Recuperado de <https://blog.cloudnovel.net/>

Game Preservation Society, (2011-2019). Software lanzado en mayo de 1983. Tokyo, Japón: Game Preservation Society. Recuperado de <https://www.gamepres.org/es/>

Gonzáles, C. (2012). Herramientas sociales en la Web y producción artística. Creatividad y discursos hipermedia. (p.167-199)

Gotlieb, B. (2012). Narrativas Navegables. Creatividad y discursos hipermedia. (p.41-58)

Hazegawa, K. Falling in Love with History: Japanese Girls and Otome Games, Wilhelm, M., y Elliott, A., Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History, (p 135-150), Nueva York, Estados Unidos: BLOOMSBURY.

Hiton, P. (junio 2014). Representation or misrepresentation?: British media and Japanese popular culture. Netsus. Recuperado de <https://necsus-ejms.org/representation-misrepresentation-british-media-japanese-popular-culture/>

Hunter, W. (s.f - 2019). The dot eaters video game history 101. Ontario, Toronto, Canada: The dot eaters. Recuperado de <http://thedoteaters.com/>

Jones, M. (2005). The Impact of Telepresence on Cultural Transmission through Bishoujo Games. PsychNology Journal, (3), p. 292-311.

Kinetic Novel, (2004), Recuperado de <http://kineticnovel.jp/>

Lamarca, M. (2018), Historia del hipertexto. Madrid, España: Hipertexto: El nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen. Recuperado de http://www.hipertexto.info/documentos/h_hipertex.htm

Liebes, T. y Katz, E (1990) . The export of meaning: Cross-cultural readings of Dallas. Oxford: Oxford University Press.

Morales, p. (2012). Elaboración de material didáctico. Tlalnepantla, México. Red Tercer Milenio.

Moreno, I. (2012). Narrativa hipermedia y transmedia. Creatividad y discursos hipermedia. (p.21-40)

Renpy. (2012-2019). Ren'Py documentation, Recuperado de <https://www.renpy.org/doc/html/>

Rosero, J. (2010). Las cinco relaciones dialógicas entre el texto y la imagen dentro del álbum ilustrado. Bogotá, Colombia.

Róžańska, K. (2011), Los arquetipos de la mujer en la cultura latinoamericana, Un monográfico cargado de futuro, 1, (p 62-70).

Ryan, M. (2004). La narración como realidad virtual. Barcelona, España. Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Scolary, C. (2013). Narrativas transmedia cuando todos los medios cuentan. Barcelona, España. Grupo Planeta.

Wiki CAAD, (2010), Aventura conversacional, Recuperado de http://wiki.caad.es/Aventura_conversacional

Zoggel, G. (2012). Serious “techno-intimacy”: Perceiving Japanese dating simulation video games as serious games. Universiteit Utrecht, Nederland.

Imágenes referenciadas

5pb (2009). Steins;Gate [Gráfico]. Recuperado de <https://vndb.org/v2002>

Axelerum (2019). Imagen promocional del juego español ChanPrin [Gráfico]. Recuperado de <http://www.ebabylongames.com/chanprin>

Enix (1983). Juego de Portopia Renzoku Satsujin Jiken [Gráfico]. Recuperado de <https://vndb.org/v4511>

Honey bee (2009). CG protagonista con ojos y sin ojos en Starry Sky ~in Winter~ [Gráfico].

Honey bee (2009). Starry Sky ~in Spring~ [Gráfico]. Recuperado de <https://vndb.org/v2021>

HuneX co. (2018). Ephemeral fantasy on dark [Gráfico].

HuneX co. (2008). Otometeki Koi Kakumei Love Revo!! DS [Gráfico]. Recuperado de <https://www.romhacking.net/?page=translations&action=images&id=2049&imageid=1&orig=0>

HuneX co. (2007-2019). Otometeki Koi Kakumei Love Revo!! Manga [Gráfico]. Recuperado de <http://ninemanga.com/chapter/Otometeki%20Koi%20Kakumei%20Love%20Revo%21%21/607492-1.html>

Idea Factory (2020). Cupid parasite [Gráfico]. Recuperado de <https://www.otomate.jp/>

Idea Factory (2017). Hakuoki [Gráfico]. Recuperado <https://www.otomate.jp/hakuoki/shinkai/kaze/steam/gallery/>

Idea Factory (2017). Tlicolity eyes [Gráfico]. Recuperado de

<https://www.otomate.jp/triangle/tlicolity/>

Infocom (1977). Cubierta juego Zork I [Gráfico]. Recuperado de

https://en.wikipedia.org/wiki/Zork#/media/File:Zork_I_box_art.jpg

Koei tecmo games (1994). Gráficos del juego Angelique 1994 [Gráfico]. Recuperado de

<https://vndb.org/v2166>

Koei tecmo games (2015). Gráficos del juego Angelique Retour 2015 [Gráfico]. Recuperado de

<https://vndb.org/v2166>

Konami (2009). Toki Meki Memoria 4 [Gráfico] Recuperado de <https://vndb.org/v3360>

Lamarca (2018). Combinación de hipertexto y multimedia [Gráfico]. Recuperado de

<http://www.hipertexto.info/documentos/hipermedia.htm>

NTT Solmare corporation. (2018). Alfonse personaje de Shall we date? wizardess Heart:

gedonelune royal magic academy [Gráfico]. Recuperado de

<https://apps.facebook.com/wizardessheart/>

NTT Solmare corporation. (2019). Personaje sin rostro Shall we date? wizardess Heart:

gedonelune royal magic academy [Gráfico]. Recuperado de [https://wizardess-](https://wizardess-heart.fandom.com/)

[heart.fandom.com/](https://wizardess-heart.fandom.com/)

NTT Solmare corporation. (2015). Shall we date? wizardess Heart: gedonelune royal magic

academy opciones de juego [Gráfico]. Recuperado de

<https://apps.facebook.com/wizardessheart/>

NTT Solmare corporation. (2015). Shall we date? wizardess Heard: gedonelune royal magic academy Encuestas de popularidad [Gráfico]. Recuperado de <https://www.facebook.com/ShallWeDate.NTTSolmare/>

Type-Moon. (2003). Fate/Stay Night [Gráfico]. Recuperado de <https://vndb.org/v11>

Visuki. (2015-2019). CG con personajes secundarios de juego Huellitas mágicas [Gráfico].

William Crowther y Don Woods (s.f). pantallazo del juego Colossal cave adventure [Gráfico]. Recuperado de [https:// alchetron.com/Colossal-Cave-Adventure](https://alchetron.com/Colossal-Cave-Adventure)



METODOLOGÍA

aplicada a Proyecto de investigación

Análisis del universo narrativo de las novelas visuales clasificadas como juegos Otome a partir de sus características visuales, narrativas e interactivas para la creación de novelas visuales y nuevas experiencias de juego para las usuarias latinoamericanas

Facultad de artes
Diseño gráfico
Universidad de Nariño
San Juan de Pasto
2021

METODOLOGIA

aplicada a
Proyecto de
investigación

Análisis del universo narrativo de las novelas visuales clasificadas como juegos Otome a partir de sus características visuales, narrativas e interactivas para la creación de novelas visuales y nuevas experiencias de juego para las usuarias latinoamericanas

Presentado por: Carolina Elizabeth Montenegro

Proyecto asesorado por: Ana Timarán Rivera

Facultad de artes
Diseño gráfico
Universidad de Nariño
San Juan de Pasto
2021

CONTENIDO

Introducción	10
Tema.....	11
Contextualización.	12
1. Macrocontexto	12
2. Microcontexto.....	14
Planteamiento del problema	18
1. Formulación del problema	18
2. Descripción del problema.....	18
Justificación	20
Objetivos.....	22
1. Objetivo General.....	22
2. Objetivos específicos.....	22
Construcción de categorías.....	23
Metodología.....	25
1. Enfoque y Método.....	25
2. Población y muestra	27
3. Herramientas de recolección de datos.....	27
3.1. Encuesta	28
3.1. 1. Muestra	28
3.1. 2. Resultado de la encuesta	30

3.2. Entrevistas	38
3.2.1. Muestra	39
3.2.2. Resultados	40
3.3. Matriz de observación de opiniones y críticas	41
3.3.1. Muestra	41
3.3.2. Resultados de la observación	42
3.4. Matriz de observación de novelas visuales	45
3.4.1. Muestra	46
3.4.2. Resultados	47
3.4.2.1. Observación comparativa Ephemeral y Huellitas mágicas:	47
3.4.2.2. Observación comparativa Blood code y Starry Sky in autumn:	77
3.4.2.3. Observación comparativa Amnesia memories y Autumn's Journey	108
3.5. Revisión de datos	141
3.5.1. Muestra	142
3.5.2. Resultados	142
Marco referencial para la elaboración de un manual	146
Bibliografía	154
Referencias	155

TABLA DE FIGURAS

Figura 1. Portada de Kimi-tachi wa Dō Ikiru ka en su versión manga.....	15
Figura 2. Portada de Toda la verdad.....	16
Figura 3. Project alpha otome.....	17
Figura 4. Gráfica sobre el origen de las jugadoras de novelas visuales encuestadas	29
Figura 5. Gráfica sobre la edad de las jugadoras de novelas visuales encuestadas	29
Figura 6. Gráfica sobre los dispositivos usados por las jugadoras de novelas visuales encuestadas.....	30
Figura 7. Gráfica sobre el número de novelas visuales jugadas por las encuestadas durante el año 2019.....	31
Figura 8. Gráfica sobre las horas de juego dedicadas por las jugadoras de novelas visuales encuestadas.	32
Figura 9. Gráfica medios por los cuales las jugadoras de novelas visuales se enteran de nuevos lanzamientos.	33
Figura 10. Gráfica sobre la motivación para comenzar a jugar una novela visual	34
Figura 11. Gráfica sobre la motivación para seguir una novela visual.....	35
Figura 12. Gráfica sobre el método de juego preferido por las usuarias de novelas visuales	36
Figura 13. Gráfica sobre la relevancia que las usuarias de las novelas visuales le dan a la personificación de los personajes.....	37

Figura 14. Logotipo Hunex	47
Figura 15. Logotipo dramatic create.....	47
Figura 16. Logotipo Visuki	48
Figura 17. Protagonistas Ephemeral fantasy on dark y Huellitas mágicas.....	50
Figura 18. Proporciones faciales protagonistas Ephemeral y Huellitas mágicas.....	51
Figura 19. Elección de personaje Ephemeral fantasy on dark.....	53
Figura 20. Elección de personaje juego Huellitas mágicas.	54
Figura 21. Personajes masculinos principales Ephemeral fantasy on dark.....	55
Figura 22. Personajes masculinos principales Huellitas mágicas.....	56
Figura 23. Únicos personajes terciarios de Huellitas mágicas con representación gráfica.....	61
Figura 24. Iluminación de escenarios en Ephemeral fantasy on dark.....	64
Figura 25. Bloques de contenido principal huellitas mágicas y Ephemeral	70
Figura 26. Mapa de navegación juego Ephemeral fantasy on dark.	72
Figura 27. Mapa de navegación Huellitas Mágicas	74
Figura 28. Identificador Weixi Studio.....	77

Figura 29. Identificador ZiX Solutions.	77
Figura 30. Identificador HoneyBee	78
Figura 31. protagonistas Starry Sky in Autumn y Blood code.....	79
Figura 32. Proporciones faciales protagonistas Blood code y Starry sky in autumn	81
Figura 33. Opciones ADV Starry Sky in Autumn	85
Figura 34. Opciones ADV Blood Code.....	86
Figura 35. Personajes ligables Blood	88
Figura 36. Personajes Ligables Starry sky in Autumn.....	89
Figura 37. CG Starry Sky in Autumn, con la aparición de fondo de los personajes principales de Starry Sky in Spring.....	94
Figura 38. CG Starry Sky in Autumn	95
Figura 39. Escenarios con vista al cielo Starry Sky in Autumn	98
Figura 40. Bloques de contenido principal juego Starry Sky in autumn y Blood Code.....	103
Figura 41. Mapa de navegación juego Blood Code	105
Figura 42. Mapa de navegación juego Starry Sky in Autum.....	106
Figura 43. Identificador visual Idea Factory	108
Figura 44. Identificador visual otomate.....	108
Figura 45. Identificador Apple Cider	109

Figura 46. protagonistas de Amnesia y Autumn's journey	110
Figura 47. Proporciones faciales protagonistas Amnesia y Autumn's journey.....	112
Figura 48. Elección de rutas Amnesia memories.....	114
Figura 49. Eleccion de rutas Autumn's journey	115
Figura 50. Personajes principales Amnesia memories	116
Figura 51. Personajes masculinos principales Autumn's journey	117
Figura 52. personajes terciarios Amnesia memories.....	125
Figura 53. Escena Amnesia memories	126
Figura 54. Uso de color en los escenarios de Amnesia memories.....	128
Figura 55. Bloques de contenido principal Amnesia memories y Autumn's journey	135
Figura 56. Mapa de navegación Amnesia memories.....	138
Figura 57. Mapa de navegación Autumn's journey	139
Figura 58. Identificador de esfera creativa	146
Figura 59. Ejemplos precticos sobre esquemas de color en w3school...	148
Figura 60. Identificador ren'py.....	149
Figura 61. Documentación interactiva de ren'py	153

Introducción

Por medio del presente documento, se pretende plantear los conceptos previos para la elaboración de una monografía sobre los distintos elementos que componen a las novelas visuales, siendo entendidas como un "Género de videojuego de aventura que presenta mayormente imágenes estáticas, (...) Está particularmente centrado en una historia, o contiene en sus escritos una narración similar a la de una novela." (GamerDic, 2014), clasificándose como productos con un nivel de interactividad tres (Moreno, 2012, p.30), desarrolladas con características hipertextuales que ha ido evolucionando dentro de la multimedia, la hipermedia, crossmedia e incluso la transmedia. Se hace especial énfasis en aquellas novelas visuales clasificadas como juegos otome, las cuales que son dirigidas a un público femenino, el cual se comprende como un público lector de novelas románticas que además tienen un especial acercamiento a los medios digitales, para ello es necesario comprender las costumbres previas que se tienen con este tipo de juegos, sus expectativas, motivaciones y experiencias en torno al mundo de las novelas visuales para público femenino.

La monografía pretende ser un apoyo a la construcción de novelas visuales independientes dirigidas a un público femenino latinoamericano, para que puedan aprovechar y optimizar la experiencia que se brinda contextualizándolas en este tipo de usuarias, para ello se siguen las siguientes fases:

Fase de contextualización, la cual tienen el propósito de profundizar en lo que es una novela visual, recopilando información de los eventos y los distintos productos que dieron como origen a las novelas visuales y como estos han evolucionado; además se recopila información de los distintos tipos de novelas visuales existentes, especialmente las clasificadas dentro de la categoría de juegos otome; se incluye también un análisis del contexto sociocultural en la cual surgen las historias de las novelas visuales, diferenciando a las mismas del contexto latinoamericano.

Fase de análisis, en la cual, mediante el uso de distintas herramientas de recolección de datos, se observa y se analiza mediante varias sub etapas comprendiendo a las novelas visuales (para lo cual se selecciona bajo ciertos criterios una cierta cantidad de novelas visuales), sus usuarias y su correlación: Observación y análisis de los personajes de las novelas visuales, tanto su construcción gráfica, como su desarrollo dentro de la narrativa, incluyendo a personajes principales, secundarios y terciarios; Observación de la construcción de la historia, narrativa, narrador, contexto (incluyendo la parte visual), tema, rutas y caminos alternativos; análisis de la parte interactiva de la novela visual; acercamiento a las usuarias en torno a su relación con las novelas visuales.

Fase de análisis de elementos socio-culturales que dan origen a la elaboración y desarrollo de los personajes y las relaciones interpersonales propuestos por las novelas visuales, como factor a tener en cuenta para generar una buena experiencia para los usuarios.

Para finalizar, se realiza una fase de construcción de la documentación fruto de las observaciones y análisis realizados en las etapas anteriores y referentes para la creación de un guía o manual.

Tema

Las novelas visuales como un producto que ofrece una lectura interactiva capaz de contextualizarse en la realidad sociocultural de un público específico como lo es el público femenino latinoamericano, por medio de su entorno gráfico, narrativo e interactivo.

Contextualización.

1. Macrocontexto

Previo al surgimiento del término novela visual en Japón, la aventura conversacional ya había surgido en Estados Unidos a mediados de los años 70, lo que más tarde dio origen a las aventuras gráficas, (Dickens, 2002) como parte del desarrollo de los videojuegos de aventura, de donde se derivarán las novelas sonoras y las novelas visuales. Sin embargo, los juegos de aventura occidentales presentan varias diferencias con los juegos de aventura japoneses y en general con las novelas visuales, presentando mecánicas de juego distintas, las aventuras gráficas están basadas en la resolución de distintos rompecabezas para avanzar dentro del juego a medida que van contando una historia, siendo estos una parte fundamental del juego, en cambio en una novela visual, elementos como el contar una historia y en algunas ocasiones la solución de conflictos y problemas se presentan principalmente mediante la elección de diálogos que cambian la historia, es posible encontrar juegos tipo rompecabezas, sin embargo estos no suelen ser una parte esencial del juego.

Dentro de los juegos de aventura y juegos de simulación aparece el género ren'ai, o juegos románticos, muchas veces clasificados como simuladores de citas, no obstante, los juegos románticos no son exclusivamente juegos de simulación, sino que también pueden ser juegos de aventura, estos últimos suelen ser clasificados como novelas visuales ADV o NVL

En el año 1994 nace en Japón el primer juego otome (juego ren'ai para público femenino), el cual está enfocado directamente a un público femenino: Angelique, desarrollada y distribuida por Koei Co., el cual posibilitó el surgimiento de diversos juegos exclusivos para un público femenino teniendo como eje central a una protagonista femenina, que desarrolla una historia romántica, entre estos juegos otome aparecerán varias novelas visuales. Hoy en día con la globalización es posible encontrar este contenido en distintas partes del mundo, sin embargo, la mayor parte de este contenido sigue produciéndose para el público japonés, relatando historias acordes a sus contextos sociales independientemente de la ambientación del juego (ambientaciones europeas, con un contexto social narrado desde el punto de vista de la cultura nipona), de hecho, un gran número de novelas visuales otome producidas para público occidental, están siendo producidas

por empresas japonesas (especialmente para público estadounidense), mientras que la mayoría de productos hechos directamente para público occidental (público europeo, norteamericano y latinoamericano) es producido principalmente por desarrolladores independientes que tienen gran influencia de las novelas visuales japonesas.

Según el ensayo de Kazumi Hazegawa *Falling in Love with History: Japanese Girls and Otome Games* (2013, p.135) el ochenta por ciento del público de los juegos otome son mujeres jóvenes y adolescentes, esto se pudo corroborar en una encuesta realizada en el año 2018, en cuyo resultado se determinó que el principal público de los juegos otome está entre los quince y los veinticuatro años, por medio de una encuesta realizada por medio de la plataforma de questionpro a 111 personas, siendo las edades de entre los 15 y los 18 años las principales interesadas.

2. Microcontexto

Aunque el contenido actualmente presentado se encuentre siendo traducido de forma oficial por sus creadores, y en algunas ocasiones de forma no oficial, principalmente a inglés y algún contenido a español, las historias no están creadas para un público latinoamericano, lo que aleja a este segmento de uno de los objetivos de este juego: que el jugador se pueda identificar con el personaje protagonista.

La gran mayoría de novelas visuales producidas son niponas y están dirigidas al público japonés (también existen producciones niponas pensadas para un público occidental), por tanto su visión cultural es diferente de la latinoamericana, generando una brecha entre los productos que ellos exponen y los productos con los que un público ajeno a su cultura esperaría identificarse plenamente, como muestra de eso se expone de manera superficial algunas diferencias entre los gustos en productos literarios entre Japón y Latinoamérica (se toma el ámbito literario como punto de comparación dada la conexión entre los géneros literarios y los géneros de las novelas visuales), debido a que se carece de un

estudio profundo que analice estas diferencias, se referenciara únicamente datos sobre los libros más vendidos en Japón y en Latinoamérica.

Una lista general del año 2018, expone los libros más vendidos en Japón en distintas clasificaciones, entre las cuales se encuentran: ficción, no ficción, libro de uso práctico, libro de negocios, nuevo libro de no ficción, libro de estrategias de juegos, libro de bolsillo y comic. En la categoría general, la cual engloba todas las categorías a excepción de las últimas dos mencionadas y las enciclopedias, se encuentra en primer lugar la versión manga del libro *Kimi-tachi wa Dō Ikiru ka* traducido al español como *¿Cómo vives?* Cuya versión original fue publicada en el año 1937 (nippon.com, 2018) En Colombia el libro que encabeza los más vendidos es *Toda la verdad*, publicado en el año 2018, en Argentina, *llámame por tu nombre*, publicado en 2007, en Chile *Synco*, publicado en 2008, en México se encuentra, *cuentos de media noche para niñas rebeldes*, publicado en el año 2017. (Panorama.com.ve, 2018), esto se observa en un panorama general, pero al hablar de literatura juvenil las cosas pueden cambiar un poco:

En esta segunda década del siglo XXI, predominan las sagas, lo cual no es novedoso. Lo diferente son los temas y argumentos populares. Por un lado, los llamados romances distópicos o antiutópicos, en los que los protagonistas jóvenes descubren sus vínculos sentimentales en una sociedad futurista apocalíptica, parecen ser lo más destacado. Aunque han perdido un poco de fuerza, también las historias de amor entre humanos y otros seres, como vampiros, hombres-lobo e incluso ángeles, conservan el aprecio de los adolescentes. Si se trata de aquellos que acaban de abandonar la infancia y se incursionan en una edad difícil (tanto para ellos como para sus padres), la saga de Harry Potter continúa como una de las favoritas. (Parra Rómulo, 2017)



Figura1. Portada de Kimi-tachi wa Dō Ikiru ka en su versión manga Fuente: <https://www.nippon.com/es/features/h00349/>



Figura 2. Portada de Toda la verdad, Karen Cleveland, (2018) <https://www.planetadelibros.com/libro-toda-la-verdad/264988>

Reflejamos aquí gustos literarios, muchas veces se ha afirmado que actualmente los jóvenes se han acercado más a la lectura, como ejemplo de esto podemos ver campañas que se han llevado a cabo en Colombia:

Pero el aumento de las cifras también tiene que ver con que muchas entidades, públicas y privadas, se han puesto en la tarea de promover la lectura juvenil. Hoy, de hecho, la mayoría de las campañas prolectura hacen énfasis en las nuevas generaciones. (Semana.com, 2017)

Adentrándose más en el campo de desarrollo independiente de novelas visuales en Latinoamérica (específicamente en el campo de los juegos otome) podemos encontrar juegos desarrollados por Visuki, los cuales aún conservan influencia de las novelas visuales japonesas, en especial de los juegos otome, tanto en el estilo gráfico como en algunos aspectos de la narrativa, por otro lado, se encuentra el juego desarrollado por la productora independiente argentina ¡Makeinaide Fight-Oh!, quienes en su visión hacen resaltar la importancia de la visión de la mujer latinoamericana, muchos de

sus ideales buscan hacer una contraposición a los juegos otome japoneses, expresado así en su misión, visión, especialmente su primer juego presentado Project alpha otome. Ambos grupos de desarrollo independiente han tomado temas que han sido populares dentro de los

géneros literarios más populares entre los jóvenes en Latinoamérica en algún punto, como lo son los mencionados romances con criaturas fantásticas (caso de Huellitas mágicas de Visuki) y romances distópicos (como es el caso de Project alpha otome de ¡Makeinaide Fight-Oh!)



Figura 3. Project alpha otome, copyright 2019 ¡Makeinaide Fight-Oh!.

Fuente: <http://juegosargentinos.org/projectalpha>

Planteamiento del problema

1. Formulación del problema

¿Cómo se puede facilitar la construcción de novelas visuales independientes pensadas para un público femenino latinoamericano aprovechando sus características visuales, narrativas e interactivas?

2. Descripción del problema

Las narrativas hipermedia dirigen una gran parte de las experiencias de usuario en el desarrollo de los productos digitales actuales, las novelas visuales se encuentran dentro de estas experiencias de usuario, ya que presentan un contenido de lectura interactiva en la cual los usuarios pueden verse inmersos.

El desarrollo independiente de novelas visuales se ha visto expandido actualmente, logrando llamar la atención de nuevos grupos como lo son las mujeres latinoamericanas, tanto para su desarrollo como para su consumo; no obstante, muchos de los nuevos productos que se presentan en masa, pierden gran parte de su calidad narrativa, interactiva y visual, además de estar ligados a una fuerte influencia de las novelas visuales y simuladores de citas producidos en Japón (país que da origen a las novelas visuales como las conocemos actualmente). Dicha influencia suele alejar a estos productos de una realidad socio-cultural latinoamericana, traduciéndose en la

aparición de novelas visuales que carecen de una identidad cultural propia, esto también sucede debido a la escasez de análisis para generar un producto dirigido a un público latinoamericano, lo cual, sumado a una baja calidad en los aspectos ya mencionados, podría generar rechazo por parte de las usuarias latinoamericanas, como por ejemplo al representar protagonistas femeninas construidas bajo parámetros orientales, resultando una baja inmersión en las historias presentadas y un rechazo a las mismas.

Una de las principales causas de este panorama, es el origen de las novelas visuales. Si bien las novelas visuales se han inspirado de productos nacidos en occidente como lo son las aventuras gráficas y las lecturas interactivas similares a libros “elige tu propia aventura”, el producto resultante resulta ser uno diferente a los anteriores mencionados, el cual durante años se ha producido en Japón para un público japonés, plasmando en ellas su visión cultural sin restricciones, dado que estos

productos rara vez salían del país nipón. Debido a la globalización se ha abierto el interés de ciertos grupos occidentales por las subculturas japonesas, especialmente por la subcultura otaku (entendido desde una visión occidental y no bajo las connotaciones negativas que en Japón se pueda tener de este término), esto implica el interés por productos como el anime, el manga y los videojuegos japoneses; no obstante, el llevar las novelas visuales a occidente supondrían riesgos comerciales, por lo que pocos productos se han licenciado. Con la llegada de programas de software abierto para la elaboración de novelas visuales, muchas personas en occidente comenzaron a desarrollar sus propios productos, incluso si no cuentan con la experiencia necesaria para ello, resultando en una copia de lo que son los productos japoneses, tomando muchas veces de forma inconsciente una visión socio-cultural japonesa. Esto, sumado a al auge en el desarrollo de aplicaciones móviles, ha promovido el desarrollo y una expansión aun mayor de las novelas visuales, incluso posibilitando la distribución de las novelas visuales japonesas en occidente (aunque su público principal sigue siendo el japonés), por ello, la producción de novelas visuales se ha masificado, lo cual no es del todo positivo, ya que en el afán de producir muchos productos similares se suele eliminar gran parte de la interactividad que se puede tener con una novela visual convencional.

Con una elaboración poco consciente de novelas visuales y el nuevo público que las está consumiendo, estos juegos perderán cada vez más su potencial didáctico, interactivo e inmersivo, perdiendo la oportunidad de un desarrollo coherente hacia un público latinoamericano y generando más rechazo al representar una imagen de mujer y un desarrollo de las relaciones interpersonales poco coherente con la realidad Latina, además la baja calidad narrativa, interactiva y visual provocará que la inmersión en las historias no se presente y frustre al usuario.

Justificación

Aunque las novelas visuales no son un producto nuevo, pues llevan tres décadas en el mercado nipón (un tiempo mayor si se tiene en cuenta productos que surgieron previos a la aparición del término de novela visual), estos tuvieron una baja distribución fuera de Japón, no obstante, la globalización ha permitido la expansión de este producto fuera de las fronteras del país que le dio origen, esto incluye el desarrollo y distribución de contenido independiente hecho, pensado en un público diferente al japonés.

Sin embargo, muchos de los productos independientes carecen de un análisis previo a la construcción de una novela visual, limitándose a copiar lo que una novela visual japonesa ofrece, sin tener en cuenta que el público objetivo al que será dirigido es uno totalmente diferente desde un punto de vista social y cultural. Esto no solo afecta la narración escrita de estos juegos, sino también elementos visuales como la interfaz gráfica de la novela visual (la orientación de los textos, ubicación de botones, pictogramas usados en la interfaz gráfica, entre otros), la comprensión de signos y símbolos gráficos y en algunos casos sonoros, elementos que se suelen descuidar y dar por sentados.

Sin duda las novelas visuales son una forma más de contar distintos tipos de historias, por medio de lecturas interactivas, capaz de acoplarse a distintas realidades, no obstante, para ello es necesario profundizar en los principales elementos que componen una novela visual, para implementar cambios pertinentes dependiendo del público objetivo hacia el cual serán dirigidas.

Es por ello que la presente investigación se hace con el propósito de crear documentación que permita comprender el funcionamiento de las novelas visuales, gráfica, interactiva y narrativamente, además de analizar la interacción que tienen con el público femenino latinoamericano, comprendiendo que buscan ver representados en estos juegos una realidad diferente a la que se muestra en historias dirigidas a un público oriental, propiciando la aparición de una identidad cultural y social dentro de este tipo de juegos.

Con esta investigación se promueve el crecimiento de una industria poco explorada en Latinoamérica, como lo es el desarrollo de las novelas visuales, donde los escasos juegos desarrollados tienen en su mayoría un carácter informal adicionando el hecho de no estar aterrizados en la realidad latinoamericana, especialmente al no tener una identidad propia (recalcando el hecho de tener las novelas visuales japonesas como punto de referencia).

Objetivos

1. Objetivo General

Realizar un análisis del universo narrativo de las novelas visuales clasificadas como juegos otome, a partir de sus características visuales, narrativas e interactivas, con el propósito de apoyar la creación de novelas visuales por parte de creadores independientes y mejorar la experiencia de juego de las usuarias latinoamericanas.

2. Objetivos específicos

Identificar los elementos que componen el entorno gráfico, narrativo e interactivo dentro de las seis novelas visuales seleccionadas.

Analizar comparativamente los distintos tipos de elementos encontrados en las seis novelas visuales seleccionadas.

Indagar en la relación y la respuesta que las usuarias latinoamericanas de las novelas visuales tienen hacia este tipo de productos, teniendo en cuenta su experiencia como jugadoras.

Interpretar los signos y contextos socio-culturales dentro de una novela visual que pueden incidir en la percepción que se genere en las usuarias.

Definir elementos base que puedan contribuir a los desarrolladores de novelas visuales a realizar productos para un público femenino latinoamericano.

Construcción de categorías

Para responder a los distintos objetivos específicos planteados se desarrollarán una serie de categorías que serán englobadas en los marcos y en la metodología del presente trabajo, que pretende tanto exponer como analizar dichas categorías.

Ya que es necesario conocer cómo se desarrollan y se han desarrollado las novelas visuales y los juegos otome, es importante exponer su historia, permitiendo conocer el origen y la evolución de este tipo de juegos:

- Definición de novela visual
- Antecedentes y evolución de la novela visual
- Tipos de novelas visuales

También es necesario conocer las mecánicas y niveles de interactividad que pueden proponer las novelas visuales, definir estos niveles de interactividad y como se desarrollan dentro de las novelas visuales, además de su tratamiento visual. Desarrollando dentro de un marco teórico y conceptual las siguientes categorías:

- Hipermedia
- Multimedia
- Hipertexto
- Crossmedia y transmedia
- Estilos gráficos y narrativos usados en las novelas visuales (ADV y NVL)
- Diferencias entre novelas visuales y simuladores de citas

Con la observación realizada en la metodología se profundizará en temas como:

- Elementos gráficos de una novela visual
- Elementos narrativos de una novela visual
- Elementos interactivos de una novela visual

Es necesario comprender la percepción de las usuarias sobre las novelas visuales y las interacciones que estas tienen con este tipo de juegos, clasificándolo en las siguientes categorías:

- Tipo de usuarias de las novelas visuales
- Percepción de las usuarias a las novelas visuales
- Motivaciones para jugar novelas visuales
- Factores negativos encontrados en las novelas visuales.

Es importante recalcar los factores socio-culturales representados dentro de la novela visual, pues estos pueden influir en la percepción que las usuarias tienen de estos productos, por ellos se encuentran las siguientes categorías:

- Representaciones culturales dentro de la novela visual
- Signos culturales en las novelas visuales
- Contextos culturales en las novelas visuales

Es importante entender estas categorías como ejes fundamentales para el desarrollo de novelas visuales, al momento de realizar una aplicación de signos y contextos socio-culturales dentro de juegos de este tipo desarrollados para un público específico (mujeres latinoamericanas).

Metodología

1. Enfoque Cualitativo Hermenéutico Método: Hermenéutico

Con base en los objetivos planteados se determina que el enfoque de la investigación debe ser cualitativo, ya que se busca profundizar en el contexto de las novelas visuales, dando una respuesta al problema de investigación planteado que no sea absoluta, sino de una naturaleza más flexible, por medio de un método interpretativo (hermenéutico), dado que se busca el análisis y la síntesis de la información que tienen como base las experiencias que las usuarias latinoamericanas de las novelas visuales han tenido, captando sus interpretaciones subjetivas, además de la visualización y el análisis de novelas visuales, que permitan indagar en el porqué de las características básicas de este tipo de juegos. Si bien dentro de las herramientas de recolección de datos se plantea la encuesta, el propósito de esta no es ser llevada a un análisis estadístico propio de una metodología cuantitativa, si no aterrizar la investigación dentro de los conceptos más generalizados por las usuarias los cuales permitirán abrir hipótesis que enfocarán posteriormente las entrevistas realizadas a las usuarias donde se captará una relación emotiva de las usuarias con el producto. Además, se tienen en cuenta la compenetración con el universo de las novelas visuales para obtener un punto de vista que permita tanto comprender algunos de los puntos de vista subjetivos de las usuarias como generar un análisis más riguroso de lo que ofrecen este tipo de productos.

Se tiene en cuenta un contexto digital, donde las jugadoras interactúan con el juego, dado al carácter extenso del grupo objetivo como lo son usuarias latinoamericanas, las entrevistas se realizarán por medios digitales, medios en los que puede ser difícil el análisis de aspectos como el lenguaje corporal, sin embargo, puede brindar otros datos a analizar, como lo es el entorno digital en el que se desenvuelven.

Adicionalmente, se realizará la observación que requiere una preparación previa para recopilar los datos que se quiere obtener, para elaborar esta búsqueda se identifican bases de datos, páginas en redes sociales y blogs que hablen de forma específica del tema tratado, webs de venta y promoción de novelas visuales y juegos otome. La observación realizada debe ser directa e indirecta, enfocándose tanto en los datos que se quiere analizar de los juegos como en el comportamiento de los usuarios en redes sociales y el desarrollo del análisis de una serie de juegos seleccionados.

Los criterios de observación y análisis a tener en cuenta son las narrativas que podrían estar presentes dentro de estos juegos, narrativas lineales, no lineales, narración hipertextual explorativa y narrativas hipermedia; lo cual contempla observar el uso de la imagen, texto, sonido y el hipertexto, la historia, la construcción

de personajes y el desarrollo de los mismos. Esto contemplado como parte del desarrollo de los objetivos específicos: Identificar estructuras narrativas de las novelas visuales y analizar elementos hipermedia dentro de la narración. Si bien la observación de distintas novelas visuales puede llevar a una cuantificación de datos, el análisis es principalmente cualitativo y no cuantitativo.

Se realiza también una segunda observación la cual se enfoca en el objetivo específico: analizar signos y contextos socio-culturales dentro de una novela visual; para lo cual es necesario hacer un análisis comparativo con novelas visuales de distintas procedencias, para buscar las principales diferencias entre los productos orientales y occidentales de este tipo, principalmente la novela visual japonesa y la latinoamericana.

Se busca describir la situación actual del fenómeno, en la búsqueda de crear información la cual es actualmente escasa, y en algunos puntos específicos la información es nula, pues si bien existen algunos estudios que tratan sobre el fenómeno de las novelas visuales y los simuladores de citas, no hay una información que se centre en el fenómeno bajo las diferencias socio-culturales del producto con respecto a sus usuarios y elementos clave, sometiéndose a un estudio dentro del entorno del diseño gráfico, de la cual se parte para hacer un análisis y una síntesis generando conocimiento base para investigaciones posteriores, con el propósito de comprender y ayudar a la creación de productos de este tipo para un público dentro de Latinoamérica.

2. Población y muestra

Seis novelas visuales que se encuentren dentro de los siguientes criterios: Estar clasificadas como juegos otome, ser desarrolladas por grupos con experiencia en el campo de las novelas visuales, ya sean independientes o grandes empresas, y que se encuentren en español o en inglés.

Mujeres latinoamericanas, con experiencia previa con las novelas visuales, su rango de edad y localización será determinada mediante la aplicación de una encuesta, se hace énfasis en el rango de edad que es el público objetivo de los juegos otome. Para esta muestra se abre una encuesta al público mediante redes sociales.

Jugadoras de novelas visuales activas en redes sociales como comentados o creadoras de contenido referentes a novelas visuales en general o a una novela visual específica, para aplicación de una entrevista.

3. Herramientas de recolección de datos

Para los cinco objetivos específicos planteados se proponen tres tipos de técnicas de recolección de datos, la encuesta, la entrevista y la observación. Las dos primeras herramientas se enfocarán en la percepción que los usuarios tienen sobre las novelas visuales y los posibles errores que como usuarios pueden encontrar desde un punto de vista subjetivo de lo que podrían considerar un error, por otro lado, la observación se enfocara en el análisis de las novelas visuales, desde el punto de vista narrativo e interactivo y los factores socio-culturales que tienen influencia en estos, además de recopilar datos en los puntos de venta y descarga de los juegos en español, los cuales son sitios virtuales para el público occidental. Los datos obtenidos en la observación serán sometidos a comparaciones para obtener más conclusiones.

3.1. Encuesta

Conforme al objetivo específico: Indagar en la relación y la respuesta que las usuarias latinoamericanas de las novelas visuales tienen hacia este tipo de productos, teniendo en cuenta su experiencia como jugadoras. Se aplica una entrevista cuyo principal propósito es entender cuál es la relación inicial que tienen las usuarias de las novelas visuales con el juego, sus motivaciones y sus hábitos como jugadoras y también conocer la edad y el origen de las jugadoras.

3.1. 1. Muestra

La encuesta se realizó para determinar la muestra para las siguientes herramientas, esta fue elaborada de forma abierta mediante la plataforma de encuestas questionpro y distribuidas a usuarias en redes sociales principalmente en Facebook por medio de páginas que reportan tener un público mayoritariamente latinoamericano. la encuesta estuvo abierta durante 3 semanas tiempo en el cual se obtuvo respuesta de 111 personas de distintos orígenes.

La muestra se ocupó principalmente por usuarias mexicanas de novelas visuales las cuales fueron el 32,4% (36 encuestadas) del total de las encuestadas, seguidas por el público de argentina con un 19,8% del total de las encuestadas (22 encuestadas); con una recepción inferior a estas pero aun así a tener en cuenta entre los principales países que dieron respuesta a las encuestas están Chile y Colombia, con un 11,7% (13 encuestadas) y un 9,9% (11 encuestadas) respectivamente. Uruguay tuvo un 4,5% (5 encuestadas) del total de las encuestadas y

Perú un 3,6% (4 encuestadas), Venezuela y Ecuador tuvieron un 1,8% del total de las encuestadas cada uno (2 encuestadas por país). Panamá, Paraguay, Brasil, República Dominicana y Guatemala tuvieron un 0,9% de las encuestadas cada país (1 encuestada por país). El 9,9% del total de las encuestadas se encuentran fuera de Latinoamérica o son de un origen desconocido.

Como complemento a esta información, la primera pregunta realizada en la encuesta: ¿Qué edad tiene? Esta formulada para determinar la muestra con la cual se está trabajando.

El 45,95% de las encuestadas se encuentran entre los 15 y los 18 años, el 18,92% de las encuestadas tienen entre 19 y 21 años, el 17,12% de las encuestadas se encuentra entre los 22 y los 25 años, el 12,61% de las encuestadas tienen menos de 15 años y el 5,41% tienen 25 o más años.

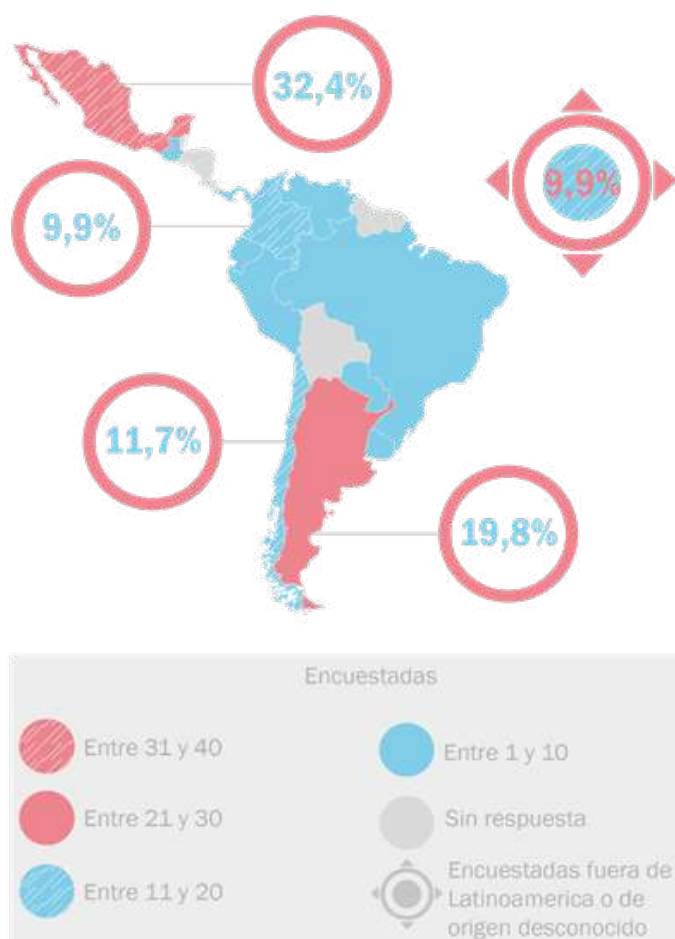


Figura 4. Gráfica sobre el origen de las jugadoras de novelas visuales encuestadas
Elaboración propia (2020)

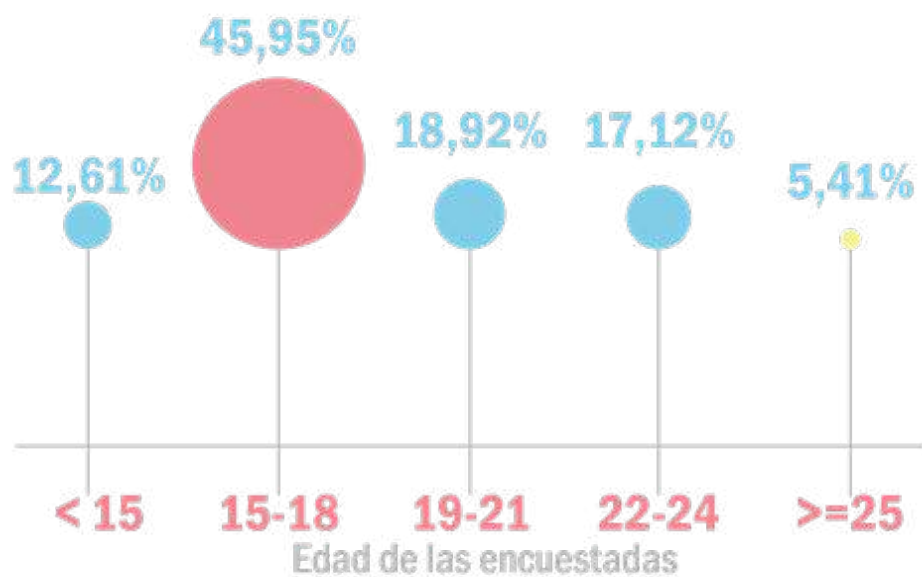


Figura 5. Gráfica sobre la edad de las jugadoras de novelas visuales encuestadas
Elaboración propia (2020)

3.1.2. Resultado de la encuesta

La encuesta realizada posee tres tipos de preguntas, primero aquellas que se enfocan en las costumbres de las usuarias, para conocer los dispositivos usados, la cantidad de novelas visuales jugadas y las horas de juego dedicadas, lo cual permitirá más adelante hacer una comparativa de las horas de juego empleadas semanalmente con la duración promedio de una novela visual dependiendo de los dispositivos con los cuales se juega. Segundo los detonantes que hacen a las usuarias jugar novelas visuales, aquello por lo que se sienten atraídas al comienzo, aquello que hace que continúen jugando. Y tercero las preferencias de las usuarias en cuanto a las mecánicas utilizadas en las novelas visuales.

A la pregunta de la encuesta: Seleccione los dispositivos que usa para jugar novelas visuales, se obtuvo los siguientes resultados:

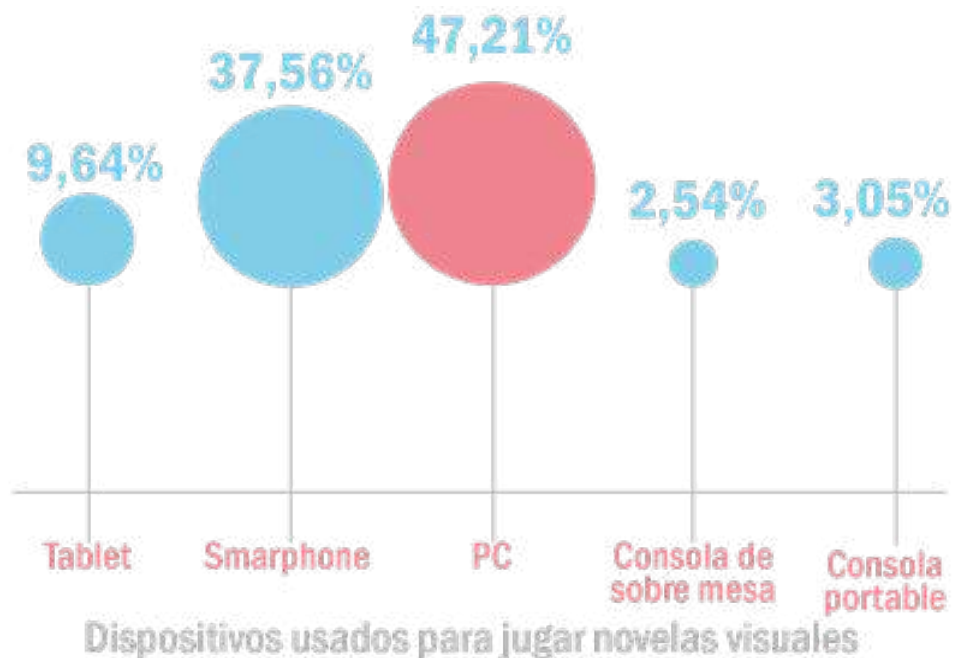


Figura6. Gráfica sobre los dispositivos usados por las jugadoras de novelas visuales encuestadas. Elaboración propia (2020)

Este punto permitía seleccionar más de una respuesta, por lo que cada usuaria podía seleccionar entre 1 y 5 dispositivos, obteniéndose un total de 197 respuestas de las 111 personas que respondieron; El dispositivo más usado para jugar novelas visuales es el computador personal, con un 47,21% del total de las respuestas, para un total de 93 votos, de los cuales, su 35,5% votos (33 votos) pertenecen a personas que usan únicamente ese dispositivo para jugar; el Smartphone obtuvo 37,56% del total de las respuestas, equivalente a 74 votos, de los cuales su 20% (15 votos) corresponde a los votos de usuarias que usan únicamente este dispositivo para jugar; La Tablet obtuvo 9,64% de los votos, siendo estos 19 votos; la consola portable obtuvo 3,05% del total de las respuestas equivalente a 6 votos; y la

consola de sobremesa obtuvo 2,54% del total de las repuestas, equivalente a 5 votos. Ninguno de los tres últimos dispositivos mencionados obtuvo votos exclusivos, es decir, todas las personas que usan tablets, consolas portátiles o consolas de sobre mesa usan más de un dispositivo para jugar.

A la pregunta: ¿Cuántas novelas visuales ha comenzado a jugar durante el último año? (al año de la encuesta 2019) Se obtuvo el siguiente resultado:

El 20,72% de las usuarias comenzó a jugar una novela visual, el 36,94% comenzó a jugar entre 2 y 3 novelas visuales, el 18,02% comenzó a jugar entre 4 y 5 novelas visuales y el 24,32% de las usuarias comenzó más de 5 novelas visuales.

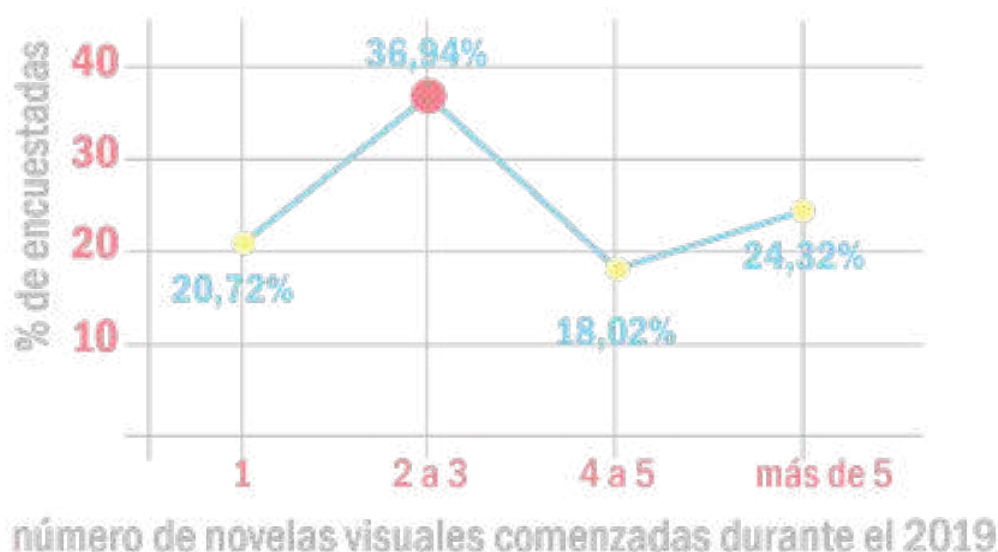


Figura 7. Gráfica sobre el número de novelas visuales jugadas por las encuestadas durante el año 2019. Elaboración propia (2020)

A la pregunta: ¿Cuántas horas semanales le dedica a las novelas visuales? Se obtuvo el siguiente resultado:

El 18,02% de las usuarias le dedica menos de una hora semanal a las novelas visuales, el 50,45% le dedica entre 1 y 3 horas semanales (lo cual representa la cantidad de juego semanal empleada por la mayoría de las usuarias entrevistadas), El 14,41% juega entre 3 y 4 horas semanales, el 8,11% le dedica hasta 4 horas semanales y el 9,01% dedica 5 o más horas semanales a las novelas visuales.

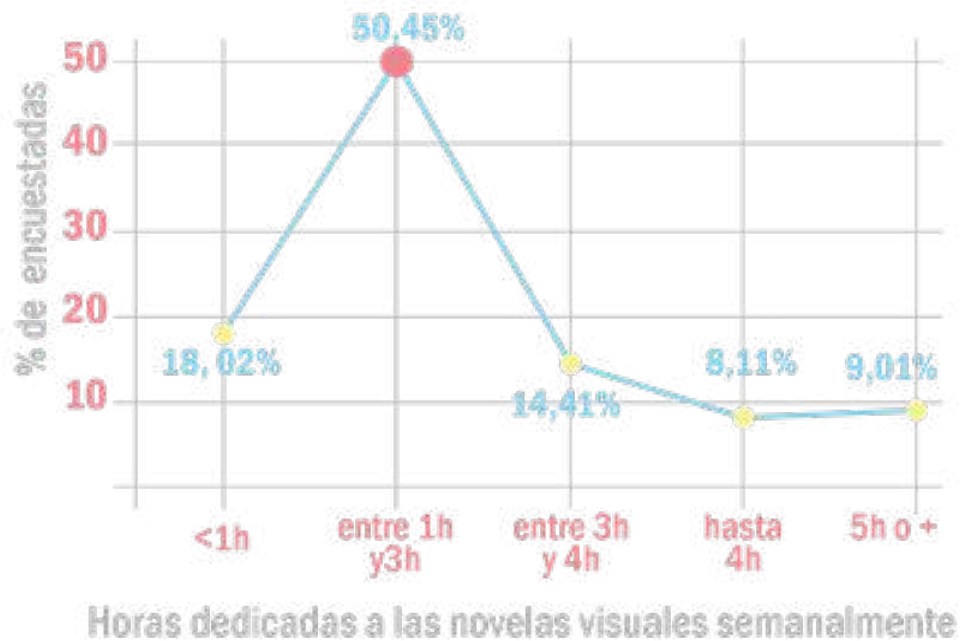


Figura 8. Gráfica sobre las horas de juego dedicadas por las jugadoras de novelas visuales encuestadas. Elaboración propia (2020)

A la pregunta: ¿Cuáles son los medios por los cuales se enteran del lanzamiento de novelas visuales? Se obtuvo los siguientes resultados:

El medio más usado para enterarse de los lanzamientos de novelas visuales son las redes sociales, con un 34,30% de las respuestas por parte de las usuarias, seguidas por Youtube con un 27,69%, búsqueda por tiendas de aplicaciones como google play y App Store con un 19,83%, los

medios menos usados son webs de juegos con un 9,92% de las respuestas, foros y blogs con un 7,85% y la voz a voz con un 0,41% de las respuestas.

Esta pregunta permitía a las encuestadas seleccionar más de un medio por lo que una sola persona podía emitir entre una y 6 respuestas, entre las cuales se encontraba la opción de "otro ¿cuál?" opción que tuvo solo una respuesta la cual fue la voz a voz.

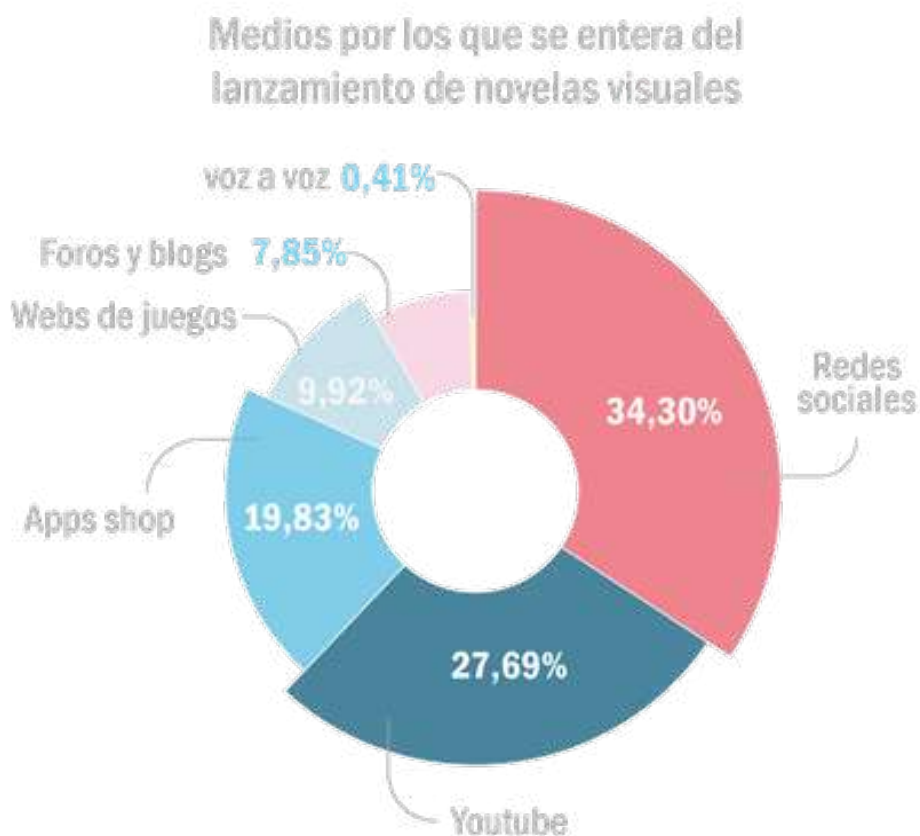


Figura 9. Gráfica medios por los cuales las jugadoras de novelas visuales se enteran de nuevos lanzamientos. Elaboración propia (2020)

A la pregunta: ¿Cuál es el factor que más lo motiva a comenzar una novela visual? Se obtuvo los siguientes resultados:

Al 69,37% de las usuarias las atrae el tráiler y la sinopsis de una novela visual para comenzar a jugar, el 23,42% se sienten motivados a comenzar a jugar por las imágenes promocionales, el 2,7% por el prestigio de la compañía desarrolladora del juego, mientras que el 4,5% alude a otros factores entre los cuales se encuentran: El desarrollo de personajes, la información sobre los personajes, la animación, cuán interesante es la sinopsis y el factor de "desarrolla tu propia historia"

Motivación para comenzar una novela visual

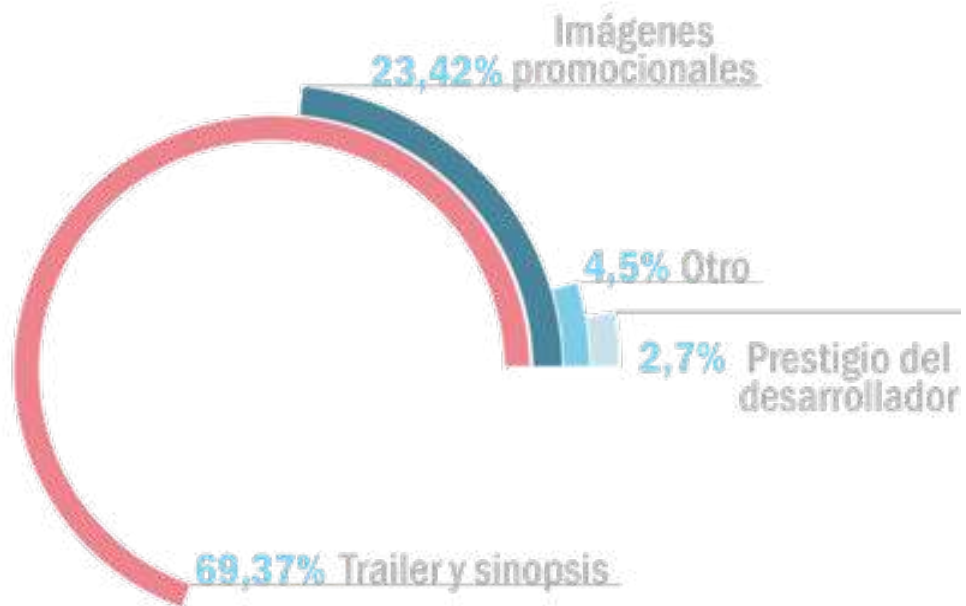


Figura 10. Gráfica sobre la motivación para comenzar a jugar una novela visual
Elaboración propia (2020)

A la pregunta: ¿Qué es lo que más lo motiva a seguir una novela visual? Se obtuvo las siguientes respuestas:

El 61,26% de las usuarias sigue una novela visual por la historia, el 21,62% por el desarrollo de personajes, el 14,41% por el nivel de importancia en la toma de decisiones, y el 2,7% por algún otro factor, entre los cuales se encuentra: Curiosidad, todas las anteriores.

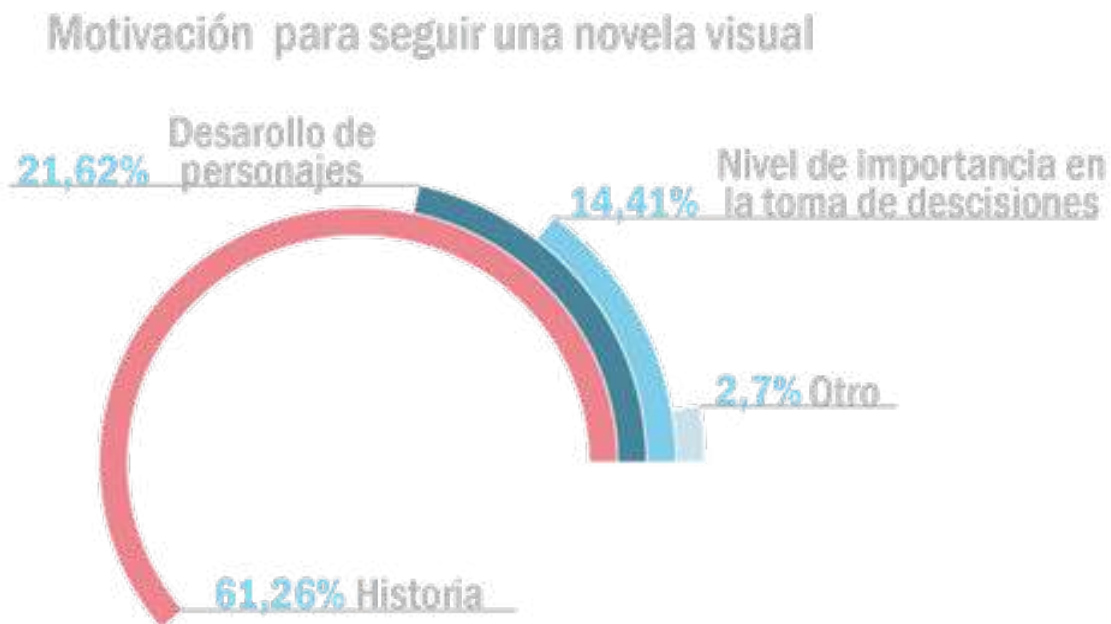


Figura 11. Gráfica sobre la motivación para seguir una novela visual. Elaboración propia (2020)

A la pregunta: ¿Qué método de juego prefiere? Se obtuvieron las siguientes respuestas.

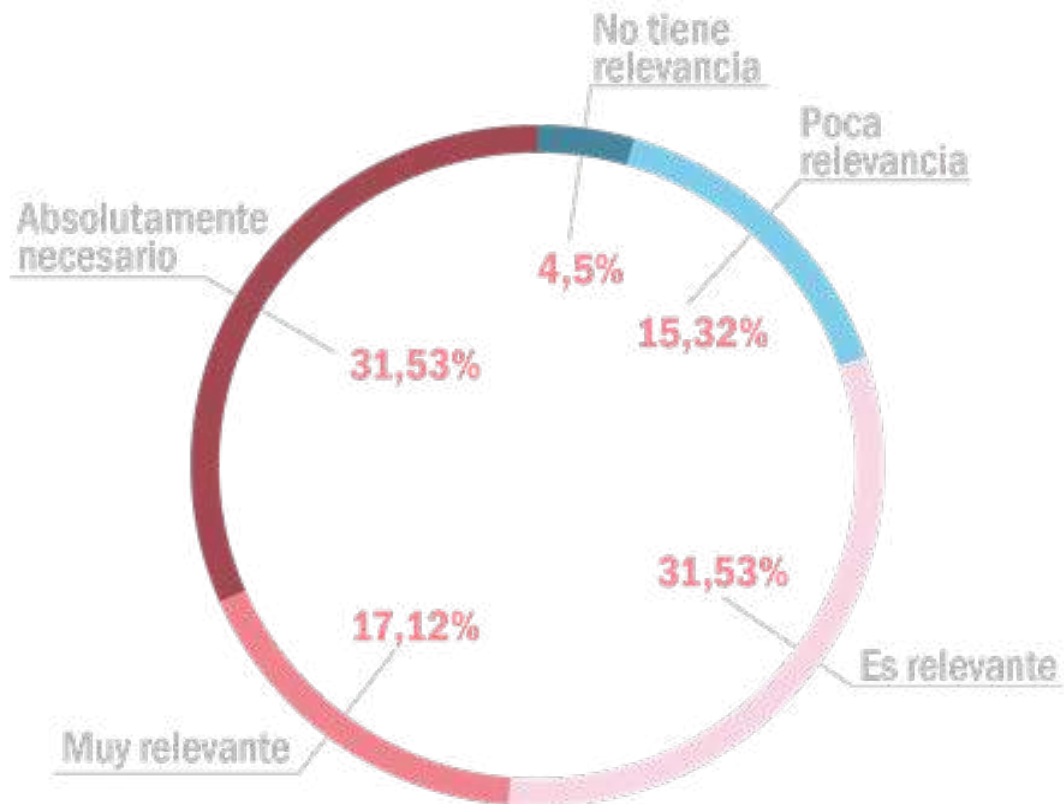
El 53,15% de las jugadoras prefieren la selección de ruta por medio de la interacción del juego, y el 46,86% prefiere seleccionar una ruta al comenzar el juego.



Figura 12. Gráfica sobre el método de juego preferido por las usuarias de novelas visuales Elaboración propia (2020)

A la pregunta: ¿Cuál es el nivel de relevancia que tiene para usted la personalización del personaje principal (personaje jugable)? Se obtuvieron los siguientes resultados:

El 4,5% opina que no tiene relevancia, el 15,32% que tiene poca relevancia, el 31,53% que es relevante, para el 17,12% es muy relevante y para el 31,53% es absolutamente necesario.



Relevancia que le dan las usuarias a los personajes personalizables

Figura 13. Gráfica sobre la relevancia que las usuarias de las novelas visuales le dan a la personificación de los personajes Elaboración propia (2020)

3.2. Entrevistas

Conforme a los objetivos específicos:

Indagar en la relación y la respuesta que las usuarias latinoamericanas de las novelas visuales tienen hacia este tipo de productos, teniendo en cuenta su experiencia como jugadoras e Interpretar los signos y contextos socio-culturales dentro de una novela visual que pueden incidir en la percepción que se genere en las usuarias.

Se aplica una entrevista cuyo propósito principal es hacer una introducción a la temática de dichos objetivos, adentrándose en las opiniones de las usuarias.

No obstante, las respuestas recibidas por parte de las entrevistadas, tienen una correspondencia mayor al objetivo de analizar los elementos que componen las novelas visuales (haciendo especial énfasis en los elementos narrativos), en lugar del objetivo que busca analizar signos socioculturales, pues las respuestas que correspondieron a este punto no estuvieron explícitas, por tanto, se prosigue a hacer un análisis con base en el primer objetivo, el cual será ampliado posteriormente bajo el uso de la herramienta de la observación.

3.2.1. Muestra

Se entrevista a un grupo de usuarias mexicanas y argentinas de novelas visuales entre los 20 y los 23 años.

Se realiza un muestreo por conveniencia para la realización de las entrevistas, con usuarias de novelas visuales que presenten actividad en redes sociales, estas son administradoras y seguidoras de páginas de Facebook relacionadas con algunas novelas visuales.

Actor 1: Administradora de página de fans sobre novelas visuales.

Actor 2: Administradora de página de fans de novelas visuales, que publica actualizaciones en especial sobre un juego de origen francés.

Actor 3: Fan de algunos juegos otome, escritora de fanfics (fan fictions) con base en novelas visuales y animes.

Actor 4: Administradora de página de Facebook que se dedica principalmente a hacer estadísticas de novelas visuales tipo juegos otome, en especial aquellos creados por la empresa Beemoov.

Actor 5: Fan de videojuegos entre los que incluye novelas visuales de distintos orígenes (japonesas, coreanas y europeas.)

El contacto con las entrevistadas se hace por medio de las redes sociales en las que se mueven y se aplica la entrevista por medio de llamadas.

3.2.2. Resultados

Con forme al objetivo: Identificar los elementos que componen el entorno gráfico, narrativo e interactivo dentro de las seis novelas visuales seleccionadas.

Pese a no ser un objetivo que se tuvo en cuenta en la construcción de la entrevista, las preguntas 2, 3 y 5 arrojan resultados directamente relacionados con este punto.

Con forme al objetivo: Interpretar los signos y contextos socio-culturales dentro de una novela visual que pueden incidir en la percepción que se genere en las usuarias.

Se esperaba que las preguntas 2, 3 y 5 tuviesen resultados para este objetivo, no obstante, las respuestas que mostraban algún signo socio-cultural fueron escasas y no se encontraron explícitas, aun así, hay información implícita a tener en cuenta.

Nota: Los resultados hacen parte de las conclusiones que comprenden el cuerpo de la monografía que se deriva de este documento. al hacer parte de conclusiones generales sobre los temas revisados en las entrevistas.

3.3. Matriz de observación de opiniones y críticas

Para crear un puente entre la reacción de las usuarias anteriormente presentado por medio de encuestas y entrevistas y la identificación de elementos de 6 novelas visuales junto a su análisis comparativo, se realiza una observación por medio de una matriz de análisis sobre opiniones y críticas que distintas usuarias tienen sobre las novelas visuales que posteriormente se analizará. Las opiniones analizadas se recolectaron por medio de distintos sitios web donde se distribuyen estas novelas visuales, tanto de forma oficial como extraoficial, además de blogs y páginas de análisis y reseñas de este tipo de productos. Para ello se dio prioridad a comentarios que resaltaron aspectos narrativos por sobre aspectos técnicos (a menos que este se vea involucrado con la percepción de la historia planteada).

3.3.1. Muestra

Se seleccionaron treinta comentarios de los 6 juegos otome que posteriormente se analizaran, con cinco comentarios por cada juego, se tuvo prioridad por comentarios que fueron hechos por usuarias latinoamericanas, no obstante, no fue posible determinar el origen de los comentarios, por lo que se priorizaron los comentarios en español y algunos pocos casos en inglés.

3.3.2. Resultados de la observación

Se observó comentarios para los juegos Ephemeral, Huellitas mágicas, Blood code, Starry Sky in Autumn, Amnesia memories y Autumn's journey, Se procedió a buscar una clasificación/puntuación en distintos lugares, clasificándolos de los mejor puntuados a los peor puntuados así: Huellitas mágicas, Amnesia, Autumn's journey, Ephemeral: Fantasy on dark, Starry Sky in Autumn, Blood code.

Cada puntuación lleva casos específicos entre sí, como huellitas mágicas, que pese a ser de los mejores puntuados, al mismo tiempo es uno de los que tiene menor recepción, o como Starry Sky in Autumn que solo se tuvo en cuenta la puntuación media otorgada por VNDB, dado que la mayoría de calificaciones encontradas no representaban un alto margen de opiniones y se limitaban a calificaciones del público japonés. Es por ello que, pese a que se tiene en cuenta este orden para la exposición de los resultados obtenidos, no se lo puede tener en cuenta como un factor con relevancia para realizar un análisis.

Dentro de la observación de las opiniones y críticas al juego de huellitas mágicas se visualizaron distintas categorías, de ellas las que más sobresalieron fueron: Construcción de historia, insatisfacción o satisfacción, empatía, construcción y desarrollo de personajes, empatía, narrativa, estilo visual. Aunque algunas

críticas la clasifican de ser una historia sencilla, el punto fuerte que tiene esta novela visual es el poder generar un sentimiento de empatía por parte de la mayoría de sus usuarias, al poder identificarse con las situaciones que el juego plantea, logrando tener una experiencia de juego satisfactoria. Elementos como el estilo visual y la narrativa del juego se clasifica como un elemento adicional que mejora la experiencia de juego.

Al observar las opiniones y Críticas de Amnesia memories se pudieron encontrar las siguientes categorías: Construcción de historia, construcción y desarrollo de personajes, insatisfacción/satisfacción, interactividad, interfaz, jugabilidad, música, voces, empatía, estilo visual, expectativas, identidad del jugador como protagonista. En general esta novela visual tiene una buena percepción por la construcción y desarrollo de la historia y la variedad resultante gracias a las opciones interactivas, presentando un juego con una gran variedad de ramificaciones, ganando muchos puntos a favor incluso si la protagonista resulta no ser una con la cual gran parte de los usuarios pueda identificarse (a diferencia de huellitas mágicas), sus factores rejugables, su jugabilidad y distintos aspectos audiovisuales, permiten que la experiencia que el usuario pueda tener dentro del juego sea altamente satisfactoria.

En la observación de los comentarios de *Autumn's journey* se pudieron encontrar las siguientes categorías: Construcción y desarrollo de personajes, construcción de historia, estilo visual, satisfacción/ insatisfacción, música, narrativa, voces. Pese a la baja recepción de este juego, los comentarios de quienes lo jugaron, fueron positivos principalmente, por el desarrollo de personajes y la construcción de la historia, siendo una aventura original para el género de los juegos otome, además los medios audiovisuales ayudan a evaluar positivamente la experiencia que el usuario tiene con esta novela visual.

Epeheral es un juego que pese a tener una buena calificación en los sitios de distribución, está rodeado de críticas mixtas, entre los comentarios seleccionados se encuentran opiniones tanto positivas y negativas las cuales hablan de aspectos en común, los cuales fueron divididos en las siguientes categorías: Construcción y desarrollo de personajes, construcción de historia, insatisfacción/satisfacción, estilo visual, expectativas, errores de traducción, identidad del jugador como protagonista, interactividad, música. Uno de los aspectos más criticados por las usuarias, es la construcción y desarrollo de personajes que resalta actitudes negativas, no obstante, en varios casos la construcción de la historia se sobrepone al desarrollo de personajes, al no haber un equilibrio entre estos dos aspectos el juego genera satisfacción para unos usuarios e insatisfacción para otros. Los aspectos audiovisuales del juego son un aspecto que logra encantar, pero no sobreponerse a la construcción de los personajes y de la historia. El juego en general es reseñado positivamente por las usuarias, en su mayoría se enfocan en resaltar los aspectos positivos del juego por sobre los negativos, aunque eso no significa que esos sean ignorados, pues se observa que tras dar una opinión negativa se resalta con una positiva.

Starry Sky in autumn es un juego que pertenece a la serie de juegos de *Starry Sky*, estos no tienen ninguna traducción oficial al español o al inglés, por lo cual la mayoría de los comentarios y reseñas encontradas pertenecen a personas que accedieron al juego gracias a una traducción de fans, es por ello que la calificación general del juego, y la percepción que los usuarios tienen

de esta pueden variar, se notó especialmente una polarización de los comentarios en español con respecto a los comentarios en inglés, en el primer caso predominaron los comentarios positivos, mientras que en el segundo caso predominaron los comentarios negativos. Se tuvo en cuenta principalmente los comentarios con una visión positiva del juego, pues estos eran los que predominaban en español, de ellos se encontraron las siguientes categorías: Construcción y desarrollo de personajes, empatía, expectativa, insatisfacción/satisfacción, construcción de historia, estilo visual, interactividad, música, proyección con la realidad. La fortaleza de este juego se fundamenta en la construcción y el desarrollo de personajes, y cuanto pueden los usuarios empatizar (lo cual puede cambiar drásticamente la reseña de este juego dependiendo el público que lo juegue), pese a la sencillez del juego, los personajes llegan a llamar suficientemente la atención, al tratarse del tercer juego de una serie hay ciertas expectativas que el usuario podría tener en cuenta, especialmente al ser el juego que más difiere en sus personajes con respecto a los demás juegos de la serie, pues en

Autumn presenta personajes ligables establecidos como profesores, mientras que el resto de juegos de la serie presenta a una serie de estudiantes.

Blood code es un juego cuya principal distribución a un público internacional se realizó por la plataforma de Steam, donde recibe críticas variadas, predominando las críticas negativas, incluso en comentarios que lo evalúan positivamente, entre los comentarios a este juego se encontraron las siguientes categorías: Construcción y desarrollo de personajes, jugabilidad, construcción de historia, estilo visual, narrativa, insatisfacción/satisfacción, interactividad, música, expectativas, interfaz, precio, voces. Aunque el punto de la construcción y desarrollo de personajes es el tema más comentado entre las opiniones de los usuarios de este juego, es la jugabilidad la que resulta ser el punto más apreciado de este juego, aunque no siempre para bien, en general se comenta que la jugabilidad de este juego resulta interesante, pero no logra funcionar del todo bien, lo cual vuelve la experiencia de juego frustrante, añadiendo una narrativa con la cual los usuarios no logran sentirse conectados, dada la superficialidad con la que se desarrollan los personajes mediante los distintos diálogos.

3.4. Matriz de observación de novelas visuales

Conforme a los objetivos específicos:

Identificar los elementos que componen el entorno gráfico, narrativo e interactivo dentro de las seis novelas visuales seleccionadas, analizar comparativamente los distintos tipos de elementos encontrados en las seis novelas visuales seleccionadas, e Interpretar los signos y contextos socio-culturales dentro de una novela visual que pueda incidir en la percepción que se genere en las usuarias.

Se realiza una observación directa de varias novelas visuales para lo cual se divide el proceso en las siguientes partes:

- Identificar la información básica
- Construcción y desarrollo de personajes: aspectos gráficos y narrativos de personajes principales, secundarios y terciarios.
- Desarrollo y construcción de historia: Narrativa, narrador, contextos y temas (incluyendo aspectos socio-culturales que se adhieren a aspectos narrativos y gráficos), rutas y caminos alternativos.
- Observación de narrativas hipermedia (narrativa multimedia e hipertextual)
- Observación de errores encontrados en los dos pasos anteriores (problemas de coherencia con la traducción, redacción, sintaxis, problemas de programación que afecten la lectura entre otros.)

3.4.1. Muestra

El formato empleado para esta observación se modificó múltiples veces, para la obtención de la información óptima, primero planteándose como una herramienta que observaría puntualmente cada episodio presentado por un solo juego, a una que permita observar los aspectos generales más importantes de diversas novelas visuales seleccionados bajo los siguientes criterios:

- Que la novela visual seleccionada sea clasificada como juego otome.
- Que el juego haya sido desarrollado y/o producido por una empresa con experiencia en el campo de las novelas visuales, en caso de ser producido por un desarrollador independiente que este haya desarrollado al menos dos juegos.
- Facilidad para observar el juego (de preferencia que el juego no exija tener jugar desde el comienzo si se quiere cambiar una opción de respuesta, y posea opciones de guardado de partida)
- Que el juego se encuentre en inglés o en español, estas pueden ser traducciones de fans, pero si ese es el caso esto deberá ser señalado.

Este proceso se realiza con base en las matrices de análisis anexadas junto a este documento. Se hace un análisis comparativo de la información obtenida en grupos de dos juegos, iniciando por los juegos Ephemeral y Huellitas mágicas, estos grupos corresponden a un juego de origen japonés y alguno desarrollado en otro país, para este primer caso un juego japonés en comparación a un juego argentino; para la segunda comparativa se observan los juegos Blood code y Starry Sky in autumn, correspondiendo a un juego chino y un juego japonés; por último se comparan los juegos Autumn Journey y Amnesia, correspondiendo a un juego estadounidense y uno japonés respectivamente.

3.4.2. Resultados

3.4.2.1. Observación comparativa Ephemeral y Huellitas mágicas:

Información sobre las empresas desarrolladoras:

Para comenzar se analiza dos juegos de orígenes distintos, el primero Ephemeral fantasía en la oscuridad, juego de origen japonés y el segundo huellitas mágicas, juego de origen argentino.

Ephemeral es un juego desarrollado y producido por HuneX y dramatic create en el año 2016, Hunex es una empresa que fue fundada en el año 1992, encargada principalmente de desarrollar juegos bishojo y juegos otome (los cuales pueden clasificar como simuladores de citas y/o como novelas visuales). HuneX cuenta con una amplia experiencia en los juegos de este tipo para múltiples plataformas, entre las que se encuentran playStation1, sega saturn, playStation2, PSP, Windows, Dreamcast, Nintendo DS, Nintendo 3DS, Android, iOS, PSVita, entre otros; Varios de sus juegos han sido coproducidos por Dramatic Create, quienes los distribuyen a otras plataformas (como es el caso de Ephemeral para steam). En el 2011 incursionan en los juegos para celular, lo cual les permitió llevar de forma oficial sus juegos a otros idiomas, principalmente a inglés y chino simplificado, en el 2016 uno de sus juegos cuenta por primera vez con una versión en español, este juego fue Ephemeral.



Figura 14. Logotipo Hunex copyright HUNEX CO., LTD.

Fuente: <http://hunex-play.com/portal/jpn/>



Figura 15. Logotipo dramatic create copyright dramatic

create. Fuente: <https://dramaticcreate.com/>

Queda claro que Ephemeral fue desarrollado por una empresa con experiencia en el campo y que ha sabido acoplarse a los cambios en el mercado, por otro lado, Huellitas mágicas es un juego desarrollado y producido por Visuki Otomes, el cual es un grupo de dos desarrolladores independientes que comenzaron a crear juegos desde el año 2015, inicialmente sus juegos, se lanzaron como juegos de navegador disponibles totalmente gratis, con la búsqueda de patrocinio por medio de Patreon, No obstante la página en la cual alojaban sus juegos desapareció, y comenzaron a producir juegos móviles, los cuales están disponibles en inglés y español; los juegos que lanzaron anteriormente gratuitos (confesión de chocolate y huellitas mágicas) continuaron siendo juegos gratuitos adicionando publicidad, y mientras que sus nuevos juegos (lovely hero y huellitas mágicas 2) implementaron un sistema bajo una modalidad freemium (se puede acceder gratis al juego bajo ciertas limitantes). El grupo Visuki otome, pese a su baja experiencia comienza a acoplarse al mercado bajo una estrategia transmedial, que busca sacar contenido relacionado con sus juegos como son los relatos cortos, y juegos de formato corto que ayudan a enriquecer el universo en el que sus juegos se desarrollan, proponiendo siempre la participación de sus usuarios en el proceso (en formatos de encuestas, transmisiones en vivo y concursos) además de incentivar la participación de los mismos en la creación de historias paralelas que serán promocionadas en su web oficial.



Figura 16. Logotipo Visuki copyright Visuki (2015-2019)

Fuente: <https://www.visuki.com>

Tiempo promedio de duración: Ephemeral y huellitas mágicas tienen una distribución de tiempos diferente, teniendo una duración de 10 a 30 horas y de 8 a 20 horas de juego respectivamente, Ephemeral cuenta con 4 rutas totalmente diferentes cada ruta dividida 2 partes con 10 capítulos por parte, más dos de final alternativos, para un total de 24 capítulos por ruta con una duración promedio de 10 minutos por capítulo. Por otro lado, huellitas mágicas posee 3 rutas diferentes y 3 capítulos por ruta cada capítulo con una duración promedio de 46 minutos, los finales alternativos hacen parte del capítulo 3 y no se cuentan como un capítulo aparte a diferencia de Ephemeral.

Construcción y desarrollo de personajes protagonistas: Cloé es la protagonista de Ephemeral y Hikari la protagonista de huellitas mágicas, Cloé perteneciente a un juego japonés, lleva un nombre de origen europeo, y Hikari, perteneciente a un juego Latinoamericano lleva un nombre de origen japonés, no obstante, en ambos casos, estos solo son nombres base para los personajes y el usuario tiene la posibilidad de introducir un nombre totalmente diferente.

Los dos juegos son narrados desde el punto de vista de su respectiva protagonista, pero esta narrativa difiere un poco, mientras que en huellitas mágicas se puede ver constantemente a Hikari y sus cambios de expresiones, dándole la idea al jugador de ser un espectador o una conciencia para la protagonista, en Ephemeral la representación gráfica de Cloé únicamente es visible en los eventos CG e incluso, dentro varios algunos de estos eventos no aparece el rostro de Cloé, esto podría dar la idea al jugador de ser Cloé, reforzando esta idea con el hecho de ser este un personaje que carece de voz en un juego donde todos los demás personajes tienen voz, esta estrategia es usada en varios juegos del mismo tipo.

Por otro lado, se puede observar que, ambas son aparentemente adolescentes, sin embargo, Ephemeral se desarrolla en un mundo fantástico con seres longevos, entre los cuales, Cloé tiene una edad superior a los cien años, no obstante, esto no tiene un aporte a la madurez del personaje.



Figura 17. Protagonistas Ephemeral fantasy on dark y Huellitas mágicas
A la izquierda copyright HUNEX CO.LTD; a la derecha copyright Visuki (2015-2019) Fuente:
Juego Ephemeral fantasy on dark; Juego Huellitas mágicas

Ambos personajes llevan el cabello por encima de sus hombros, con flequillo por debajo del nivel de sus cejas y con colores cálidos, cabello rubio para Clóe y anaranjado para Hikari, Clóe usa una trenza sencilla que se ata tras la cabeza y Hikari dos coletas altas, ambas con el cabello ordenado con lazos como complementos, Clóe tiene ojos de un color azul claro y Hikari ojos color café claro (en su rediseño para huellitas mágicas 2 sus ojos son anaranjado claro).



Figura 18. Proporciones faciales protagonistas Ephemeral y Huellitas mágicas
A la Derecha copyright HUNEX CO.LTD; a la izquierda. copyright Visuki (2015-2019)
Fuente: Juego Ephemeral fantasy on dark; Juego Huellitas mágicas

Ambos personajes usan estilos propios del anime y manga japonés, sin embargo, ambos estilos son diferentes, para la construcción del rostro, Hikari tiene un rostro más redondeado, ojos más grandes, un mentón menos amplio que el de Cloé, y hombros menos amplios (El estilo de Hikari es más similar al usado en el anime shojo de los primeros años de los 2000, mientras que el de Cloé es más similar al usado actualmente). El diseño de Hikari también tiene colores más saturados para su cabello y un contraste menor

entre luz y sombra especialmente en los colores escogidos para la piel, aunque ambas tienen un color base de piel muy claro, su principal diferencia está en los colores escogidos para dar sombra.

Aunque no se tiene la información sobre la estatura de Hikari, por las proporciones y la construcción de las imágenes en las que aparece se puede saber que es de una estatura más baja que los protagonistas masculinos de su juego,

característica que también tiene Cloé, además las dos son esbeltas y usan su uniforme de forma ordenada. En la vestimenta de Hikari predomina el blanco y el azul y en la vestimenta de Cloé predominan el blanco y el negro.

A continuación, se analiza la construcción de la personalidad de las protagonistas y su desarrollo dentro de la historia.

Los dos personajes son amables, pero sus personalidades difieren bastante, mientras a Cloé la define su curiosidad, interés por el conocimiento, su fragilidad, belleza y su persistencia, Hikari es definida por su timidez, falta de confianza y autoestima baja, aun así las dos tienen grandes anhelos, Cloé quiere explorar el exterior fuera de su aldea, cosa que logra al comienzo del juego, mientras Hikari desea superar su timidez, ya sea expresando sus palabras, haciendo amigos o teniendo más seguridad en sí misma, cosa que se desarrolla durante todo el juego, además ambas tienen problemas debido al desconocimiento de algo, Cloé es ignorante del mundo que la rodea debido a que creció aislada, y Hikari posee prejuicios de las personas que la rodean debido a que ha estado aislada de debido a su timidez. Ambas son torpes, Cloé malinterpretando las intenciones de otros y Hikari al tratar con problema inesperados, incluso si llegan a desconfiar de otros carecen de malicia.

El desarrollo de estas dos protagonistas también es diferente, mientras que el desarrollo de Cloé depende del protagonista masculino que la acompañe, el desarrollo de Hikari depende de sus deseos y confianza en sí misma. El romance es fundamental para el desarrollo de Cloé y la perspectiva que esta tendrá de su entorno, mientras que para Hikari lo fundamental es superar su timidez y el romance es un complemento que no es estrictamente necesario.

Construcción y desarrollo de personajes

ligables: Los personajes ligables, son personajes generalmente masculinos (en el caso de los juegos otome) que la protagonista puede conquistar mientras se desarrolla la historia del juego, algunos juegos incluyen entre sus personajes ligables algún personaje femenino, implicando la bisexualidad de la protagonista, no obstante, esto no es tan común, existen géneros de novelas visuales dedicados a las relaciones de parejas del mismo sexo, los cuales poseen una clasificación diferente, como es el caso de los juegos BL (boys love) y GL (girls love).

Cuando existe más de un personaje ligable, estos se convierten en protagonistas de acuerdo a las elecciones del usuario, la complejidad de estas elecciones varía de juego a juego, desde simplemente seleccionar la ruta del personaje al iniciar la historia, hasta pasar una gran parte de la historia intentando acercarse a un personaje entre todos los que rodean a la protagonista. Como se observó en las respuestas de las usuarias de novelas visuales en la encuesta anteriormente analizada, las preferencias entre estos dos métodos se encuentran equilibradas.



Figura 19. Elección de personaje Ephemeral fantasy on dark
copyright HUNEX CO. Fuente: Juego Ephemeral fantasy on dark.



Figura 20. Elección de personaje juego Huellitas mágicas.
copyright Visuki (2015-2019) Fuente: Juego Huellitas mágicas

En el caso de Ephemeral y Huellitas mágicas, ambos juegos permiten seleccionar un personaje tras haber jugado el prólogo de la historia el cual permite ver de forma superficial las personalidades de estos personajes, lo

cual implica la elección de mayor peso dentro del juego, ya que esto define completamente la ruta a seguir, este modelo es a lo que en las novelas visuales se llama ramificación temprana.

Estas elecciones nos muestran una serie de personajes de apariencia y personalidad totalmente diferentes, Ephemeral presenta 4 personajes, Shiba el hombre lobo, Nagi el hombre invisible, Ray el vampiro y Natsume la momia; Huellitas mágicas presenta 3 personales, Ren la

carta del gato, Toshio la carta del perro y Hiroshi la carta del conejo. Nuevamente se observa que en Huellitas mágicas la tendencia de usar nombres japoneses, por otro lado, ephemeral 3 de sus personajes poseen nombres japoneses (Shiba, Nagi, Natsume) y uno un nombre europeo (Ray).



Figura 21. Personajes masculinos principales Ephemeral fantasy on dark
copyright HUNEX CO. Fuente: <http://hunex-play.com/portal/002/>



Figura 22. Personajes masculinos principales Huellitas mágicas
copyright Visuki (2015-2019) Fuente: Juego Huellitas mágicas

En ambos grupos se encuentran personajes de apariencia juvenil, de un origen fantástico, al menos uno con un color de cabello extravagante, una apariencia que tiene detalles muy claros sobre el papel del personaje, Shiba lleva un collar al cuello que es decorado por una huella (su nombre de hecho es el de una raza de perro), haciendo énfasis en su naturaleza como hombre lobo, similar a Toshio quien lleva varias correas en su atuendo en una disposición que recuerdan a los arneses para perro, decorado con un accesorio en forma de hueso. Nagi quien posee un cabello que se degrada del blanco al negro, implicando su habilidad para

desaparecer, Ray quien viste más elegante que el resto y siempre usa guantes, para hacer énfasis en su estatus, similar a Hiroshi, quien también viste elegante, pero con un propósito diferente, al asumir el rol de mayordomo, Natsume con sus vendas que más allá que implicar el ser una momia implica que está ocultando su identidad, y Ren con los cascabeles que cuelgan de su cabello y cuello reforzando su figura de gato.

Todos estos personajes son más altos que la protagonista de su respectivo juego, en el caso de Ephemeral el personaje de más baja estatura,

Nagi, posee rasgos faciales más similares a los de la protagonista (ojos grandes y una nariz pequeña), en el caso de huellitas mágicas, pese a no existir perfiles de personajes que nos revelen sus estaturas, se puede ver por la comparativa de los eventos CG, que Toshio es el personaje de más baja estatura, y es también el personaje masculino que posee los ojos más grandes.

Las proporciones en construcción de los cuerpos son consistentes en Ephemeral, todos los personajes tienen unas proporciones de 8 cabezas de alto (incluso si su estatura difiere) Nagi posee unos hombros menos amplios que el resto de los personajes masculinos de su juego, por otro lado, los personajes de huellitas mágicas varían más Hiroshi tiene una proporción de 8 cabezas, Ren de 7 cabezas y $\frac{1}{2}$ y Toshio entre 7 y 7 cabezas y $\frac{1}{2}$.

En ambos juegos se ve la tendencia que ningún personaje masculino comparta el mismo color de cabello y ojos.

En cuanto a la construcción de rostro y el uso de colores la comparación resulta similar a la hecha para las protagonistas del juego.

Los personajes tienen una variedad de personalidades, que se pueden clasificar de los personajes más fáciles de acercarse a los más difíciles, en Ephemeral Shiba es el tipo amable,

sincero y sociable, Nagi es el tipo amable que oculta sus temores, Ray alguien que por su posición es difícil de alcanzar y Natsume es frío distante y evasivo, por lo tanto, el personaje al cual es más difícil acercarse. En Huellitas mágicas de forma similar está Toshio como el personaje amable y sociable además de ser muy enérgico, Hiroshi es del tipo amable que antepone sus deberes y sus órdenes, y Ren quien es evasivo pero amable.

En la construcción de los personajes es común ver el uso de personalidades estereotipadas comúnmente usadas en el anime japonés, como Shiba y Toshio quienes se los puede clasificar como personajes genki, palabra usada para clasificar a personajes muy animados, Ren como un personaje tsudere, término usado para quien oculta sus buenas intenciones de forma agresiva y Natsume como un personaje kuudere que es un tipo de personaje frío y distante que no suele mostrar sus emociones.

El desarrollo de estos personajes se da de una forma diferente en cada juego, mientras que en Ephemeral la historia es más dependiente del protagonista masculino, en huellitas mágicas es más dependiente de la protagonista, de la siguiente forma:

Ephemeral: La ruta de Shiba consiste en que él pueda superar sus complejos por no alcanzar su ideal, su segunda parte él debe afrontar las

consecuencias de sus errores. En la ruta de Nagi la primera parte él debe afrontar el abuso al que es sometido dada su baja posición, en la segunda parte debe afrontar su complejo para poder tomar decisiones con firmeza. En la primera parte de la ruta de Ray él debe superar la forma superficial de ver la belleza y en la segunda parte debe afrontar la diferencia de clases sociales. En la ruta de Natsume su primera parte él debe superar sus traumas de la infancia para poder acercarse a los demás, y en su segunda parte debe controlar su posesividad para poder apoyar a Cloé con sinceridad.

En todas estas rutas, se puede encontrar el mismo desarrollo, y las rutas que el usuario tome desde la perspectiva de la protagonista encaminará la historia a determinado resultado final.

Huellitas mágicas: En la ruta de Ren este debe enseñarle a Hikari a confiar en sí misma, si la historia tiene un resultado romántico este debe asumir las consecuencias de su de sus impulsos. En la ruta de Toshio este debe ayudar a Hikari a socializar para poder conseguir amigos, si la historia tiene un resultado romántico este se enfrenta a sus sentimientos y el hecho de que Hikari lo vea como a un niño. En la ruta de Hiroshi, él debe enseñarle a Hikari a hablar sin temor, si la historia tiene un resultado romántico él debe afrontar el haber roto las reglas de las cartas por su propia cuenta, y anteponerse a estas para poder estar al lado de Hikari.

En todas las rutas el desarrollo del personaje masculino depende de las decisiones que el usuario tome desde la perspectiva de la protagonista, si las respuestas no desembocan en un resultado romántico, los posibles finales no contendrán los desarrollos anteriormente descritos.

Construcción y desarrollo de personajes secundarios:

Los personajes secundarios con los que cuentan Ephemeral son: Julia la abuela de Clóe, Rain amiga y concejera de Clóe, Erika amiga de Clóe, Robín el enfermero de la academia y Olivia la prometida de Ray.

Los personajes secundarios con los que cuenta Huellitas mágicas son: Souta el estudiante popular de la clase, Nozomi la novia de Souta, Hana la estudiante amable de la clase y Taneki el deportista de la clase.

En Ephemeral, algunos de los personajes secundarios carecen de desarrollo como Erika, Rain y Robín o tienen un desarrollo superficial como Julia y Olivia. Por otro lado, en huellitas mágicas hay un acercamiento más profundo a sus personajes secundarios, esto como parte importante del desarrollo de la historia, el cual intenta mostrar que todas las personas tienen sus propias circunstancias y son algo más de lo que se puede ver en el exterior, el personaje de Taneki tiene un desarrollo menor que el resto de secundarios, no obstante, sigue el parámetro de desarrollo de todos los demás.

Por otro lado, es importante observar que en los dos casos los personajes principales se convierten en personajes secundarios cuando las elecciones del usuario se encaminan a una ruta diferente, así

es como en Ephemeral, el personaje que el usuario selecciona para ser el guía de Clóe se convertirá en el personaje principal, mientras que los otros se convertirán en personajes secundarios para el desarrollo de la trama de la respectiva ruta. De forma similar sucede en Huellitas mágicas, donde el personaje escogido para cumplir el deseo de Hikari, se convierte en el personaje principal y el resto en personajes secundarios.

En los dos juegos los personajes que únicamente son secundarios tienen un diseño menos llamativo que los principales, no poseen tantos accesorios en su indumentaria, en Ephemeral solo se los muestra con un único atuendo, en caso de Olivia y Erika esto corresponde al uniforme, Rain un atuendo negro, Julia un chal, con guantes y sombrero y Robín una camisa y bata blanca.

Las proporciones de los personajes secundarios en Huellitas mágicas, se mantienen aproximadamente en 7 cabezas y $\frac{1}{2}$ a diferencia de los personajes principales que varía de uno a otro. En Ephemeral la proporción se sigue manteniendo para todos los personajes en 8 cabezas.

La aparición de los personajes secundarios en los eventos CG en los dos casos se limitan a una única ruta, Nagi para Ephemeral y Toshio para Huellitas mágicas.

Hay papeles estándar que cumplen los personajes de los dos juegos, como el personaje rival el cual se comportara de una forma diferente dependiendo la ruta que se esté jugando (ya sea que el personaje sea diferente o tenga una actitud diferente), en el caso de Ephemeral este personaje lo interpreta Olivia, ella es percibida como una rival en la ruta de Shiba, aunque realmente no lo sea, en la ruta de Natsume llega a asumir un rol de amiga, en la ruta de Ray ella realmente puede ser interpretada como una rival al ser la prometida de Ray, y desencadenar eventos importantes para llegar a determinado final, por otro lado ella es un personaje que no aparece en la ruta de Nagi, en Huellitas mágicas este papel lo desempeñan Nozomi y Hana, Nozomi en la ruta de Ren y Hana en la ruta de Hiroshi, como personajes que desencadenan sentimientos de celos en la protagonista.

El lado masculino también puede tener su respectivo rival, en Huellitas mágicas este papel lo cumplen Souta y Taneki, por otro lado, en Ephemeral este papel lo cumplen los principales personajes masculinos que se han convertido en personajes secundarios.

Existe también el personaje de un amigo o compañero amable de una edad cercana que habla y algunas veces aconseja a la protagonista sobre lo que la rodea, pero que aun así no se involucran tan profundamente, papeles cumplidos por Erika de Ephemeral y por Hana de Huellitas mágicas (aunque dependiendo la ruta, Hana también puede llegar a ser percibido como un personaje rival como se lo mencionó anteriormente). Es importante saber que estos personajes rivales pueden estar mejor desarrollados que el resto de los secundarios siempre que sea la ruta en la que mayor participación tengan.

Existen papeles de familia y mentores, una figura de sabiduría y experiencia, en el caso de Ephemeral estos personajes los desempeñan Rain la bruja, amiga y concejera de Cloé, no tiene un trasfondo, pero su papel puede ser de importancia en varias rutas, Julia la abuela de Cloé cuya historia se ve a profundidad en la ruta de Nagi y Robín el enfermero que comparte parte del conocimiento que tiene sobre el mundo que lo rodea. Aunque este tipo de personajes también existen en Huellitas mágicas, desempeñados por los padres de Hikari y su profesor, estos no llegan a tener una importancia real en la historia y se podrían clasificar como personajes terciarios.

Construcción y desarrollo de personajes terciarios: Los personajes terciarios encontrados en Huellitas mágicas y en Ephemeral en su mayoría carecen de representación gráfica, la única excepción son Ritsu y Fuyuki de Huellitas mágicas, cuya participación no llega a ser tan importante para ser consideradas personajes secundarios.



Figura 23. Únicos personajes terciarios de Huellitas mágicas con representación gráfica.
copyright Visuki (2015-2019) Fuente: Juego Huellitas mágicas

Varios de los personajes terciarios carecen de nombres y se representan en grupos en los dos juegos, tal es el caso de grupos como compañeras y estudiantes, grupos representados para mostrar pensamientos generales brindados por una población ya sea general o específica, en el caso de Ephemeral los estudiantes fortalecen prejuicios y pensamientos racistas, mientras que en Huellitas mágicas las compañeras representan la presión social. Este tipo de personajes también se representan de forma individual, como compañera o estudiante, usado para un diálogo individual, pero el papel desempeñado es el mismo tanto de forma grupal como individual para los dos casos, Ephemeral nos muestra más de interacción con este tipo de personajes, brindándoles una personalidad distinguida sin embargo esto no se sale de los parámetros que la historia establece para el grupo al cual el personaje pertenece. Para este caso en Huellitas mágicas Ritsu y Fuyuki pese a tener nombres y representación gráfica son una representación grupal de amigas de Nozomi o también como seguidoras de Souta, similar a la representación de amigas de Hana, aunque estas últimas no tienen representación gráfica.

Personajes como familiares y mentores pueden ser tanto secundarios como terciarios, como se lo explicó anteriormente, en el caso de Huellitas mágicas los padres son personajes terciarios, que son mencionados, y tienen unos pocos diálogos, no obstante, no interviene dentro de la historia y serán vistos como personajes que ocupan un rol familiar. Así mismo los personajes de profesores para ambos juegos son mencionados conforme al rol de docente sin una gran participación de los mismos.

Existen también personajes que tienen nombres debido a que tienen un papel más importante, esto sucede únicamente en Ephemeral, estos personajes no pueden llegar a ser considerados secundarios debido a sus breves apariciones o a su poca relevancia dentro de la historia, como es el caso de Sarah la hermana menor de Ray y Lily la niña que perdió a su mascota. O personajes que aparecen simplemente para hacer la trama más entretenida como la muñeca en la ruta de Nagi o el Shiba falso en la ruta de Shiba, los cuales se incluyen solo hasta el final para forzar un desarrollo conclusivo.

Tipo de narrativa dentro del desarrollo y construcción de historia: Tanto Ephemeral como Huellitas mágicas poseen una narrativa hipermedia, son lecturas con las que el usuario puede interactuar y darle una sensación de ser partícipe en la historia por las opciones interactivas que estos poseen, tales como cambiar el nombre de la protagonista, escoger un personaje que coprotagonizará la historia y dar respuestas que llevarán a determinado final.

Ephemeral posee cuatro rutas cada una con dos partes y cada parte con dos finales, sin embargo, esto no significa que posea cuatro finales por ruta, son solo dos, ya que los finales que corresponden a la primera parte, llamada parte del Romance, son conclusiones intermedias a la primera parte de la historia. En el caso de Huellitas mágicas este posee 3 finales alternativos por ruta más un extra final que puede o no aparecer tras obtener el final feliz de alguna ruta dependiendo las respuestas que el usuario escoja. El tema del manejo de los finales alternativos se abordará con mayor profundidad en las observaciones hechas sobre las narrativas hipermedia.

Ephemeral por su parte tiene una narrativa cronológicamente no lineal, esto es evidente dentro de su prólogo, que desarrolla los hechos presentes y para pasar a contar los hechos pasados que llevaron a ese presente y volver al presente que desarrolla la historia. Además del uso continuo de escenas retrospectivas como recordatorio de eventos ocurridos de un capítulo a otro. Esto es diferente de la cronología llevada en Huellitas mágicas, donde la historia se cuenta con una cronología lineal, pese a incluir escenas que hablan sobre el pasado de los personajes estos se cuentan como un diálogo en el tiempo presente.

Narrador: El narrador principal de cada juego es su propia protagonista (Cloé para ephemeral y Hikari para huellitas magicas), no obstante en Ephemeral hay algunos fragmentos que se narran desde el punto de vista del protagonista masculino para interiorizar en sus pensamientos (Esto sucede en las rutas de Nagi y de Shiba), también se puede encontrar un punto de vista omnisciente con el propósito de ver escenas en las que se encuentran involucrados personajes secundarios sin que la protagonista se encuentre presente, aunque esos fragmentos aportan poco o nada al desarrollo de la historia.

Contexto: Aunque los dos juegos tienen un contexto escolar, todo lo que rodea a estos es completamente diferente:

En Ephemeral se visualizan distintos entornos que refuerzan la idea de encontrarse en un mundo de fantasía oscuro como sugiere el título completo del juego Ephemeral fantasy on dark, la iluminación proviene del fuego de velas, dando como resultado una iluminación en colores cálidos que se contrapone a la excesiva oscuridad, e incluso cuando la presencia de las velas no es visible el tipo de luz y sombra se mantiene. La oscuridad se mantiene en un mundo el cual parece encontrarse en una noche perpetua.



Figura 24. Iluminación de escenarios en Ephemeral fantasy on dark copyright HUNEX CO. Fuente: juego Ephemeral fantasy on dark

Los pasillos y las aulas de la academia son uno de los ejes centrales para la explicación del contexto del universo general en el que viven los personajes, la clasificación social, el racismo y los prejuicios cobran mayor importancia en este contexto escolar pues se supone es un espacio donde la discriminación no debería existir, pero que sucede en las sombras, dando a entender que la situación fuera de la academia es peor.

En la mayoría de las rutas otros escenarios diferentes al plantel académico no poseen mucha importancia y se usan para eventos secundarios, como es el caso del pueblo y las tiendas que en este se encuentran, por otro lado, escenarios del pueblo zombie ayuda a reforzar la construcción del personaje de Cloé pero su importancia menor en cuanto a la construcción del universo planteado, especialmente por tratarse de una zona aislada.

Esto es muy diferente a lo manejado en huellitas mágicas que intenta asemejarse más a la realidad, donde la fantasía es prácticamente desconocida.

Si bien la presión grupal y los prejuicios están presentes en este contexto escolar no busca abordarlo desde un punto de vista social, sino desde la introspección de los personajes.

La mayor parte del juego se desarrolla fuera del aula de clases, dentro de un campamento escolar, lo cual agrega elementos diferentes a la interacción entre estudiantes y entre estudiantes y profesores.

Los escenarios son principalmente la zona de campamento, un lago, zona de comidas todo junto a un bosque. Los escenarios usan principalmente colores pastel los cuales no hablan mucho de las situaciones generales en las que se ve envuelta la protagonista a excepción de la tormenta como una situación turbulenta relacionada con los aspectos mágicos del juego en la ruta de Ren, y la confrontación en las rutas de Hiroshi y Toshio.

Los escenarios fuera del campamento y del aula de clase, son importantes para introducir y concluir las situaciones que vive la protagonista, pero incluso dentro de estos se habla sobre el contexto escolar.

Adicionalmente al contexto propio de la historia, dentro de estos juegos se pueden vislumbrar elementos propios del entorno socio-cultural en el que los juegos fueron concebidos, aunque Ephemeral no está ubicado en

una región específica, y se inspira de personajes de la literatura occidental y de mitos y leyendas occidentales, especialmente europeos, es clara la introducción de elementos japoneses dentro del juego, principalmente elementos tradicionales, hábitos alimenticios y comportamiento.

Entre los elementos tradicionales se pueden encontrar la mención de una creencia propia de Japón (derivado de creencias populares chinas) en el episodio 3 de la segunda parte de la ruta de Nagi, donde directamente se hace alusión a la creencia del exorcismo de demonios arrojando frijoles para poder vivir una vida diligente explicado por medio de un juego de palabras (frijol=mame; destrucción de demonios=ma-metsu; vivir diligentemente=mame ni kurasu). Ephemeral también menciona con regularidad algunas costumbres que desembocan en tradiciones alimenticias, nombrando directamente dulces japoneses que se adquieren para celebraciones especiales, mencionados en la segunda parte de la ruta de Shiba. Dentro de elementos de comportamiento está la forma de hablar y expresarse (con uso de honoríficos).

Temas: La temática principal de Ephemeral habla sobre los problemas de los más débiles en una sociedad basada en la fuerza y el poder y las distintas formas en las que las personas se anteponen los problemas en dicha sociedad, sin embargo, esto solo es una visión general del juego, puesto que cada ruta de Ephemeral trata temas diferentes como las expectativas la depresión, la belleza efímera, las clases sociales, el racismo, la existencia, todo esto muy arraigado al contexto fantástico planteado por el juego; a partir de la segunda parte de del juego todas las rutas abarcan la confianza en la pareja.

Huellitas mágicas trata temas diferentes para sus rutas, sin embargo, eso se concentra en un tema común como lo es la falta de confianza en sí mismo, los temas que se derivan de esto son la falta de autoestima, la unidad grupal, la presión grupal y la comunicación, todo ello se desarrolla alrededor de los

deseos de la protagonista: “deseo ser más segura de mi misma” “deseo tener un amigo de verdad” o “Deseo dejar mi miedo y animarme a hablar”

Rutas: Ephemeral posee 4 rutas más un prólogo, el cual tienen una duración aproximada de 22 minutos (siendo más largo que el promedio de duración del resto de capítulos). Los eventos principales del prólogo contextualizan al jugador, mientras que los eventos secundarios están correlacionados con los eventos principales de otras rutas, pero no son tratados como eventos principales, esto se puede deber a que son eventos que adquieren más importancia en una sola ruta y no en todas. Antes de finalizar el prólogo el jugador puede escoger entre una de las 4 rutas, bajo la premisa de quien será el guía de Cloé, la ruta más larga tiene una duración de 3 horas y 45 minutos, mientras que la más corta tiene una duración de 3 horas y 20 minutos esto sin contar el juego de repeticiones para obtener finales alternativos, el tiempo es distribuido en varios capítulos cortos, siendo un relato de larga duración.

Por otro lado, Huellitas mágicas posee 3 rutas más un prólogo, el cual tiene una duración aproximada de 27 minutos (siendo más corto que el promedio de duración del resto de capítulos). Los eventos principales del prólogo contextualizan al jugador en la situación que tiene que afrontar la protagonista,

mientras que los eventos secundarios se encuentran para fortalecer los prejuicios que la protagonista tiene hacia el resto de personajes. Poco antes de finalizar el prólogo el jugador elige una ruta bajo la pregunta ¿Cuál es tu deseo? Cuya respuesta se asocia a uno de los tres personajes. La ruta más larga tiene una duración aproximada de 2 horas y 46 minutos, y la más corta 2 horas y 4 minutos, sin contar con repeticiones para obtener finales alternativos, el tiempo es distribuido en tres capítulos largos, nuevamente encontrando un relato de larga duración.

Ephemeral desarrolla su historia dándole eventos específicos a cada capítulo de la historia, estos eventos pueden ser hechos principales y secundarios o únicamente secundarios, los cuales no agregan o le quitan datos gran relevancia a aquello que está desarrollando la ruta, pero puede ayudar a volver más consistente la construcción de un personaje; además se puede encontrar eventos que tienen un patrón similar en las distintas rutas, como la cita en el pueblo cercano a la academia, cada ruta plantea estos eventos en momentos diferentes de la historia y los fundamenta de forma diferente, como una disculpa en la ruta de Shiba, como una forma para crear memorias en la ruta de Nagi y una forma de acercamiento en la ruta de Ray, la ruta de Natsume varía este evento, pues la visita al pueblo la realiza Clóe en dos oportunidades, sola

y con sus amigas, pero no como una cita con Natsume. Otro evento que se realiza en todas las rutas es el consumo de alguna pócima con efectos distintos, la poción de los deseos y la poción del amor en la ruta de Shiba, el corrector de personalidades en la ruta de Nagi, la pócima de la verdad en la ruta de Ray y las galletas bebé en la ruta de Natsume. De esta forma existen otros eventos que se repiten lo cual podría volver predecible los eventos del juego, y por ello se les da un trasfondo y un resultado diferente.

En Huellitas mágicas el desarrollo de cada capítulo no tiene un evento específico como en Ephemeral, un capítulo puede tener muchos eventos principales y secundarios, la división de los capítulos se ve estandarizada en todas las rutas de la siguiente forma capítulo uno: conociendo a la carta, explicación de un entrenamiento de un mes y día uno del campamento; capítulo dos: día dos del campamento, pude tener pequeños fragmentos de la noche del día uno; capítulo 3: día tres del campamento y día de retorno. El desarrollo es similar en cada ruta, con eventos similares, que incluso pueden suceder en momentos similares de la historia, como la lectura del cronograma del campamento, competencias que la protagonista deberá hacer en compañía de algún personaje secundario, romper con el prejuicio que la protagonista tiene hacia algún personaje secundario, la desaparición del personaje masculino principal, el encuentro con el creador de las cartas, entre otros. De esta manera los eventos se repiten con variaciones en el cómo ocurren, pero teniendo resultados similares.

Caminos alternativos: En ambos juegos los caminos alternativos se definen por momentos con opciones de respuesta los cuales son cuestionamientos en la forma en que debe actuar y comunicarse la protagonista de la historia, siendo algunos momentos más relevantes en el desarrollo de la historia que otros como es el caso de la selección de personaje en el prólogo de las dos historias.

Huellitas mágicas tienen dos momentos con opciones de respuesta dentro del prólogo, no obstante, el primer momento no presenta gran relevancia dentro de la historia, y es la segunda opción la cual tiene gran relevancia pues es la selección de ruta, similar a la primera opción de Ephemeral.

Para el desarrollo del juego de igual forma para todas las rutas alternativas, ambos juegos se guían bajo el patrón de sumatoria de valor de las respuestas, más respuestas positivas es equivalente al final feliz, más respuestas negativas es equivalente al final triste o malo, y más respuestas neutras es equivalente al final neutro (este último solo para huellitas mágicas, el carácter feliz, triste, negativo o neutro de los finales son definidos por los juegos), en el caso de Ephemeral, si la cantidad respuestas positivas y negativas es equivalente se desbloquearan ambos finales, pero reproducirá automáticamente el final feliz, no obstante, al menos para la primera mitad de la historia, obtener este resultado no desbloqueará la segunda parte del juego.

De esta forma se pueden encontrar tres bloques: prólogo, contenido de la ruta y final; como ya se ha mencionado, Ephemeral divide cada ruta en dos partes, dándole subcategorías al bloque de contenido de la ruta, como se muestra en la figura.



Figura 25. Bloques de contenido principal huellitas mágicas y Ephemeral
Elaboración propia (2020)

En el caso de Ephemeral las respuestas alternativas del juego cambiarán un diálogo corto de forma inmediata, cuyo contenido posee información de poca relevancia, por otro lado, en huellitas mágicas, aunque la mayoría de respuestas se manejan de una forma similar a la de Ephemeral, también

existen respuestas alternativas que llevan a otros diálogos con respuestas alternativas, no obstante siempre terminan desembocando a un mismo punto, como se verá más adelante en el análisis de los elementos hipermedia del juego.

Narrativas hipermedia: Los menús iniciales del juego y su comprensión mejoran la experiencia interactiva que el usuario pueda tener, siendo el primer introductor en la historia que presenta la novela visual. En el caso de Ephemeral este acompaña el menú inicial con las voces de los personajes principales y secundarios y una imagen que indica los roles que cumplen los personajes dentro de la historia, además incluye información extra de los personajes como es el caso de sus perfiles, los cuales mezclan información relevante y no relevante para el desarrollo de la historia, pero que complementa la construcción de estos.

Sin tener en cuenta la interacción con los botones, ambos juegos poseen presentación adicional del menú inicial, la cual se forma por medio de una presentación multimedia (presentando imagen y sonido).

Dentro del menú principal de Ephemeral se encuentra la opción de renombrar, que le permite al usuario elegir el nombre que tendrá la protagonista o dejarle el nombre que por defecto tiene dentro del juego, opción que se puede cambiar en cualquier momento. En Huellitas mágicas esta opción aparece únicamente al comenzar el juego, donde presentará a rasgos generales la historia e incluye el dato del nombre de la protagonista y pide renombrarla, después de esto para cambiar nuevamente el nombre de la protagonista el usuario deberá comenzar el juego desde el comienzo.

Al comenzar las historias se reproduce un prólogo (Ephemeral le da la opción al usuario de iniciar por el prólogo o ir directamente al desarrollo de una ruta, por lo que no es necesario guardar la partida después de ver el prólogo) Dentro de este se encuentran las opciones para entrar en una ruta, al comenzar una ruta inician las opciones de aventura que guiarán el juego a uno u otro final. Las siguientes muestran un mapa de navegación de Huellitas mágicas y de Ephemeral representando los caminos alternativos que el usuario puede tomar.

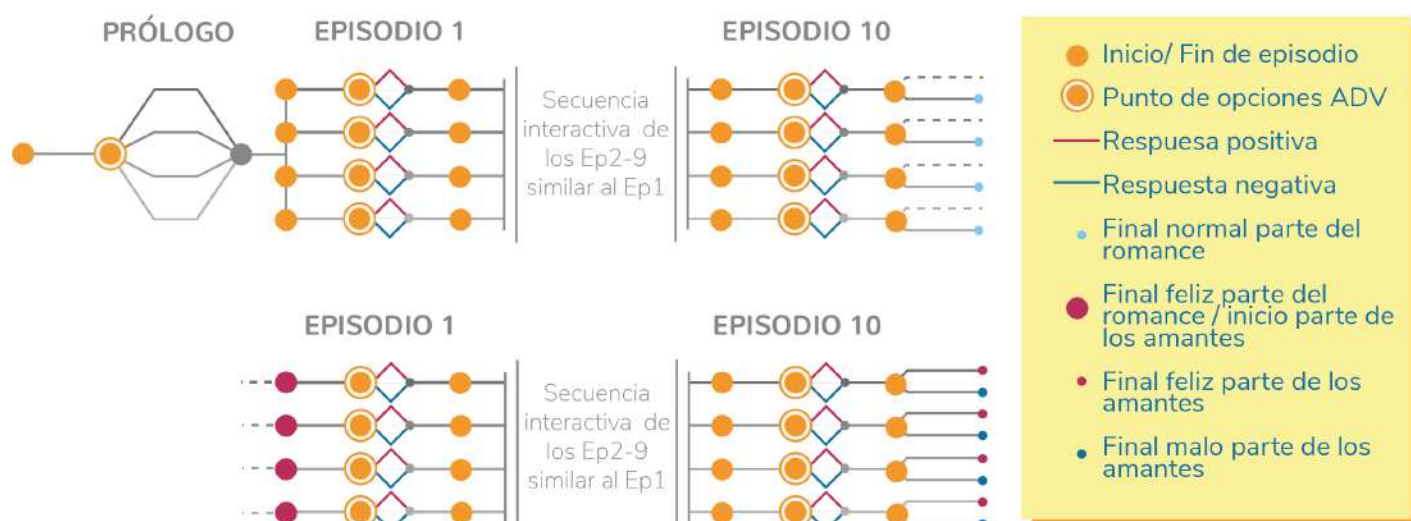


Figura 26. Mapa de navegación juego Ephemeral fantasy on dark. Elaboración propia (2020)

Ephemeral presenta un diagrama consistente para la mayoría de sus episodios, cada episodio, a excepción de los finales, tienen una pregunta con dos opciones de respuesta, una negativa y una positiva, para un total de 10 preguntas por ruta, si al menos 6 de las 10 opciones fueron negativas, se desbloquea el final normal de la parte del romance y el juego finaliza; si las respuestas negativas fueron 5 y las positivas también fueron 5, al finalizar el episodio 10 se reproducirá automáticamente el final feliz de la parte del romance, además se desbloqueará el

final normal, por ello el usuario podrá jugar los dos finales sin necesidad de jugar nuevamente desde el comienzo, no obstante, no se desbloqueará la parte de los amantes; si al menos 6 de las 10 opciones son positivas se reproduce el final feliz de la parte del romance y da comienzo a la parte de los amantes. De forma similar sucede en la parte de los amantes, reemplazando el final normal por un final malo. Como se observa en la figura este proceso es empleado para los cuatro caminos alternativos existentes cuya división se encuentra en el prólogo.

Por otro lado, Huellitas mágicas posee un diagrama con varios cambios entre rutas y episodios, el episodio 1 y 2, aunque con una cantidad de preguntas diferente por ruta su manejo es similar, cada pregunta posee 3 opciones ADV, una respuesta positiva, negativa y neutral (aunque en el caso de la tercera ruta, sus tres últimos puntos de opciones ADV solo tienen dos opciones de respuesta, una positiva y una que no se ha logrado determinar si tienen un carácter negativo o neutral). El tercer episodio inicia de forma similar a los episodios 1 y 2 (con preguntas que cambian pequeños diálogos y pero que se desencadenan en un mismo punto) no obstante en determinado punto se desencadenan tres tipos de finales, estos determinados por la sumatoria de respuestas positivas y negativas que el usuario seleccionó a lo largo del juego. Tanto los finales neutros como los finales tristes tienen una línea directa, por otro lado, los finales felices pasan por una serie de opciones a escoger con opciones positivas y neutras, una mayor cantidad de respuestas positivas desencadena un extra al concluir los episodios con los finales felices.

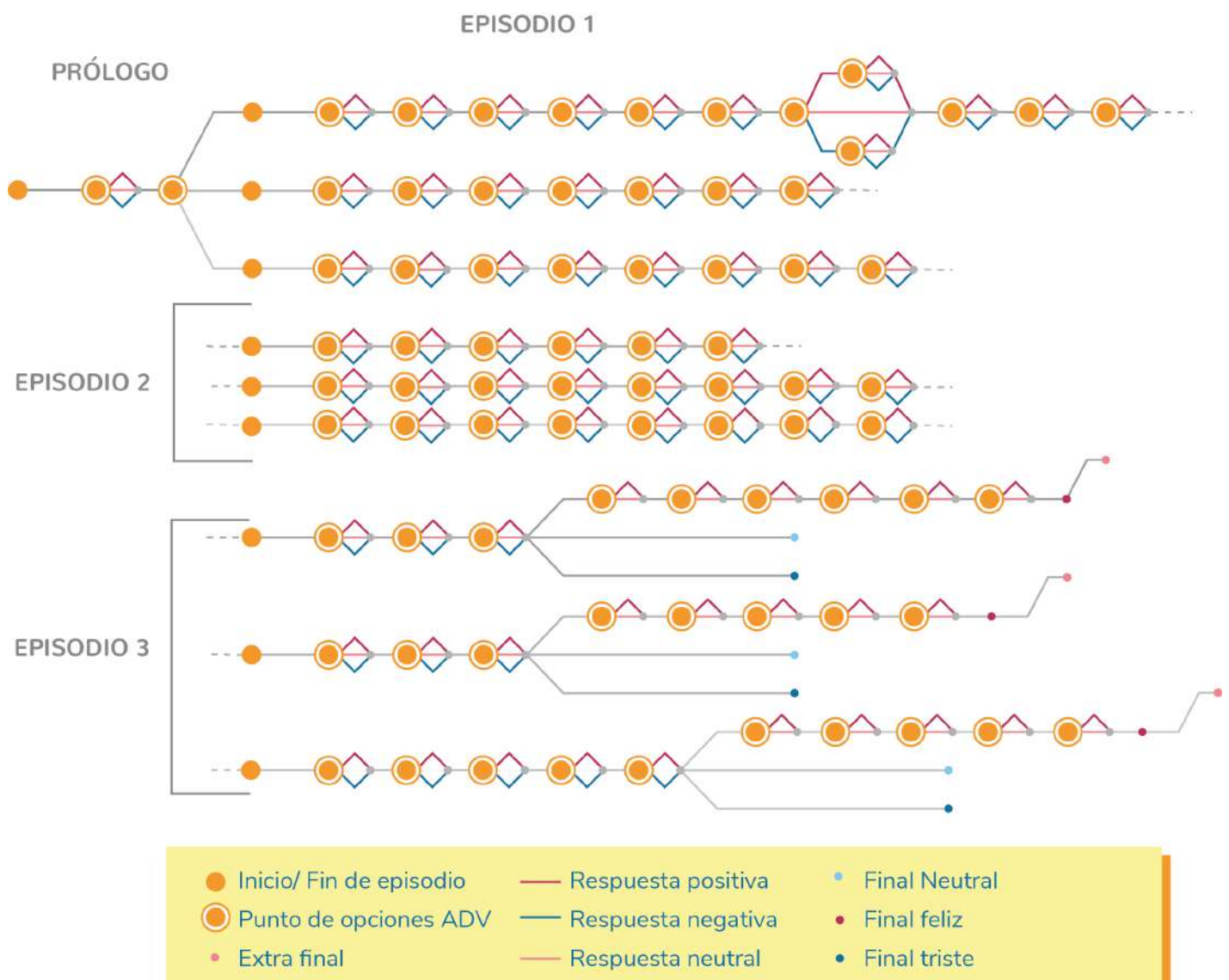


Figura 27. Mapa de navegación Huellitas Mágicas. Elaboración propia (2020)

A medida que se va progresando en la historia se van desbloqueando CG. Ephemeral tiene 10 CG por personaje, de los cuales 9 se desbloquean independientemente del final al cual se llegue, mientras que el décimo se desbloquea con el final feliz de la ruta de los amantes.

En Huellitas mágicas los personajes de Ren y Hiroshi tienen 3 CG cada uno, el primero se desbloquea independientemente de las respuestas, el segundo se desbloquea con una mayoría de respuestas positivas de los capítulos 1 y 2, y el tercero se desbloquea con una mayoría de respuestas positivas de la versión del final feliz del episodio 3. La Ruta de Toshio posee una variación, ya que tienen 7 CG de los cuales 4 imágenes son de carácter grupal (estas corresponden realmente a 2 imágenes con variantes), las primeras 3 imágenes se desbloquean independientemente de las respuestas, las dos siguientes se desbloquean teniendo en su mayoría respuestas positivas o neutras en los episodios 1 y 2, la siguiente se desbloquea teniendo respuestas principalmente positivas en los episodios 1 y 2, y la última se desbloquea teniendo respuestas positivas en la versión del final feliz del episodio 3.

Errores encontrados: Se define dentro de los errores aquellos procesos que no permiten la buena apreciación de la novela visual, como problemas de traducción, sintaxis, el mal funcionamiento de la interfaz de usuario entre otros.

La interfaz de Ephemeral presentó un diseño que permitía la buena comprensión de la misma incluso si algunos menús llegaban a tener más redireccionamientos de los necesarios. Por otro lado, los problemas que presenta este juego se encuentran principalmente en sus textos:

- Diálogos cortados: Fue encontrada una opción de respuesta que era demasiado larga para su caja de texto y fue recortada dejando la respuesta incompleta.
- Errores de sintaxis: Oraciones con una composición redundante o mal estructuradas
- Ausencia de traducción: Sin sentido dentro de la historia aparecen diálogos en inglés, de igual forma algunos botones no poseían traducción como es el caso del botón "back", los videos de apertura y cierre poseían textos que fueron dejados en japonés
- Ortografía: Se encontraron varias palabras con errores de ortografía, principalmente la ausencia de comas.
- Posibles errores de digitación y transcripción: Se intercambiaban algunas letras por otras y algunas palabras tenían letras de más, en lagunas escenas los nombres de los personajes eran remplazados solo por su inicial.
- Uso erróneo de adjetivos: cambio de Adjetivos femeninos y masculinos para un mismo personaje.
- Indicadores de controladores no correspondiente a la plataforma de juego: algunos indicadores en la versión para Windows del juego se señalan como si fuese la versión para psVita

Huellitas mágicas es un juego que salió originalmente en español por ello los problemas encontrados fueron muy distintos a los de Ephemeral: Aunque no se lo pueda señalar directamente como un error la redacción del libreto tiende a utilizar muletillas y términos coloquiales posiblemente de Argentina. En cuanto a la interfaz no hay errores, pese a eso algunas secciones parecen carecer de información necesaria para comprender de forma rápida algunos controladores y botones.

3.4.2.2. Observación comparativa Blood code y Starry Sky in autumn:

Información sobre las empresas desarrolladoras:

En este punto se analizan los juegos Blood code juego de origen chino y Starry sky in autumn juego de origen japonés.

Blood code es un juego desarrollado por Weixi Studio y ZiX solutions, su primera versión fue lanzada en diciembre del año 2015 y su versión completa en noviembre del año 2016, la información sobre Weixi Studio es escasa encontrándose que este es un grupo amateur de desarrollo independiente que ha desarrollado dos títulos entre los años 2015 y 2017, ambos títulos desarrollados para Windows, Linux y Mac OS,

distribuidos por medio de Steam, ambos juegos son promocionados como simuladores de citas, pero clasificados como novelas visuales, esto se debe a que usan mecánicas y un desarrollo de los dos tipos de juegos, ambos juegos disponibles en inglés, chino y ruso. Su co-creador y distribuidor Weixi Studio se describe a sí mismo como un proveedor de sistemas de soluciones para novelas visuales y aventuras de texto el cual ha trabajado con diversos desarrolladores independientes en el desarrollo de proyectos que principalmente se distribuyen por medio de Steam, encargándose de la creación de guiones, imágenes e incluso música.



Figura 28. Identificador Weixi Studio Copyright Weixi Studio (2015) Fuente: Juego Blood Code



Figura 29. Identificador ZiX Solutions. Copyright Zix Solutions (2015) Fuente: Juego Blood Code

Por otro lado, Starry Sky in autumn fue desarrollado y distribuido por Honeybee en el año 2009, como parte de los productos de la serie titulada Starry Sky, honeybee es una marca japonesa establecida en el año 2007, dedicada a la producción de contenido para un público femenino, al igual que su submarca honeybee black, la cual produce un contenido un poco más maduro. Honeybee ha producido una gran cantidad de juegos, que se relanzan para distintas plataformas desde computadoras, a consolas portátiles e incluso Smart Phones. Los productos de Honeybee no son exclusivamente juegos, apuestan por estrategias crossmedia que han permitido desarrollar una gran cantidad de subproductos con base en unos pocos títulos, desde juegos, música, CD-drama, entre otros, que permitan ampliar el universo de sus juegos presentados, además de tener una gran cantidad de mercancía derivada.



Figura 30. Identificador HoneyBee Copyright honeybee.

Fuente: <https://honeybee-cd.com/>

Tiempo promedio de duración: Aunque se clasifica a Blood code como un juego con una duración de 1 a 10 horas, el tiempo de juego es mucho más extenso, especialmente por su jugabilidad como simulador de citas que propone organizar actividades para distintos días de la semana, haciendo que desbloquear totalmente el juego pueda tomar hasta 50 horas, por otro lado, Starry Sky tienen una duración promedio de 10 a 30 horas de juego. Estos dos juegos no se dividen por capítulos o episodios como los dos juegos previamente analizados, estos se dividen por días, mostrando sucesos cotidianos de cada día de la semana, los sucesos de Blood code transcurren durante un año y los de Starry sky in autumn en tres meses. Blood code cuenta con cuatro rutas las cuales están superpuestas a una misma historia principal, la historia principal más el prólogo tienen una duración aproximada de 9 horas, mientras que una ruta sin repeticiones dura en promedio 2 horas, el juego nos muestra el día a día de la protagonista, cada día (tiempo narrativo) puede durar 20 minutos (tiempo real) o unos pocos segundos. Starry Sky in autumn cuenta con tres rutas que se desarrollan tras una ruta común, las cuales tienen algunas historias secundarias en común, pero con un desarrollo general por rutas totalmente diferente, la ruta común tiene una duración de 3 horas y 40 minutos, con cada ruta con una duración promedio de 3 horas y 40 minutos.

Construcción y desarrollo de personajes protagonistas:



Figura 31. protagonistas Starry Sky in Autumn y Blood code

A la izquierda copyright honeybee (2009); A la derecha copyright Weixi Studios (2015)

Fuente: Juego Starry Sky in Autum; Juego Blood Code

Leia es la protagonista de Blood code y Tsukiko la protagonista de Starry Sky in autumn, Leia perteneciente a un juego chino, lleva un nombre en inglés el cual es una variante de un nombre de origen hebreo (Gran parte de los nombres de los personajes del juego Blood code se guían bajo este parámetro), y Tsukiko perteneciente a un juego japonés, lleva un nombre de origen japonés cuyo significado hace alusión al entorno en el que se desarrolla el juego y al papel que desempeña en este (tsuki = "Luna" y ko = "niño"). El nombre de la protagonista en Blood code es totalmente definido y no puede ser modificado, por otro lado, tanto el nombre como el apellido de la protagonista de Starry sky pueden ser personalizados por el usuario.

Los dos juegos están narrados desde el punto de vista de sus protagonistas las cuales no tienen un actor de voz representándolas a diferencia del resto de personajes, aunque sus presentaciones difieren, en Blood code se puede ver constantemente a Leia y sus expresiones, su identidad es totalmente clara mientras que el jugador es un espectador de los pensamientos de Leia y de las cosas que suceden en su entorno, haciendo las veces de conciencia que le dice que decisiones tomar. Por otro lado, Starry sky hace mucho énfasis en que el jugador es la protagonista esta idea se quiere reforzar al no darle un rostro definido mostrando un rostro que es cubierto en gran parte por el cabello siendo la boca el único medio para mostrar sus expresiones, además su representación gráfica solo se puede ver al comienzo del juego (al momento de darle un nombre) y en algunos CG; en varios CG se suele esconder el rostro de distintas formas (ya sea con la cabeza agachada, o mostrando al personaje de espaldas), no obstante ediciones posteriores del juego (las cuales fueron lanzadas para consolas portátiles), le dan la elección al jugador de ponerle o quitarle el rostro a la protagonista. Algunos fragmentos de Starry sky también son narrados por el protagonista masculino, estos cobran especial importancia a partir de la segunda vez que se juega, dando más apariciones desde este segundo punto de vista, que a diferencia de cuando la historia la narra la protagonista, si hay un audio de la voz que

narra la situación. Por otra parte, al finalizar el juego en los créditos de Starry Sky en primer lugar aparece "La protagonista eres tú" reafirmando la idea de proyección sobre el personaje.

Ambos juegos tienen protagonistas adolescentes cuya edad ronda de los 15 a los 17 años, en los dos casos existen finales donde se puede ver a la protagonista varios años después, aunque con una apariencia que no ha cambiado significativamente, en el caso de Blood code, este aspecto se exagera dada las características fantásticas en las cuales se desarrolla el juego, llegando a mostrar a Leia 50 años después aun luciendo como una adolescente o como una anciana dependiendo del final alternativo obtenido.

Las protagonistas de los dos juegos tienen cabello castaño, castaño oscuro para Leia y castaño claro para Tsukiko, con una longitud por debajo de sus cinturas, un flequillo que llega al nivel de los parpados para el caso de Leia y por debajo de la nariz para Tsukiko. Leia usa una coleta alta acompañada de una trenza delgada, mientras que Tsukiko lleva el cabello suelto. Leia tiene ojos rojos, Tsukiko no tiene ojos para la versión para PC del juego, cuando sus ojos son añadidos se puede ver que son marrones.



Figura 32. Proporciones faciales protagonistas Blood code y Starry sky in autumn
 A la Derecha copyright honeybee (2009); A la Izquierda copyright Weixi Studios (2015)
 Fuente: Juego Starry Sky in Autumn; Juego Blood Code

Aunque ambos personajes manejan un estilo similar al usado por el anime y el manga japonés ambos corresponden a estilos diferentes con proporciones faciales y proporciones generales en el cuerpo diferentes, Leia tienen un rostro mucho más redondeado con un mentón amplio, boca que no detalla labios, ojos grandes y redondeados; por otro lado Tsukiko posee proporciones más alargadas un mentón pequeño, boca que detalla sus labios y aunque no se detallan sus ojos se podría deducir que tienen una frente amplia. En la imagen inicial de presentación de los personajes Leia tiene colores más saturados que Tsukiko, no obstante, los colores con los que se representa a Tsukiko varían un poco en la imagen de presentación del personaje que en los CG del juego donde se muestran colores más saturados. Una de las principales diferencias en el color se puede apreciar en la piel, aunque las dos poseen piel blanca, el color base para la piel de Leia está más cercana a los colores amarillos, mientras que la piel de Tsukiko está más cercana a los anaranjados.

Aunque no se posee información sobre las estaturas, por los CG se puede concluir que sus estaturas son menores a las de los protagonistas masculinos, en el caso de Tsukiko su estatura debe ser inferior a 164 cm (Altura del personaje masculino de menor estatura). La proporción del cuerpo de Leia es de 7 cabezas (Esto varía en sus representaciones dentro de los CG de juego) y de Tsukiko de 8 cabezas y media aproximadamente. Ambas tienen una constitución esbelta y usan su uniforme de una manera ordenada, en los dos casos tienen uniformes oscuros que se complementan con un lazo rojo y camisas de colores claros.

A continuación se presenta la comparativa de la construcción de la personalidad y el desarrollo de personaje.

Tanto Leia como Tsukiko constituyen al personaje de la doncella pura e inocente, son trabajadoras y se sobre esfuerzan al punto del colapso, ambas tuvieron una buena infancia, Tsukiko cuenta con sus padres mientras que la madre de Leia falleció cuando ella era joven y la muerte de su padre le es anunciada al comienzo de su respectivo juego. Las dos ocultan sus debilidades y quieren parecer fuertes, en el caso de Leia puede llegar a tener ataques de ansiedad. Son personas idealistas, Leia teniendo en muy alta estima la figura de la familia y Tsukiko sobre sus conceptos sobre la confianza y el amor, ambas son carismáticas y sociables. Tsukiko vive y se desenvuelve en un entorno que se basa en las ciencias, siendo su deseo para un futuro estudiar astronomía, Leia se desenvuelve en un entorno religioso, siendo su deseo para un futuro ser un oráculo para la iglesia. Aunque obstinada Tsukiko sabe que sus ideales pueden ser temporales debido a que aún le faltan muchas cosas por vivir, sin embargo, desearía en un futuro desearía seguir pensando igual.

Leia es obstinada, difícilmente rebate sus ideales, y cuando lo debe hacer entra en conflicto consigo misma. Tsukiko cree en las personas que están a su alrededor e intenta comprenderlas. Leia es desconfiada contra quien rebate sus ideales y es difícil que confié plenamente en alguien.

Aunque muchos aspectos de sus personalidades son similares los dos personajes tienen un desarrollo diferente y la importancia de las decisiones del usuario varían de un personaje a otro. Aspectos como el trabajo y el estudio cobran importancia para Leia especialmente porque su vida se vuelve complicada, además se debate constantemente en confiar en sus amigos o en la única familia que le queda, una sola decisión puede ser fundamental para su futuro. Poco a poco Leia va forjando lazos de confianza con sus amigos ayudándola a tener un apoyo emocional en los tiempos difíciles, este desarrollo se forma de forma independiente a las opciones que el usuario tome mientras sus notas no sean bajas, el desarrollo de Leia siempre será así independientemente de la ruta que se esté siguiendo y de una forma totalmente independiente se desarrolla su vida romántica de la cual dependerá su futuro. El desarrollo inicial de Tsukiko nos la muestra como una persona obstinada, perseverante, trabajadora y curiosa, pronto esa curiosidad le permitirá conocer más a una persona y esto se va transformando en sentimientos románticos a partir de los cuales hay un segundo desarrollo para Tsukiko el cual dependerá de las decisiones tomadas por el jugador, lo cual la puede llevar a ser una persona optimista que es un apoyo para su pareja surgiendo a partir de su obstinación y perseverancia, o bien puede llegar a ser una persona insegura que no transmite la suficiente confianza y se convierte en una carga para su pareja.

Construcción y desarrollo de personajes ligables: Los dos juegos previamente analizados permiten la selección directa de los personajes ligables tras un breve prólogo, lo cual redirige directamente al usuario a la ruta seleccionada. Este no es el caso de Blood code y Starry Sky in autumn, los cuales tienen una ruta común que permite conocer a todos los personajes e interactuar con ellos antes de seleccionar una ruta, son las interacciones dentro de esta ruta común lo que redirige al usuario a una de las rutas de los personajes ligables (para el caso de los dos juegos, todos los personajes ligables son personajes masculinos).

En el caso de Starry Sky in autumn, durante la ruta común, todos los personajes ligables comparten igual relevancia, pero la historia se va centrando en un personaje de acuerdo a las elecciones del usuario, si las elecciones del usuario logran acercarlo a un personaje lo suficiente comenzará su ruta donde asumirá un papel protagónico, mientras que el resto de personajes ligables asumirán un papel secundario. Cabe resaltar que Starry Sky in autumn pertenece a una serie de juegos, que se dividen por estaciones (primavera, verano, otoño e invierno) cada estación posee tres personajes ligables diferentes, los personajes ligables de las otras estaciones participan como personajes terciarios dentro de los otros juegos, donde se los menciona o se habla de su presencia, pero no participan activamente en la historia. El caso de Blood code el comienzo de la historia le permite al usuario acercarse a los personajes ligables, similar al comienzo de Starry Sky in autumn, la historia se irá centrando en un personaje de acuerdo a las elecciones del usuario y adicionalmente el nivel de afecto que se incrementa con la programación de citas, llamadas y hacerle regalos al personaje (esto como parte de la jugabilidad como simulador de citas que posee este juego), una vez alcanzada la ruta de un personaje su protagonismo no se vuelve absoluto, simplemente asume un papel un poco más relevante en historia principal del juego (la cual siempre es la misma independientemente de la ruta), y se muestra unos pocos eventos que permiten conocer el trasfondo del personaje donde estos pueden ser considerados un protagonista, pero que no afectan la historia principal. De igual forma, que en Starry sky in autumn, los personajes ligables cuya ruta no fue desbloqueada se convierten en personajes secundarios.

Existen momentos de la ruta común para ambos juegos en los que se habla directamente de la favorabilidad que se tienen hacia un personaje, en el caso de *Starry Sky in autumn*, esta opción tiene la misma relevancia que todas las demás en la ruta común, así que la ruta desbloqueada será la que tenga más de un 50% de las respuestas de la ruta común a su favor independientemente de cuáles sean. Por otro lado, en *Blood code* existe una elección de este tipo la cual resulta ser la

más importante para desbloquear una ruta, sin embargo, esta elección es modificada de acuerdo al nivel de afecto que se tenga con un personaje, así, si se tienen un nivel de afecto alto para ese punto de con Christ, en la elección de personaje aparecerán Christ, Leo y Lock, permitiendo desbloquear una esas tres rutas, si el nivel de afecto es alto con Leo o Lock, en la elección aparecerán únicamente Leo y Lock, si la elección no aparece es porque se desbloqueó la ruta de Jesse.

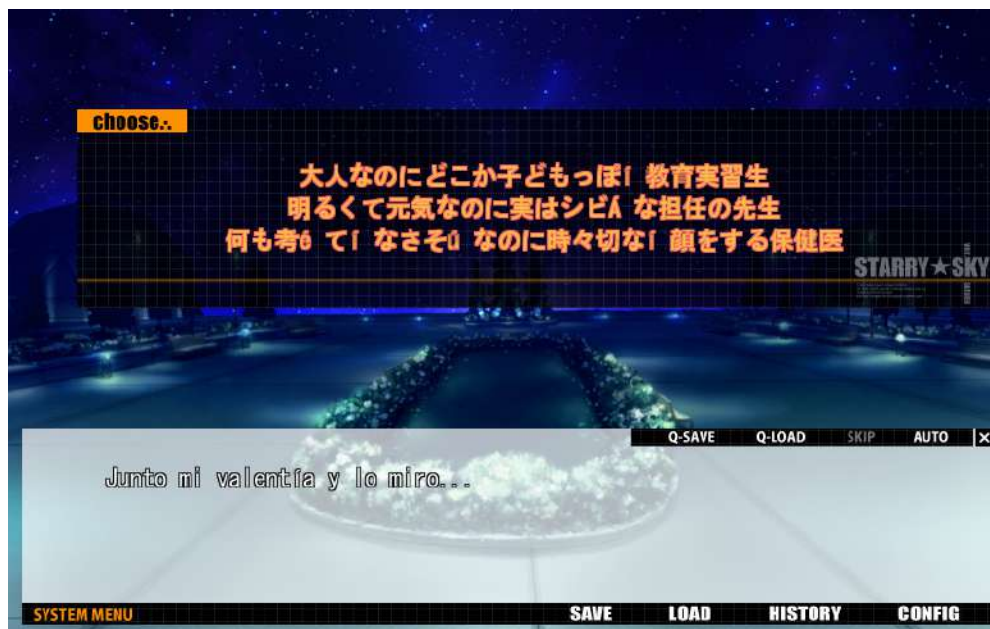


Figura 33. Opciones ADV *Starry Sky in Autumn*

Traducción: El profesor practicante, que a pesar de ser un adulto es un poco infantil/ El profesor encargado del curso, que es alegre y animado pero estricto/ El enfermero que, a pesar de que parece no pensar en nada, a veces se ve triste. Copyright honeybee (2009)

Fuente: Juego *StarrySky*

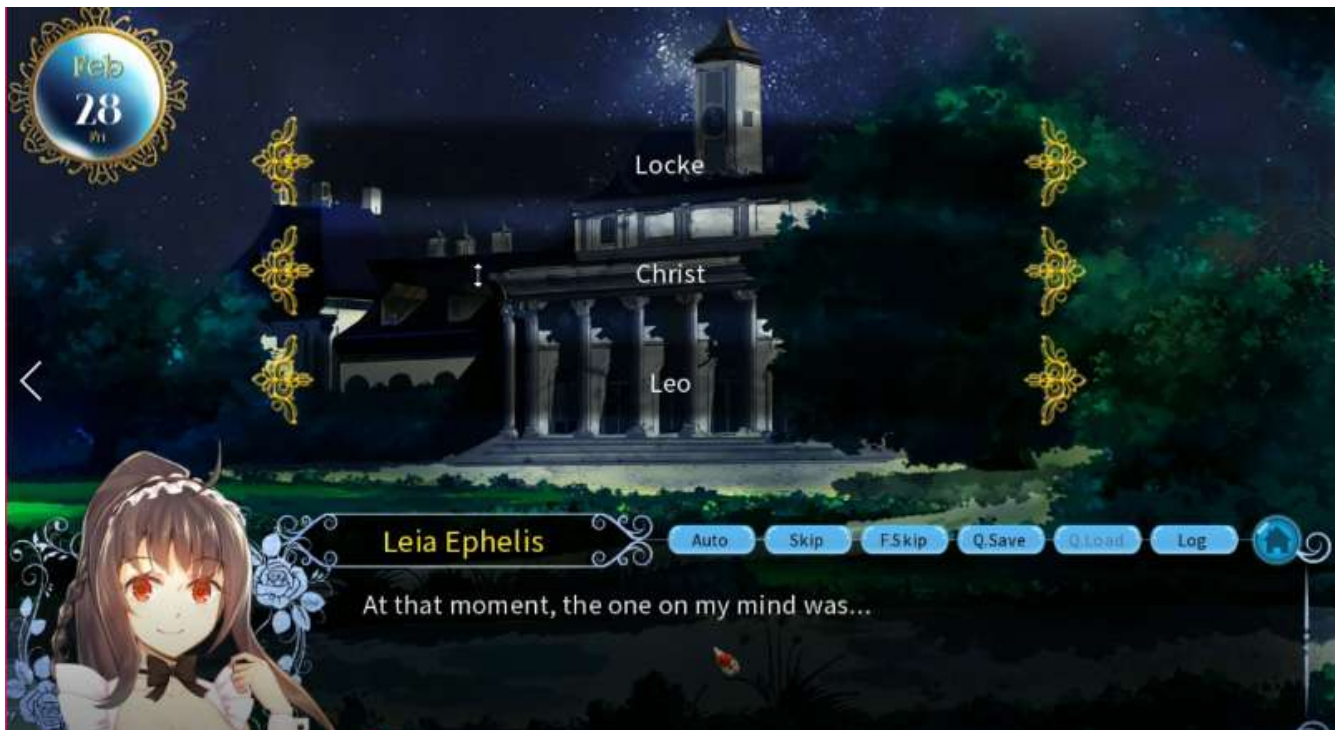


Figura 34. Opciones ADV Blood Code Copyright Weixi Studio (2015) Fuente: Juego Blood Code

Blood code nos muestra 3 personajes ligables al comienzo de la historia y un personaje ligable oculto que aparece en la última parte de la primera mitad de la historia. Leo el médico y profesor de la academia, antiguo oráculo de la iglesia, Lock el vampiro, presidente del concejo estudiantil y heredero de una prestigiosa familia de vampiros, Christ el medio vampiro, hijo de un vampiro de una

familia prestigiosa y Jesse el vampiro oculto que carga con una maldición; Starry Sky in autumn presenta a 3 Naoshi el profesor encargado de curso, Iku el profesor practicante y Kotarou el enfermero de la academia. Blood code usa nombres con una asociación bíblica, o fonéticamente similares a nombres bíblicos, Starry Sky por otro lado usa nombres japoneses.

En Blood code, tres de sus cuatro personajes tienen una apariencia juvenil, no hay mucho énfasis en el origen fantástico de los personajes, dos de los personajes tienen un color de cabello extravagante (rosado para Leo y Plateado para Jesse), la indumentaria de Jesse y Leo hacen referencia a la naturaleza del personaje Jesse representado bajo el concepto clásico del vampiro dentro de la literatura europea y Leo representado como un personaje de carácter religioso con el uso de una sotana bajo su chaqueta y portar un crucifijo, los personajes de Christ y Lock no hacen referencia a sus papeles como vampiros dentro del juego. En Starry Sky in Autumn, aunque el juego se basa en relaciones con profesores, tanto Kotarou como Iku presentan una apariencia de adultos jóvenes, mientras que Naoshi tienen una apariencia mucho más juvenil, dos de ellos tienen un color de cabello extravagante (Azul para Iku y Aguamarina para Kotarou), Sus apariencias hablan sobre los roles desempeñados en el juego, pese a la apariencia juvenil de Naoshi y sus vestimentas informales la libreta que lleva en la mano establece su papel como profesor, para Iku su indumentaria formal y elegante ayudan a identificarlo como profesor, y para Kotarou la bata que usa sobre su ropa y el termómetro en su bolsillo, implicando su labor como profesional de la salud.

En estos dos juegos los personajes masculinos principales son representados con una estatura superior a la de la protagonista, aunque en los dos casos no existen perfiles que señalen la estatura del personaje femenino protagónico (Starry Sky señala las estaturas de los personajes masculinos), esto se puede evidenciar en los CG en los que aparecen los personajes de Leia y Tsukiko. Para Starry Sky el personaje de menor estatura Naoshi es representado con los ojos más grandes, similar a lo que sucede en los dos juegos anteriormente analizados.



Figura 35. Personajes ligables Blood Code Copyright Weixi Studio (2015) Fuente: Juego Blood Code

Blood code usa una proporción de 8 cabezas para sus personajes masculinos (aunque esta proporción parece diferir en los CG del juego), por otro lado, las proporciones usadas para los protagonistas masculinos de Starry sky in autumn es de 9 cabezas, presentando personajes de extremidades largas.

Para ambos casos ningún personaje ligable comparte el mismo color de ojos y cabello.

Cada juego posee personajes con diversas personalidades, En Blood code, Leo es un personaje taciturno y amable, Lock es sabio y estoico, Christ es un personaje enérgico y amigable, y Jesse es aparentemente apático, pero es su forma de ocultar sus temores. En Starry Sky in autumn, sus personajes masculinos hacen referencia a poner máscaras para ocultar los temores o tener tendencias a ser emocionalmente inestables, no obstante, cada personaje aborda



Figura 36. Personajes Ligables Starry sky in Autumn Copyright honeybee (2009) Fuente: Juego Starry Sky in Autumn

esto de una forma diferente, Naoshi es un personaje que se fuerza a ser enérgico y alegre, pero fácilmente puede deprimirse, Iku es un personaje mujeriego y relajado que intenta ocultar su ira y miedo al abandono, Kotarou tienen una actitud aparentemente estoica, sin embargo, no sobrelleva bien las dificultades que lo lleven tomar decisiones prefiriendo forzarse a sí mismo.

En la construcción de los personajes principales masculinos se ve el uso de estereotipos y

arquetipos, en Blood code es notable el uso del arquetipo del sanador para Leo que provee de pócimas que restituyen la salud de la protagonista, Christ como el Héroe el cual pasa de tener una vida cotidiana normal a tener un llamado que cambiará su vida, pasar por una fase de entrenamiento, enfrentar conflictos que le permiten redescubrirse a sí mismo y obtener una recompensa que es la posibilidad de estar con la persona amada (Muchas de estas fases pueden ser encontradas en lo

que comúnmente es conocido como el viaje del héroe), Lock es el modelo del líder representa la autoridad para el grupo. En *Starry Sky* se hace uso de imágenes arquetípicas y estereotípicas para representar a sus personajes, Iku como la imagen del personaje mujeriego, Kotarou como el enfermero y Naoshi como un personaje tipo Genki (personaje excesivamente enérgico).

En *Blood code* el desarrollo de la historia principal depende principalmente de la protagonista femenina, mientras que un desarrollo secundario depende del protagonista masculino cuya ruta se está siguiendo y la intervención de la protagonista femenina sobre esta ruta, en *Starry Sky in autumn* el desarrollo principal depende del protagonista masculino y la relación que forje con la protagonista. Estos desarrollos se pueden ver de la siguiente forma:

Blood code: La ruta de Leo consiste el sentimiento de soledad que este tiene y en como la persistencia de Leia puede ayudarlo, especialmente en lo que respecta a su enfermedad, La ruta de Lock consiste en la responsabilidad de mantener una promesa y como la intervención de Leia le puede dar una visión diferente sobre esto, La ruta de Christ consiste en

el camino que forja a un héroe, la ruta de Jesse muestra cómo superar el pasado y las propias debilidades para poder abrirse a los demás y en como Leia puede intervenir en este proceso. Un que la historia principal siempre es la misma, la historia de cada personaje tiene desarrollos diferentes que dependen del nivel de afecto con el personaje y las elecciones tomadas desde la perspectiva de la protagonista, lo cual puede llevar a distintos finales alternativos.

Starry Sky in autumn: La ruta de Naoshi muestra como él puede confiar en el amor y en sí mismo con la ayuda de Tsukiko; en la ruta de Iku, Tsukiko lucha por demostrarle que el amor es algo más que un juego y mientras ella se esfuerza por mostrarle sus sentimientos; en la ruta de Kotaro, Tsukiko se esfuerza para que él pueda aceptar sus sentimientos, al mismo tiempo que él logre superar su pasado y la culpa que siente. El desarrollo del personaje masculino depende de las decisiones que el usuario tome desde la perspectiva del personaje femenino dando como resultado uno de los tres tipos de finales alternativos.

Construcción y desarrollo de personajes secundarios: Dentro de los roles secundarios se ha incluido a todos aquellos personajes que no intervienen en la jugabilidad de la novela visual, incluso si estos cumplen un rol principal dentro de la historia presentada, como es el caso de los villanos.

Los personajes secundarios de Blood code son: Alison amiga de Leia, Jude philis papa de la iglesia y tío de Leia, Dina Fim dueña de la cafetería e infórmate de la iglesia, Saria profesora ayudante, Shopie dueña de la casa mágica y hermana de Alison y Jesse, Hank vampiro infiltrado en la iglesia y Scheer Bruch padre de Christ.

Los personajes secundarios de Starry Sky in autumn son: Awato, Kakin, Nashimoto, Tachibana, Kouji compañeros de clase de Tsukiko y Koharu Hoshisuki hermana de Kotarou y directora de la academia.

En Blood code varios de los personajes secundarios, aparecen o asumen determinado rol dependiendo de la ruta que se esté jugando, como es el caso de Hank y Scheer que aparecen únicamente en la ruta de Christ, Saria que aparece para intervenir en las interacciones con Lock y Shopie cuya intervención se incrementa en la ruta de Jesse, Alison y Jude asumen papeles más importantes y aunque su construcción no profundiza en sus motivaciones tienen algo de desarrollo. En Starry Sky in Autumn los personajes secundarios carecen de un desarrollo profundo, en el caso de los compañeros de Clase de Tsukiko, aunque participan en varios momentos de la historia, estos no tienen una representación gráfica, esto fue modificado en la versión para consolas portátiles del juego donde, además de tener una representación gráfica, también participan más activamente en la historia. Por otro lado, el personaje de Koharu solo es relevante en la ruta de Kotarou.

Los personajes ligables asumen un rol secundario cuando no se está jugando sus rutas y sus desarrollos tienen una menor relevancia, de esta forma en Blood code cuando no se juega la ruta de Leo este se centra en ser un médico que sabe secretos de la iglesia, cuando no se juega la ruta de Christ este se convierte en un buen amigo de Leia que la escucha cuando ella lo necesita, cuando no se juega la ruta de Lock este se convierte en un amigo responsable y cuando no se juega la ruta de Jesse este se convierte en el misterioso vampiro que se oculta en las noches. De forma similar en Starry sky in Autumn, cuando no se juega la ruta de Naoshi este se convierte en un profesor confiable que cuida a Tsukiko, cuando no se juega la ruta de Kotarou este se convierte en un buen consejero (especialmente en la ruta de Iku), cuando no se juega la ruta de Iku este se convierte en alguien curioso en la ruta de Naoshi y un consejero en la ruta de Kotarou.

En Blood code algunos personajes secundarios llegan a tener un diseño (especialmente con respecto a su indumentaria) más elaborado que los personajes principales, como es el caso de Krain y Shopie; ninguno de los personajes secundarios llega a aparecer en los CG de juego.

En starry Sky algunos personajes secundarios (y terciarios) son visibles como personajes de fondo en unos pocos CG, pero estos no son muy notorios, Koharu aunque tienen un Sprite para representarla, no tiene ninguna aparición en los CG.

Para los dos casos los personajes secundarios mantienen las proporciones establecidas para los personajes principales, para blood code 8 cabezas para los personajes masculinos y 7 cabezas para los personajes femeninos. Para Starry sky 9 cabezas para los personajes masculinos y 8 cabezas y media para los personajes femeninos.

Blood code maneja los roles preestablecidos para los personajes secundarios, como lo es el rol del amigo cercano o compañero papel desempeñado por Alison la cual puede llegar a tomar un rol más activo en la ruta de Jesse. El papel de la familia o mentores/consejeros, papel que puede llegar a desempeñar Dina y Shopie (está especialmente en la ruta de Jesse), el papel del rival desempeñado por Saria (y también por Ann que es un personaje terciario) dentro de la ruta de lock, y el papel de villano desempeñado por Jude, aunque este último es un personaje más elaborado poco se sabe del desarrollo que tuvo para llegar a tener las motivaciones que lo guían.

En Starry Sky estos papeles no están establecidos para personajes en específico y son abordados por los personajes principales que están asumiendo roles secundarios como se explicó anteriormente.

Construcción y desarrollo de personajes terciarios: Blood code tiene una gran cantidad de personajes terciarios, estos se los puede dividir en cuatro grupos: primero los que son nombrados solo por el rol que desempeñan y asumen algún rol dentro de la historia, ejemplo: Doctor, sacerdote menor, Segundo los que son nombrados solo por el rol que desempeñan y solo tienen un rol explicativo en el juego ejemplo: Guía, tercero los que tienen nombre y desempeñan algún rol menor en la historia, ejemplo: Lin-lin, Citrus Junos, y tercero los que tienen nombre y únicamente desempeñan un rol explicativo para el juego, pero no se involucran en ningún momento en la historia, ejemplo: Black, Mister M. Dentro de estos grupos ahí personajes con representación gráfica, para estos casos las proporciones y los estilos de dibujo varían de los cánones definidos para los personajes principales y secundarios del juego.

Por otro lado, Starry Sky in autumn no posee representación gráfica para los personajes terciarios excepto para aquellos que tienen un rol protagónico en otros juegos del mismo título, en estos casos sus acciones o diálogos son mencionados, pero no hablan o aparecen directamente en las escenas; la mayoría de personajes terciarios son nombrados por el rol que asumen o por alguna característica como: Estudiante 1, profesor 1, Chofer, mujer, entre otros.

En Starry Sky in autumn algunos de los roles más comunes en las novelas visuales son representados por los personajes terciarios, como roles familiares o los amigos de la infancia e incluso compañeros de actividades específicas, sin embargo, al desarrollarse en un contexto cotidiano, los arquetipos de personajes comunes en historias de aventuras y fantasía son omitidos.



Figura 37. CG Starry Sky in Autumn, con la aparición de fondo de los personajes principales de Starry Sky in Spring.
Copyright honeybee (2009) Fuente: Juego Starry Sky

Tipo de narrativa dentro del desarrollo y construcción de historia: Blood code y Starry Sky in autumn poseen narrativas hipermedia, el usuario puede tener la sensación de ser partícipe en la historia gracias a las opciones ADV con las que estas cuentan, estas opciones ADV permiten desbloquear inmediatamente diálogos diferentes, en el caso de Blood code, una sola elección puede desembocar en un final alternativo, mientras que en Starry Sky, la sumatoria de todas las elecciones son las que desembocan en un final alternativo.

Blood code además incorpora una mecánica de elección de actividades en una agenda que se modifica semanalmente, lamentablemente esta mecánica resulta ser bastante limitada, ya que de entre las actividades que el usuario tiene a elegir solo las llamadas, las citas y los encuentros casuales desembocan en diálogos que se repetirán al repetir cierta actividad, lo cual resulta inevitable dada la cantidad de semanas que el juego pedirá que el usuario programe (semanas comprendidas entre mediados de septiembre y principios de julio).

Starry Sky in Autumn desea sumergir al usuario en su narración, haciéndolo sentir que es la protagonista, permitiéndole elegir el nombre y el apellido de esta, además intentar hacer al usuario partícipe de algunos CG del juego, mostrando discretamente la aparición de la protagonista (intentando evitar que su rostro sea un centro de atención) o mostrando los CG como si desde el punto de vista de la protagonista se estuviese viendo, esto resulta más obvio en escenas en las que se presenta un beso Figura 55. Cabe resaltar que este tipo de imágenes se vieron reducidas en la secuela del juego, donde la presencia de la protagonista como personaje se hace más presente en los CG que como una encarnación de la usuaria.



Figura 38. CG Starry Sky in Autumn Copyright
honeybee (2009) Fuente: Juego Starry Sky

Blood code posee cuatro rutas, cada una con dos finales alternativos principales, además de tener aproximadamente cinco finales alternativos adicionales que involucran un final no romántico o de resultado trágico. Starry Sky in autumn posee tres rutas, cada una con tres finales alternativos y adicionalmente un final no romántico, el cual es el final de la ruta común si la protagonista no logra entablar una relación.

Blood code tienen una narrativa cronológicamente lineal para la mayor parte de su desarrollo, aunque incluye cortas escenas retrospectivas en algunas rutas, Starry Sky in autumn, presentan una narrativa cronológicamente lineal en su totalidad, Se incluyen escenas que hablan sobre el pasado de los personajes, sin embargo, no se lo hace a manera de retrospectiva.

Narrador: Los dos juegos son narrados desde el punto de vista de sus protagonistas femeninas, aunque se suele incluir cortas escenas narradas desde el punto de vista de otros personajes o un punto de vista omnisciente, en el caso de Blood code, esto sucede principalmente en la ruta de Christ, donde se incluyen fragmentos de historia narrados desde los recuerdos de Christ, y otros pequeños fragmentos que el jugador puede observar sin que ninguno de

los personajes principales esté presente. En el caso de Starry Sky in autumn, se incluyen fragmentos narrados desde el punto de vista del protagonista masculino, inicialmente estos fragmentos son escasos, no obstante, al jugar por segunda vez el juego, estos fragmentos aparecen con más frecuencia para interiorizar en los pensamientos de los personajes masculinos.

Contexto: Los dos juegos se desarrollan en un contexto escolar, sin embargo, estos se construyen sobre mundos totalmente diferentes:

Blood code se desarrolla en un mundo fantástico llamado "The mirror world" el cual es introducido al comenzar el juego, como un mundo donde los humanos y los vampiros coexisten en el día, la mayor parte del juego transcurre en una escuela de magia y hechicería, no obstante, la composición de los escenarios dentro de la escuela, no sugieren este entorno sobre natural, sin embargo, se puede observar mayormente el desarrollo del contexto religioso sobre el diseño de personajes y algunos escenarios importantes para la historia.

Blood code nos presenta un entorno inspirado por parámetros establecidos por la iglesia católica, bajo una jerarquía eclesiástica, sin embargo, se puede resaltar que la interpretación que

presentan es muy libre (se puede ver esto en cómo se concibe la idea de un papa), tanto por la presentación de las creencias, como en la forma en que los personajes conciben estas creencias.

Los lugares más importantes para la historia son la academia y la iglesia, haciendo una conexión entre el presente académico de la protagonista y sus deseos para el futuro. El contexto escolar es el más presente dentro del juego, sin embargo, resulta ser el contexto religioso el más relevante para el desarrollo de la historia principal.

Existen escenarios como punto de apoyo para los personajes, como el cementerio, el orfanato, el cuarto oculto del salón de música, la clínica y la sala de concejo estudiantil, mientras que otros carecen de importancia, aunque aparezcan a menudo, como el parque de diversiones, la tienda de regalos y el salón de baile.

Starry sky in autumn se desarrolla en un mundo más natural, aunque su planteamiento para muchas circunstancias sea poco realista. La historia se desarrolla en una academia enfocada en el estudio de las estrellas en diferentes ámbitos, la protagonista de la historia Tsukiko cursa el segundo año de la clase de astronomía, ella es la

única estudiante mujer de toda la academia, hecho que la lleva a ser muy protegida por las personas cercanas a ella.

El contexto de la historia le da mucha importancia al estudio de las estrellas, las constelaciones y las estaciones, presentando frecuentemente analogías y metáforas en torno a esto, como es el mismo nombre de juego Starry Sky (cielo estrellado) y el nombre base de la protagonista Tsukiko (tsuki= Luna), lo cual parece hacer referencia al hecho de ser la única mujer en medio de muchos hombres. Adicionalmente a esto las personalidades de los personajes masculinos principales, se construyen con base en sus respectivos signos zodiacales, Naoshi es Leo, de naturaleza positiva, Iku es Géminis, quien nació con una hermana melliza y Kotarou es Libra, es quien debe tener un balance entre su trabajo como enfermero y como director de la academia.

Los escenarios buscan apoyar el contexto sobre el que se desarrolla la historia, la mayoría de estos escenarios muestran el cielo el cual claramente se puede ver estrellado en las escenas que transcurren en la noche, además de mostrar entornos que se dedican especialmente a la observación astronómica.

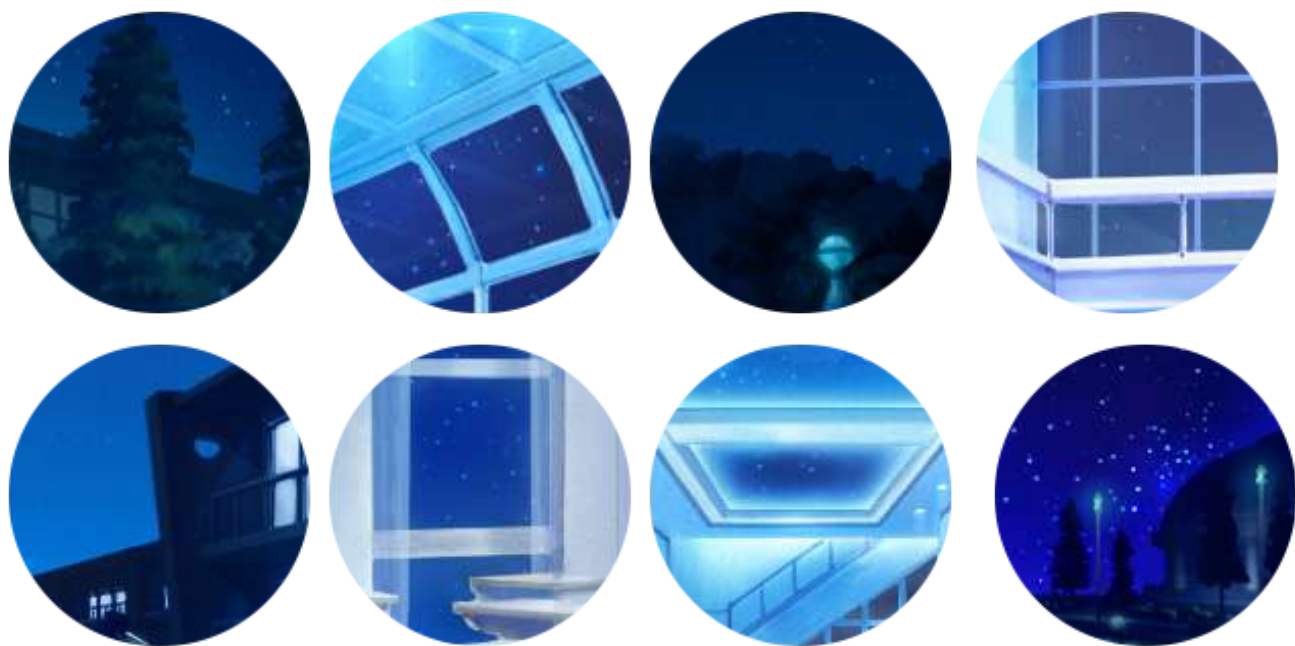


Figura 39. Escenarios con vista al cielo Starry Sky in Autumn Copyright honeybee (2009) Fuente: Juego Starry Sky

Por otro lado, starry sky in autumn, habla de relaciones amorosas entre un profesor y una estudiante, haciendo un paralelo entre la adultez y la juventud, por lo cual, hace énfasis en los encuentros clandestinos en la sólida azotea en las noches.

Se puede recalcar también temas implícitos dentro de la realidad social de donde surgieron estos juegos (China para blood code y Japón para Starry Sky), esta tiene que ver con aspectos culturales

y de roles de género presentado dentro de estas historias, Blood code nos presenta un entorno enfocado a la importancia de las relaciones familiares, además de eso existen ciertos parámetros machistas dentro de un ambiente cotidiano por el cual se juzga a los personajes, se puede recalcar una escena entre Leia y Christ que transcurre en el orfanato de la iglesia cuando estos dos cuidan a los niños, cuando Leia se aparta para ir a cocinar mientras Christ decide enseñar a los

niños a manejar la espada, entre este grupo Lin-Lin la única niña es apartada por ser las lecciones muy rudas, finalmente la niña se convence de querer aprender a cocinar al igual que Leia.

Starry sky presenta implícitamente aspectos socio-culturales de la cultura japonesa uno de los cuales se puede destacar es la presentación del omiai (citas matrimoniales) el cual es una cita concertada entre dos jóvenes que no se conocen y representantes de sus respectivas familias con vista hacia la formación de una relación seria camino a un matrimonio, aunque los matrimonios que se concretan por omiai en Japón ha disminuido con el pasar del tiempo esta es una práctica que está arraigada en la sociedad japonesa.

Tema: Blood code maneja varias temáticas centrándose principalmente en la adaptación a nuevos entornos, la soledad y el deber, estas temáticas se abordan con más o menos relevancia en todas las rutas presentes en el juego, además de la historia principal que se cuenta, siendo algunas más relevantes para unos personajes que para otros, además de eso también se centra en distintos tipos de relaciones familiares.

La temática principal del juego Starry Sky in autumn, gira en torno a la superación del pasado y las relaciones entre profesores y estudiantes, haciendo énfasis en el pasado como parte del desarrollo para llegar a la edad adulta y los problemas vividos en esta etapa de la vida. Cada ruta aborda esta temática desde puntos de vista distintos, añadiéndole visiones diferentes sobre el amor y como asumirlo dentro de la vida: El amor como un sentimiento destructor, el amor como un juego superficial y el amor falso que nace de la admiración.

Rutas: Blood code tienen 4 rutas enfocadas en personajes masculinos más una ruta común que comienza después de un prólogo el cual dura aproximadamente 1 hora. El prólogo permite contextualizar al jugador en el entorno en el que se desarrolla la historia principal, conocer un poco a tres de los cuatro personajes ligables, interactuar con ellos y recolectar algunas pistas sobre el posible desarrollo que tendrán estos personajes, dándole la posibilidad de subir sus puntos de afecto con alguno de ellos tres, la ruta del cuarto personaje ligable no estará disponible hasta que el jugador haya llegado al final de la historia al menos una vez. Después de terminar la historia por primera vez, al iniciar nuevamente aparecerá la opción de saltar el prólogo. Al finalizar el prólogo comienza la ruta común la cual tienen una duración aproximada de 8 horas, esta ruta común permite asociarse con mayor profundidad con los 3 personajes ligables, lo que ayudará a que el usuario a subir sus puntos de afecto con algún personaje, el cuarto personaje ligable o personaje oculto solo es posible que sea encontrado si se limita la interacción con los otros personajes ligables. Al terminar la ruta común una pregunta alternativa aparecerá en función del nivel de afecto con los personajes (esta pregunta aparece el 28 de febrero), si se selecciona al personaje de Leo una elección importante aparecerá en unos días posteriores (5 de marzo), si se selecciona la respuesta correcta se dará inicio a la ruta de Leo, de no ser así se continuará con una ruta común que desemboca en un final no romántico, si se selecciona al personaje de Lock una elección importante aparecerá en unos días posteriores (12 de marzo), si se selecciona la respuesta correcta se dará inicio a la ruta de Lock, de no ser así, se continuará con la ruta común, si se selecciona a Christ su ruta comienza en ese mismo momento (Este personaje solo aparece entre las elecciones si se ha interactuado lo suficiente con él), El personaje oculto no aparece entre estas elecciones, para desbloquearlo se necesita mantener las interacciones con el resto de personajes ligables al

mínimo, para tener un diálogo especial con Alison (el 28 de diciembre) si se responde correctamente, unos días después se dará inicio a la ruta de Jesse, de no ser así se continuará con la ruta común. Cada ruta tiene una duración promedio de 2 horas por ruta sin contar con las repeticiones.

Starry Sky in Autumn tienen 3 rutas enfocadas en personajes masculinos, más una ruta común de una duración de 3 horas y 40 minutos, la cual puede desembocar en un final no romántico. La ruta común contextualiza al usuario en la historia y brinda pistas sobre el desarrollo de los personajes, algunos en forma de eventos secundarios y otros en forma de eventos principales, existen 16 opciones ADV que se reparten a lo largo de la ruta común, estas opciones permiten interactuar con un personaje ligable o mostrar interés en este, si se logra interactuar lo suficiente con un personaje se desbloqueará su ruta, si no se logra interactuar lo suficiente con alguno de los tres personajes ligables, la historia seguirá por la ruta común dando como resultado un final tras una narración corta. Las interacciones dentro de cada ruta incluyen 10 opciones ADV, las respuestas seleccionadas determinarán el obtener uno de los 3 finales alternativos que hay por cada ruta.

Blood code se guía bajo una historia principal, la cual es inalterable sin importar la ruta que se esté siguiendo, por lo cual muchos eventos se repiten en las distintas rutas que posee el juego. Por otro lado, Starry Sky in autumn posee una historia diferente para cada ruta, pero en ellas se repiten ciertos sucesos secundarios de forma inalterable, como lo es el anuncio del viaje de estudios y la próxima fiesta de Halloween, mientras que hay otros sucesos que se repiten, pero tienen resultados diferentes dependiendo de la ruta que se esté siguiendo, esto principalmente sucede con el evento del viaje de estudios: Tsukiko se enferma, día de actividades libres y retorno a la academia.

Caminos alternativos: Ambos juegos tienen formas diferentes de definir sus caminos alternativos, Blood code por medio de subir y bajar estadísticas a los que se les agrega las opciones de respuesta (pues sus mecánicas de juego mezclan una novela visual con un simulador de citas), mientras que Starry Sky in autumn define sus caminos alternativos completamente por las opciones de respuesta (opciones ADV), para ambos los rumbos alternativos resultantes se pueden definir como favorables o poco favorables, en el caso de Blood code, Steam, el medio que distribuye el juego da distintos nombres a estos finales clasificándolos como final normal, feliz o triste (no todos los personajes tienen la misma cantidad de finales), en el caso de Starry Sky los caminos alternativos dan como resultado tres tipos de finales, final verdadero, final bueno y final triste, esta categorización ha sido encontrada en diversas páginas web que brindan guías del juego (desde guías en japonés hasta guías en español).

Para obtener un final alternativo en Blood code este se guía por la sumatoria de estadísticas, las cuales incluyen el nivel de afecto y el nivel de estudio de magia afín a un personaje ligable, una respuesta positiva puede incrementar significativamente el nivel de afecto, una pregunta adecuada en una llamada telefónica puede incrementar 2 puntos el nivel de afecto, una respuesta positiva en una cita puede incrementar 5 puntos al nivel de afecto, este valor incrementará aún más si se selecciona un regalo adecuado para el personaje. Adicionalmente se debe incrementar los puntos de estudio en un tipo de magia, magia de viento para Lock, magia de fuego para Chirst, magia de Luz para Leo y magia de agua para Jesse. Algunos jugadores calculan que se necesitan entre 700 y 600 puntos de afecto y magia afín a un personaje para poder desbloquear sus finales felices.

Starry sky in autumn tiene un patrón de sumatoria de respuestas, en la primera parte las respuestas asociadas a un personaje y en la segunda parte respuestas asociadas a un tipo de final, 100% de las respuestas con un valor positivo equivalen al final verdadero, al menos un al menos un 50% de respuestas positivas equivalen a un final bueno, y 40% o menos de respuestas positivas equivalen a un final malo.

Se pueden observar 3 bloques en el desarrollo de ambos juegos, una ruta común y un final, en el caso de Blood code, el juego puede terminar en cualquier punto después de los primeros tres meses de evaluación sin dar conclusión a la historia, en Starry sky el juego puede terminar al concluir la ruta común sin haber entrado en alguna ruta. Ambos juegos tienen un prólogo, sin embargo, este no tiene relevancia para seguir un

camino alternativo, por lo que es contado como una parte de la ruta común, Blood code incluso incluye una opción para saltar este prólogo.

Para ambos casos tras seleccionar una respuesta de las opciones ADV, se da un pequeño diálogo diferente de forma inmediata, para después desembocar en un punto común, no obstante, en Blood code algunas elecciones incluso pueden finalizar el juego o dar como resultado uno de los finales alternativos.



Figura 40. Bloques de contenido principal juego Starry Sky in autumn y Blood Code Elaboración propia (2020)

Narrativas hipermedia: El menú inicial ayuda a la comprensión inicial del juego, en el caso de Blood code, el menú está acompañado por una de las principales pistas musicales del juego, y una imagen de la protagonista, además de tener una galería de las imágenes desbloqueadas del juego clasificadas por la ruta a la cual pertenecen, y un apartado para escuchar la música que se incluye en el juego. El menú inicial de Starry Sky in autumn presenta una imagen de los tres personajes ligables que posee el juego, acompañado por una pista musical y las voces de los personajes masculinos principales. Además, se incluye información extra sobre los personajes en un menú especial llamado planetaria (la mayor parte de esta información es irrelevante para el desarrollo de la historia), además de incluir una galería de imágenes y escenas desbloqueadas al jugar.

En Starry Sky in Autumn aparece la opción de nombrar a la protagonista al iniciar el juego, esta opción solo puede ser modificada en este punto, para cambiarle el nombre el usuario deberá comenzar a jugar desde el comienzo. Blood code no posee la opción de renombrar a la protagonista, sin embargo, existen otras formas para alterar su imagen, tras el prólogo, comenzará un tutorial que explica como alterar la agenda de Leia semanalmente, donde ver sus estadísticas y como cambiarla su guardarropa, el cual se puede expandir a lo largo del juego, algunos trajes tienen funciones especiales incluidos, el cambio de ropa se podrá realizar en cualquier momento del juego, el cual afectará la imagen constante que se tiene de la protagonista, más no los atuendos que usa en los CG.

En los dos juegos, tras finalizar el prólogo se reproduce un video musical de apertura, en el caso de Blood code el prólogo dura 1 hora, en el caso de Starry Sky in Autumn el prólogo dura 6 minutos, tras el prólogo comienza una ruta común, las acciones ocurridas durante esta ruta común determinarán la ruta a seguir, como se puede observar en las figuras 58 y 59 Blood code tienen una estructura irregular para determinar y desarrollar una ruta (cada ruta comienza en un punto diferente de la historia), mientras que para Starry Sky in autumn esta estructura es regular para todas sus rutas.

A lo largo de todo el juego, Blood code presenta diversas diferencias entre rutas, algunas veces hay dos opciones de respuesta por pregunta, en otras ocasiones hay tres opciones, algunas elecciones dentro de las opciones ADV pueden desbloquear otras opciones, las opciones que aparecen en el gráfico de la ruta común se distribuyen entre los distintos personajes ligables, no todas las opciones ADV señaladas para la ruta común dentro del gráfico de la figura # aparecerán cuando el usuario se encuentre jugando esta parte de la historia, muchas opciones aparecen

en función del nivel de afecto que se adquiere con algún personaje. Algunas rutas tienen un desarrollo más complejo que otras, como es el caso de la ruta oculta (la ruta de Jesse), que es la ruta con más opciones ADV y más variantes que tiene el juego. El juego tiene tres tipos de finales, final normal, final malo/triste y final feliz, todas las rutas tienen un final feliz y al menos un final malo, se adiciona que algunas rutas tienen un final normal. Adicionalmente a las rutas de los personajes ligables, existe un final en solitario donde no existe ningún desarrollo romántico.

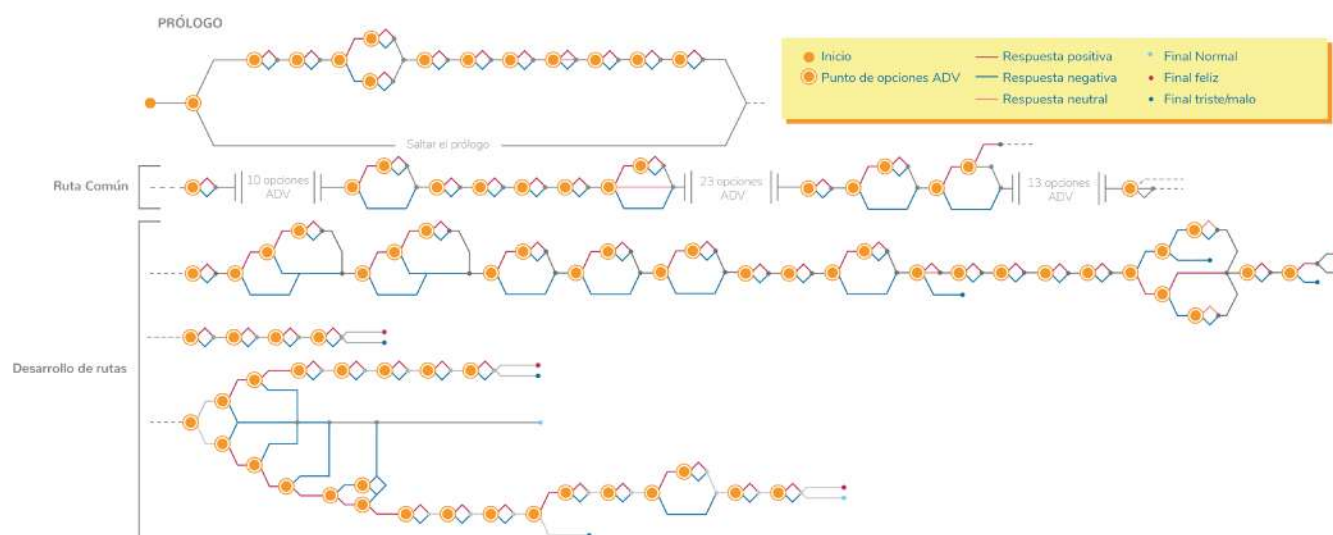


Figura 41. Mapa de navegación juego Blood Code Elaboración propia (2020)

Por otro lado, *Starry Sky in Autumn* tiene una consistencia en la jugabilidad de las tres rutas existentes, a diferencia de *Blood code*, que asigna opciones ADV para cada personaje en la ruta común, cada opción ADV en la ruta común de *Starry Sky in Autumn* posee una respuesta asignada a un personaje para este caso no existen opciones positivas, negativas y Neutras, cada opción ADV se clasifica en opción positiva para el personaje 1, opción positiva para el personaje 2 y opción positiva para el personaje 3, esto hasta comenzar la ruta de algún personaje, en cuyo caso

aparecerán 2 opciones negativas y una positiva, de las cuales dependerán los finales alternativos. Para desbloquear una ruta, es necesario que al menos un 50% de las respuestas sean positivas solo para un personaje, de otra forma el juego terminará con el final sin romance. Similarmente para obtener un final verdadero, el 100% de las respuestas debe ser positivo, y al menos el 50% de las respuestas debe ser positivo para un final bueno (como se señaló previamente en el análisis de los caminos alternativos).

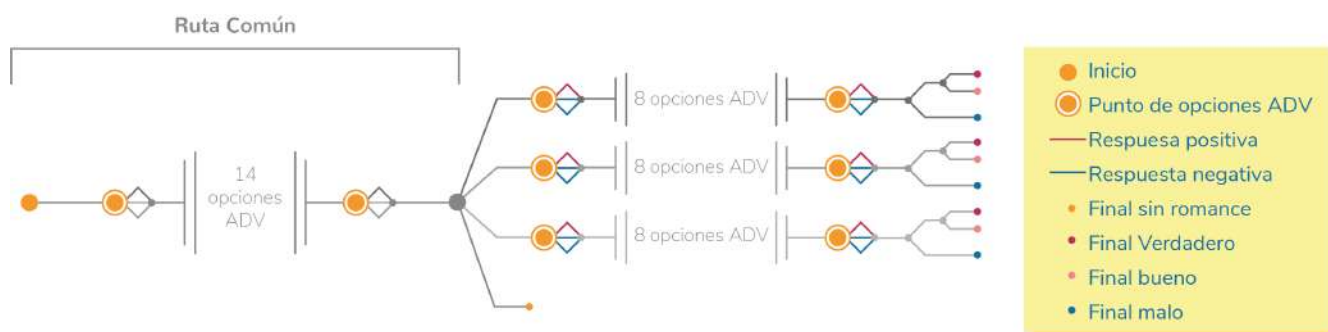


Figura 42. Mapa de navegación juego *Starry Sky in Autumn* Elaboración propia (2020)

A lo largo de los juegos se desbloquean distintos CG, *Blood code* tienen 32 CG en total, 4 CG de Leia, 7 de Lock, 7 de Chirst, 8 de Leo y 6 de Jesse, algunos de estos CG se pueden desbloquear en la ruta común, otros en la ruta del personaje, otros en algunos finales y otros se desbloquean automáticamente al terminar el juego.

Starry Sky in Autumn tienen 24 CG (todos tienen variaciones), 7 CG por cada personaje y 3 CG de en común para todas las rutas, la mayoría de CG se desbloquea de forma automática dentro de escenas específicas, pero también existen CG que solo se desbloquean en alguno de los 3 finales alternativos (en el caso del CG del final malo, este es una variación de un CG que se puede obtener durante el desarrollo de la ruta a la que corresponde dicho final).

Errores encontrados: Debido a que Blood code no se encuentra en español, solo se señalara un error en la interfaz, el error corresponde a la ventana de guardado y carga de escenas, esta ventana, numera las páginas de carga (1, 2,3,4,5,10,15,20) señalizando la ventana en la que el usuario se encuentra, no obstante, no se señala la página si esta no se encuentra entre las páginas numeradas (6,7,8,9,11,12,13,14,16,17,18,19).

Starry Sky in autumn es un juego que fue traducido al español de manera informal, lo cual de alguna forma limito a sus traductores al momento de acceder a la programación del juego y modificarla, de esto se pueden derivar problemas como la falta de traducción en algunas partes del juego, especialmente en las opciones ADV y en algunos menús de configuración, para lo cuales los traductores añadieron notas para que los usuarios se puedan guiar. Existen algunos otros errores los cuales se clasifican de la siguiente manera:

- Palabras cortadas: Se encontró constantemente palabras de las cuales solo había una sílaba o una letra.
- Errores de sintaxis: algunas oraciones no se encontraban bien estructuradas, un ejemplo es la siguiente oración encontrada dentro del juego "Peino mis un poco desordenados cabellos"
- Errores de digitación o transcripción: En Este caso se añadían letras que no correspondían a una palabra o la ausencia de orden entre las letras que acompañan una palabra ejemplo.

Adicionalmente se encontraron problemas de Kerning en la mayor parte de los textos del juego, las distancias entre carácter y carácter variaban constantemente, haciendo que los textos fuesen poco lecturables.

3.4.2.3. Observación comparativa Amnesia memories y Autumn's Journey

Información sobre las empresas desarrolladoras:

Amnesia memories es la versión en inglés del juego Amnesia, juego de origen japonés, desarrollado por Otomate, el juego principal aparece en agosto del 2011 y su versión en inglés aparece en agosto del 2015. Otomate es una marca derivada de Idea Factory, este segundo es una empresa fabricante de videojuegos establecida en 1994 de la cual se derivan varias marcas, entre las cuales se puede encontrar a Otomate, marca encargada de desarrollar y distribuir juegos otome (tanto novelas visuales como simuladores de citas) la cual se establece en el año 2007 (No obstante, los juegos bajo el nombre de esta marca comienzan a aparecer desde el año 2005). Cuenta con experiencia desarrollando juegos para diversas plataformas, entre las cuales se encuentran PlayStation2, PlayStation3, PlayStation4, PlayStation Portable, PlayStation Vita, Nintendo DS, Nintendo 3DS, Nintendo Switch, iOS, Android y Windows. Algunos de sus juegos son distribuidos fuera de Japón de forma oficial por idea Factory international, principalmente por medio google play, app Store y Steam, estos aparecen principalmente en chino/ inglés/coreano, no obstante, el catálogo para estos idiomas es reducido.



Figura 43. Identificador visual Idea Factory Copyright idea Factory. Fuente: <https://www.ideafintl.com/>



Figura 44. Identificador visual otomate Copyright Idea Factory. Fuente: <https://www.otomate.jp/>

En contraposición a la larga experiencia de otomate, Autumn's Journey fue desarrollado por un grupo independiente llamado Apple Cider, los cuales se describen como un equipo de todo el mundo, el equipo es principalmente estadounidense, este grupo es fundado en el año 2013, visualizándose principalmente en el desarrollo de novelas visuales. Desde su fundación han desarrollado 3 juegos de carácter gratuito, uno de los cuales es un demo en busca de patrocinio para la posterior creación de un juego pago, sin embargo, con la incursión del proyecto patrocinado la actividad del grupo cesó, aunque sus integrantes han continuado participando en la creación de distintas novelas visuales para grupos independientes. Los juegos de Apple Cider son lanzados en inglés, en el caso de Autumn's Journey este también fue lanzado en español. Los tres juegos desarrollados por este grupo son para Windows, Mac y Linux.



Figura 45. Identificador Apple Cider Copyright Apple Cider (2013-2014) Fuente: <http://autumn.ishtera.net/>

Tiempo promedio de duración: Amnesia tiene una duración promedio de 10 a 50 horas, Autumn's Journey tiene una duración promedio de 2 a 10 horas (2 horas para la segunda vez que se juega usando la opción de saltar diálogos ya leídos, y 10 horas para desbloquear todas las rutas sin saltar diálogos ya leídos), las divisiones de estos dos juegos tienen bastantes diferencias, Amnesia cuenta con 5 rutas alternativas cada ruta puede tener un número diferente de finales alternativos, para un total de 26 finales alternativos para todo el juego, hay una división en prólogo de 14 minutos aproximadamente y desarrollo de una ruta que puede variar de 4 horas y media a 7 horas, no existe una división por capítulos, el juego se divide por días los cuales tienen una duración variable dependiendo de las decisiones del jugador; Autumn's Journey cuenta con un total de 3 finales alternativos para todo el juego, el cual se divide en 9 capítulos, de los cuales los 8 primeros capítulos son una ruta común y el noveno capítulo es uno de los tres finales alternativos, la ruta común tienen una duración promedio de 4 horas, y el final alternativo tienen una duración de 30 minutos.

Construcción y desarrollo de personajes protagonistas:



Figura 46. protagonistas de Amnesia y Autumn's journey
A la izquierda copyright idea factory (2015); A la derecha copyright Apple cider
(2013-2014) Fuente: Juego Amnesia memories; Juego Autumn's journey

La protagonista de Amnesia no posee un nombre, sin embargo, es conocida como Heroine (al ser la heroína de la historia), el nombre del personaje debe ser asignado por el jugador, correspondiendo a la naturaleza del juego de una protagonista que ha perdido todos sus recuerdos y las pocas palabras que dice, son aquellas asignadas por el usuario; Auralee es la protagonista de Autumn's Journey, su nombre es fijo, no puede ser reasignado por el jugador, los creadores de este juego explican el origen de este nombre como la unión compuesta (aura=viento, lee=pradera) haciendo

referencia a los dos dragones o personajes ligables (Inicialmente uno de los dragones sería un dragón de viento, pero finalmente fue cambiado a uno de agua, no obstante los creadores del juego decidieron mantener el nombre de la protagonista sin cambios).

Ambas historias se narran desde el punto de vista de la protagonista, en amnesia se mantiene el punto de vista de la protagonista como si fuese el del propio jugador y todo lo que sucede a su alrededor se estuviese viendo desde su propio punto de vista, por ello su imagen solo es presentada en algunos CG de juego, adicionalmente muchas escenas y situaciones son narradas por Orion, uno de los personajes secundarios, dentro de conversaciones con la protagonista para complementar la falta de razonamiento producto de la amnesia, esta forma de narrar se va cambiando a medida que el juego avanza, cuando comienza a incluirse los pensamientos de la protagonista como producto de haber recuperado sus recuerdos, adicionalmente, Amnesia posee historias extra narradas desde el punto de los protagonistas masculinos y no de la protagonista, se resalta también que la protagonista es el único personaje con diálogos que no posee voz, las historias extra narradas por los personajes masculinos no cuentan con voz para ningún personaje; Autumn's Journey es narrado

desde el punto de vista de Auralee, cuya imagen está presente en el juego constantemente, lo cual puede identificar al usuario como un espectador de sus acciones y pensamientos, este personaje posee voz parcial, si bien no dice sus diálogos, su voz expresa algunas exclamaciones de alegría o tristeza, lo cual se repite para el resto de personajes principales.

En ambos juegos se presentan protagonistas que se encuentran comenzando la vida adulta, mezclando parte de su aprendizaje con la vida laboral, Heroine como una estudiante universitaria en su primer año que trabaja en una cafetería para suplir gastos extra (las razones por las cuales se encuentra trabajando en la cafetería pueden variar dependiendo la ruta que se escoja), mientras que Auralee es una aprendiz de caballero que trabaja como mercenaria y comienza a desempeñarse como pasante dentro de un gremio de caballería.

Heroine tiene cabello castaño claro a la altura de sus hombros, con un fleco al nivel de sus parpados, lleva el cabello liso suelto, decorado con una pequeña trenza y recogiendo algunos mechones dando la forma de una flor; Auralee tienen cabello color naranja claro por encima de sus hombros, con un fleco al nivel de sus cejas, su cabello es un poco ondulado, lo lleva suelto y recogido en un lado con una pequeña trenza. Heroine tiene ojos verdes y Auralee tiene ojos color ámbar.

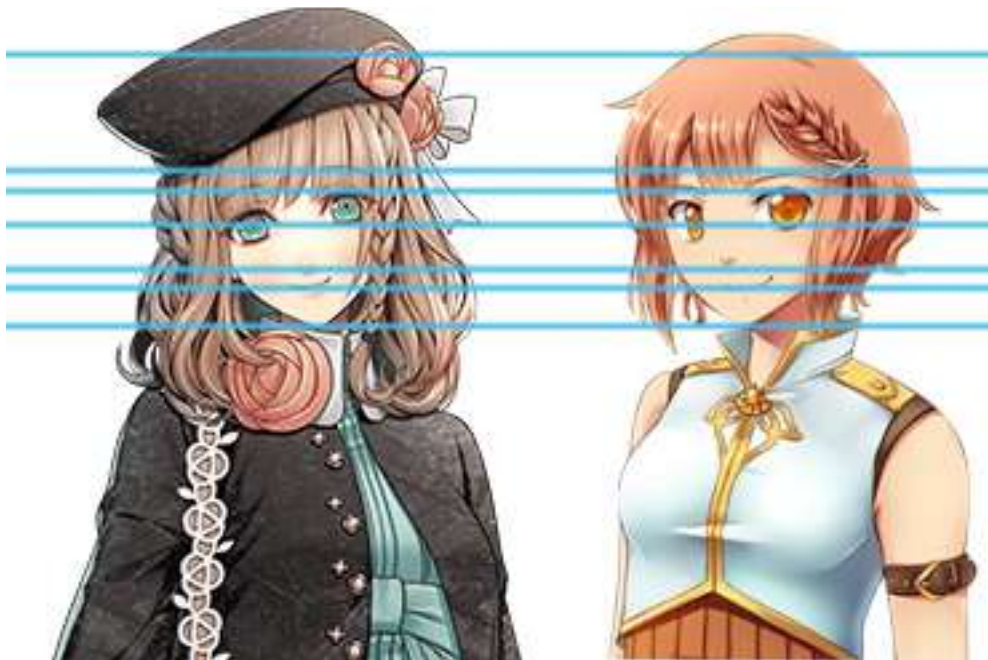


Figura 47. Proporciones faciales protagonistas Amnesia y Autumn's journey
A la izquierda copyright idea factory (2015); A la derecha copyright Apple cider
(2013-2014) Fuente: Juego Amnesia memories; Juego Autumn's journey

Ambos personajes tienen una estética similar al usado en el anime y el manga japonés, las proporciones usadas para la construcción de sus rostros es similar, se diferencian por el tamaño de los ojos y una ligera diferencia en la posición de la nariz, un rostro más alargado para Heroine y más redondeado para Auralee. El personaje de Heroine a cuerpo completo tiene unas proporciones de 10 cabezas de altura, dándole unas extremidades muy largas y delgadas, por otro lado, las proporciones del cuerpo de Auralee es de 7 cabezas de altura, acercando la construcción de su cuerpo a unas

proporciones más realistas. La aplicación del color en el personaje de Heroine hace un mayor uso de texturas y colores menos saturados en comparación con los usados para el personaje de Auralee. El color base para la piel es mucho más claro para Heroine.

En la indumentaria de Heroine predomina el verde y el negro, mientras que para Auralee predomina el blanco y el café, son esbeltas con una indumentaria ordenada. Ambas son de una estatura inferior a la de los personajes masculinos principales.

Para el análisis de la construcción y desarrollo de estos personajes, se tienen en cuenta que Heroine de Amnesia se desarrolla con base en las elecciones del usuario, además algunas características de la construcción de su personaje varían de una ruta a otra esto debido a que cada ruta se desarrolla en un universo alternativo diferente, así aunque algunas características se mantienen otras, especialmente sus relaciones interpersonales cambian de una ruta a otra (ejemplo de ello es la ruta de Ikki y Ukkyo, en ambas rutas la protagonista toma muchos turnos en la cafetería en la que trabaja porque necesita mucho dinero, en la ruta de Ikki esto se debe a que su padre dejará de apoyarla económicamente para pagar su universidad, mientras que en la ruta de Ukkyo se debe a que ella desea reunir dinero para poder viajar alrededor del mundo). Heroine es una joven amable, alegre, trabajadora y amigable; Auralee es una joven trabajadora, valiente, amable e inquieta. Heroine es definida por su falta de memorias y de personalidad, lo que la hace poco habladora, su ansia por recuperar sus recuerdos proviene de una motivación externa y no una motivación propia, sin embargo, el recuperar estos recuerdos y la actitud tomada ante los descubrimientos de su vida son lo que definirán su desarrollo (lo que en algunas ocasiones puede resultar en obtener una forma de pensar diferente a como lo hacía antes de perder la memoria), puede decantarse

por confiar o desconfiar de otros, principalmente esta actitud se toma hacia el personaje masculino principal de cada ruta. Auralee es definida por su valentía, un fuerte sentido de la justicia y su deseo por convertirse en una caballera, su desarrollo se basa en rebatir sus sueños cuando estos se ven en contra de sus ideales, al darse cuenta de que el gremio de caballeros al que tanto deseaba unirse, estaba haciendo cosas que, aunque legales estaban en contra de su sentido de la moral como lo era saquear tumbas de criaturas sagradas.

Las decisiones del usuario tienen gran influencia en el desarrollo del personaje de Heroine, lo que le permitirá que ella recupere distintos recuerdos, esto es especialmente visible en la ruta del personaje oculto (Ukkyo) donde la protagonista puede pasar más tiempo con sus compañeros de trabajo, haciendo que ella recupere sus recuerdos de ellos, o pasando más tiempo con Ukkyo, recuperando recuerdos enfocados a su relación con él. Por el contrario, el desarrollo de Auralee es más lineal, las decisiones del usuario no tienen tanta relevancia en el desarrollo de ella, pues siempre llegará a la misma conclusión la cual es abandonar su sueño de ser caballera y mantener sus ideales, las decisiones del usuario tienen un poco más de peso en el desarrollo de su relación con los personajes masculinos.

Construcción y desarrollo de personajes ligables:

Como se ha señalado anteriormente, el protagonismo de un personaje ligable suele depender de las elecciones del usuario, Amnesia no es la excepción a esto, al finalizar el prólogo en el que se explica el contexto general en el que se desarrollara el juego, se le pide al jugador que escoja entre uno de los 4 o 5 mundos alternativos, representando cada mundo, una ruta alternativa diferente (corazones, espadas, tréboles, diamantes o joker), en cada mundo se encuentra un protagonista masculino

diferente, los personajes ligables que no protagonizan dicho mundo desempeñarán un papel secundario. Por el contrario, en Autumn's Journey, el protagonismo de los personajes ligables se comparte durante la mayor parte del juego, dándole una mayor relevancia a un único personaje solo hasta el final, como resultado de las opciones de respuesta escogidas a lo largo del juego, sin embargo, en determinado punto del juego se podrá seleccionar entre el personaje con mayor favor por la protagonista o por una ruta común, aunque esta selección no le dará grandes cambios al juego hasta el final del mismo.

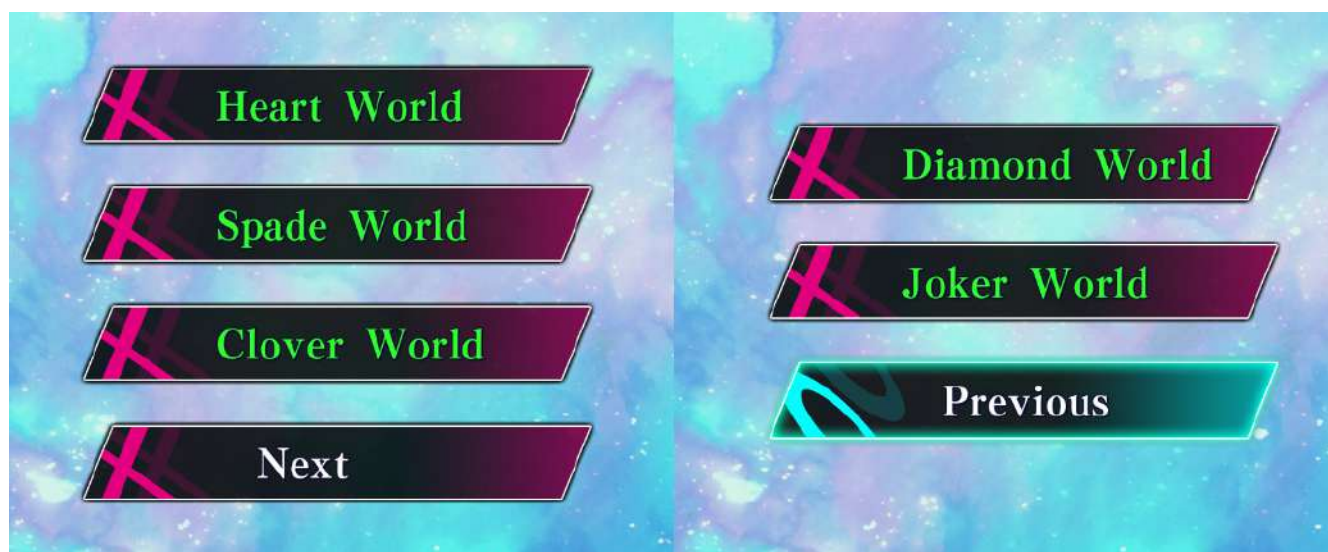


Figura 48. Elección de rutas Amnesia memoriescopyright idea factoy (2015) fuente: juego Amnesia memories

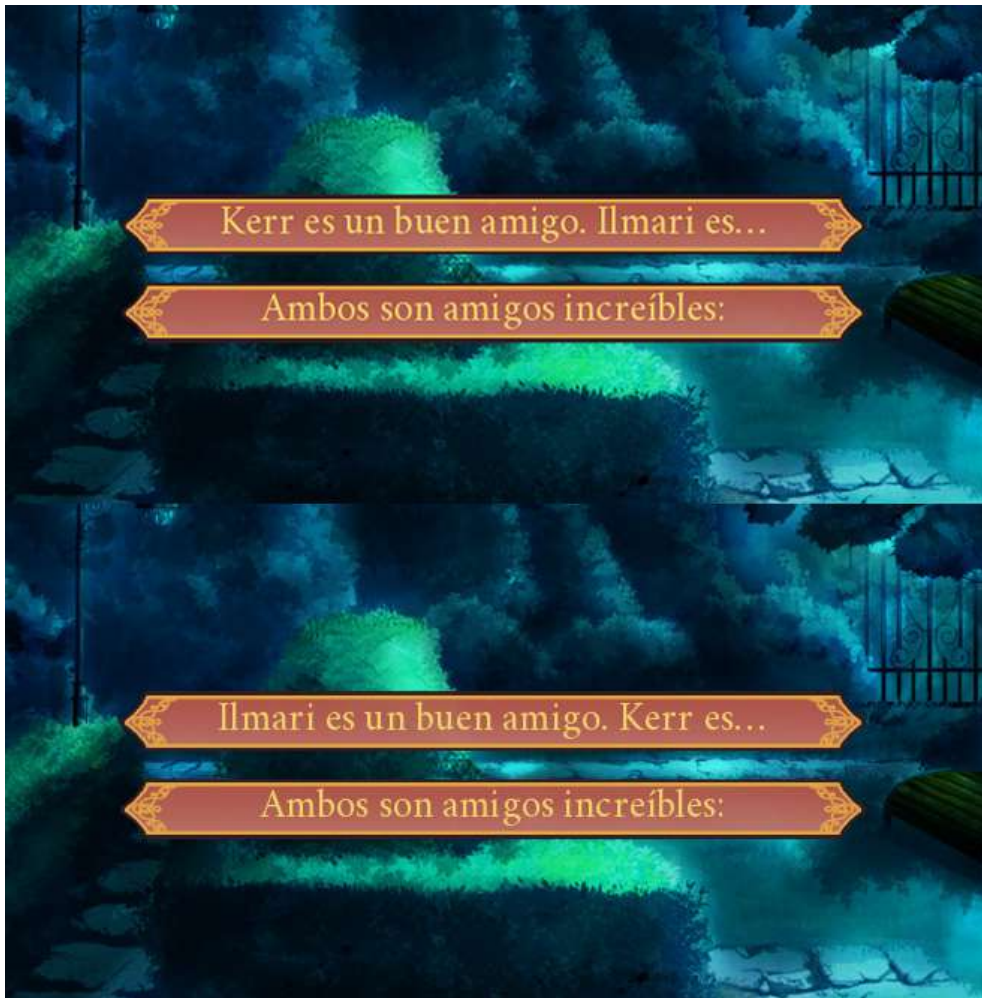


Figura 49. Eleccion de rutas Autumn's journey A la derecha copyright
Apple cider (2013-2014) Fuente: Juego Autumn's journey

La elección ruta alternativa en amnesia se hace a ciegas, ya que las elecciones que se da a escoger no están relacionadas con la elección directa del personaje ligable, no obstante, que mundo está relacionado con que personaje es algo que se puede deducir al mirar el material extra del juego (como los minijuegos) donde se muestra la apariencia de cada personaje, los cuales se los puede asociar con los naipes de una baraja: Ikki que lleva una pica tatuada bajo el ojo (asociada a las espadas en los naipes españoles), Kent que lleva un trébol estampado en su ropa, Toma que lleva un diamante de baraja estampado en su chaqueta, Shin que lleva una indumentaria mayoritariamente roja (color que se puede asociar a los naipes de corazones) y Ukyo que no referencia a ninguno de los cuatro naipes de una baraja, pero que es asociado a la imagen

del Joker o comodín al ser el personaje oculto; Tras hacer la elección comenzará el juego donde el personaje asociado al mundo escogido aparecerá como el novio de la protagonista. Autumn's Journey posee una elección algo más directa, donde pide elegir si la protagonista ve a ambos personajes como sus amigos, o ve a uno como su amigo y a otro (con el que ha pasado más tiempo) como algo más, aparte de esta elección, una de las decisiones con más peso para la selección de rutas es la elección de misiones, donde existen misiones asociadas al personaje de Kerr (dragón de tierra) o Ilmari (dragón de agua), cuando se realizan al menos tres misiones asociadas a un personaje, la elección de verlo como algo más que un amigo será desbloqueada.



Figura 50. Personajes principales Amnesia memories copyright idea factory
(2015) fuente: <http://www.ideafactory.com/amnesia/#/chara>



Figura 51. Personajes masculinos principales Autumn's journey Copyright
Apple cider (2013-2014) Fuente: <http://autumn.ishtera.net/>

En ambos juegos encontramos personajes de apariencia juvenil, finales de la adolescencia y comienzos de la edad adulta, en ambos grupos se encuentra al menos un personaje con un color de cabello extravagante. Amnesia hace un uso común para el tipo de vestimenta de sus personajes, predominando la asimetría, el uso de un patrón con rombos, uso de correas y el color negro como dominante en la mayor parte del atuendo, además resalta el uso de los naipes como punto clave en la naturaleza de los personajes, además de asignar un color secundario a cada personaje, rojo para Shin, azul para Ikki, verde para Kent, amarillo/anaranjado para Toma y café para Ukyo (aunque al icono del bufón/joker se le asigna el color morado). Autumn's Journey resalta la naturaleza fantástica de sus personajes, especialmente por sus orejas, orejas de piedra para Kerr, y orejas en forma de aletas para Ilmari, además destaca el origen de sus habilidades y sus formas animales con su

indumentaria, así Kerr, el dragón de tierra hace uso de los colores anaranjado, café, verde y amarillo en su diseño general, mientras que Ilmari, dragón de agua hace uso de los colores azul y verde aguamarina.

Todos estos personajes son más altos que la protagonista de su respectivo juego, esta diferencia de estatura se hace especialmente evidente en Amnesia, donde el personaje ligable de menor estatura es 20 cm más alto que la protagonista. En Autumn's Journey no se tiene una referencia exacta de la estatura de los personajes, sin embargo, podemos observar que en la construcción de estos se sigue con el patrón que tienen otros juegos, donde el personaje masculino con los ojos más grandes (con rasgos similares a los de la protagonista) es el personaje de menor estatura con respecto a los otros personajes ligables, aunque esta diferencia no resulta ser tan evidente y solo puede observarse en algunos bocetos de los personajes presentados en el libro de arte del juego.

Las proporciones en la construcción de los cuerpos de los personajes es consistente en ambos juegos, 10 cabezas de alto para los personajes de Amnesia y 7 cabezas de alto para Autumn's Journey, en amnesia se puede observar especialmente el uso de extremidades largas y muy delgadas, mientras que para Autumn's Journey hay personajes con unas proporciones más cercanas al estándar humano (exceptuando por las proporciones faciales presentadas).

En Autumn's Journey los personajes masculinos no comparten el color de ojos y cabello, en Amnesia ningún personaje ligable comparte color de cabello, sin embargo, Kent y Ukyo comparte el mismo color (el mismo color de ojos que posee la protagonista).

Todos los personajes de amnesia tienen un mismo tono de piel, mientras que en Autumn's Journey hay variación.

Los personajes de Amnesia muestran personalidades variadas, Shin frío, agresivo y estricto, pero amable en el fondo, Ikki aunque aparentemente mujeriego su poco carácter le impide alejar a las personas, Kent frío, distante y se guía por la lógica, Toma exteriormente amable y condescendiente en su interior desequilibrado y obsesivo, Y Ukyo amable, protector y sensible, con una doble personalidad desequilibrada. En Autumn's Journey nos presentan a dos personajes con naturalezas opuestas, Kerr quien se muestra hostil y reservado mientras oculta una naturaleza hiperactiva, e Ilmari quien es curioso y sediento por el conocimiento.

Se puede observar el uso de personalidades derivadas de términos japoneses, Tsudere para la descripción de algunos personajes, como Shin de Amnesia y Kerr de Autumn's Journey (Los creadores del juego lo clasifican como tal), Kuudere para Kent, deredere para Ikki término usado para personajes que desde un comienzo muestran su amor hacia otro, yandere para Toma (Esta clasificación es dada por los fans del juego), la mayoría de estas clasificaciones son presentadas por la base de datos de novelas visuales (VNDB).

El desarrollo de los personajes ligables en amnesia se basa en las decisiones que se tome desde el punto de vista de la protagonista, mientras que para Autumn's Journey el desarrollo de los personajes es algo más independiente de las decisiones tomadas (excepto para el desarrollo de una relación romántica, la cual no se muestra a profundidad), esto ocurre de la siguiente forma:

Amnesia: En la ruta de Shin, él descubre rápidamente la amnesia de la protagonista, por lo que su desarrollo se basa en intentar que ella confíe en él, recupere sus recuerdos, afronte la realidad (centrándose más en la protagonista). En la ruta de Ikki su desarrollo se basa en adquirir la confianza necesaria para expresar sus deseos de tener solo a la protagonista a su lado y poder alejar a las personas que le hacen daño. En la ruta de Kent su desarrollo se basa en la aceptación de sus sentimientos sin necesidad de que estos

sean sometidos a un análisis lógico, además de la obtención de la confianza para expresar sus pensamientos. En la ruta de Toma este descubre desde un comienzo la amnesia de la protagonista, por ello su desarrollo se basa en como sus esfuerzos por ocultarle la realidad y sobreprotegerla lo guían al borde de la locura. En la ruta de Ukyo este es consciente de la amnesia de la protagonista desde un comienzo, su desarrollo se basa en la negación ante la pérdida, el sacrificio propio y las consecuencias de no poder llevar una carga (lo cual se observa en la negación de Ukyo ante la muerte de la protagonista, el intercambio de su vida por la de su novia muerta, y la personalidad fuera de control que surge a partir de no poder soportar la carga de tener que experimentar la muerte en numerosas ocasiones).

Cada ruta inicia con un planteamiento similar, pero tiene un desarrollo diferente con base en ciertos parámetros, los cuales pueden funcionar de forma diferente para cada personaje.

Autumn's Journey: El desarrollo de Kerr se basa en su aceptación por el mundo humano como parte de su responsabilidad como futuro guardián del conocimiento, esto se ve independientemente de la ruta que se escoja, en su ruta se puede ver también un desarrollo romántico de confianza y apego por la protagonista. El desarrollo de Ilmari se basa en la búsqueda del conocimiento y la aceptación de sus fallas, lo cual se presenta independientemente de la ruta que se escoja, en su ruta se observa también un desarrollo romántico que lo encaminan a la confianza y la esperanza.

El juego tiene una historia única en la que se desarrollan los personajes independientemente de las elecciones del usuario, más un desarrollo romántico que aparece dependiente de las elecciones que tiene el usuario, las cuales encaminan la historia a uno de los tres finales alternativos.

Construcción y desarrollo de personajes secundarios: Los personajes secundarios con los que cuenta amnesia son: Orion el espíritu que guía a Heroine, Waka el manager del café en el que trabaja Heroine, Mine compañera de trabajo de Heroine, algunas veces también se presenta como su rival en el amor, Sawa amiga de Heroine en algunas ocasiones también es su compañera de trabajo y Rika fan de Ikki, puede representar un papel de una amiga/conocida o un papel antagónico.

Los personajes secundarios de Autumn's Journey son: Andrine madre de Auralee y Dervishi un personaje de carácter antagónico.

Amnesia construye ciertos aspectos de los personajes secundarios diferentes en cada ruta, sin embargo, mantiene la esencia de estos para darles un desarrollo, aunque este no sea muy profundo, el personaje secundario más recurrente en amnesia es Orion, quien cree ser el causante de la amnesia de la protagonista y por tanto busca ayudarla a recuperar sus recuerdos, este permanece la mayor parte del juego al lado de la protagonista, comentando y analizando las situaciones remplazando la falta de razonamiento que tiene la protagonista al inicio del juego, algunas veces estará a favor de las decisiones de Heroine y en otras se mostrará en contra. Personajes como Waka y Sawa tienen poco desarrollo y se presentan como personajes de apoyo y consejeros, por otro lado, personajes como Mine y Rika se presenta como rivales que invitan a la acción de la protagonista, Rika especialmente se desarrolla como un personaje antagónico la cual puede tener un cambio positivo o un cambio negativo debido a su obsesión. En el caso de Autumn's Journey, existen pocos personajes secundarios, esos son motivadores a la acción para que la protagonista siga un desarrollo similar al camino del Héroe, siendo Andrine la maestra y Dervishi la imagen del mal al que hay enfrentar bajo el seguimiento de la moral y la justicia.

Este tipo de papeles parecen estar estandarizados, una contraparte como el caso de Rika en amnesia que acosa constantemente a la protagonista dada la cercanía que ella tiene con Ikki (papel que es asumido en las rutas de Ikki y Toma), Mine quien se comporta de forma arrogante y antipática con la protagonista en las rutas de Ikki y Kent (Aunque en este último caso, termina desempeñando el papel de una amiga al darse cuenta de que realmente no eran rivales), Dervishi y los caballeros en Autumn's Journey quienes se oponen a las creencias morales de Auralee.

El papel de un mentor o figura de autoridad, como es el caso de Waka en Amnesia, quien, pese a los distintos cambios de personalidad presentados en cada ruta, siempre cuida de sus empleados y los aconseja de ser necesario, Andrine en Autumn's Journey, quien es la madre y mentora de Auralee la cual aconseja a la protagonista para que desempeñe bien un papel de caballera.

El papel de Amigo quien constantemente aconseja a la protagonista, en Amnesia es asumido por Orion, con una menor importancia también es asumido por Sawa, y únicamente en la ruta de Ukyo este papel es asumido por Rika, que, a diferencia del resto de las rutas, su afición por Ikki es más controlada y trata a Heroine como una amiga en común llegando a ser muy protectora con ella.

También existen papeles familiares, en el caso de Amnesia este tipo de relación se mantiene para los papeles terciarios a excepción de la ruta de Ikki, donde el padre de la protagonista tiene un papel un poco más importante, y Toma igualmente en la ruta de Ikki presentando una relación filial con la protagonista con quien en algún momento fueron hermanastros (relación que no se perdió incluso después de que sus padres se divorciaran). En

Autumn's Journey además de la madre de Auralee (quien es principalmente una mentora), también se menciona a su padre, pero este no aparece ni tienen diálogos, aunque es mencionado varias veces, dejándolo en un papel terciario.

En amnesia los personajes principales se convierten en secundarios en los mundos en los que no son protagonistas, asumiendo un papel diferente en cada mundo, Shin es solo un conocido y compañero de trabajo de Heroine, en las rutas de Ikki y Kent, mientras que en las rutas de Toma y Ukkyo se presenta como un amigo de la infancia de Heroine (al igual que en su ruta, pero omitiendo tener una relación romántica con la protagonista); Ikki se presenta como un conocido de Heroine en las rutas de Shin y Kent, y es un amigo en las rutas de Toma y Ukkyo; Kent siempre es presentado como un conocido (aunque las circunstancias cambian, en la ruta de Shin, Kent conoce a la protagonista en una posada, en la Ruta de Ikki la conoce al ser la novia de su amigo, En la ruta de Ukkyo es un compañero de trabajo); Toma asume el papel de amigo de la infancia en las rutas de Shin y Ukkyo, en las cuales también puede asumir un rol antagónico, en la ruta de Ikki Toma es presentado como el hermanastro de la protagonista y en la ruta de Kent es un conocido; Ukkyo asume un papel de un hombre misterioso e incluso un acosador en todas las rutas. En Autumn's Journey los personajes principales siempre mantienen un rol protagónico, por lo que siempre se presentaran pocos personajes secundarios.

Los personajes secundarios en ambos juegos mantienen las proporciones físicas de los personajes principales. Cabe resaltar que uno de los dos personajes principales de Autumn's Journey no tienen una representación gráfica. En Amnesia hay varias apariciones de los personajes secundarios en eventos CG, en Autumn's Journey esto no sucede (los CG están solo tienen aparición de los personajes principales.)

Construcción y desarrollo de personajes

terciarios: Todos los personajes terciarios de Autumn's Journey carecen de representación gráfica, la mayor parte de estos personajes son mencionados por sus nombres, solo unos pocos son mencionados por el rol que desempeñan, este es el caso del caballero 1, caballero 2, caballero mayor, capitán y recepcionista, se podría esperar que los personajes que son mencionados por sus nombres tengan un espacio más importante dentro de la historia, pero resultan ser en su mayoría transeúntes momentáneos que sugieren alguna relación cercana con la protagonista en su vida cotidiana antes de que los dragones apareciesen, pero no para la historia narrada.

En Amnesia la gran mayoría de personajes terciarios son mencionados por el rol que desempeñan como: Enfermera, doctor, taxista, entre otros. Muy pocos son mencionados por sus nombres, entre estos encontramos a Osabe el detective, Miki, Maya y Taeko, estos tres últimos personajes pese a presentar sus nombres siempre son mencionados por el rol que desempeñan, en ocasiones como Girl #1, Girl #2 y Girl #3, o también como Fan club member #1, Fan club member #2 y Fan club member #1, e incluso como Fans club members para representar en conjunto a los tres personajes dentro de diálogos grupales al ser un conjunto de personas que expresan una misma

opinión, se comportan, hablan e incluso visten de una forma similar, por lo tanto no siempre es necesario identificarlas como individuos sino como un grupo.

La mayoría de los personajes terciarios de Amnesia no tienen una representación gráfica, y sus apariciones son establecidas por texto y voz, estos presentando en su mayoría diálogos que no involucren temas directamente personales para los protagonistas. Dentro de los personajes terciarios, aquellos que tienen una representación gráfica se pueden dividir en dos categorías, los que tienen una representación completa como es el caso del propietario y papá (padre de la protagonista), los cuales muestran una relación más cercana con los personajes, pero cuya intervención resulta ser mínima, y aquellos personajes que tienen una representación gráfica incompleta (en el sentido de tener menos detalles para representarlos), como es el caso de Miki, Maya y Taeko (miembros del club de fans), las cuales no tienen un rostro detallado (su rostro no tiene ojos), además su representación gráfica no es visible siempre que estos personajes tienen diálogos, solo serán visibles en caso de que las acciones de este grupo llegue a tomar importancia, además de mantener cierto sentido de incógnita para estos personajes.



Figura 52. personajes terciarios Amnesia memories copyright idea factoy (2015) fuente: juego Amnesia memories

Tipo de narrativa dentro del desarrollo y construcción de la historia: Los dos juegos poseen una narrativa hipertextual, donde la toma de decisiones por parte del usuario es importante para la lectura de la historia que se está presentando, lo cual llevara a la historia a un final diferente, también se incluyen menús de guardado del juego que permiten al usuario repetir puntos de la historia de forma anacrónica, además, amnesia también le permite al usuario la opción de darle un nombre a la protagonista y elegir el escenario

en el que se desarrollará la historia (los distintos mundos alternativos vinculados cada uno a un personaje ligable diferente).

Amnesia posee cinco rutas alternativas, con múltiples finales cada ruta, teniendo un total de 26 finales alternativos, las rutas de Shin, Kent, y Toma tienen cada una un final bueno, un final normal y dos finales malos, la ruta de Ikki tienen un final bueno, un final normal y tres finales malos, y la ruta de Ukyo tiene un final bueno, un final normal y siete

finales malos. (Las clasificaciones de los finales como bueno, normal o malo son presentadas por la galería de finales del juego). Autumn's Journey posee 3 finales diferentes, un final romántico con Kerr, un final romántico con Ilmari y un final de amistad con los dos personajes masculinos.

Autumn's Journey presenta una narrativa principalmente cronológicamente lineal, aunque presenta algunas escenas retrospectivas estas son escasas y no tienen un papel fundamental dentro

de la historia, contrario a lo que sucede en Amnesia, donde las escenas retrospectivas y la no linealidad cronológica dentro de la narración asume un papel importante dentro de la narrativa cuya historia se centra en recuperar recuerdos perdidos a medida que se interactúa con los distintos personajes presentados, estas escenas se diferencian del resto al presentar un marco blando difuminado en la escena, y en el caso de tener una historia avanzada, la presentación de los textos para estas escenas se cambia del formato ADV al formato NVL.



Figura 53. Escena Amnesia memories copyright idea factory (2015) fuente: juego Amnesia memories

Narrador: El narrador de los dos juegos son las protagonistas, sin embargo, estas narraciones se visualizan desde formas diferentes, Auralee de Autumn's Journey está presente constantemente en el juego, siendo esta un personaje más dentro de la historia que nos narra la aventura desde su punto de vista, por otro lado, Heorine de Amnesia es una representación del usuario, es por ella que la mayor parte de sus diálogos se limitan a las opciones de respuesta que el usuario escoja. Adicionalmente, Amnesia presenta diversos extras entre los cuales se encuentran historias narradas por los protagonistas masculinos antes de los sucesos principales del juego.

Contexto: Pese a que ambos juegos presentan un entorno de desarrollo para las protagonistas en los que se visualiza el comienzo de la vida adulta y presentar elementos fantásticos, los contextos presentados por cada historia son muy diferentes.

Amnesia se construye bajo la premisa de la existencia de los mundos paralelos o dimensiones diferentes y un espacio intermedio entre las distintas dimensiones en el cual cohabitan espíritus y dioses que tienen la capacidad de conceder deseos de los habitantes de los distintos mundos paralelos, a partir de aquí la protagonista de la historia quien ha perdido sus memorias aparentemente por culpa de un espíritu debe regresar a la dimensión a la cual pertenece para recuperar sus recuerdos, de esta forma ella es transportada al Japón moderno donde a través de eventos cotidianos que transcurren durante un verano inusualmente frío ella descubrirá el mundo que la rodea.

Los misterios y las distintas incógnitas que aparecen día tras día son uno de los puntos centrales de la historia, esto se acentúa con la composición de los escenarios en los que se desenvuelve la protagonista, los cuales son imágenes que se presentan bajo el uso de duotonos y tritonos usados dependiendo de los lugares y las circunstancias, los días luminosos

son presentados con verde y azul o dos tonos diferentes de verde, los atardeceres y lugares cerrados sin iluminación natural se representan con el naranja y el amarillo, el anochecer y los lugares oscuros se representan con dos tonos de azul, además de esto las imágenes de los fondos tienen un contraste bastante fuerte entre luces y sombras.



Figura 54. Uso de color en los escenarios de Amnesia memories
copyright idea factory (2015) fuente: juego Amnesia memories

Los escenarios con mayor importancia dentro de la historia son: Casa de la protagonista, incluyendo la fachada del edificio de apartamentos, la entrada a su apartamento y su habitación (siendo el primer lugar en el cual ella buscara información sobre sí misma), la cafetería en la que ella trabaja, donde se incluyen lugares como la fachada, parte principal de la cafetería, la cocina y la sala para empleados (siendo este el principal lugar para descubrir sus relaciones interpersonales), y las calles que hacen parte del recorrido desde la casa de la protagonista hasta su trabajo; Dependiendo de la ruta en la que se esté desarrollando el juego se suelen incluir otros escenarios, como la fachada de las universidades cercanas, un pequeño parque, callejones, una posada en las montañas, el bosque, el templo cercano y la casa del respectivo personaje ligable del cual se está siguiendo la ruta (exceptuando a Ukyo).

En varios de los sucesos ocurridos alrededor del juego se puede apreciar un contexto japonés, como lo son las festividades japonesas de verano como el Matsuuri (festival de verano) y el hanabi (fuegos artificiales), también se hace referencia a sitios reales dentro de Japón, como Arakawa (región de Tokio) y Shinano (pueblo de la prefectura de Nagano), también se hace algunas otras referencias como el uso de yukata (vestimenta tradicional japonesa) y el maid café (restaurante temático que se originó en Japón).

Por otro lado, Autumn's Journey construye un universo propio para desarrollar su historia, esto lo hace dentro de un mundo de fantasía llamado Ishtera, donde distintas cohabitan, haciendo especial énfasis en dragones que pueden adoptar formas humanoides y que de alguna forma han sido desplazados por la raza humana. Este entorno se apoya de parámetros de historias de fantasía épica en entornos medievales, donde la protagonista bajo parámetros de Justicia y honor, desea convertirse en caballera.

El juego se desarrolla a finales de la primavera y comienzos del verano, por lo cual los colores de los escenarios del juego pasan de usar los colores verdes a colores naranja, los cuales están dentro de la misma paleta cromática que se usa para varias partes de la indumentaria de la protagonista.

Los escenarios con mayor representación dentro del juego son: El bosque, cuevas con altares a los dragones, ciudad de Oliver (el cual incluye la plaza del pueblo, el gremio de los caballeros, la biblioteca y el jardín en el gremio de caballería) y pueblo de Berry (el cual incluye una plaza, la casa de la protagonista y su habitación, caminos y un establo).

Además del contexto general del mundo en el que se desarrolla el juego también se encuentra, el contexto que motiva a los personajes, por un lado está Auralee quien desea ser fuerte y convertirse en una caballera honorable al ser inspirada por su madre quien antiguamente fue capitana de los caballeros de la ciudad de Oliver, por ello bajo su enseñanza busca obtener su recomendación para entrar a un gremio, del cual más adelante se decepcionaría al ver que su trabajo está más cerca de ser el de mercenarios que solo cumplen misiones por las cuales les están pagando sin tener en cuenta el honor propio y la moral. Adicionalmente se encuentran los contextos de los dragones, Kerr es un dragón obstinado que se debe entrenar como guardián del conocimiento, por lo cual es enviado al territorio de los humanos para aprender a forjar lazos, también está Ilmari que hambriento de conocimiento y celoso por la posición que se le asignó a Kerr, va al mundo de los humanos en contra de la voluntad de su maestra y se queda junto a Kerr y a Auralee a base de mentiras que en algún momento deberá revelar.

A diferencia de Amnesia que deja ver claramente referencias a la cultura japonesa, autumn's Journey no muestra este tipo de representaciones y se basa principalmente en el contexto construido para su narrativa fantástica, una razón para ello se puede basar en el hecho de tener un equipo multicultural detrás del juego, lo que permite que muchas ideas diferentes converjan en este.

Tema: Amnesia toca diversos temas entre todas sus rutas, uno de los temas comunes es la confianza, con base en la confianza que la protagonista construye con el personaje masculino hay diversos finales, es por ello que entre los parámetros que existen dentro del juego están la verdad, el afecto y la sospecha. Adicionalmente cada ruta trata un tema diferente, la ruta de Shin habla sobre el hacerle frente a las dificultades en lugar de eludir los problemas, la ruta de Ikki habla sobre el acoso, tratado en distintas formas, tanto el acoso que recibía Ikki por parte de sus fans de que alguna forma lograron controlar su vida, como el acoso que recibía la protagonista igualmente por parte de las fans de Ikki las cuales buscaban intimidarla, en la ruta de Kent se habla de la ausencia de la lógica y la razón sobre los sentimientos además de la construcción de una relación, la ruta de Toma muestra la sobre protección y el bullying, tratado de una forma más profunda que en la ruta de Ikki, y por último la ruta de Ukyo habla sobre el amor incondicional.

Autumn's Journey trata principalmente sobre la amistad, el honor y las experiencias que le permiten a una persona madurar, esto se mantiene independientemente del final, ya que no se centra en las rutas y en construir una relación romántica (lo cual está dentro de la historia, pero se trata como una temática secundaria) sino que trata del crecimiento personal de los tres personajes principales, por medio de una relación de amistad.

Rutas: Amnesia posee 5 rutas alternativas más un prólogo, el cual tiene una duración aproximada de

14 minutos. El prólogo contextualiza al jugador y le permite comprender puntos clave de la historia y familiarizarse con algunas de las mecánicas de juego (especialmente aquellas que respectan al uso de las opciones ADV dentro del juego), además de permitir seleccionar un nombre para la protagonista y la ruta alternativa que se desea jugar (bajo la premisa de a qué mundo desea ir la protagonista), esta última opción aparece antes de finalizar el prólogo, brindando inicialmente al jugador 4 opciones alternativas, cuando el jugador ha desbloqueado todos los finales buenos que corresponden a las rutas alternativas ligadas a las 4 opciones alternativas del prólogo, las opciones ADV de este cambiarán de 4 a 5, permitiendo así el acceso a la quinta ruta alternativa, la cual también se puede considerar una ruta secreta. Las rutas tienen una duración promedio de 5 horas con 49 minutos (la ruta más larga tiene una duración de 7 horas y la más corta de 4 horas y 35 minutos), esto sin tener en cuenta repeticiones para obtener finales alternativos, ni los extras de cada ruta.

Autumn's Journey posee 2 rutas alternativas más una ruta común, la ruta común tiene una duración aproximada de 4 horas de duración. La ruta común incluye la mayor parte del desarrollo de la historia presentada, en medio de esta ruta común dependiendo de las elecciones del jugador se pueden obtener diálogos diferentes correspondientes al desarrollo de alguna de las rutas alternativas sin necesidad de abarcar cualquiera de estas rutas como tema principal. Las respuestas el usuario seleccione durante la ruta común le permite ingresar a los eventos de cada

ruta y su respectivo final alternativo. Cada ruta alternativa tiene una duración promedio de 30 minutos, cada ruta está ligada a un único final alternativo incluyendo la ruta común.

Amnesia desarrolla sus rutas dividiéndolas por días de la semana, un día o un conjunto de días pueden abarcar un hecho principal y diversos hechos secundarios, los cuales tienen como propósito abarcar la construcción de los personajes, existen eventos con patrones similares en más de una ruta, pero son abarcados desde un punto de vista diferente teniendo en cuenta el entorno en el que se desarrollan los respectivos personajes coprotagonistas, como lo es el evento de disfrutar los fuegos artificiales, en la ruta de Shin junto a todos los compañeros de trabajo como forma de integración grupal en un pequeño templo, en la ruta de Ikki como una cita en la terraza de un edificio, en la ruta de Kent en medio de un festival y en la ruta de Ukyo en un parque, en la ruta de Toma se excluye este evento dado que la protagonista permanece a mayor parte del tiempo encerrada. Otro momento similar que se repite en todas las rutas, sin embargo, bajo desarrollos totalmente diferentes es la revelación de la amnesia de la protagonista, en la ruta de Shin esta revelación ocurre durante el segundo día tras el despertar de la protagonista en el mundo de los corazones, siendo descubierta tras no saber cómo responder a diversas preguntas que Shin le hacía y mantener un extraño comportamiento, en la ruta de Ikki la protagonista le cuenta todo (sobre su amnesia y sobre la existencia de Orion) a Ikki poco antes de finalizar su primer mes desde que despertó en el mundo de las espadas, tras estar completamente segura que puede confiar en él, no obstante es posible que él lo descubra antes de que ella decida decirlo debido a la sospechosa actitud de ella, en la ruta de Kent, él descubre la amnesia de la protagonista durante la tercera semana después de que ella despertara en el mundo de los tréboles, esto ocurre después de descubrir la falta de conocimiento de la protagonista sobre Ukyo, lo cual le permite concatenar eventos ocurridos desde comienzos del mes de agosto, el resultado de esta revelación puede variar dependiendo de la relación que ella lleve con Kent hasta ese momento, en la ruta de Toma esta revelación se hace durante la primera semana desde que ella despertó en el mundo de los diamantes, debido al diagnóstico que le da un doctor tras haber sufrido un

golpe en la cabeza que podría provocar una pérdida temporal de su memoria, durante la ruta de Ukyo él se da cuenta de la amnesia de la protagonista desde el primer día en el que ella despierta en el mundo del joker, aunque intenta fingir que no se ha dado cuenta de esto. Al igual que estos dos eventos mencionados hay otros que comparten similitudes entre rutas, pero poseen desarrollos diferentes.

Autumn's Journey posee una división de capítulos, cada uno enfocándose en un tema central diferente que se conecta directamente con el tema del resto de capítulos, debido a que la mayor parte del juego se enfoca en una ruta común, no hay una división muy clara entre los eventos diferentes que ocurren en cada ruta, a excepción de los capítulos 6 y 9 que son aquellos que desarrollan eventos totalmente diferentes para cada ruta.

Caminos alternativos: Las opciones ADV de ambos juegos definen distintos caminos alternativos a seguir, los cuales son un cuestionamiento ante la actitud que las protagonistas deben asumir respecto a ciertas circunstancias o elecciones diversas que tienen que ver con su cotidianidad, la relevancia de estas decisiones dentro del desarrollo de la historia puede variar significativamente, en amnesia una de las preguntas con mayor importancia dentro de la historia sería la selección de mundo, mientras que en Autumn's Journey esta elección es la que permite entrar en una ruta (aunque esta opción es dependiente de elecciones previas).

Amnesia tiene varios momentos con opciones de respuesta dentro del prólogo, sin embargo, estas no tienen influencia en el desarrollo posterior de la historia, excepto la última opción que aparece en el prólogo la cual es la elección de un mundo, lo cual lleva directamente a una ruta alternativa, dentro de una ruta también se encontraran preguntas de carácter neutral independientemente de la respuesta, aunque estas permitirán desbloquear más opciones que lleven a situaciones distintas, lo cual difiere de lo presentado en Autumn's Journey, donde todas las preguntas alternativas suman o restan algún valor (aunque algunas opciones ADV tengan mayor relevancia que otras).

En Autumn's Journey los valores de cada respuesta se pueden ver como positivos para Kerr, positivos para Ilmari o neutrales, para desbloquear la ruta de alguno de los personajes masculinos es necesario tener la mayor cantidad de respuestas positivas con el personaje y haber desbloqueado la escena de su ruta en el capítulo 6, si una de las dos no se ha logrado se obtendrá un final neutral, por el contrario si las dos cosas se desbloquean, aparecerá una opción ADV que cuestiona directamente los sentimientos de la protagonista, lo cual nuevamente dirigirá a la protagonista al final con alguno de los personajes o al final de la ruta común o final neutral. En amnesia existen respuestas neutras, positivas para el parámetro de sospecha, positivas para el parámetro de verdad, positivas para el parámetro de afecto, negativas para el parámetro de verdad y negativas para el parámetro de afecto, la gran mayoría de

las opciones ADV contiene 2 opciones de respuesta, una negativa y otra que puede ser positiva o negativa; las opciones positivas para el parámetro de sospecha cambian de relevancia dependiendo del personaje, para Shin, Toma y Ukyo no tiene mucha importancia pues independientemente de las respuestas alternativas seleccionadas este incrementará rápidamente, para los personajes de Ikki y Kent este parámetro es dependiente de otros, si incrementa rápidamente y se tiene el resto de parámetros bajos esto puede llevar a un final malo, incrementar tanto el parámetro de afecto y verdad puede incrementar la posibilidad de un final bueno o normal, mientras que las opciones negativas pueden llevar a un final malo. Amnesia también tiene opciones que no afectan ningún parámetro, pero que pueden llevar directamente a un final malo incluso si los parámetros son altos, y opciones que no afectan ningún parámetro, pero son afectadas por los parámetros, de esta forma pueden llevar a un final malo si los parámetros generales no son altos, pero simplemente continuar con la historia si los parámetros generales son altos.

Podemos dividir ambos juegos en distintos bloques generales, para amnesia: prologo, contenido de la ruta y final; para Autumn's Journey: contenido de la ruta (lo cual incluye una escena especial de una ruta alternativa) y final. Esto se muestra en la siguiente figura.

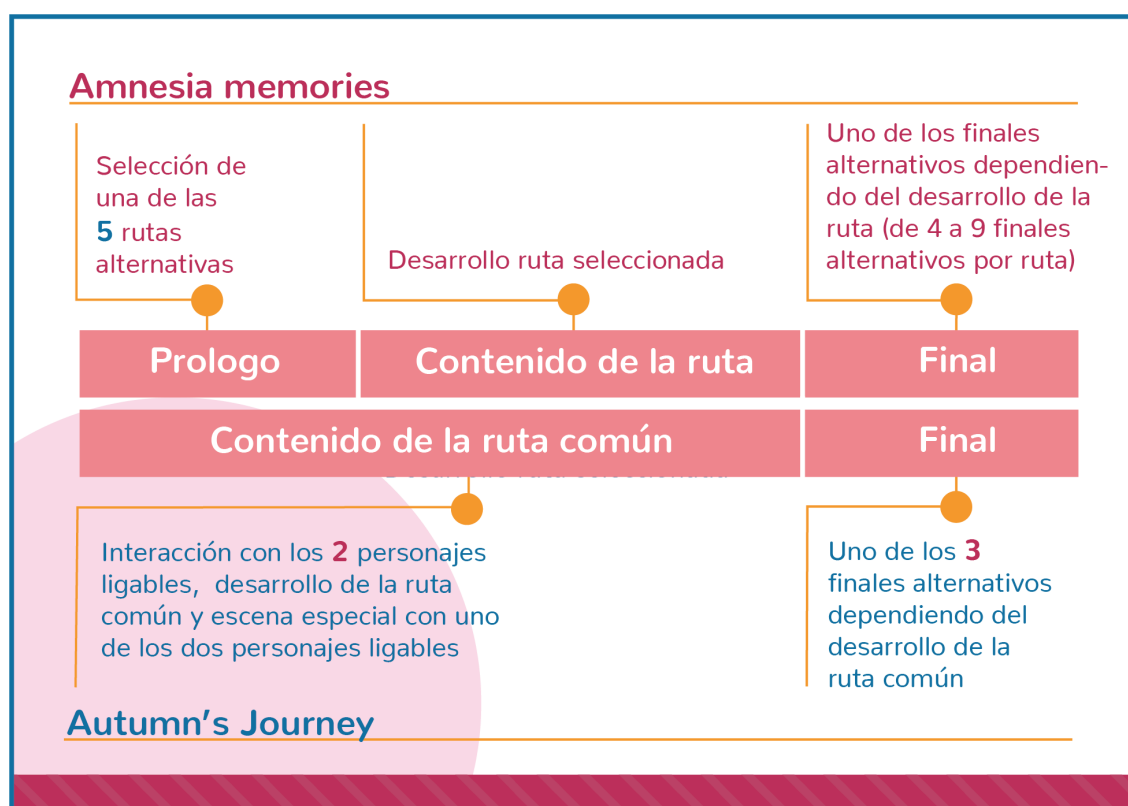


Figura 55. Bloques de contenido principal Amnesia memories y Autumn's journey Elaboración propia (2020)

En el caso de Amnesia las respuestas alternativas del juego en algunos casos cambiarán un diálogo corto de forma inmediata, el cual puede contener información relevante o influir en escenas posteriores, o incluso una opción puede cambiar toda una escena larga lo cual permitirá desbloquear

opciones ADV ocultas. Por otro lado, las opciones alternativas de Autumn's Journey en su mayoría cambiarán un diálogo corto de manera inmediata para la mayoría de las opciones y toda una escena para las opciones del capítulo 6.

Narrativas hipermedia: El menú inicial del juego en Amnesia presenta música y efectos de sonido además de mostrar una imagen conceptual con representaciones con base en la cual se presenta el juego, como lo es el espacio con un piso cuadriculado en el cual se muestra fragmentos a color y las cartas de distintas barajas, el menú inicial incluye botones de nombres ocultos y una dirección bloqueada, los cuales se activan dependiendo del progreso en el juego (el apartado de memorias se desbloquea después desbloquear por primera vez un final bueno, sin embargo, su contenido estará parcialmente disponible, el apartado de extras estará disponible tras haber desbloqueado todas las rutas del juego). El menú inicial de Autumn's Journey presenta música y una imagen de presentación de los tres personajes principales del juego, posee extras que incluyen imágenes y audios recolectados en el juego.

Aunque amnesia permite renombrar a la protagonista del juego, esto se puede hacer únicamente al jugar el prólogo de este, y no se podrá cambiar en nombre en ningún otro momento. Autumn's Journey no permite cambiar el nombre de la protagonista.

Al iniciar el juego (botón de new game para Amnesia y de inicio para Autumn's Journey), en el caso de Amnesia se reproducirá un prólogo, dentro del cual existen varias opciones ADV sin relevancia para el desarrollo del juego, pero que pueden servir como una introducción inicial a la mecánica manejada en este, la última opción ADV que aparece en el prólogo permite seguir una ruta, durante la ruta seleccionada aparecerán las opciones que encaminan al usuario a alguno de los finales alternativos que el juego posee, además el usuario tendrá disponible dentro del menú flotante del juego la opción de parámetros, la cual le permite visualizar como afecta una respuesta la relación de la protagonista con el respectivo personaje ligable, estas opciones pueden subir o bajar, presentándose los parámetros de afecto (que representa el nivel de preferencia de la protagonista por el protagonista masculino elegido),

verdad (para representar cuan fuerte es la relación de los protagonistas de la ruta), sospecha (para representar el nivel de sospecha sobre la memoria perdida de la protagonista) y duda (para representar el nivel de duda que tiene la protagonista, este parámetro es exclusivo de la ruta de Toma). Pese a que *Autumn's Journey* no muestra un nivel de parámetros, las opciones ADV que esta presenta resultan claras a la hora de expresar el favor de la protagonista por uno u otro personaje, dando una llegada más algo más consiente a determinado final alternativo. Las figuras # y # muestran un mapa de navegación de *Amnesia* y de *Autumn's Journey*, representando los caminos alternativos que el usuario puede tomar por medio de las opciones ADV.

Amnesia presenta un diagrama variante, existen una gran cantidad de opciones ADV por ruta (lo cual es posible dada la larga duración del juego), la mayoría de estas opciones presentan dos opciones de respuesta, una positiva o negativa para algún parámetro y una neutral, en menor cantidad también existen opciones ADV que poseen dos respuestas de las cuales ambas son positivas, o poseen dos respuestas de las cuales ambas son neutrales, o tres respuestas de las cuales una es neutral y otra es negativa, o incluso opciones ADV que presenten hasta 9 opciones de respuesta diferentes, entre otras. *Amnesia* posee 3 tipos de finales, final bueno, el cual se obtiene con parámetros altos de final y verdad, además de mantener el mayor tiempo posible el parámetro de sospecha en un nivel bajo (este último parámetro aplicable para las rutas de Ikki y Kent), el final normal, que se obtiene de forma similar al final bueno, no obstante el parámetro de verdad o afecto no estará a tope, y los finales malos, cada personaje posee como mínimo 2 finales malos, uno de los cuales se obtendrá con parámetros bajos de afecto y verdad, y un parámetro alto en sospecha, y otro que se obtendrá independientemente de los parámetros con una sola respuesta que pueda llevar a un final malo automáticamente. Se puede observar los finales derivados de cada ruta en la siguiente figura.

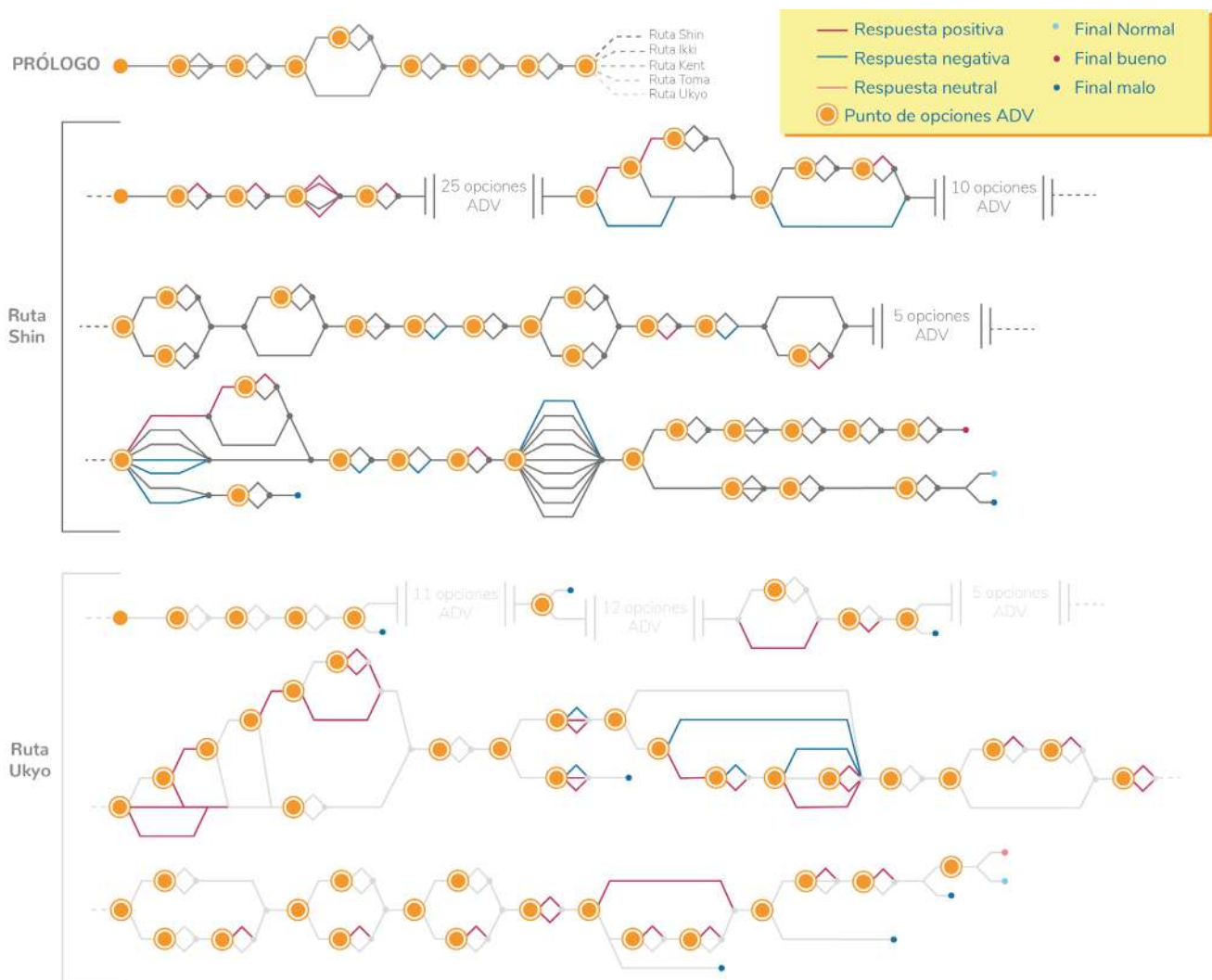


Figura 56. Mapa de navegación Amnesia memories Elaboración propia (2020)

Autumn's Journey posee un diagrama más sencillo, esto se debe a la corta duración del juego y al tener una división en solo dos bloques, los cuales son la ruta común y los finales alternativos, inicialmente las primeras 5 preguntas alternativas, permiten mostrar interés en uno de los dos personajes

masculinos, a partir del episodio 6 las preguntas están más enfocadas a definir un tipo de relación con el personaje, permitiendo obtener uno de los finales alternativos diferentes, tal como se muestra en la siguiente figura.

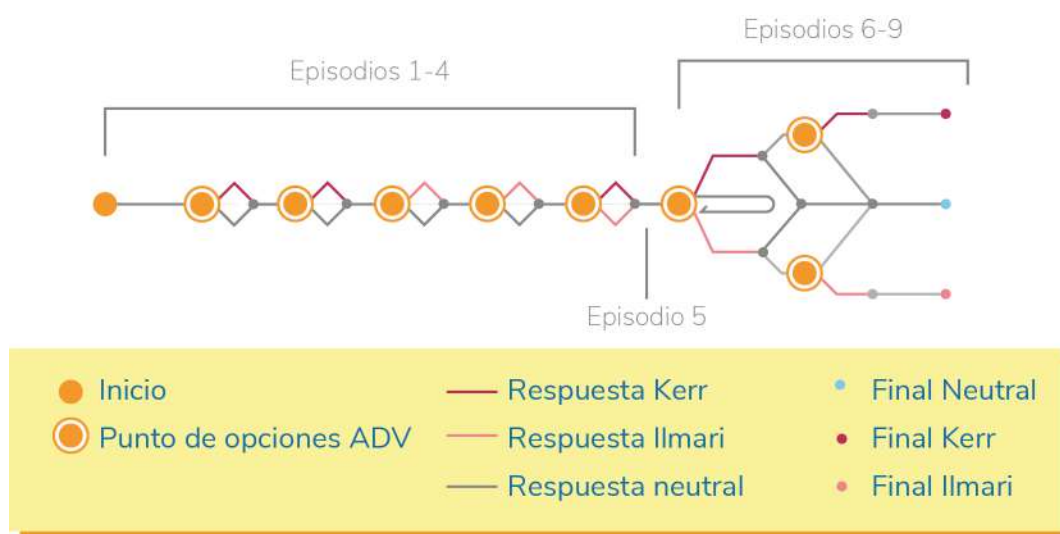


Figura 57. Mapa de navegación Autumn's journey Elaboración propia (2020)

En amnesia a medida que se progresa en el juego se obtienen CG, algunos de los cuales son dependientes de las opciones alternativas seleccionadas y otros se desbloquean automáticamente en determinadas escenas, además hay CG que se obtienen como premio final

por haber completado todo el juego, o como premio por haber completado los mini juegos; hay 78 CG de juego (de los cuales varios CG incluyen variaciones), 28 CG de transiciones (CG más sencillos que sirven de transición entre escenas) y 3 CG especiales (1 por haber completado los mini juegos y 2 por haber

completado todos los finales del juego); dentro de los CG de juego existen 15 CG interactivos que incluyen diálogos adicionales al hacer clic en partes específicas de la imagen.

Autumn's Journey divide su álbum de imágenes en 2 partes, CG, donde se clasifican un total de 10 CG cada uno con variaciones, y CG Chibis (Término japonés usado para describir el dibujo de personajes de proporciones pequeñas exageradas) donde hay 12 CG menos detallados con animaciones sencillas. Algunos CG se desbloquean dependiendo de las respuestas seleccionadas y otros aparecen automáticamente.

Errores encontrados: Debido a que Amnesia memories no se encuentra en español, no se señalan errores de traducción y redacción, tampoco fueron visibles errores dentro de la interfaz o problemas de programación.

Autumn's Journey es un juego que fue realizado por un equipo multicultural (lo cual incluye hablantes nativos del inglés y el español), aunque originalmente fue lanzado en inglés, la versión oficial en español no tiene errores de redacción y/o traducción, exceptuando, un único diálogo que no fue traducido al inicio del juego y un posible error de digitación, en una palabra.

3.5. Revisión de datos

Con el objetivo de ampliar la identificación de elementos gráficos de las novelas visuales, conforme a lo planteado dentro del primer objetivo específico de la presente investigación, se hace una revisión de datos, apoyado en el uso de una base de datos, esto permite comprender, Cómo son las principales características gráficas de la interfaz de una novela visual otome.

Para Identificar distintas novelas visuales se usa como base, información compilada en Visual novel data base (VNDB por sus siglas en inglés), una extensa base de datos que recopila información sobre juegos como novelas visuales, simuladores de citas y similares, clasificándolos bajo distintos parámetros, clasificando títulos que aparecieron desde 1980 hasta la fecha actual. Los filtros que posee la base de datos facilitan la búsqueda de la muestra delimitada, permitiendo identificar duración, desarrolladores, editores, juegos relacionados, clasificación por edades hacia el cual está dirigido, fecha de lanzamiento, personajes y sus características principales, sinopsis, entre otros esta página no es un recurso académico, por

lo que su información no cuenta con la suficiente rigurosidad, por lo cual la información extraída debe ser verificada por otros medios.

Es importante tener en cuenta que gran parte de estos juegos no se encuentra en español, muchos solo tuvieron lanzamientos oficiales en sus idiomas de origen, pero se pueden encontrar traducciones no oficiales al español o al inglés, distribuidas a manera de parches de código.

Se tienen en cuenta la revisión de un total de 28 novelas visuales, de las cuales se revisará distintas características gráficas, como lo son las características base del sistema (dimensiones y orientación, botones de sistema y la organización general del juego). Se comparan las diferencias entre los resultados de las novelas visuales producidas en Japón (donde se encuentra una industria con más experiencia en el desarrollo de novelas visuales), con las novelas visuales producidas por otros países (Donde el desarrollo de novelas visuales ha sido más amateur).

3.5.1. Muestra

Para la revisión realizada se seleccionaron 28 novelas visuales ren'ai otome (historias románticas enfocadas para un público femenino, teniendo como base una protagonista femenina), las cuales tuvieron su primer lanzamiento entre el año 2000 y 2020, de las cuales 14 novelas visuales son producidas y desarrolladas por empresas japonesas, y 14 por otros países, esto teniendo en cuenta que Japón es el mayor productor de novelas visuales, estas pueden ser de carácter comercial o gratuito, además de tenerse en cuenta que todas las novelas visuales seleccionadas tienen un desarrollador o editor diferente. Dentro de esta muestra se incluyeron las 6 novelas visuales anteriormente analizadas.

3.5.2. Resultados

Por medio de la información recopilada se recopilaron los siguientes datos:

El formato 16:9 horizontal se encuentra estandarizado para todo tipo de dispositivos a desde 2011/2013, la transición del formato de 4:3 al de 16:9 fue más tardía para los juegos que se lanzaron para computadoras (sistemas operativos Windows/ Linux/ iOS). La excepción a esto fue dentro de los 28 juegos revisados fue: Historias de Arthis "El Druida", juegos que se distribuyó en el 2015 en formato 4:3, cabe resaltar que este es un juego de carácter amateur. Adicionalmente la orientación más usada para la mayoría de los de los dispositivos es la horizontal, la orientación vertical es usada para algunos juegos móviles, pero no se usa en otros dispositivos, un caso a destacar el del juego: Wizardess Heart+: Gedonelune Royal Magic Academy, que en su versión web cambia su orientación vertical, por una horizontal, sin afectar la relación de aspecto vertical, dividiendo la pantalla horizontal en una retícula con tres columnas, 2 que mantienen la relación de aspecto vertical a la derecha y 1 parte en el espacio restante a la izquierda, utilizando la parte central para la visualización del juego, la columna de la izquierda para los botones del sistema y la columna de la derecha con información del progreso del juego.

Dentro del formato la mayoría de juegos ubican su área jugable en toda la pantalla a excepción de los juegos con versiones web como Other age, Amour sucre y Wizardess Heart+: Gedonelune Royal Magic Academy.

El texto es una de las partes principales de una novela visual, esta debe acoplarse correctamente con la imagen, de ello depende la fluidez de la lectura y gran parte de la transmisión del mensaje que la historia quiera presentar. Dentro de los juegos otome el formato mayormente usado para la presentación de los textos corresponde al formato ADV (aventura), el cual sitúa el texto en un cuadro generalmente rectangular que ocupa una pequeña parte de la pantalla, dándole mayor visibilidad y espacio a las imágenes; el formato NVL (novela) donde el texto ocupa la mayor parte de la pantalla ubicándose sobre las imágenes, es menos recurrente en los juegos otome, pero puede encontrarse su uso parcial, como es el caso de Amnesia, que presenta algunas escenas en este formato, pero son minoritarias.

Todas las novelas visuales seleccionadas para la revisión presentaron un formato ADV, 25 de los 28 juegos revisados presentan una caja de texto rectangular (o formas basadas en un rectángulo) horizontal ubicada en la parte inferior de la pantalla, algunas veces ornamentadas, las excepciones fueron:

- Harukanaru Toki no Naka De: juego que presenta una caja de texto rectangular estrecha con orientación vertical, ubicada en el lado derecho de la pantalla. Este tipo de orientación para las cajas de texto no supone problemas de lectura dada la flexibilidad de la lectura de los ideogramas japoneses (los se leen de arriba abajo, de izquierda a derecha o de derecha a izquierda), no obstante, para sistemas de escritura latina presentaría poca fluidez en la lectura (ya que sus cajas de texto están hechas para contener un máximo de 3 caracteres por línea horizontal), esto explicaría por qué pocos títulos que presentan esta orientación para el texto poseen traducciones a idiomas que presentan una escritura horizontal.

- Amnesia: Juego que presenta una caja de texto flotante horizontal, cuya ubicación es variable (siendo dependiente de la posición de los personajes en pantalla), aunque generalmente se ubican en la parte inferior de la pantalla, cambiando su ubicación en el eje horizontal; la forma de la caja de texto es dinámica (cambiando en función de la extensión del texto y del tipo de expresión del personaje) presentando principalmente formas asimétricas (sin embargo, dentro de estas formas el texto se enmarca en una caja rectangular). Adicionalmente, presenta de forma parcial lectura

en formato NVL donde el texto se ubica sobre la imagen en pantalla sin ser contenidas por una caja con forma visible definida.

- Amour sucre: Juego que presenta dos tipos de caja de texto, una similar a la mayoritaria para este tipo de juegos (rectángulo horizontal ubicado en la parte inferior de la pantalla) el cual solo es usado para las respuestas y pensamientos del personaje protagónico y otra caja de texto la cual es flotante, cuya posición en el eje horizontal depende de la ubicación del personaje en pantalla, mientras que en el eje vertical permanece principalmente centrada y cuya forma rectangular acopla sus dimensiones a la longitud del texto que contiene.

Junto a las cajas de texto, la presencia de un protagonista que narre la historia presentada dentro de la novela visual, toma gran importancia, pero su representación gráfica y su ubicación no suelen estar tan definidas como el cuadro de texto.

En algunas ocasiones el personaje protagónico aparecerá a la derecha o izquierda de la caja de texto, en un primer plano, entre los 28 juegos a los que se le ha hecho la revisión 15 presentan esta característica (13 veces apareciendo el personaje a la izquierda y 2 veces a la derecha), entre los cuales se puede distinguir 3 tipos de variantes, la

primera donde el personaje aparece únicamente durante sus diálogos y pensamientos, mientras que, durante los diálogos de otros personajes, este espacio aparece vacío, un ejemplo de esto aparece en el juego Heart no Kuni no Alice ~Wonderful Wonder World~; la segunda donde, igualmente a la anterior el personaje aparece únicamente durante sus diálogos y pensamientos, sin embargo, cuando otros personajes hablan, estos aparecerán en este espacio, un ejemplo de esto ocurre en el juego Yo-Jin-Bo ~Unmei no Freude~; la tercera variante, es cuando el personaje protagónico está presente la mayor parte del tiempo al lado de la caja de diálogo, independientemente de a qué personaje pertenezcan las líneas de texto de la caja de diálogo, esto no se encontró en juegos japoneses, pero sí en los juegos de otros orígenes, esto puede ser visto en huellitas mágicas, blood code y amour sucre, este último se distingue porque tener cajas de diálogo flotantes para los diálogos diferentes a los de la protagonista, excepto para algunos mensajes de sistema, como lo es el constante letrero de continuar, para pasar de un texto a otro.

También se presenta el caso en el que el personaje protagónico aparece en un plano americano o plano medio cada que tienen diálogos o pensamientos, posición que ocupan el resto de personajes, sin hacerle distinción

como personaje protagonista, esto parece no ser muy común, pues fue encontrado solo en 3 de los 28 juegos a los que se les ha hecho revisión, un ejemplo de ello es el juego FIRST|LIVE.

Otro caso recurrente, que fue encontrado en 9 de los 28 juegos revisados, es que el personaje protagonista no aparezca en el plano general del juego, sus apariciones se pueden limitar a los CGs de juego como en el juego Ephemeral, o simplemente no aparecer, esto suele suceder para propiciar la identificación del protagonista como el jugador. También puede suceder que para incrementar la sensación en la que el jugador asume el papel de protagonista, los CGs de juego que pese a mostrar una representación gráfica del personaje protagonista, este no presenta un rostro definido, apareciendo constantemente de espaldas o con un rostro poco definido (sin ojos, o con un flequillo tan largo que cubre gran parte del rostro), un ejemplo de esto sucede en la saga de juegos de Starry Sky.

Acompañando la interfaz están los botones que permiten el funcionamiento del juego, guardar partida, cargar partida, reproducción automática, saltar textos ya leídos, entre otros, estos botones se suelen acoplar a la pantalla de juego, y en algunas ocasiones suelen estar ocultos, 5 de los 28 juegos revisados poseen sus botones ocultos,

algunos juegos que tienen sus botones de sistema en pantalla para algunas versiones los tienen ocultos para otras, como es el caso de Starry sky y Ephemeral, que en sus versiones para Windows y iOS sus botones son visibles pero en sus versiones para consolas portátiles los botones se encuentran ocultos. De forma recurrente de un juego a otro, los botones de sistema suelen encontrarse junto a la caja de texto principal (arriba, abajo o laterales), esto se encontró en 14 de los 28 juegos revisados, de forma menos frecuente los botones se encuentran integrados a la caja de texto o en otra parte de la pantalla, generalmente las esquinas superiores, esto fue encontrado en 5 de los 28 juegos revisados. Se puede observar también que mayoritariamente los botones son textuales (15 de 28 juegos revisados), independientemente del idioma del juego los botones se encuentran en inglés, para otras interfaces se opta por botones pictográficos que se acoplan a la temática manejada dentro del juego y a la paleta cromática usada, también es posible encontrar los dos tipos de botones en un solo juego, lo cual es más recurrente que encontrarlos por separado.

Los idiomas más encontrados en los juegos de esta revisión aparte del japonés, ya sea en versiones oficiales como en versiones no oficiales son: inglés, español, ruso y chino.

Marco referencial para la elaboración un manual

Con el propósito de elaborar una guía con bases teóricas para la creación de novelas visuales, para un público específico, se realiza una revisión de referencias de guías o manuales cuyo propósito es propiciar la creación de elementos afines al diseño y a las novelas visuales. Para esta referencia se ha tenido en cuenta que estos manuales suponen un material didáctico pedagógico, teniendo en cuenta que este tipo de material pretende una estimulación sensorial, bajo diversos tipos de funciones como lo son, la proporción de información, el cumplimiento de un objetivo, guía en un proceso de enseñanza aprendizaje, contextualizar la información por medio de imágenes, objetos u otros, mejorar el nivel de comprensión de un tema, acercar las ideas a los sentidos y por supuesto motivar. (Morales, 2012) de esta forma se analiza la constitución de distintos manuales de referencia y las funcionalidades de sus partes, estos serán un manual de esfera creativa, una de las referencias de w3shcools y el manual de usuario de Ren'py (programa de código abierto para hacer novelas visuales).

Los manuales distribuidos por el magazine esfera creativa (Esfera creativa.com, 2019) son descritos por ellos mismos como manuales para que no expertos en diseño puedan hacer pequeños cambios, y se animen a indagar, con esto podemos deducir que no pretenden ser muy profundos en el tema a seguir, si no dar pautas específicas. Aunque esta visión diste un poco de la que se busca crear con la guía (buscando profundizar en ciertos aspectos en lugar de tratarlos superficialmente), se toma como referencia estos manuales dada la organización puntualizada que presentan, se tomó específicamente como punto de referencia el manual para crear una marca personalizada, el cual presenta una información breve y concreta. Este manual se divide en siete secciones: introducción, concepto de marca, producto y filosofía de negocio; fases de creación de una marca, personalización I: el color; personalización II: la tipografía; Anexo: tablas de significación. Estas siete secciones se las puede clasificar en tres grupos: Inducción, teoría y referencia.



Figura 58. identificador de magazine digital esfera creativa, copyright Esfera Creativa (2019) fuente: <https://esferacreativa.com/>

La sección de inducción está compuesta por los tres primeros capítulos, abarcando un tercio del contenido expuesto, en esta parte se procura aterrizar al lector sobre los propósitos y objetivos más relevantes que se debe tener presente antes de comenzar con los planteamientos técnicos que se expondrán en el manual en los posteriores capítulos.

La sección teórica se encarga de dar pautas previas a la creación de marca, y la introducción teórica de pasos que tengan relevancia durante el proceso, en medio de esta exposición se recalcan y enlazan temas importantes los cuales son abordados por otros manuales propuestos por el magazine, subrayando estos términos con rojo, resaltando del azul utilizado para títulos y el negro para la mayor parte del cuerpo de texto.

Finalmente se encuentra la sección de anexos de pautas y teorías específicas que podrían ser de utilidad dentro de la creación de una marca, los cuales se compilan dentro de una tabla con información que se pueda aplicar de forma sencilla.

Este manual procura ser sencillo y evita tratar el tema a profundidad, se enfoca más en la organización de pasos a considerar, que en dar directrices cerradas pues no pretende ser un tutorial que ejemplifica los pasos a seguir.

Por otro lado, se puede tomar como referencia, el sitio web de w3shcools (1999-2021), un sitio web con tutoriales, referencias y ejemplos que procura el entrenamiento y aprendizaje de tecnologías

basadas en lenguajes de programación, con una interfaz práctica e intuitiva que permite al usuario identificar rápidamente las lecciones a las cuales quiere acceder, como ejemplo se tomará la referencia de color (enfocada a html5) que se encuentra en el sitio web.

La referencia de color está dividida en 4 secciones: Tutorial de color, el cual esta subdividido en 27 secciones; Esquemas de color, subdividido en 5 secciones; Tendencias de color, subdividido en 7 secciones; y estándares de color, subdividido en 10 secciones.

La primera sección Tutorial de color, presenta explicaciones básicas que se intercalan con ejemplos prácticos y ejercicios que le permiten al usuario experimentar, todo en subdivisiones totalmente separadas las unas de las otras. Hay dos tipos de secciones, están aquellas que se enfocan en presentar códigos de color para programación y sus usos, y otras que presentan contenido teórico sobre el color, el primer grupo es el más abundante y al mismo tiempo son las secciones más cortas.

La segunda sección, la cual habla de esquemas de color posee 5 subdivisiones, las cuales están estandarizadas, enfocadas en presentar un concepto y un ejemplo práctico similar en las cinco subdivisiones, cambiando solo el tipo de esquema de color que se esté presentando. En esta sección los ejemplos prácticos están enfocados a la selección de paleta cromática en un diseño de interfaz.

En la sección de tendencias se exponen los colores tendencia durante los últimos años, reportados por el pantone color institute, basados en tendencias de diseño de modas. Cada subsección presenta las tendencias de un año diferente, en las cuales se da información de los colores como nombre del color, código hexadecimal, código pantone y por supuesto una visualización gráfica de dicho color.

La última sección es una exposición de distintos estándares de color establecidos para distintos propósitos, como los colores establecidos por un país para señalización o la paleta de colores establecida por una marca de útiles escolares, al igual que la anterior sección de tendencias, esta sección presenta el color y alguna información básica de este, como código hexadecimal y nombre común.

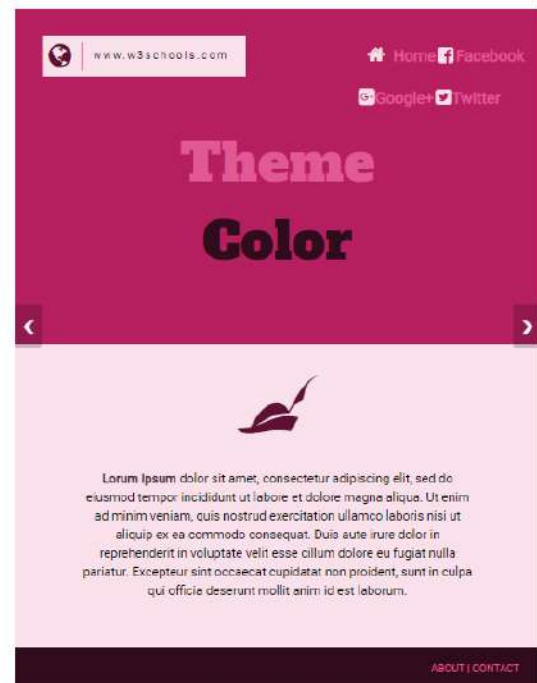


Figura 59. Ejemplos practicos sobre esquemas de color en w3school, copyright w3schools (1999-2021) fuente: <https://www.w3schools.com/>

De forma general los referentes presentados por la página W3Schools presenta una organización bien categorizada, con subdivisiones claras, que permitan fácilmente al usuario navegar por la plataforma y encontrar información exacta. Su presentación está pensada en el aprendizaje independiente, por lo tanto, balancea la teoría con la práctica, teniendo presente en la mayoría de sus secciones ejercicios y ejemplos, como base para sus explicaciones.

Otra referencia similar a la anterior, pero más aterrizada en el universo de los juegos de aventura, es la base de documentación de ren'py (2004-2020), este es un programa que se define como:

Ren'Py is a visual novel engine that helps you use words, images, and sounds to tell interactive stories that run on computers and mobile devices. These can be both visual novels and life simulation games. The easy to learn script language allows anyone to efficiently write large visual novels, while its Python scripting is enough for complex simulation games. (renpy.org, 2004-2020)

Traducción: Ren'py es un motor de novelas visuales, que ayuda a usar palabras, imágenes y sonidos para crear historias interactivas que se ejecutan en computadoras y dispositivos móviles. Estos pueden ser tanto novelas visuales como juegos de simulación de

vida. La facilidad de aprender el lenguaje de programación permite a cualquiera escribir de manera eficiente extensas novelas visuales, mientras que el lenguaje de Python es suficiente para complejos juegos de simulación.

Si bien es un programa que se maneja de una forma relativamente sencilla, gran parte de sus funciones no son precisamente intuitivas, por lo tanto, es necesario tener un manual de documentación para utilizarlo, el mismo programa provee al usuario de esta documentación de dos formas diferentes, la documentación teórica y la documentación interactiva.

La documentación teórica se divide en 14 partes, cada una contando con sus respectivas subcategorías: Bienvenida; introducción,



Figura 60. identificador ren'py (2004-2020)
fuente: <https://www.renpy.org/>

la cual es la sección más extensa de la documentación; el lenguaje de ren'py; texto, visualizables, transformaciones y transiciones; personalización de ren'py; herramientas; otras funciones; Python y ren'py; creación, actualización y otras plataformas; final de la documentación de usuario; documentación para desarrolladores de motores; cambios, licencia y créditos; índices; scrips de ejemplo.

La bienvenida enlaza al usuario con los sitios web de ren'py, y no provee ninguna otra información, para darle paso a las siguientes secciones, las cuales están organizadas de las secciones de mayor interés para los usuarios a las de menor interés o menor uso.

La siguiente sección, la introducción, está subdividida en dos partes, inicio rápido y guía de personalización de la interfaz de usuario, la primera parte da una explicación sobre los aspectos técnicos generales más importantes para crear una novela visual con el programa ren'py, como establecer una interfaz predeterminada, como ingresar textos, imágenes y sus posiciones, sonidos, transiciones, ingresar menús, hacer uso de banderas (flags), como lanzar el juego terminado. Se deja en claro que estos son los aspectos técnicos más básicos para hacer una novela visual, y que otros aspectos más avanzados son tratados en otros capítulos del manual. La parte de la guía de personalización de interfaz de usuario, introduce gran parte de los aspectos técnicos para personalizar la aparición de la interfaz de usuario de un proyecto, como las fuentes y sus tamaños, las cajas de texto, el color de texto, la apariencia de las respuestas alternativas, el menú de inicio, la apariencia de los distintos botones que posee cada proyecto generado, en resumen, esta sección expone el cómo modificar la apariencia de la interfaz gráfica de cada proyecto sin introducir cambios que requieran una programación avanzada.

En la sección del lenguaje de ren'py se introduce al lenguaje de programación que el programa maneja; como entenderlo y usarlo, esto se hace teniendo en cuenta que el lenguaje de programación propio que posee el programa está basado en Python, a diferencia de la sección introductoria que se dedica a

enseñar cómo hacer que las cosas funcionen, esta sección profundiza en el por qué las cosas funcionan, permitiendo que el usuario pueda usar funciones del programa que requieran cierta conciencia sobre el uso de los códigos de programación necesarios para la aplicación de determinadas funciones. De forma adicional se habla sobre la extensión de los archivos que se puede introducir al proyecto que se esté creando, ya sea de imagen, audio, video u otro.

A continuación, presenta una sección llamada texto, visualizables, transformaciones y transiciones, esta introduce varios temas ya vistos en la introducción, pero tratados con mayor profundidad, permitiendo al usuario cambios más avanzados que los expuestos con anterioridad, como añadir varias fuentes a un solo proyecto y manejar sus distintos estilos, como introducir cambios de color en las imágenes ingresadas, como modificar varios aspectos de las transiciones entre otros.

Personalización de ren'py es una sección con gran correlación con la sección anterior, pues está relacionada con la interfaz de usuario del proyecto que se está presentando, sin embargo, se diferencia por añadir información sobre comandos de código dentro de ren'py y el uso y modificación de elementos preestablecidos.

La sección de herramientas, resulta ser una sección corta, subdividida en dos partes, sobre herramientas adicionales usadas en el desarrollo de un proyecto en ren'py, una enfocada a desarrolladores, y otra enfocada a un público no tan experto que le permita realizar algunos cambios simples al juego desarrollado directamente desde el juego, permitiendo una mejor visualización que cuando se realiza cambios desde un editor de texto.

En la sección de otras funciones se explora algunas funciones adicionales que se pueden usar con ren'py, que ayudan a enriquecer el proyecto creado con el programa, tanto en su interfaz como en su jugabilidad.

La sección de Python y ren'py está enfocada al uso del lenguaje de programación Python en ren'py, desde lenguaje de programación equivalente, hasta la modificación de ajustes preestablecidos por el programa.

Las 6 secciones finales del manual de uso de ren'py concluyen, iniciando con la sección de creación, actualización y otras plataformas, la cual habla sobre el soporte de distintas plataformas para los juegos de ren'py, la actualización de un archivo y el soporte para compras integradas dentro de un proyecto. El final de la documentación de usuario introduce al usuario en aspectos adicionales de ren'py, como la solución de problemas, el modo de voz automática y códigos variables que pueden aparecer y desaparecer. La documentación sobre el desarrollador del motor, da una información breve sobre cambios que se puede integrar al programa ren'py pues es un software abierto que permite al usuario esta opción. La sección de cambios licencia y crédito, expone la información de los cambios que ha tenido el programa entre versiones, la licencia de uso del programa y de distribución de los proyectos hechos en ren'py y créditos a los creadores del programa y patrocinadores del programa. La penúltima sección del manual es un índice, dividido por tipo de términos. Finalmente, en la última sección: Scripts de ejemplo, se incluye el código del juego de ejemplo que está incluido en el programa de ren'py.

Para finalizar la reseña del manual teórico de ren'py cabe resaltar, que esta documentación posee anotaciones en recuadros azules, como notas adicionales y recomendaciones, y también posee notas en recuadros amarillos, los cuales corresponden a advertencias, ayudando a la comprensión de ciertos apartados, no obstante, la falta de una visualización gráfica podría dificultar la comprensión de los conceptos presentados (no se prescinde totalmente de una representación gráfica en su totalidad, pero está es escasa), sin embargo, esto no resulta un problema con la documentación interactiva.

La documentación de ren'py también está presente de forma interactiva, este es un tutorial presentado a forma de proyecto desarrollado en ren'py (como si fuese una novela visual) el cual contiene los aspectos más importantes de la documentación anteriormente descrita, adicionando ejemplos prácticos y para algunos casos ejercicios para comprender el funcionamiento del programa, todo esto presentado de forma más amigable por el personaje mascota del programa.



Figura 61. Documentación interactiva de ren'py (2004-2020) fuente: <https://www.renpy.org/>

Bibliografía

Dickens, E. (2002). Adventure Gamer. IF Week Part 2: A History of Interactive Fiction, Recuperado de <https://adventuregamers.com/>

Esfera creativa (2019). El magazine de marketing digital, recursos online y creatividad, recuperado de <https://esferacreativa.com/>

GamerDic Diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura gamer. (2014). Definición de novela visual. Recuperado de <http://www.gamerdic.es/termino/novela-visual>

Gómez, D. (2017). Estado del arte de las aplicaciones para el aprendizaje de la novela visual según la producción académica entre 2011 y 2016 (tesis de pregrado). Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.

Hazegawa, K. Falling in Love with History: Japanese Girls and Otome Games, Wilhelm, M., y Elliott, A., Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History, (p 135- 150), Nueva York, Estados Unidos: BLOOMSBURY.

Kinetic Novel, (2004), Recuperado de <http://kineticnovel.jp/>

Moreno, I. (2012). Narrativa hipermedia y transmedia. Creatividad y discursos hipermedia. (p.21-40)

Nippon, (2018). Una novela de hace 80 años vuelve a brillar gracias a una adaptación al manga y a Miyazaki Haya. Nippon una ventana a Japón. Recuperado de <https://www.nippon.com/es/features/h00349/>

Panorama, (2018). Los 10 libros más vendidos en América Latina esta semana. Recuperado de <https://www.panorama.com.ve/curiosidades/Los-10-libros-mas-vendidos-en-America-Latina-esta-semana-20180316-0030.html>

Parra, Romulo. (2017). AboutEspañol. Quiero aprender: Los libros para jóvenes y adolescentes más vendidos. Recuperado de <https://www.aboutespanol.com/los-libros-para-jovenes-y-adolescentes-mas-vendidos-2174792>

Ren'py (2004-2020). Ren'Py documentation. Recuperado de <https://www.renpy.org/>

Semana, (2017). Los jóvenes si leen. Recuperado de <https://www.semana.com/cultura/articulo/los-jovenes-si-leen/536847>

The visual novel data base, (2007-2021). Trait: Personality. Recuperado de <https://vndb.org/i39>

W3school (1999-2021). Colors Tutorial. Recuperado de <https://www.w3schools.com/>

Referencias

Apple Cider (2013-2014). Autumn's journey (1.0) [Video juego]. Equipo internacional: Apple Cider.

Apple Cider (2013-2014). Identificador Apple Cider [Gráfico]. Recuperado de <http://autumn.ishtera.net/>

Apple Cider (2013-2014). Elección de rutas Autumn's journey [Gráfico]. Recuperado de juego Autumn's journey

Apple Cider (2013-2014). Personajes masculinos Autumn's journey [Gráfico]. Recuperado de <http://autumn.ishtera.net/>

Apple Cider (2013-2014). Proporciones faciales Protagonista Autumn's journey [Gráfico]. Recuperado de juego Autumn's journey

Apple Cider (2013-2014). Protagonista Autumn's journey [Gráfico]. Recuperado de juego Autumn's journey

CINAMON GAMES corporation (2019). Identificador visual cinamon games [Gráfico]. Recuperado de <https://cinamongames.com/>

Dramatic Create. Logotipo Dramatic Create [Gráfico].
Recuperado de <https://dramaticcreate.com/>

Esfera creativa (2019). Identificador de esfera creativa [Gráfico]. Recuperado de <https://esferacreativa.com/>

Honey bee (2009). CG Starry Sky ~in Autumn~ [Gráfico].

Honey bee (2009). CG Starry Sky ~in Autumn~ con la aparición de personajes de Starry Sky ~in Spring~ [Gráfico].

Honey bee (2009). Escenarios con vista al cielo Starry Sky ~in Autumn~ [Gráfico].

Honey bee (2009). Identificador gráfico honeybee [Gráfico].

Honey bee (2019). Imagen promocional de mercancía de Starry Sky [Gráfico]. Recuperado de https://twitter.com/StarrySky_hb

Honey bee (2009). Opciones ADV Starry Sky ~in Autumn~ [Gráfico].

Honey bee (2009). Personajes ligables Starry Sky ~in Autumn~ [Gráfico].

Honey bee (2009). Proporciones faciales protagonista Starry Sky ~in Autumn~ [Gráfico].

Honey bee (2009). Protagonista Starry Sky ~in Autumn~ [Gráfico].

Honey bee (2009). Starry Sky ~in Autumn~ (Regular edition) [Video Juego]. Japón: Honey bee.

HuneX co. (2018). Elección de personajes juego Ephemeral fantasy on dark [Gráfico].

HuneX co. (2018). Ephemeral fantasy on dark [Gráfico].

HuneX (2018). Ephemeral –Fantasy on dark- (Steam edition) [Video Juego]. Japón: HuneX

HuneX co. (2018). Iluminación de escenarios en Ephemeral fantasy on dark [Gráfico].

HuneX co. Logotipo HuneX [Gráfico]. Recuperado de <http://hunex-play.com/portal/jpn/>

HuneX co. (2006). Otometeki Koi Kakumei Love Revo!! [Gráfico]. Recuperado de <http://ninemanga.com/chapter/Otometeki%20Koi%20Kakumei%20Love%20Revo%21%21/607492-1.html>

HuneX co. (2018). Personajes masculinos principales Ephemeral fantasy on dark [Gráfico].

HuneX co. (2018). Proporciones faciales protagonista juego Ephemeral fantasy on dark [Gráfico].

HuneX co. (2018). Protagonista juego Ephemeral fantasy on dark [Gráfico].

Idea Factory International (2015). Amnesia memories (Steam edition versión 1.02) [Video juego]. Japón. Idea factory, Design factory.

Idea Factory (2015). Elección de rutas Amnesia memories [Gráfico]. Recuperado de juego Amnesia memories.

Idea Factory (2015). Escena Amnesia memories [Gráfico]. Recuperado de juego Amnesia memories.

Idea Factory. Identificador Idea factory [Gráfico]. Recuperado de <https://www.ideafintl.com/>

Idea Factory. Identificador otomate [Gráfico]. Recuperado de <https://www.otomate.jp/>

Idea Factory (2015). Personajes principales Amnesia memories [Gráfico]. Recuperado de <http://www.ideafintl.com/amnesia/#/chara>

Idea Factory (2015). Personajes terciarios Amnesia memories [Gráfico]. Recuperado de juego Amnesia Memories.

Idea Factory (2015). Proporciones faciales protagonista Amnesia memories [Gráfico]. Recuperado de Juego Amnesia memories.

Idea Factory (2015). Protagonista Amnesia memories [Gráfico]. Recuperado de Juego Amnesia memories.

Idea Factory (2015). Uso de color en los escenarios de Amnesia memories [Gráfico]. Recuperado de juego Amnesia memories.

Karen Cleveland (2018). Toda la verdad [Gráfico], Recuperado de <https://www.planetadelibros.com/libro-toda-la-verdad/264988>

Kimi-tachi wa Dō Ikiru ka [Gráfico] Recuperado de <https://www.nippon.com/es/features/h00349/>

¡Makeinaide Fight-Oh!.(2019). Project alpha otome [Gráfico] Recuperado de <http://juegosargentinos.org/proyectalpha>

NTT Solmare corporation. Identificador visual Shall we date? [Gráfico]. Recuperado de <https://shallwedate.jp/en/>

NTT Solmare corporation. (2019). Imagen promocional Shall we date? wizardess Heart: gedonelune royal magic academy [Gráfico]. Recuperado de <https://www.facebook.com/wizardessheart/>

Ren'py (2004-2020). Documentación interactiva de ren'py [Gráfico]. Recuperado de <https://www.renpy.org/>

Ren'py (2004-2020). Identificador ren'py [Gráfico]. Recuperado de <https://www.renpy.org/>

Visuki. (2015-2019). Elección de personajes juego Huellitas mágicas [Gráfico].

Visuki. (2015-2019). Huellitas mágicas [Android App].

Visuki. (2015-2019). Logotipo Visuki otomes [Gráfico].
Recuperado de <https://www.visuki.com>

Visuki. (2015-2019). Personajes masculinos principales Huellitas mágicas [Gráfico].

Visuki. (2015-2019). Proporciones faciales protagonista Huellitas mágicas [Gráfico].

Visuki. (2015-2019). Protagonista Huellitas mágicas [Gráfico].

Visuki. (2015-2019). Únicos personajes terciarios con representación gráfica en el juego huellitas mágicas [Gráfico].

W3school (1999-2021). Ejemplos prácticos sobre esquemas de color en w3school [Gráfico]. Recuperado de <https://www.w3schools.com/>

Weixi Studio. (2015). Blood Code (versión 1.25) [Video juego]. China: ZiX Solutions.

Weixi Studio (2015). Identificador Weixi Studio [Gráfico].

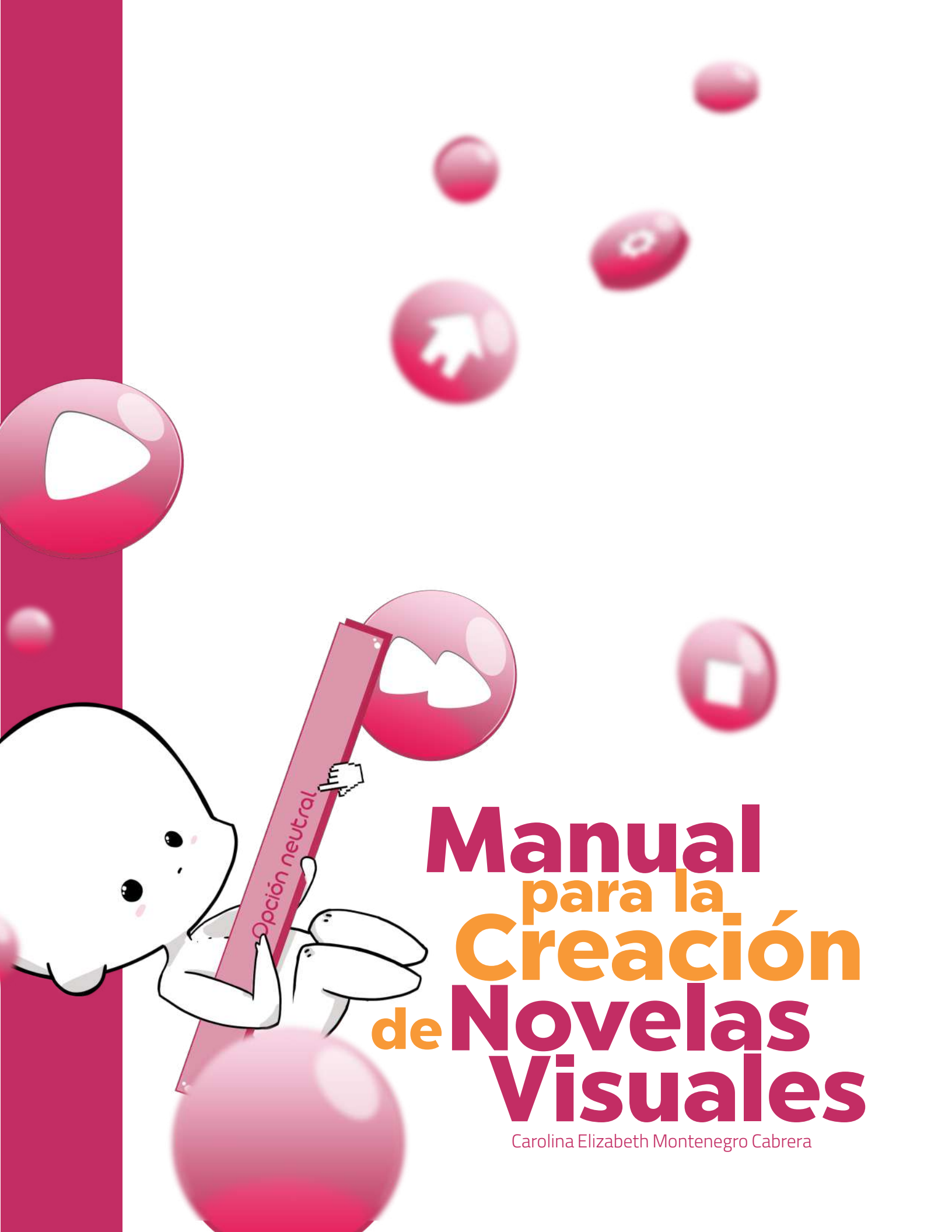
Weixi Studio (2015). Opciones ADV Blood Code [Gráfico].

Weixi Studio (2015). Personajes ligables Blood Code [Gráfico].

Weixi Studio (2015). Proporciones faciales protagonista Blood Code [Gráfico].

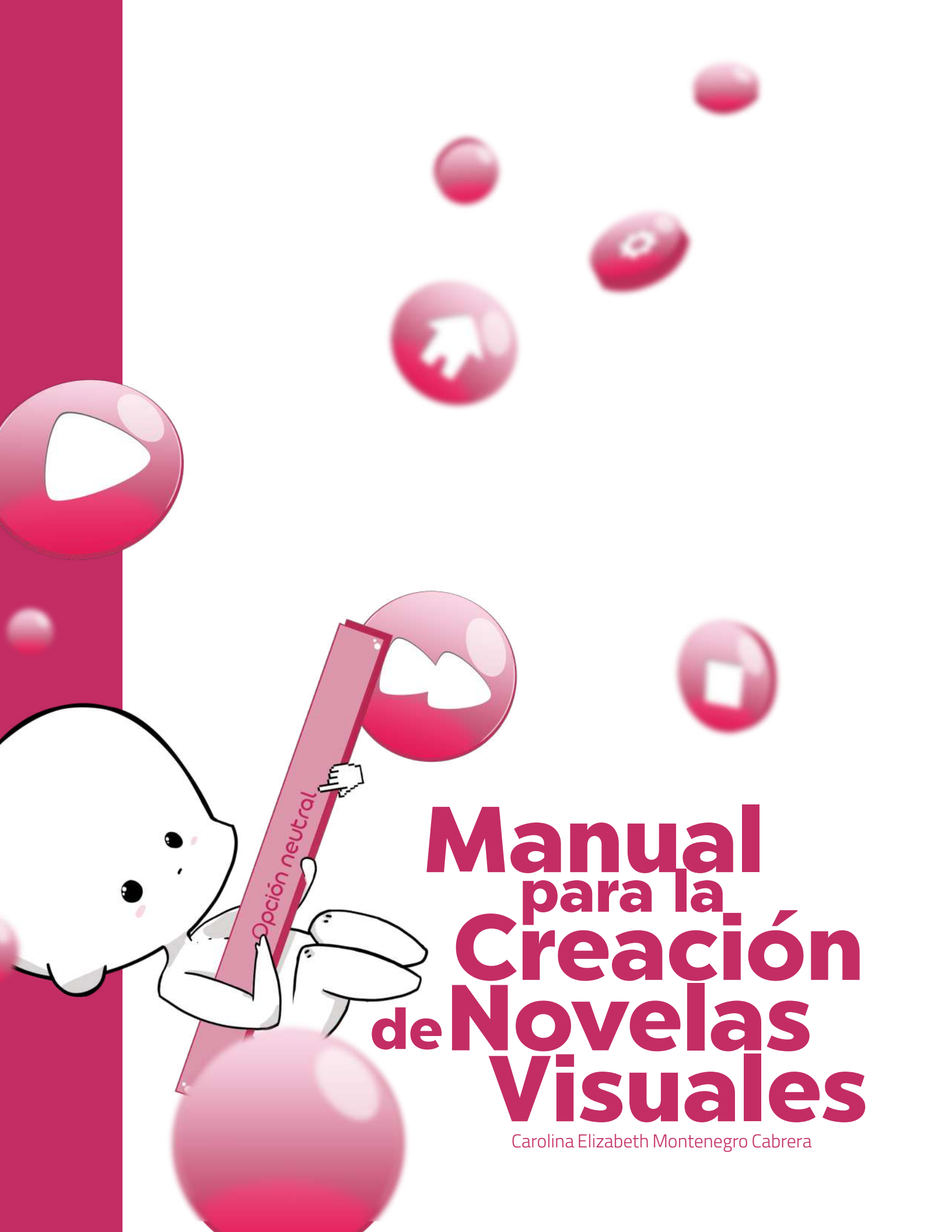
Weixi Studio (2015). Protagonista Blood Code [Gráfico].

ZiX Solutions (2015). Identificador ZiX Solutions [Gráfico].



Manual para la Creación de Novelas Visuales

Carolina Elizabeth Montenegro Cabrera



Manual para la Creación de Novelas Visuales

Carolina Elizabeth Montenegro Cabrera

TABLA DE CONTENIDO

07

Introducción

08

Principales elementos interactivos de una novela visual

- 08 Desarrollo lineal
- 09 Desarrollo ramificado
- 12 ¿Qué tipo de desarrollo escoger?
- 12 Caminos alternativos por medio de las opciones ADV
- 13 Tipos de opciones ADV y sus menús
- 28 Opciones ADV adecuadas para desarrollos
lineales y con ramas breves
- 29 Opciones ADV adecuadas para desarrollos ramificados

33

Objetivos del juego y su jugabilidad

34

Elementos narrativos para el desarrollo y la construcción de la historia

34	Tema y contexto
34	Tipo de narrativa
35	Narrador
35	Personajes
38	Planteamiento de los finales alternativos

39 Elementos gráficos de la interfaz

39	Formato (relación de aspecto)
39	Presentación y cajas de texto
43	Personajes
46	Escenarios
46	Botones

47 Otros elementos interactivos dentro de la novela visual

47	Interfaz de una novela visual
48	Contenido desbloqueable

49 Referencias de interfaces



INTRODUCCIÓN

Cuando se piensa en novelas visuales es probable que se piense en juegos de toma de decisiones, aunque el término novela visual no implica en absoluto la toma de decisiones, este es un elemento fuertemente relacionado con las novelas visuales, o al menos a la mayoría de novelas visuales, pues también existen novelas visuales que presiden de esta mecánica. Más exactamente la novela visual es una lectura digital acompañada de imágenes y audio, en la que suelen estar presentes elementos interactivos que la diferencian de una la lectura tradicional, y la asemejan más a un videojuego, siendo en algunos casos apropiado clasificarlas como videojuegos y en otros no tanto, esto dependiendo del nivel de interactividad y las mecánicas usadas por cada novela visual.

Cada vez existen más herramientas que facilitan la creación de novelas visuales solucionando gran parte de los aspectos técnicos a tener en cuenta en elaboración de novelas visuales y experiencias interactivas similares, sin embargo, el propósito de esta guía no se fundamenta en la explicación de estos aspectos técnicos a forma de tutorial como muchos que otros que ya existen, esta guía busca

ser un soporte en la etapa de planeación de novelas visuales, especialmente aquellas que se encuentran clasificadas como juegos otome, direccionando a los creadores a la elaboración de un producto para un público objetivo específico, con el afán de comprender el uso de elementos interactivos y comprender elementos narrativos que le permitan diferenciarse de los que muchas veces ya se ha visto en las novelas visuales japonesas, permitiéndole al creador plasmas una esencia propia dentro de sus juegos.

Esta guía pretende tratar tres elementos principales, elementos interactivos, elementos narrativos y elementos gráficos, siendo estos la base de una novela visual al comportarse como una lectura interactiva que presenta algunos elementos que le permiten ser inmersiva.

Los elementos interactivos comprenden el manejo de rutas alternativas dependiendo del tipo de desarrollo (desarrollo lineal y ramificado), el uso de caminos alternativos por medio de las opciones ADV (opciones de aventura) y el manejo de las narrativas hipermedia acopladas a la interfaz de usuario. Los elementos visuales y narrativos comprenden la planeación de personajes, el diseño de fondos en coherencia con el contexto de la historia, los temas habituales, los tipos de narrativa y narrador.



PRINCIPALES ELEMENTOS INTERACTIVOS DE UNA NOVELA VISUAL

Antes de comenzar a crear una novela visual importante determinar el nivel de interacción que tendrá el usuario con esta ¿solo leerá y pasará de escena? ¿Decidirá el destino de los personajes? ¿Moverá al personaje dentro de un entorno? Hay dos tipos de desarrollo a tener en cuenta, el desarrollo lineal y el ramificado. El que sea seleccionado en la elaboración de la novela visual tendrá un impacto directo en la parte narrativa e interactiva de la historia, por lo cual es importante determinar cuál de estos dos desarrollos se usará.

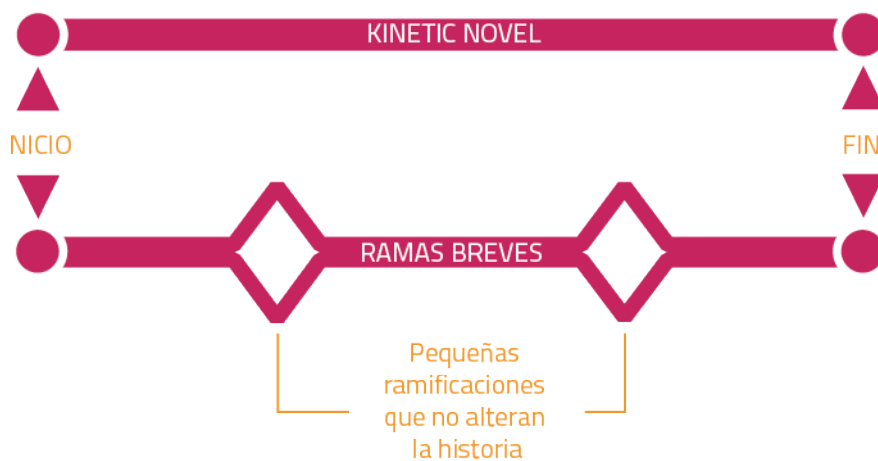
Kinetic novel: es una marca de novelas visuales que desarrolla exclusivamente novelas visuales lineales, sin ningún tipo de opciones de aventura. Popularmente se ha llamado kinetic novel a toda novela visual con estas características, incluso si estas no pertenecen a dicha marca

Para los dos casos, el desarrollo, el nudo y el desenlace de las historias presentadas serán lineales. En el caso de las ramas breves es posible incluir una escena adicional al final, esta escena adicional no es un final alternativo es simplemente contenido extra con el que se premia al usuario si este responde "bien" la mayoría de opciones existentes o cumple con algún otro criterio planteado por el desarrollador del juego, aunque este no es una característica obligatoria para este tipo de desarrollos.

Este tipo de desarrollo es poco usado para los juegos otome

Desarrollo lineal

Estas son historias que no poseen rutas, similar a leer un libro o comic, solo se espera que el usuario haga clic al finalizar cada texto para pasar al siguiente, como leer un libro en formato multimedia, cuando carecen totalmente de opciones ADV se les suele conocer como kinetic novels, no obstante hay novelas visuales de desarrollo lineal que poseen algunas opciones con las que el usuario interactuara, sin embargo, estas no tendrán efecto en el desarrollo de la historia y solo modificaran un breve diálogo, este tipo de desarrollo se le conoce como desarrollo de ramas breves.

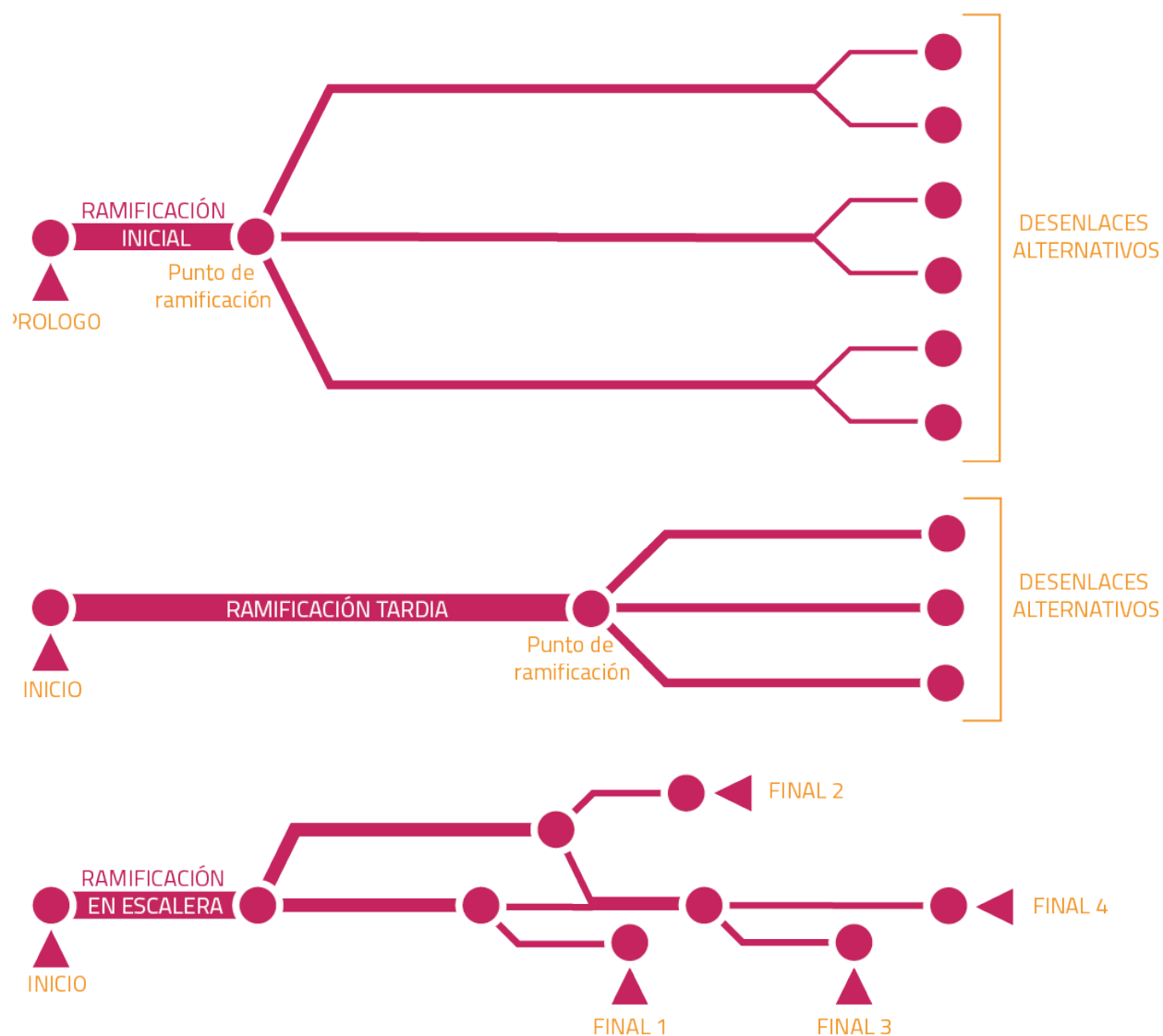


Desarrollo ramificado

Las novelas visuales con este tipo de desarrollo, son aquellas que se dividen en distintos desarrollos alternativos, los cuales son desencadenados por las elecciones que el usuario tome para continuar con la historia. Estas elecciones son conocidas como opciones ADV (opciones de aventura).

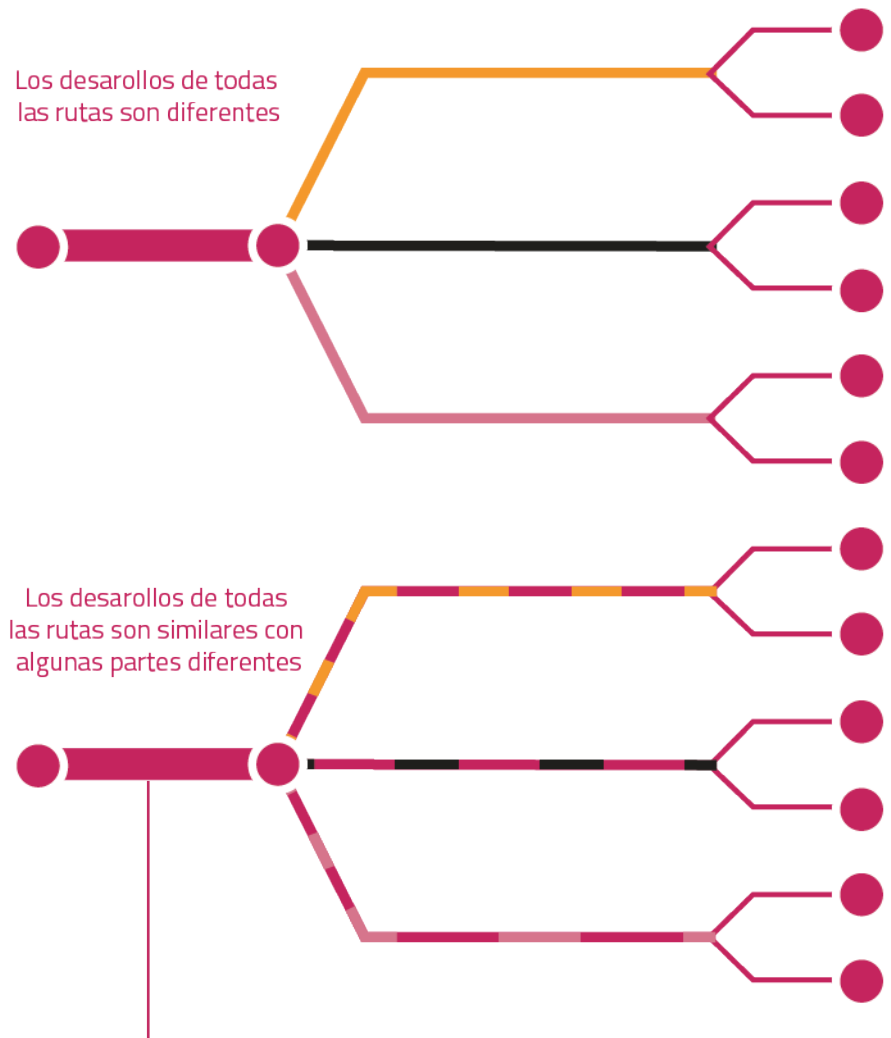
Hay distintos tipos de desarrollo ramificado, la ramificación inicial, caracterizada por tener la elección

que ramifica la historia en rutas desde el comienzo del juego, la ramificación tardía, caracterizada por una historia común larga que después se ramifica y la ramificación en escalera (nombre adquirido por conceptos populares en especial entre el público anglohablante) la cual posee una historia central que permite vislumbrar varias ramas en medio de la historia en lugar de dividirla en un punto común.



Los juegos con una ramificación inicial suelen tener un prólogo corto que puede durar de 5 minutos hasta 30 minutos de lectura, durante este tiempo es común que se muestre una presentación de los personajes ligables o el contexto general en el que se desarrolle la historia, también se puede incluir una inducción corta a las mecánicas de juego, aunque estas por lo general suelen ser intuitivas. Al finalizar el prólogo el usuario se encontrará con una opción ADV que es el principal punto de ramificación del juego, donde se seleccionará a uno de los personajes para seguir su ruta directamente, de aquí el nombre de ramificación inicial. Lo más común es que al comenzar el nudo de la historia cada rama tenga un desarrollo totalmente diferente, incluso pueden tratar temas diferentes en cada ruta, aunque también se pueden dar los casos en los que todas las rutas se desarrollen de la misma forma, pero se les adicione escenas diferentes según la ruta que se esté

siguiendo, no obstante, este tipo de desarrollos es más recomendable para juegos con ramificaciones tardías o ramificaciones en escalera. Al llegar al final se tendrán dos o más finales alternativos por cada ruta alternativa.



*Este tipo de desarrollos es más adecuado para ramificaciones tardías o en escalera, pero también es posible encontrarlo en ramificaciones iniciales

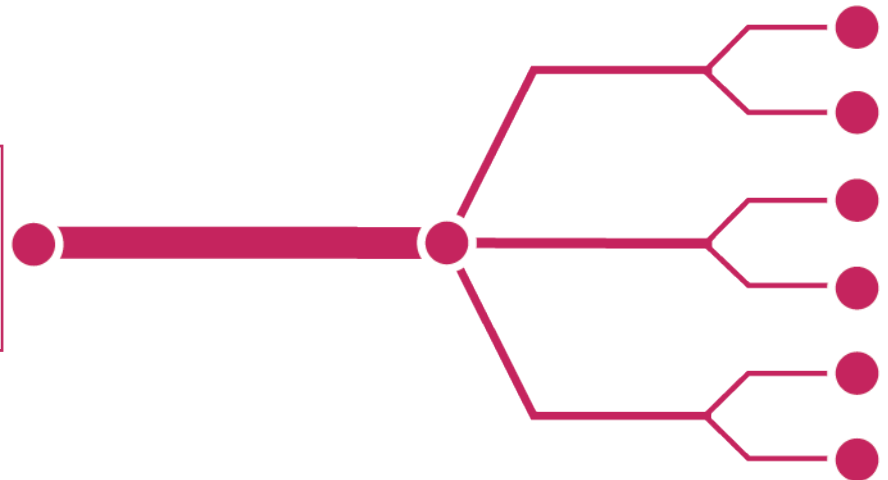
La ramificación en escalera al igual que la ramificación tardía, puede tener un prólogo y/o inicio extenso, su diferencia principal con los otros tipos de ramificación, es

que no tiene un punto en común para ramificarse, sino que existen distintos puntos a lo largo de una historia común para todas las rutas donde la historia puede ramificarse, una sola rama puede llevar directamente a un final, mientras que otras ramas pueden llevar a un desarrollo que más adelante se dividirá en varios finales alternativos.

Cuando la ramificación se encuentra casi al final de la historia, es probable que cada rama sea directamente un final alternativo



Cuando la ramificación se encuentra en el nudo es probable encontrar varios finales alternativos por cada rama



¿Qué tipo de desarrollo escoger?

Cada tipo de desarrollo es conveniente para historias diferentes

Kinetic novel: Cuando se tiene una historia definida que no necesita de la intervención del usuario, donde solo tendremos a un lector disfrutará de la lectura, la imagen y el audio.

Ramas breves: Pese a tener una historia definida se desea incluir algo de interacción de baja relevancia, la cual puede servir

para desbloquear una escena adicional o bonus, aunque realmente la historia no cambiara, ni poseerá una esencia re-jugable.

Ramificación inicial: cuando la historia tendrá varias rutas alternativas las cuales tienen historias o desarrollos muy diferentes entre sí desde el comienzo de la historia.

Ramificación tardía: cuando la historia tiene varias rutas y/o varios finales alternativos donde una porción considerable de la historia es igual para todas las rutas, pero en un punto se ramifican.

Ramificación en escalera: cuando hay varias rutas, pero existe una historia central de la cual el usuario puede alejarse en distintos puntos no comunes entre sí, también cuando se quiere agregar cierto grado de complejidad al seleccionar las opciones de respuesta o también cuando se desea mezclar la novela visual con mecánicas de otros tipos de juegos.

Caminos alternativos por medio de las opciones ADV

Este paso se saltará si se ha decidido realizar una kinetic novel.

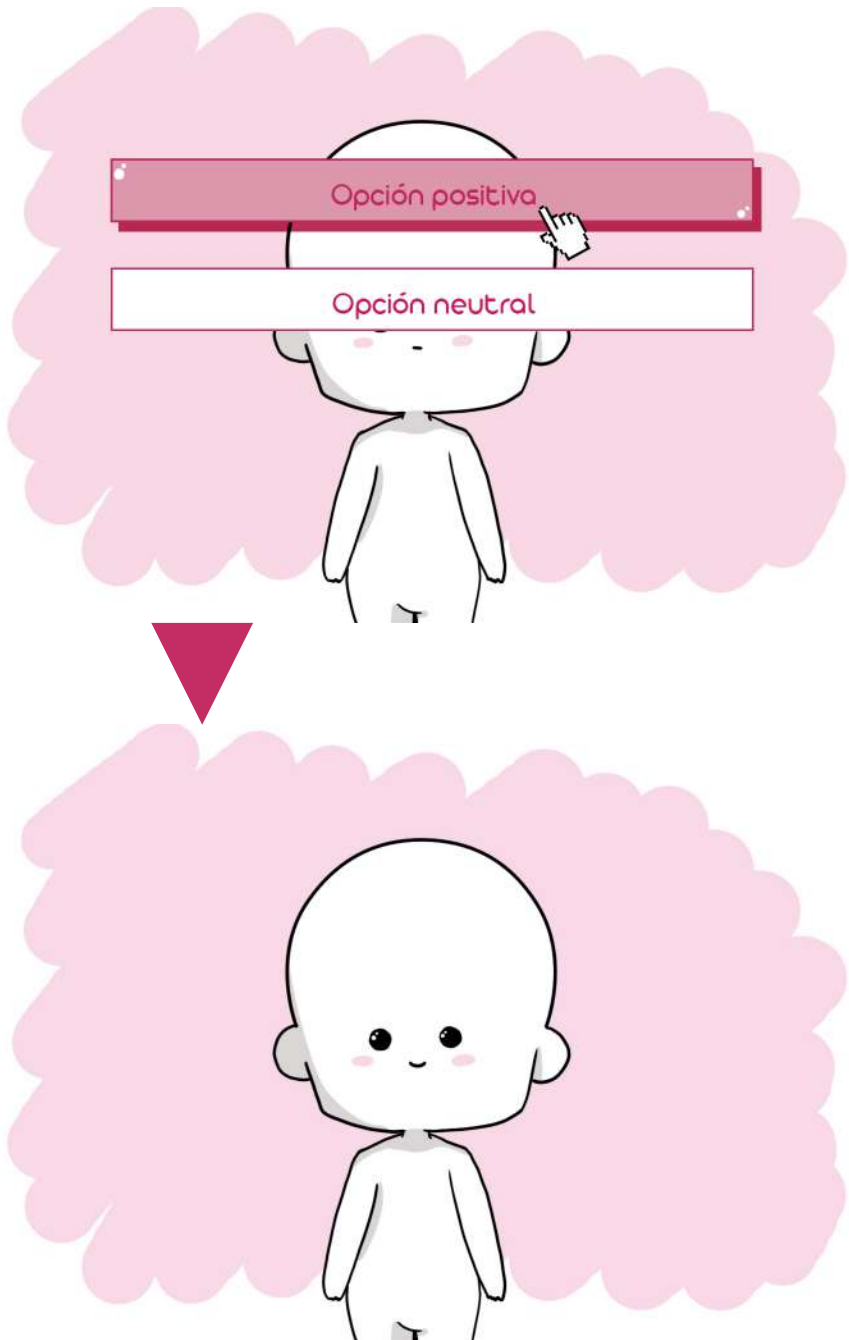
Una vez seleccionado el tipo de desarrollo que tendrá la novela visual, se organizarán los tipos de opciones ADV que estarán presentes en el juego. Las opciones ADV son el principal medio de exploración que el usuario tiene a su disposición para avanzar dentro de una historia, la importancia de estas opciones será variante dependiendo de cada historia.

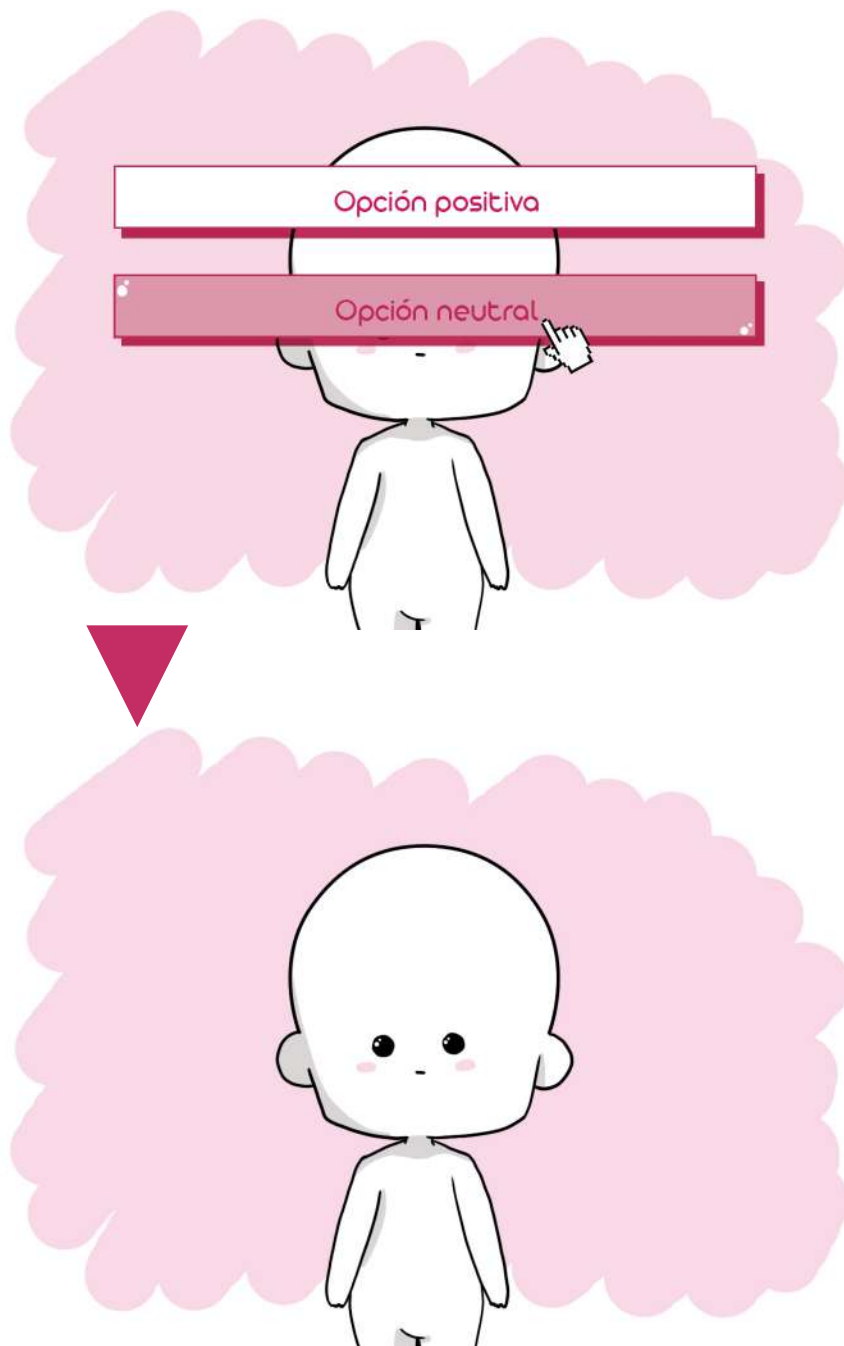
Incluso si se cuenta con un plan general antes de comenzar a escribir una historia es posible que surjan la necesidad de variantes, como incorporar opciones ADV adicionales o darles mayor relevancia a unas opciones por sobre otras. Cuando un juego tiene varias rutas por lo general se espera que haya un equilibrio entre las opciones de uno u otro personaje, tanto en cantidad de opciones como en la complejidad de estas, a menos que uno de los personajes sea clasificado como personaje especial cuya ruta sea más corta o más larga que el resto o bien que la ruta sea más sencilla o compleja que el resto.

Tipos de opciones ADV y sus menús

Una opción positiva y una neutral: las opciones positivas se irán sumando (no es necesario que las opciones positivas que se encuentran a lo largo del juego posean el mismo valor, algunas pueden tener valores más altos que otras), el desarrollador establecerá un valor mínimo para obtener algún logro el cual puede ser desbloquear alguna ruta o algún final en específico o alguna escena especial. Puede que cada opción desbloquee una escena diferente de forma inmediata acorde a la favorabilidad de la respuesta.

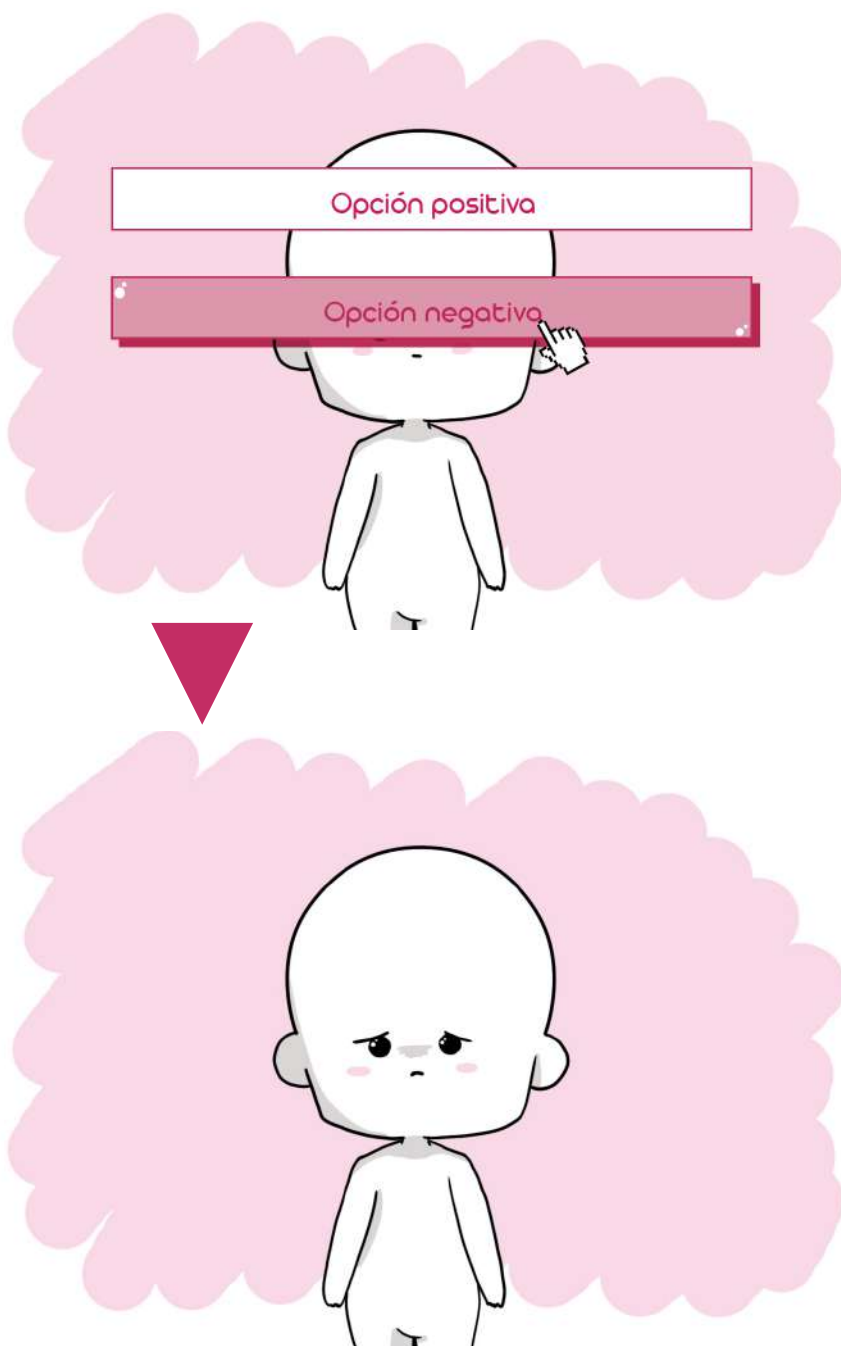
Ejemplo: Un juego tiene una ruta con 10 menús de opciones ADV y dos finales alternativos, uno bueno y uno malo, cada menú de respuestas posee dos opciones, una positiva y una neutral, cada opción positiva equivale a +1 punto y la opción neutral equivale a 0 puntos, estos valores se suman dentro de un medidor invisible para el jugador. Si el jugador suma entre 6 y 10 puntos, al finalizar el juego desbloqueará un final bueno, pero si el jugador obtiene entre 0 y 5 puntos, al finalizar el juego desbloqueará un final malo.





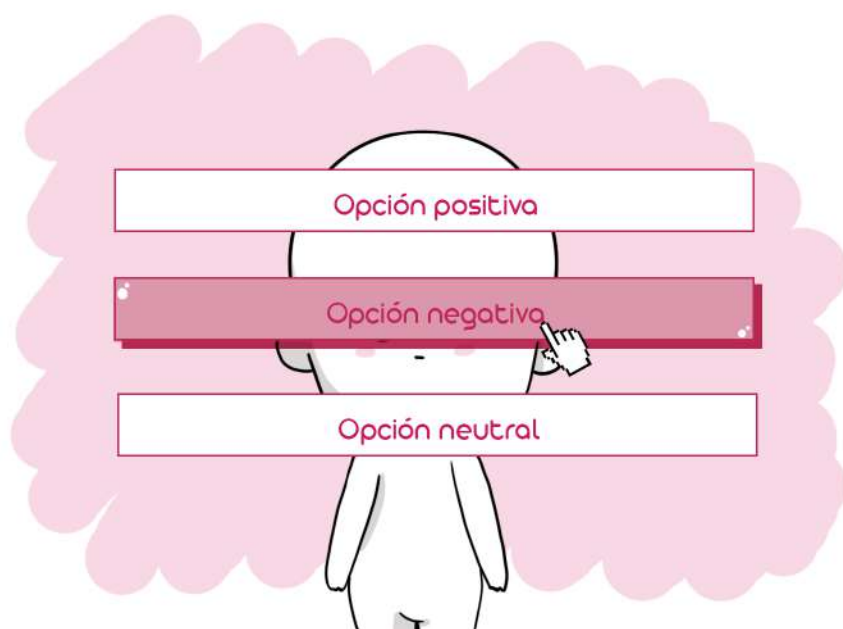
Una opción positiva y una negativa: al tener opciones que sumen y resten puntos se puede considerar que la complejidad de una decisión se incrementa, el desarrollador establecerá valores mínimos y máximos para obtener algún logro, como desbloquear una ruta, un final alternativo o una imagen especial, las opciones suelen desbloquear escenas diferentes dependiendo del tipo de respuesta que se dé.

Ejemplo: un juego posee una ruta con 10 menús de opciones ADV y tres finales alternativos, uno bueno, uno normal y uno malo, cada menú de respuestas posee dos opciones, una positiva que equivale a +1 y una negativa que equivale a -1, estos valores se suman o restan dentro de un medidor visible para el jugador. Si el jugador obtiene entre 6 y 10 puntos, al finalizar el juego desbloqueará un final bueno, si el jugador obtiene entre 0 y 5 puntos, al finalizar el juego desbloqueará un final normal, mientras que si el jugador obtiene resultados negativos obtendrá el final malo.



Opción positiva, negativa y opción neutral: Las opciones positivas se irán sumando y las opciones negativas irán restando (se puede dar un valor distinto a cada opción o darles el mismo valor ya sea positivo o negativo), mientras que las opciones neutrales no afectaran el medidor, el desarrollador establecerá un valor mínimo para obtener algún logro determinado. Es posible esperar 3 o más finales alternativos por ruta. Al igual que en las opciones anteriores el desarrollador establece valores máximos y para obtener algún logro.

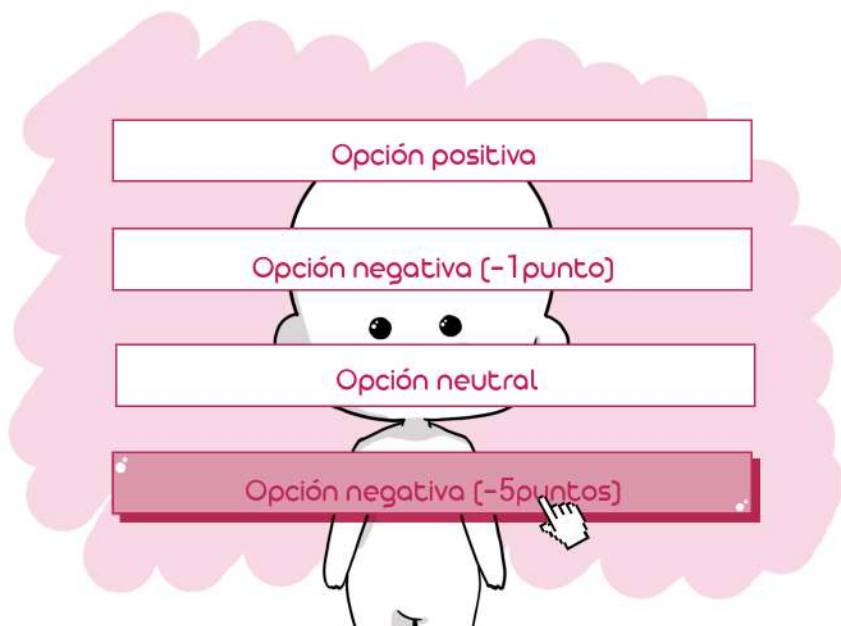
Ejemplo: Un juego posee una ruta con 5 menús de opciones ADV y cuatro finales alternativos, uno bueno, uno normal y dos malos, cada menú de respuestas posee tres opciones, una positiva que equivale a +1, una neutral, que equivale a 0 y una negativa que equivale a -1, si el jugador obtiene 5 puntos al finalizar el juego desbloqueará un final bueno, si obtiene entre 1 y 4 puntos, al finalizar el juego se desbloqueará un final normal, si el jugador obtiene entre -4 y 0 puntos el jugador obtendrá el final malo #1, y si el jugador obtiene -5 puntos, se desbloqueará el final malo #2



Menú con más de tres opciones (opciones positivas, negativas y/o neutrales): Puede existir más de una opción positiva y/o más de una opción negativa (adicionalmente a esto puede haber una opción neutral), pero cada opción tendrá un valor diferente, que se sumará o restará respectivamente, para obtener un logro. El usuario podrá ingresar a una ruta u obtener un final determinado si ha alcanzado el puntaje mínimo de respuestas positivas o negativas determinadas por el desarrollador. Si el juego no posee un mínimo de tres finales alternativos por ruta, es de esperar que el nivel de dificultad para identificar las mejores respuestas sea más elevado.

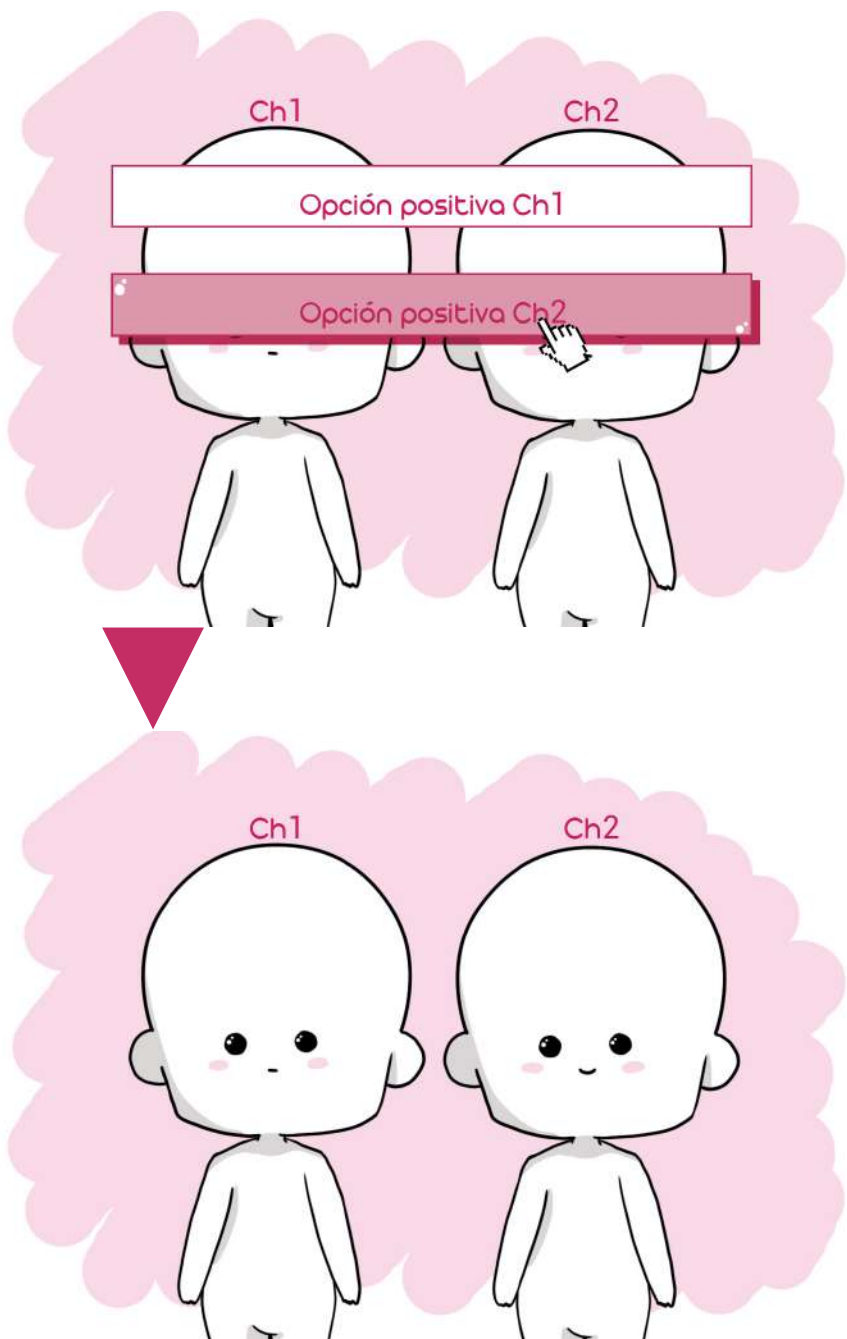
Ejemplo: Poco antes de finalizar una ruta de un juego aparece un menú de opciones ADV con cuatro

opciones diferentes, dos opciones negativas y dos opciones positivas, a lo largo del juego el jugador ha tenido que hacer 9 elecciones diferentes y ha sumado 4 puntos, por lo que este punto puede resultar decisivo para obtener un final alternativo determinado. Una de las opciones positivas equivale a +1 punto, si el jugador selecciona esta opción desbloqueará el final normal del juego; otra de las opciones equivale a +2, si el jugador selecciona esta opción desbloqueará el final bueno del juego; una de las opciones negativas equivale a -1 punto, si el jugador selecciona esta opción desbloqueará el final normal del juego, mientras que otra opción equivale a -5 puntos, por ello si el jugador selecciona esta opción, desbloqueará el final malo del juego.



Menú con opciones positivas por personaje: este tipo de menús es usado principalmente en juegos de ramificación tardía o con ramificación en escalera. Cada menú suele tener tantas opciones como rutas, cada opción será positiva para un personaje diferente, cada personaje tiene un medidor (puede ser visible o invisible) de forma independiente. Se establecerá un mínimo de puntos para poder comenzar la ruta de un personaje (Por lo general el usuario podrá entrar en la ruta del personaje con el que haya sumado mayor cantidad de puntos, o el que cumpla ciertas condiciones.). Se debe tener en cuenta que la cantidad de puntos debe ser precisa para no generar resultados ambiguos (por lo general más del 50% de las respuestas deben ser positivas para un solo personaje).

Ejemplo: Un juego posee tres rutas y una ramificación tardía, la primera mitad del juego se desarrolla una ruta común en la que se interactúa con tres personajes ligables, durante esta ruta común aparecen 10 menús de opciones ADV cada una con tres opciones cada opción suma +1 para un personaje diferente: una positiva para el personaje 1, otra positiva para el personaje 2 y

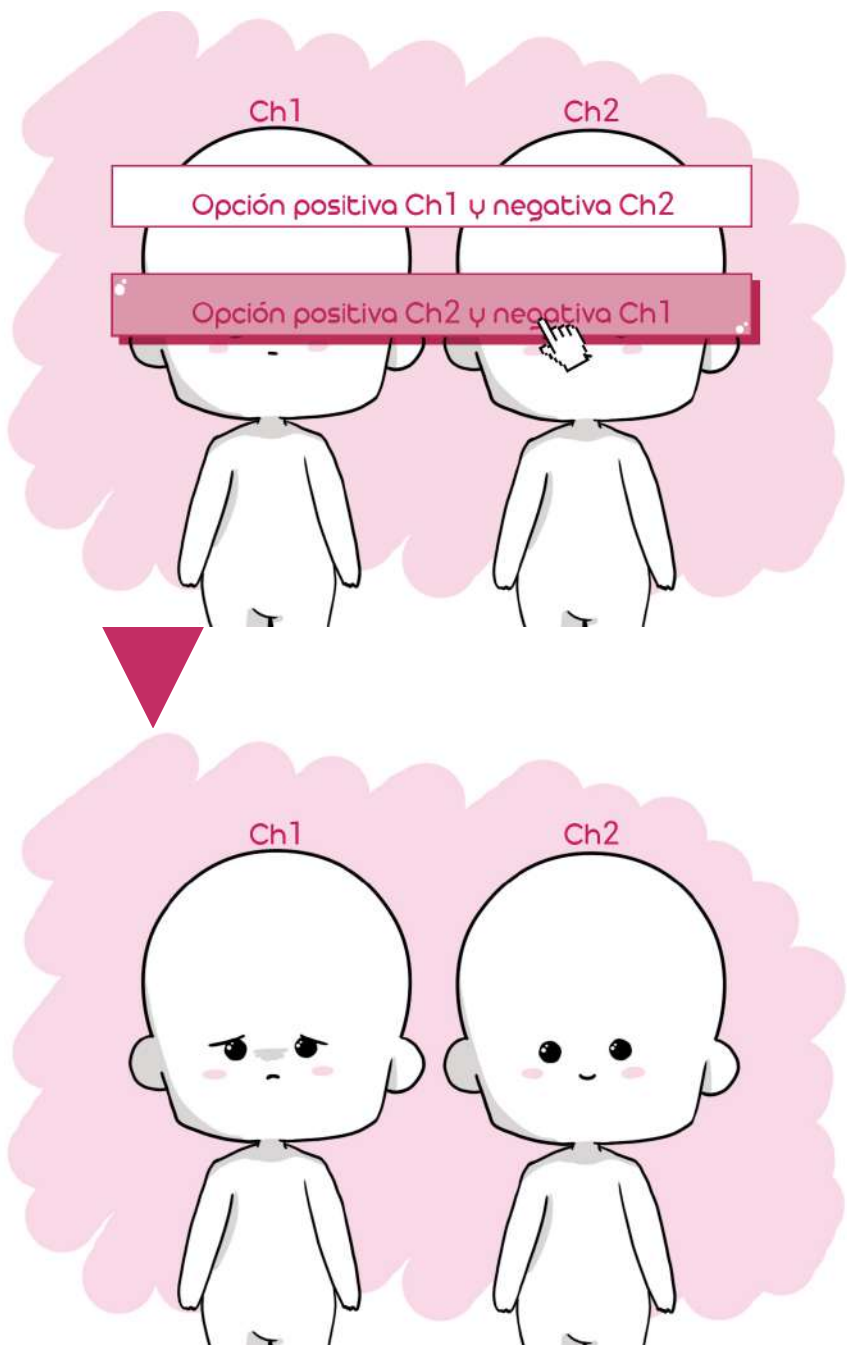


otra positiva para el personaje 3, cada personaje tiene un medidor no visible para el usuario, al finalizar la ruta común existen cuatro ramas posibles que se pueden desbloquear, una rama por personaje y una rama común, si el jugador obtiene al menos 6 respuestas positivas en el medidor de un personaje se desbloqueará su respectiva ruta, por el contrario si el jugador no obtiene el mínimo de 6 puntos para un personaje, se desbloqueara la ruta común.

Menú con opciones que al mismo tiempo son positivas para un personaje y negativas para otro: una sola opción dentro del menú sumará puntos en el medidor de un personaje y los restará en el medidor de otro personaje, este tipo de opciones ayuda a evitar tener resultados ambiguos al momento de la división de rutas.

Ejemplo: Un juego de ramificación tardía posee dos rutas, durante la primera mitad del juego aparecen 5 menús de opciones ADV, cada menú tiene dos opciones donde una opción es positiva para el personaje #1 y negativa para el personaje #2 y la otra opción es positiva para el personaje #2 y negativa para el personaje #1, el jugador siempre le dio

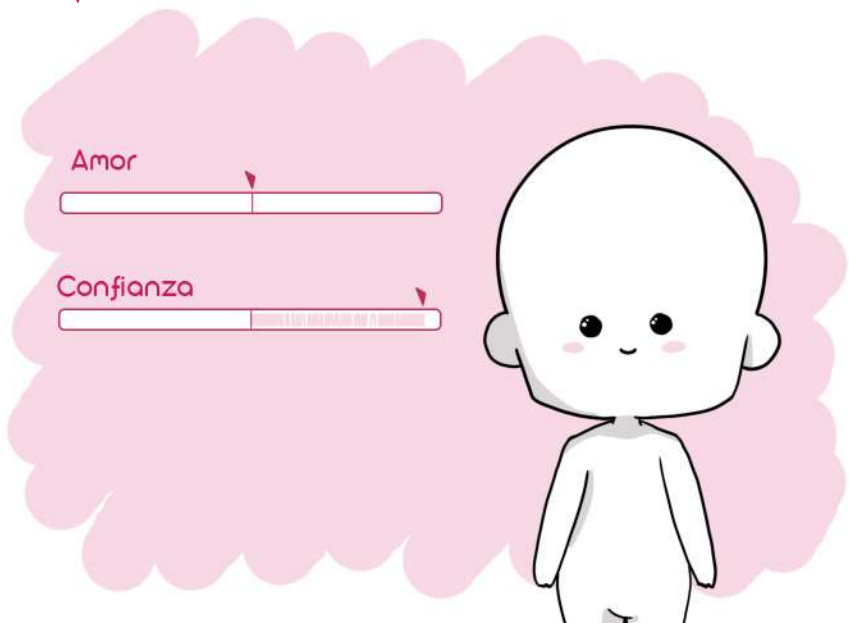
prioridad al personaje #1, por lo que al terminar la primera mitad del juego el medidor del personaje #1 marcaba 5 puntos, mientras que el medidor del personaje #2 marcaba -5 puntos.

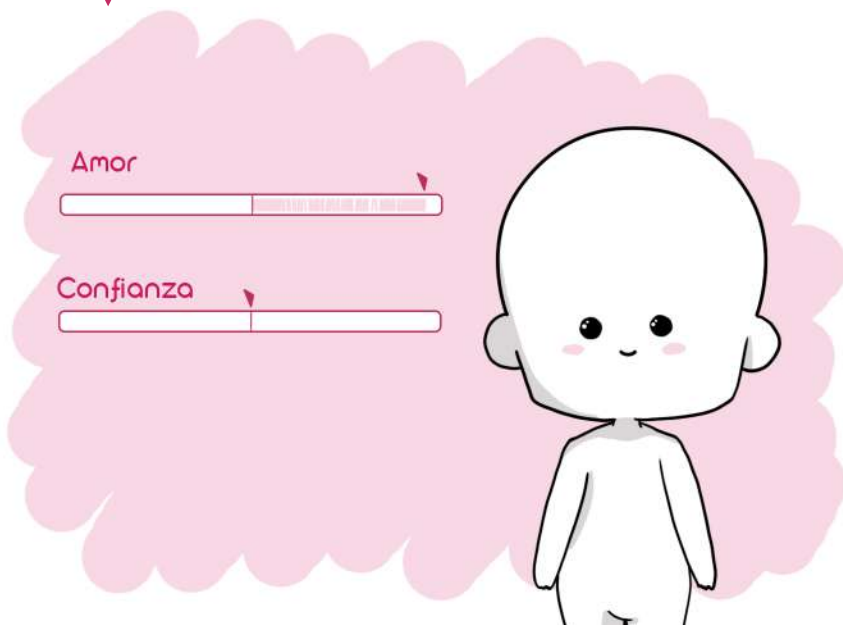


Menús con opciones positivas, negativas o neutras para alguna característica de la relación de los personajes principales: Usado cuando existen medidores múltiples dentro del juego, siendo cada característica un indicador de algún aspecto del desarrollo de la relación entre los personajes principales (añadir características sobre el desarrollo del personaje principal es más propio de un simulador de citas). Se podría esperar que existan muchos finales alternativos que combinen los múltiples resultados que se puede obtener con los distintos medidores.

Ejemplo: Un juego posee una sola ruta con cuatro finales alternativos, un final verdadero, un final de amistad y dos finales malos, el personaje posee dos medidores visibles, uno de amor y otro de confianza, a lo largo de juego existen 10 menús de opciones ADV, algunos menús están enfocados a cambiar la puntuación de amor y otros a cambiar la puntuación de confianza. Al finalizar el juego si el medidor de amor y confianza poseen puntajes altos, se obtendrá el final verdadero, si el medidor de amor es bajo, pero el de confianza es alto, se

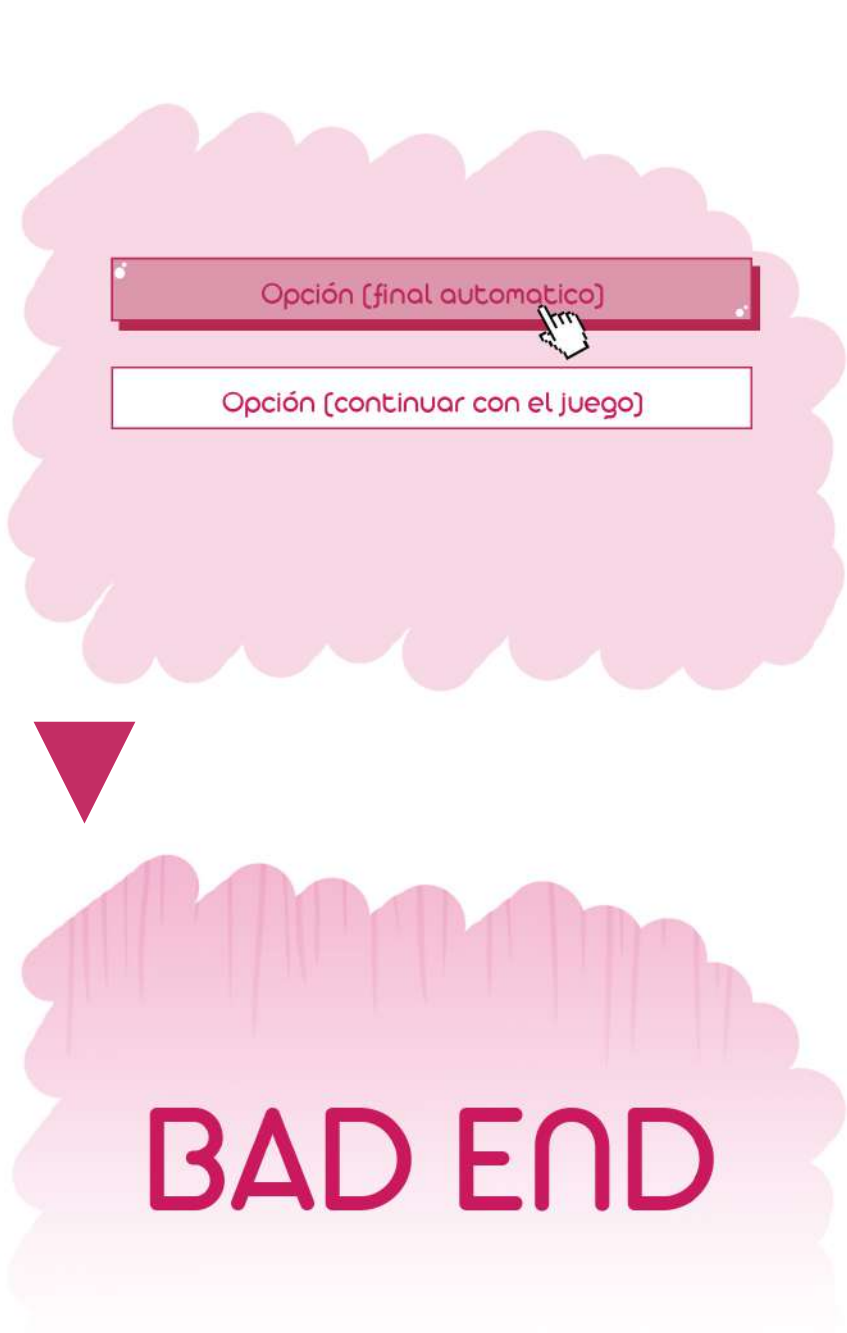
obtendrá el final de amistad, si el medidor de amor es alto, pero el de confianza es bajo, se obtendrá el final malo #1, y si ambos medidores poseen cifras bajas se obtendrá el final malo #2.

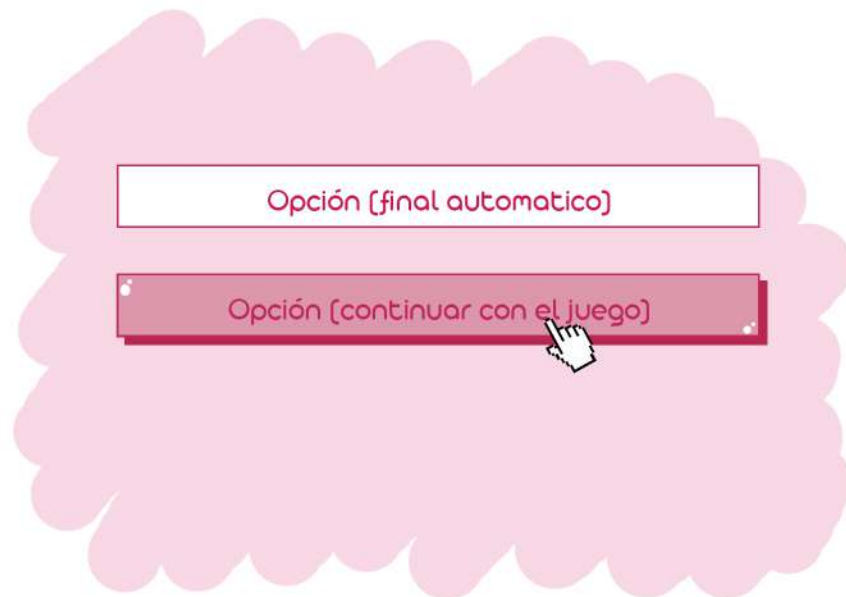




Menú con opciones que llevan directamente a un final alternativo y otras opciones que le permiten continuar el juego: este tipo de opciones ADV es más común en las ramificaciones en escalera, puede considerarse una opción trampa, donde sin importar los medidores, una sola opción puede hacer que el juego desbloquee un final que no posee desarrollo, algunos juegos suelen ligar esto a la muerte temprana del personaje principal o la expulsión del personaje del lugar en el que se desarrolla el juego. Estos menús suelen estar en un punto avanzado de una novela visual

Ejemplo: Después de un largo tiempo de juego, una novela visual de carácter policiaco aparece un menú con dos opciones, en la primera la protagonista pedirá ayuda para solucionar hacer una investigación en un sitio peligroso, mientras que en la segunda decide investigar sola, con la primera opción el juego continúa desarrollándose con normalidad, mientras que la segunda opción lleva a la protagonista a morir sin que el misterio fuese resuelto por lo tanto el juego finaliza, desbloqueando así uno de los finales malos del juego.

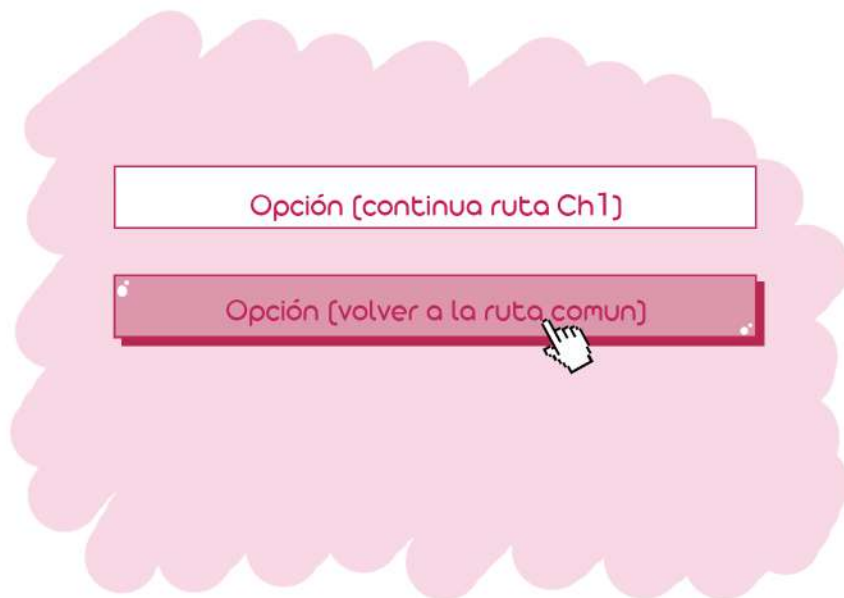




Menú con opciones que le permiten al usuario continuar con una ruta de un personaje determinado o salir de la ruta de un personaje e ir nuevamente a una ruta común: propio de las ramificaciones en escalera, donde hay una historia central, pero se le permita al usuario desviarse del juego en momentos determinados, similar a las preguntas trampa, pero en este caso el juego no terminará sino que seguirá desde una rama diferente a la que se estaba siguiendo.

Ejemplo: En un juego con ramificación en escalera

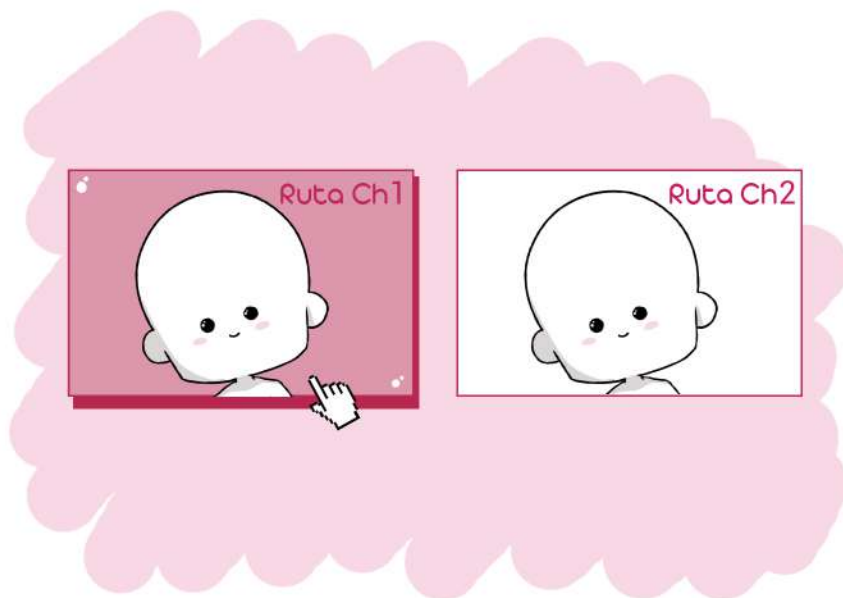
el jugador está siguiendo la ruta del personaje #2, el cual desvía su historia de la historia principal, así que en determinado momento aparece una pregunta que le da a escoger si continuar al lado del personaje #2 o tomar otro rumbo, si selecciona la primera opción, podrá continuar dicha ruta y tendrá la posibilidad de desbloquear los finales alternativos del personaje #2, sin embargo, si selecciona la segunda opción perderá esta posibilidad, pero podrá seguir viendo el desarrollo de la historia principal del juego.



Menú con opciones que le permiten al usuario ingresar directamente a una ruta, para los juegos de ramificación inicial se preguntará de alguna forma que ruta quiere escoger el usuario, siendo cada opción una ruta diferente, de esta forma se ingresará directamente a una ruta, para los juegos de ramificación tardía se puede preguntar que ruta se quiere seguir en un punto de ramificación, no obstante, el menú de opciones ADV puede cambiar dependiendo de si se cumplen requisitos anteriores, suprimiendo o bloqueando aquellas opciones que aluden a entrar a una ruta para la cual no se ha cumplido determinados requisitos.

Para los juegos de ramificación tardía se puede preguntar que ruta se quiere seguir en un punto de ramificación, no obstante, el menú de opciones ADV puede cambiar dependiendo de si se cumplen requisitos anteriores, suprimiendo o bloqueando aquellas opciones que aluden a entrar a una ruta para la cual no se ha cumplido determinados requisitos.

Ejemplo: En un juego de ramificación inicial, tras pasar un corto prologo donde se presentan cuatro personajes, aparece un menú de opciones acompañado de la pregunta ¿Con quién quieres pasar más tiempo?, cada opción del menú responde a la pregunta con un personaje diferente, al seleccionar un personaje se iniciará la ruta de dicho personaje.

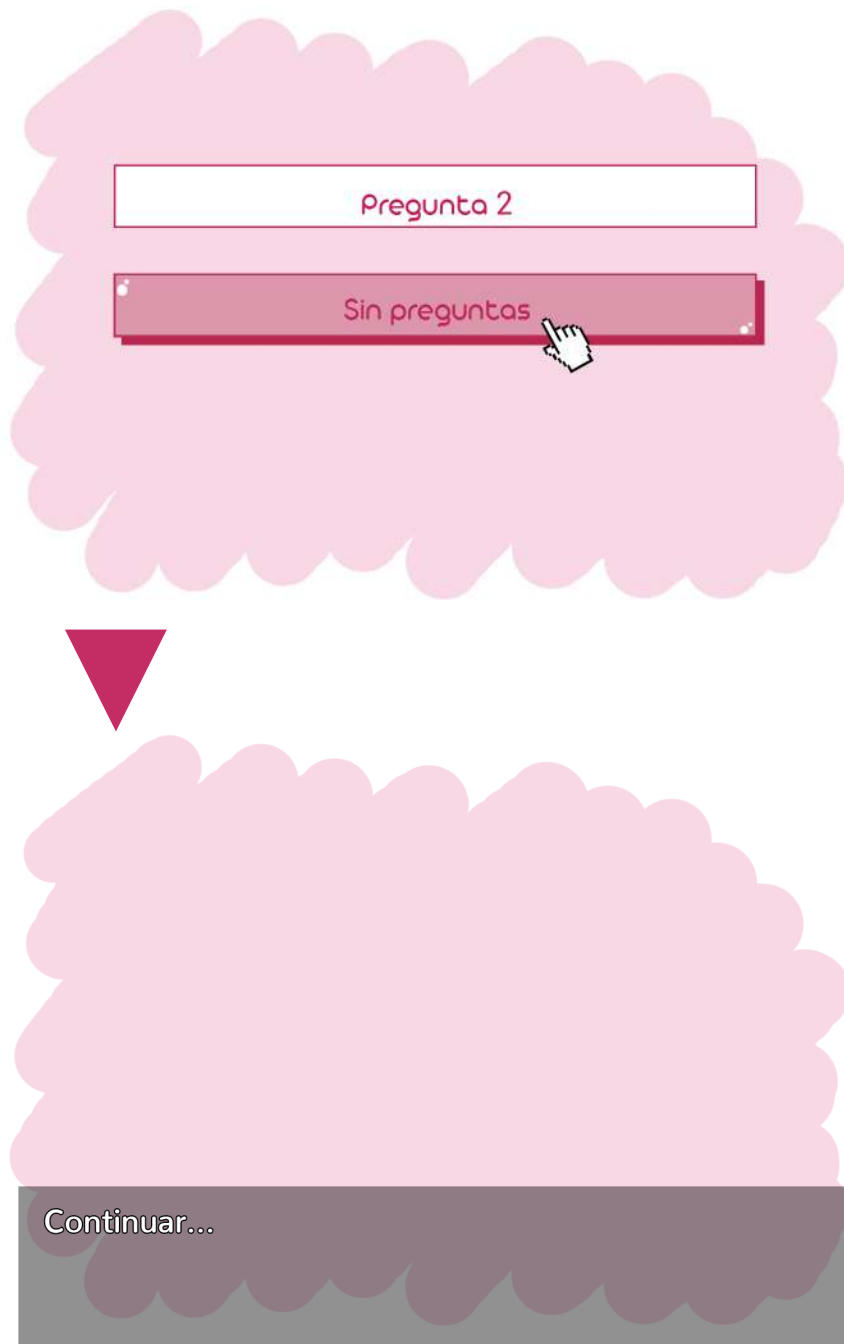


Listados con varias opciones que contienen información diferente, cada opción desbloquea información diferente, se puede esperar que el usuario visualice la información completa o que se salte la información, este tipo de opciones puede ser usado tanto para desarrollos ramificados como para ramas breves, por lo general no cambian la historia en curso y tienen como propósito exponer información más no desarrollarla.

Ejemplo: Al comienzo del juego un personaje secundario lanza la siguiente pregunta ¿tienes alguna duda?, tras ello aparece un menú con 5 opciones

diferentes, cuatro opciones contienen una pregunta diferente y una opción contiene una respuesta que dice "no tengo preguntas", después de seleccionar una pregunta, el personaje secundario la responde y al finalizar hace nuevamente una pregunta: ¿tienes otra pregunta?, a ello aparece el mismo menú que apareció con anterioridad, pero solo con 4 preguntas, pues se excluye la pregunta que ya se respondió, esto continuará de forma similar hasta que ya no queden preguntas o hasta que el usuario seleccione la opción que dice "no tengo más preguntas"





Opciones ADV adecuadas para desarrollos lineales y con ramas breves

Estas opciones no afectaran el desarrollo de la historia, solo modificaran unas pocas líneas de texto e inmediatamente regresaran a la línea central de desarrollo sin ninguna repercusión.

Se debe definir cuál es el objetivo de tener un desarrollo lineal: únicamente que el usuario interactúe, brindar una escena de bonus al finalizar la historia o presentar información en el orden que el usuario quiera leerla.

Si el objetivo es simplemente que el usuario

interactúe no es necesario hacer consideraciones adicionales sobre las opciones ADV, por el contrario, si el objetivo es brindar alguna escena adicional o bonus es necesario agregar un valor a cada opción los cuales se irán sumando para alcanzar un mínimo requerido para desbloquear la escena adicional. Si el caso es el tercero, querer presentar información en el orden que el usuario quiera leerla, se añadirán puntos de retorno, hasta que se hayan explorado todas las opciones.

USO DE LAS OPCIONES ADV

KINETIC NOVEL	Sin opciones ADV	-
RAMAS BREVES	Una opción positiva y una neutral	Las opciones positivas se irán sumando, el desarrollador establecerá un valor mínimo para obtener algún logro, el cual por lo general es desbloquear una escena adicional al finalizar el juego, puede cambiar unos breves diálogos, pero la historia seguirá un curso lineal sin grandes ramificaciones que lleven a un final alternativo.
	Listados con varias opciones que contienen información diferente	Cada opción desbloquea información diferente, y se espera que el usuario visualice la información de todas las opciones. Tras seleccionar una de las opciones del listado y visualizar la información se volverá al mismo listado donde se exceptuará la opción que ya se visualizó, así sucesivamente hasta que el usuario haya seleccionado todas las opciones disponibles en la lista

En general no hay opciones de aventura dentro de los desarrollos lineales, pero se ha mantenido el nombre de opciones ADV para todo menú donde se pueda hacer una selección dentro de la historia, esta sección se refiere específicamente a desarrollos lineales con ramas breves, pues las Kinetic novels no tendrán esta característica

Opciones ADV adecuadas para desarrollos ramificados

RAMIFICACIÓN INICIAL	Menú con opciones que le permiten al usuario ingresar directamente a una ruta
	Una opción positiva y una neutral
	Una opción positiva y una negativa
	Opción positiva, negativa y opción neutral
	Menú con más de tres opciones (opciones positivas, negativas y/o neutrales)
	Menús con opciones positivas, negativas o neutrales para alguna característica de la relación de los personajes principales



RAMIFICACIÓN TARDÍA	Menú con opciones positivas por personaje
	Menú con opciones que al mismo tiempo son positivas para un personaje y negativas para otro
	Una opción positiva y una neutral
	Una opción positiva y una negativa
	Opción positiva, negativa y opción neutral
	Menú con más de tres opciones (opciones positivas, negativas y/o neutrales)
RAMIFICACIÓN EN ESCALERA	Menú con opciones que llevan directamente a un final alternativo y otras opciones que le permiten continuar el juego
	Menú con opciones que le permiten al usuario continuar con una ruta de un personaje determinado o salir de la ruta de un personaje e ir nuevamente a una ruta común
	Mismas opciones que se utilizan para la ramificación tardía

La ramificación inicial: tendrá una opción ADV que se destaque por sobre las demás, la cual se encuentra al comienzo del juego, por lo general es la primera elección que el usuario tendrá que hacer, esta opción pide al usuario que escoja una ruta, asociando a los personajes ligables con cada ruta, es posible preguntar directamente al usuario por qué personaje escogerá ya sea bajo alguna excusa argumental o preguntándole directamente al usuario por la ruta que quiere jugar; otra opción es hacer una pregunta indirecta que asocie algunos elementos a los personajes que protagonizaran cada ruta sin necesidad de mencionarlos directamente, si estos elementos no se pueden asociar fácilmente a los personajes que representan pueden causar confusión en los usuarios que juegan por primera vez la novela visual. Es posible encontrar algunas opciones ADV previas, pero estas tendrán baja o nula importancia dentro del desarrollo del juego, como si se tratase de ramas breves.

Tras el punto de ramificación inicial cada rama desarrollará historias diferentes para cada personaje, estas pueden llegar a ser rutas únicas (totalmente separadas las unas de las otras), en este punto las opciones ADV se enfocarán en llevar la historia a uno de los finales alternativos, la forma más sencilla de hacer esto es con opciones ADV que posean dos tipos de respuesta: opción positiva y opción neutra; también es posible crear opciones positivas y

negativas, e incluso añadir los tres tipos de opciones, positivas, negativas y neutras, en estos casos se debe determinar el valor mínimo y máximo para desbloquear cada final alternativo distinto. Se puede mantener como una incógnita el tipo de respuesta que se ha seleccionado, aunque también se puede añadir algún indicativo de selección correcta.

Otro tipo de opciones ADV son aquellas que activan banderas, es decir respuestas que más adelante se recordaran. Cada opción puede desencadenar un diálogo diferente que volverá a la línea central de la ruta, estas pueden permitirse ser más extensas que lo usado en las rutas breves, sin embargo, si estas opciones modifican algún punto importante de la historia deben activar una bandera.

Una forma más compleja de utilizar las opciones ADV en los desarrollos ramificados es usar distintos parámetros de evaluación, esto es más usado en los simuladores de citas, pero también se puede aplicar a las novelas visuales, ya no se evaluarán las respuestas como positivas, negativas y neutrales, sino que se evaluarán características más específicas de la relación entre el personaje principal y el personaje ligable.

Por último las opciones ADV pueden ser usadas como un desencadenante directo de una nueva rama dentro de una ruta específica, donde la historia de un solo personaje se subdividirá en historias diferentes, para lograr otro final alternativo.



Las opciones ADV para las ramificaciones tardías: pueden comenzar siendo de dos tipos, opciones individuales para cada personaje u opciones grupales, un mismo juego puede mezclar los dos tipos de opciones. En el primer caso las opciones ADV tendrán opciones positivas, negativas y/o neutrales para un personaje determinado, mientras que las opciones grupales tendrán dentro de un panel de opciones ADV, diversas respuestas positivas, pero siendo cada una positiva para un personaje diferente, e incluso respuestas que son positivas para un personaje, pero negativas para otro.

El resultado general de respuestas positivas para cada personaje determinará en que ruta entrará el usuario, según los parámetros definidos por el desarrollador, en el punto donde la historia se ramifica para cada personaje, a partir de este punto las opciones ADV se manejan de forma similar a las opciones con ramificación inicial, donde se concentrarán en un solo personaje para obtener un final determinado.

Ramificaciones en escalera: son similares a las ramificaciones tardías, donde pueden existir opciones ADV con opciones positivas, negativas y/o neutras, y opciones grupales, sin embargo, al no existir un punto de ramificación común, es probable iniciar una ruta específica con unas pocas respuestas positivas para un personaje y mientras que para otro personaje se necesiten muchas respuestas positivas, e incluso ingresar a una ruta puede haber opciones ADV que puedan hacer que el usuario salga de dicha ruta. También es posible que una sola opción en un menú de opciones ADV lleve directamente al usuario a un final alternativo, o incluso estar dentro de una ruta y con

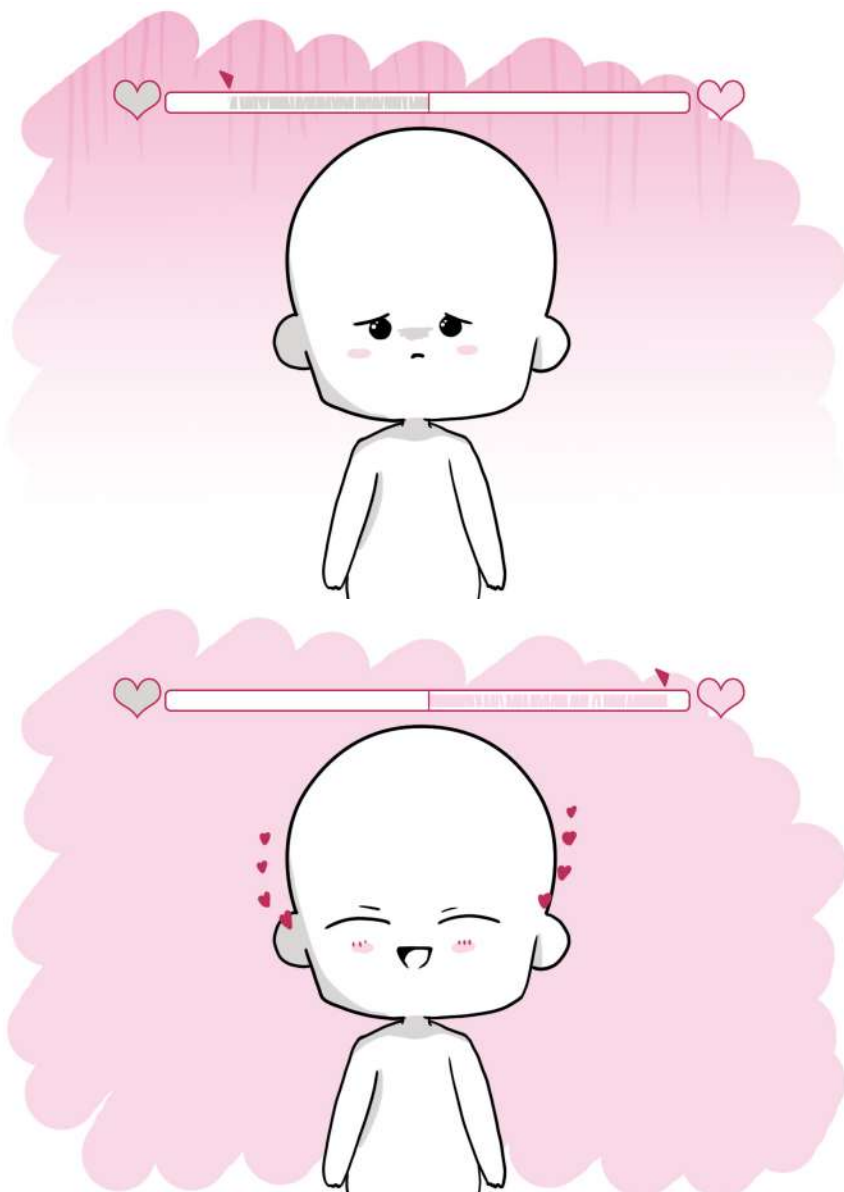
una respuesta alternativa salir de dicha ruta para volver a ingresar a una ruta común, donde se desarrolla el tema principal del juego. Este tipo de ramificaciones se suele mezclar con otras mecánicas como simuladores de crecimiento o simuladores de citas, donde la complejidad en la ramificación viene dada por el uso de estadísticas de crecimiento, más que por la misma historia.

Estas recomendaciones no son una regla estricta, unos pocos tipos de opciones ADV pueden funcionar bien dentro de una novela visual, no es necesario llenar el juego con diversos tipos de opciones si esto no le aporta nada a la historia que se está presentando, siempre se debe tener en cuenta el papel que estas opciones tendrán para cumplir con algún objetivo dentro del juego.

OBJETIVOS DEL JUEGO Y **SU JUGABILIDAD**

Debido a la escasa jugabilidad de una novela visual, muchas veces no se la clasifica como un videojuego, especialmente si se trata de novelas visuales con desarrollos lineales, por otro lado, los desarrollos ramificados pueden tener elementos más complejos en ellas, pero este no hace parte del desarrollo principal del juego, y la principal jugabilidad se basará en seleccionar la opción ADV correcta para desbloquear el final alternativo deseado.

Por ello el principal objetivo dentro de una novela visual con desarrollo ramificado será entrar en una determinada ruta y/u obtener el final alternativo deseado y las imágenes correspondientes a la ruta que se esté siguiendo, algunas novelas visuales añadirán medidores (medidores del amor o afecto que los personajes ligables tienen por el personaje principal) que le permiten saber al jugador que tipo de respuesta escogió facilitando llegar a un final determinado o llegando a una ruta alternativa deseada, aunque a veces también existen elecciones a ciegas donde el jugador no podrá determinar qué tipo de respuesta ha dado independientemente de tener o no tener un medidor.



Es posible mezclar la jugabilidad de la novela visual con la de otros juegos, donde los objetivos se enfocan en un factor estadístico combinando administración de tiempo o recursos como punto clave para poder desbloquear una ruta o determinados finales alternativos, mientras se mantenga la historia como el elemento más importante dentro del juego este continuará siendo una novela visual.



ELEMENTOS NARRATIVOS PARA EL DESARROLLO Y LA CONSTRUCCIÓN DE **LA HISTORIA**

Antes de comenzar a escribir el libreto que de la novela visual se planteara la historia que se va a desarrollar, son elementos básicos que ayudaran a enriquecer la historia y ayudaran a plantear mejor los elementos de comunicación con el futuro jugador.

La historia está pensada en el jugador que la leerá, especialmente si se trata de construir un producto con un interés comercial, así pues, es necesario plantear un perfil de los jugadores, sus edades, género, sus gustos, los temas que le interesan y la realidad en la que viven, este punto es de especial importancia, incluso si no está involucrado de forma directa en la historia presentada, se pueden plantear de forma implícita momentos con los que el usuario se pueda identificar, como costumbres y hábitos que por lo general no estarían directamente conectados con la historia, pero que hace parte de una rutina cotidiana de los personajes o bien involucrar temas sociales (con especial cuidado de no incluirse forzosamente).

Los juegos otome tienen un público mayoritariamente femenino de edades variadas, podemos clasificar al público en tres categorías, menores de 15 años, entre 15 y 18 años y de 18 años en adelante. Escribir una historia para cada uno de estos públicos será diferente, incluso si hay historias que se escriben pensando en un público determinado, pero logra expandirse a otros.

Con base en esto se plantea el tema y el contexto de la historia que se planteara para la novela visual.

Tema y contexto

Es importante plantear de manera clara el tema que se quiere abordar dentro de una novela visual, de esto dependerá parte de la empatía que el jugador pueda sentir por los personajes principales, es posible querer plantear varios temas y abordar un tema diferente en cada ruta alternativa.

Los temas de las novelas visuales pueden desarrollarse en contexto que mezclan la cotidianidad con la fantasía, de esta forma el jugador puede sentirse cómodo con una historia con la que se sienta identificado independientemente de estar envuelta en un mundo fantástico, pues sus objetivos, metas y valores expresados por los personajes pueden basarse en una realidad que al jugador le es fácil comprender.

Tipo de narrativa

Aunque las novelas visuales tienen una narrativa multimedial lineal (kinetic novels), o hipermedial ramificada de tipo exploratorio con base en las opciones ADV, las historias que se presentan son en su mayoría cronológicamente lineales, donde la ruptura de esa linealidad se presenta solo en cortas escenas retrospectivas o por medio de la interacción del usuario en las partidas que guarda el sistema, volviendo a cargar escenas ya jugadas para cambiar las decisiones desde el punto en el que se guardó la partida, o bien cambiando decisiones que se

presentan en una sección del juego en el caso de los juegos cargan las partidas por medio de un sistema episódico, cuyas decisiones en un episodio no afectan a otro, pero si dan un resultado general al finalizar el juego.

No obstante, siempre es posible romper la linealidad de la historia y será un reto para el libretista y el desarrollador, establecer las ramificaciones del juego en una narración que cronológicamente no es lineal.

Narrador

Las novelas visuales se narran principalmente en primera persona, algunas veces añadiendo en una menor proporción, a un narrador omnisciente en pequeños fragmentos de la historia (generalmente el prólogo de la historia), también es posible encontrar fragmentos desde la perspectiva de los personajes ligables o algún personaje secundario, en el primer caso, este se puede presentar bajo ciertas circunstancias (segunda vez que se juega una misma ruta, o al haber completado un determinado final). Es posible, aunque no muy común

que se pueda tomar decisiones desde la perspectiva de otro personaje.

Otro punto a tomar en cuenta con respecto al narrador, es que tan inmersivo sea el juego con el jugador, en ciertos casos se busca el que jugador se identifique con el personaje principal, por lo que este personaje no tiene una apariencia definida, como si el jugador estuviese viviendo las experiencias del personaje. Por otro lado, hay juegos que no pretenden que el jugador se identifique como el protagonista, sino que busca que el jugador empatice con las situaciones narradas por el protagonista. Para cualquiera de estos dos casos el tipo de narración cambiara, especialmente por la forma en la que el personaje se expresará o la forma en la que los personajes se expresaran (en el caso de buscar que el jugador se sienta como el protagonista, se evitará hacer descripciones físicas muy puntuales sobre este mismo).

Personajes

Las protagonistas: Los juegos otome se definen por poseer protagonistas femeninas que se ven inmersas en una situación romántica con mayor o menor importancia dentro de la historia planteada, tras estas características las posibilidades son infinitas.

La protagonista se construye con base en el tema y el contexto anteriormente definido, dentro de este mundo las características independientes de este personaje aparecen, su origen, sus gustos y disgustos, sus fortalezas y debilidades, sus pros y sus

Esta sección hará referencia específica a los personajes de novelas visuales otome, los cuales pueden variar enormemente de novelas visuales de otros géneros.



contras, sus motivaciones, y los objetivos que se plantean a futuro, además de la forma que tiene para expresarse.

Es posible que estas características se basen en tendencias y contextos socioculturales (sin dejar de lado por supuesto la profundidad del personaje), por lo que es importante conocer a los jugadores y como estos perciben su entorno.

El desarrollo que tenga este personaje suele ser dependiente de la interactividad que posea la historia, las ramificaciones de una novela visual pueden cambiar significativamente el desarrollo de un personaje, guiando este desarrollo por las opciones ADV que el jugador escoja a lo largo de la historia, siendo este coherente con el perfil del personaje inicialmente planteado, puesto que el perfil inicialmente planteado se mantendrá. Muchos juegos pueden plantear inconsistencias entre las opciones ADV planteadas

y el perfil de la protagonista, por ello se debe plantear las opciones ADV de manera que pese a exponer opciones diferentes, estas tengan sentido con base en lo que diría una protagonista con el perfil definido, a menos que el personaje se vea como alguien con un perfil poco claro, que va adquiriendo personalidad a medida que el jugador va seleccionando distintas opciones ADV, lo cual puede considerarse un punto clave para llegar a un final alternativo específico.

También puede darse el caso (aunque con poca frecuencia) que un personaje tenga un perfil diferente de una ruta a otra, donde la historia plantea personalidades diferentes para la protagonista dependiendo de la ruta en la que se encuentre (la construcción de perfiles diferentes funciona mejor en juegos con una ramificación inicial, que deja claro desde un comienzo que se desarrollaran historias diferentes)

Ejemplo: En un juego con ramificación inicial tras mostrar un prólogo, se plantea seleccionar el lugar en el que nació la protagonista, siendo cada uno lugares completamente diferentes donde harán aparición un personaje ligable diferente dependiendo del lugar seleccionado. Al plantear realidades alternativas en los cuales la protagonista nació y creció en contextos diferentes se puede suponer que su personalidad va a variar de lugar a lugar, por lo que se puede plantear tres perfiles de personalidad totalmente distintos para el personaje, incluso si hay coincidencias en estos tres perfiles.

Otra forma de definir el desarrollo de la protagonista es depender de la ruta en la que se encuentra, a diferencia del ejemplo anterior donde su perfil es diferente por ruta, aquí parte de un mismo perfil, cuyo desarrollo a futuro cambia dependiendo del personaje ligable con el cual se desenvuelva más, lo cual puede hacerse en cualquier tipo de desarrollo ramificado.

Los personajes ligables:

Los personajes ligables son aquellos personajes con los que la protagonista tendrá alguna interacción romántica, por lo general cada personaje de esta categoría será una ruta en sí misma. Es ampliamente encontrado que los juegos otome posean de 3 rutas en adelante, no obstante, también puede haber juegos de 2 rutas y de una sola ruta (sin necesidad de ser un juego lineal, pues su ramificación se basa en sus finales alternativos)

Los personajes ligables se suelen guiar por estereotipos o arquetipos populares entre el público objetivo, guiándose por ciertos estándares (jóvenes, altos, atractivos). Al igual que con la protagonista para construir estos personajes se tiene en cuenta un perfil que defina, gustos, disgustos, pros, contras, metas, objetivos etc. Adicionalmente a esto, cuando el juego tendrá varios personajes de este tipo, se intenta que todos los personajes ligables sean lo suficientemente diferenciables

entre sí, tanto en su perfil psicológico como en su apariencia física.

El desarrollo de los personajes ligables es dependiente de las elecciones del jugador, en especial en juegos con ramificación tardía y ramificación en escalera, donde se busca que el jugador comience a orientarse o centrarse en un personaje en específico durante una ruta común, para desbloquear la ruta específica de un personaje, a menos que para poder desbloquear una ruta sea necesaria interacción compartida entre distintas rutas.

Ejemplo: Un juego con ramificación tardía posee 5 rutas, una de las cuales es una ruta oculta, durante la ruta común el jugador se concentra en mantener una favorabilidad alta con los 4 personajes con los cuales puede interactuar, como resultado en el punto de ramificación no logra iniciar ninguna ruta y se desbloquea uno de los finales malos, el haber desbloqueado ese final malo le permite al jugador la posibilidad de jugar la ruta oculta una vez que comience a jugar por segunda vez, sin embargo, si el jugador desea desbloquear la ruta de uno de los otros cuatro personajes, debe concentrarse en mantener la favorabilidad con un solo personaje.

El desarrollo de estos personajes como personaje protagónico suele concentrarse en sus respectivas rutas y es posible que se presenten como personajes secundarios en las rutas ajenas, también es posible que el protagonismo de los personajes se mantenga, en especial si la ruta común es bastante extensa. También se puede aplicar las rutas únicas, cuando las rutas son totalmente diferentes entre sí y probablemente el perfil de los personajes cambie de una ruta a otra, aplicable a las novelas visuales de ramificación inicial.

Este tipo de personajes rara vez son personalizables, pues buscan con su apariencia expresar parte de su perfil, colocando señales en su indumentaria que nos hablan sobre los personajes, añadiendo accesorios o formas específicas de llevar su ropa.

Planteamiento de los finales alternativos

Los finales alternativos se basan en las opciones ADV planteadas y lo que estas pueden significar dentro de la historia o del desarrollo de personaje. Las opciones alternativas refuerzan actitudes distintas (incluso si en ocasiones no es tan claramente perceptible que tipo de actitud se refuerza), los juegos con medidores lo harán más obvio, aunque no necesariamente harán que el final sea predecible. Las actitudes que se refuerzan por medio de las opciones ADV pueden ser distintas o desembocar en eventos diferentes dependiendo el personaje ligable (actitudes tales como la confianza, la amistad, la libertad, la razón, entre otras.).

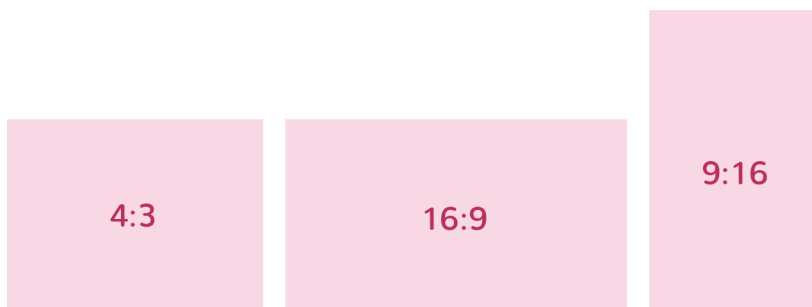
Los juegos de ramificación inicial y de ramificación tardía, pueden ser más sencillos de escribir, en el primer caso se puede tener distintos guiones independientes, el segundo caso iniciará con un guion común y guiones diferentes dependiendo de cada ruta, por otro lado, los guiones de las ramificaciones en escalera donde el orden de las ramificaciones es variable son más complejos, una forma de manejar este tipo de ramificaciones es tener un guion base para la historia principal en el cual se señalizara los puntos de ramificación con base en condicionales.

Ejemplo: Un juego con ramificación en escalera que tiene 3 personajes ligables, posee el primer punto de ramificación después de 30 minutos de juego, previo a este punto de ramificación han aparecido 10 menús con opciones ADV, donde cada opción ADV por menú es positiva para un personaje distinto, dándole un punto por cada opción seleccionada, si pasados los primeros 30 minutos del juego el jugador ha obtenido 10 puntos con el personaje 1, el juego sigue su ruta (por lo tanto el juego pasará de desarrollarse en el guion base a desarrollarse en uno de los guiones secundarios), si por el contrario no obtiene 10 puntos con el personaje 1, la historia continuará desarrollándose en el guion base.

ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA INTERFAZ

La interfaz permite el control que el usuario tendrá sobre el juego en general, por ello es importante que sea un espacio que se acople a requerimientos puntuales y sea intuitivo: dentro de las novelas visuales, el espacio de la interfaz que más será usado es aquel que presenta el espacio en el que coexisten conjuntamente escenario, personajes y cajas de texto (y en algunas ocasiones botones de configuraciones básicas).

el formato se puede cambiar a uno vertical para juegos presentados para celulares, aunque el formato horizontal también se acopla a este tipo de pantallas, por el contrario, el formato vertical no se acopla bien a pantallas horizontales y se termina desaprovechando el espacio, actualmente es posible encontrar juegos que se encuentran en el formato 4:3, pero este se encuentra en desuso.



Formato (relación de aspecto)

La interfaz de la novela visual debe acoplarse al tipo de pantalla en la que será visualizado, el formato más común es el formato de 16:9 horizontal, tanto para computadoras personales como para consolas portátiles,

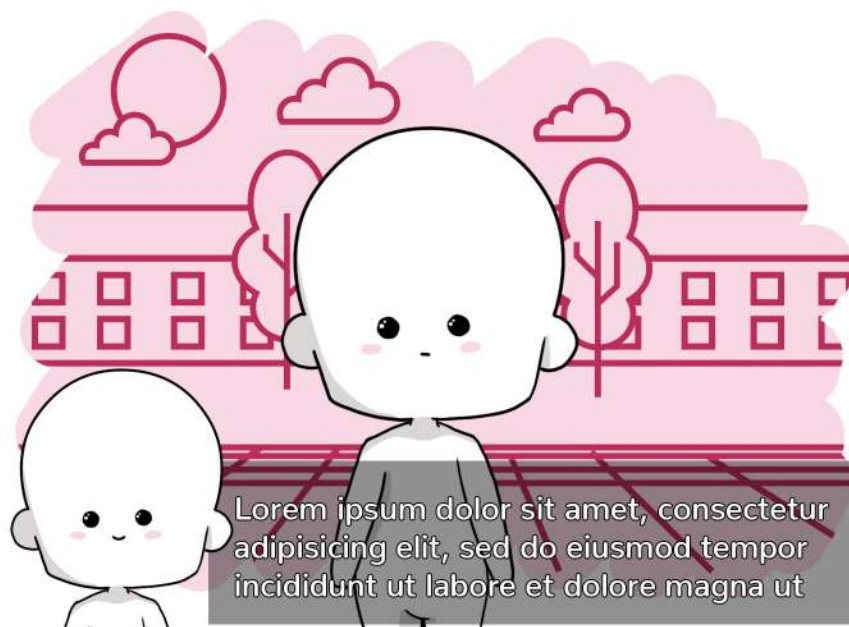
Presentación y cajas de texto

Las novelas visuales tienen por lo general dos formas de presentar los textos a leer, una es la NVL (novel) donde el cuadro de texto ocupa la mayor parte de la pantalla superponiéndose a las imágenes que se encuentran el fondo, permitiendo que el jugador se concentre más en el texto que en otros elementos, en este caso es posible aprovechar sus transiciones, color, y tamaño de fuente para expresar emociones determinadas.



Por otro lado, la presentación ADV donde el texto se encuentra en un recuadro pequeño, resalta principalmente la imagen, aprovechando las imágenes de los fondos, los personajes y elementos adicionales, para crear una relación comunicativa entre texto e imagen, principalmente para mostrar expresiones en los personajes que no se describen en el texto, en algunas ocasiones el recuadro de texto se reduce para darle espacio en uno de sus laterales a un personaje (que puede ser cualquier personaje que se encuentre hablando o únicamente el personaje principal cuando los textos sean sus diálogos o pensamientos).



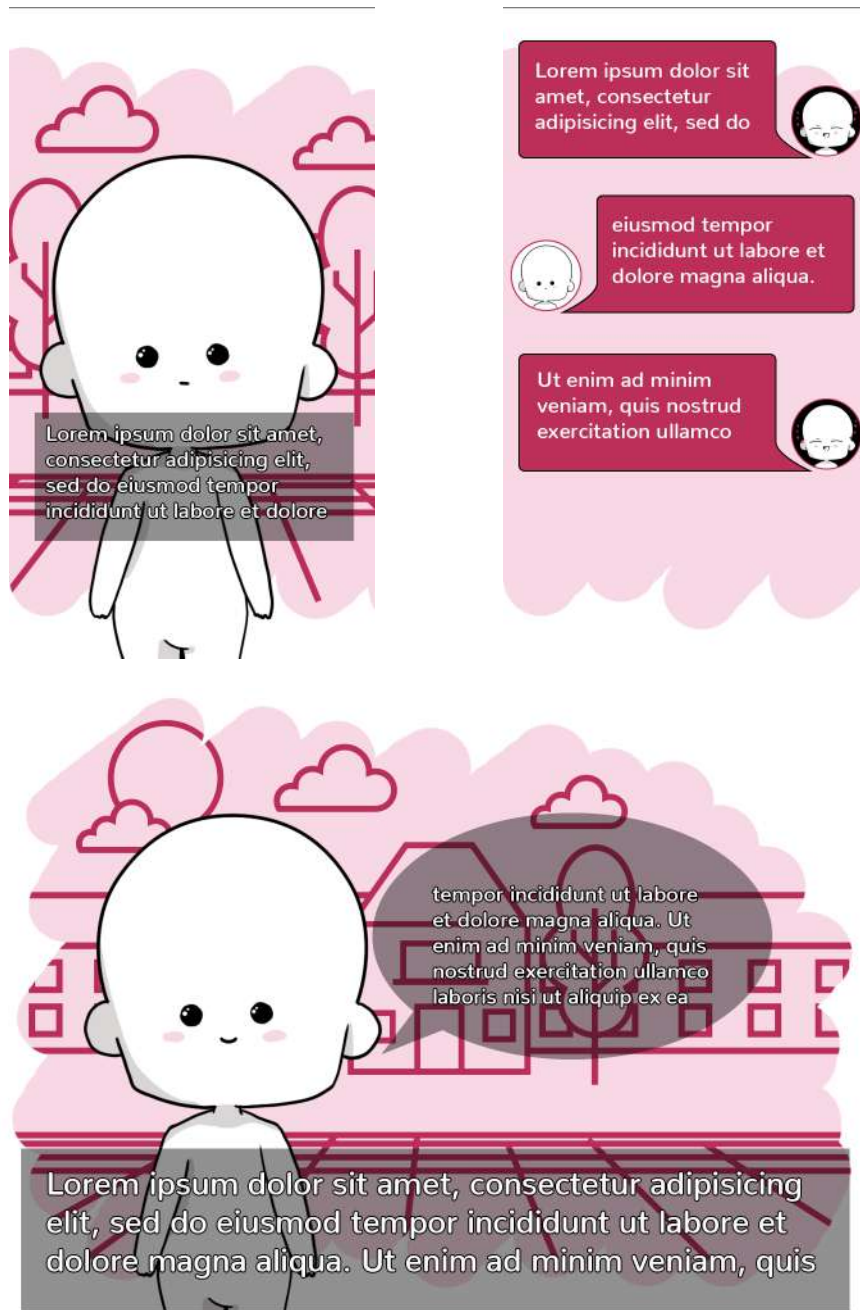


Es posible también mezclar los dos tipos de visualización, especialmente si con cada tipo de visualización se pretende transmitir ideas diferentes, por ejemplo, usar un formato NVL para pensamientos profundos y reflexiones, mientras que el formato ADV se usa para diálogos y pensamientos un poco más superficiales y cortos.

La visualización ADV es la más popular, con un recuadro horizontal en la parte inferior de la pantalla,

aunque los recuadros verticales también se han utilizado estos funcionan mejor en idiomas que tienen una lectura tanto horizontal como vertical, puesto que los idiomas cuya escritura es horizontal, las palabras se entrecortarían en un formato vertical.

En cuanto a la presentación de la caja de texto, también existen algunas variantes, como lo son las cajas de texto flotantes, las cuales no están en un lugar fijo de la pantalla, sino que pueden aparecer en distintos lugares de la pantalla, las aplicaciones para este tipo de cajas flotantes son diversas, en cualquier formato, se puede aprovechar especialmente en una relación de aspecto vertical, en juegos pensados para celular, por ejemplo, posicionando la caja de texto en una zona más cercana al rostro del personaje o emulando chats, e incluso usando globos de diálogo acompañados por una caja de texto como la del formato ADV.



Más interfaces en la sección de referentes

Personajes

Fuera de hablar del diseño de personajes, la presentación de los personajes tiene variaciones dependiendo del tipo de personajes, podemos dividirlos en 4 categorías, personaje principal (protagonista), personajes ligables, personajes secundarios y personajes terciarios.

Protagonistas: Hay dos momentos en juego que son importantes para mostrar a la protagonista de un juego otome, el primero es durante los diálogos regulares (los cuales representan el mayor tiempo de juego) y el segundo es durante los eventos CG.

Para el primer caso hay tres formas de representar la presencia de este personaje dentro del juego, la primera es a un lateral de la caja de diálogo (la mayoría de juegos que ponen al personaje protagónico en esta posición lo hacen al lateral izquierdo de la caja de diálogo, partiendo desde el sentido de la lectura, con un plano medio corto o un primer plano), algunos juegos suelen ocultar al personaje cuando los textos en la caja de diálogo pertenecen a otros personajes,

mientras que otros dan una presencia casi constante de este personaje (usando distintos indicativos para señalar a que personajes pertenecen los diálogos en la caja), ocultándolo solo en las narraciones de un narrador omniscientes y en los eventos CG.



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna ut

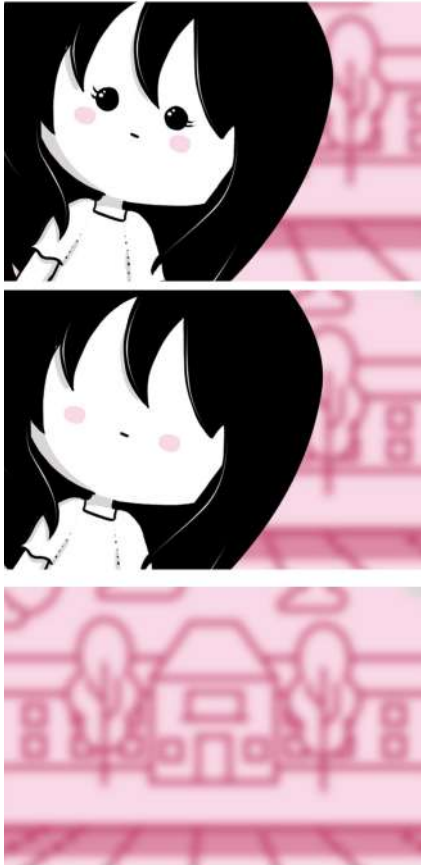
La segunda manera de presentar al personaje es como si este fuese otro personaje más, detrás de la caja de texto, es una buena alternativa cuando se quiere una presencia constante del personaje principal dentro del juego, pero no se quiere perder el espacio para el texto (especialmente útil si el juego tiene una orientación vertical), no obstante, este método corta la inmersión personaje-jugador, pues el personaje principal pasa a ser otro personaje más y no es una representación del jugador dentro del juego.



La tercera opción es no mostrar a la protagonista en los diálogos recurrentes, ya sea para limitar su aparición a los eventos CG, o no mostrarla nunca, con el fin de que el usuario vea todas sus acciones en primera persona.



Durante los eventos CG, también existen tres formas para representar a la protagonista, la primera forma es en tercera persona con detalles a la apariencia de la protagonista, la segunda igualmente es en tercera persona, pero suprimiendo, o evitando detalles a la apariencia de la protagonista, lo cual se suele hacer principalmente con detalles en el rostro del personaje, ya sea apareciendo de espaldas o cubriendo o eliminando los ojos de los personajes (Algunos desarrolladores/animadores consideran esta una forma de propiciar que el jugador se proyecte en el personaje, aunque otra forma de lograr esto es hacer que el personaje sea personalizable, no obstante esto implicaría la elaboración de más de un CG contemplando todas sus posibles variables del personaje), la tercera forma es suprimir por completo la aparición de la protagonista, simulando la primera persona dentro del juego, al igual que la forma anterior, esto se hace con el propósito de que el jugador se vea inmerso en el juego como si fuese el personaje principal, por lo cual las escenas se presentarían como si el usuario y el personaje tuviesen el mismo punto de vista.

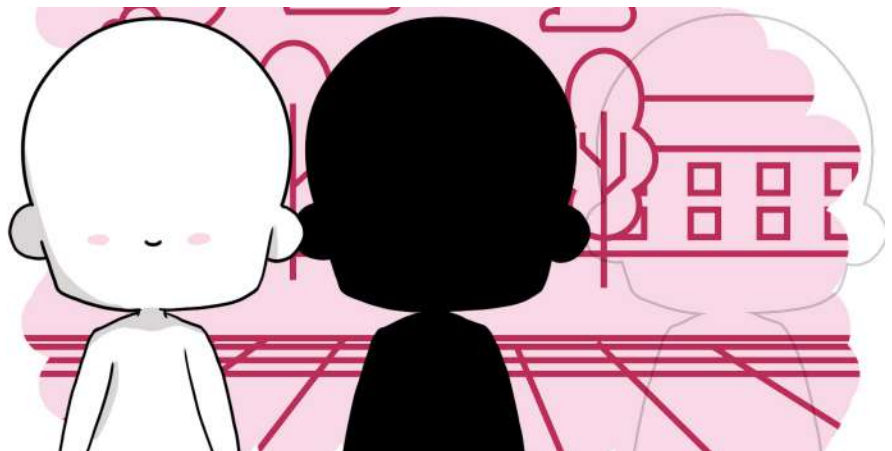


plano americano, de uso tanto para una vista horizontal como para una vertical, plano medio el cual es el más comúnmente usado en formatos horizontales y un primer plano, de preferencia para los formatos horizontales, en escenas en los que los personajes se encuentran cerca, aunque existen juegos en los que los personajes se presentan totalmente en primer plano.

Los personajes ligables rara vez son personalizables (especialmente en los juegos con eventos CG), cuando estos se pueden personalizar, rara vez aparece esta personalización en los eventos CG, esto se debe a que se deberían realizar variantes individuales para cada evento CG, para que coincida con todas las posibles opciones de personalización, por ello algunos desarrolladores que usan personajes personalizables recurren a tener una apariencia base que aparecerá en los eventos CG independiente de la personalización.

Personajes secundarios y personajes terciarios: las consideraciones para los personajes secundarios son similares a las de los personajes ligables, no obstante, los personajes terciarios tienen otras formas de ser representados, dado que su papel no es tan relevante, sus apariencias no son tan detalladas y suelen pasar más desapercibidos, las formas para lograr esto por lo general suelen ser tres, eliminando detalles en el rostro de los personajes dándole un rostro más sencillo o no darle un rostro, otra forma es representarlo como una silueta o no darle ninguna representación.

Personajes ligables: no hay tantas consideraciones para presentar a los personajes ligables como para las protagonistas, en los eventos CG pueden aparecer en diversos planos, mientras que el resto de escenas se encuentran tras la caja de texto en un plano normal, el cual puede ser frontal, perfil o $\frac{3}{4}$ (aunque el perfil suele ser el más usado), los planos en los que aparecen pueden ser desde



Escenarios

Frecuentemente se desestima los escenarios dentro de un juego otome usando fotografías a las cuales se les añade algún filtro o reusando escenarios para distintos juegos que no tienen mucho en común, esta parece ser una opción válida cuando el presupuesto es bajo o cuando se cuenta con poco tiempo para el desarrollo, no obstante, son un buen medio para comunicar un mensaje que no está inscrito en las cajas de texto, bien pueden ayudar a que el jugador se vea más inmerso dentro de la historia, no solo por la locación que se está utilizando sino también por elementos que se añaden a este y el uso de color y sombra empleado en estos puede ser usados para transmitir una idea, el mismo escenario con un uso diferente del color, puede transmitir diferentes sensaciones.



Botones

Los botones de la interfaz de usuario son importantes, es por ello que deben mantener un mensaje claro, se pueden emplear imágenes iconográficas reconocibles, o también referentes a la temática del juego para

representar sus funciones, no obstante, si se hace esto es necesario que el mensaje sea lo suficientemente claro, por ello es más común que los botones estén acompañados de algún texto, y si estos ocupan mucho espacio agruparlos dentro de un menú desplegable.

OTROS ELEMENTOS INTERACTIVOS DENTRO DE LA **NOVELA VISUAL**

Interfaz de una novela visual

En el formato seleccionado el menú de inicio será lo primero con lo que se encuentre el jugador, en esta pantalla por lo general se encontraran los siguientes botones:

- Comenzar/nuevo juego/empezar/ inicio: dar comienzo al juego desde el inicio
- Cargar/continuar: continuar con juego previamente guardado, ya sea redirigiendo a un menú con distintas partidas guardadas o cargando directamente el último momento guardado.
- Opciones/configuración/ajustes: presenta opciones de ajustes como sonido (música y efectos de sonido), tamaño de letra, velocidad en la transición de textos y otras opciones similares.
- Salir: cierra el juego.

Algunos programas para crear novelas visuales, crean por defecto el menú de inicio que tiene estas opciones, por lo que la principal preocupación del desarrollador será el aspecto visual de esta interfaz, no obstante, hay otras opciones que se pueden encontrar y que se pueden querer añadir a este menú como las siguientes opciones:

- Información/créditos: información sobre el equipo de trabajo detrás del juego y algunos agradecimientos adicionales

- Memorias/ álbum/ extras: Elementos recolectados a lo largo del juego como imágenes y música.

- Ingreso a otro tipo de extras: Escenas adicionales, información sobre los personajes o mini-juegos.

Estas opciones más algunas adicionales también se encuentran dentro de un menú desplegable como menú flotante dentro de la principal pantalla de juego, estos elementos se pueden ser:

- Lista de diálogos: muestra los diálogos más recientemente leídos, es posible añadir la opción de regresar directamente a estos diálogos directamente desde esta pantalla.

- Automático: Activa la reproducción automática de las escenas, el juego solo se detiene cuando aparecen opciones ADV

- Saltar: El jugador puede saltar o reproducir a alta velocidad los diálogos (por lo general en las configuraciones iniciales se puede activar el salto únicamente para diálogos que ya se han leído previamente)

- Guardado rápido: se guarda la partida sin necesidad de pasar por el menú de guardado

- Cargado rápido: se carga la última escena guardada con el guardado rápido sin necesidad de pasar por el menú de guardado.



- Guardar: guarda la partida en el menú de guardado en alguno de los espacios de guardado seleccionado por el jugador.
- Cargar: Abre el menú de carga con las partidas guardadas previamente por el jugador.
- Opciones/ configuración: mismas opciones que aparecen en el menú de inicio
- Inicio: El juego regresa al menú inicial
- Cerrar: cierra el menú flotante

Al igual que los elementos del menú de inicio, muchos programas para crear novelas visuales crean por defecto estas opciones y su ubicación, dándole la posibilidad al desarrollador de modificar su apariencia, lo más recomendable es hacer una mezcla de elementos textuales y pictográficos, solo elementos textuales ocuparan un mayor espacio, mientras que algunas opciones no serán fácilmente comprendidas solo con elementos pictográficos causando ambigüedad en su uso.

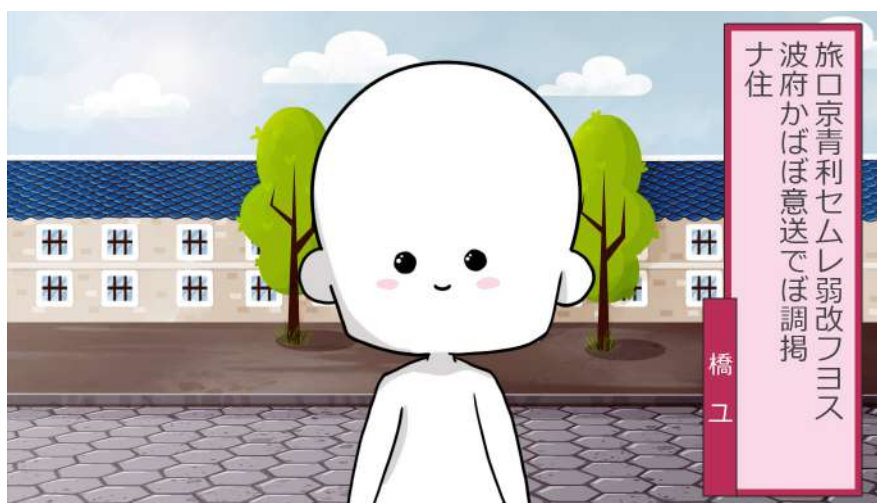
Estos menús desplegables no suelen estar presentes en juegos para consolas portátiles, donde en cambio se puede dar previamente instrucciones de uso de los controles de la consola con respecto a cada una de las opciones anteriores o mantener oculto el menú.

Contenido desbloqueable

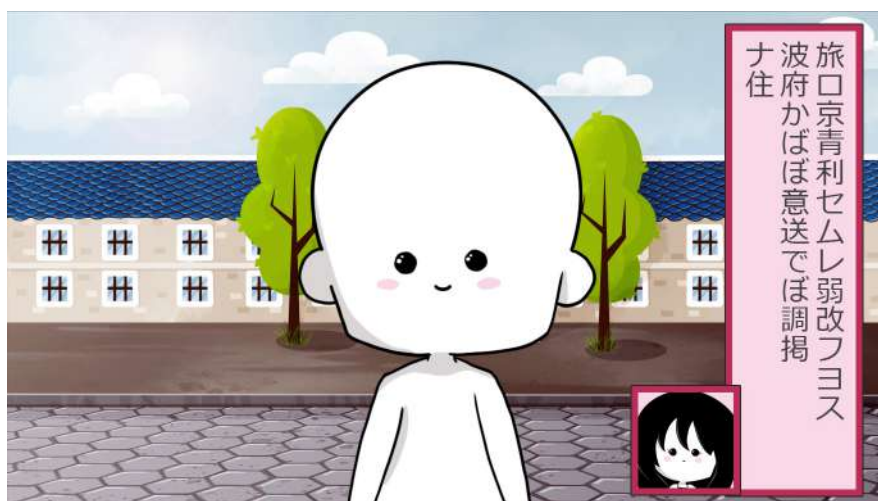
Algunos juegos suelen añadir dentro del menú de inicio contenido desbloquearlo que no se podrá visualizar hasta haber cumplido con ciertos requisitos, como haber desbloqueado el primer final, desbloquear los todos los finales de un personaje o desbloquear todos los finales alternativos del juego, este contenido desbloqueable puede ser, escenas extra, mini-juegos, imágenes especiales o información adicional de los principales personajes, este no es un contenido necesario, pero puede añadir puntos a favor dentro de una novela visual.

REFERENCIAS DE INTERFACES

Las imágenes presentadas a continuación son una representación de la distribución de distintas interfaces de novelas visuales y no representan necesariamente estilos gráficos en particular.



Caja de texto Vertical: Este tipo de presentación va bien en idiomas cuya escritura se base en caracteres que se puedan leer en cualquier sentido, como en el caso del japonés, sin embargo, para lectura horizontal no es recomendable, dado que tiende a cortar las palabras, lo cual entrecorta la lectura y no permite que esta sea fluida. Este tipo de interfaz se puede ver en juegos como el de Harukanaru Toki no Naka De (y sus secuelas), donde la caja de texto asemeja a un pergamino japonés (kakemono/ kakejiku), haciendo alusión al entorno en el cual se desarrolla el juego (un Japón feudal en un mundo de fantasía). Los juegos que presentan este tipo de caja de texto, rara vez se traducen al español o al inglés, y cuando lo hacen se disminuye el tamaño de la fuente y se amplía la anchura de la caja de texto.





Caja de texto horizontal en la parte inferior de la pantalla: Este es uno de los modelos más comunes, se ha usado en varios juegos tanto orientales como occidentales, dependiendo del tamaño de la caja de texto se usarán más o menos líneas de texto (por lo general no se superarán las cuatro líneas de texto), de juego a juego se encontraran diversos diseños que se acoplan al mensaje establecido en la novela visual, ya sea por color o añadiéndole alguna textura adicional a la caja, la forma más básica de este tipo de caja de texto es una caja rectangular negra con opacidad a la que se le superpone un texto en letras blancas. Sobre la caja de texto principal se suele añadir una pequeña caja con el nombre del personaje que se encuentra hablando.



Personaje principal (personaje jugable) encerrado en una figura a la izquierda de la caja de texto: cada que el personaje principal está hablando o emitiendo un pensamiento este aparecerá en primer plano al lado de la caja de texto, mientras que cuando otro personaje está hablando la figura en la que se contiene al personaje aparecerá vacía.



Personaje que se encuentra hablando a la izquierda de la caja de texto: Aunque los personajes aparezcan tras la caja de texto, aquel al que pertenecen los diálogos aparecerá a un lado de la caja de texto, independientemente de si se trata de un personaje principal o secundario, durante los pensamientos del personaje principal esto se suele omitir, por lo que dicho espacio aparecerá vacío, en el caso ilustrado no se añade ninguna otra señalización como el nombre del personaje, considerando a la imagen suficiente para identificar a que personaje pertenece cada diálogo.

Personaje jugable tras la caja de texto: El personaje jugable aparece como un personaje más., con la diferencia de que constantemente se podrá saber sus pensamientos a diferencia del resto de personajes.

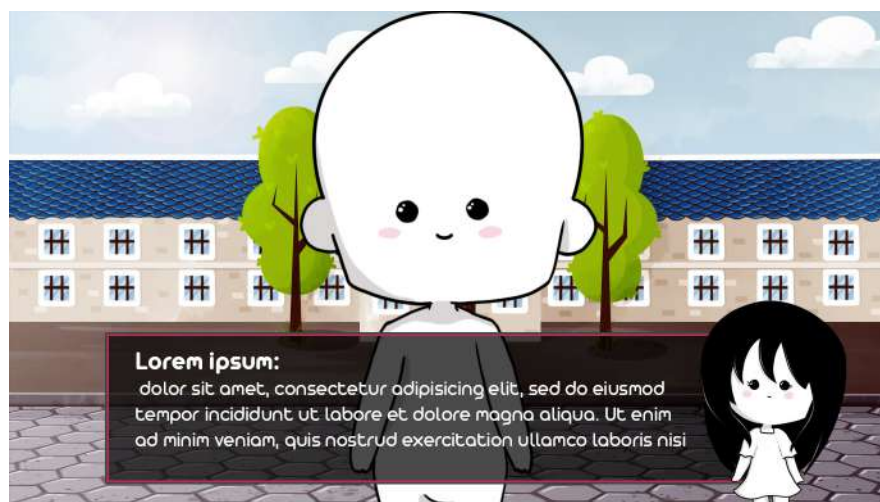


Cajas de texto flotantes:

las cajas de texto flotante son aquellas que no tiene un lugar ni un tamaño fijo, su tamaño y posición cambian a conveniencia de los textos que estarán dentro de esta, esto permite un mejor aprovechamiento del área jugable, permitiéndolo central o llevar las cajas de texto a un lado, además de cambiar el tamaño de la caja dependiente de la cantidad de texto que encerrará esta (Aun así cada caja de texto encierra textos breves), ya sea por motivo estético o por o con el propósito de transmitir un mensaje determinado.

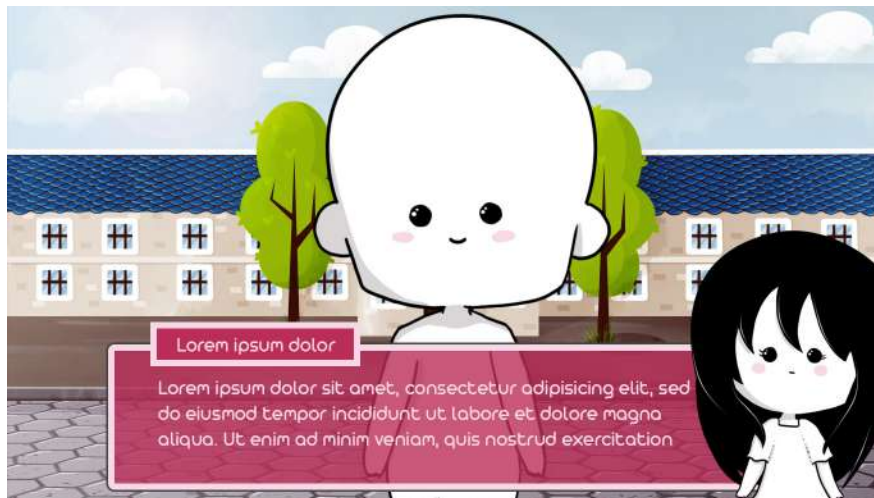


Cajas de texto simulando formas de globos de diálogo de comics: En el ejemplo presentado se sigue la idea que planteo el juego Amnesia (de otomate), dónde, aun sin tener la figura exacta de un globo de diálogo las cajas de texto transmiten la misma sensación, aprovechando esto para diferenciar gritos de diálogos normales, dándole mayor impacto a las escenas.





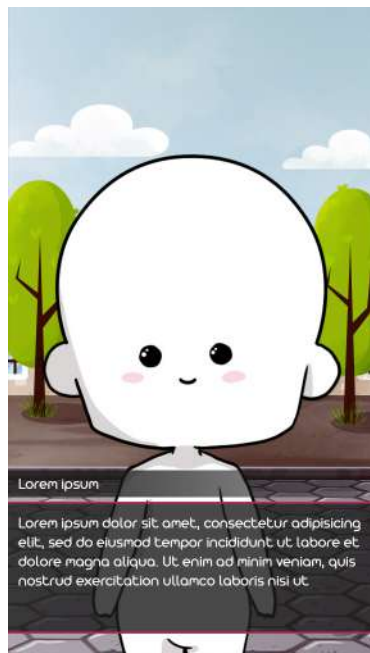
Caja de texto fija más caja de texto flotante: cada caja de texto se usa con propósitos diferentes, mientras la caja de texto fija se usa exclusivamente para el personaje jugable, la caja de texto flotante se usa para el resto de personajes, este tipo de distribución se usó en el juego francés *Amour sucre* (llamado *Corazón de melón* en su versión en español)



Personaje jugable a la derecha de la caja de texto en plano medio: La posición en la que se encuentre el personaje jugable con respecto a la caja de texto se puede aprovechar, si el personaje se encuentra a la derecha, que su mirada se dirija a la izquierda o viceversa.



Caja de texto sin elementos adicionales: Algo poco usado, para este caso es necesario que la narración permita determinar a qué personaje pertenece cada diálogo, si no se lo emplea bien puede ser conveniente. En el centro del escenario se encuentra el personaje que está hablando, no se hace ninguna señalización adicional de a que personaje pertenece que diálogo.



Área jugable vertical: Cuando se desarrolla un juego para celular, se puede optar por un área jugable vertical, en este tipo de áreas, se suele suprimir la presencia del personaje jugable al lado de la caja de texto, pues incluso con diálogos cortos, con diálogos estos terminarían fragmentándose aún más. Las cajas de texto en este tipo de áreas jugables suelen tener letra un poco más pequeña, conteniendo un promedio de cuatro líneas de texto.

Simulación de Chat: uno de los juegos otome más conocidos que usa este tipo de interfaz es Mystic Messenger, aprovechando este entorno para hacer una simulación de una sala de chat, lo cual se mezcla con la interfaz tradicional a conveniencia del desarrollo del juego, aprovechando el dispositivo para el cual está desarrollado el juego. Algunos juegos para otros dispositivos agregan la simulación de chat o mensajería, aunque por lo general con una menor relevancia dentro de la jugabilidad.



Bibliografía y Referentes

AMEDEO. (2000-2009). FIRST|LIVE. Kur-ma-ter. Recuperado de <http://kur-mar-ter.product.co.jp/amedeo/product/fl.html>

Apple cider. (2013-2014). Autumn's Journey. Ishtera. Recuperado de <http://autumn.ishtera.net/index.html>

Beemoov. (2021). Amour Sucré. Amoursucre. Recuperado de <https://www.amoursucre.com/>

Cheritz. (2015). Mystic Messenger. Cheritz. Recuperado de <http://msg.cheritz.com/>

HUNEX. (2017). Ephemeral. hunex-play. Recuperado de <http://hunex-play.com/portal/002/>

IDEA FACTORY. DESIGN FACTORY. (2019). Amnesia. Otomate. Recuperado de <https://www.otomate.jp/amnesia/switch/>

Koei, (2000-2018). Harukanaru toki no naka de [Video juego]. Japón. Koei and Koei tectmo.

The visual novel data base, (2007-2021). ADV.Vndb. Recuperado de <https://vndb.org/g32>

The visual novel data base, (2007-2021). Branching Plot.Vndb. Recuperado de <https://vndb.org/g606>



The visual novel data base, (2007-2021). Early Branching Plot.Vndb.
Recuperado de <https://vndb.org/g180>

The visual novel data base, (2007-2021). Ladder Structure.Vndb.
Recuperado de <https://vndb.org/g2849>

The visual novel data base, (2007-2021). Late Branching Plot.Vndb.
Recuperado de <https://vndb.org/g182>

The visual novel data base, (2007-2021). NVL.Vndb. Recuperado de
<https://vndb.org/g43>

TWO FIVE. (s.f.). Jo-Jin-Bo. Archive. Recuperado de <https://web.archive.org/web/20071001135007/http://www.twofive.co.jp/yojinbo/index.html>

VRIDGE. (2004). Bakumatsu Renka Shinsengumi. Bridge. Recuperado de http://www.vridge.co.jp/homepage/contents/products/sin/renka_top.htm

Zeiva. (s.f.). The other age. Zeiva. Recuperado de <http://www.zeiva.net/oase/>



100%

Tasa de encuestas completas

111

Completado

362

Vista

111

Empleados

0

Alumnos

2 mins

Tiempo Promedio



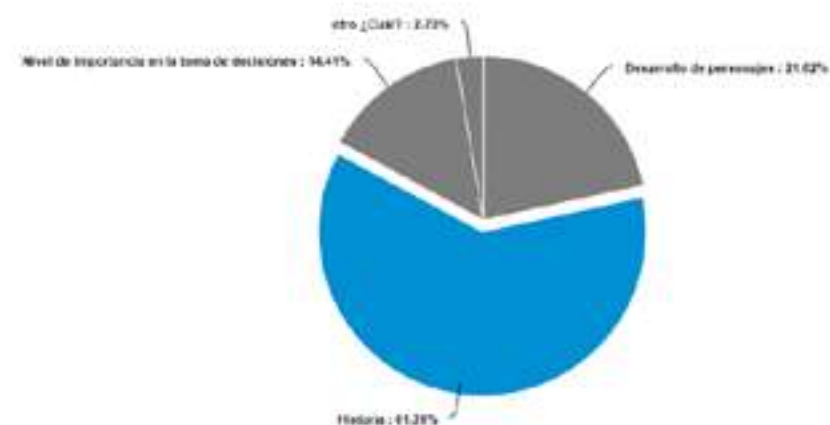
Países	Respuestas
MX	32.43%
AR	19.22%
CL	11.71%
CO	9.91%
UY	4.50%
PE	3.60%
ES	3.60%
VE	1.80%
EC	1.80%
BR	0.90%



Países	Respuestas
ES	3.60%
FR	0.90%
NL	0.90%
PL	0.90%
IT	0.90%
RO	0.90%
Outside Europe / Unknown	91.59%
Total	100.00%

¿Qué es lo que más lo motiva a seguir una novela visual?

🔍 📊 📄 📌



Responder	Conteo	Porcentaje	20%	40%	60%	80%	100%
Desarrollo de personajes	24	21.62%					
Historia	55	61.28%					
Nivel de importancia en la toma de decisiones	13	14.41%					
otro ¿Cuál?	3	2.72%					
Total	95	100 %					

¿Qué es lo que más lo motiva a seguir una novela visual? - Text Data for otro ¿Cuál?

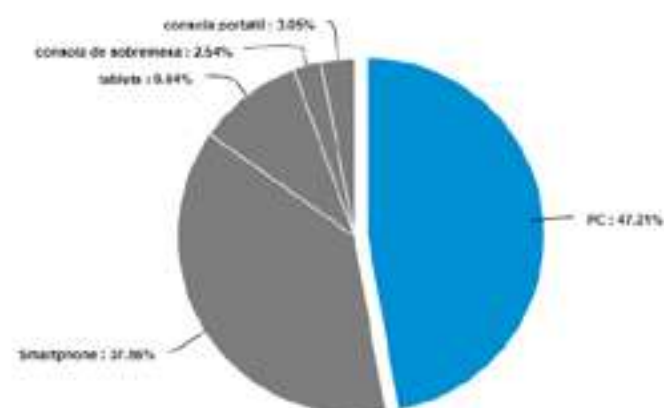
03/06/2019 12:09PM Todas las anteriores

01/26/2019 10:07AM Curiosidad

01/26/2019 10:07AM Desarrollo de personajes, historia

Seleccione los dispositivos que usa para jugar novelas visuales

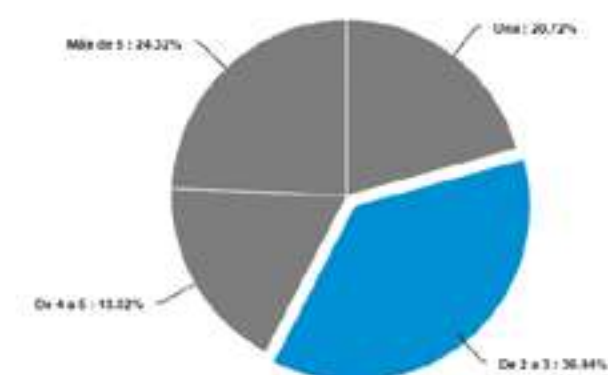
🔍 📊 📄 📌



Responder	Conteo	Porcentaje	20%	40%	60%	80%	100%
PC	45	47.21%					
smartphone	29	27.89%					
tablet	9	9.4%					
consola de sobremesa	5	5.1%					
consola portátil	0	0.0%					
Total	95	100 %					

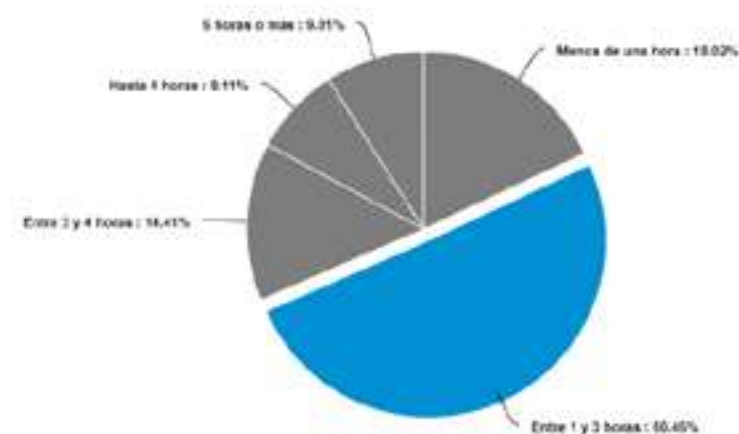
¿Cuántas novelas visuales ha comenzado a jugar durante el último año?

🔍 📊 📄 📌



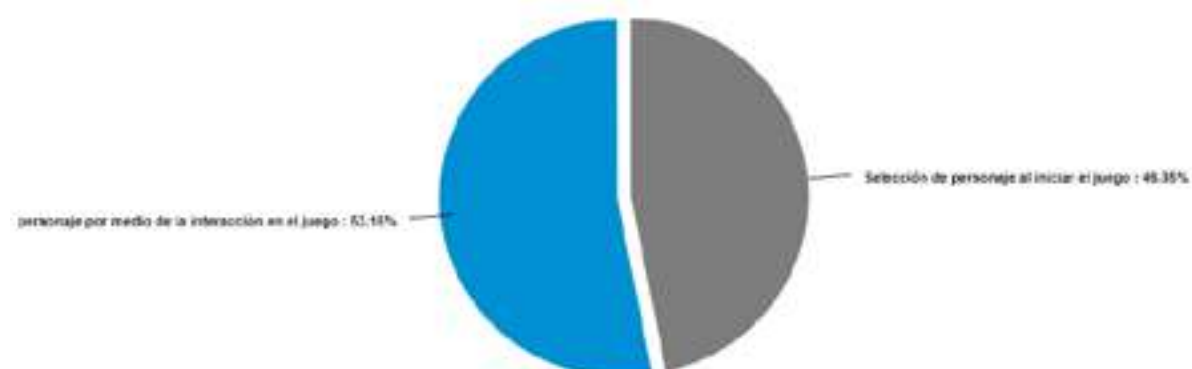
Responder	Conteo	Porcentaje	20%	40%	60%	80%	100%
una	20	20.72%					
De 2 a 3	35	36.84%					
De 4 a 5	18	18.22%					
Máx de 5	27	24.21%					
Total	100	100 %					

¿Cuántas horas semanales te dedica a las novelas visuales?



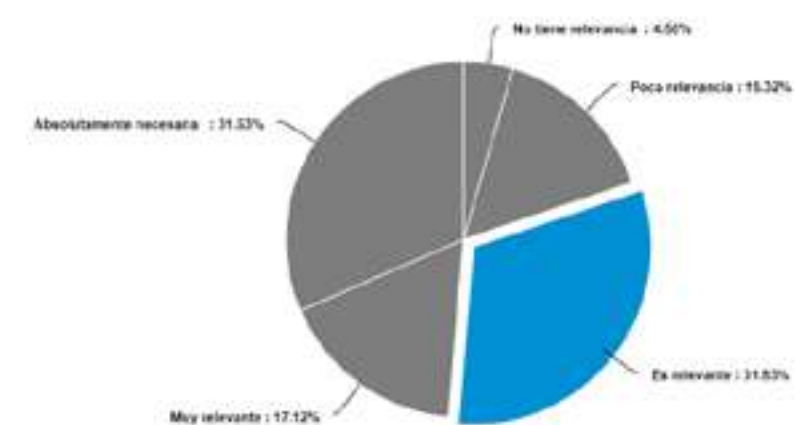
Responder	Conteo	Porcentaje	20%	40%	60%	80%	100%
Menos de una hora	20	18.02%					
Entre 1 y 3 horas	56	50.45%					
Entre 3 y 4 horas	16	14.41%					
Hasta 4 horas	8	8.11%					
5 horas o más	10	9.01%					
Total	111	100 %					

¿Qué método de juego prefiere?



Responder	Conteo	Porcentaje	20%	40%	60%	80%	100%
Selección de personaje al iniciar el juego	52	48.38%					
Selección de personaje por medio de la interacción en el juego	59	51.61%					
Total	111	100 %					

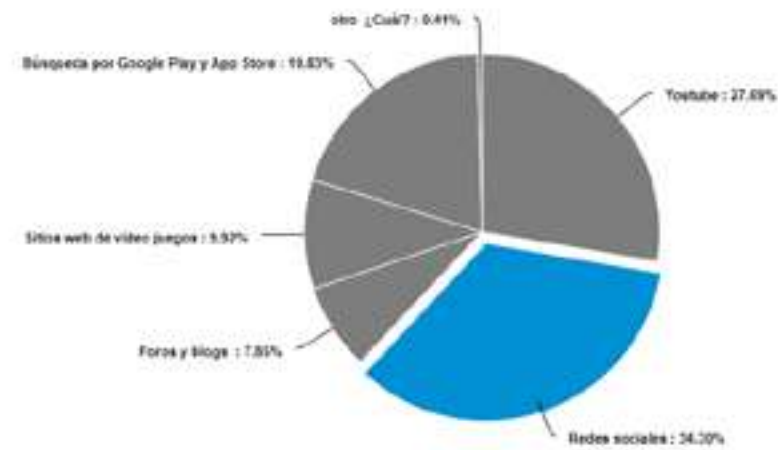
¿Cuál es el nivel de relevancia que tiene para usted la personalización del personaje principal (personaje jugable)?



Responder	Conteo	Porcentaje	20%	40%	60%	80%	100%
No tiene relevancia	5	4.50%					
Poca relevancia	17	15.32%					
Es relevante	35	31.53%					
Muy relevante	19	17.12%					
Absolutamente necesaria	35	31.53%					
Total	111	100 %					

¿Cuáles son los medios por los cuales se entera del lanzamiento de novelas visuales?

🔍 📊 📈 📉 📌



Responder	Conteo	Porcentaje	20%	40%	60%	80%	100%
Youtube	67	27.69%					
Redes sociales	81	34.2%					
Foros y blogs	16	7.81%					
Sitios web de video juegos	24	9.92%					
Búsqueda por Google Play y App Store	42	19.63%					
otro ¿Cuál?	1	0.41%					
Total	242	100 %					

¿Cuáles son los medios por los cuales se entera del lanzamiento de novelas visuales? - Text Data for otro ¿Cuál?

8/26/2019 26/03/43 Se vio en 102

¿Pagaría por contenido extra que no afecte la jugabilidad principal?

🔍 📊 📈 📉 📌



Responder	Conteo	Porcentaje	20%	40%	60%	80%	100%
Si	48	44.14%					
No	62	55.86%					
Total	111	100 %					



Universidad de Nariño



ENTREVISTA

Soy Carolina Montenegro, estudiante de diseño gráfico de la Universidad de Nariño. La siguiente hace parte de las herramientas de recolección de datos, como apoyo al proyecto de investigación Análisis del universo narrativo de las novelas visuales clasificadas como juegos Otome a partir de sus características visuales, narrativas e interactivas para la creación de novelas visuales y nuevas experiencias de juego para las usuarias latinoamericanas.

Nombre:

Edad:

País:

1. Según su opinión ¿Qué considera que le impulsa a jugar novelas visuales? ¿porque?
2. En su experiencia en las novelas visuales, como define la construcción de los personajes principales (Cuando son empáticos, cuando son poco empáticos)
3. Bajo su punto de vista ¿Qué momentos de una novela visual carecen totalmente de sentido?
4. Muchas novelas visuales se encuentran directamente influenciadas por el anime y manga, por ello suelen contener una visión desde un contexto asiático (en especial el japonés y el coreano). ¿Si usted tuviese la posibilidad de proponer un escenario para que se desarrolle una novela visual, que temática le daría? ¿en que eventos de su vida diaria se inspiraría?
5. Has abandonado alguna novela visual (¿porque?)

**los datos recopilados en la entrevista se usarán con propósitos académicos*

Nombre: Tai-Chan (seudónimo) Edad:23 años País: Argentina	
Pregunta	Respuesta
Según su opinión ¿Qué considera que le impulsa a jugar novelas visuales? ¿porque?	Al principio fue por una sugerencia de una amiga, pero luego comenzó a llamarme más la atención por las historias detrás de los personajes, las rutas, el personaje principal, las tramas de los personajes secundarios, y el arte visual ya sea en un escenario, diseño de personaje o ilustración de episodios. Admito que lo segundo me llamaba más la atención y a querer ver más de esos mundos ya que durante un tiempo de dedique al arte y diseño.
En su experiencia en las novelas visuales, como define la construcción de los personajes principales (Cuando son empáticos, cuando son poco empáticos)- Si, cuando puedes comprender las acciones y emociones de un personaje, o por el contrario, cuando los sienten muy alejados de ustedes	No entiendo la pregunta muy bien, ¿te refieres a si nos metemos en el papel hasta el punto de sentir o no lo mismo que el personaje?- Bueno eso depende realmente del personaje, la situación y la historia que llevo a que ocurran esas acciones. Si son rutas o personajes secundarios con los que tiendo a sentir empatía ya que veo las cosas como alguien externo, no puedo evitarlo. Pero muchas veces al manejar a la protagonista de un juego realmente no me identifico en nada, y en otras ocasiones si lo hago. Como ya dije, depende de la situación en la que estemos en la historia
Bajo su punto de vista ¿Qué momentos de una novela visual carecen totalmente de sentido?	El fanservice que sacan de la nada para cumplir los deseos de las fans, mayormente ese tipo de escenas tiende a ser bastante sin sentido y/o apresurado a cómo va la trama del juego.
Muchas novelas visuales se encuentran directamente influenciadas por el anime y manga, por ello suelen contener una visión desde un contexto asiático (en especial el japonés y el coreano). ¿Si usted tuviese la posibilidad de proponer un escenario para que se desarrolle una novela visual, que temática le daría? ¿en qué eventos de su vida diaria se inspiraría?	Daría una temática viaje al pasado, donde si influencias equivocadamente en algunas cosas allí tu futuro correría peligro, pero siempre dando la opción a poder estar con la persona que elijas sin arruinar el futuro que te permita estar ahí en el pasado. A modo de obtener finales diferentes a lo largo de la historia, no sólo los Bad ending, Normal Ending, y Happy ending.
Has abandonado alguna novela visual (¿porque?)	No, siempre sigo hasta que se termine. Si no me quedaría con las dudas de que pasó después. Aunque terminó tomándome mi tiempo para terminarlo, no siempre voy al día ni lo juego del tirón.

Nombre: Jennifer Edad: 21 años País: México	
Pregunta	Respuesta
Según su opinión ¿Qué considera que le impulsa a jugar novelas visuales? ¿porque?	Principalmente juego novelas visuales por el arte, ya sea diseños de personajes o escenarios. Si la historia resulta interesante o atractiva, mucho mejor.
En su experiencia en las novelas visuales, como define la construcción de los personajes principales (Cuando son empáticos, cuando son poco empáticos)	La construcción de personajes es muy compleja, cada uno es muy distinto, al igual que las personas. Creo que lo más importante para que un personaje sea empático, es que tenga defectos, problemas, virtudes y metas. Incluso los personajes que son diseñados para mover el conflictos pueden resultar empáticos si tienen motivos y trasfondos. Un personaje me resulta apático cuando es excesivamente perfecto, cuando hacen que tome las decisiones correctas sin equivocarse nunca.
Bajo su punto de vista ¿Qué momentos de una novela visual carecen totalmente de sentido?	Creo que una novela visual carece de sentido cuando falta a lo que ha establecido con anterioridad.
Muchas novelas visuales se encuentran directamente	Diría que un mundo fantástico, en donde el viaje del héroe fuera la trama principal.

influenciadas por el anime y manga, por ello suelen contener una visión desde un contexto asiático (en especial el japonés y el coreano). ¿Si usted tuviese la posibilidad de proponer un escenario para que se desarrolle una novela visual, que temática le daría? ¿en qué eventos de su vida diaria se inspiraría?	
Has abandonado alguna novela visual (¿porque?)	Si, varias. Principalmente porque la jugabilidad se vuelve tediosa, o porque la historia pierde su atractivo.

Nombre: Martina Gandola Edad:22 Años País: Argentina	
Pregunta	Respuesta
Según su opinión ¿Qué considera que le impulsa a jugar novelas visuales? ¿porque?	Me considero como una regular jugadora hacía a unas novelas visuales, no mucho de experiencia, sólo me han llamado atención de tipo género como sobrenaturales, o tipo shojo. Algo que sea un poco realista de cualquier situación... Esto, me da vergüenza no entenderlo bien... Ósea digo por la trama...
En su experiencia en las novelas visuales, como define la construcción de los personajes principales (Cuando son empáticos, cuando son poco empáticos) ¿Cuándo te has identificado con un personaje? O ¿Cuándo has pensado que un personaje está muy lejos de identificarte?	Ehm...para los personajes principales, para definir depende de tres versiones como positivo, neutral y negativo (cuanto enemigos mas mejor jaja) tras su historia, algunos le gusta como doble personalidades como buena o malo de cada su relación con los personajes secundarios o terciarios. O evitar relacionar con los otros Pero si hay rutas diferentes depende de ello— Sí, me identifique mucho a unos personajes pero no recuerdo sus nombres del personaje, coincidía muy bien cuando se sintió traicionada por su amistad, o por temor de la relación, o por su personalidad que se parezca mucho. Algunas vez pensé que un personaje no muy misterioso o que nunca se ha mostrado bien de su historia, a veces es capaz imaginar cómo sería de esa personaje Algo que nos pueda impresionar
Bajo su punto de vista ¿Qué momentos de una novela visual carecen totalmente de sentido? como ejemplo te podría un juego que se encuentre inspirado en eventos históricos de un país diferente al tuyo, o que un personaje haga algo que realmente no entiendas porque lo hace	A ver... Una historia que tenga muy sentido a un título a lo largo de la serie, por ejemplo, de su temática muy fiel depende de su género o por la trama. Pero muy poco no prestan muy atención acerca de algo que nos conviene por su logo o similar de la realidad, no sé cómo contestar esto... Creo que me va mal Tan optimista soy – Podría ser, pero sería bueno aprender y conocer su cultura por ejemplo O algún palabras que jamás aprendimos
Muchas novelas visuales se encuentran directamente influenciadas por el anime y manga, por ello suelen contener una visión desde un contexto asiático (en especial el japonés y el coreano). ¿Si usted tuviese la posibilidad de proponer un escenario para que se desarrolle una novela visual, que temática le daría? ¿en qué eventos de su vida diaria se inspiraría?	Te cuento que algo que había soñado o nunca pude hacer algo, pero son bastante perturbador y encanto. Un temática que algo que hubo dos reinos como un reino humanos y un reino demonios (o extraterrestre pos si acompaña algo como similar de una invasión militar), al principio todo parece normal que como todo lo hacen en sus vidas, llega a interrumpir como una apocalipsis de extraterrestre, secuestraban la cantidad de humanos (en realidad lo matan para quedarse y agrandar más el reino demoniaco), lo dejan la protagonista viva/o (ellos sabían que será el único sobreviviente de la tierra). Después de la perdida familia, amigos y otros. Un deidad encuentra, lo adopta a la protagonista para que se adapte un "nuevo mundo" y le hechizó que hablara el mismo idioma y su forma demonio como kitsune, serpiente y otros animales que se reflejan. No cuento más, me inspiraría con el tema acerca de la leyenda urbanas y mitológicas que se enamorara de un deidad muy guapo/a ok no

	Es como similar de kamisama hajimemashita y kyou kara maou
Has abandonado alguna novela visual (¿porque?)	Sí, he abandonado algunas, no me ha llamado atención por su protagonista o por una temática que no me ha gustado tanto como demasiado exageración de incesto o suicidios O por el bug y sin actualización

Nombre: Daniela Villalobos Edad: 20 años País: México	
Pregunta	Respuesta
Según su opinión ¿Qué considera que le impulsa a jugar novelas visuales? ¿por que?	Pues yo juego novelas visuales hace como 12 años aproximadamente, que es cuando me metí de lleno al mundo de la lectura como tal, y realmente lo que siento que me impulsa a jugar novelas visuales, es el hecho de que de cierta manera estás interactuando con la historia, tal vez, no de manera protagónica siempre, digo, no es necesario que como que la protagonista o el protagonista sea como, cosa que todos los hechos giren alrededor de él sino que sea testigo de los mismos, y muchas veces como que eso es algo que los libros carecen, no porque no se pueda hacer... tal vez también, pero el hecho de, de poder así como de explorar diferentes perspectivas, escenarios, música, todo eso, como que ayuda mucho
En su experiencia en las novelas visuales, como define la construcción de los personajes principales (Cuando son empáticos, cuando son poco empáticos)	En primera para crear un personaje realmente empático, siento que es necesario, no... no nada así como toda la historia del personaje así de golpe, porque siento que es la forma más rápida como de cortar absolutamente todo tipo de interés, y digo, a fin de cuentas la empatía que puedes sentir también se ve ciertamente influida por el interés que tengas realmente en el personaje, así que, no sé, yo siento que es necesario dar como pistas sutiles a lo largo como de los, del transcurso de la historia, como, también mostrar al personaje, no sé, cosas tan simples como, que se muestre nervioso en presencia del fuego y ese tipo de cosas, porque, de esa manera como que van explorando las secuelas del posible pasado del personaje, y por lo mismo una vez que se va descubriendo, vas como empatizando como ah es que actuaba de esta manera o le tenía miedo a tal cosa por esto, y... ese es un error que cometen muchas novelas visuales a mi parecer, o mínimo las que son así como muy nuevas, que te quieren como meter la historia completa de un personaje desde el principio, en vez de, de ir cultivando como, como ese interés, y como esas señales de que hay algo, porque a fin de cuentas así somos las personas, no es como que vayamos nuestra vida anunciando toda nuestra vida, le damos señales a nuestros conocidos hasta que poco a poco nos vamos abriendo, y realmente como que sería muy irreal pensar que podría sentir empatía por alguien o mínimo por un personaje por el que se revela como todos sus detalles desde el primer capítulo, así como que pongan todo de todo.
Bajo su punto de vista ¿Qué momentos de una novela visual carecen totalmente de sentido?	Creo que esto es algo que más bien pasa en las novelas visuales que son como romance o escolares, y esto es... yo lo veo más como un problema del protagonista, ya que, suelen emplear mucho lo que se podría considerar como mary Su o Gary Su ¿creo que era? Y... realmente lo que, lo que nunca tiene sentido es que siempre ponen el protagonista como que, ya sea en su escuela pasada o en su vida escolar previa a que inicie el juego, como que nadie se fijaba en él o ella y cosas así, y resulta que ya de la nada toda la escuela se está peleando por la persona, pues no tiene sentido, y más porque hay veces que ni siquiera hay una interacción significativa que podría significar el inicio de un romance, siento que a veces es por el hecho de que están limitados por el tiempo de duración de una novela visual o de una historia, pero como que las... las vidas románticas o más bien la previa a una vida romántica entre, no sé en este caso imaginemos entre la protagonista y un chico, como que hay muy poquitos interacciones, o cosas así que digas, no es que, yo siento que si se enamorarían por tal situación, por ejemplo, llega un punto de la historia en que no sabes absolutamente nada de... del chico al que te estas ligando y realmente tampoco conoces nada de la protagonista porque tampoco dice nada de ella y resulta que están muy enamorados, y... realmente tampoco tiene sentido, así que, yo digo que en general, el problema es cómo, como manejan muchas relaciones tanto amistosas

	como... como amorosas, del protagonista hacia otros personajes, y también la personalidad ósea como el desarrollo del protagonista como tal. Siento que el personaje principal, a pesar de que tenga la intención de tener una personalidad ciertamente maleable realmente como que está en una estructura muy rígida porque digo, está bien que se intente crear un personaje como que todos se identifiquen con el hasta cierto punto, pero por ejemplo yo siento que... que esa otra cosa que... es muy difícil realmente que una persona, ósea como que un tipo de personalidad de una persona le guste, no sé, a cinco chicos de personalidades totalmente diferentes, no porque digo, no porque, no por el hecho que tu tengas personalidad diferente no sé, a tu amiga, no significa que no les va a gustar el mismo, sino que está como muy raro eso de, es que se enfocan mucho más en la creación del personaje, los personajes principales más que del protagonista, yo siento que a fin de cuentas quien realmente importa es el protagonista, porque muchas veces puedes leer en internet, en foros y todo eso, que les desagrada las actitudes del protagonista porque son como muy antinaturales, eso es otra cosa que las reacciones que en un momento le ponen al protagonista son como demasiado exageradas, o como muy simples, así que... o siempre les ponen la típica del pasado trágico para justificar que nunca están sus padres en casa, y digo, también deberían valerle mucho, como en el... a fin de cuentas en la historia del personaje principal, incluso si... si es algo simple, ósea que en una novela visual no, pues que no tienen su papá luego, no que en otra que sus papás están divorciados, y en otra, no pues este que... que pues es huérfano pero ha vivido toda su vida con sus abuelos, ósea como, como encontrar diferentes combinaciones que funcionen, porque, como dije, dijo está bien como meterle cabeza a los... como a los personajes ligables, pero a fin de cuentas algo que... creo que muchas coincidimos al momento de jugar novelas visuales es que hay ciertos protagonistas que... que son detestables por sus reacciones tan fuera de lo... como de lo normal, o que son demasiado perfectos o demasiado disqui-imperfectos así que, yo creo que es todo eso.
Muchas novelas visuales se encuentran directamente influenciadas por el anime y manga, por ello suelen contener una visión desde un contexto asiático (en especial el japonés y el coreano). ¿Si usted tuviese la posibilidad de proponer un escenario para que se desarrolle una novela visual, que temática le daría? ¿en qué eventos de su vida diaria se inspiraría?	Como mencioné anteriormente mi género favorito es el misterio, y yo creo que faltan muchísimas novelas... que toquen esa temática pero... digo por lo mismo que el romance es lo que vende y todo eso, digo así no creo que sea una idea como muy... muy explotable comercialmente pero... no sé yo podría pensar en algo parecido a Sherlock Holmes, así como una novela visual de misterio, donde tu encarnas a una protagonista que... que pues toda su vida vivió rodeada de así como de todo el ambiente detectivesco y tal vez desarrollada como en la Inglaterra en la época victoriana probablemente, porque, si es cierto las siento que ya están como muy encasilladas, tanto las novelas creadas en otros lados, como en el estilo de dibujo, como en muchas cosas en el estilo asiático a fin de cuentas, y si siento que hace falta muchísima más variedad
Has abandonado alguna novela visual (¿porque?)	Si he dejado de jugar alguna novela visual, este hace no tanto empecé a jugar una novela visual que tenía como cuatro capítulos, y ...lo que no me gusto aparte de que siento que.. que intentó reciclar como la temática de una novela visual que ellos mismo confesaron que fue como su inspiración, pues aparte fue porque se nos presentaban a los personajes, pero... como que no se nos presentaba ni lo suficiente, ni lo necesario como para causar un interés pues, si no que nada más era como, ah no que “me llamo pedrito y tengo quince años” y ya, hasta ahí lo dejaban y no daban como más hincapié a querer continuar la historia y no mostraban como la relación entre personajes que no fueran directamente con el protagonista, así que, pues eso, que, que no saben cómo atrapar a los lectores de manera... así como de no es que a fin de cuentas yo siento que lo que vende en una novela visual aparte del morbo, es la curiosidad que podría decirse que es lo mismo, pero a la vez como que, como que cada uno tiene su diferencia y si no siembras como curiosidad de la gente de que es lo que va a pasar como que no sirve.

Nombre: Daniela Grysel Rios Edad:21 País: México	
Pregunta	Respuesta
Según su opinión ¿Qué considera que le impulsa a jugar novelas visuales? ¿porque?	Bueno, a mí, lo que me impulsa más que nada es la historia, si no tiene una buena historia o una trama que te enrede desde el primer capítulo como que no tiene sentido seguir
En su experiencia en las novelas visuales, como define la construcción de los personajes principales (Cuando son empáticos, cuando son poco empáticos)	Bueno, para mí un personaje empático es un personaje con el que me llevo a identificar en algunos aspectos pero no en todos, y un personaje que no me agrada o así, son personajes que o son muy agresivos o son muy groseros en su forma de actuar y de ser
Bajo su punto de vista ¿Qué momentos de una novela visual carecen totalmente de sentido?	Pues, por ejemplo, hay veces que carecen de sentido para mí cuando, por un lado, están siendo realistas y por otro lado están siendo fantasiosos o viceversa, o también cuando se equivocan en las fechas, porque eso me ha pasado mucho que, te dicen por ejemplo que un suceso paso hace dos años y en otra ruta te dicen, ese suceso paso hace año y medio y te pierden en el momento de las fechas, eso que es cuando más te confunden Pues en un personaje pienso que, no tiene sentido cuando te cuentan una historia y después te la alteran por completo, pienso que no tiene sentido para hablar bien de eso, porque por ejemplo, hay muchos otomes que los antagonista primero te los presentan de una manera y después ya... los alteran completamente y ya, llega el momento en que ya no sabes qué lado tomar o qué sentido tomar y piensas que eso está mal
Muchas novelas visuales se encuentran directamente influenciadas por el anime y manga, por ello suelen contener una visión desde un contexto asiático (en especial el japonés y el coreano). ¿Si usted tuviese la posibilidad de proponer un escenario para que se desarrolle una novela visual, que temática le daría? ¿en qué eventos de su vida diaria se inspiraría?	Pues yo le daría una temática dramática eh... pienso que no hay muchas novelas visuales que tengan más drama que escenas eróticas o que escenas románticas, y pienso pues que, que tendría que haber más como la realidad que tenemos en el mundo, pero sin alterarlo tanto y pienso que probablemente me inspiraría en mi adolescencia y en... en mi vida como adulto mayor
Has abandonado alguna novela visual (¿porque?)	Si, acabo de abandonar una hace un año, cuando quitaron a mi personaje favorito y la historia se arruinó completamente y careció de sentido

Matriz de Análisis Entrevista Actores NO. 1				
Objetivo específico	Pregunta No. 1	Actores	Comentario	conclusión
Exponer criterios que acercan a los usuarios de las novelas visuales a dichos juegos	Según su opinión ¿Qué considera que le impulsa a jugar novelas visuales? ¿porque?	Act. 1	La entrevistada #1 alude a las influencias generadas por conocidos como un factor inicial, además del atractivo que el juego pueda tener tanto en el desarrollo de su historia y personajes como el impacto visual generado.	Se encuentran las categorías: - Influencias - Desarrollo de historia - Desarrollo de personajes - Impacto grafico - Interactividad - Género Según la muestra que se escogió para hacer las entrevistas, estas usuarias ya tienen experiencia previa en las novelas visuales, por lo que las experiencias contadas sobre sus motivaciones a jugar novelas visuales no aluden al tipo de juego, sino a la motivación para jugar un título perteneciente a las novelas visuales, solo una usuaria hablo sobre su motivación inicial para jugar novelas visuales el cual está ligado a influencia de otras personas (recomendaciones). La motivaciones principales para jugar novelas visuales parten del desarrollo de la historia y el impacto grafico que estos puedan tener.
		Act. 2	Se alude al impacto grafico generado como un factor principal y al desarrollo de la historia como un factor secundario.	
		Act. 3	Comenta como principal impulso para jugar una novela visual, el género al que esta pertenece	
		Act. 4	Habla sobre las historias explorables, y la interactividad general que este tipo de juego tienen en contraposición a la lectura de un libro.	
		Act. 5	Nuevamente se hace énfasis en la historia, presentada.	

Matriz de Análisis Entrevista Actores NO. 1				
Objetivo específico	Pregunta No. 2	Actores	Comentario	conclusión
Exponer criterios que acercan a los usuarios de las novelas visuales a dichos juegos Analizar signos socioculturales dentro de la novela visual y como estos influyen en la comprensión y el análisis del contenido dentro del juego por parte del jugador	En su experiencia en las novelas visuales, como define la construcción de los personajes principales (Cuando son empáticos, cuando son poco empáticos)	Act. 1	La entrevistada alude al desarrollo de personajes, sin embargo, su respuesta es ambigua	Solo hay una respuesta que se correlaciona con los signos socioculturales, sin embargo, esto no es muy claro, puede aludir más a la narrativa de la historia que al contexto en la que esta se desarrolla, lo cual es similar en las tres respuestas no ambiguas de las entrevistadas. Se ve necesario replantear el objetivo específico para esta pregunta, por el primer objetivo específico “analizar las deficiencias de la novelas visuales dentro de sus estructuras narrativas”
		Act. 2	La entrevistada habla de los personajes empáticos como los personajes que tienen tanto virtudes como defectos, y propósitos, por otro lado, los personajes poco empáticos son aquellos que carecen de esto.	
		Act. 3	Según la entrevistada la empatía o la falta de esta se define por las relaciones interpersonales de los personajes, y las situaciones concretas que estas llevan.	
		Act. 4	Para sentir empatía por un personaje es importante la construcción y el desarrollo del personaje dentro de la narrativa de la historia del personaje (se alude a que los personajes que se conocen paulatinamente son más empáticos que aquellos que te presentan todo de ello desde un comienzo)	
		Act. 5	La respuesta en cuanto a los personajes empáticos resulta ambigua pues alude solo a algo con lo que pueda identificarse. La respuesta en cuando a la falta de empatía la hace respecto a los personajes con características negativas como la agresividad.	

Matriz de Análisis Entrevista Actores NO. 1				
Objetivo específico	Pregunta No. 3	Actores	Comentario	conclusión
Analizar signos socioculturales dentro de la novela visual y como estos influyen en la comprensión y el análisis del contenido dentro del juego por parte del jugador	Bajo su punto de vista ¿Qué momentos de una novela visual carecen totalmente de sentido?	Act. 1	El uso del fanservise (termino que se usa para el contenido superfluo que solo tiene el propósito de divertir o atraer al público, muy comúnmente asociado a la sexualización innecesaria)	Los comentarios de estas entrevistas se deben tener en cuenta para más de un objetivo general, pues arroja varias categorías a analizar que corresponden a más de un objetivo como lo es - Errores de continuidad (ver objetivo #1) - Fanservise - Identidad visual - Desarrollo de personajes - Idealización de personajes
		Act. 2	Errores de continuidad	
		Act. 3	Títulos e identificadores visuales que no representan a la novela visual que se esta presentando	
		Act. 4	Personajes idealizados, relaciones interpersonales de los personajes poco construidas, personajes jugables con un escaso desarrollo, escases de desarrollo	
		Act. 5	Habla de la línea no definida entre fantasía y realidad, errores de continuidad.	

Matriz de Análisis Entrevista Actores NO. 1				
Objetivo específico	Pregunta No. 4	Actores	Comentario	conclusión
Exponer criterios que acercan a los usuarios de las novelas visuales a dichos juegos	Muchas novelas visuales se encuentran directamente influenciadas por el anime y el manga, por ello suelen obtener una visión desde un contexto asiático (en especial el japonés y el coreano). ¿si usted tuviese la posibilidad de proponer un escenario para que se desarrolle una novela visual, que temática le daría? ¿en qué eventos de su vida diaria se inspiraría?	Act. 1	La entrevistada habla sobre una temática de viajes en el tiempo, no obstante, no se especifica un contexto definido para ello, además habla sobre los múltiples finales alternativos.	Aunque en respuestas a preguntas anteriores, las entrevistadas mostraron disgusto por los personajes con los personajes que es difícil empatizar, esto no estaba relacionado con el contexto en el que se desarrollan las historias, pues existe predilección por los escenarios fantásticos o que estén alejados de una realidad cotidiana. Se puede comprender que, aunque los escenarios estén alejados de sus realidades socio-culturales, aun así, pueden empatizar con un personaje dependiendo de la construcción que este tenga.
		Act. 2	Plantea un escenario de fantasía en el que se involucra un héroe, no es específica contexto.	
		Act. 3	Habla de un escenario de fantasía con influencias de un contexto de la mitología asiática	
		Act. 4	Temática de misterio en un contexto británico victoriano.	
		Act. 5	Contexto de la realidad actual con un enfoque dramático	

Matriz de Análisis Entrevista Actores NO. 1				
Objetivo específico	Pregunta No. 5	Actores	Comentario	conclusión
Exponer criterios que acercan a los usuarios de las novelas visuales a dichos juegos	¿Has abandonado alguna novela visual? (¿Por qué?)	Act. 1	No abandona novelas visuales, prefiere seguir las historias incluso si le toma un tiempo	Las usuarias de las novelas visuales se enfocan más en el desarrollo de la trama por sobre la narrativa de la historia, pese a esto la narrativa de la historia influencia a sentirse o no identificados con la historia y que esta les sea más amena.
		Act. 2	Ha abandonado novelas visuales por una mala jugabilidad he historias poco atractivas	
		Act. 3	Abandono de novelas visuales por uso de temáticas sensibles, errores de programación o por el personaje principal.	
		Act. 4	Abandono debido a la mala narrativa, historias poco originales y el mal desarrollo	
		Act. 5	Mal desarrollo.	

La siguiente Matriz de análisis es el resultado de la observación de las opiniones y críticas que las usuarias tienen hacia las novelas visuales que el presente proyecto de investigación usa como objeto de análisis, con el propósito responder a las actividades planteadas para dos objetivos específicos, primero el identificar críticas en cuanto a la construcción de la narrativa, actividad planteada para el objetivo de identificar las estructuras narrativas de las novelas visuales, y segundo identificar las reacciones de las usuarias a las novelas visuales seleccionadas, correspondiente al objetivo de analizar el impacto de las novelas visuales en sus usuarias. Estas opiniones se recolectan de distintos sitios Web nombrados en la misma matriz, para su selección se dio prioridad a los comentarios que resaltan aspectos narrativos por sobre aquellos que hablan de aspectos técnicos (a menos que este se vea involucrado con la percepción de la historia planteada)

Matriz #1

Opiniones y críticas de usuarias a novelas visuales					
Nombre del Juego	Ephemeral: Fantasy on dark				
Puntuación	6.5/10	80% de reseñas positivas	4,5/5	4,6/5	
Sitio donde lo puntúan	VNDB (visual novel data base)	Steam	Play store	App Store	
Opinión	Es muy buena pero Me he enamorado de este juego, sin embargo hay algunos errores de traducción que aveces pueden molestarte y los personajes tienen ciertas actitudes tóxicas que en vez de ser mal vistas llegan a ser perdonadas o premiadas, aparte de	Es un juego interesante para pasar el rato, las rutas no son demasiado profundas y elaboradas, algunos personajes son un poco obsesivos, el juego esta bien, el estilo de dibujo es hermoso y la musica es muy bonita..	Es increíble la cantidad de caps que tienes por personajes Lo más grandioso es que si quieres saber todo de la prota, tienes que ir por las 4 rutas. Mi favorita fue Ray por como se desenvuelve la historia También la de Natsume Es imposible no extrañar a alguno mientras cruzas otra ruta. Lo genial es que sos libre de elegir la	Pensaba que no habria discriminación, pero la personalidad de la protagonista solo se fija por el físico y no los sentimientos, odie mucho este juego que por ser "bonita" ya eres mejor que los demas, además, es muy ridícula preguntando "¿En seriooooo?" Muy exagerada y interesada...	Francamente no puedo destacar la historia de este juego como especialmente buena. Todo sea dicho, está llena de clichés y es bastante simple, aunque en ocasiones se le pretenda dar un trasfondo profundo a través de las acciones y/o historias de los personajes. Es exactamente lo que esperas: un amor de instituto, con las cosas propias de adolescentes (celos, malentendidos, pésima comunicación...), pero también amor inocente y una historia divertida. Que no parezca que todo es malo, que el juego tiene cosas buenas. (...)

	eso es muy recomendable		opción que quieras a la hora de responder Incluso guarda imágenes muy bonitas Una sugerencia es que si la prota soy yo es mejor que no tenga rostro Hacen un gran trabajo!	Apoyando el opinión al demonio que no quiere que acepte las feas y solo las bonitas y dice "No te preocupes" no hará ningún respecto o defensa, PEOR JUEGO.	Es un juego que se puede disfrutar pese a su sencillez. (...) Las personalidades son bastante clichés y algunos os darán tremenda rabia porque huelen a machismo y a toxicidad que echa para atrás, pero desgraciadamente no es nada nuevo en el mundo de los otomes.
Fecha	25/02/2020	2/12/2019	6/06/2020	19/06/2020	25/03/2019
Lugar	App Store	Steam	Play Store	playStore	Magplaysotomes (blog de juegos otome)
categorías	-Satisfacción -evaluación positiva -Errores de traducción -Desarrollo/ Construcción de personajes	-evaluación positiva -Construcción de historia -Desarrollo/ construcción de personajes -Estilo visual -Música	-Construcción de historia -desarrollo/ construcción de personajes -Interactividad -Estilo visual -Identidad del jugador como protagonista -evaluación positiva	-Expectativas -insatisfacción -Construcción de historia -construcción/ desarrollo de personajes -evaluación negativa	-evaluación negativa -Construcción de historia -construcción/ desarrollo de personajes -Expectativas -satisfacción
Conclusión individual	Bajo un panorama general el usuario tiene un buen concepto del juego, pese a no ver del todo favorable el desarrollo de los personajes	Visualiza el juego bajo un panorama general positivo, pese a aludir su sencillez y no ver favorablemente la construcción de los personajes. Hace un apartado especial para	Tiene una visión positiva del juego, especialmente a la interactividad que esta maneja	Expresa una visión negativa del juego, apuntando específicamente a la contextualización en la construcción de la historia y los personajes, todo ello infiriendo en sus expectativas contra la realidad	Categoriza de forma general el juego dentro de las novelas visuales, a no aportar nada nuevo y presentar una visión bastante negativa del papel desempeñado por la mujer. Brevemente habla sobre aspectos negativos de este, pese a esto es juego resulta algo satisfactorio, aunque no es novedoso.

		alagar la parte audio-visual del juego		subjetivamente decepcionante.	
Conclusión general	Sobre la narrativa: Según la opiniones de los jugadores ephemeral plantea una historia simple sin mucha profundidad, incluso dentro de los comentario positivos se clasifican a sus personajes desde aspectos negativos (tóxicos, obsesivos, superficiales, planos, machistas y clichés)				
	Reacción de las usuarias: El juego tienen en su mayor parte una recepción positiva por parte de las usuarias, en su mayoría se enfocan en resaltar los aspectos positivos del juego por sobre los negativos, aunque eso no significa que esos sean ignorados, pues se observa que tras dar una opinión negativa se resalta con una positiva, por ejemplo: "...aparte de eso es muy recomendable" "el juego está bien" "el juego tiene cosas buenas."				

Matriz #2

Opiniones y críticas de usuarias a novelas visuales					
Nombre del Juego	Huellitas mágicas				
Puntuación	4.7/5	4,7/5			
Sitio donde lo puntúan	Play store	App Store			
Opinión	Cómo decirlo...no seguí mucho con el juego porque la personalidad de todos es tan.....plana y....no hay nada interesante, lamentablemente en este tipo de juegos es muy importante saber presentar los personajes apropiadamente para que no den la impresión de que en	La historia es muy linda y entretenida, es un juego que tiene de todo un poco, momentod de preocupación, tensión, miedo, alegría, felicidad, emoción, superación. Es un juego que se disfruta mucho, porque te hace reír y también te puede conmover al grado de llorar. A mí me encanto porque conozco a tres personas con la misma personalidad que cada uno de los personas XD	¡Hermoso! He jugado todas las rutas y me han encantado (ni siquiera puedo decidirme por mi favorita). Cada una de ellas te deja con algo muy bonito en mente y una sensación muy cálida en el corazón. Las ilustraciones son preciosas. He de decir que entré en pánico al final de la ruta de Toshio, pero resultó	El juego está muy bien, aún me falta la ruta de Toshio, no obstante, las dos rutas que he jugado me han dado una valiosa lección y la pondré en práctica. Tanto como la protagonista y yo, necesitábamos ese pequeño empujón para poder decir las cosas, en mi caso, hay algo muy importante que tengo que decir y	Ya jugué todas las rutas y mi favorito sigue siendo Ren, Cuando jugué su historia incluso llore por un buen rato xD pero el juego en si me encanta porque cada ruta te deja un mensaje lindo.

	realidad no tienen personalidad, eso es todo.	son personas que considero como maestro en mi vida, a parte algunas de las cosas que aparecen en el juego las viví(...)	acabar bien y me puse feliz. Procedo a jugar la segunda parte de inmediato.	aplicaré el valor que me han enseñado Ren y Toshio, muchas gracias por crear este juego.	
Fecha	1/11/2019	10/11/2016	22/04/2020	29/03/2020	9/07/2017
Lugar	Play Store	dramatical-otome (blog)	Play Store	Play store	Facebook (visuki otome)
Categorías	-insatisfacción -Construcción y desarrollo de personajes -narrativa	-Evaluación positiva -construcción de historia -satisfacción -empatía	-construcción de la historia. -Estilo visual -satisfacción -evaluación positiva	-evaluación positiva - construcción de la historia -empatía - construcción y desarrollo de personajes	-construcción de la historia -empatía -satisfacción
Conclusión individual	Se alude a la narrativa que presenta a los personajes como principal factor negativo que hace poco atractivo el juego	Alude a la empatía generada por el juego y el reflejo de la misma en la vida cotidiana	Se refleja cierto sentido de satisfacción y realización al terminar el juego	Muestra una gran sentimiento de satisfacción al reflejar el juego como una enseñanza para la vida cotidiana	Presenta un sentimiento se empatía por la historia
Conclusión	Sobre la narrativa: Aunque algunas críticas la clasifican de ser una historia sencilla, la forma en la que se presenta y las situaciones de los personajes logran recibir la empatía de la mayoría de sus usuarios.				
	Sobre la reacción de las usuarias: La mayor parte de las usuarias se expresa positivamente de la historia, muchas usuarias resaltan partes de la historia con la que se han podido identificar y las enseñanzas de vida que han podido aprender.				

Matriz #3

Opiniones y críticas de usuarias a novelas visuales	
Nombre del Juego	Blood code

Puntuación	5.55/10	72% de las reseñas son positivas			
Sitio donde lo puntúan	VNDB (visual novel data base)	Steam			
Opinión	El juego es entretenido en ciertas cosas, las rutas son a veces difíciles y otras fáciles, lo que no me gusta del juego es la protagonista, pienso que personificaron a una mujer muy tonta, a la vez, no me parece tan interesante que los diálogos en las citas sean tan sencillos, que aburren. lo interesante eran los trabajos, pero	El juego fue genial, PERO. Me sorprendió la jugabilidad, podemos organizar el horario para toda la semana durante todo un año y elegir si quieres trabajar, estudiar, tener una cita, deambular libremente, etc. Los diálogos eran un poco ... "Deberías poner algo de peso en "," No eres una chica inteligente en absoluto "y, honestamente, todo ese diálogo típico, como siempre, que hizo que el juego fuera un poco aburrido. Más como jugar un anime shonen donde la chica es estúpida y los chicos egoístas. Entonces sucedió esto: después de un tiempo	Muy corta su historia y sus personajes muy genéricos. No tiene gran trama, sin embargo los diseños y ambientaciones están muy logrados, una pena en sí.	Primera impresión Decidí poner este juego en Steam Sale y experimentarlo como todos los demás. Lo primero que podemos esperar cuando jugamos Visual Nove / Otome / Dating Sim es siempre la impresión que dejan sus videos promocionales y capturas de pantalla. Bueno, las impresiones son buenas (el arte y la música son buenos). El juego también tiene disfraces y planificador diario. Entonces, para la primera impresión, este juego dejó una buena. Experiencia de juego Cuando comencé a jugar este juego, no tengo ni idea de qué se tratan las líneas de la historia, aparte de que jugaré como una protagonista femenina que intentará conseguir un hombre, pero según cuenta la historia, logré	Este es mi primer otome chino y bueno, lo de las voces me ha costado muchísimo, lo siento. Si estás acostumbrad@ al japones, se hace muy raro. Y este es casi mi único pero al juego. Historia: No es un juego caro incluso si no está de oferta y aunque tiene varios romances, se puede jugar si tampoco vas sólo a por ese tipo de juegos. De hecho la historia no se centra en el romance, es un algo más por decirlo de alguna manera. Eso sí para las rutas, igual echarle un ojo a alguna guía para haceros una idea de lo que requiere cada personaje u os toca perderos un poco las primeras veces. Tema de traducción en inglés, yo no soy inglesa así que por mala que sea lo puedo leer igual y

	estos no daban lo requerido para comprar objetos con diamantes, y los encantos que se podían hacer era para ropa, preferiría posiciones o algo más. no lo recomiendo	jugando, con mucho dinero, buenas estadísticas, etc ... Las escenas con los personajes se detuvieron, nadie quería tener una cita, y pasé el resto del juego (40min ~) solo estudiando, trabajando y avanzando en la trama principal (que no tiene nada que ver con el romance). De repente tuve 0 interacción con los personajes masculinos principales. Así que terminé para siempre solo sin saber exactamente por qué las citas y las escenas románticas se cortaron de repente y el juego terminó. Más tarde me enteré de que debes seguir una guía y realizar exactamente los mismos pasos si realmente quieres llegar más lejos en la relación, lo que me		obtener un vislumbrar cuáles son los objetivos. No está muy claro en las primeras etapas del juego. Pero a medida que repito el juego (para diferentes historias / logros, se vuelve mucho más claro). Así que aquí están los pros y los contras de este juego, según mi juego. Ventaja: - Buena trama (no es una historia lineal sencilla, por lo que es más agradable de jugar) - Función de omisión. (es útil a largo plazo) - Tus decisiones controlan el flujo del juego. - La protagonista femenina no es tonta y jugable, a diferencia de la mayoría de las protagonistas femeninas en VN, los juegos de Dating Sim que existen. Con: - Es un poco repetitivo en algunos puntos. - La instrucción en los tutoriales se sintió incompleta, incluso después de terminar los tutoriales, todavía estoy tratando de averiguar qué hacer.	no me molesta. Si tu inglés es bueno, pues igual tienes más problemas. Pero para eso están los análisis en inglés, ¿no? Gráficos: Bonitos y aunque es un tema personal mío creo que comprar y cambiarse la ropa es divertido. Cg's lindos. Música y voces: pues la música bueno, está bien, sin queja y las voces ya lo dije antes, yo no pude con ellas porque se me hacían raras y no me centraba en el juego. Se pueden quitar, eso está comprobado. Personajes: a ninguno de los chicos te dan ganas de matarlo, lo cual ya de por sí es mucho a decir, que hay de todo en el mundo del otome. O.o y Jesse es taannn lindo (su ruta cuesta un poquito de activar pero con esfuerzo o guía se saca).

		parece aburrido porque tus decisiones no cuentan en absoluto.		- La imagen chibi de los personajes de alguna manera es muy confusa (dos personajes casi se ven iguales) - Los DLC traerán ventajas adicionales en los edificios de estadísticas, sin él, el ritmo será más lento y tardará mucho más en terminar el juego. ¿Deberías conseguirlo? Con descuento, absolutamente. Este juego es bueno teniendo en cuenta el género de este juego, las artes están diseñadas cuidadosamente, no son lentas y también bastante ordenadas. Recomiendo este juego a otros que acaban de tropezar con este juego en busca de los próximos juegos de VN / Dating Sim para jugar.	Yo creo que en una comparativa de precio, jugabilidad y horas de juego, no creo que sea una mala compra para nada. Eso sí, aviso porque a mucha gente le molesta el tema de tener que llevar un juego con stats. Este los tiene con sus planificaciones semanales hechas el domingo para los siguientes siete días. Y si os decidís a jugarlo, recordad ir guardando porque una llamada para concertar una cita es para darse de cabezazos contra el teclado alguna que otra vez o cosas de la vida, te olvidaste que tenías una cita y no te presentaste (O.o esas cosas pasan, ¿vale?)
Fecha	Mayo del 2017	2018	Enero del 2018	Diciembre 2017	Agosto del 2017
Lugar	Steam	Steam	Steam	Steam	Steam
Categorías	-Jugabilidad -Construcción y desarrollo de personajes -Narrativa -insatisfacción	-Evaluación positiva -Jugabilidad -narrativa -interactividad -construcción y desarrollo de personajes -insatisfacción	-Construcción de historia -Construcción y desarrollo de personajes. -Estilo visual	-Expectativas -estilo visual -música -jugabilidad -Construcción de historia -construcción y desarrollo de personajes	-Jugabilidad -Construcción de historia -Estilo visual -Música -Construcción y desarrollo de personajes. -precio

				-narrativa -interactividad -evaluación positiva -interfaz	-voces -evaluación positiva
Conclusión individual	La jugabilidad resulta interesante pero no logra funcionar del todo. La narrativa es repetitiva textualmente, y el personaje principal no logra ser empático	La jugabilidad parece atractiva pero resulta confusa, la narrativa es repetitiva y la interactividad en ciertas circunstancias parece tener poca relevancia.	Visualmente resulta interesante pero ni la construcción de los personajes ni la historia logra llamar suficiente la atención	Existen muchos factores a tener en cuenta especialmente respecto a la jugabilidad y la narrativa que pueden resultar confusas.	Desde una perspectiva neutral, muestra que el juego tiene mucho que ofrecer, aunque la jugabilidad no siempre resultara del todo clara. Resalta los puntos positivos del juego en una relación precio-calidad (es un juego barato)
Conclusión	Sobre la narrativa: Hay comentarios variados sobre las historias, desde los que la consideran una historia que no es sencilla, hasta los que la consideran que no es una historia muy buena. Los personajes son considerados por muchos genéricos, aunque se rescata el tener una construcción agradable (esto incluye personajes principales y secundarios). Se critica regularmente los diálogos de las citas, clasificándolos como sencillos, aburridos y repetitivos. La narrativa interactiva se la ve como una parte interesante de la historia que no termina de funcionar del todo bien. Sobre la reacción de las usuarias: Las usuarias se expresan tanto negativa como positivamente del juego, resaltando positivamente la parte grafica de este, y señalando lo repetitivo y poco claro que sus mecánicas pueden llegar a ser, no hay una muestra de empatía por los personajes y la protagonista suele enmarcarse como tonta.				

Matriz #4

Opiniones y críticas de usuarias a novelas visuales					
Nombre del Juego	Starry Sky in Autunm				
Puntuación	7.18/10				
Sitio donde lo puntúan	VNDB				

Opinión	Lo amé!! >////< al principio no le tenía mucha fe más que nada porque recién había terminado el de Hotokenser pero luego con Naoshi, el querido Haruki-sensei <3 me empezó a interesar más y clavó mi atención en el juego xD es que es tan divertido, adorable pero tan preocupado y y... Mejor no digo más o pareceré loca(?) xD como quisiera tener un profe como él u///u o o algo así x//D Muchas gracias por este juego!! Me gustó tanto que quisiera jugar el after también aunque no está en español por ninguna parte	Hoshizuki es tan genial >w< Me gusta cómo se nota que se va enamorando de a poco de Tsukiko (en especial cuando se desbloquean las escenas extras desde su punto de vista). A todas les gusta, así que no creo que sea un asunto de signo jaja. A Iku por momentos estaba para tirarlo desde la azotea... pero aun así el personaje comenzó a gustarme mientras hacía su ruta. A pesar de todo, tiene un pasado doloroso que hace que una sienta pena, me alegra que encuentre en Tsukiko una persona en la que puede confiar (aunque no apruebo los métodos que usa para comprobar esa confianza).	debo decir que me gustó más este juego de los otros que jugué (Primavera y Verano). Tal vez porque soy mayor que la mayoría de los jugadores de Starry Sky y puedo asociarme en parte con los problemas de los adultos, no lo sé, pero realmente lo disfruté al máximo. Y no estoy diciendo nada sobre la apertura, que también fue lo mejor de TODOS los juegos de Starry Sky en mi opinión, según mi gusto personal. Otra cosa buena de este juego es que Honeybee descubrió la animación xD Y con eso me refiero a la caída de los pétalos del cerezo. xD ciertamente, eso solo se nota en el mal final de Hoshizuki-sensei. así que supongo que	La trama del de otoño se centra en los tres profesores, onda la relación alumna-profesor, ya saben... Fue el primero que quise jugar, porque supuestamente (ya que mi signo es Sagitario) mi alma gemela es Géminis, y buen, como vi que era un megane-bishie no pude evitarlo. Of course seguí su ruta primero (Mizushima Iku, Géminis, profesor en entrenamiento). Pero también me tenté a seguir la de los otros dos porque sus tipos de personalidades me atraen muchísimo. (Leo, Naoshi-sensei o Nao-chan, como le dicen los estudiantes ya que es el encargado de la clase; y Kotarou-sensei, Libra, el encargado de la salud, o algo así. Sería el enfermero de la escuela.) En fin, volvamos a la trama. La chica Tsukiko (aunque yo le cambié el nombre por Miharuru), está	me quede despierta toda la noche/madrugada jugando, es que la Ruta de Hoshizuki sensei me podía..aaaaa.. me enamore de ese personaje >////< <3 <3 .. Sera xq somos del mismo signo (?) no se, pero me encanto su ruta fue muy linda, saque el final Bueno. Luego de eso hice la ruta de Iku, uwu en algunos momentos queria mandarlo a la merda -- pero aun asi me gusto su ruta tambien, es un tanto infantil y tierno en cierto sentido, además del hecho q no cree en el amor x decepciones y demás cosas que le sucedieron, parte de su pasado lo supe en la ruta de Hoshizuki, ya que se conectaban con la muerte e su hermana. Ambos sufrieron x ello, Iku perdio una persona preciada que le daba aliento en sus momentos dificiles y Hoshizuki se lamentaba x no darle una respuesta como se merecia, tanto que decia no merecer el amor de nadie, cuando el llora me parte el

		Yo tuve que hacer el mayor esfuerzo que tuve para no llorar con Hoshizuki... en especial cuando lee la carta de Yui, esa parte me rompió el corazón w< Jaja	todavía lo estaban haciendo en beta en ese momento, ya que el cielo estrellado en invierno tiene la animación de nieve cayendo constantemente durante todo el juego. ¡Y! Starry Sky in Autumn en realidad TIENE momentos sucediendo desde el punto de vista del chico. ¡esto es una innovación! xD ¡Para saber realmente lo que está pensando y qué influencia tienes sobre él! - ^^ -! ¡Eso fue un éxito! ♥ Si tengo que encontrar algo negativo sobre este juego ... sería realmente difícil porque la historia fue suficiente para llenar los gráficos monótonos de los que también me he quejado en las otras críticas.	como ayudante en la enfermería, y se pasa sus tardes allí casi siempre ordenandola, porque Kotarou siempre la desordena, aparte de que siempre se la pasa durmiendo siestas. Aparecen a menudo los otros dos profesores, y así puedes ir tomando decisiones que te van llevando con el que quieres terminar. Un par de puntos para marcar negativos son la musiquita (estaba harta! no daba más! e_e) y el no poder entender bien la traducción del atlas; en verdad fue un dolor de cabeza tremendo. En el juego se incluyen los finales malos D: Creo que es el único, porque hasta ahora, en ninguno de los otros vi. No lo intenté seguir porque ya había llorado demasiado con el final feliz, todo lo que Tsukiko/Miharu tuvo que	alma, en verdad ame a este personaje u///u Una cosa que me causa gracias es que ambos te dicen que no te enamores ded ellos o que ellos no se van a enamorar de vos y depues se tragan sus palabras, terminan enamorados y diciendo que les gustas y que te aman .. jaja.. como dicen el pez x la boca muere. Aunque teniendo en cuenta que es un juego otome, no es de extrañar que terminen así XD. Una de las cosas que más me gusto fue la parte en que te enfermas en el viaje y Hoshizuki se queda cuidandote, y ahi se ve que piensa el realmente y el beso que te da mientras estas dormida.. >u< <3 fue muy linda esa parte, hice capturas de toda esa esena y la postee en facebook *_*. Bueno que más decir, aun me falta hacer la ruta de chaparro de leo :3 cuando la termine y saque todos los finales vendre nuevamente. Ah si, una vez que se termina una ruta se

				pasar! Pobre! D: Fue too much ;u;	desbloquea el bonus donde habla el seiyuu no ?.. eso fue lindo :) lastima q solo entiendo una 1/4 parte de lo que dice u.u. me termine enganchando con Autumn ^o^ , cuando termine este seguire con summer (hiroschi kamiya me aguarda *w*), pero siento que no sera lo mismo u.u estos sensei tienen algo que encanta >o< <3
Fecha	12 agosto 2015	8 agosto 2015	13 octubre 2014	Noviembre 2011	Agosto 2015
Lugar	strawberry-traduccion.es.blogspot	strawberry-traduccion.es.blogspot	otogemeow.wordpress	elegantpiquettes.blogspot	strawberry-traduccion.es.blogspot
Categorías	-Expectativa -satisfacción -proyección con la realidad -construcción y desarrollo de personajes	-construcción y desarrollo de personaje -empatía	-evaluación positiva -empatía -satisfacción -construcción y desarrollo de personajes -Estilo visual	-expectativa -Interactividad -construcción de historia -música -empatía -construcción y desarrollo de personajes	-satisfacción -evaluación positiva -construcción y desarrollo de personajes -construcción de historia -empatía -expectativas
Conclusión individual	El juego logra captar el interés de la usuaria, aun cuando las expectativas no eran tan altas, al compararlo con otros juegos. Se logra hacer una proyección del juego con lo que se	El usuario logra generar un vínculo empático con los personajes como resultado del desarrollo que presentan los mismos	Debido a la empatía generada con la construcción de los personajes, el juego resulta lo suficientemente satisfactoria	Existen expectativas sobre la construcción de la historia del juego para generar empatía, lo cual se logra.	La historia ha generado una gran satisfacción a la usuaria, además de generar empatía por la construcción de los personajes

	desearía en la realidad.				
Conclusión	Sobre la narrativa: Pese a la sencillez de la historia se resalta la construcción del perfil de los personajes para su desarrollo y la capacidad de la historia de hacer que los lectores se vean inmersos en esta.				
	Sobre la reacción de las usuarias: debido a que el juego no se distribuye oficialmente en español, hay pocos comentarios de los usuarios sobre sus experiencias de juego, la mayoría deja largas reseñas, en general hablando de forma positiva sobre el juego mostrando la empatía por los personajes y cuanto pudieron sumergirse en la historia del juego. cabe resaltar que estos comentarios positivos se presentan principalmente por jugadores de habla Hispana, los comentarios en ingles tenían una mayor cantidad de percepciones negativas sin llegar a empatizar por la situación de los personajes, encontrándolos molestos y la historia demasiado simple.				

Matriz #5

Opiniones y críticas de usuarias a novelas visuales					
Nombre del Juego	Autumn's journey				
Puntuación	6.89/10	4.7			
Sitio donde lo puntúan	VNDB	pple-cider.itch.io			
Opinión	Realmente disfrutaría una segunda parte para que regresen más a la vida adulta, posiblemente a mediados de los veinte. Y finalmente ellos pudiendo tener un final feliz real. O algo lol. Realmente	Hay muchas razones por las que este juego es tan bueno ... No estelar, claro, pero bueno en todos los dominios. La trama es lo suficientemente creíble, satisfactoriamente realista, la heroína es agradable, madura, vulnerable	Pues, puedo decir que he disfrutado mucho el juego, queda un poco corto y un poco superficial a la larga, es decir, quería saber mucho más sobre la historia de Ishtera, me parece una fantasía realmente interesante y que da para sacar más partes xDD *cruzando los dedos para que no quede solo en AJ* en lo referente a la historia en sí de Auralee, Kerr e Ilmari me parece que quedó todo muy bien, los personajes son adorables jajaja así que me hubiera gustado que fuera más largo :c	¡ Me encantó este juego! Espero que finalmente haya una secuela. ¡Definitivamente pagaría dinero por uno! Me encantó que la protagonista no fuera inútil o loca por los chicos, estaba maravillosamente escrita. ¡El arte es simplemente	Uno de los mejores Otome que he jugado hasta ahora. Me encantaron los personajes, los tres ... Además, me encanta la fantasía ... y los dragones ... y ... Bueno, ¡todo! ¡Las fotos son tan lindas! La música es maravillosa y el Art Style también. El desarrollo de la relación incluyó a los tres

	disfruté el juego, era muy hermoso y el concepto de dragones no se ha hecho mucho. ¡Me sentí original pero único! Realmente soy parcial, amo a Kerr !!!! La forma de dragón de Ilmarni es morir por jajaja. Creo que sería más guapo en forma adulta	justo cuando sirve para el desarrollo de su personaje, el BO es simplemente genial, los fondos son pacíficos, el libro de arte es una gran ventaja, los chibis son para morir, y los gestos y decisiones del Sea Dragon son encantadores. Hay un final que la heroína puede tener sin tener un romance con ninguno de los personajes, uno en el que puede ser amiga de ambos, y todos son muy amables y aún me llenan de una acogedora nostalgia.	Aunque he clasificado como otome a este juego en los tags, creo que es más visual novel centrado en amistad como lo dice la descripción, hay elementos de romance pero es algo bastante corto. Y en el final de amistad igual los personajes llegan a quererse un montón ;A; aish que amor. Las personalidades de los chicos son un poco estereotipadas, pero las interacciones son divertidas, las ilustraciones que los acompañan son muy expresivas, en todas las escenas puede verse el cambio de expresión facial y hay acompañamiento de chibis para algunas situaciones, todo esto hace que esos estereotipos no se vean tan típicos. La personalidad de la protagonista es también divertida, me gusta que tenga algo que la apasione, un sueño que se propone cumplir, que sea fuerte :3 y tenga sus puntos débiles, creo yo que tiene un buen balance. Ah! También hay algunas expresiones que tienen audio, son pocas pero igual sirven para ambientar la historia.	impresionante y los chibi son ADORABLES! La música era perfecta, realmente creaba el ambiente. Mi única queja es que aún no sé si se ha considerado una secuela. Como dije, pagaría por un juego de esta calidad.	personajes, lo que fue muy agradable porque la mayoría de los Otome quieren que el jugador se concentre en una sola persona, su "elegido". Así que ... Me dejaré llevar y esperaré una secuela de esto ... Valdría la pena al 100%.
Fecha	Mayo 2018	Noviembre del 2016	Julio 2014	Junio 2014	Diciembre 2018
Lugar	apple-cider.itch.io	apple-cider.itch.io	fangirl.ninja	englishotomegames	englishotomegames.net

categorías	-satisfacción -construcción de historia -Construcción y desarrollo de personaje	-evaluación positiva -construcción de historia -construcción y desarrollo de personajes -estilo visual	-satisfacción -construcción de historia -construcción y desarrollo de personajes -voces	-satisfacción -construcción y desarrollo de personajes -estilo visual -música	-evaluación positiva -construcción y desarrollo de personajes -construcción de historia -estilo visual -música -narrativa
Conclusión individual	La usuaria percibe el juego como interesante y original	Califica positivamente el juego y la construcción de este	Considera que el juego daba para más, pese a ello tienen en general una evaluación positiva del mismo.	El producto generó gran satisfacción, especialmente por la construcción de sus personajes	La temática y la construcción de personajes merecen por parte del usuario una evaluación extremadamente positiva
Conclusión	Sobre la narrativa: la historia es calificada como original, interesante, bien escrita y con un buen desarrollo. Los personajes llegan muy bien apreciados debido a esto pese a que están contruidos en base a estereotipos muy usados dentro de juegos similares. Sobre la reacción de las usuarias: El juego tuvo una recepción baja (lo cual se puede ser debido a su medio de distribución), no obstante, las usuarias que lo jugaron tienen una buena imagen del juego, por su arte, historia y personajes, incluso siendo un juego bastante sencillo.				

Matriz #6

Opiniones y críticas de usuarias a novelas visuales					
Nombre del Juego	Amnesia				
Puntuación	7.29/10	93% de reseñas positivas	4.1/5	4.5/5	4.2/5 (free to play)/ 4.5/5 (pay to play)
Sitio donde lo puntúan	VNDB	Steam	Gog.com	AppStore	Play store
Opinión	Simplemente hermoso, me encanta, un juego muy bien hecho, en	El juego es realmente genial. El diseño de los personajes está muy bien elaborado. Incluso han hecho bien los cambios de expresión junto al pestañeo, y	En una simple palabra: JUEGAZO! Tiene una intro preciosa con buena música. Algo que	Un juego maravilloso y excepcional. Me encanta la jugabilidad y los	A quienes disfrutamos este género pero tenemos ciertos requisitos no vamos a salir defraudados. La

	especial si te agradan las novelas visuales. Te pone en papel de la protagonista y realmente sientes la misma intriga que ella, llena de misterios y sorpresas, aquí sí importan tus decisiones, la personalidad de los chicos varía de uno a otro, no es una novela visual cualquiera, por algo tuvo tanto éxito, es una historia bastante interesante, realmente vale la pena comprarlo :)	con ello la buena variedad de poses que hay. La historia varía dependiendo del mundo que escojas, cada una de esas historias son únicas y algunas son bastante inesperadas (Llegando a que se te salga una lagrimita e incluso a que llegues a odiarla). La personalidad de cada personaje puede variar según tus acciones y respuestas. Las voces de cada personaje son el paraíso, mi favorito es Kent, y no hay nada mejor que equilibrar esas voces con una encantadora música. Puedes jugar Amnesia por más de 30 horas y aún seguirás buscando respuestas y endings restantes, incluyendo la meta de completar todos los logros que lo vuelve más interesante. Para saber que tal vas en la ruta tan solo debes de fijarte en los parámetros y determinarlo según las dos más altas (Teniendo en cuenta el nivel de sospecha y de confianza). Usualmente juego este tipo de juegos por el arte de las	siempre es más agradable que empezar el juego con una pantalla fija. Además, en el menú inicial, da la opción de jugar a dos minijuegos sin necesidad de hacer nada para desbloquearlos. Y nunca en mi vida había disfrutado tanto el jugar a piedras, papel o tijera. Divertido, tanto que incluso se echa de menos algún otro minijuego. Las cuatro opciones iniciales que da para escoger entre cuatro mundos, representan a los cuatro chicos. Pero hay sorpresa al acabar todas las rutas. Todas las historias son divertidas y algunas están de ellas están	mini juegos, ya que son muy divertidos y el modo de desplazamiento en el menú es muy lindo junto al fondo de cartas. Las rutas son increíbles, no puedo decir que son siempre fantásticas pero son muy intrigantes y entretenidas. Lo hace más interesante el hecho de que conseguir un good ending en alguna ruta es difícil debido a que las elecciones se pueden confundir, pero eso le da un toque más divertido. El soundtrack es maravilloso, casi he llorado en muchas escenas, y las voces de los actores de voz se ajustan	historia es bastante interesante y el echo de que cada ruta se inicia con historias diferentes evita que sea aburrido rejugar para jugar con las otras rutas dado que literalmente estas son nuevos mundos. Respecto a los intereses romanticos es mejor seguir un orden para evitar spoilers, cada personaje es único y tiene un buen desarrollo psicológico de por qué son como son o actúan como lo hacen. Al inicio tal vez creas que caen en un cliché pero rápidamente la profundidad de los mismos será refrescante. La protagonista varía de personalidad en cada ruta, lo cual explica porque le gusta a su interés romántico, hay cuestiones de compatibilidad y temperamento que se tiene en cuenta. Aquí no

		imágenes, y éste juego, posee una increíble variedad de diferentes tipos de imágenes. Llevando todos los personajes un álbum propio y otro para los extras. También hay que tener en cuenta, aprenderse y darle uso a los atajos del teclado, ya que puedes hacer cosas tales como ocultar la ventana de texto, acelerar el texto, paso automático de éste, etc.	en parte ligadas pero no se hacen repetitivas al variar las rutas. Es más, te quedas alucinada con lo que llegas a descubrir sobre ellos al escoger su historia.	perfectamente a sus personajes, tanto que me sorprende. Lo único de lo que podría quejarme sería la poca interacción que tienes como personaje principal, pero cumple bien su función al poner respuestas concretas.	se encontrará una protagonista plana, pero si cae en la situación de damicela en peligro a veces aunque es algo bastante común en los otomes. El dibujo es increíble, las voces son perfectas y te llegas a encariñar mucho con la historia. Uno de mis otomes favoritos
Fecha	30 noviembre 2017	25 enero 2018	Octubre 2016	Noviembre 2018	Noviembre 2017
Lugar	Steam	Steam	Steam	Steam	Steam
Categorías	-evaluación positiva -satisfacción -identidad del jugador como protagonista -construcción de historia -interactividad -construcción y desarrollo de personajes	-evaluación positiva -estilo visual -empatía -construcción de historia -Interactividad -construcción y desarrollo de personaje -voces -música -jugabilidad -interfaz	-evaluación positiva -música -interfaz -jugabilidad -satisfacción -construcción y desarrollo de personajes -construcción de historia	-evaluación positiva -jugabilidad -interfaz -construcción y desarrollo de personajes -construcción de historia -interactividad -Música -voces -empatía	-expectativas -construcción de historia -construcción y desarrollo de personajes -estilo visual -voces -satisfacción
Conclusión individual	El acoplamiento de elementos como la historia, los	La usuaria considera el juego muy detallado, tanto en su	Presenta una evaluación altamente positiva,	La experiencia de usuario se optimiza dados los múltiples	La elaboración y el desarrollo de los personajes logra captar el

	personajes y la interactividad hacen que el usuario tenga una buena evaluación del juego	apartado audiovisual, como narrativo e interactivo.	además de apreciar los elementos adicionales que posee el juego	elementos multimedia e hipertexto que posee acompañado de una buena interfaz	interés por lo completos que son.
Conclusión	Sobre la narrativa: Tiene una buena percepción por el desarrollo de la historia y la variedad resultante gracias a las opciones interactivas, ganando muchos puntos a favor incluso si la protagonista resulta no ser una con la cual gran parte de los usuarios pueda identificarse				
	Sobre la reacción de las usuarias: la gran mayoría de las usuarias tiene una percepción positiva del juego, especialmente por su historia y su jugabilidad.				

Matriz de observación #1

INFORMACIÓN BÁSICA					
Nombre del juego	EPHEMERAL -FANTASY ON DARK- (Ephemeral fantasía en la oscuridad)				
Desarrollador/productor	Dramatic Create & HuneX				
Plataforma	iOS/ Android/ PlayStation Vita/ Windows				
Fecha de lanzamiento	2016-03-15 (Primera versión en japonés)/ 2018-09-11 (Versión para Windows)				
País de origen	Japón				
Idiomas en los que está disponible	Japonés (disponible en iOS/ Android/ PlayStation Vita/ Windows)	inglés, chino, (disponible en iOS/ Android/ Windows)	español (disponible en Android/Windows)	ruso, italiano, francés, alemán, coreano (disponible en Android)	
Duración promedio	10-30 horas				
Número de rutas*	4 (Shiba/ Nagi/ Ray/ Natsume)				
Episodios	24 episodios por ruta (2 partes con 10 episodios cada uno+ 2 finales alternativos por parte) + prologo = 97 episodios Prologo: la iniciación	Títulos de los Episodios			
		Ruta Shiba primera parte Episodio 1: El coto de caza Episodio 2: El encuentro Episodio 3: La sospecha Episodio 4: Cita en la ciudad Episodio 5: ¿Mal de amores? Episodio 6: compartiendo secretos Episodio 7: Estudiando duro Episodio 8: Cambio de opinión Episodio 9: Las raíces del amor Episodio 10: Latidos intensos Final Feliz: Después de la felicidad Final Normal: Algunas cosas nunca cambian Parte 2 Episodio 1: Momento de amor Episodio 2: Conejillo de indias Episodio 3: Siguiendo tu instinto Episodio 4: Desperfecto Episodio 5: Intentando atrapar a una ardilla bebé Episodio 6: Un lugar al que regresar Episodio 7: Sueño y realidad Episodio 8: Falso amor	Ruta Nagi primera parte Episodio 1: El otro lado de la invisibilidad Episodio 2: Detrás de una sonrisa Episodio 3: Una hoja en el viento Episodio 4: Rechazo Episodio 5: Incluso sin ver Episodio 6: La voz interior Episodio 7: Amor inconsciente Episodio 8: Celos Episodio 9: Confesión de amor Episodio 10: Los verdaderos colores de la torpeza Final Feliz: El significado de la existencia. Final Normal: Una existencia valiosa Parte 2 Episodio 1: Divirtiéndose con amigos Episodio 2: las escondidas Episodio 3: carta al futuro Episodio 4: El alborotador	Ruta Ray primera parte Episodio 1: Sensación Desconocida Episodio 2: Un cuerpo problemático Episodio 3: Ternura inesperada Episodio 4: Cosas hermosas Episodio 5: confusión Episodio 6: El deseo de tenerlo todo Episodio 7: consciencia de amor Episodio 8: La diferencia Episodio 9: Una herida incurable Episodio 10: Cruel ternura Final Feliz: Enamorado Final Normal: Un sueño breve Parte 2 Episodio 1: Querido nuevo amigo Episodio 2: La amante de Ray Episodio 3: La extraña existencia	Ruta Natsume primera parte Episodio 1: Un compañero poco cooperativo Episodio 2: Después de la pesadilla Episodio 3: veneno y miel Episodio 4: un juguete Episodio 5: Fe ciega Episodio 6: la rareza continua Episodio 7: una prisión llamada amor Episodio 8: Detrás de las vendas Episodio 9: La orden forzada Episodio 10: Una canción de amor Final Feliz: Amor Eterno Final Normal: El llanto de un renacimiento Parte 2 Episodio 1: Sirena Episodio 2: La falta de armonía Episodio 3: Mestiza

		Episodio 9: El sueño cumplido de la razón Episodio 10: El mundo deseado Final Feliz: Un mundo hermoso Final malo: El fin de un sueño feliz	Episodio 5: un cambio total de personalidad Episodio 6: Tu verdadero yo Episodio 7: El día de la pesadilla Episodio 8: El primer y último sueño Episodio 9: La muñeca de porcelana Episodio 10: El olvido Final Feliz: Lágrimas de cristal Final malo: Una vez más	Episodio 4: Yo la desconocida Episodio 5: Una voz del corazón Episodio 6: Gustos diferentes Episodio 7: Dedos mágicos Episodio 8: El mundo de la oscuridad Episodio 9: Canción de consuelo Episodio 10: El amor es una burbuja Final Feliz: El juramento eterno Final malo: cómplice	Episodio 4: Galletas de bebé Episodio 5: Madre Episodio 6: Los hijos Episodio 7: El día de los muertos Episodio 8: la flor marchita Episodio 9: Traición Episodio 10: El vals de la esperanza Final Feliz: Planes futuros Final malo: Reencarnación Reencarnación

Portada



Notas adicionales

La primera versión del juego se estrenó para sistemas iOS y Android, esta no incluye las voces de los personajes y se juega bajo la modalidad free to play, que permite al usuario jugar de forma gratuita bajo ciertas limitantes (el prólogo es gratuito, mientras que los otros episodios cobran una cantidad diaria de puntos, los cuales se pueden obtener ingresando todos los

días al juego o pagando directamente por ellos), posteriormente se lanza la versión para PSVita la cual implementa las voces y contenido adicional para el juego (música, galería de perfiles, mejora el sistema de guardado de las partidas, entre otras), pero esta versión se lanza únicamente para Japón, por último la versión para Windows se basa en la versión para PSVita añadiendo traducciones y aumentando la resolución del juego a full HD.

* Rutas: Historias diferentes contadas dentro del juego, por lo general cada ruta se centra en un personaje

HISTORIA					
Personajes principales					
Nombre	Apariencia	Construcción	Perfil	Desarrollo	Estereotipo/Arquetipo
Cloé (se puede cambiar su nombre)		La construcción del personaje posee la estética del anime shojo. Proporciones: su cuerpo pose una proporción de 8 cabezas de altura Sus ojos son dos veces más grandes que las de un humano normal Destaca el color rosa del lazo del cabello y el rojo de la corbata. Único personaje con diálogos que no posee voz. Su representación gráfica solo es visible en algunas de las imágenes de episodios y en el perfil de personaje.	Personalidad: una chica destacada por su fuerte curiosidad. Como creció en una comunidad cerrada, no conoce sobre el sistema de jerarquía en el mundo oscuro. Siempre anheló estar en el mundo exterior y tiene gran interés en la escuela de monstruos. Tipo de sangre: O Comida favorita: tarta de manzana Comida que no le gusta: comidas picantes. Características: aunque su cuerpo es frágil y delicado, su corazón late y la sangre fluye por sus venas normalmente. Puede vivir, aunque el corazón deje de latir. Es tan bella como una sirena, la mayoría de los zombies se quitan la vida antes de envejecer.	El desarrollo de este personaje depende en cierta medida de las opciones de respuesta del jugador, con las opciones de encaminarse a la confianza en sí misma y en su pareja o a la desconfianza y el temor, con una perspectiva diferente dependiendo del personaje masculino principal que la usuaria escoja al iniciar el juego.	Arquetipo de doncella inocente y pura. El personaje posee el arquetipo de la heroína otome* Posee características estereotipadas para las heroínas de este tipo de historia, es inocente, pura, bondadosa, servicial, torpe y algo ignorante. *Otome: doncella, también aplica para el personaje principal
	Género: Femenino Edad aparente: adolescente (su edad real es de más de 100 años) Largo del cabello: Al nivel de los hombros Color de cabello: Rubio Color de ojos: Azul claro Vestimenta: Uniforme blanco, negro y algunos detalles en rojo, usa una cita para el cabello rosada, Zapatos de plataforma. Ropa de diario es un vestido negro con una blusa blanca, otros atuendos incluyen un vestido morado en la ruta de Natsume y un vestido azul en la ruta de Ray				

	Tipo: Zombie Rasgos adicionales: cicatriz alrededor del cuello. Parche en el ojo (solo en la ruta de Ray) Color de piel: Blanca Estatura: 156cm				
Shiba		La construcción del personaje posee la estética del anime shojo. Proporciones: su cuerpo pose una proporción de 8 cabezas de altura Destaca el color purpura de su cabello	Personalidad alegre, le gustan las bromas y ayudar a los demás por lo que es uno de los chicos más populares de la clase. Si bien parece ser una persona inteligente y confiada. Cumpleaños 11 de noviembre Tipo de sangre: O Comida favorita: carne Comida que no le gusta: vegetal. Características: Como es un hombre lobo que viaja en manadas tiene grandes habilidades de relacionamiento y tiende a destacar en la multitud: Cuando se acerca la luna llena, se convierte en una bestia violenta, perdiendo su memoria en la forma humana y su capacidad de pensar lógicamente.	En su ruta se muestra como claramente tiene un complejo de inferioridad, debido a las expectativas generadas al pertenecer a determinada raza, y como con esfuerzo y una investigación, intenta superar este problema, sin embargo, nunca lo supera y decide dejar de lado esta meta a fin de tener una vida en pareja estable. El final normal concluye que pese a sus limitaciones ha logrado salir adelante. El primer final feliz concluye que no quiere convertirse en alguien más poderoso si eso implica tener que alejarse de la protagonista. Es retratado como un personaje ingenuo, del cual se aprovechan fácilmente con adulaciones. En otras rutas como personaje de fondo se muestra como alguien amable y algo curioso.	En rutas diferentes a la suya posee el arquetipo del bufón, usado principalmente para añadir escenas cómicas. Dentro de su propia ruta posee el arquetipo del héroe, que sigue un camino para seguir adelante. Posee unos de los estereotipos comunes para personajes de anime japonés llamados genki (término usado para personajes con energía excesiva)
	Género: masculino Edad aparente: adolescente Largo de cabello: a nivel del cuello Color de cabello: purpura Color de ojos: amarillo claro Vestimenta: uniforme blanco negro (chaleco, camisa), camiseta negra, correas alrededor de la cintura y correa alrededor del cuello Tipo: hombre lobo Rasgos adicionales: colmillo prominente Color de piel: blanca Estatura: 184cm				

Nagi		La construcción del personaje posee la estética del anime shojo. Proporciones: su cuerpo pose una proporción de 8 cabezas de altura Destaca el lazo azul	Personalidad: Buen estudiante y la persona más amable de la clase. A pesar de su apariencia inocente es muy honesto y disciplinado. Por todo esto, la oscuridad que oculta es tan sorprendente. Cumpleaños: 7 de febrero Tipo de sangre: B Comida favorita: pimientos rojos Comida que no le gusta: Brócoli Características: Tiene el poder de hacerse desaparecer por completo, y perfectamente... Aunque tenga un poder poco común y excepcional, es maltratado por otros debido a su posición en la jerarquía.	En su ruta se muestra su baja autoestima, la depresión y su complejo de inferioridad, todo debido a ser quien es, creyéndose merecedor del maltrato del cual es víctima por parte de otros estudiantes, incluso al tener personas a su lado que lo acepten teme constantemente su efímera existencia. Al tener una pareja a su lado gana algo de confianza, sin embargo, los temores que tiene continúan atormentándolo. En su final normal, adquiere la determinación para hacerle frente a aquellos quienes lo maltratan. En el primer final feliz muestra querer hacer frente a su situación para ser el apoyo para la protagonista, no obstante, en la segunda parte de la historia nos muestra que aún tiene temores y complejos.	En rutas diferente a la suya, posee un arquetipo del genio, es la persona inteligente del grupo y es la voz de la razón, al mismo tiempo tiene características estereotipadas para este tipo de personajes, siempre está metido en la biblioteca, es intimidado, tiene poca presencia dentro del lugar en el que se desenvuelve.
	Género: masculino Edad aparente: adolescente Largo de cabello: a nivel del cuello/nivel de la oreja Color de cabello: de blanco a gris. Color de ojos: gris Vestimenta: uniforme blanco negro, chaleco beige, cinta azul Tipo: hombre invisible Rasgos adicionales: puntas del cabello negras Color de piel: blanca Estatura:165cm				

Ray	Género: masculino Edad aparente: adolescente Largo de cabello: a nivel de la oreja Color de cabello: Rubio Color de ojos: azul Vestimenta: uniforme blanco negro, chaleco azul. Tipo: Vampiro Rasgos adicionales: guantes. Color de piel: blanca Estatura: 178cm	La construcción del personaje posee la estética del anime shojo. Proporciones: su cuerpo pose una proporción de 8 cabezas de altura Destaca el pañuelo del cuello.	Personalidad: Arrogante y nacido en cuna de oro. Al ser miembro de la clase alta, está muy orgulloso de su raza. La belleza se le hace irresistible, por lo que la protagonista llama su atención inmediatamente. Cumpleaños: 24 de abril Tipo de sangre: A Comida favorita: comidas refinadas y caras Comida que no le gusta: comidas baratas y de producción masiva. Características: tiene una debilidad por la belleza y prefiere beber sangre de bellos hombres y mujeres. No solo tiene increíbles reflejos, si no que su saliva también tiene poderes curativos. Siente un gran orgullo por su raza.	En su ruta se muestra como un personaje con un complejo de superioridad, se niega a mostrar su debilidad frente a otros, siempre mira por debajo a el resto y no suele escuchar las opiniones de otros. Suele tratar como objetos a todos aquellos que consideren están por debajo que el en la jerarquía tanto social como de razas (casi a todos). Usa constantemente a las mujeres a su conveniencia. No suele usar su posición para imponerse sobre otros, pese a esto la mayoría le teme, respeta o adora. En su final normal, asesina a la chica que lastimo a la protagonista, mientras que en su primer final feliz sus intentos de asesinato son detenidos por la protagonista, no obstante, jamás tendría repercusión por ello debido a su posición social. La segunda parte muestra el aceptar o hacer un lado la posición que debe asumir al tener una posición social alta.	Posee características estereotípicas de un vampiro: hombre rico, gusta beber sangre de mujeres hermosas. También es un joven rico estereotípico, parece ver a todos por debajo de él, no le gusta mezclarse con aquellos que considera del común, es refinado y su apariencia es siempre pulcra.

Natsume		La construcción del personaje posee la estética del anime shojo. Proporciones: su cuerpo pose una proporción de 8 cabezas de altura Destacan los vendajes y la corbata verde	Personalidad: tranquilo, parece vivir en su propio mundo, aunque no puede evitar llamar la atención de la clase. Apresar de fingir ser una momia de clase baja, su comportamiento es misteriosamente sofisticado y elegante. Es un ser increíble. Cumpleaños: 15 de septiembre Tipo de sangre: AB Comida favorita: Pizza Comida que no le gusta: champiñón Raza: Tritón Características: Engaña a su presa con una hermosa voz y apariencia, creció en una tribu de mujeres, se destaca por ser celoso, y es el más bello de las categorías oscuras.	Es un personaje que se muestra distante y que quiere tener un bajo perfil, siente particular molestia por las cosas que le recuerdan a su infancia, aun así, se aferra a ellas, como el hecho de que su madre intento asesinarlo, pero en su lugar él la mató a ella. No tiene interés en aquellas cosas que rodean a su raza y de hecho las repudia. A medida que su historia avanza se muestra más posesivo con la protagonista, llegando al punto de querer que la belleza que ella posee desaparezca pronto para que nadie más que él pueda estar a su lado. Finalmente se muestra el apoyo incondicional hacia los deseos de su pareja, siempre y cuando esto no implique separarse de ella, pues su posesividad continua ahí.	Se puede clasificar dentro de los estereotipos de los personajes anime japoneses como kuudere, termino para describir a personajes con actitud fría o indiferente que no muestran mucho sus emociones
Género: masculino Edad aparente: adolescente Largo de cabello: a nivel del cuello Color de cabello: Rubio cenizo Color de ojos: violeta Vestimenta: uniforme blanco negro, corbata verde Tipo: momia (tritón) Rasgos adicionales: vendajes alrededor del cuello, un brazo, ojo. Lunar bajo el ojo visible Color de piel: blanca Estatura:179cm					

Conclusión personajes principales

Todos los personajes masculinos tienen una estatura superior a la protagonista, en su mayoría son altos, el personaje más bajo tiene características faciales similares a los de la protagonista femenina (rostro más redondeado, ojos más grandes y expresiones más amables.)

Todos los personajes tienen colores de cabello, cortes y ojos diferentes (los colores más similares usan tonalidades diferentes).

Aunque el uniforme es uno de los trajes principales usado por los personajes principales, todos lo visten de una forma diferente (Agregando accesorios, reduciendo o aumentando prendas que resalten la naturaleza de cada personaje).

Todos los personajes mantienen el mismo color de piel.

Para que el usuario pueda identificarse con el personaje principal, se le da la opción de cambiar el nombre que posee, además de presentar una narración en primera persona con ausencia de voz cuando el resto de personajes si lo tienen. Aunque este personaje posee una personalidad base, el desarrollo depende de las respuestas que el usuario escoja a medida que avanza el juego.

El personaje masculino principal es el que guiará el desarrollo de la historia.

Pese a tener características físicas occidentales los personajes tienen nombres orientales (específicamente japoneses)

El personaje protagónico femenino es el que menos se representa gráficamente durante todo el juego y es el único personaje con diálogos que no posee voz.

Personajes Secundarios				
Nombre	Apariencia	Construcción	Perfil/Desarrollo	Estereotipo/Arquetipo
Abuela (Julia)		La construcción del personaje posee la estética del anime Proporciones: indeterminadas	Bisabuela de la protagonista, quiere impedir que su nieta conozca el exterior, pues teme que en algún momento la deje sola, sus inseguridades provienen de su pasado, y haber visto morir a su descendencia quienes tomaron la decisión de suicidarse.	Arquetipo de la familia, con un vínculo protector por la protagonista.
	Género: femenino Edad aparente: indeterminado Largo de cabello: sin cabello Color de ojos: indeterminado Vestimenta: sombrero y chal amplios, guantes Tipo: zombie Rasgos adicionales: al quitarse el sombrero se aprecia que es un esqueleto		Hay mayor desarrollo de este personaje en la ruta de Nagi, donde se cuenta su pasado y se espera a su muerte.	

Rain		La construcción del personaje posee la estética del anime. Proporciones: su cuerpo pose una proporción de 8 cabezas de altura Destaca el lazo rojo que ata su capa.	Es una bruja, estudiante graduada de la academia Alderic, aunque se presenta como alguien codiciosa múltiples veces ayuda a la protagonista en sus problemas sin recibir algo a cambio, aunque sus palabras suelen ser duras y en algunas ocasiones puedan parecer mal intencionadas, estas buscan hacer reflexionar a la protagonista.	Se ajusta al arquetipo del sabio, que guía al personaje principal con sus consejos.
	Género: Femenino Edad aparente: adulta Largo de cabello: a nivel del cuello Color de cabello: castaño claro Color de ojos: gris azulado Vestimenta: traje negro, camisa blanca, capa y sombrero negro, monóculo. Tipo: bruja Color de piel: blanca			
Erica		La construcción del personaje posee la estética del anime shojo. Proporciones: su cuerpo pose una proporción de 8 cabezas de altura Sus ojos son dos veces más grandes que las de un humano normal Destaca el color fucsia de su cabello	Personaje de apoyo que acompaña a la protagonista y le brinda su amistad, se ha mostrado reacia a ser amable con los personajes masculinos, y de cierta forma tiene algo de rivalidad con Olivia. Como un demonio se alimenta de almas, algunas veces puede usar su poder a cambio de un alma.	Arquetipo del amigo, como personaje de apoyo que ayuda a la protagonista en distintos conflictos que se le presentan.
	Género: femenino Edad aparente: adolescente Largo de cabello: a nivel de los hombros Color de cabello: fucsia			

	Color de ojos: rosa Vestimenta: uniforme blanco negro, roja Tipo: demonio Rasgos adicionales: cuernos sobresalientes en su cabeza, coletas, larga cola que termina en un corazón Color de piel: blanca			
Robín		La construcción del personaje posee la estética del anime shojo. Proporciones: su cuerpo pose una proporción de 8 cabezas de altura Destaca el color azul de su cabello	Se presenta a Robín como el enfermero de la academia, sus apariciones cobran importancia en las rutas de Natsume y Ray. Al ser una momia dice que sus cicatrices son algo de lo que estar orgulloso. *Algunos sitios de juegos clasifican al personaje como masculino otros como un personaje femenino. Incluso dentro del mismo hacen	Características estereotípicas para representación de un trabajador de la salud, como es el uso de la bata y gafas
	Género: indeterminado Largo de cabello: a nivel del cuello Color de cabello: azul Color de ojos: café Vestimenta: bata blanca, camisa vino tinto Tipo: momia Rasgos adicionales: vendajes alrededor del su cuerpo, gafas. Color de piel: blanca			
Olivia		La construcción del personaje posee la estética del anime shojo. Proporciones: su cuerpo pose una proporción de 8 cabezas de altura Sus ojos son dos veces más grandes que las de un humano normal Destaca el verde del lazo atado al cuello	Aunque se presenta como un posible personaje rival, en la mayoría de las rutas no se desarrolla como tal, tiene interés en la protagonista, pero este interés es únicamente físico. En la ruta de Ray se da a conocer que son amigos de la infancia y posible pareja matrimonial.	Arquetipo de la rival Visto como un personaje que desata un conflicto, desencadenando la inseguridad en los personajes principales de las rutas en las que aparece.
	Género: femenino Edad aparente: adolescente Largo de cabello: debajo de los hombros Color de cabello: castaño			

	Color de ojos: violeta Vestimenta: uniforme blanco negro, camisa amarilla, pañuelo verde Tipo: mestiza (vampiro-sirena) Rasgos adicionales: diadema con una mariposa Color de piel: blanca			
Conclusiones				
Los personajes secundarios refuerzan la variedad de razas y apariencias. Estos personajes son un soporte para el desarrollo de los personajes secundarios y una fuente de información sobre el contexto en el que se desarrolla la historia.				
Personajes terciarios				
Nombre o Rol	Perfil o Papel desempeñado			
Profesor	Se encarga de introducir características del mundo en el que se desarrolla el juego			
Señora de la Aldea zombie	Introduce al contexto en el que se crio la protagonista			
Estudiantes	Estudiantes nombrados de forma general, la mayor parte del tiempo son prejuiciosos, ven bien el atormentar al más débil, suelen mostrarse como personajes racistas. Intimidan a la protagonista cuando está sola.			
Estudiantes femeninas seguidoras de Ray	Chicas de las que Ray bebe sangre, suelen ser posesivas y agresivas, una de ella hiere el ojo de la protagonista dejándola marcada de por vida.			
Estudiantes femeninas seguidoras de shiba	Perteneecen al clan de hombres lobo, siguen a Shiba solo si este logra ganarle al lobo alfa de la manada, se sabe que el interés que tienen en él es meramente instinto de reproducción (en busca del lobo más fuerte) *solo aparecen en el final normal de shiba*			
Amanda	Sirena con un alto cargo político, si Cloé y Natsume ganan el concurso de baile ella promete luchar en contra de la desigualdad social, pese a mostrarse reacia en un principio.			
Madre de Natsume	Como sirena era una persona envidiosa, al envidiar la belleza de su hijo intentó matarlo, pero este la mató en su lugar como defensa propia.			
Vampiros	En su mayoría de buen estatus social, son clasistas y solo les interesa la belleza externa de las cosas y las personas			
Sarah	Hermana menor de Ray, es una niña inocente, está convencida de que Ray está enamorado de Olivia, trata con amabilidad a Cloé.			
Director	Hombre invisible, perdió la capacidad de hacerse visible (y transmitir su presencia) es el bisabuelo de la protagonista y persona por la cual ella recibe la carta de aceptación a la academia alderic			
Profesor de Lenguaje	Profesor prejuicioso y racista, es excesivamente severo con los estudiantes de razas que se encuentran en la parte baja de la pirámide.			
Lily	súcubo, hace su aparición buscando a su ardilla mascota, evento que solo tiene el propósito de que la protagonista caiga a un lago y después enferme.			
Shiba-falso	Monstruo atrapado dentro de un libro, muestra los deseos más anhelados de quienes son atrapados por él, para poder atraparlos, en su mayoría sus víctimas son personas solitarias que deciden quedarse viviendo en la fantasía.			
Muñeca	Muñeca maldita que atrapa el alma de quienes dicen quererla, borrándoles las memorias que tengan de cualquier persona a la que amen.			
Vendedor	Vendedor de tienda de artículos varios, le enseña a la protagonista música cantada por humanos y su significado.			
Conclusiones				
Los personajes terciarios no poseen una representación gráfica, en su mayoría son elementos para explicar y reafirmar el contexto en el que se desarrolla la historia (mostrar cual es la opinión común), muchos de ellos actúan como un conjunto y carecen de nombre y perfil. La importancia de estos es variable aparecen y desaparecen fácilmente.				

HISTORIA (segunda parte)					
Tipo de narrativa	La historia cuenta con una narrativa hipermedia, algunas veces no lineal (en cuanto a su secuencia cronológica, comenzando con el presente, regresando al pasado y volviendo al presente para narrar lo sucedido), uso continuo de escenas retrospectivas. Cada episodio posee diálogos que desencadenan en respuestas alternativas, estas llevan a diálogos diferentes y la suma de todas las respuestas desencadenan en uno de los dos finales alternativos.				
Narrador	Narrado en primera persona principalmente por la protagonista Cloé, aunque algunas veces se incluyen pequeños fragmentos narrados desde el punto de vista de alguno de los personajes principales masculinos				
Contexto	La historia se desarrolla en un mundo ficticio con una población de monstruos de distintas razas, con una clasificación de poder bien definida, lo que desencadena en el racismo y la desigualdad social, llevando a el aislamiento de algunas razas como lo son los Zombies los seres que se encuentran más abajo en la clasificación de poder, quienes pese a tomar una medicina para evitar el contagio siguen viviendo separados de otros. La mayor parte de la historia se desarrolla en la academia Alderic, un lugar que se presenta como una institución libre de discriminación, no obstante, los reglamentos y prohibiciones hacia la discriminación solo están impuestos y no necesariamente se cumplen.				
Rutas					
	Ruta común	Ruta Shiba	Ruta Nagi	Ruta Ray	Ruta Natsume
Tiempo de juego sin repeticiones	22 minutos	3 horas 30 minutos	3 horas 45 minutos	3 horas 30 minutos	3 horas 20 minutos
Hechos principales y capítulos a los que pertenecen estos hechos	Cloé es transferida a la academia Alderic, es presentada ante su clase la recepción no es muy buena al ser ella un Zombie, pero hay a quienes no les importa la raza a la que pertenece Cloé escoge a [Shiba/Nagi/Ray/o Natsume] como su guía Clóe recuerda la advertencia de su abuela de no enamorarse. (capítulo único)	Shiba Guía a Cloé (capítulo 1) Shiba se ausenta durante la luna llena al mismo tiempo que Cloé encuentra un cachorro. De igual forma Shiba aparece cuando el cachorro desaparece al finalizar la luna llena (capítulo 2 y 3) Cloé descubre que Shiba es el cachorro y decide ayudarlo a ser un gran lobo (capítulo 6) Cloé se da cuenta que se ha enamorado de Shiba. (capítulo 9) Cloé entra en el coto de caza en luna llena es atacada por lobos, pero shiba en su forma de cachorro la defiende y es lastimado. (capítulo 10) Cloé y shiba comienzan a salir. Segunda parte:	Cloé descubre que puede sentir la presencia de Nagi cuando está invisible (cap1) Cloé habla sobre los aspectos generales de los zombies con Nagi y como lo asume de forma positiva (cap2) Nagi se deprime y se esconde en la biblioteca, Cloé lo encuentra (Cap. 4 y 5) Nagi le cuenta a Cloé los aspectos generales de los hombres invisibles y como asume esto de forma negativa (Cap. 6) A la bisabuela de Cloé le queda poco de vida, ella va a verla en compañía de Nagi (cap8) Nagi confiesa sus sentimientos por Cloé y su deseo de estar a su lado frente a Julia. (cap9)	Ray muerde a Cloé, pero su sangre no es de su agrado, como ella no deja de sangrar la lleva a la enfermería (capítulo 1 y 2) Ray y Cloé comienzan a acercarse poco a poco (capítulo 3 y 4) Cloé comienza a ser intimidada por las seguidoras de Ray. Ray la cuida, pero ella siente que la está tratando como un objeto debido a sus palabras. (capítulo 5) Ray y Cloé siguen acercándose, Cloé no se siente segura de sí misma y la forma de expresarse de Ray refuerza su inseguridad (capítulo 7 a 8) Clóe es lastimada en el rostro por una seguidora de Ray dejándole una cicatriz permanente ella se encierra en su cuarto durante una	Natsume da una guía a medias a Cloé (Cap. 1) Cloé encuentra a Natsume cantando en el aula de música en plena noche (capítulo 3) Natsume arruina el reporte de Cloé sobre las sirenas hablando mal de estas (capítulo 5 y 6) Cloé se da cuenta que Natsume no es una momia si no un tritón, este le dice que los tritones son escasos porque sus madres los matan, en su caso el mató a su madre cuando esta estaba a punto de matarlo (Cap. 8) Natsume le da una orden de restricción a Cloé para que no se acerque a él (Cap. 9) Cloé busca una canción que no sea cantada por sirenas para expresarle sus sentimientos a Natsume, espera que él se acerque a

		Shiba y Cloé muestran su cercanía (capítulo 1 al 6) Cloé enferma y comienzan a tener pesadillas que la debilitan emocionalmente, al mismo tiempo Olivia se transfiere a Alderic (Capítulo 7) Shiba accidentalmente toma una poción de amor y se enamora de Olivia, decide dejar a Cloé (Capítulo 8) Cloé es absorbida por un libro que le muestra a un shiba falso que le jura lealtad, poco a poco ella olvida la realidad (Capítulo 9) Shiba entra en el libro para rescatar a Cloé se disculpa por lo sucedido debido a la poción. (Capítulo 10)	Julia cuenta que el bisabuelo de Cloé es un hombre invisible y como se alejó de él, Nagi se da cuenta que ese hombre está ahí, Tras un rencuentro con su amado Julia muere (Cap. 10). Segunda parte: Nagi y Cloé se relacionan con las personas de su entorno y también pasan tiempo a solas (capítulo 1 a 3) Cloé recibe una muñeca en su aldea que perteneció a una mujer que acababa de morir. La muñeca le exige a Cloé que le diga que es a quien más ama, al hacerlo Cloé queda maldita, provocando que olvide a la persona que más ama. (capítulo 9-10)	semana hasta que Ray abre la puerta a la fuerza y ve lo que le ha sucedido. (capítulo 9 y 10) Segunda parte: Olivia es transferida a Alderic, Ray debe guiarla, Cloé se entera que ellos dos son amigos de la infancia (capítulo 1 a 3) Cloé acompaña a Ray a visitar a su hermana menor, se entera que a Ray lo están presionando para que se case (capítulo 8) Por invitación de Sarah Cloé asiste a una fiesta de nobles vampiros, ahí se entera que el compromiso de Ray ha sido decidido, se entera también que la prometida de Ray es Olivia, quien le dice a Cloé que se aleje de Ray y lo deje para ir con ella (capítulo 9 a 10)	ella para hacérsela escuchar. (capítulo 10) Segunda parte: Natsume guarda algo de la medicina que Cloé toma para evitar el contagio (cap1) Natsume es sobreprotector con Cloé quiere evitar que se le acerquen personas que le puedan hacer daño o que tengan interés en ella (capítulo 2 y 3) Aparece Amanda, una sirena influyente que asistirá al evento del día de los muertos, al ver como esta insiste en el tema de su medicina comienza a sospechar (capítulo 8) Cloé le pide a Rain un análisis de su medicina, descubre que esta acelera el envejecimiento y que Natsume sabia esto, pero él desea que otros dejen de fijarse en ella, lo que los lleva a una pelea. (Cap. 9) Durante el baile del día de los muertos Amanda promete cualquier cosa a los mejores bailarines, Natsume se reconcilia con Cloé y le pide que bailen. (Cap. 10)
Hechos secundarios	Un Profesor introduce a Cloé en lo que es la pirámide de clases y las ordenes de obediencia.	Cloé va a una cita con Shiba Cloé sigue llevando al cachorro a su habitación en luna llena.	Nagi es víctima de abuso verbal y físico. Se pone en duda la existencia del director.	La discriminación hacia Cloé y el respeto hacia Ray se hace evidente por la mirada	El profesor de lengua discrimina a los estudiantes de razas de clase baja.

	En sus recuerdos Cloé visita a Rain, Cloé se raspa la pierna, hay un incendio en la aldea zombie (se intuye que fue un suicidio doble), Cloé siente una presencia en su casa. De regreso al presente a Erika le niegan el ser la guía de Cloé.	Shiba se enoja con Cloé y no se hablan por un tiempo, pero rápidamente se reconcilian. Segunda parte: Shiba y Cloé pasan sus días juntos tanto como lobo como humano. Visita a la casa de Rain, Rain experimenta son Shiba. Resultados del experimento de Rain. Shiba, Cloé y Nagi ayudan a una niña que perdió su ardilla mascota.	Nagi se muestra deprimido al hablar de algunos temas. Cloé es intimidada, Nagi la rescata. Nagi y Cloé tienen una cita. Ray coquetea con Cloé, Nagi se pone celoso. Segunda parte: El día de pesadilla la pirámide de poder se invierte, Nagi y Cloé se vuelven las clases más altas por un día (capítulo 7 y 8) Nagi, Cloé, shiba, Erika, Ray y Natsume pasan tiempo juntos divirtiéndose y haciendo un trabajo. Cloé y Nagi también encuentran tiempo para estar a solas. Nagi bebe una poción que cambia su personalidad, después de una semana vuelve a ser el mismo.	y las palabras de otros estudiantes. Ray ayuda a Cloé a hacer su tarea. Cloé hace galletas para Ray y toman el té juntos. Ray enferma y Cloé insiste en cuidarlo. Cloé ve como Ray muerde a alguien más. Cloé y Ray tienen una cita en la ciudad. Segunda parte: Ray y Cloé ven una película. Cloé se siente celosa de Olivia. Cloé y Ray visitan a Rain, quien le da a Ray una pócima de la verdad para hacer feliz a Cloé. Ray se enoja con Cloé porque ella tiene granos en su cara.	Cloé decide recorrer la academia autónomamente debido a que Natsume le dio un recorrido a medias. Cloé se entera del rumor de la sirena fantasma del aula de música. Natsume humilla al profesor de lengua por lo que recibe alabanzas de varios compañeros, después se ausenta de clases. Segunda parte: Olivia es transferida a Alderic. Alguien arruina el trabajo de dibujo de Cloé. Cloé es insistente con que Cloé debe seguir tomando su medicina. Alguien intenta tirar un candelabro sobre Cloé, Olivia y Natsume confrontan a esta persona, se revela que Olivia es tiene sangre mezclada con la de vampiro. Natsume y Cloé comen uno después de otro, galletas que durante un tiempo los retrocede mentalmente a una edad infantil. Hay una preparación para el evento del día de los muertos.
Tema principal	Un mundo fantástico con diferentes razas y la pirámide en la que se ubican las mismas.	Primera parte: Estar a la altura de las expectativas. Segunda parte: Confianza en la pareja.	Primera parte: la baja autoestima, la vida y la belleza efímeras. Segunda parte: Confianza en sí mismo, las memorias y el apoyo para la pareja.	Primera parte: relaciones basadas en la apariencia y la belleza efímera. Segunda parte: Diferencia de Clases sociales y confianza en la pareja.	Primera parte: Traumas de la infancia. Segunda parte: confianza en la pareja y la injusticia social.

Principales lugares donde transcurre	Instituto Alderic: Pasillo y Aula de clases Bosque de la Bruja: En medio del bosque y Casa de Rain Aldea Zombie: Afueras de la aldea y casa de Cloé	Academia: Aula, pasillo, gradas, jardín, bosque de la academia, enfermería, biblioteca, parque junto al lago. Residencias estudiantiles: Exterior de las residencias, pasillo, habitación de cloé, habitación de Shiba. Pueblo cerca a la escuela: plaza, cafetería Bosque de la bruja: bosque y casa de Rain Mundo falso: Salón de baile, jardín y habitación	Academia: Aula, pasillo, gradas, jardín, biblioteca, parque junto al lago, sala de música. Residencias estudiantiles: Exterior de las residencias, pasillo, habitación de cloé, habitación de Nagi. Pueblo cerca a la escuela: plaza, cafetería, sala de cine. Aldea Zombie: Afueras de la aldea y casa de Cloé Bosque de la bruja: bosque y casa de Rain	Academia: Aula, pasillo, gradas, biblioteca, enfermería, jardín. Residencia de estudiantes: Pasillo, habitación de Cloé, habitación de Ray. Pueblo cerca a la escuela: plaza, tienda de trucos y bromas. Bosque de la bruja: bosque y casa de Rain Casa de Ray: pasillo, habitación de Sarah Casa de un vampiro noble: salón de baile y jardín	Academia: Aula, pasillo, enfermería, gradas, parque junto al lago, salón de música, jardín. Residencia de estudiantes: habitación de Natsume, pasillo, habitación de Cloé Pueblo cerca a la escuela: plaza, tienda de artículos del mundo humano.
Variaciones que se presentan por las respuestas alternativas	La persona que se escoge como guía puede variar, derivando en cuatro alternativas diferentes. Shiba y Nagi se sorprenderán si son escogidos, pero aceptaran fácilmente. Ray y Natsume se molestarán si los escogen y se negaran a asumir el rol.	Cada capítulo tiene una pregunta alternativa con valor positivo o negativo, la suma de estas respuestas da como resultado en la primera parte: Final normal: Shiba se vuelve popular por derrotar al líder de la manada pues a partir de ese momento le corresponde el liderazgo, Shiba confianza sus sentimientos por Cloé frente a todos y ellos dos comienzan a salir. Final Feliz: Shiba despierta en la enfermería, ahí mismo decide dejar de lado sus intentos por ser un gran lobo para estar junto a Cloé, ellos dos comienzan a salir. (Este final desbloquea la segunda parte del juego)	La suma de las respuestas positivas y negativas da como resultado dos partes: Final normal: Tiempo después de la muerte de Julia, Cloe quiere aclarar su relación con Nagi, así que le confiesa sus sentimientos. Por otro lado, Nagi finalmente enfrenta a las personas que abusan de él. Final Feliz: Tras la muerte de Julia, Nagi investiga un poco y se da cuenta que el bisabuelo de Cloé es el director de la academia, junto a esta revelación, él también le confiesa sus sentimientos a Cloé. Segunda parte: Final Feliz:	La suma de las respuestas positivas y negativas da como resultado dos partes: Final normal: Cuando Cloé regresa a Clases se entera que la chica que la lastimo fue asesinada, y Ray ha usado posición para ordenar a todos que no molesten a Cloé, después de eso Ray confiesa sus sentimientos por ella. Final Feliz: Cloé regresa a clases y logra impedir que Ray le ordene a la chica que la lastimo que se suicide, aparte Ray confiesa sus sentimientos por ella y el estar consiente que Cloé tendrá una vida corta y que su belleza no durara y aun así la quiere a su lado.	La suma de las respuestas positivas y negativas da como resultado dos partes: Final normal: Cloé le entrega la canción a Natsume, varias semanas después mientras Cloé canta la canción Natsume se acerca a ella, él deshace la orden que le tenía impuesta, le confiesa que sus sentimientos y su temor a que alguien a quien ame lo traicione. Final Feliz: Cloé le entrega la canción a Natsume, ella comienza a cantarla, el confiesa que la alejó por temor a hacerle daño por su forma enfermiza de demostrar amor, ella se acerca a él pese a la orden la cual el rompe al ver el esfuerzo que Cloé pone en

		La segunda parte lleva dos finales: Final Feliz: Cloé decide regresar a la realidad junto con Shiba. Final malo: Cloé decide quedarse con el Shiba falso en un mundo idealizado. Shiba inútilmente intenta llevarla nuevamente a la realidad.	Para deshacer la maldición de Cloé, Nagi le hace un contrato con Erika, él le dará su alma en un futuro a cambio del poder para retroceder en el tiempo antes de que la maldición caiga sobre Cloé. Final malo: La maldición de Cloé nunca se rompe, Nagi continua a su lado, pero ella olvida todos sus recuerdos de él cada vez que se enamora nuevamente de Nagi.	Segunda parte: Final feliz: Ray deja en claro que no acepta su compromiso con Olivia, y decide visitar a Rain para vender parte de su esperanza de vida a cambio de más años de vida para Cloé (para que ambos puedan vivir un periodo similar) Final malo: Cloé acepta el futuro matrimonio de Ray y Olivia, a cambio de seguir siendo la amante de Ray, sin embargo no sabe que el objetivo de Olivia es preservarla en formol.	ello, ambos confiesan sus sentimientos. Segunda parte: Final feliz: Cloé y Natsume ganan la competencia de baile, pese a la resistencia de Amanda piden que se elimine el factor que acelera el envejecimiento en la medicina para los Zombies. Final malo: Cloé y Natsume pierden la competencia de baile, pasan los años y Cloé continúa tomando la medicina envejece y antes de morir le dice a Natsume que desea reencarnar pronto para no dejarlo mucho tiempo solo.

Conclusiones y notas

La temática principal del juego es sobre los problemas de los más débiles en una sociedad basada en la fuerza y el poder y las distintas formas en las que las personas se anteponen los problemas en dicha sociedad, a esto se le agrega la percepción de la belleza y el transcurso de la vida. La segunda parte del juego en todas las rutas incluye una temática sobre la confianza en la pareja.

Después del prólogo todas las rutas tienen etapas establecidas, cada capítulo tiene respuestas positivas y negativas que se suman en un medidor, el medidor que esté más lleno corresponderá a un tipo de final, final feliz y final normal en la primera parte y final feliz y final malo en la segunda parte. Contiene una elección con respuestas múltiples por capítulo, exceptuado los capítulos finales.

Eventos que se repiten en más de una ruta:

- Cita en la ciudad.
- El personaje masculino se ausenta de clases.
- El acoso escolar
- La bebida o consumo de una pócima mágica que afectará al principal personaje masculino, poción que cumple deseos y poción de amor para la ruta de Shiba, poción de cambio de personalidad para la ruta de Nagi, poción de la verdad en la ruta de Ray y poción que retrocede a la persona a una edad infantil en la ruta de Natsume.

Hipermedia (Multimedia e hipertexto)

Interfaz de juego

Botones menú inicial	Función	Contenido de la redirección	
Historia	Accede a menú de selección de selección de personaje	Botón “Hombre lobo Shiba”	Da ingreso al menú de selección de historia del personaje de Shiba el cual contienen: - menú de parte del romance con 10 botones para el ingreso a cada uno de los episodios + botón de ingreso al final normal y al final feliz + barras de estatus para el final normal y el final feliz - menú de parte de los amantes con 10 botones para el ingreso a cada uno de los episodios + botón de ingreso al final malo y al final feliz + barras de estatus para el final malo y el final feliz -botón back para volver al menú de selección de personaje Los botones de ingreso a los distintos episodios y se desbloquearán a medida el que usuario termine la totalidad del episodio anterior por primera vez. Los episodios finales se desbloquearán de acuerdo a los datos ingresados resultantes en las barras de estatus Las barras de estatus se llenan de acuerdo a las respuestas seleccionadas por el jugador en cada uno de los episodios
		Botón “Hombre invisible Nagi”	Da ingreso al menú de selección de historia del personaje de Nagi el contenido es similar al de selección de historia del personaje de Shiba.
		Botón “Vampiro Ray”	Da ingreso al menú de selección de historia del personaje de Ray el contenido es similar al de selección de historia del personaje de Shiba.
		Botón “Momia Natsume”	Da ingreso al menú de selección de historia del personaje de Natsume el contenido es similar al de selección de historia del personaje de Shiba.
		Botón “Prólogo”	Da inicio al juego reproduciendo el prologo
		Botón “Back”	Regresa al menú inicial

Cargar	Accede al menú de carga de datos de juego guardados	5 páginas, cada una con 20 espacios de guardado, los espacios de guardado usado mostrarán una imagen que indica el personaje y el nombre de la ruta, al pasar el cursor por dicho espacio de guardado se da más información de dicho marcador, la cual corresponde a: - N° de espacio de guardado - Ruta y nombre del episodio - Fragmento de texto del momento en el que se guardó - Fecha y hora de la que se guardó Al dar clic en cualquiera de estos espacios aparece una ventana de confirmación para cargar dichos datos e ir directamente a esa parte de la historia. Se añade el botón de “back” para regresar al menú inicial.	
Renombrar	Accede a la pantalla de ingreso de nombre de la protagonista	Espacio para ingresar el nombre (mostrará el nombre por defecto de la protagonista), al dar clic en este espacio aparece una ventana con caracteres alfanuméricos y caracteres especiales, botón de borrar letra y cerrar. Botón de “enviar” para cambiar el nombre de la protagonista Botón de “Deshacer” para reestablecer al nombre por defecto de la protagonista Botón “Back” para volver al menú inicial	
Extra	Accede al menú de datos extra del juego	Galería	Ingresa a la galería de los CG de juego obtenidos, Existe un botón por cada personaje ligable para visualizar los CG obtenidos en las rutas de estos personajes, las imágenes se pueden visualizar como miniaturas o con la vista ampliada. Botón “back” para regresar al menú de datos extra del juego
		Música	Lista de reproducción de todas las canciones escuchadas en el juego (estas se desbloquean a medida que el jugador las escucha por primera vez en el juego) Botones de reproducir, detener, siguiente y anterior Botón “back” para regresar al menú de datos extra del juego
		Perfil	Perfil de los 5 personajes protagónicos datos sobre su personalidad, sus razas y su clasificación social (clase oscura) más botón de reproducción “Voz especial” con algunas charlas con los actores que doblaron a los personajes en japonés (excepto a la protagonista que no posee voz) Botón “back” para regresar al menú de datos extra del juego
		Regresar	Botón para regresar al menú inicial de juego
Opciones	Accede al menú de opciones de configuración de la interfaz	Sonido	Contiene las opciones de: - Volumen BGM: ajusta la música de fondo - Volumen diálogo: ajusta el volumen de la voz de los personajes - Volumen SE: Ajusta el volumen de los efectos de sonido - Ajuste automático de BGM on-off: baja el volumen de la música de fondo automáticamente cuando se está reproduciendo un dialogo En la parte inferior de este menú se incluye una explicación de cada punto
		Voz	Selecciona las voces del sistema entre los personajes principales y secundarios: Shiba, Nagi, Ray, Natsume, Erica, Olivia, Robin, Rain, Julia, Otros En la parte inferior de este menú se incluye una explicación de cada punto
		Texto	Contiene las opciones:

			-Seleccionar tipo de letra: letra tipo una serif, letra tipo dos sanSerif, Letra tipo tres sanSerif light -Color de Texto: Cambia el color del texto que ya se ha leído (el texto ya leído aparece en amarillo) -Contorno de letra: activa o desactiva el contorno de la letra -Sombreado de letra: activa o desactiva el sombreado de la letra -Claridad de la imagen: cambia la transparencia de la ventana de texto. En la parte inferior de este menú se incluye una explicación de cada punto
		Modo	Incluye la configuración de: -Velocidad de texto: controla la velocidad de aparición del texto -Velocidad automática: Controla la velocidad de lectura en modo automático -Modo saltar: Activa el saltar solo diálogos ya leídos o saltar cualquier tipo de dialogo -Efecto nivel de simpatía: se activa o desactiva el añadir un efecto especial cuando se incrementa el nivel en la barra de final feliz En la parte inferior de este menú se incluye una explicación de cada punto
		Back	Botón para regresar al menú inicial de juego

Contenido adicional de la interfaz

Imagen		sonido	video	Efectos	Otros
Personajes		10 pistas de música de fondo	1 video de apertura	Efectos de sónico: pasar hojas, abrir y cerrar puertas, sonidos de pasos, golpes, sonido de viento, rosar de tela entre otros Diversos efectos de transiciones entre imágenes. Movimientos de cámara. (movimiento rápido y busco de izquierda a derecha)	Menú flotante dentro del juego, con botones de: Reproducción automática (solo se detiene para la selección de respuestas) Guardar: lleva al guardado en los espacios vacíos del menú de carga Saltar: reproduce rápidamente el juego, se detiene solo para la selección de respuestas. Guardado rápido Volver al menú inicial Salir Configuraciones
Escenarios		1 canción de apertura	1 video de cierre		
Botones		1 canción de cierre			
Imágenes de sistema (carga, salto entre otros)		Distintos efectos de sonido de sistema (botones, efecto de sonido al terminar episodio entre otros)			

Variables dentro del juego

Capítulo	Opciones	Resultado
Prologo : Se le pide a la protagonista que escoja entre 4 compañeros a uno para que sea su guía	-Shiba	Tras un corto dialogo se inicia el episodio 1 de la parte del romance de Shiba (ruta del Romance de Shiba)
	-Nagi	Tras un corto dialogo se inicia el episodio 1 de la parte del romance de Nagi (ruta del Romance de Nagi)

	-Ray	Tras un corto dialogo se inicia el episodio 1 de la parte del romance de Ray (ruta del Romance de Ray)
	-Natsume	Tras un corto dialogo se inicia el episodio 1 de la parte del romance de Natsume (ruta del Romance de Natsume)
Episodio 1 a 10 de la ruta del romance para cualquier personaje ligable: Se le da dos respuestas entre las cuales escoger por cada episodio: una positiva que incrementa los puntos de simpatía (barra de estatus para el final feliz), y una “negativa” (aumenta los puntos para la barra de estatus para el final normal)	Respuestas positivas	Las respuestas cambian un corto dialogo para después volver a un desarrollo común. Si más del 50% de las respuestas son positivas se desbloquea el final feliz de la ruta de romance (aplicado para el personaje cuya ruta se esté jugando). Al finalizar de jugar el episodio del final feliz se desbloquea el episodio 1 de la ruta de los Amantes del personaje respectivo
	Respuestas positivas/respuestas negativas	Si un 50% de las respuestas son positivas y un 50% negativas, se desbloquean tanto el final feliz como el final normal, reproduciendo automáticamente el final feliz, al terminar de jugar los finales no se desbloquea la ruta de los amantes.
	Respuestas negativas	Las respuestas cambian un corto dialogo para después volver a un desarrollo común. Si más del 50% de las respuestas son negativas se desbloquea el final normal de la ruta de romance (aplicado para el personaje cuya ruta se esté jugando). Al finalizar de jugar el episodio del final normal no se desbloquea la ruta de los amantes.
Episodio 1 a 10 de la ruta de los amantes para cualquier personaje ligable: Se le da dos respuestas entre las cuales escoger por cada episodio: una positiva que incrementa los puntos de simpatía (barra de estatus para el final feliz), y una negativa (aumenta los puntos para la barra de estatus para el final malo)	Respuestas positivas	Las respuestas cambian un corto dialogo para volver a un desarrollo común. Si más de un 50% de las respuestas son positivas se desbloquea el final feliz de la ruta de los amantes (aplicado para el personaje cuya ruta se esté jugando)
	Respuestas positivas/Respuestas negativas	
	Respuestas negativas	Las respuestas cambian un corto dialogo para volver a un desarrollo común. Si más de un 50% de las respuestas son negativas se desbloquea el final malo de la ruta de los amantes (aplicado para el personaje cuya ruta se esté jugando)

Notas y conclusiones

- la interfaz de la versión para Windows conserva indicaciones propias de una versión para PlayStation Vita (indicaciones tales como presionar botones A X Y O)
- Algunos botones dentro de la interfaz no tienen una traducción al español y se ha dejado en su forma en inglé como es el caso del botón back.
- Algunos letreros explicativos tiene errores que se presumen son errores de digitación como es la ausencia de espacios entre palabras.
- Los textos de presentación de personajes y créditos dentro de los videos de apertura y cierre se encuentran en japonés.

El menú inicial es claro e intuitivo, el agregar las voces de los personajes como voces de sistema es una presentación inicial del contenido que está incluido.

Las configuraciones no son siempre claras, especialmente para aquellos puntos que modifican algo que no es inmediatamente visible, como es el caso de la opción claridad de la imagen.

El menú flotante dentro del juego no contrasta lo suficiente dentro de los fondos (al tener pictogramas amarillos sobre fondos cuya en los que la iluminación crea espacios de este color).

El menú de carga es claro y los datos de apoyo lo complementan (título del capítulo, ruta, fragmento de dialogo del episodio guardado, fecha y hora)

Los menús de selección de historia de cada uno de los personajes resultan claros la primera vez que se juega (cuando los botones de adquieren el color dependiendo de la respuesta que se dé en el episodio respectivo) No obstante al jugar por segunda vez una misma ruta, el menú resulta confuso, ya que se mostrarán los datos de la anterior vez que se jugó determinado episodio (esto incluye los datos de las barras de estatus)- para permitirle al jugador tener un juego anacrónico. Los datos guardados, solo guardan los datos jugados en un episodio y no en los anteriores a este.

Las variables dentro del juego se dan una sumatoria de respuestas positivas y negativas y a excepción de las respuestas del prólogo (respuesta para seleccionar personaje), todas las demás respuestas tienen el mismo nivel de importancia.

Las barras de estatus y los colores de los episodios guían al usuario hacia el final que obtendrán de forma que esto no será una sorpresa sabiendo que solo existen dos tipos de finales.

La señalización del texto ya leído ayuda a visualizar los cambios al repetir el juego.

Errores de sintaxis, traducción o coherencia	
Error	Tipo de error
Dialogo cortado: debería decir “Entre ser fuerte y un pastel, prefiero el pastel” sin embargo se corta la última palabra (referencia versión para celular contienen la frase completa)	Error de edición y de diseño de cajas de texto de respuestas (en la cual no alcanza dicha frase)
Dialogo “haberte preguntado una pregunta”	Problema de sintaxis: dialogo redundante.
Diálogos sin traducción: aparecen en ingles sin motivo alguno	Error de traducción y revisión del producto traducido
“Nagi me abrazo” en lugar de “Nagi me abrazó”	Falta de tilde
“¿Por qué estabas preocupada?”	Uso de un adjetivo femenino en lugar de uno masculino como sugiere el desarrollo de la escena
“Olvia” en lugar de “Olivia”	Posiblemente un error de digitación
“se me enojaría” en lugar de “se enojaría”	Error de sintaxis
“Matsume” en lugar de “Natsume”	Posiblemente error de digitación
Controladores para psVita	Error de cambio plataforma para el juego

Matriz de observación #2

INFORMACIÓN BÁSICA		
Nombre del juego	Huellitas mágicas	
Desarrollador/productor	Visuki	
Plataforma	Android/ navegador (versión descontinuada)	
Fecha de lanzamiento	Febrero 2016	
País de origen	Argentina	
Idiomas en los que está disponible	Español/ ingles	
Duración promedio	8 - 20 horas	
Número de rutas*	3 (Ren/ / Toshio/ Hiroshi)	
Episodios		Títulos de los Episodios

	3 episodios por ruta más prologo y 2 finales alternativos por ruta (los finales están acoplados dentro del capítulo 3 y no forman un capítulo aparte) = 10 capítulos	Ruta Ren Capítulo 1 Capítulo 2 Capítulo 3 (final feliz, final neutra, final triste)	Ruta Toshio Capítulo 1 Capítulo 2 Capítulo 3 (final feliz, final triste, final neutral)	Ruta Hiroshi Capítulo 1 Capítulo 2 Capítulo 3 (final feliz, final neutral, final triste)
Portada				
Conclusiones				
La primera versión del juego, se presentó como un juego para navegador, no obstante, el juego no duró mucho de esta forma y mucho tiempo después fue lanzado para dispositivos móviles. Posteriormente se lanzó una segunda parte del juego llamada huellitas mágicas 2, la cual presenta una remodelación de todos los personajes y una continuación de la historia desde el final neutral de la primera parte, además cambia algunas mecánicas de juego, siendo la primera versión un juego gratuito con publicidad y la segunda versión un juego free to play de modalidad freemium (que no es del todo gratuito).				

HISTORIA					
Personajes principales					
Nombre	Apariencia	Construcción	Perfil	Desarrollo	Estereotipo/Arquetipo

Hikari (se puede cambiar su nombre)		Posee una estética similar al anime shojo de principios de los 2000. Ojos 3 veces más grande que los de un humano normal. Destaca el color anaranjado de su cabello y el azul siempre presente en su indumentaria.	Hikari es descrita como una persona con una gran falta de confianza en sí misma, tímida, asustadiza y con una autoestima muy baja. Sin embargo, es una persona que anhela superar su timidez de alguna forma y se esfuerza en cambiar (el enfoque positivo o negativo en sus esfuerzos dependen de las elecciones de los usuarios)	El personaje comienza a ganar confianza, tanto para dar a conocer su opinión, como para relacionarse con otros. Su relación con los personajes masculinos se mantiene en un plano secundario, pero se desarrolla en torno a la confianza para compartir sus problemas y miedos, si ella permanece negativa de podrá superar sus problemas, pero no entablará una relación romántica, dando lugar al final neutral.	Arquetipo de la doncella, pura e inocente.
	Género: Femenino Edad aparente: adolescente (entre 15 y 16 años) Largo del cabello: recogido por encima de los hombros Color de cabello: anaranjado Color de ojos: café claro Vestimenta: uniforme blanco y chaleco azul- camiseta azul- blusa azul Tipo: humana Rasgos adicionales: coletas altas Color de piel: Blanca			En el final triste ella olvida la carta y no logra hacer progresos en su deseo. Poco a poco se va relacionando con otros y se da cuenta que se encontraba llena de prejuicios sobre el rol que jugaban las personas a su alrededor, lo cual le permite relacionarse con más confianza con otros.	

Ren	 Género: masculino Edad aparente: adolescente Largo del cabello: al cuello Color de cabello: negro con un mechón violeta Color de ojos: amarillos Vestimenta: traje morado y negro, cascabeles amarillos- atuendo informal, pantalón negro, camiseta azul, chaqueta morada y negra. Tipo: Espíritu con características de gato Rasgos adicionales: Orejas y cola de gato Color de piel: rosada	Su estética es similar a la de los animes shojo de principios del 2000 Presumiblemente posee unas proporciones de 7 cabezas a 7 cabezas y ½ Destacan los colores morado, negro y amarillo.	Descrito como alguien impulsivo, exigente e independiente, además tiene un mal temperamento, no obstante, oculta un lado sensible y bondadoso. Sus características de gato se deben a la mascota que tuvo cuando aún era un ser humano. Le gusta el pescado.	Comienza siendo un personaje con una actitud estricta hacia Hikari, ayudándola más allá de lo que corresponde a su deseo de ser más segura de sí misma. Aunque apoya la independencia de Hikari quiere que ella dependa de él compartiéndole sus dudas y problemas, aunque sean pequeños. Comparte sus problemas con la protagonista y evita relacionarse con otros. La dependencia que Hikari tenga sobre él influye en si el mostrará o no sus sentimientos hacia ella.	Se puede clasificar como un personaje tsundere dentro de los estereotipos del anime es un término que se usa para describir a un personaje que se muestran agresivos para ocultar sus buenas intenciones (o también que al principio son agresivos y con su desarrollo se vuelven cariñosos)

Toshio		Posee una estética similar al anime shojo de principios del 2000 Presumiblemente se construyó en base a una proporción de 7 cabezas. Destaca el color verde de su indumentaria y el marrón claro de su cabello. Ojos más grandes que los de un humano.	Descrito como alguien sociable, con energía inagotable e hiperactivo, es infantil, juguetón y muy positivo.	Su deber es ayudar a la protagonista a tener un amigo de verdad, lo que lo lleva a enfocarse más en la diversión que en ayudar en la posición que tiene la protagonista como organizadora de un campamento. Interactúa fácilmente con otros para darle un camino a Hikari en como relacionarse con los demás. Poco a poco confía su pasado a Hikari, como humano y posteriormente como espíritu. Si su relación con Hikari progresa muestra algo de frustración al ser visto como un niño dada su personalidad.	Posee el estereotipo anime genki, usado por ser alguien excesivamente energético y hasta algo infantil.
	Género: masculino Edad aparente: adolescente Largo del cabello: al cuello Color de cabello: castaño claro Color de ojos: café claro Vestimenta: camiseta verde, chaleco verde, pantalón beige, complemento de múltiples correas Tipo: Espíritu con características de perro. Rasgos adicionales: Orejas y cola de perro Color de piel: rosada				

Hiroshi		Posee estética de manga shojo. Presumiblemente una proporción de 8 cabezas. Destaca el color violeta y morado.	Es alguien responsable, cortes y atento, además de ser refinado y educado. Su rol tiende a ser como el de un mayordomo.	Desde un comienzo se comporta de una manera servicial. Interactúa con otros únicamente por cortesía o por orden de la protagonista. Comparte con la protagonista su pasado para darle un ejemplo y un paralelo entre los problemas que ella tiene y los que él tuvo en el pasado. Si la protagonista se le confiesa, entra en shock y desaparece, pues sus sentimientos entran en conflicto con sus responsabilidades y van en contra de las reglas que como carta se le ha impuesto. Finalmente decide seguir su propio camino e ir al lado de Hikari.	Tiene características estereotipadas para un mayordomo, fiel a su amo, priorizando las ordenes que este le dé, teniendo todo listo antes de que se le dé una orden, hablando de forma excesivamente cortes y vistiendo elegantemente.
	Género: masculino Edad aparente: adulto Largo del cabello: a los hombros Color de cabello: morado Color de ojos: morados Vestimenta: traje elegante morado con chaleco verde, y traje elegante negro con chaleco morado Tipo: Espíritu con características de conejo Rasgos adicionales: Orejas de conejo. Color de piel: rosada				

Conclusiones y anotaciones

Pese a ser un juego de origen latinoamericano todos los personajes tienen nombres de origen japonés, en el caso de la protagonista quien tiene un nombre que se puede cambiar, su nombre fue escogido por la comunidad en una encuesta lanzada por los creadores del juego en sus redes sociales.

Las proporciones de rostro y cuerpo varían significativamente de personaje a personaje esto puede ser debido a que cada personaje fue presentado mientras el juego aún estaba en desarrollo.

Aunque no hay información sobre las estaturas, por las imágenes de juego se puede ver que todos son más altos que la protagonista.

La ropa como humanos de los personajes masculinos coordina con la ropa como espíritus.

La historia presentada se dirige por el deseo de la protagonista y no por el desarrollo del personaje masculino.

Personajes Secundarios				
Nombre	Apariencia	Construcción	Perfil/Desarrollo	Estereotipo/Arquetipo
Souta	 Género: masculino Edad aparente: adolescente Largo del cabello: al cuello Color de cabello: Rubio Color de ojos: Azul Vestimenta: uniforme camisa blanca; camiseta azul pantalón azul. Tipo: humano Rasgos adicionales: peinado con un mechón de cabello arriba Color de piel: blanca	Proporción ente 7 cabezas y 7 cabezas ½ Estética anime shojo de los 2000. Destaca el color azul de su camiseta	Souta es un personaje egocéntrico, tiene mucha confianza en sí mismo, lo más importante para él es tener la atención de otros. Es novio de Nozomi y es clasificado como el chico más popular de su clase. Su desarrollo vario de una ruta a otra. En la ruta de Ren se muestra que quiere evitar cualquier cosa que considere infantil, quiere que todos lo miren y no le importa lastimar a Nozomi con tal mantener su popularidad (incluso si eso implica engañarla con Ritsu y Fuyuki). Finalmente, esa actitud termina por apartarlo de otros. En la ruta de Toshio su papel no es muy relevante y solo nos confirma su perfil. Su mayor desarrollo se mira en la ruta de Hiroshi, donde su frustración por perder su popularidad lo aísla de todos y termina lastimando a Nozomi al no querer recibir su ayuda. Finalmente, aunque sigue deseando ser el centro de atención comienza a valorar más a las personas que están a su lado desinteresadamente.	Su papel es el del personaje popular

Nozomi			Proporción ente 7 cabezas y 7 cabezas ½ Estética anime shojo de los 2000. Destaca el color verde de sus ojos y chaleco.	Hikari presenta a Nozomi como la chica más popular de la clase y la más aterradora. Tiene un mal carácter lo que la hace poco accesible. En el fondo teme estar sola, por ello no le importa rodearse de personas que no la valoran. Su desarrollo varía dependiendo de la ruta: En la ruta de Ren es donde se explora más su personaje, al verse obligada a compartir la tienda de campaña con Hikari, ellas tienen tiempo de hablar y descubre que a Nozomi le gustan los comics he incluso los dibuja, pero lo mantiene oculto debido a que eso no sería del agrado de su novio Souta; también descubre que aquellas a las que cree sus amigas solo están con ella para acercarse a Souta, finalmente da un paso para relacionarse con personas que la acepten como ella es. En la ruta de Toshio, su preocupación por la supuesta desaparición de Toshio la lleva a relacionarse con otros y a abrirse un poco más llevándola a hacer amigos verdaderos. También se descubre que en el pasado Toshio la ayudo a hacer amigos, pero después de un tiempo volvió a quedarse sola. En la ruta de Hiroshi, se muestra siempre preocupada por Souta aunque este la desprecie, incluso después de	En un principio se construye un rol de villana en base a este personaje, no obstante puede llegar a convertirse en una amiga de la protagonista.
	Género: Femenino Edad aparente: adolescente Largo del cabello: Largo Color de cabello: Rubio Color de ojos: verdes Vestimenta: uniforme; camiseta beige, chaleco verde, shorts azules. Tipo: humana Rasgos adicionales: cabello trenzado. Color de piel: rosada				

			una discusión termina volviendo a su lado.	
Hana		Proporción ente 7 cabezas y 7 cabezas ½ Estética anime shojo de los 2000. Destaca el color rosado de su chaqueta	Se la describe como una persona amable, sociable, positiva y servicial (aunque puede ser vista como alguien simplemente conveniente) En el fondo teme estar sola, por ello se sobre esfuerza en dar una buena imagen de sí misma. Su desarrollo cambia dependiendo de cada ruta. En la ruta de Ren su participación no es muy relevante más que como una imagen de alguien sociable ante los ojos de Hikari. En la ruta de Toshio se descubre que le gusta Taneki y parte de sus esfuerzos por tener una buena imagen son para tener su atención. En la ruta de Hiroshi, se descubre su temor a la soledad como parte del hecho de seguir la corriente de lo que dicen otros ignorando su propia opinión.	Aunque al principio se muestra como un modelo a seguir, la relación con este personaje se vuelve más amistosa.
	Género: Femenino Edad aparente: adolescente Largo del cabello: al cuello Color de cabello: castaño Color de ojos: rosados Vestimenta: uniforme; camiseta morada, chaqueta rosada y sudadera gris. Tipo: humana Rasgos adicionales: ninguno Color de piel: rosada			

Taneki			Proporción ente 7 cabezas y 7 cabezas ½ Estética anime shojo de los 2000. Destaca el color rojo de su ropa.	Al principio parece ser una persona problemática, pero realmente es alguien que no es muy consciente de los que sucede a su alrededor, puede llegar a bastante amable. Su papel no varía tanto en cada ruta, pero tiene una mayor participación en la ruta de Toshio, donde tras ver los esfuerzos que hace Hikari comienza a interesarse en ella, no obstante después de ser rechazado es animado a darse una oportunidad con Hana.	Es un personaje secundario sin mucho desarrollo a diferencia de los demás. Puede verse como el estudiante deportistas.
	Género: masculino Edad aparente: adolescente Largo del cabello: al cuello Color de cabello: castaño Color de ojos: café Vestimenta: uniforme; camiseta y sudaderas rojo y negro. Tipo: humano Rasgos adicionales: Orejas y cola de gato Color de piel: blanca				

Conclusiones

Los personajes secundarios tienen una construcción más estandarizada que los personajes primarios.

El desarrollo de los personajes secundarios depende de la ruta en la cual se encuentren.

Todos estos personajes tienen un perfil descrito como estereotipado por la protagonista, no obstante, al entrar en alguna de las rutas que los desarrollan, se ve que estos tienen un trasfondo, con el que la protagonista puede empatizar de una u otra forma.

La relación que la protagonista tenga con estos personajes (por las elecciones del usuario) influyen en el resultado final de la historia.

Personajes terciarios

Nombre o Rol	Perfil o Papel desempeñado
Ritsu	Compañera de clases de hikari, posee un comportamiento despectivo hacia lo que ella considera anormal, sigue a las personas populares y a aquellas que le conviene tener cerca.
Fuyuki	Perfil y apariencia similar a la de Ritsu, su propósito es desatar algunos conflictos y hablar de forma mal intencionada.
Profesor	Profesor encargado de los estudiantes durante el campamento, impone el papel de organizadora a Hikari repitiéndole constantemente sus deberes, vigila al grupo, pero no se involucra directamente.

Compañeras	Compañeras de clase, proveen la opinión general de las personas de la clase, especialmente alabando a aquellas personas a quienes consideran superiores y marginando a aquellas que no gozan de una buena imagen.
Amigas de Hana	Papel similar al de las compañeras de clase pero en este caso haciendo un énfasis en alabar y seguir al personaje de Hana además de intentar guiar el comportamiento de esta misma.
Mamá y papá de Hikari	Mencionados como unos padres que animan a su hija a superar sus problemas.
Creador de las cartas	Impone las reglas a las cartas, aunque estas resultan flexibles a la situación en la que se encuentren los espíritus.
Conclusiones	
De los personajes terciarios solo fuyuki y ritsu poseen una representación gráfica (en algunas rutas su papel es más importante), el creador de las cartas se presenta como unas luces brillantes, pero no tiene forma como tal, estos personajes cumplen un papel de fondo.	

HISTORIA (segunda parte)				
Tipo de narrativa	La historia cuenta con una narrativa hipertextual, con un tiempo lineal, cada episodio posee diálogos que desencadenan en respuestas alternativas, estas llevan a diálogos diferentes, y en algunas ocasiones en escenas diferentes y la suma de todas las respuestas desencadenan en uno de los tres finales alternativos, al desbloquear el final feliz comienzan a aparecer más respuestas alternativas las cuales pueden desbloquear escenas extra al final del juego.			
Narrador	Narrado en primera persona, el narrador siempre es la protagonista Hikari			
Contexto	La historia se desarrolla en medio de un grupo de estudiantes de secundaria, principalmente durante un evento de campamento, donde la presión grupal y los prejuicios están presentes. Aparte de las cartas y el creador de las cartas no hay otros elementos mágicos en la historia.			
Rutas				
	Ruta común	Ruta Ren	Ruta Toshio	Ruta Hiroshi
Tiempo de juego sin repeticiones	27 minutos	2 horas 34 minutos	2 horas 4 minutos	2 horas y 46 minutos
Hechos principales y capítulos a los que pertenecen estos hechos	Se informa a los estudiantes sobre la realización de un campamento, se escoge un ayudante para la organización de forma aleatoria, Hikari es seleccionada. Camino a su casa Hikari encuentra tres cartas que dicen cumplir cualquier deseo, ella las lleva a casa consigo y descubre que cada carta contiene un espíritu. Hikari selecciona una carta para que le cumpla su deseo.	Aparece Ren con su forma humana (pero con orejas y cola de gato) para ayudar a Hikari, pasa un mes de entrenamiento para que ella gane confianza y organice el campamento. El día del campamento llega, Ren aparece en forma humana haciéndose pasar por encargado del lugar para ayudar a Hikari. Nozomi es castigada por romper una carpa y debe ayudar a Hikari con la organización, pero no hace nada. Souta coquetea con Hikari y Ren se molesta pues ella no puede rechazarlo claramente Se realiza una actividad de pesca, Hikari ve a Souta besándose con Fuyuki.	Toshio aparece en su forma humana (con orejas y cola de perro) para ayudar a Hikari a hacer amigos. Toshio apoya a Hikari durante el mes previo al campamento. Toshio le regala un amuleto a Hikari (una pequeña pelota) Comienza el campamento. Para comunicarse con otros Hikari se aferra a su amuleto que resulta ser un amplificador de voz. Comienzan las actividades del campamento. Toshio aparece en su forma humana haciéndose pasar por el hijo del dueño del lugar. Hikari participa en la carrera de obstáculos haciendo equipo con Taneki.	Hiroshi aparece en su forma humana (con orejas y cola de conejo) para ayudar a Hikari a cumplir su deseo de animarse a hablar. Hikari pasa un mes junto a Hiroshi en el que la pone a practicar oratoria. Llega el día del campamento. Aparece Hiroshi en su forma humana presentándose como un mayordomo contactado por Hikari para hacer más amena la estadía. La atención de las chicas se desvía de Souta a Hiroshi. Comienza la búsqueda de tesoro los ganadores comerán en el castillo en el árbol que Hiroshi arregló, Hikari participa junto a Souta, quien la deja de lado y se va por su cuenta. El castillo aparece destruido, todos le echan la culpa a Souta.

		Ren habla sobre su pasado como humano y las reglas de las cartas con Hikari. Hikari le cuenta lo que paso entre Souta y Fuyuki (capítulo 1) Hikari debe compartir su carpa con Nozomi. Ren encierra a Hikari y Nozomi en la carpa para que socialicen cosa que logra. Hikari ve a Souta y Ritsu besándose. Souta intenta propasarse son Hikari, Ren y Nozomi llegan en ese momento, Ren araña a Souta y se lleva a Hikari. (capítulo 2) Nozomi se encuentra molesta con Hikari. Durante la carrera de obstáculos Nozomi hace equipo con Ren y Hikari con Souta. Hikari ve a Souta con Ritsu y fuyuki y lo confronta, Nozomi ve lo que está sucediendo y decide aclarar las cosas con souta. (capítulo3)	Hana le pide ayuda a Hikari para acercarse a Taneki. Toshio habla sobre su pasado como humano con Hikari (capítulo1) A la mañana siguiente Souta se encuentra desaparecido, Hikari, Nozomi, Hana y Taneki se adentran al bosque para buscarlo, pero se pierden. En el bosque Nozomi pierde algo importante para ella. Comienza a llover, Nozomi cae al lago, Toshio va a rescatarla, hikari sube a un árbol para ayudarlos, la rama se rompe, pero todos logran estar a salvo. El grupo comienza a llevarse mejor. Toshio tenía el objeto perdido de Nozomi, Hikari se entera que él en el pasado ayudó a Nozomi con su deseo, pero ella ya lo ha olvidado. Al anoecer el grupo perdido finalmente encuentra su camino al campamento, el profesor los recibe preocupado, Souta no estaba perdido. Toshio los dibuja en un árbol para recordar sus aventuras. (caítulo2) Taneki se le confiesa a Hikari, Hana ve esto y se molesta con Hikari. Las actividades continúan al día siguiente. (capítulo3)	En la noche Hiroshi le cuenta su pasado como humano a Hikari. Hana le pide a Hikari que cambie el evento de la última noche por un baile y que además de ayude a acercarse a Hiroshi. (capítulo1) Comienza el torneo de pesca, aunque hiroshi quiere ayudar a Hikari, ella le pide que ayude a Hana. Hikari ve a Souta y Hana discutir. Hikari se da cuenta que souta no fue el culpable de la destrucción del castillo, Hana le recomienda que no lo defienda. Hana le pide a Hikari que la ayude a ganar la competencia de la prueba de valor, pues el premio es un baile con Hiroshi. Hikari ve a souta en problemas y va a ayudarlo, los dos caen por un barranco, en ese momento tienen tiempo de hablar, Hiroshi los encuentra. (capítulo 2) Hirari es juzgada por haber ayudado a Souta e intentar probar su inocencia. Comienza la lluvia mientras todos se resguardan, Hikari, Souta, Hana, Taneki y Nozomi reconstruyen el castillo.
Hechos secundarios	En clases Taneki ocupa el asiento de Hikari y ella debe sentarse al fondo. Hana le pide a Hikari que le entregue unas copias a Nozomi. Camino a casa Hikari tiene la oportunidad de interactuar con uno de sus compañeros. Hikari le cuenta a las cartas la razón tras su falta de confianza.	Durante su entrenamiento de un mes con Ren, él pone varios trabajos para que Hikari desarrolle para mejorar su seguridad, para organizar el campamento e incluso con sus estudios.	Toshio tacha todas las actividades que Hikari había escrito en su cronograma remplazándolas por “jugar”. Toshio llama la atención por su excesiva energía. Toshio ayuda a Hikari a armar las carpas, Taneki también se une para ayudar.	Hiroshi se comporta como un mayordomo con Hikari, y la hace cumplir con una etiqueta estricta. Hana siempre está rodeada de amigas. Hiroshi prepara un campamento muy elegante, esto desconcierta a los estudiantes.

		Durante el campamento el profesor quiere que Hikari tengan un rol más activo. Al principio nadie escucha a Hikari, ella logra hablar después de recibir un pelotazo en lugar de Nozomi. Nadie hace caso a Hikari y algunos estudiantes se van a jugar fútbol, mientras que varias compañeras se van a observar a Souta. Hana agradece a Hikari por los instructivos para armar las carpas. Durante la actividad de pesca Ren descuidadamente desase parcialmente su transformación, Hikari lo cubre. Comienza una búsqueda del tesoro. Hikari intenta hablar con Souta sobre los gustos de Nozomi. Ren interviene cada vez que Souta y Hikari están hablando.	En la noche todos se unen junto a la fogata. A la mañana siguiente Toshio se despierta junto a Hikari. En el bosque Toshio es más enérgico de lo usual. En el bosque se dividen para buscar un camino, Hikari tiene la oportunidad de volverse más cercana a Hana. Nozomi expresa su temor tras haber caído al lago. Cuando regresan al campamento, Hikari siente curiosidad sobre el deseo que pudo haber tenido Nozomi, Toshio le explica que ella quería tener amigos, lo logró pero no lo pudo mantener por alguna razón que él desconoce.	En un descuido a Hiroshi se le ve su cola de conejo, Hikari corre a cubrirlo. Hana se acerca constantemente a Hikari para hablar sobre Hiroshi. Muchas compañeras de Hikari piensan que ella se aprovecha de Hiroshi por ser la organizadora. Constantemente Souta es dejado de lado y la única persona que busca estar a su lado es Nozomi. Hiroshi arma las carpas muy elegantemente, la carpa de Hikari es especialmente extravagante. Souta intentó golpear a Hiroshi empeorando su reputación. Hiroshi prepara un camino de flores para Hikari.
Tema principal	La falta de confianza en sí mismo y la baja autoestima.	Falta de confianza en sí mismo y todos tienen sus propias circunstancias.	La amistad, la unidad grupal y la confianza en sí mismo.	La presión grupal, y la confianza en sí mismo.
Lugares donde transcurre	Aula de Clase Parque con glorieta Habitación de Hikari	Habitación de Hikari Centro de campamento Lago junto al bosque. Carpa de Hikari. Mesas del campamento Glorieta	Habitación de Hikari Centro del campamento. Lago junto al bosque Carpa de Hikari Mesas del campamento Interior del bosque	Habitación de Hikari Centro del campamento. Lago junto al bosque Carpa de Hikari Mesas del campamento Interior del bosque Castillo de madera
Variaciones que se presentan por las respuestas alternativas	La primera respuesta alternativa le da la oportunidad al jugador de hacer que Hikari interactúe con un compañero distinto. La segunda respuesta alternativa guía el juego hacia una de las tres rutas alternativas en el juego, a	La mayoría de preguntas alternativas posee 3 respuestas una positiva, una negativa y una neutral, a partir del episodio 3 en su mayoría son dos respuestas. Las opciones con 3 respuestas llevan a 3 finales diferentes que	La ruta comienza a variar a partir de la segunda mitad del episodio 3 dando como resultado 3 finales. Final feliz: Hikari rechaza a taneki y lo acerca a Hana.	Final Feliz: Hana sede su premio de baile con Hiroshi a Hikari, quienes bailan en el castillo en el árbol, Hana confiesa que a ella no le gustaba Hiroshi, solo quería resaltar.

	partir de esta respuesta el juego cambia completamente.	se desembocan a partir de la segunda mitad del episodio tres. Final Feliz: Durante la carrera de obstáculos Ren se preocupa mucho por Hikari, Ren la felicita a hikari por confrontara souta. Ren la besa a hikari, en el campamento hacen una fogata, Ren no se siente bien así que se va al bosque, una fuerte tormenta comienza, Hikari encuentra la carta de Ren que se ha vuelto gris. A la mañana siguiente nadie se acuerda de Ren. Al regresar a su casa ella habla con las otras cartas e intenta buscar una forma de traer de vuelta a Ren, en la noche ella visita la glorieta donde encontró las cartas, logra traer de vuelta a Ren y el creador de las cartas le concede su libertad (las repuestas de la segunda mitad del episodio tres determinan si se obtiene o no un fragmento extra para este final) Final Neutro: Tras la carrera de obstáculos y la confrontación a Souta, hay una fogata en el campamento en la que tanto Hikari como Nozomi logran integrarse, a la mañana siguiente nadie recuerda, ni siquiera Hikari, Ren aparece como espíritu felicitando a Hikari por haber alcanzado su deseo, aunque ella no lo puede ver. Final triste: Hikari no logra confrontar a Souta, ni acercarse a	Todos los estudiantes hacen un pastel para los encargados, cuando Hikari va a entregar el pastel alguien la hace tropezar y el pastel termina en el suelo. Hana Taneki y Nozomi defienden a Hikari. Logran comer las partes del pastel que no cayeron al suelo. Hikari, Nozomi, Hana, Taneki y Toshio se toman una foto grupal. Hikari duerme tomada de la mano de Toshio, pero a la mañana siguiente su carta se ha vuelto gris, todos a su alrededor se han olvidado de él, e incluso desaparece de la foto grupal. Hikari se adentra al bosque, encuentra la imagen que Toshio talló, comienza a olvidarlo, pero antes de que suceda Hikari confiesa sus sentimientos, Toshio vuelve a aparecer dándole un beso, el creador de las cartas le permite estar junto a Hikari. Final Neutro: Transcurre igual que el final feliz hasta que todos van a dormir, a la mañana siguiente nadie se acuerda de Toshio, incluida Hikari. Hikari, Hana y Nozomi se vuelven cercanas, he incluso Hana y nozomi visitan a Hikari después del campamento, Toshio aparece como espíritu para felicitar a Hikari, aunque ella no puede verlo. Final triste: Hikari no puede rechazar con claridad a Taneki, él se siente decepcionado y Hana le dice que ella es una mala amiga. Tampoco es capaz de acercarse a Nozomi. Después de hacer el pastel para los encargados y tropezar, nadie defiende a Hikari, aunque logran comer las partes del	Tras bailar con Hiroshi ella le confiesa sus sentimientos, él queda paralizado y después se va. A la mañana siguiente nadie recuerda a Hiroshi a excepción de Hikari. Al regresar a su casa las otras cartas le explican a Hikari que las cartas tienen prohibido tomarle cariño a la persona que cuidan. Hiroshi al darse cuenta que los sentimientos de Hikari eran recíprocos decide entregarse al creador de las cartas por haber roto las reglas. Hikari prepara galletas para Hiroshi y grita al aire que quiere que regrese, él regresa y expresa su deseo de estar al lado de Hikari cosa que el creador de las cartas permite. Final Neutro: Durante el baile Hana decide no bailar con Hiroshi y dice que no es necesario que se formen parejas. A la mañana siguiente todo está preparado para partir. Todos han olvidado a Hiroshi, incluyendo Hikari, aunque ha dejado una fuerte impresión en ella. Al ir camino a casa desde la glorieta, Hiroshi en forma de espíritu le entrega una flor y la felicita. Hikari ve esto como si una flor volase hacia ella. Final triste:

		Nozomi, Ren se enoja con ella, durante la noche ella duerme llorando preocupada, en su forma de espíritu Ren se despide y esperando que algún día ella logre confiar más en sí misma, a la mañana siguiente gradualmente todos olvidan a Ren, incluso Hikari.	pastel que no tocaron el suelo el ambiente se vuelve incómodo y todos ignoran a Hikari, Hikari se va a dormir llorando, a la mañana siguiente Toshio ha desaparecido y nadie se acuerda de él. Toshio en forma de espíritu le dice a Hikari que espera que piense nuevamente las cosas cuando esté más calmada, aunque ella no lo escucha.	
Conclusiones				
La temática principal del juego es sobre la confianza en sí mismo, cada ruta desarrolla esto de una forma diferente, al mismo tiempo que habla sobre los prejuicios, usando un personaje secundario diferente en cada ruta para hablar sobre esto. Tras el prólogo todas las rutas tienen etapas establecidas, cada capítulo tiene respuestas positivas, negativas y neutras, hasta la primera parte del episodio 3. El final parece ser definido principalmente por la suma de respuestas en los dos primeros capítulos, mientras que el tercero nos muestra una conclusión final y las opciones múltiples van encaminadas a obtener un extra final en el caso del obtener un final feliz, puesto que el camino que lleva a un final Neutral y uno triste posee menos opciones alternativas. Varía entre 4 y 8 opciones con respuestas alternativas por capítulo. Eventos que se repiten en más de una ruta: - Encuentro con la forma semi humana de la carta - Hablar sobre el pasado como humano de la carta - Participar en los eventos del campamento con algún personaje secundario - En el final feliz: La desaparición del espíritu de la carta/ la carta se vuelve Gris/ todos olvidan al espíritu de la carta menos Hikari/ encuentro con el creador de las cartas - En el final neutral: Todos olvidan al espíritu incluyendo Hikari/ El espíritu aparece para despedirse de Hikari. - En el final triste: Hikari se va a dormir llorando/ Todos olvidan al espíritu incluyendo Hikari/ El espíritu aparece para despedirse de Hikari esperando que en un futuro logré cumplir su sueño.				

Hipermedia (Multimedia e hipertexto)			
Interfaz de juego			
Botones menú inicial	Función	Contenido de la redirección	
Idioma (corazón con una bandera para representar el idioma seleccionado)	Ingresa al menú de selección de idiomas	Botones: -English -Español	Cualquiera de los dos botones regresa al menú inicial cambiando el idioma seleccionado
Cerrar (X)	Cierra el juego	-	
Empezar	Comienza el juego desde el principio	Lleva a la primera escena del juego	
Opciones	Ingresa al menú de opciones y configuración de juego	Cargar/guardar	Menú de carga y guardado con 5 páginas con 5 espacios de guardado cada uno. Los espacios con datos de guardado tienen un nombre que debe ser asignado por el usuario y

			tiene un límite de palabras/ incluye información de fecha y hora de guardado de los datos.
		Galería	Vista miniatura de todas las imágenes que se van obteniendo al jugar Botón de volver al juego el cual regresa a la pantalla anterior
		Menú principal	Regresa al menú inicial
		Volver al juego	Regresa a la pantalla anterior dependiendo desde donde se abrió este menú (ya sea desde el desarrollo de juego o desde el menú inicial)
		Opciones de configuración (están incluidas dentro del menú y no re-direcciona a una página nueva)	Incluye las opciones -Texto: configura la velocidad de aparición de texto -Música: configura el volumen de la música de fondo -SFX: configura el volumen de los efectos de sonido

Contenido adicional de la interfaz

Imagen	sonido	video	Efectos	Otros
Fondos y personajes	Pistas y efectos de sonido	No incluyen video	Transiciones	-

Variables dentro del juego

Capítulo	Opciones	Resultado
Prologo Primera pregunta posiblemente relevancia para obtener un final Segunda respuestas la protagonista habla sobre el deseo que quiere cumplir dependiendo de esta se inicia una ruta	La primera opción múltiple da la posibilidad de interactuar con algún personaje secundario	Presumiblemente esta opción no tienen un valor
	Ren: Deseo ser más segura de mi misma	Tras un breve dialogo comienza el capítulo 1 de la ruta de Ren
	Toshio: Deseo poder tener un amigo de verdad	Tras un breve dialogo comienza el capítulo 1 de la ruta de Toshio
	Hisoshi: Deseo dejar mi miedo y animarme a hablar	Tras un breve dialogo comienza el capítulo 1 de la ruta de Hiroshi
Capítulo 1 y 2	La ruta Ren posee 11 preguntas con tres opciones de respuesta cada una en el episodio 1 y 6 preguntas con 3 opciones de respuesta cada una en el episodio 2 Respuestas positivas negativas y neutras	Si la mayor parte de las respuestas son positivas encamina la historia al final feliz Si la mayor parte de las respuestas son neutras encamina la historia al final neutro Si la mayor parte de la respuestas son negativas encamina la historia al final negativo
	La ruta Toshio posee 7 preguntas con tres opciones de respuesta cada una en el episodio 1 y 8 preguntas con 3 opciones de respuesta cada una en el episodio 2 Respuestas positivas negativas y neutras	Si la mayor parte de las respuestas son positivas encamina la historia al final feliz Si la mayor parte de las respuestas son neutras encamina la historia al final neutro Si la mayor parte de la respuestas son negativas encamina la historia al final negativo

	La ruta con Hiroshi posee 8 preguntas con tres opciones de respuesta cada una en el episodio 1 (respuestas positivas, negativas y neutras) El episodio 2 posee 8 preguntas, las 5 primeras con 3 opciones de respuesta y las tres últimas con 2 opciones de respuesta (positivas y neutras)	Si la mayor parte de las respuestas son positivas encamina la historia al final feliz Si la mayor parte de las respuestas son neutras encamina la historia al final neutro Si la mayor parte de la respuestas son negativas encamina la historia al final negativo
Capítulo 3 *Este episodio posee 3 versiones diferentes por cada personaje*	La versión del final feliz con Ren posee 9 preguntas las 3 primeras con tres opciones y las 6 siguientes con dos opciones, las tres primeras poseen respuestas positivas, negativas y neutras, y las seis siguientes positivas y neutras.	- para la versión del final feliz si las 6 últimas respuestas fueron en su mayoría positivas tras finalizar el juego aparece un extra final - para la versión del final feliz si las 6 últimas respuestas fueron en su mayoría neutras al finalizar el juego no aparece el extra final - para las otras dos versiones si la mayoría de respuestas en conjunto de todos los capítulos son mayoritariamente neutras se obtiene el final neutro y mayoritariamente negativas se desbloquea el final malo (para estos dos finales solo hay 3 preguntas y no 9)
	La versión del final feliz con Toshio posee 8 preguntas, las tres primeras tienen tres opciones (positivas, negativas y neutras) y las 5 siguiente con respuestas positivas y neutras	- para la versión del final feliz si las 5 últimas respuestas fueron en su mayoría positivas tras finalizar el juego aparece un extra final - para la versión del final feliz si las 5 últimas respuestas fueron en su mayoría neutras al finalizar el juego no aparece el extra final - para las otras dos versiones si la mayoría de respuestas en conjunto de todos los capítulos son mayoritariamente neutras se obtiene el final neutro y mayoritariamente negativas se desbloquea el final malo (para estas dos versiones solo hay 3 preguntas y no 8)
	La versión del final feliz con Hiroshi posee 10 preguntas, todas con dos opciones de respuesta	- para la versión del final feliz si las 5 últimas respuestas fueron en su mayoría positivas tras finalizar el juego aparece un extra final - para la versión del final feliz si las 5 últimas respuestas fueron en su mayoría neutras al finalizar el juego no aparece el extra final - para las otras dos versiones si la mayoría de respuestas en conjunto de todos los capítulos son mayoritariamente neutras se obtiene el final neutro y mayoritariamente negativas se desbloquea el final malo (para estas dos versiones solo hay 5 preguntas y no 10)

Notas y conclusiones

La interfaz que presenta este juego es sencilla, la mayor parte resulta clara e intuitiva, no obstante, algunos controladores dentro de las configuraciones no resultaran claros, como la opción de texto (la cual no especifica que parte del texto está modificando)

Los espacios disponibles para el menú de carga resultan insuficientes teniendo en cuenta que el juego no guarda automáticamente las partidas jugadas.

La ausencia de letra resaltada (que presenta la mayoría de juegos de este tipo) dificulta un poco el proceso de rejugabilidad ya que el usuario no será consiente de los pequeños cambios en la historia (esto también dificulto un poco el proceso de observación de las variables de juego)

Se presume que el juego usa variables de rutas por sumatoria de valores (dado el carácter de cobro y los pocos espacios de guardado esto no pudo corroborarse al 100%, no obstante es lo más probable)

Errores de sintaxis, traducción o coherencia

Error

Tipo de error

Uso excesivo de la expresión “capaz que” y “capaz y” el cual es un modismo coloquial de argentina, presentándose en los diálogos de más de un personaje	Muletilla del guionista y problema de redacción.
“Me sacó mi asiento” en lugar de “me quitó mi asiento”	Este también puede ser un modismo coloquial.

Matriz de observación #3

INFORMACIÓN BÁSICA				
Nombre del juego	Blood code			
Desarrollador/productor	ZiX Solutions y Weixi Games			
Plataforma	PC: Windows/Mac OS X/ SteamOS+Linux			
Fecha de lanzamiento	29 de diciembre del 2015			
País de origen	China			
Idiomas en los que está disponible	Chino simplificado	Chino tradicional	Ingles	Ruso
Duración promedio	De 1 a 10 horas (desbloquear todas las rutas y finales puede tomar más de 50 horas)			
Número de rutas*	4 (Leo/Lock/Christ/Jesse)			
Episodios	El juego no se divide por episodios, este se divide por días y semanas, los cuales son el tiempo transcurrido entre agosto 1 y julio 6 (algunos finales pueden suceder antes o después de esta fecha, pero la gran mayoría llega hasta el 6 de julio) para el mes de agosto y septiembre pueden excluirse algunos días			
Portada				
Notas adicionales				
El juego se presenta tanto como novela visual como simulador de citas, siendo este segundo el que maneja gran parte de la jugabilidad y del cual depende en gran medida el resultado final del juego (finales alternativos), no obstante presenta una historia de fondo a desarrollar (característica de una novela visual) y no se enfoca únicamente en programar citas.				

* Rutas: Historias diferentes contadas dentro del juego, por lo general cada ruta se centra en un personaje

HISTORIA					
Personajes principales					
Nombre	Apariencia	Construcción	Perfil	Desarrollo	Estereotipo/Arquetipo
Leia (nombre fijo)	 Género: Femenino Edad aparente: adolescente Largo del cabello: Largo, a la cintura Color de cabello: Castaño Color de ojos: Rojos Vestimenta: Tipo: Humana Rasgos adicionales: peinado en coleta y una pequeña trenza adicional Color de piel: Blanca	Este personaje tiene una estética similar a la manejada en algunos animes shojo y shonen japoneses con temáticas escolares Su cuerpo tiene una proporción de 7 cabezas El ancho de los hombros tiene una proporción de 1:1 con respecto a la cabeza Los ojos del personaje son 2.5 veces más grandes que las de un humano normal, hay poco detalle en la ilustración de la nariz en el rostro. Se destaca una coleta acompañada de una larga trenza. Es el único personaje que no tiene voz. Su imagen esta fija en todos sus diálogos en la parte izquierda de la caja de texto	Personalidad: Leia es una persona sociable y aparentemente positiva, se deprime con facilidad y puede llegar a tener ataques de ansiedad, suele sobre-esforzarse y cargar con mucho trabajo por si misma al punto de llegar al colapso físico. Le da mucha importancia a la familia, y las creencias inculcadas por esta (Especialmente las enseñanzas de su padre, siendo devota a la iglesia y teniendo gran respeto por los vampiros). Le es fácil relacionarse con los demás (Pero no al punto de confiar 100% en otros), hace lo que está en sus manos para apoyar a sus amigos. Desea en un futuro convertirse en un oráculo de la iglesia al igual que su padre.	Su desarrollo es independiente de las rutas, aunque cada una de estas puede aportar elementos distintos al personaje. Al inicio del juego Leia hace muchos amigos y le da gran importancia a la familia (su padre) y a hacer amigos. Su conflicto interno se desencadena tras la muerte de su padre y la presión de la iglesia para que ella colabore en la investigación. Se sobre esfuerza constantemente, pero dicha investigación no tiene muchos resultados. Sus dudas crecen al no saber en quien confiar en sus amigos o en su tío. Solo llega a una resolución clara cuando el culpable de la muerte de su padre se hace evidente. El actuar de forma prudente o imprudente la pude llevarla a tener distintos finales.	Este personaje maneja el arquetipo de la doncella, inocente y pura.

Leo Digator		El personaje tiene una estética similar a la manejada en algunos animes Shoujo japoneses Su cuerpo tiene una proporción de 8 cabezas Se destaca el monóculo y el pendiente en la oreja.	Personalidad: Es un profesor de carácter blando y amable, En algunas ocasiones se lo presenta como alguien solitarios que aprecia la compañía de los demás, pero al mismo tiempo no quiere importunarlos y prefiere guardarse sus problemas para sí mismo. Tienen bastante favoritismo por Leia y se preocupa mucho por ella, al punto de llegar a seguirla en secrete temiendo que esté metida en problemas (independientemente de la ruta que se esté jugando y su nivel de favorabilidad). En el pasado fue un oráculo de la iglesia, pero lo dejó. Se desempeña como médico en la clínica escolar, es profesor de magia de luz y en ocasiones suele ser voluntario en la biblioteca.	El desarrollo de este personaje es evidente si se incrementan las interacciones con este tanto para la primera mitad del juego (parte común) como para la segunda mitad (ruta del personaje) Durante la primera mitad del juego se muestra el apoyo de Leo a Leia si el jugador acepta este apoyo se puede ver que Leo constantemente se siente solo y Leia le mostrará cuanto lo aprecian las personas que lo rodean. En la segunda mitad del juego se lo muestra enfermo cosa que quiere evitar que Leia sepa, en uno de los finales ligados a este Leia se entera de la enfermedad de Leo y busca los ingredientes para preparar una pócima que le permitirá vivir con normalidad, finalmente nos muestran un futuro en los que ellos dos están juntos. Si Leia no se entera de la enfermedad de Leo, él morirá a causa de su enfermedad. En los finales de los demás personajes se cuenta que a Leo se le ofreció un puesto en la iglesia, pero este la rechazó. En el final titulado "For ever Alone" Leo acepto un puesto en la iglesia y se convierte en papa.	Este personaje tiene el arquetipo del maestro y el sanador, siendo un guía en la enseñanza de la protagonista y quien cuida la salud de ella (Siendo más evidente dentro de su ruta)
	Género: masculino Edad aparente: Adulto Largo del cabello: Largo, a la cintura Color de cabello: Rosado Color de ojos: Violeta y verde Vestimenta: Bajo un chaleco y una chaqueta lleva un traje sacerdotal, complementado por una bufanda Tipo: Humano Rasgos adicionales: collar con crucifijo y monóculo Color de piel: Blanca (amarillo)				

Lock Tremere			El personaje tiene una estética similar a la manejada en algunos animes Shoji japoneses Su cuerpo tiene una proporción de 8 cabezas Se destaca el lunar bajo su ojo	Lock es un vampiro que pertenece a una de las 4 familias más influyentes de estos, es el sucesor del liderazgo de la familia, lo cual ha hecho que tenga muchas responsabilidades con las cuales cargar. Es alguien muy protector con sus aliados y cruel con sus enemigos. A menudo hace comentarios sarcásticos. Es muy popular, pero esto no le agrada de mucho. Suele recordar a menudo a su hermana fallecida tocando las melodías que ella compuso para piano, constantemente comparte esto con Leia independientemente de su ruta, e incluso le comparte una melodía mágica (la melodía del alma) que sirve para invocarlo	El desarrollo de este personaje es más evidente dentro de su propia ruta. Si Leia se acerca a Lock, este la ayudara constantemente en sus estudios, además el pedirá que ella le ayude dentro del concejo estudiantil y sus encuentros constantes para practicar piano (independientemente de la ruta) esto hace que Leia sea consciente de que Lock es muy popular al punto del acoso, pero la poca importancia le da a esto hasta que llega a afectar a Leia. En la segunda parte Lock tienen un conflicto interno pues desarrolla sentimientos por Leia, pero al mismo tiempo cree que debe casarse con Ann para cumplir la última voluntad de su hermana. Al mismo tiempo de tener la responsabilidad de dirigir la investigación contra la iglesia. Finalmente Gracias a Leia se da cuenta que debe tener en cuenta la opinión de otros antes de emitir un veredicto (Ann solo lo ve como un hermano)	
	Género: masculino Edad aparente: Adolescente Largo del cabello: a nivel del cuello Color de cabello: Castaño Color de ojos: Azul Vestimenta: Uniforme escolar Tipo: vampiro Rasgos adicionales: lunar bajo su ojo derecho Color de piel: Blanca					

Christ Bruch		El personaje tiene una estética similar a la manejada en algunos animes Shoujo japoneses Su cuerpo tiene una proporción de 8 cabezas	Christs es alguien muy animado exteriormente, pero se deprime con facilidad, siempre está dispuesto a animar a Leia, aunque no parece justarle invertir roles. Es un genio de la esgrima, sin embargo, eso no evita que se lesione constantemente, además por ser un medio vampiro la magia de curación no funciona en él, por lo que usa el método tradicional. Ha vivido solo con su abuela desde que su madre murió, no conoce a su padre, y guarda cierto rencor hacia este. Su padre es el líder de una de las cuatro familias más importantes de vampiros. Le gusta ayudar a otros por lo cual se ha acostumbrado a visitar el orfanato de la iglesia para enseñarles esgrima a los niños desde que Leia le enseñó este lugar.	Con el acercamiento de Leia a Christ, se desarrolla la primera parte de este personaje. Christ se encuentra en una etapa de surgimiento de su lado vampírico. Inicialmente se presenta como alguien muy apegado a su abuela, confuso en como sentirse respecto a su madre, y con un rechazo hacia su padre. Aunque su padre es el líder de una de las principales familias de vampiros él prefiere mantener esto en secreto, especialmente de Leia pues considera que puede ser peligroso. Tras conocer a su padre pasa por una etapa de confusión, especialmente al saber muchas cosas que el ignoraba sobre la relación de sus padres, finalmente decide entrenar con su padre para poder proteger a Leia. En uno de sus finales después de unos años de haberse graduado él se casa con Leia. En otro final, queda herido de gravedad por lo cual termina convaleciente por varios años en los que su padre no permitió que Leia se le acercara, cuando finalmente despierta él ha perdido la memoria, y al reencontrarse con Leia ya anciana no la puede reconocer.	Maneja el arquetipo del Héroe que debe pasar por varias dificultades y redescubrirse a sí mismo para poder seguir adelante.
	Género: masculino Edad aparente: Adolescente Largo del cabello: a nivel del cuello Color de cabello: Castaño rojizo Color de ojos: verdes Vestimenta: Uniforme escolar; chaqueta abierta Tipo: semi vampiro Rasgos adicionales: Color de piel: Blanca				

Jesse			El personaje tiene una estética similar a la manejada en algunos animes Shoujo japoneses Su cuerpo tiene una proporción de 8 cabezas Los adornos de su indumentaria.	Jesee es un vampiro callado y reservado, proveniente de una familia oculta. Teme estar cerca de las personas debido a una maldición con la cual nació (aunque no es consciente de que su maldición realmente no pone en peligro a otros) Aprecia mucho a su familia y la cual está formada principalmente por sus muchas hermanas. Lleva consigo fotos de los miembros de su familia. Tienen pocos amigos, debido a que intenta relacionarse con pocas personas debido a su maldición, la cual él cree es la causante de la muerte de un amigo en su infancia. Como derivado de su maldición, él es incapaz de convertir a otros en vampiros.	Jesse es un personaje oculto, su desarrollo cambia mucho de la ruta común a su ruta. Él es callado y reservado, aprecia mucho a su familia e intenta cuidar a Leia sin acercarse directamente. Evita relacionarse profundamente con otras personas además de su familia, provocado por el trauma de ver a un amigo morir frete a sus ojos, culpándose a sí mismo del evento debido a la maldición de mala suerte que carga consigo (aunque esta maldición no es tan grave como él piensa). A medida que avanza su ruta él se acerca más a Leia, aunque en algunas ocasiones quiere alejarla. Aunque llega a tener sentimientos por ella prefiere rechazarla para no ponerla en peligro, sin embargo, durante la aparente muerte de ella confiesa sus sentimientos por ella y la impotencia al no poder ayudarla, buscando una oportunidad para regresarla sin importar las consecuencias.	Este personaje posee características estereotípicas de un vampiro (algunas de las cuales no están presentes en otros personajes como Lock y Christ que también son vampiros) Necesita beber sangre Se mueve en un ambiente nocturno. Posee Habilidades sobre humanas. Su existencia está ligada a algún mal.
Género: masculino Edad aparente: Adulto joven Largo del cabello: a nivel del cuello Color de cabello: Gris/plateado Color de ojos: rojos Vestimenta: traje elegante Tipo: vampiro Rasgos adicionales: Color de piel: Blanca (amarillo)						

Conclusión personajes principales

Aunque los personajes principales ligables tengan una historia propia por contar esta solo será desarrollada dentro de sus propias rutas como historia secundaria (y por lo tanto no tan profunda) que se intercala con la historia principal del juego, la cual es común para todos los personajes. Todos los personajes Ligables poseen apariencias que se diferencian mucho los unos de los otros, además cada uno posee dos finales diferentes, los cuales, según la plataforma de Steam son nombrados como final feliz y final normal/final triste.

La protagonista es el único personaje que no tienen voz, al igual que otros juegos esto se aplica para que el usuario se identifique con ella, no obstante, carece de otras opciones como el cambiar de nombre al personaje.

La historia principal que presenta el juego es independiente de los protagonistas masculinos, e independientemente de que ruta se esté desarrollando, esta historia principal siempre será la misma, agregando solo algunos cambios sin mucha relevancia.

Aunque el juego quiera presentar una evolución sobre la protagonista, esta evolución resulta confusa debido a que fracciona las historias, intercalando entre historia principal/ historia secundaria/citas/ charlas telefónicas, las cuales en algunas oportunidades parecen pertenecer a líneas de tiempo completamente separadas, esto sucede especialmente con las citas (Es posible programar una cita con un personaje el cual según la historia principal Leia se encuentra evitando y tener una conversación que no tienen nada que ver los eventos recientes, y al continuar con la línea de la historia, se ignore completamente los eventos de la cita) de forma similar sucede con las llamadas telefónicas.

Algunos personajes como Lock y Leo, parecen no tener un desarrollo real, más allá acercarse a Leia.

El poder desbloquear una ruta de algún personaje es dependiente de la modalidad de citas del juego (Los cuales están desconectados de la historia)

En el caso de Christ y Lock el obtener un final u otro tras haber conseguido suficiente nivel de afecto depende únicamente de una respuesta.

En el caso de Leo, el obtener un final u otro depende del nivel de amor que se tenga con este personaje (El nivel incrementa o disminuye dependiendo de las respuestas dadas e incrementa programando y asistiendo a citas con este personaje).

En el caso de Jesse tras desbloquear su ruta, las opciones de llamada telefónica y programar citas se encuentran bloqueadas, por lo que para incrementar su nivel de afecto es necesario asistir a encuentros con este personaje (en los cuales siempre se desbloquea el mismo dialogo y la opción de hacer regalos), esto permitirá desbloquear alguno de los dos finales alternativos, sin embargo, responder correctamente la mayoría de respuestas es necesario o Leia podría morir antes de que termine el juego.

Personajes Secundarios

Nombre	Apariencia	Construcción	Perfil/Desarrollo	Estereotipo/Arquetipo
Alison	 Género: femenino Edad aparente: Adolescente Largo del cabello: largo Color de cabello: Castaño oscuro Color de ojos: rosados Vestimenta: Uniforme escolar	Este personaje tiene una estética similar a la manejada en algunos animes shojo y shonen japoneses con temáticas escolares Su cuerpo tiene una proporción de 7 cabezas El ancho de los hombros tiene una proporción de 1:1 con respecto a la cabeza Los ojos del personaje son 2.5 veces más grandes que las de un humano normal, hay poco detalle en la ilustración de la nariz en el rostro.	Alison es la primera amiga que hace Leia en la academia, es muy positiva y amable. Aunque no lo parezca también es algo reservada, finge ser un humano debido a que proviene de una familia de vampiros que permanece oculta, para ello usa un brazalete para fingir condiciones más humanas. Se puede saber más cosas sobre ella en la ruta de Jesse, ya que ella es su hermana y una de las personas que lo ayuda a ocultarse en la academia (es la encargada de llevarle comida y vigilar que se encuentre bien, aunque más tarde le delegará esta tarea a Leia)	Arquetipo del amigo, como personaje de apoyo que ayuda a la protagonista en los distintos problemas que va teniendo, además de brindar información de importancia.

	Tipo: vampiro Rasgos adicionales: coletas bajas que complementan su cabello suelto Color de piel: Blanca	Su construcción en general es muy similar a la de la protagonista, pero presenta expresiones mucho más exageradas	Le gusta viajar, en varios finales se menciona que tras su graduación se fue a viajar por el mundo.	
Jude philis		El personaje tiene una estética similar a la manejada en algunos animes Shojo japoneses Su cuerpo tiene una proporción de 8 cabezas Se su vestimenta	Jude es el papa de la iglesia y el tío de Leia. Es el principal villano dentro de la historia. Siempre muestra una fachada amable, para conseguir sus objetivos, anhela el poder sin importar como deba conseguirlo. Empujó a su hermano a abandonar la familia para poder asumir su posición de papa, y desea devolver a los vampiros a la oscuridad para que su posición pueda realmente ser indiscutible. Experimenta con vampiros y está dispuesto a matar a miembros de su familia para alcanzar sus metas. Aunque al principio finge ser amable con Leia, al darse cuenta que ella puede tener la clave para alcanzar sus metas, la secuestra y la mantiene oculta en un laboratorio. En la mayoría de finales se cuenta que es enjuiciado por sus	Villano estereotípico cuya única motivación es adquirir más poder sin motivación o explicación que motive esta actitud.
	Género: masculino Edad aparente: adulto Largo del cabello: largo Color de cabello: Anaranjado Color de ojos: violeta			

	Vestimenta: traje de pontífice Tipo: vampiro Rasgos adicionales: cabello largo y barba Color de piel: Blanca (piel un poco más oscura que para el resto de personajes)		crímenes y condenado a muerte (aunque la forma puede variar)	
Dina Fim	 Género: femenino Edad aparente: Adulto Largo del cabello: largo Color de cabello: Rubio Color de ojos: Azules Vestimenta: Similar al de la clase obrera de la época victoriana Tipo: Humana Color de piel: Blanca	Este personaje tiene una estética similar a la manejada en algunos animes shojo y shonen japoneses Su cuerpo tiene una proporción de 7 cabezas Los ojos del personaje son 2.5 veces más grandes que las de un humano normal, hay poco detalle en la ilustración de la nariz en el rostro.	Dina es el contacto de Leia con la iglesia (Le piden a Leia que se contacte con Dina si descubre algo sobre los vampiros para no levantar sospechas) A diferencia de los altos mandos de la iglesia, Dina nunca presiona a Leia por información y la ayuda constantemente en su día a día, en varias oportunidades le permite a Leia usar la cocina de la cafetería. En uno de los finales se menciona que, tras el juicio del papa y sus demás cómplices de la iglesia, Leia y sus amigos abogan por Dina, pues es considerada una víctima más.	Ciudadana o aldeana común
Saria	Sin imagen Género: femenino Edad aparente: Adulto Largo del cabello: desconocido Color de cabello: desconocido	Pese a ser un personaje de carácter secundario, con un perfil definido, no posee una representación grafica	Saria es una profesora ayudante, ha conocido a Lock desde que eran niños, constantemente lo acosa, algo que ha hecho que él tome una	Villana secundaria/rival estereotípica, busca la atención de todos y no soporta no recibir suficiente atención y termina actuando descuidadamente.

	Color de ojos: desconocido Tipo: Humana Rasgos adicionales: se la describe como una mujer voluptuosa Color de piel: Blanca	Aun así la describen como una mujer hermosa y voluptuosa	actitud contante hacia a ella, aunque el mismo admite que ella no es mala, simplemente es alguien caprichosa que quiera la atención de todos solo para ella. Sus celos porque Leía llegan a hacer que ella intente lastimarla durante sus clases, cosa que Lock impide.	
Shopie		Este personaje tiene una estética similar a la manejada en algunos animes shojo y shonen japoneses Su cuerpo tiene una proporción entre 7 y 7 cabezas y media Los ojos del personaje son 2.5 veces más grandes que las de un humano normal, hay poco detalle en la ilustración de la nariz en el rostro. Destaca su atuendo de bruja.	En la mayoría de las rutas desempeña un rol terciario, no obstante, en la ruta de Jesse, se revela como la hermana de Jesse y Alison. Es la dueña de la casa mágica, asume un rol de concejera y es una ayuda vital dentro de la ruta de Jesse para que Leia sobreviva tras su aparente muerte.	Estereotipo de bruja/hechicera, completando esta idea con su vestimenta oscura, sombrero en punta, y el caldero en su sitio de trabajo.
	Género: femenino			

	Edad aparente: Adulta Largo del cabello: largo Color de cabello: Gris/plateado Color de ojos: rosados Vestimenta: Traje de bruja (sbrero que termina en pico, capa) Tipo: vampiro Rasgos adicionales: una trenza que complementa su cabello suelto Color de piel: Blanca			
Hank (Crain Venture)		Este personaje tiene una estética similar a la manejada en algunos animes shojo y shonen japoneses Su cuerpo tiene una proporción de 7 cabezas	Inicialmente Se presenta como un personaje terciario que no tienen imagen, uno de los huérfanos de la iglesia a los cuales Leia va a visitar en compañía de Christ. Su personaje pasa de ser un personaje terciario a uno secundario, únicamente en la ruta de Christ. Crain es un vampiro perteneciente a una de las familias más poderosas de vampiros, no obstante, no pertenece a una línea principal de la familia. Sus padres fueron asesinados por la iglesia, lo cual lo ha llenado de decesos de venganza, quiere trabajar por su propia cuenta y no desea ayudas externas. Se infiltra dentro de la iglesia haciéndose pasar por un niño vampiro cualquiera con el cual la iglesia experimenta bajo la fachada de “El santo	Hank constituye el personaje del vengador, alguien importante para él fue asesinado y quiere hacer justicia por sus propias manos ignorando la ayuda y el consejo de otros.
	Género: Masculino Edad aparente: Pre-adolescente (Edad real 20 años aproximadamente) Largo del cabello: Al nivel del cuello Color de cabello: castaño oscuro Color de ojos: rojos Vestimenta: bata de un color oscuro con varios ornamentos en rojo y amarillo Tipo: vampiro			

	Color de piel: Blanca		hijo de la Luz” la iglesia ignora que pertenece a las familias principales o ya lo hubiese asesinado. Posteriormente acepta la ayuda de Christ y Leia y escapa en búsqueda de ayuda de su familia.	
Scheer Bruch		Este personaje tiene una estética similar a la manejada en algunos animes shojo y shonen japoneses Su cuerpo tiene una proporción de 8 cabezas Destaca su cabello morado	Scheer es el padre de Christ, es muy estricto y está probándolo con cada encuentro que tienen. Cuando Christ comienza a despertar su lado vampírico él se percata de su presencia y quiere arreglar un encuentro, no obstante, Christ lo rechaza cada vez. Cuando finalmente se conocen, aunque trata duramente a Christ, le explica porque nunca estuvo a su lado y le alienta a prepararse para ser su sucesor. Cuando los problemas con la iglesia surgen este le da apoyo emocional a Christ, pero le dice que lo maneje por si solo para demostrar que está a la altura como futuro líder de la familia Bruch. Si Christ resulta gravemente herido en la batalla contra la iglesia, este lo alejará de Leia pues la considera una debilidad.	
	Género: Masculino Edad aparente: Adulto Largo del cabello: por debajo de los hombros Color de cabello: morado Color de ojos: verde Vestimenta: Traje negro, capa gris Tipo: vampiro Color de piel: Blanca			

Conclusiones

Existen dos tipos de personajes secundarios, aquellos que están ligados a la historia principal como Alison, Jude y Dina, y aquellos que están ligados al desarrollo de una historia secundaria que se presenta para desarrollar alguna ruta, como Saria, Sophie, Scheer y Crain. Aunque estos personajes tienen una construcción y una participación más amplia que los personajes terciarios no tienen un desarrollo como tal pues permanecen siendo iguales de principio a fin (a excepción de Crain)

Personajes terciarios	
Nombre o Rol	Perfil o Papel desempeñado
Guía	Da la introducción inicial al juego
Yuna	Estudiante encargada de organización estudiantil, da reportes de notas a Leia
Doctor	Doctor de la clínica, trabaja junto a Leo
Sacerdote menor	Sacerdote que recibe los recados de Leia para su padre, es también quien informa de la muerte del padre de Leia
Obispo Will	Obispo del pueblo de Leia, amigo de su padre
Profesora	Profesora de la academia
Lance	Trabajador de la cafetería (durante los fines de semana)
Phil	Huérfano que vive en la iglesia
Lin-Lin	Huérfana que vive en la iglesia
Monja	Encargada de los trabajos en la iglesia
Citrus Junos	Transeúnte, es una estudiante de una academia diferente a la que asisten los protagonistas
Mu Xi Zhu	Transeúnte, amigo de Citrus Junos
Mister M	Manager de la tienda de regalos
Hanm	Amigo del padre de Leia, con el lleva la carta con la última voluntad de su padre y el anillo mágico
Black	Manager del parque de diversiones
Kilu	Encargada de la tienda mágica durante los fines de semana
Estudiante A, B y C	Estudiantes de la academia
Reid Ephelis (Padre de Leia)	Oráculo de la iglesia, está en contra de los experimentos con vampiros, su muerte es anunciada a inicios del juego, pero en algunos finales se revela que continua con vida
Viejo Jonh	Sirviente de Crain
Ayeluge (Lulu)	Madre fallecida de Christ, solía ser una santa de la iglesia pero dejo eso para huir con Scheer
Abuela de Christ	Madre de Ayeluge y la cuidadora de Christ tras la muerte de Lulu
Ann	Hermana adoptiva de la hermana de Lock- Lock la considera su prometida aunque ella no era consciente de eso.
Feitsui	Hermana de Jesse, le encanta hacer medicinas, si Leia tienen un final junto a Jesse constantemente los sigue pidiendo que le den de su sangre para sus experimentos.

Conclusiones
Existen una gran cantidad de personajes terciarios en esta Historia, algunos con representación gráfica lo que hace pensar que tendrán un papel más importante dentro de la historia, no obstante, solo son decorativos, ya sea que se encuentran para la explicación de alguna metodología del juego, para desempeñar un papel de transeúntes, o para explicar alguna parte de la vida de los personajes principales sin intervenir dentro de la historia.

Tipo de narrativa	Narrativa hipermedia, posee diálogos con opciones alternativas de respuesta, que en algunas ocasiones podrían cambiar totalmente el desenlace de la historia o podrían cambiar un dialogo, además puede poseer una estructura con varias historias, en el caso de que cuente una historia secundaria (de la ruta) que no está directamente relacionada a la historia principal. Posee una cronología lineal					
Narrador	La mayor parte de juego tienen un narrador protagonista, siendo narrado por Leia, y para algunos puntos se usa a un narrador omnisciente que puede ver varios puntos de vista y que concluye en forma de resumen los sucesos del juego.					
Contexto	El juego se desarrolla en un mundo de fantasía llamado el mundo del espejo (Mirror World) donde Humanos y Vampiros conviven en la luz del día, donde la segregación no es muy fuerte y los poderes de las dos razas están más o menos equilibrados					
	Rutas					
	Prologo	Ruta común	Ruta Leo	Ruta Lock	Ruta Christ	Ruta Jesse
Tiempo de juego sin repeticiones	1 hora	8 horas +/-	2 horas*	1 hora 30 minutos*	2 horas 10 minutos*	2 horas 22 minutos*
Hechos principales y capítulos* a los que pertenecen estos hechos	Mes de Agosto: Leia ingresa la escuela Star Mirror de brujería y hechicería, conoce a varias personas (profesores, compañeros de otros departamentos alumnos de grados superiores) El padre de Leia comenzará a trabajar en la iglesia cercana, Leia espera poder verlo, pero esto no es permitido bajo diversas excusas. Ella espera ver pronto a su padre, pero poco tiempo después Leia es informada de la muerte de su padre a manos de un grupo de vampiros que se infiltraron para robar unas reliquias y tomaron a su padre como rehén. Mes de Septiembre:	Septiembre: Leia tienen una carga académica más pesada debido a su ausencia (si sus resultados no son buenos podría ser expulsada), además de eso debe cargar con la investigación sobre los vampiros. Octubre: Lock le enseña la melodía del alma a Leia, la cual sirve para invocarlo. Leia recibe un brazalete para detectar vampiros para adelantar su investigación, cree que algo extraño sucede en la sala de música en las noches. Leia se une al concejo estudiantil como ayudante. Se lleva a cabo un Baile en la escuela. Noviembre: Por continuar con su investigación sobre los	Octubre: Tiempo en el cual Leo recuerda su solitaria infancia. Noviembre: Leo se siente un poco solitario al ver a Christ paseando con Leia y divirtiéndose como personas de su edad. Leia planea una sorpresa en secreto para Leo en donde reúne a muchas personas para mostrarle que a su alrededor hay muchas personas que lo aprecian. Febrero: Leia recibe una adivinación en la casa mágica sobre la persona que estará a su lado, ella piensa e Leo. Marzo: Leo sigue a Leia preocupado de que esté haciendo algo peligroso, después de que ella se	Octubre: Lock baila junto con Leia en el baile organizado por la academia. Saria acosa a lock en el concejo estudiantil y menosprecia a Leia. Saria Intenta lastimar a Leia durante una clase explicativa y Lock llega a salvarla. Febrero: Lock es constantemente acosado especialmente en san Valentín, el decide solo recibir el chocolate de Leia. Leia recibe una adivinación en la casa mágica sobre la persona que estará a su lado, ella piensa e Lock. Marzo: Lock habla con Leia sobre los problemas familiares que hubo en el pasado, habla especialmente sobre su hermana, Leia lo	Octubre: Leia visita el orfanato de la iglesia en compañía de Christ. Leia escucha una conversación de Lock y Christ, y sospecha que Christ es un vampiro, ella le pregunta, pero él no desea responder, antes del baile ella recibe una carta de él diciendo que le explicará durante el baile, pero durante ese día el sigue dudando de contarle algo. Noviembre: Christ participa en un encuentro deportivo, aunque gana los encuentros en uno de ellos queda seriamente lastimado, aun así, él se niega a dejar de participar, finalmente gana el concurso, en medio de la celebración de la victoria él le cuenta	Diciembre: Durante las celebraciones de diciembre Leia cree ver un vampiro y lo sigue, ella colapsa y despierta en la enfermería. Tras haber sido capturada por equivocación por la gente de Lock, Alison va a recoger a Leia. Alison le confiesa a Leia que es un vampiro, además le dice que le presentará a su hermano y le pide que lo cuide mientras ella no está. Leia sospecha que él hermano de Alison es uno de los vampiros que se infiltraron en la iglesia, lo que la hace tener dudas pues no quiere arruinar su amistad con Alison. Enero: Alison presenta a Jesse a Leia. Alison le pide a Leia que cuide a su hermano

	Tras esto Leia debe ausentarse de la escuela para organizar el funeral de su padre y como llevara su vida. Antes de regresar a la Escuela es citada en la iglesia donde le piden que ayude en la investigación de la muerte de su padre localizando a los vampiros fugitivos que probablemente se ocultan en su escuela.	vampiros, leia sufre de falta de concentración en sus clases, para agregar a sus preocupaciones escucha un rumor de un vampiro atacó a alguien probablemente por su sed de sangre. Diciembre: Leia continua con su investigación sobre los vampiros, sin resultados, la iglesia presiona a Leia. Leia es atrapada confundida con un espía en la casa de Lock y es atrapada no obstante la dejan libre al saber quién es. Leia cree ver a un vampiro sospechoso, pregunta por ello a Lock, pero no le da respuesta. Enero: Leia se entera de que el Papa es su tío, sin embargo, sigue su vida normalmente y no desea conocer a otros miembros de su familia. Marzo: Leia ve a un vampiro de cabello plateado hablando una noche con Lock (Este evento común se exceptúa para la ruta de Jesse)	percata de esto él comienza a evitarla, sin embargo, rápidamente se piden perdón mutuamente (Leo por seguirla y Leia por ser terca.) Mayo: Leo tienen constantes sangrados nasales, Leia se preocupa por esto y le pregunta, pero el finge estar bien, ella busca la respuesta con un doctor conocido de Leo, pero este le miente a petición de Leo. Leia sigue preocupada. -A partir de aquí depende hay finales alternativos-	acompaña a visitar su tumba. Después de eso Lock tienen varios asuntos pendientes en su casa, mientras que parece pensativo por algo (confiesa indirectamente sus sentimientos por Leia) Abril: Leia tienen que trabajar en el concejo estudiantil pero no se siente cómoda viendo a Lock pues aun no recupera su confianza en él. Mayo: Leia ya está segura de la inocencia de Lock respecto a su pérdida de memoria. Lock guarda información de una chica llamada Ann, adicionalmente a eso él debe regresar a su casa para resolver asuntos respecto a su prometida. Lock le cuenta a Leia sobre Ann. La hermana mayor de Lock antes de morir le pide a él que cuide de Ann (una chica con la que creció y que considera como una hermana) y por ello Lock ha estado haciendo trámites para que sea adoptada por su familia	a Leia su secreto como un medio vampiro y su complejo debido a esto. Adicionalmente Christ parece algo, el recuerda constantemente la muerte de su madre. Diciembre: Christ recuerda su infancia y el cómo supo que era medio vampiro Enero: El padre de Christ quiere reunirse con él, al principio Christ se niega, pero después accede, pidiendo la compañía de Leia, su padre le cuenta sobre la relación con su madre y lo que espera de él. Christ se siente confundido y recibe apoyo de parte de Leia. Febrero: Christ recibe una carta que su madre antes de morir, lo que lo ayuda a despejar sus dudas. Leia recibe una adivinación en la casa mágica sobre la persona que estará a su lado, ella piensa en Christ. Ella confiesa sus sentimientos y el confiesa que es reciproco.	cuando ella no esté, Leia lo hace, y aun dudando sobre la identidad de Jesse ella decide guardar el secreto (Jesse permanece oculto en un cuarto secreto de la sala de música.) Febrero: Durante la ausencia de Alison Leia se vuelve más cercana a Jesse, el suele cuidarla en las noches cuando ella está enferma. Marzo: Leia ve que Jesse ha dibujado a una chica y se siente celosa, sin embargo, pronto se entera que realmente es un niño que fue amigo de la infancia de Jesse, el cual murió. Leia practica magia durante la noche en el jardín, Jesse va a ayudarla, pero la magia de leia se sale de control, llamando la atención de los guardias, para esconderse, los dos saltan al lago, Jesse pierde su pendiente y desde ese momento comienza a evitar a Leia. Leia busca el pendiente de Jesse incluso estando enferma. *(primer final alternativo con Jesse en

		Abril: Leia confronta a Lock por su encuentro con el vampiro sospechoso, el finalmente le cuenta que la iglesia ha estado capturando vampiros y ellos estaban en una misión de rescate, el padre de Leia estaba siendo torturado por la iglesia y debido a esto murió, no sin antes haber ayudado a los vampiros a escapar. Leo le cuenta a Leia que dejó la iglesia por no estar de acuerdo con las cosas que hacia el Papa. - Leia conoce a Jesse y le asegura que ellos no mataron a su padre, para ella aun es difícil asimilar esto. (esta parte varía en la ruta de Jesse, pero le dice las mismas palabras) Leia intenta buscar pruebas por su propia cuenta y se infiltra en la iglesia, cuando el papa se da cuenta de las sospechas que ella puede tener la deja inconsciente y le borra la memoria. Leia habla con Christ sobre su amnesia, en este estado inconscientemente ella		y en un futuro casarse con él. Leia pregunta por la dirección de la escuela de Ann y le envía una carta, *Dependiendo de la respuesta aquí se puede desbloquear un final alternativo diferente* con esta ella comprueba que Ann ve a Lock solo como un hermano y además ella ya tiene a alguien que ama. Leia le informa de esto a Lock. Lock contacta a Ann y se da cuenta que no necesita casarse con ella para protegerla (palabras que Leia le había dicho). Con su mente más clara respecto a este asunto, Lock programa una cita con Leia. Junio: Durante su cita, Leia y Lock se confiesan, además tienen el deseo de casarse en el futuro. Debido a que el padre de Lock padece de insomnio, Lock decide ir a visitarlo y lleva a Leia con él para aprovechar y presentarla formalmente ante su padre, el cual felizmente la acepta.	Marzo: Christ comienza a tener su despertar como vampiro, por lo que estuvo a punto de morder a Leia, esto lo hace tomar una resolución, por lo cual se ausenta por algún tiempo. A su llegada Leia le confiesa lo que la iglesia le ha pedido que haga. Abril: Chris acompaña a Leia a infiltrarse en la iglesia, el santo hijo de la luz evita que los atrapen, Christ se da cuenta que el santo hijo de la Luz es uno de los huérfanos que Leia y él visitan. Mayo: Leia y Chris descubren que el niño huérfano Hank es en realidad Crain, un vampiro de sangre pura, ellos van a verlo y este les revela que está infiltrado en la iglesia para tomar venganza por lo que les han hecho a sus padres, pero debe soportar que practiquen muchos experimentos con él, sin embargo, el no desea recibir ayuda. El viejo John (sirviente de Crain) intenta hacer recapacitar a Crain para que reciba ayuda.	este punto en el que Leia muere ahogada) Jesse rescata a Leia y le explica que el pendiente suprime una maldición que él tiene, y la ha estado evitando para mantenerla a salvo. Jesse le cuenta a Leia que su maldición es dada porque su madre fue maldita estando embarazada y aunque la maldición sobre ella se rompió, persistió sobre él. Abril: Jesse se preocupa de que Leia pueda estar haciendo algo peligroso, pero ella pide que la deje sola. Después de tantas dudas Leia confronta a Lock y Jesse, ellos le cuentan la verdad sobre lo ocurrido en la iglesia. Tras una investigación ella confirma que la iglesia está capturando vampiros. Leia se disculpa con Jesse. Mayo: Leia visita varias veces la casa mágica en busca de algo para romper la maldición de Jesse, ahí la dueña de ese lugar

		quiere defender a la iglesia. Mayo: Leia les cuenta a sus amigos su pérdida de memoria tras intentar infiltrarse en la iglesia, leo hace una poción para ayudarla a recuperar sus recuerdos y ahora ella es consciente de la traición de su tío. Junio: Leia y sus amigos se encuentran en la habitación subterránea con un hombre que fue sirviente del padre de Leia, este le entrega a Leia una carta de su padre y un anillo mágico que conecta dos mundos y tienen fuerte magia sobre él. En la carta escrita como última voluntad Su padre le pide que no confíe en su tío. Leia adquiere la resolución y pronto se infiltrará en la iglesia, esta vez con ayuda de sus amigos. Julio: La iglesia pide ayuda a Leia para tenderle una emboscada a Lock, ella habla con Lock sobre esto para aprovechar		Julio: Mientras escapan del Papa Leia es protegida por Lock -A partir de aquí hay finales alternativos-	Junio: Chirs va a pedir ayuda a su padre en lo que respecta a la iglesia, pero este dice que demuestre su valor. El viejo John contacta a Lock pidiendo ayuda en nombre de Crain. Crain se reúne con todos para contarles lo que el Papa ha estado haciendo. Finalmente, Crain se despide de todos, se cree que probablemente saldrá de la ciudad. Julio: Mientras escapan del Papa Leia es protegida por Christ -A partir de aquí hay finales alternativos-	(Sophie) quien le ofrece un collar que si bien no puede romper la mala suerte puede neutralizarla atrayendo la buena suerte sobre ella. Al mismo tiempo Jesse recuerda la muerte de su amigo. Leia visita constantemente a Jesse ahora, sin embargo, en una ocasión el tienen necesidad de sangre y Leia le permite que tome la de ella, él se molesta por este asunto, y ella se disculpa con él, pues sabe que fue imprudente. Junio: Jesse piensa que el collar que tiene Leia para neutralizar su maldición no funciona, por lo que le pide que se aleje de él. Leia visita a Sophie quien resulta ser la hermana de Jesse, quien le revela que la maldición realmente no es tan grave y solo lo afecta a él causándole infortunios menores que el fácilmente puede evitar, sin embargo, no quiere que su hermano sepa que él tiene que cargar con una maldición de por vida y

		esto, no obstante, la iglesia cambia sus planes para atraer a Leia a la Iglesia y secuestrarla a fin de obtener el anillo mágico. Leia es retenida en un laboratorio subterráneo, pero pronto recuerda la canción del Alma que Lock le enseñó para invocarlo, con lo cual todos sus amigos pueden llegar a rescatarla. - (A partir de aquí el resultado depende de la rutas y finales alternativos a los que se esté llegando.)				por ello prefiere que siga pensando que afecta a otras personas y no a él. Leia recibe un nuevo pendiente para Jesse. El pendiente de Jesse de hecho solo tienen un efecto calmante. Leia va a buscar a Jesse, pero no lo encuentra. *(Leia cree que la evita y se está escondiendo, si ella grita pidiéndole que se vean en el tejado, ella morirá al caer del tejado) Leia le deja una nota a Jesse citándolo en el tejado, Leia lo espera incluso si llueve, ella casi cae, pero él la atrapa. El insiste en alejarla, ella se confiesa, pero es rechazada por Jesse, sin embargo, continúa acercándose a él. Julio: Mientras escapan del Papa Leia es protegida por Jesse -A partir de aquí hay finales alternativos-
Hechos secundarios	Agosto: Leia asiste a la ceremonia de ingreso en la escuela. Leia se pierde y termina pidiendo direcciones dentro de la escuela.	Septiembre: Leia tienen diversos encuentros con Lock, Christ y Leo que le brindaran apoyo y concejo.	Octubre: Leia pasa tiempo con Leo, especialmente aprendiendo magia de curación o enseñándole a Leo a preparar postres. Leo cura a Leia	Octubre: A cambio de ayudarla en lo que se le da mal Lock le pide que le prepare algo a Leia. Noviembre:	Octubre: Chris practica con Leia la materia que se le da mal. Noviembre:	Enero: Leia ayuda a Jesse a cambiar sus vendas. Leia prepara un postre para Jesse. Leia le lleva una medicina a Jesse.

	Leia visita distintos lugares tanto de la escuela como sus alrededores. Leia asiste a sus clases y aprende teoría mágica Septiembre: Leia visita la tumba de su padre y cuenta que vendió los negocios familiares. Leia sabe que debe tomar trabajos a medio tiempo para mantenerse.	Octubre: Diversos encuentros con Lock, Christ y Leo en los que habla de distintas cosas. Alison quiere disfrazarse junto a Leia para Halloween, pero ella se niega. Noviembre: Leia constantemente va a tocar el piano. Se lleva a cabo el festival de la linterna. Diciembre: Leia colapsa por agotamiento, se realiza el festejo de festividades (navidad y año nuevo.) Enero: Leia continua sus investigaciones sobre los vampiros, pero no hay resultados. Febrero: Leia vuelve a colapsar por agotamiento. Abril: Leia visita varias veces la clínica de Leo por agotamiento Junio: Leia se siente triste por la traición de su tío	que se ha lastimado durante el baile y leo la cura. Leo prepara un postre para Leia. Durante Halloween Leia recibe dulces de parte de Leo. Leia prepara pócimas para fortalecer a Leia. Noviembre: Alison enferma y Leia busca a Leo para que la atienda, sin embargo, se siente celosa por las recomendaciones y cuidados que este le da. Diciembre: Leo y Leia se encuentran en el café y en la sala de música. Enero: Leia y Leo ayudan a Dina en la cafetería. Leia ayuda a Leo en la clínica. Febrero: Leia y Leo ayudan en la cafetería y en la biblioteca. Marzo: Leo le da medicinas a Leia constantemente. Nuevamente ayudan en la cafetería. Mayo: Leo reconforta a Leia cuando esta se siente mal. Junio:	Al estar cerca de Lock por sus trabajos para el concejo estudiantil, Leia recibe constantemente sus concejos y ayuda con sus estudios Lock reconforta a Leia. Lock le enseña historia sobre los vampiros a Leia. Lock se encuentra con Leia en el café. Lock le regala un muss de mago a Leia. Lock y Leia se reúnen varias veces a tocar el piano juntos. Diciembre: Leia teje guantes para lock, él le pide a Leia pasar las festividades juntos. Enero: Lock anima a Leia a participar en un debate. Leia aplasta a un insecto venenoso y Lock se preocupa por ella. Febrero: Leia ayuda a Lock en el concejo estudiantil, también prepara chocolates para él. Lock rechaza a Saria constantemente. Marzo: Lock se queda dormido en el jardín. Junio: Alison felicita a Leia por comenzar a salir con Lock.	Leia quiere animar a Christ en su competencia, ella le regala algo por su victoria, finalmente van al parque de diversiones para celebrar esta victoria. Diciembre: Christ sabe que Leia oculta algo, pero no la presiona, Leia tienen un ataque de ansiedad con el que Christ la ayuda, Christ y Leia tienen una cita en el parque de atracciones. Febrero: Leia tienen cortas charlas con Christ. Marzo: Leia recibe una carta de Chris durante la ausencia de este. Cuando el regresa tienen una cita en el parque de diversiones. Chris le regala una daga a Leia. Leia le hace un regalo de cumpleaños a Christ. Christ reconforta a Leia cuando esta se siente mal. Junio: Después de regresar de su entrenamiento con su padre Chris pasa por la	Febrero: Leia le regala chocolates a Jesse. Leia va a ver la ciudad desde el techo con Jesse. Mayo: Leia hace unas muñecas de pastel para Jesse y este las conserva en Hielo. Junio: Leia hace pasteles para Jesse.

			Leo le da a Leia póckimas para recuperar su energía. Leo y Leia se reúnen varias veces para charlar.	Ann le escribe una carta a Leia pidiendo concejos amorosos.	iglesia y después por la escuela.	
Tema principal	La adaptación a nuevos entornos.	Adaptación a nuevos entornos de vida Los prejuicios El valor de la amistad	La soledad	El deber.	Adaptación a nuevos entornos Los prejuicios El deber.	La soledad
Principales lugares donde transcurre	Escuela Star mirror (Entrada, habitación de Leia, oficina del concejo de estudiantes, pasillo, patio, sala de música, clínica, jardín, aula de clase) Tienda de conveniencia, Iglesia, parque de diversiones, plaza, cementerio	Escuela Star mirror (Entrada, habitación de Leia, oficina del concejo de estudiantes, pasillo, patio, sala de música, clínica, jardín, aula de clase, salón de baile) Tienda de conveniencia, Iglesia, parque de diversiones, plaza, cementerio, café.	Escuela star mirror (Principalmente la clínica y el aula de clases) Café de la ciudad	Escuela Star mirror (principalmente el concejo de estudiantes y la sala de música) Café de la ciudad	Escuela Star mirror (Aula de clase, pasillo, jardín) Parque de diversiones Tienda de conveniencia	Escuela Star mirror (Cuarto subterráneo, jardín durante la noche, tejado durante la noche, habitación de leia)
Variaciones que se presentan por las respuestas alternativas	Se puede incrementar hasta 36 puntos de afecto con los personajes de Leo, Christ y Lock, al mismo tiempo que se obtienen segmentos de respuestas diferentes.	Si no se obtienen puntos suficientes para pasar los exámenes de final de mes y falla 3 veces Leia será expulsada de la escuela y el misterio jamás se resolverá. Si las respuestas y el nivel de amor no son suficiente con ningún personaje Cuando Leia es secuestrada es protegida por todos sus amigos, ella usa el anillo y siente que alguien los está ayudando, ella se convence de que es su padre y que este continua vivo. Tras	Los finales alternativos con Leo dependen más del nivel de amor obtenido que de las respuestas alternativas (Aunque estas respuestas ayudan a subir o a bajar el nivel de amor) Si el nivel de amor con leo está por debajo de los 400 puntos, Leia jamás se enterará de la enfermedad que este padece. Leo muere a causa de su enfermedad.	Si en mayo Leia le escribe una carta a Ann felicitándola por su compromiso, un año después de los problemas con la iglesia, Lock se está preparando para casarse con Ann, el confiesa que en el pasado amo a Leia. Si leia le escribe a Ann preguntándole por sus verdaderos sentimientos durante el problema con la iglesia cuando Leia Es protegida por Lock ellos son atacados por el Papa, presentándose dos opciones:	Cuando Leia Es protegida por Christ ellos son atacados por el Papa, presentándose dos opciones: Advertirle a Christ del peligro. Lanzarle el anillo a Christ. Si Leia le advierte a Chirst del peligro, esto no será suficiente y él terminará lastimado de gravedad, Lock los ayuda a salir del peligro, aunque Christ vivirá, permanecerá varios años inconsciente, su	El primer final alternativo se presenta en marzo. Cuando Leia busca el pendiente de Jesse en el lago y Alison intenta detenerla hay 3 opciones. Rendirse Mantenerse buscando Decirle a Alison que la deje sola. Si Leia le dice a Alison que la deje sola, Leia se ahogará en el lago.

		solucionar el incidente de la iglesia Leia se dedicará a buscar a su padre.	Si el nivel de amor con Leo está sobre los 400 puntos, tras rescatar a Leia ella le hace caer en cuenta que sus sangrados nasales ya no se presentan. Varios años después ellos dos viven juntos.	Usar el anillo No usarlo por el momento. Si Leia usa el anillo todos rápidamente se salvan y pueden escapar, años después Lock debe sufrir el ver morir a Leia pues ella no es longeva como él, pese a que estuvieron juntos. Si Leia no usa el anillo inmediatamente es atacada y alejada de Lock, él debe convertirla en vampiro para que sobreviva. Muchos años después ellos están casados y tienen una hija; esperan tener más hijos en un futuro.	padre le impide a Leia que vuelva a acercarse a él. Muchos años después ellos se reencuentran, pero Christ no la recuerda además ella es una anciana, pero el mantiene su apariencia joven. Si Leia le lanza el anillo, él lo usa para derrotar al Papa. Años después Leia y Christ se casan.	Las otras dos opciones continúan el juego, aunque con una escena inmediata diferente. Otro final alternativo se presenta en junio cuando Jesse la evita y ella quiere hablar con él así que va a verlo al cuarto subterráneo, al no encontrarlo tienen dos opciones. Citarlo gritando. Dejarle una nota citándolo. Si Leia grita, Jesse jamás asistirá a la cita y ella se caerá del tejado y morirá terminando el juego. Si Leia deja una nota el juego continuara. Cuando Leia sea protegida por Jesse ellos serán atacados, Leia tendrá dos opciones. Advertirle A Jesse Correr a Jesse y protegerlo. Si ella le advierte a Jesse, el no podrá hacer mucho y morirá protegiéndola. Si ella corre a Jesse y lo protege ella será gravemente lastimada dejándola al borde de la

						muerte. El pide a su hermana que la reviva, puede tener 2 posibles finales a partir de aquí, si el nivel de afecto no es lo suficientemente alto al revivir ella ya ha perdido la memoria del último año, Jesse se aleja de ella después de eso, ella inocentemente se siente triste. Si el nivel de afecto es lo suficientemente alto, tras revivir Leia se ha convertido en un vampiro, ella se casa con Jesse y viven felices junto a su familia, además se revela que el padre de Leia sigue con vida, pero no quiere que ella lo sepa.

Conclusiones y notas

El juego tiene una historia principal, la cual se repite en todas las rutas, y tiene unas ligeras variaciones en la ruta de Jesse. Sin embargo, el cómo se desarrolla esta historia principal es independiente de los personajes masculinos.

Cada personaje masculino posee una historia secundaria la cual se va desarrollando si el nivel de afecto y de magia (magia afín con el personaje masculino) es lo suficientemente alto, el subir este nivel de afecto depende de 2 factores, primero las respuestas alternativas, las cuales pueden tener un valor positivo y neutral al comienzo, y positivo y negativo al final; segundo llamadas y programación de citas, esto se puede hacer una vez a la semana, tanto las llamadas como las citas poseen respuestas alternativas positivas y neutrales, además las citas dan la posibilidad de darle un regalo al personaje masculino, si el regalo es del agrado del personaje el nivel de afecto subirá. Esta metodología cambia un poco para el personaje de Jesse con el cual no se puede programar citas ni llamadas telefónicas, aun así, es posible tener encuentros con este para hacerle regalos para subir su nivel de afecto.

Al comienzo del juego la protagonista puede interactuar por igual con todos los personajes ligables (excepto con Jesse el cual es un personaje oculto), si el nivel de afecto con un personaje es más alto que con los otros se desbloquearán escenas que se enfoquen a este personaje, permitiendo más adelante entrar en la ruta del personaje.

El desarrollo de los cuatro personajes ligables en sus rutas no se encuentra balanceado (pese a tener una duración similar). Así Leo y Lock poseen historias mucho menos elaboradas con una gran cantidad de eventos secundarios dividiendo sus historias en 2 partes Leo: la soledad de Leo y la enfermedad de Leo, Lock: la popularidad de Lock y el compromiso de Lock. La ruta de Leo aporta muy poco al desarrollo de la historia principal de Juego. Por otro lado, el desarrollo de los personajes de Christ y Jesse son más extensos, y dan un aporte no solo a al desarrollo de la historia principal sino también a la construcción del mundo en la que esta se desarrolla.

La importancia de las respuestas alternativas, varían de una ruta a otra, en la ruta de Leo las respuestas alternativas solo varían el nivel de afecto con el personaje, en las rutas de Christ y Lock las respuestas alternativas varían el nivel de afecto (esto permite entrar en una ruta), sin embargo, la última respuesta alternativa es la que determina el final con el personaje (Si el nivel de afecto no resulta lo suficientemente alto la pregunta alternativa final no aparecerá y habrá un final en solitario para la protagonista). Por otro lado, el personaje de Jesse resulta el más elaborado, ya que las respuestas en su ruta pueden hacer que el juego termine antes, adicionalmente otros finales alternativos dependen tanto del nivel de afecto como de las opciones ADV, así una opción positiva puede resultar en un final negativo si el nivel de afecto no es alto.

*Estos tiempos son aproximaciones que no se pudieron establecer con precisión debido a que la ruta común y las rutas de los personajes se encuentran intercaladas y en algunas ocasiones en la historia de un personaje comienza a contarse antes de que su ruta de inicio.

Hipermedia (Multimedia e hipertexto)				
Interfaz de juego				
Botones menú inicial	Función	Contenido de la redirección		
New Game	Comienza el juego desde el inicio	Contenido jugable del juego.		
Load Game	Abre Menú de carga y guardado	Menú de carga, donde el usuario puede guardar su progreso, contienen 20 páginas de guardado con 6 espacios de guardado cada uno, página de guardado automático, con 6 espacios de guardado (guarda la partida cada que aparece una opción de respuesta, se reescriben los espacios cuando todos han sido usados) Guardado rápido (posee 6 espacios de guardado) guarda las partidas que han sido guardadas con el botón de guardado rápido (el cual permite guardar una partida sin acceder al menú de guardado)		
Memory	Abre la ventana de memorias (música e imágenes desbloqueadas)	Imagen de un libro	Abre lista de imágenes desbloqueadas	
		Imagen de un tocadiscos	Abre lista de canciones dentro del juego	
		back	Regresa al menú inicial	
Options	Abre ventana de opciones	Music volumen	Ajusta el volumen de la música de fondo	
		Sound volumen	Ajusta el volumen de los efectos de sonido	
		Voice volumen	Ajusta el volumen de las voces de los personajes	
		Text speed	Ajusta la velocidad a la que aparece el texto	
		Display	Ajusta el tamaño de la ventana de juego	
		Language	Cambia el idioma del juego: chino/chino simplificado/ingles/ruso	
		transitions	Activa y desactiva las transiciones	
		skip	Cambia el modo de adelantar texto: saltar cualquier texto/ saltar solo texto ya visto	
		After Choices	Activa o desactiva las opciones: detener el salto de texto después de las opciones/ continuar el salto de texto después de las elecciones.	

Credits	Reproduce lista de créditos de juego	Lista de créditos: producción, desarrollo, programación, historia, arte, música, voces, video de apertura, traducción, entre otros.		
Exit	Cierra el juego	Sin contenido		
Contenido adicional de la interfaz				
Imagen	sonido	video	Efectos	Otros
Personajes Fondos Imágenes de interfaz: botones	Voz Música Efectos de sonido	Video de apertura del juego Video de cierre	Transiciones Efectos de color Efecto de lluvia	Menú flotante del sistema con botones de: Automático, saltar, saltar pantalla, guardado rápido, log (últimos diálogos), menú inicial.
Variables dentro del juego				
	Opciones	Resultado		
De Agosto a septiembre 23	Respuesta positiva para cualquier personaje	Incrementa el nivel de afecto con el personaje al que se está hablando, si la mayoría de respuestas fueron positivas da la posibilidad que tras el prólogo se incrementen las interacciones con dicho personaje		
	Respuesta negativa/neutral para cualquier personaje	El nivel de afecto con el personaje no varía, si la mayoría de las respuestas fueron negativas/neutrales habrá menos interacciones con dicho personaje hasta que se incremente su nivel de afecto		
De septiembre 24 a febrero (rutas de Lock/Leo/Christ)	Respuesta positiva	Incrementa el nivel de afecto con un personaje, si el nivel de afecto es lo suficientemente alto se desbloquean más diálogos con dicho personaje, posibilitando entrar a la ruta de un personaje. / si el nivel de afecto es lo suficientemente alto la última elección positiva del mes de febrero hace que hace el ingreso a las rutas de Lock/Leo/Christ (La última opción de respuesta de febrero solo tienen respuestas positivas, pero es positiva para un personaje diferente)		
	Respuesta negativa	Reduce el nivel de afecto con un personaje, si el nivel de afecto con un personaje es muy bajo puede llegar a evitar a la protagonista y no aceptar citas, si la mayor parte de las respuesta fueron negativas y neutrales se abre paso a la ruta en solitario.		
	Respuesta neutral	No cambia el nivel de afecto		
Ruta de Lock	Mayo: escribir una carta a Ann preguntándole por sus sentimientos verdaderos	Se abre paso a los finales normal y feliz de lock (es necesario tener un nivel de afecto alto con Lock y un nivel alto de magia de Aire)		
	Mayo: Escribir una carta a Ann felicitándola por su compromiso con Lock	Se abre paso al final triste de Lock (A partir de ese momento se bloquean las llamadas y las citas con lock, incluso si su nivel de afecto es alto)		
	Julio: Leia usa el anillo inmediatamente	Se desbloquea el final normal de la ruta de Lock		
	Julio: Leia espera antes de usar el anillo	Se desbloquea el final feliz de la ruta de Lock		
Ruta de Christ	Julio: Leia advierte a Christ que tenga cuidado	Se desbloquea el final triste con Christ		
	Julio: Leia le arroja el anillo a Chirst	Se desbloquea el final feliz con Chirst		

Ruta de Leo	Marzo 3: Leia sigue a leo: Marzo 5: Ir a ver a leo junto con Alison	Se abre paso a los finales triste o feliz con Leo (para el final triste el nivel de afecto de leo debe estar por debajo de los 400 puntos y encima de los 300)
Ruta de Jesse	Marzo 27: Respuesta positiva/repuesta neutral: Seguir buscando el anillo/ Rendirse de buscar el anillo	Incrementa los puntos de afecto con Jesse y la historia continua/ no incrementa los puntos de afecto con Jesse y la historia continua
	Marzo 27: Respuesta negativa: decirle a Alison que la deje sola y seguir buscando el anillo	Leia se ahoga y el juego termina.
	Julio 13: Respuesta positiva: Dejarle una nota a Jesse citándolo	Aumenta los puntos con Jesse y la historia continua
	Julio 13: Respuesta negativa: gritar (en un cuarto vacío) que estará esperando a Jesse	Leia se resbala del techo en el lugar del encuentro y al no haber nadie para que la ayude cae y muere, el juego termina
	Junio 6: Advertirle a Jesse del peligro (respuesta negativa)	Se desbloquea el final triste con Jesse, este muere protegiendo a Leia
	Junio 6: Correr a Jesse y protegerlo (teniendo un nivel de afecto por debajo de los 600 puntos)	Se desbloquea el final normal, Leia muere y Jesse pide que la revivan, pero durante este proceso ella olvida a Jesse y el decide alejarse de ella.
	Junio 6: Correr a Jesse y protegerlo (teniendo un nivel de afecto por encima de los 600 puntos)	Se desbloquea el final feliz, Leia muere y Jesse pide que la revivan, durante este proceso ella se convierte en un vampiro, poco después se une a la familia de Jesse como su esposa.

Notas y conclusiones

La interfaz del juego es clara e intuitiva, los menús de configuraciones tienen nombres claros por lo que no es necesario una explicación adicional de ellos.

El menú de carga y guardado es bastante extenso, lo que resulta suficiente, no obstante, su uso y navegación puede ser confusa, el menú de guardado tiene 20 páginas, pero no existe numeración para las páginas 6 a 9, 11 a 14 y 16 a 19 por lo que para acceder a estas es necesario pasar de página en página, la partida guardada estará señalada con fecha y hora de guardado.

El juego tiene una gran jugabilidad, incluyendo nuevos diálogos y finales alternativos, no obstante, para todos los casos la historia principal es la misma y el volver a jugar permite obtener diálogos nuevos. Aunque el juego tiene muchos finales, no hay una señalización de cuantos finales tienen el juego dentro de la interfaz de este (La plataforma que distribuye el juego, Steam provee la indicación de distintos retos entre la que se incluye obtener finales alternativos, no obstante, el juego no posee alguna indicación de esto.)

Debido a que el juego se guía por mecánicas tanto de Simulador de citas como de novela visual, los finales alternativos son dependientes tanto de estadísticas como de respuestas alternativas dentro del juego.

La forma de juego puede variar de un personaje a otro.

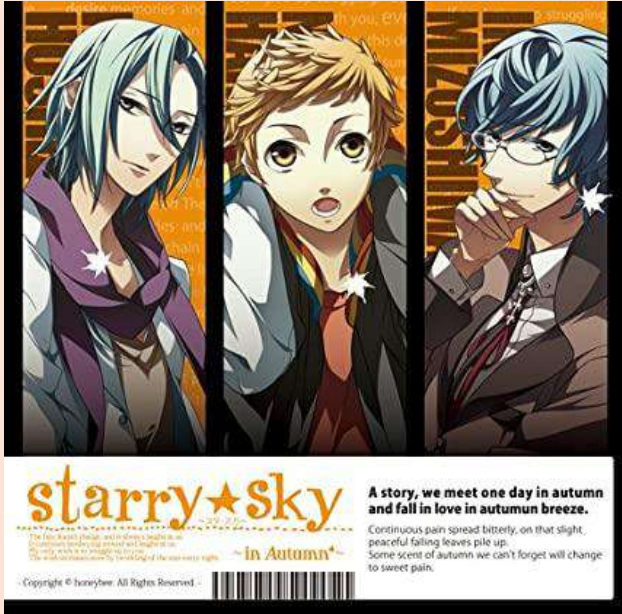
El contenido adicional de la interfaz ayuda a que el jugador se vea inmerso en el juego, no obstante puede ser algo carente para algunas escenas en específico, como lo son las escenas de acción (tanto para los efectos de sonido como los efectos de movimientos en la pantalla y música de fondo)

Errores de sintaxis, traducción o coherencia

Error	Tipo de error
Como el juego no se encuentra en español, no se hace búsqueda de errores de sintaxis, traducción y coherencia	

Matriz de observación #4

INFORMACIÓN BÁSICA

Nombre del juego	Starry☆Sky ~in Autumn~			
Desarrollador/productor	HoneyBee			
Plataforma	Windows/ psp/iOS/ Nintendo 3Ds			
Fecha de lanzamiento	Septiembre 25 del 2019 versión para Windows/ Diciembre 22 del 2010 versión para psp/ octubre 19 del 2012 versión para iOS/ Agosto 29 del 2013 versión para Nintendo 3DS/			
País de origen	Japón			
Idiomas en los que está disponible	Japonés (versión oficial)	Chino (Traducción de fans 2009)	Español (Traducción de fans 2015)	Ruso (Traducción de fans 2017)
Duración promedio	De 10 a 30 horas			
Número de rutas*	3 Rutas: Kotarou/Naoshi/Iku			
Episodios	El juego no se divide por episodios si no por días, los cuales son el tiempo transcurrido entre el 1 de septiembre al 30 de noviembre, más las escenas fuera de estas fechas que corresponden a los finales alternativos.			
Portada	 The cover art for 'Starry☆Sky ~in Autumn~' features three main characters: a green-haired character on the left, a blonde character in the center, and a blue-haired character on the right. The title 'starry☆sky' is prominently displayed at the bottom left, with '~in Autumn~' below it. A quote is at the bottom right: 'A story, we meet one day in autumn and fall in love in autumn breeze. Continuous pain spread bitterly, on that slight, peaceful falling leaves pile up. Some scent of autumn we can't forget will change to sweet pain.' The copyright notice 'Copyright © HoneyBee. All Rights Reserved.' is at the bottom left.			

Notas adicionales

El juego hace parte de las series Starry Sky, la serie principal posee 4 juegos (cada uno nombrado con una estación del año), 4 juegos secuelas para cada uno de los juegos de la serie principal, además de juegos con historias extra para cada uno de los 8 juegos.

El juego posee una serie de animación de 24 episodios de 14 minutos cuyo objetivo es únicamente presentar a los personajes.

El juego fue lanzado inicialmente para PCs, posteriormente se lanzaron versiones para consolas portátiles, estas versiones del juego implementaron la opción de activar el rostro de la protagonista (en la primera versión la protagonista cubre su rostro completamente con su cabello y no se pueden ver sus ojos, el único rasgo visible es su boca).

* Rutas: Historias diferentes contadas dentro del juego, por lo general cada ruta se centra en un personaje

HISTORIA					
Personajes principales					
Nombre	Apariencia	Construcción	Perfil	Desarrollo	Estereotipo/Arquetipo
Tsukiko Yahisa (nombre y apellido personalizable)		Aunque su construcción es muy similar a la usada en la estética usada en el anime shojo usada a partir del año 2010, tiene algunas características similares a la estética usada en algunos animes de los años 80. Sus proporciones aproximadas es de 8 cabezas a 8 cabezas y 1/2 Originalmente no tiene ojos en su rostro (sin embargo, esta característica fue incluida posteriormente en las versiones para consolas portátiles para el juego) Destaca el largo flequillo de cabello que con un largo por debajo de su nariz. Es el único personaje con diálogos que no tiene voz. Su representación solo aparece en algunos CG,	Tsukiko es una joven excesivamente trabajadora, tiene como creencia personal el dar el 110% en lo que hace. Creció como hija única, pero desde pequeña ha estado acompañada por sus amigos Kanata y Susuya. Suele ocultar sus debilidades para seguir trabajando. Es bastante idealista, aunque ella misma es consciente de la forma que ella tiene de ver la vida puede cambiar con el tiempo conforme adquiera más experiencias. Le apasiona la astronomía, uno de sus pasatiempos favoritos es observar las estrellas. Aunque es considerada la madona de la academia (principalmente por ser la única estudiante mujer) todos aquellos que están a su alrededor la tratan como a una amiga más. Se lleva fácilmente bien con la mayoría de personajes. No se le da bien cocinar, es especialmente mala	Gran parte del desarrollo de Tsukiko depende de las elecciones que el jugador tome. Puede llegar a tener un enfoque positivo o negativo de la personalidad que tiene, cada cambio es diferente dependiendo de las diferentes experiencias que tenga.	Arquetipo de doncella inocente y pura.
	Género: Femenino Edad: 16/17 años Largo de cabello: Largo, debajo de la cintura Color de cabello: Castaño Color de ojos: Marrón Vestimenta: uniforme blanco negro, corbata roja Rasgos adicionales: Flequillo extremadamente largo Color de piel: blanca				

		en algunos de los cuales aparece de espaldas o solo aparecen sus manos	preparando té, aun así, hace esto a menudo. Es la secretaria del concejo estudiantil, está en el club de tiro con arco y es ayudante de la enfermería.		
Kotarou Hoshisuki		Aunque su construcción es muy similar a la usada en la estética usada en el anime shojo usada a partir del año 2010, tiene algunas características similares a la estética usada en algunos animes de los años 80. La proporción de su cuerpo es de 9 cabezas, presenta extremidades largar. Destaca el color aguamarina de su cabello.	Kotarou es el enfermero de la academia, es hijo del anterior director y hermano de la actual directora de la academia. Posteriormente se convierte en el director de la academia. Es una persona de una actitud abierta, aunque solía ser más alegre en su pasado. Se niega a sí mismo la posibilidad de amar, pues en su pasado fue incapaz de responder a la confesión de alguien que estimaba mucho. Aunque estudio medicina, jamás terminó la carrera y acepto el puesto de enfermero de la academia a regañadientes, no obstante, comenzó a disfrutar su trabajo. Aunque parece una persona perezosa y desordenada, la verdad es que trabaja mucho, ya que adicionalmente a su trabajo como enfermero hace el trabajo de su hermana, la cual se ausenta constantemente, pero no muchas personas son conscientes de esto.	Cuando era joven él cuidó a los mellizos Iku y Yui, llegando a verlos como hermanos. Debido a que Yui tenía problemas cardiacos, se motivó a estudiar medicina para ayudarla, sin embargo, Yui murió antes de que él terminara su carrera y adicionalmente poco antes de morir ella le confeso su amor, pero el no pudo darle una respuesta ya que la consideraba como a una hermana. Estos eventos lo desmotivaron a seguir su carrera y a aceptar el amor como parte de su vida. Al ver su desmotivación su familia lo impulsa a tomar el puesto de enfermero dentro de la academia, poco a poco comienza a abrirse a las personas, en especial a Tsukiko que constantemente lo ayuda, sin embargo, con temor a que ella se enamoré de él, le dice claramente que es algo que no debe hacer. Poco a poco sus sentimientos por ella se incrementan, por lo que decide alejarse de ella, pero ella persiste en estar a su lado. El la aprecia y no quiere imponerse y sobre todo tienen temor a que ella	
	Género: masculino Edad: 26 años Largo de cabello: Largo, a nivel de los hombros Color de cabello: verde aguamarina Color de ojos: violeta Vestimenta: suéter marrón, pantalones verdes, bufanda morada larga y bata blanca Rasgos adicionales: Cabello recogido en una coleta Color de piel: blanca Estatura:177cm				

			Disfruta tomar del té que Tsukiko prepara aunque no tiene buen sabor.	decida irse de su lado, pero está dispuesto a aceptar eso.	
Naoshi Haruki		Aunque es un personaje de baja estatura, su construcción se mantiene en 9 cabezas al igual que el resto de personajes masculinos. Sus ojos son más grandes que el resto de personajes masculinos.	Naoshi es el profesor titular del segundo grado de la sección de astronomía de la academia Seigetsu. Es muy alegre y abierto, mantiene una relación muy amistosa con sus estudiantes, por lo que en muchas ocasiones lo tratan en una relación de igualdad. Siempre hace énfasis en disfrutar la juventud, especialmente esos años en la academia, pues es se arrepiente profundamente de no haber disfrutado la suya por dedicarse exclusivamente al estudio. No tiene experiencia en el amor, y no tiene una buena imagen de este, prefiere las relaciones de amistad. Aunque por lo general es alguien animado, cuando las cosas no salen bien se deprime fácilmente y carga con el peso de las cosas que suceden incluso si no tiene la culpa de lo que sucede.	Durante su adolescencia se la pasaba estudiando, su único amigo era quien lo motivaba a hacer cosas diferentes, sin embargo, este sufre un accidente al proteger a una mujer de la estaba enamorado pero que no lo correspondía. Debido a este evento Naoshi no tiene un buen concepto del amor, pues su amigo perdió todo por proteger a alguien que no lo correspondía. Cuando se convirtió en profesor decidió vivir parte de lo que él no había hecho en sus épocas de estudiante con sus alumnos, además de intentar ser alguien confiable en quien ellos se puedan apoyar, cuando esto no sucede su negativismo sale a flote, este es contrarrestado por el apoyo de las personas que se encuentran a su alrededor, especialmente de Tsukiko, quien se convirtió en la persona que lo hizo creer nuevamente en el amor. Pronto comienzan a salir juntos, aunque lo mantienen en secreto debido a su posición como profesor y estudiante, él es muy expresivo con ella, lo que provoca que su relación sea expuesta y deban terminarla, lo que provoca que su	Posee unos de los estereotipos comunes para personajes de anime japonés llamados genki (término usado para personajes con energía excesiva)
	Género: masculino Edad: 24 años Largo de cabello: a nivel del cuello Color de cabello: Castaño claro Color de ojos: café claro Vestimenta: Rasgos adicionales: camisa anaranjada, Jeans, chaqueta tipo universitaria blanca y gris. Color de piel: blanca Estatura:164cm				

				depresión regrese y se culpe de su falta de cuidado.	
Iku Mizushima		Aunque su construcción es muy similar a la usada en la estética usada en el anime shojo usada a partir del año 2010, tiene algunas características similares a la estética usada en algunos animes de los años 80. La proporción de su cuerpo es de 9 cabezas, presenta extremidades largas. Destaca el color azul de su cabello.	Iku es un estudiante universitario que se encuentra haciendo sus prácticas como profesor en la academia seigetsu durante tres meses, tiempo en el cual trabajará como profesor ayudante de Naoshi. Kotarou lo cuidó cuando era niño, por lo cual le tiene un gran cariño. Tiene un carácter naturalmente coqueto, sin embargo, admite nunca haber coqueteado con alguien pues las otras personas son las que siempre se acercan primero a él. En su juventud fue cantante, pero se retiró debido a que lastimó su garganta por exceso de trabajo. Trata al amor como un juego, por lo que no se toma en serio ninguna relación.	Tras la muerte de su hermana Melliza Yui, se forzó en un trabajo como cantante para ahogar sus penas, en esta época muchas mujeres se le acercaban para obtener beneficios por su posición, sin embargo, cuando tuvo que dejar la banda debido a que lastimó su garganta, la personas que lo rodeaban lo dejaron de lado, esto lo volvió desconfiado, volviéndolo escéptico especialmente en cuando a relaciones se trataba, por lo cual prefiere relaciones superfluas con palabras banas que terminaran rápidamente. Cuando conoce a Tsukiko, constantemente se burla de ella, especialmente porque se da cuenta que es una persona inocente que no ha vivido muchas adversidades. Apuesta con ella que no podrá hacerlo cambiar de parecer en cuanto al amor se refiere, por lo que finge un noviazgo durante un mes, en el que de alguna forma intenta presionar a Tsukiko para que lo abandone. No acepta sus sentimientos por ella, aunque se vuelve celoso y posesivo. Tsukiko se da cuenta que cuando las personas son	Posee algunas características de un mujeriego estereotipado.
	Género: masculino Edad: 21 años Largo de cabello: a nivel del cuello Color de cabello: Azul Color de ojos: Azul Vestimenta: Traje marrón, camisa blanca, chaleco vino tinto Rasgos adicionales: Gafas. Color de piel: blanca Estatura: 187cm				

				alejadas por él, es él quien recibe el mayor daño.	
Conclusión personajes principales					
Todos los personajes masculinos poseen una estatura superior a la de Tsukiko. Todos los personajes masculinos tienen colores de ojos y cabello diferentes entre ellos. Todos los personajes poseen un color de piel blanca son ligeras diferencias. Para que las jugadoras se identifiquen con la protagonista de la historia, esta no tiene una representación gráfica presente a lo largo de la mayor parte de la historia, tampoco tiene voz y tienen un rostro sin ojos (lo cual es visible solo en las ilustraciones que su rostro es visible), en la mayoría de las imágenes solo aparecen sus manos, o su rostro no puede verse de frente. (La idea de que se quiere que la usuaria se identifique con la protagonista, se apoya en la frase “la heroína eres tú” que aparece en los créditos) Las motivaciones y las personalidades de los personajes son construidas en base a una razón de ser, por lo cual las opciones alternativas cobran gran importancia a la hora de relacionarse con un personaje y al momento de obtener un final alternativo con este. A excepción de la protagonista, los personajes masculinos protagónicos detallan un pasado lleno de altibajos lo cual los llevó al su forma de pensar.					
Personajes Secundarios					
Nombre	Apariencia	Construcción	Perfil/Desarrollo	Estereotipo/Arquetipo	
Awato Kakin Nashimoto Tachibana Kouji	Sin representación gráfica para la versión de PC Sin information	Estos personajes no tienen representación gráfica en la primera versión del juego. Se incorpora Sprites a partir de las versiones para psp. Son agrupados por cumplir el mismo rol, no obstante cumplen un papel más importante por lo cual son identificados por nombres diferentes y sus diálogos hacen alusión a que tienen personalidades diferentes pero son similares.	Son un grupo de estudiantes de la sección de astronomía de segundo año de la academia seitgetsu, son compañeros de clase de Tsukiko, hablan constantemente con ella y no suelen haber diferencias por tratarse de una mujer, la aprecian y la estiman bastante. Se llevan muy bien con Naoshi, constantemente quieren hacerle bromas, pues tienen una apuesta con él, si Naoshi cae en las bromas les tendrá que dar su almuerzo, por el contrario, si no lo logran, Naoshi será quien pierda la apuesta. Se enteran de las cosas que suceden a su alrededor y brindan información a Tsukiko sobre lo que ven y escuchan.	Desempeñan un papel como estudiantes y amigos	

Koharu Hoshisuki		Aunque su construcción es muy similar a la usada en la estética usada en el anime shojo usada a partir del año 2010, tiene algunas características similares a la estética usada en algunos animes de los años 80. La proporción de su cuerpo es de 9 cabezas, presenta extremidades largas. Destaca el color aguamarina de su cabello.	Directora de la academia Seigetsu y hermana mayor de Kotarou. Está ausente a menudo de su trabajo. Su deseo es trabajar en el extranjero. En su época como estudiante fue presidenta del concejo estudiantil. Es amable y agradable, suele ser estricta con los hombres y condescendiente con las mujeres. Constantemente le insiste a su hermano en que debe casarse, teniendo siempre listo reuniones para citas matrimoniales. Su identidad como directora parece ser un secreto, no obstante, se revela ante los estudiantes el día que anuncia que dejará su cargo.	Papel de autoridad. Arquetipo de hermana/hermano mayor

Conclusiones

El juego tiene pocos personajes secundarios, en gran parte porque los papeles secundarios son interpretados por los personajes principales en rutas diferentes a las que les corresponden a ellos.

El papel de los compañeros de clase de Tsukiko solo tienen Sprites en la versión para consolas portátiles para el juego.

Koharu tiene un papel secundario únicamente en la ruta de Kotarou, en las otras rutas, solo representa un papel terciario.

Personajes terciarios

Nombre o Rol	Perfil o Papel desempeñado
Jugador P – Jugador Q	
Naruko	Compañero de clase de Tsukiko, consulta a Naoshi sobre su futuro
Kanata Nanami	Amigo de la infancia de Tsukiko, tiene una constitución débil aunque no lo aparenta
Susuya Tohzuki	Amigo de la infancia de Tsukiko, es bueno cocinando
Yoh Tomoe	Amigo de la infancia de Tsukiko, aunque estudio en Francia se transfirió durante una temporada,
Hiroki	Amigo de Naoshi que se encuentra en coma.
Mujer *ruta de Naoshi*	Amor platónico de Hiroki, constantemente siente remordimiento pues Hiroki está en coma por haberla salvado, cuando Hiroki despierta comienza a salir con él.
Mujer *Ruta de Iku*	Ex novia de Iku, ilusionada por las palabras que Iku le solía decir, no obstante este mismo le dice directamente que solo estaba jugando.

Peatón	Hombre que intenta coquetear con Tsukiko durante el viaje escolar
Chico p- chico q	Estudiantes que murmuran a espaldas de Tsukiko cuando existe el rumor de que ella y Naoshi están saliendo
Estudiante P- Estudiante Q – Estudiante R- Estudiante K	Estudiantes de la academia.
Cliente/clienta	Clientes de la cafetería que arma la clase de Tsukiko para el festival escolar
Yui	Hermana melliza de Iku, falleció varios años atrás, estaba enamorada de Kotarou, era consciente de que él solo la veía como una hermana.
Profesor P- Profesor Q	Profesores de la academia.
Tsubasa	Tesorero del concejo estudiantil
Conductor	Chofer de la familia Hoshiuki
Conclusiones	
Varios de los personajes terciarios que tienen nombre y no poseen diálogos son personajes principales de otras entregas del mismo juego. La mayoría de los personajes terciarios se nombran por el papel que desempeñan.	

HISTORIA (segunda parte)				
Tipo de narrativa	La historia cuenta con una narrativa hipermedia. Cada episodio posee diálogos que desencadenan en respuestas alternativas, estas llevan a diálogos diferentes y la suma de todas las respuestas en la primera parte desencadenan en un final o en una ruta alternativa y las respuestas dentro de las rutas alternativas desencadenan en uno de los 3 finales alternativos (3 finales por cada ruta)			
Narrador	Narrado en primera persona principalmente por la protagonista Tsukiko, aunque algunas veces se incluyen pequeños fragmentos narrados desde el punto de vista de alguno de los personajes principales masculinos, este segundo punto de vista se incrementa la segunda vez que se juega una ruta.			
Contexto	La historia se contextualiza en un ámbito escolar, tratando principalmente las relaciones profesor-estudiante. Varios aspectos del contexto toman como base la cultura japonesa.			
Rutas				
	Ruta común	Ruta Kotarou	Ruta Naoshi	Ruta Iku
Tiempo de juego sin repeticiones	3 horas 40 minutos	3 horas 45 minutos	3 horas 54 minutos	3 horas 30 minutos

Hechos principales y capítulos a los que pertenecen estos hechos	Septiembre: Al terminar el verano Tsukiko escucha una conversación que le hace cuestionarse la imagen que ella tiene de sus profesores (Ellos hablan sobre aceptar a alguien como profesor suplente y sobre lo cruel que es el destino). Tsukiko se encuentra con un hombre desconocido en la enfermería, el cual coquetea con ella y la hace sentir incomoda. Durante la ceremonia de entrada el hombre es presentado como Mizushima Iku, un profesor suplente que trabajará 3 meses ayudando en las clases del grupo de Tsukiko. No duda en mostrar su favoritismo por Tsukiko y mostrarse apático por el resto, fuera de Clase constantemente coquetea con ella. Este parece tener una relación cercana a Kotarou. Tsukiko se cuestiona sobre el significado de dejar de ser un niño y volverse un adulto. Tsukiko se da cuenta que poco a poco puede ver la verdadera personalidad de sus profesores. Se inician las preparaciones del festival escolar. Tsukiko se encuentra con una mujer buscando a Koutarou. Tsukiko en varias ocasiones le pregunta a Iku si el pertenecía a una banda, el siempre	Septiembre octubre: Cuando Tsukiko colapsa por exceso de trabajo, Kotarou la cuida, ella permanece dormida, después de esto él la acompaña a su habitación, cuida de ella un momento dejándole varias recomendaciones y después se va. Al final del festival escolar Tsukiko va junto a Kotarou al camino de estrellas, ahí él le pregunta si está interesada en él, al mismo tiempo que se disculpa y le dice que él no se enamorará de ella, ella niega sus recién descubiertos sentimientos y miente diciendo que le gusta alguien, él se siente aliviado al escuchar esto, pues de no ser así tendría que alejarse de ella, pero el disfruta el tiempo que pasa con Tsukiko, Iku y Naoshi, agregando que él no merece amar y no quisiera arruinar un momento tan importante de la vida de ella con un sentimiento tan doloroso. Para que sus sentimientos no sean revelados Tsukiko está evitando la enfermería. Tsukiko va a una reunión del comité, nadie más asiste, por lo que cuando llega solo esta Kotarou, ella lo nota algo decaído, le pregunta pero él lo niega, después de comer ella no puede dejar de pensar en el estado de Kotarou, así que regresa a la enfermería y lo encuentra desmallado, preocupada pide ayuda de Iku y Naoshi, quienes le dicen que estará bien después de descansar, aun así ella se queda a acompañarlo hasta que despierte, sostiene su mano y se queda dormida, al despertar él ya estaba mejor, la acompaña hasta los dormitorios. Aun preocupada ella va a verlo al día siguiente, ella lo encuentra hablando con una mujer, parecen ser cercanos, un	Octubre: Tsukiko ayuda a Naoshi y a sus compañeros a hacer un cartel por el festival escolar, por la cercanía de Tsukiko y Naoshi, los compañeros de Tsukiko se burlan de ella diciendo que parecen pareja, Naoshi se disculpa con ella declarando que no se enamorara de ella. Al día siguiente el cartel es arruinado por la lluvia, Naoshi se deprime y se echa la culpa, Tsukiko y sus compañeros lo motivan al verlo tan fuera de sí. Al final del festival escolar Naoshi invita a Tsukiko al paseo de las estrellas para desmentir la leyenda romántica de este lugar, Tsukiko solo tiene el propósito de ver el lugar. Naoshi siempre reacio al amor, confiesa que para él la amistad no debería ser arruinada por el amor, aunque el mismo no ha tenido la experiencia de enamorarse. Antes del festival escolar Naoshi motiva a Naruko a continuar con sus estudios y luchar por sus metas (ver ese lado de Naoshi cautiva a Tsukiko), sin embargo, tras finalizar el festival escolar Naruko decide dejar la escuela, pronto es transferido a otra academia, lo que deprime en gran medida a Naoshi, Tsukiko constantemente insiste en animarlo, por ello lo lleva a ver las estrellas, durante ese momento Naoshi recibe una llamada. Naoshi habla con Tsukiko sobre un buen amigo suyo que fue atropellado protegiendo a una mujer a la cual amaba unilateralmente, dejándolo en estado de coma, la llamada que recibió le informaba sobre el empeoramiento	Octubre: Se rumora que Iku perteneció a una banda, Tsukiko sabe que a él no le gusta hablar del tema pues con anterioridad le ha preguntado al respecto. Una mujer busca a Iku en la entrada de la academia, Tsukiko lo lleva hasta ella, el solo la ve como una molestia (es una mujer a la cual el ilusionó con palabras vacías) Tsukiko no entiende su insensibilidad ante el amor, Iku se acerca a ella, pero molesta lo abofetea, posteriormente sigue a la mujer que lo buscaba para quedar bien ante Tsukiko, pero esta también lo abofetea. Iku no toma en serio el amor y cree que solo es algo para jugar. Al final del festival Iku lleva a Tsukiko al camino iluminado (camino de las estrellas), ahí Iku reitera su forma de ver el amor como un juego, Tsukiko se molesta mucho por esta perspectiva, ella termina aceptando la propuesta de Iku de jugar a ser novios durante un mes (fingir ser novios) si ella se enamora habrá perdido el juego, por otro lado, si ella logra cambiar la perspectiva que Iku tiene sobre el amor ella ganará. Iku y Tsukiko se encuentra después de clases en la azotea, Iku siempre la toma de la mano, lo que en un principio la hace sentir nerviosa pero poco a poco va tomando confianza, pese a que Iku parece ser el mismo de siempre. Noviembre:

	responde molesto dando evasivas. Iku finge intentar besar a Tsukiko, Naoshi y Kotarou se molestan con él y le llaman la atención seriamente, Iku admite que no está siendo serio con ella. Durante los días feriados Tsukiko cuida la enfermería, lo que le da la oportunidad de conocer nuevas facetas y reflexionar sobre cómo está viviendo su juventud. Tsukiko se da cuenta que sus profesores pueden tener cosas de las que se preocupan, Iku al hablar sobre el amor que Mengua, Naoshi que habla sobre cómo hay que disfrutar la juventud y Kotarou y sus extrañas expresiones al pedirle a Tsukiko que no cambie al mismo tiempo que se ve la complicada relación del pasado que tiene con Iku de la cual se desconoce detalles. Octubre: Se lleva a cabo el festival escolar, los profesores ayudan con los disfraces que Tsukiko preparó para ellos, mientras que sus compañeros presentan un disfraz para ella. El festival termina sin que Tsukiko tuviese alguien especial con quien ir por el paseo de las estrellas (atracción principalmente para parejas) Final:	poco después Tsukiko pregunta, pero Kotarou no responde. En días posteriores Tsukiko se vuelve a encontrar con la mujer quien le pide que la guíe a la enfermería, ella resulta ser muy agradable. Después de clases Tsukiko regresa a la enfermería y escucha a Koutarou hablando con la mujer que intenta convencerlo de tener una cita matrimonial, Iku llega y entra en la enfermería junto a Tsukiko, así se entera que esta mujer es Koharu, la hermana mayor de Kotarou, y la directora de la academia. Después de hablar amablemente, Tsukiko se queda a solas con Kotarou, ante la insistencia de ella, él le cuenta sobre la época en la que quería ser médico y porque lo dejó (quería salvar a alguien, pero murió antes de que él terminara la carrera). Tsukiko se pregunta si esa persona es la razón por la que Kotarou se niega a aceptar el amor. Noviembre: Tsukiko se encuentra con Kotarou en la azotea una noche, ellos hablan, ella quiere escucharlo aun así no está en la capacidad de aconsejarlo, él le cuenta que su hermana piensa dejarle el cargo como director, pero el siente dudas, pues si bien su puesto de enfermero lo tomó a regañadientes al final terminó disfrutándolo, y le permitió ayudar a los estudiantes, Tsukiko le da su apoyo, él se anima gracias a sus palabras. Poco después él toma el puesto de director. Se realiza la excursión escolar, Tsukiko enferma, pero no quiere hablar sobre su	de su estado, de ahí que sea tan reacio a hablar sobre el amor. Sin embargo, Tsukiko le habla sobre otra perspectiva del asunto y lo anima a visitar a su amigo, debido a las inseguridades de Naoshi, Tsukiko decide acompañarlo En el Hospital se encuentran con la mujer a la cual su amigo protegió, ella constantemente va a visitarlo, aunque suele evitar encontrarse con Naoshi, Naoshi habla con ella, la perdona y pone a su amigo en sus manos. Como agradecimiento por acompañarlo al hospital Naoshi invita a Tsukiko a ver las estrellas, él le agradece por su apoyo y le habla sobre la nueva perspectiva que tiene sobre el amor. Naoshi habla con Kotarou sobre sus sentimientos por Tsukiko (dice querer protegerla) y el no saber cómo lidiar con ello. Constantemente se pone nervioso cuando esta con ella, aun así, piensa en ella como su fortaleza. Noviembre: Tsukiko se siente en conflicto al descubrir que tiene sentimientos por Naoshi, así que decide ir a ver las estrellas solo para meditarlo, sin embargo, se encuentra con Naoshi, ella confiesa sus sentimientos, aunque en un principio parece algo contrariado pues es su profesor, él le confiesa que siente lo mismo por ella, deciden mantener un noviazgo en secreto y atesorar los pequeños momentos que puedan pasar juntos. Comienza la excursión escolar, durante el día libre en la excursión Tsukiko y Naoshi acuerdan encontrarse, pasan el día juntos en un campo de flores,	Tsukiko limpia la enfermería, Iku se queda con ella y termina acorralándola en una cama, al final esto solo fue para burlarse de ella, ella se va con sentimientos de ira y miedo. Dos días después ella vuelve a encontrarse con él, cosa que Iku no esperaba, Tsukiko ahora está determinada más que en hacerlo cambiar de opinión en descubrir los sentimientos que el oculta y que ella cree haber visto. Iku se siente confundido por la empatía que muestra Naoshi a sus estudiantes, y lo aborda desde su punto de vista como algo egoísta, Tsukiko es idealista al respecto siendo consciente de esto ella quiere seguir creyendo en el amor. Tsukiko puede ver lados diferentes de Iku, cuando este se ve feliz al cuidar un gato, al ver la satisfacción de otros al recibir concejo y su aparente enojo al verla hablar con Nashimoto, (aunque siempre niega ese lado de él) El tiempo límite del noviazgo falso terminará tras el viaje escolar, por lo que Tsukiko está empeñada en esforzarse. Durante el viaje Tsukiko esta unos breves momentos con Iku aprovechando los últimos días de noviazgo, ella se siente cómoda a su lado. Durante el día libre bajo la excusa de que Tsukiko está enferma, Iku se queda a pasar tiempo con ella, la lleva a pasear por la ciudad y después a un campo de flores que Iku encontró. Aun consciente de que todo terminará pronto ella se aferra a sus creencias. Durante el regreso Tsukiko

	El tiempo pasa y Tsukiko ya no visita la enfermería tanto como antes, el tiempo de las prácticas de Iku termina, ella junto a Naoshi y Kotarou lo despiden esperando que algún día regrese como profesor.	situación, Kotarou se da cuenta en la tarde y la manda a descansar, al día siguiente (día libre) ella ha empeorado, por lo que debe quedarse todo el día en cama, Kotarou la cuida y sostiene su mano mientras duerme, él la besa y se da cuenta de sus sentimientos, pero decide alagarse, cuando ella despierta lo encuentra dormido, ella lo besa y duerme nuevamente, al despertar él la evita. Después de la excursión Tsukiko se entera que Kotarou ha aceptado tener una cita de matrimonio, Iku y Naoshi le dicen que él se ve feliz al lado de ella y aunque es una relación prohibida la apoyan, eso la anima a ir a verlo, aunque ella intenta hablar con él, Kotarou elude todo lo que ella dice sobre conocerlo y la aleja. Tsukiko está decidida a confesar sus sentimientos, Iku al saber su determinación le dice el día de la cita y le cuenta que fue lo que paso con su hermana. Tsukiko intenta hablar con Kotarou antes de la fecha de la cita, pero la elude, el día acordado ella lo espera a la entrada de la academia, él simplemente se va evitando hablar con ella, ella decide esperarlo aun con la lluvia, cuando el vuelve se sorprende y la ve colapsar, así que la lleva a su dormitorio.	Naoshi le da un beso rápido a Tsukiko por primera vez. Tras la excursión Tsukiko y Naoshi continúan pasando tiempo juntos, sin embargo, su relación es expuesta, Tsukiko es señalada varias veces, pero no sabe él porque, Naoshi es llamado por los administrativos de la academia, el niega su relación con Tsukiko, aunque hay un testigo Kotarou logra evitar que la información se exponga. Kotarou interroga a Tsukiko sobre su relación con Naoshi y le pide que se mantenga alejada de él, Naoshi la llama en la noche y le pide lo mismo, aun sin explicaciones ella comprende que debe haber un motivo. Días después Naoshi la cita, con un abrazo le dice que deben terminar, ella comprende que debe haber un motivo detrás pero no pide una respuesta.	cae dormida al lado de Iku (ella confía en que él no le hará nada). Ellos se citan para el día siguiente. Cuando se encuentran, Iku admite haberse divertido y que tal vez después de eso se sienta un poco solo, aun así, él no ha cambiado su forma de pensar respecto al amor, por ello dejan todo como un empate. Para finalizar su relación ellos se dan un beso para volver a ser maestro y alumna. Naoshi y Koutarou llaman a Tsukiko quieren saber si sabe algo de Iku que ha estado triste desde el final del viaje escolar, le cuentan sobre la Hermana fallecida de Iku y cono siendo cantante arruino su garganta, le piden que hable con él. Tsukiko encuentra a Iku en la azotea, parece triste, él recibe una llamada de la banda, pero cuelga agresivamente, después golpea la pared, Tsukiko intenta detenerlo, al final él le da un beso y la abraza, dice no confiar en ella, pero la cita, sin embargo, el no asiste, pero por los siguientes días continúa esperándolo, el aparece diciéndole que es una tonta por esperarlo y la cita para dentro de dos días de forma burlona.
Hechos secundarios	Septiembre: Los compañeros de Clase de Tsukiko se organizan para gastarle una broma al profesor Naoshi. Durante la ceremonia de apertura los compañeros de Tsukiko bromean mucho y Naoshi los reprende desde la tarima.	Septiembre a octubre 10: Tsukiko recibe comida enviada por su madre. Koutarou acompaña a Tsukiko a los dormitorios. Tsukiko prepara los suministros de la enfermería. Tsukiko ve a Kotarou llorando dormido. Cuando todos los profesores se burlan de Tsukiko diciendo que es una niña, ella	Septiembre a octubre 10: Tsukiko se olvida su tarea, al regresar al aula se encuentra con Naoshi. Naoshi ayudará a Kotarou transcribiendo documentos sobre el examen físico y Tsukiko se queda en la enfermería para ayudarlo. Mientras ayuda en la enfermería Tsukiko es cuidada por Naoshi en la	Septiembre a octubre 10: Iku niega el que le guste cantar, no niega ni confirma el haber pertenecido a una banda. Iku constantemente asume una actitud coqueta frente a Tsukiko, aunque su único propósito es molestarla.

	Tsukiko debe ayudar con los formularios de los exámenes físicos que se realizaran pronto en la academia. Iku constantemente evade sus deberes como profesor y Naoshi siempre lo está siguiendo. Naoshi juega futbol con sus estudiantes Naoshi ayuda a Kotarou transcribiendo documentos. Tsukiko tiene su examen físico apartada de los demás estudiantes. Tsukiko es seleccionada para coser los trajes que los profesores usaran en el festival escolar. Naoshi ayuda a Tsukiko a buscar referencias para los trajes del festival escolar Iku ayuda a Tsukiko a coser trajes. Algunos compañeros se lastiman a propósito para que Tsukiko que en ocasiones se encarga de la enfermería los trate. Iku, Naoshi, Kotarou y Tsukiko observan las estrellas desde la terraza de la academia. Tsukiko se lastima el hombro al caerle unos cartones encima, Naoshi se lastima intentando protegerla. Tsukiko se enferma por sobre esfuerzo y deben dejarla descansar. Kotarou le informa a Tsukiko que uno de sus amigos está en el hospital, ella se	en defensa se burla de Kotarou por ser desordenado. Kotarou hace una revisión con los profesores de la sección de cosmos sobre los exámenes físicos. Kotarou le informa a Tsukiko que su amigo está en el hospital, solo fue una falsa alarma pues estaba acompañando a alguien más. Tsukiko se olvida los trajes confeccionados y entra en la academia en la noche a buscarlos, Kotarou le lleva los trajes. Octubre después del festival. Anuncio de los eventos próximos a ocurrir. Cumpleaños de Kotarou, viendo una proyección en el planetario, Kotarou se duerme apoyando la cabeza en el hombro de Tsukiko. Durante unos días Tsukiko evita la enfermería. Tsukiko ve a Kotarou saliendo de un cuarto extraño, sus compañeros le dicen que es un cuarto extraño sobre el cual los profesores no quieren hablar. Muchas personas han visto a Kotarou hablando con una hermosa mujer. Se corre el rumor de que Kotarou alguna vez intentó ser médico. Se hace una reunión del comité de la enfermería, solo asiste Tsukiko. Tsukiko habla amenamente con Koharu. Noviembre: A Tsukiko se le olvida hacer su tarea, por lo que tiene que subir a la azotea de la academia en la noche. Después de que Kotarou asumiera su puesto como director aún sigue encargándose de la enfermería.	enfermería cuando ella se hace cargo del lugar en uno de los días feriados. Cuando todos los profesores se burlan de Tsukiko diciendo que es una niña, ella como defensa se burla de Naoshi por ser poco sutil. Tsukiko tiene la oportunidad de saber lo que Iku y Kotarou piensan sobre Naoshi. Tsukiko se olvida los trajes confeccionados y entra en la academia en la noche a buscarlos, Naoshi la ayuda. Octubre después del festival: Naoshi se emociona explicando los eventos que próximamente se llevarán a cabo. Naoshi, Tsukiko e Iku celebran una fiesta de cumpleaños para Kotarou viendo las estrellas. Naoshi, Tsukiko, Iku y Koutarou se reúnen un momento durante la fiesta de Halloween. Noviembre: Tsukiko finge tener clases extra para pasar tiempo con Naoshi. La noche previa a la excursión escolar Tsukiko no duerme bien. Durante la excursión escolar los estudiantes ubican estrellas y constelaciones. Durante la primera noche de la excursión Tsukiko no puede dormir, termina viendo a sus profesores quienes charlan animadamente, esa noche ella no duerme bien. Tsukiko se enferma por falta de sueño, Naoshi decide cuidarla en lugar de Kotarou.	Tsukiko es cuidada por Iku en la enfermería cuando ella se hace cargo del lugar en los días feriados. Tsukiko tiene la oportunidad de saber qué es lo que Naoshi y Kotarou piensan sobre Iku. Tsukiko olvida los trajes confeccionados y entra en la academia en la noche a buscarlos, se encuentra con Iku que la ayudará, el cual termina acorralándola diciéndole que ella es demasiado indefensa, como en otras ocasiones se aparta y le entrega lo que ella buscaba. Octubre después del festival: Naoshi explica los eventos que próximamente se llevarán a cabo. Durante el cumpleaños de Kotarou, Iku toma la mano de Tsukiko a escondidas. Iku y Tsukiko se encuentran en la azotea. Los compañeros de Tsukiko le piden concejos para organizar su cronograma de clases. Noviembre: Tsukiko no duerme bien. Durante la excursión escolar los estudiantes ubican estrellas y constelaciones. Durante la primera noche de la excursión Tsukiko no puede dormir, termina viendo a sus profesores quienes charlan animadamente, también pasa algo de tiempo a solas con Iku después de que Naoshi y Kotarou se durmieran. esa noche ella no duerme bien. Tsukiko se enferma durante la excursión, ella no quería que esto se

	preocupa mucho pero resulto ser una falsa alarma, su amigo estaba acompañando a alguien más.	Durante una reunión del comité de la enfermería Tsukiko llega tarde, Kotarou termina cayéndole encima accidentalmente. Durante el camino de retorno de la excursión Kotarou le pregunta a Tsukiko si ha besado a alguien (siente culpa por haber besado a Tsukiko mientras estaba dormida.)	Durante el día libre en la excursión, un transeúnte le coquetea a Tsukiko mientras espera a Naoshi. Durante el camino de retorno Tsukiko se duerme apoyando su cabeza en el hombro de Naoshi. Tsukiko y Naoshi revisan las fotos del viaje.	sepa, pero Iku se da cuenta y le da medicina. Durante el camino de regreso Tsukiko duerme junto a Iku. Tras terminar la relación falsa con Iku, Tsukiko sigue yendo a la azotea aunque no se encuentra con Iku.
Tema principal	Tiempos de juventud y los problemas en la edad adulta	Superar el pasado y el amor como un sentimiento de admiración	Superar el pasado y el amor como un sentimiento destructor	Superar el pasado y el amor como un juego superficial
Principales lugares donde transcurre	Enfermería, Aula de Clases, terraza, habitación de Tsukiko, pasillo.	Enfermería, habitación de Tsukiko, azotea.	Azotea, salón de clases.	Azotea, entrada a los dormitorios.
Variaciones que se presentan por las respuestas alternativas	La principal variación se presenta por la elección de disfraces que decida hacer Tsukiko para el festival, cada opción de respuesta da como resultado un CG con indumentaria diferente.	Las respuestas alternativas dan como resultado uno de los 3 finales alternativos, además de diálogos y algunos CG diferentes por cada final. Final verdadero: Cuando Kotarou lleva Tsukiko a su habitación ella insiste en expresarle sus sentimientos, el finalmente le cuenta todos sus temores y confiesa cómo se siente con respecto a ella, aceptando sus sentimientos, esa noche él se queda cuidándola, al día siguiente Tsukiko habla con Iku, el cual se sorprende y se alegra, él le pide a Tsukiko que le entregue a Kotarou una carta que escribió su hermana antes de morir, cuando Kotarou la lee llora y decide seguir adelante gracias al apoyo de Tsukiko. Años después Kotarou y Tsukiko viven juntos, el siente que sus intenciones son que Tsukiko no se arrepienta de nada, por lo que decidió no apurarse con el matrimonio y convivir juntos hasta que ella esté totalmente segura de esa decisión.	Las respuestas alternativas dan como resultado uno de los 3 finales alternativos, además de diálogos y algunos CG diferentes por cada final Final verdadero: Después de que Naoshi la ha estado y Tsukiko se ignoran por varios días, él la cita en la azotea, ahí le dice que deben terminar, ella solo puede suponer que hay una buena razón, aunque él no la dice. Finalmente, al día siguiente, Iku le cuenta a Tsukiko que su relación con Naoshi fue expuesta y que los dirigentes de la academia se preocuparon por ello, de alguna forma con la ayuda de Kotarou lograron negarlo, pero por el bien de los dos, era mejor no seguir con aquella relación, Naoshi se encuentra nuevamente con Tsukiko, ellos dos prometen terminar, pero esperarán pacientemente hasta el día en que ella se gradué. Años después Naoshi se prepara para ir a pedir la mano de Tsukiko a sus padres para poderse casar, desde que	Las respuestas alternativas dan como resultado uno de los 3 finales alternativos, además de diálogos y algunos CG diferentes por cada final Final Verdadero: Iku no llega a la cita, en su lugar llega un estudiante que fue alentado por Iku a confesar sus sentimientos por Tsukiko, ella lo rechaza, pero el estudiante exige saber quién le gusta a ella y la acorrala agresivamente, Naoshi llega a ayudarla. Ella se queda esperando a Iku y finalmente al anochecer llega, ella decide no rendirse, aunque él no quiere creer en el amor finalmente cede ante ella. Iku la cita al día siguiente, él llega tarde y con la mejilla hinchada, él le confeso todo lo que sucedía a Naoshi y Kotarou, lo cual los enfadó y Naoshi terminó golpeándolo, ellos oficialmente comienzan a salir, pero saben que estarán alejados por algún tiempo pues su tiempo de prácticas ha terminado. Años después nos muestran como Tsukiko se muda

		Final bueno: Se repite la primera parte del final verdadero. Pasa algún tiempo desde que Tsukiko y Kotarou comienzan a salir, ella lo visita siempre que puede a la enfermería para verlo trabajar, la relación se mantiene oculta, Kotarou se pregunta si los sentimientos de ella son solo pasajeros y si el estará dispuesto a dejarla ir si ella decide seguir su vida sin él. Final malo: Cuando Kotarou lleva Tsukiko a su habitación ella deja de insistir en expresarle sus sentimientos, y se disculpa por su persistencia, a partir de ese momento ellos dejan de hablar más que para lo necesario. El tiempo pasa, y llega la graduación de Tsukiko, ella decide ir a hablar con él con muchas preocupaciones y un sentimiento de agradecimiento, Kotarou se pregunta si debería seguirla, pero finalmente no lo hace.	se graduó de la academia han estado viviendo juntos. Final bueno: Se repite la primera parte del final verdadero. El tiempo pasa y llega la graduación de Tsukiko, ella y Naoshi se reúnen felices porque finalmente pueden estar juntos sin remordimientos. Final malo: Después de que Tsukiko se enterara las razones por las que Naoshi debía alejarse de ella, ella se encuentra con él y le dice que pueden esperar hasta que ella se gradué, sin embargo, él le dice que eso no será posible, pues teme no soportar una nueva pérdida. Los años pasan y Naoshi sigue trabajando como profesor, un día Tsukiko llega a la academia para trabajar como profesora practicante a cargo de Naoshi, él desea ser más fuerte que en el pasado para tener otra oportunidad.	junto a Iku, y dice que pronto se casaran. Final Bueno: Se repite la primera parte del final verdadero. Unas semanas después de terminar su práctica Iku regresa a la academia para recoger algunas cosas, Kotarou lo ayuda para que se reúna con tsukiko en la enfermería donde confiesan lo mucho que se han extrañado. Final Malo: Después de que Naoshi ayudara a Tsukiko con el estudiante que se le confeso, ella se quedó esperando a Iku, cuando él llega ella se disculpa por intentar forzar sus sentimientos y se rinde, él piensa que eso era lo normal. Semanas después de haber terminado sus prácticas Iku vuelve a la academia a recoger cosas olvidadas, él logra ver a Tsukiko a la distancia, y se siente conflictivo, ahora piensa que el amor es una enfermedad y se pregunta si algún día él sanará.

Conclusiones y notas

La temática principal del juego gira en torno a la superación del pasado y las relaciones entre profesores y estudiantes, haciendo énfasis en el pasado como parte del desarrollo para llegar a la edad adulta y los problemas vividos en esta etapa de la vida.

El juego se puede dividir en dos partes, la primera o ruta común da la posibilidad de interactuar y conocer a los 3 personajes masculinos principales y por medio de las opciones de respuesta, acercarse a uno de ellos, si se logra acercarse a uno de los personajes iniciará su ruta, si no el juego terminará en la ruta común en la que la protagonista no se relaciona románticamente con alguien. La segunda parte es la ruta, en la cual existen respuestas positivas, que acercan al jugador al final verdadero o al final feliz y las negativas que acercan al jugador al final malo.

Existen eventos repetidos en las rutas, que transcurren de igual forma, en algunos casos adicionan algunos diálogos propios de la ruta como los son:

- Anuncio de los próximos eventos a ocurrir.
- Cumpleaños de Kotarou
- Fiesta de Halloween
- Excursión escolar.
- Tsukiko enferma durante la excursión escolar
- Finalización de las prácticas de los profesores ayudantes.

Estos eventos se repiten dado los eventos de fondo son los mismos ya que hay una cronología común para las rutas.

Hipermedia (Multimedia e hipertexto)

Interfaz de juego			
Botones menú inicial	Función	Contenido de la redirección	
Start	Da inicio al juego	Nombre	Asigna un nombre a la protagonista su nombre por defecto es Tsukiko
		Apellido	Asigna un apellido a la protagonista, su apellido por defecto es Yahisa
		OK	Da inicio al juego
		Reset	Borra el nombre establecido
Load	Abre la pantalla de carga	Espacios cargados	10 páginas con 10 espacios cada uno, un botón por cada página, botones de siguiente y anterior. Los espacios asignan hora y fecha en la que fueron guardados
		Back to title	Regresa al menú inicial
		Quit	Cierra el juego
Q-load	Cargar el juego desde la última escena guardada con el guardado rápido	Última escena guardada con el guardado rápido	
Planetarium	Ingresa a la pantalla del contenido extra del juego.	CG	Ingresa a la galería de los CG de juego obtenidos, Existe un botón por cada personaje ligable para visualizar los CG obtenidos en las rutas de estos personajes, las imágenes se pueden visualizar como miniaturas o con la vista ampliada. Botones para ingresar directamente a las otros contenidos de planetarium, titulo inicial o cerrar el juego
		Memorial	Ingresa a la galería de escenas de juego obtenidas (diálogos que acompañan un CG) Existe un botón por cada personaje ligable, con vistas previas en miniatura. Botones para ingresar directamente a las otros contenidos de planetarium, titulo inicial o cerrar el juego
		Character data	- Datos de personaje

			-Charla libre (diálogos grabados por los actores de voz, se desbloquea después de terminar al menos un final con el personaje) -Botones por cada personaje Botones para ingresar directamente a las otros contenidos de planetarium, titulo inicial o cerrar el juego	
		Back		Regresa al menú inicial
Config	Abre la pantalla del menú de configuraciones	visual	Opciones de pantalla completa o ventana	
		Text	Configura la velocidad de aparición del texto para la lectura normal, lectura automática y omitir la función de saltar.	
		Sound	Activa y desactiva el sonido y cambia el volumen del sonido de forma independiente para, la música de fondo, los efectos y las voces.	
		other	Activa o desactiva las opciones de auto tracking del mouse y operaciones in-active	
		Reset	Reestablece las configuraciones	
		List of short cut	Accede a una ventana con la información de los atajos de teclado	
		Back to title	Regresa al menú inicial	
		Quit	Cierra el juego	
Quit	Cierra el juego			
Contenido adicional de la interfaz				
Imagen	sonido	video	Efectos	Otros
Personajes Escenarios Botones Imágenes de sistema	Música de fondo Efectos de sonido Efectos de sonido de sistema Voces de los personajes Canciones de apertura y de cierre	Video de apertura Video de cierre	Efectos de sonido: golpes, puertas abriéndose, pasos, viento. Transiciones entre imágenes, efecto de parpadeo, desenfoque y movimiento	Menú flotante dentro del juego con las opciones de: Guardado rápido, cargado rápido, saltar, automático, guardar cargar, historia y configuraciones.
Variables dentro del juego				
Capítulo (días/mes)		Opciones	Resultado	
Del 1 de septiembre al 10 de octubre: Estos días corresponden a la ruta común en la cual hay 16 elecciones, con tres respuestas cada elección, las cuales son respuestas con puntos favorables para Naoshi, respuestas con puntos favorables para Kotarou y respuestas con puntos favorables para Iku.		Respuestas favorables para Naoshi	Si la mayoría de las respuestas fueron favorables para Naoshi (más de un 50% de las respuestas) se inicia la ruta de Naoshi	
		Respuestas favorables para Kotarou	Si la mayoría de las respuestas fueron favorables para Kotarou (más de un 50% de las respuestas) se inicia la ruta de Kotarou	
		Respuestas favorables para Iku	Si la mayoría de las respuestas fueron favorables para Iku (más de un 50% de las respuestas) se inicia la ruta de Iku	
		Respuestas combinadas	Si no se llega al 50% de respuestas positivas con ningún personajes se desbloquea el final en solitario	

Del 11/12 de octubre al 31 de noviembre: Mecánica igual para todas las rutas, cada una tienen 10 elecciones con 3 tipos de respuesta, 1 respuesta positiva y 2 respuestas negativas	Respuestas positivas	Si las 10 respuestas fueron positivas, se desbloquea el final verdadero. Si al menos 5 respuestas fueron positivas se desbloquea el final feliz.
	Respuestas negativas	Si 6 o más respuestas fueron negativas se desbloquea el final malo.

Notas y conclusiones

- La interfaz para versiones de consolas portátiles tienen algunas ligeras variaciones.
- Debido a que el juego fue traducido por fans, no se incorporó la traducción de textos de algunos menús los cuales incorporan el texto en formato de imagen o video.
- La traductora informó que hubo textos que fue imposible incorporar, por lo cual quedaron en japonés, sin embargo, incluyó un archivo de texto que traduce dichos diálogos.
- El menú inicial resulta claro, aunque algunas opciones pueden ser confusas dentro del menú de configuración.
- Al jugar una segunda vez una ruta, dentro de esta se desbloquean diálogos adicionales desde el punto de vista del protagonista masculino de la ruta.
- Al cambiar el punto de vista, la caja de texto también cambia.
- El menú de carga se ve alterado al incluir el parche de la traducción dejando intacto únicamente los datos de hora y fecha de guardado.
- las variables dentro del juego y la incorporación de contenido adicional al jugar por segunda vez, motiva la rejugabilidad.
- Entre las opciones positivas y negativas, una de las opciones negativas resultará casi siempre evidente, mientras que la otra puede parecer positiva o neutral.
- No hay guías sobre qué finales se ha obtenido y cuales faltan más que la galería de imágenes con espacios en blanco, no obstante hay espacios que pueden guardar más de una imagen por lo que la ausencia de imágenes por desbloquear no siempre será evidente.

Errores de sintaxis, traducción o coherencia	
Error	Tipo de error
¿Cómo hace sentir ello?	Problema de sintaxis
Que agenda ajustada	Problema de sintaxis
Humoar (humor)	Posible problema de digitación
B! (en lugar de “bien”)	Problema de transcripción de textos
Textos en japonés	Este caso no es un problema de traducción como se esperaría, es uno de programación, los traductores del juego agregan un archivo con las traducciones de los fragmentos en japonés, que por razones desconocidas a ellos no pudieron insertar en el juego.
Comienzo a hablar tranquilamente.	Problemas de Kerning
Desperdirnos (despedirnos)	Posible problema de digitación
geu(que)	Posible problema de digitación
En fácil (es fácil)	Uso de una preposición en lugar del verbo
Peino mis un poco desordenados cabellos	Problema de sintaxis.

Matriz de observación #5

INFORMACIÓN BÁSICA			
Nombre del juego	Autumn's Journey		
Desarrollador/productor	Apple cider		
Plataforma	Windows/Mac/Linux		
Fecha de lanzamiento	Mayo 16 del 2014 en ingles/ Mayo 24 del 2016 en español		
País de origen	Ubicación exacta desconocida (El equipo detrás del juego se describe como un equipo de todo el mundo, gran parte de su equipo proviene de U.S.A.)		
Idiomas en los que está disponible	Ingles	Español	Ruso (traducción no oficial)
Duración promedio	De 2 a 10 horas		
Número de rutas*	2 (Kerr/Ilmari)		
Episodios		Títulos de los Episodios	
		Capítulo 1: El fin del verano. Capítulo 2: Bienvenido otra vez. Capítulo 4: Berri Capítulo 5: A Oliver Capítulo 6: Quiero ser caballera Capítulo 7: Caballera en entrenamiento Capítulo 8: Los lazos que compartimos Capítulo 9: Hogar	
Portada			
Notas adicionales			
Este es un juego corto con pocas opciones alternativas que cambian pequeños diálogos y sigue mayoritariamente una historia en común de la cual surgen 3 finales alternativos			

* Rutas: Historias diferentes contadas dentro del juego, por lo general cada ruta se centra en un personaje

HISTORIA					
Personajes principales					
Nombre	Apariencia	Construcción	Perfil	Desarrollo	Estereotipo/Arquetipo
Auralee		Su cuerpo posee unas proporciones de 7 cabezas de altura. Sus ojos son más grandes que las de un humano normal. Descanta los colores blanco y marrón de su indumentaria. Posee voz parcial (se expresan gritos de emoción, de batalla, alegría y quejidos) Su representación gráfica es visible a lo largo de todo el juego.	Es decidida y dedicada, aunque en muchas ocasiones inmadura. Oficialmente es descrita como: Amable y alegre, Auralee sueña con convertirse en caballero. Ella está muy orientada a los objetivos, a menudo hasta el punto de descuidar el panorama general u olvidarse de las pequeñas cosas. Ella es la más completa del grupo y siempre da el 100 por ciento. Su determinación y pasión son sus puntos fuertes.	Durante mucho tiempo se ha entrenado para ser una caballera bajo la tutela de su madre, se encarga de inspecciones menores en su pueblo, cuando finalmente tienen la aprobación de su madre (aunque con muchas dudas al respecto) decide probar suerte en la ciudad, donde debe pasar por el rechazo y solo es aceptada como caballero en entrenamiento por no tener una educación formal, se esfuerza constantemente para cumplir su objetivo, sin embargo, la prueba que puede convertirla en una caballera oficial resulta ir en contra de su sentido de la ética y la moral, por lo que decide dejar ir su oportunidad y trabajar como lo había hecho en un principio, ahora con la probabilidad de convertirse en una diplomática que medio entre la relación de los humanos y los dragones	Su personaje está fundamentado bajo el arquetipo del héroe/guerrero, representa ideales nobles y combate con su fuerza.
	Género: Femenino Edad aparente: Adolescente/adulto joven Largo de cabello: corto al nivel del cuello Color de cabello: anaranjado Claro Color de ojos: Ámbar Vestimenta: Rasgos adicionales: trenza que recoge unos pocos mechones de cabello Color de piel: tonos medio				

Kerr	Género: Masculino Edad aparente: adulto joven Largo de cabello: largo hasta la cintura Color de cabello: marrón puntas azuladas Color de ojos: violeta Vestimenta: túnica naranja sin mangas, ornamentos dorados Rasgos adicionales: Orejas de piedra Color de piel: Beige	Su cuerpo posee unas proporciones de 7 cabezas de altura. Destacan sus orejas.	Oficialmente descrito como: Un Dragón aparentemente distante, Kerr tiende a mantener su distancia de los demás. Es franco en su forma de hablar y puede parecer indiferente, lo cual es cierto la mayor parte del tiempo. La verdad es que no está acostumbrado a ser sociable y prefiere estar solo. A pesar de su forma brusca, en realidad es bastante observador y posee una memoria excepcional, aunque rara vez lo demuestra abiertamente a los demás.	Pese a su inicial testarudez y reticencia a relacionarse con seres humanos o con su entorno, termina tomando interés en las cosas que hacen y resulta ser comprensivo con Auralee, aunque constantemente pelean, siente gran atracción por ella, aun así, no sabe cómo mostrar afecto debido a las diferencias de sus razas. Toma gran interés en el mundo humano y en estar en compañía de Auralee, aunque en un principio quería regresar rápidamente a su mundo, después de un tiempo quiere retrasar su retorno.	Está representado bajo el estereotipo de personaje Tsudere pese a mostrar arrogancia y agresividad oculta buenos sentimientos.

Ilmari		Su cuerpo posee unas proporciones de 7 cabezas de altura. Destacan sus orejas.	Oficialmente descrito como: Un Eurios amable con un gran interés en la cultura celestial, normalmente es dulce y de voz suave. Aunque es sensato, tanto su curiosidad como sus emociones tienden a sacar lo mejor de él. Ilmari, como muchos dragones de agua, es muy sensible y actúa como pacifista en el grupo. Él es reactivo a la violencia o al conflicto, y preferiría permanecer callado en los asuntos si cree que será más pacífico de esa manera.	Su sed de conocimiento lo llevó hasta el mundo humano, pese a no tener el permiso de su maestra, se emociona a fácilmente por lo que es difícil para el mantenerse centrado, se distrae con facilidad, inicialmente se motiva únicamente por su deseo de conocimiento, pero poco a poco se va convenciendo de hacer un cambio en la organización de los dragones, su cariño por Aruralee lo convence de hacer las cosas de una forma más objetiva, aunque siempre teniendo en mente el volver a verla.	Representa una imagen del extranjero, que desconoce y se ve fascinado por las costumbres de un lugar nuevo en el que ha sido introducido.
	Género: Masculino Edad aparente: adulto joven Largo de cabello: largo, por debajo de la cintura Color de cabello: aguamarina Color de ojos: azul Vestimenta: camisa blanca, chaleco azul, ornamentaciones doradas Rasgos adicionales: Orejas como aletas Color de piel: Clara				

Conclusión personajes principales

La construcción del personaje femenino principal, intenta alejarse de la imagen de doncella que representan la mayoría de protagonistas femeninas de este tipo de juegos, presenta un papel más heroico y de carácter aventurero, por otro lado los personajes masculinos intentan fundamentarse en los principios de los típicos personajes masculinos de los juegos otome (personaje amigable y personajes de carácter agresivo) aun así haciendo énfasis en el carácter de personajes extranjeros (especialmente para ilmari). Existe una mayor variedad de tonos de piel que en otros juegos similares.

Personajes Secundarios

Nombre	Apariencia	Construcción	Perfil/Desarrollo	Estereotipo/Arquetipo

Andrine Bayard		Su cuerpo posee unas proporciones de 7 cabezas de altura.	Madre y maestra de Auralee, en el pasado fue capitana de una orden de caballeros, después de su jubilación opto por una vida alejada del ajetreo de la ciudad por el bienestar de su hija, es muy precavida, sabe hasta qué punto confiar en su hija y rehúye un poco a la idea de enviarla a la ciudad a que se convierta en caballera, finalmente sede ante su hija y le da la carte de recomendación para poder entrar en la orden de caballería.	Tienen el arquetipo de madre y de mentor
	Género: Femenino Edad aparente: Adulto Largo de cabello: largo, por debajo los hombros Color de cabello: naranja claro Color de ojos: ambar Vestimenta: camisa blanca, verde ornamentaciones doradas Rasgos adicionales: trenza que acompaña su peinado Color de piel: Tonos medios			
Dervishi	Sin imagen Sin relación de aspecto	Sin representación	Es un hombre ambicioso que cuida su mercancía, al mismo tiempo que es reservado, los intereses comerciales están por encima de las costumbres, tradiciones y creencias. Aunque interpreta un rol villano, el realmente no se encuentra cometiendo ningún crimen, aunque sus actos van en contra de la moral tanto de los dragones como de Auralee.	Representa el papel de un comerciante sin escrúpulos

Conclusiones	
Debido a que la historia está muy centrada en los objetivos de los personajes principales y sus circunstancias hay poca presencia de personajes secundarios, de ellos el único que tienen representación gráfica es Lady Bayard que es la representación de lo que aspira a ser la protagonista.	
Personajes terciarios	
Nombre o Rol	Perfil o Papel desempeñado
Sr. Bayard	Padre de Auralee, es bueno preparando pan y pasteles
Chase	Niño del pueblo de Berri
Heather	Niña del pueblo de Berri
Bryony	Dueña de un establo en Berri, amiga de Lady Bayard
Sr. Omare	Comerciante
Recepcionista	Recepcionista de la orden de caballeros
Capitán	Capitán de la orden de caballeros, antiguo discípulo de lady Bayard
Bedros	Dragón maestro de Kerr
Kaia	Maestra de Ilmari
Arcelio	Dragón
Caballero mayor	Caballero veterano
Caballero 1/ caballero 2	Caballeros de la orden de caballería
Conclusiones	
Existe una gran cantidad de personajes terciarios que se muestran para complementar escenas o pese a ser nombrados jamás aparecen	

HISTORIA (segunda parte)			
Tipo de narrativa	Narración hipermedia con opciones que pueden llevar a diálogos y eventos diferentes/ narración cronológicamente lineal para la mayor parte de la historia, aunque puede incluir algunas escenas retrospectivas		
Narrador	Narrado por la protagonista		
Contexto	Mundo mágico en el que conviven 2 razas		
Rutas			
	Ruta común	Ruta Kerr	Ruta Ilmari
Tiempo de juego sin repeticiones	4 hora aproximadamente	36 minutos	27 minutos
Hechos principales y capítulos a los que pertenecen estos hechos	Capítulo 1: Tras terminar sus rondas en busca de peligros, Auralee se encuentra con un hombre dormido en el bosque, este no parece ser un viajero ni tampoco un aldeano, así que ella lo cuida hasta que despierte, lo que la obliga a acampar, al despertar este está un poco confundido, se presenta como Kerr, un dragón de tierra, que necesita buscar un altar a los dragones, al día siguiente Auralee lo guía hasta la cueva, después de que él se comunicara con su maestro por medio de una estatua, ellos dos se separan. Capítulo 2: Al no saber a dónde ir Kerr decide seguir a Auralee, ella promete guiarlo hasta el pueblo para encontrar a alguien que pueda guiarlo al siguiente	*La mayor parte de la ruta transcurre igual que la ruta común, a excepción de los Capítulos 6 y 9, y un pequeño fragmento del Capítulos 7 y 8 * Capítulo 6: Auralee toma una misión de patrulla en compañía de Kerr, ellos dos discuten sobre quien le ganaría a quien, y	*La mayor parte de la ruta transcurre igual que la ruta común, a excepción de los episodios 6 y 9, y un pequeño fragmento del episodio 7 y 8 * Capítulo 6: Auralee toma una misión de ayuda a una librería en compañía de Ilmari, él se encuentra fascinado por los libros,

	altar, en el camino se encuentran con Ilmari, un dragón acuático que dice haber sido enviado a vigilar a Kerr. Capítulo3: Auralee llega en compañía de Ilmari y Kerr al pueblo de Berri, donde habla con su madre pidiéndole una carta de recomendación permiso para viajar a la ciudad para viajar a la ciudad y convertirse en una caballera, al mismo tiempo que podrá ayudar a los dragones. Capítulo 4: Auralee, Ilmari y Kerr viajan con una compañía de comerciantes a la ciudad de Oliver, en medio del camino son atacados, los tres defienden la carga, en medio del disturbio Ilmari recoge una caja que estaba siendo hurtada, él se alerta por el contenido, pero decide callar y el viaje continuo con normalidad. Capítulo 5: El grupo llega a la ciudad de Oliver, Auralee presenta su carta de recomendación en el gremio de caballeros, pero es rechazada pues no aceptan a caballeros por recomendación, si no a graduados de una academia de caballería, ella está muy decepcionada, sin embargo, debido a la recomendación de su madre la aceptan como pasante, con probabilidades de convertirse en una caballera. (aunque eso también significa que las misiones que puede cumplir son de bajo nivel) Capítulo 6: Auralee acompaña a los dragones a las cuevas en búsqueda de los altares, cada que Kerr habla con su maestro Ilmari se retira, Auralee acepta diversas misiones, para las cuales suele recibir ayuda de los dragones. Capítulo 7: Después de visitar un altar, Auralee se da cuenta de que Ilmari oculta algo, este termina confesándole que nunca tuvo la misión de vigilar a Kerr, él simplemente huyo, él también decide hablar con Kerr, Kerr también confiesa que está alargando su estadía, después de eso, los tres pasan más unidos que nunca. Capítulo 8: Auralee tiene la oportunidad de aceptar una misión de alto rango siendo escolta de una compañía de comerciantes que le permitirá convertirse en caballera, no obstante implica viajar un largo recorrido, ella le comenta esto a sus amigos, Ilmari comenta que esa compañía es la misma que escoltaron anteriormente, él confiesa que vio que la carga secreta que transportaban eran huesos de dragón, lo cual es un sacrilegio, pero al no estar seguro y no querer reportar ello para que su aventura no termine, él guardó silencio. Auralee decide ir a investigar, ella confirma que transportan huesos de dragón con los cuales fabrican armaduras, recibiendo el apoyo de sus amigos escapa con la caja y los caballeros comienzan a perseguirla como si se tratase de una ladrona (ella se da cuenta que los caballeros eran conscientes de cuál era la carga), tras una ardua batalla logran esconder los huesos en un lugar seguro. Auralee sabe que no podrá volver al gremio de caballeros. Capítulo 9: Auralee regresa en compañía de sus amigos a Berri, ella quiere mantener en secreto todo lo ocurrido, sin embargo, Ilmari le informa de todo a Lady Bayard. Sus amigos pronto tendrán que irse, pero aseguran que volverán, además desean recomendar a Auralee para convertirse en una mediadora entre los dragones y los humanos, ella sabe que eso implicará una gran responsabilidad	terminan rodando en el suelo, cuando Kerr la tienen acorralada él se fija en su cuello y se acerca, Auralee entra en pánico pues piensa que la morderá así que lo aparta, ambos se sienten avergonzados por la situación. Capítulo 7: Auralee se da cuenta que ve a Ilmari como a un buen amigo, sin embargo, sus sentimientos por Kerr son algo diferentes. Capítulo 8: Cuando Auralee intenta investigar la carga secreta del grupo de comerciantes, Kerr llega a ayudarla, mientras que Ilmari creará una distracción. Capítulo 9: Cuando Auralee regresa a Berri en compañía de sus amigos, ella oculta lo sucedido con el grupo de comerciantes, durante la noche Auralee sale para ver cómo se encuentran los dragones, tienen una charla especial con Kerr, ellos confiesan (aunque indirectamente) sus sentimientos. Auralee se va a dormir, a la mañana siguiente encuentra a Kerr durmiendo en su cuarto sentado en el suelo con su cabeza apoyada en la cama, confiesa que quería estar a su lado pues es su última noche antes de volver, el promete que regresará, finalmente van al altar donde Kerr recupera su forma de dragón, tras irse ella espera que algún día ellos regresen.	así que Auralee sugiere enseñarle a leer, para ello toman un libro infantil y un diccionario, tras leerlo mucho Auralee se queda dormida en el hombro de Ilmari, él se siente un poco avergonzado por ello, pero esto no le molesta. Capítulo 7: Auralee se da cuenta que ve a Kerr como a un buen amigo, sin embargo, sus sentimientos por Ilmari son algo más que amistad. Capítulo 8: Cuando Auralee intenta investigar la carga secreta del grupo de comerciantes, Ilmari llega a ayudarla, él piensa crear una distracción mientras Kerr ataca. Capítulo 9: Cuando Auralee regresa a Berri en compañía de sus amigos, Ilmari le sugiere a Auralee ser una mediadora entre humanos y dragones. Al llegar a su casa tienen una pequeña comida, en la noche ella sale para ver cómo se encuentran los dragones, tiene una charla especial con Ilmari, ellos confiesan sus sentimientos, Ilmari en especial no quiere estar lejos de ella esa noche, por lo que ella le permite dormir en su habitación, él se sienta en el suelo y apoya su cabeza en la cama. Al día siguiente él le promete que hablara con su maestra para poder regresar tras terminar su castigo por haber escapado. Ella espera el día en que ellos dos regresen.

	y tendrá que estudiar mucho. Sus amigos se despiden y se van asumiendo sus formas de dragones.		
Hechos secundarios	Capítulo 1: Auralee le ofrece comida a Kerr, al principio la comida humana no le convence, pero la tarta de manzana se vuelve su favorita. Capítulo 2: Debido a la frustración por tener que cargar con Kerr, auralee va a arrojar piedras al río Capítulo 3: Auralee le muestra el pueblo de Berri a Ilmari, ella termina atrapada haciendo mantequilla y ordeñando vacas. Capítulo 4: La madre de Auralee grita que ella debe explicarles a sus amigos el concepto de pagar, dejando en evidencia que ellos no conocen eso. Capítulo 5: Los dragones están fascinados por todo lo que hay en la ciudad de Oliver, Ilmari al ver vidrio soplado y Kerr por las pastelerías. Capítulo 6: Auralee se niega a tomar la misión de “participar en un torneo” (pues su única recompensa es fanfarronear) Capítulo 7: Auralee mira como sus amigos duermen uno al lado de otro.	*Aplican los hechos secundarios de la ruta común*	*Aplican los hechos secundarios de la ruta común*
Tema principal	La amistad, la nobleza y las experiencias que permiten madurar	(igual que en la ruta común)	(igual que en la ruta común)
Principales lugares donde transcurre	Bosque de abedules, cuevas, pueblo de berri, casa de Auralee, ciudad de Oliver, orden de caballeros, camino boscoso.	(igual que en la ruta común)	(igual que en la ruta común)
Variaciones que se presentan por las respuestas alternativas	Las opciones de respuesta presentan un dialogo diferente de forma inmediata y de estos dependen uno de los 3 finales alternativos (episodio 9) especialmente las opciones del episodio 6 (de lo que se escoja aquí depende el final alternativo)		
Conclusiones y notas			
La temática principal del juego gira en torno a construir relaciones humanas y el madurar (esto se mantiene de forma independiente a la ruta) Una de las partes más importantes para la división de rutas, es la selección de misiones del episodio 6 (hay 7 misiones en el tablón de anuncios, de las cuales solo se puede seleccionar 5) Hay una historia común para ambas rutas, con algunos diálogos y eventos distintos por cada ruta, aunque estos cambios son mínimos, hasta llegar al episodio 9 el cual será uno de los 3 finales alternativos distintos. La historia solo se divide en desarrollo principal y final alternativo. Existen eventos repetidos dentro de los finales alternativos, el almuerzo, Auralee sale a ver a sus amigos, su interés amoroso pasa la noche en el cuarto de auralee (se excluye para el final común) la promesa de retorno y la despedida.			

Hipermedia (Multimedia e hipertexto)		
Interfaz de juego		
Botones menú inicial	Función	Contenido de la redirección
Inicio	Dar comienzo a la historia	Título del episodio 1 y contenido del juego
Cargar	Abrir ventana de carga y guardado	- señalización para acceder a cada una de las páginas de guardado (páginas del 1 al 9)

		- flechas para navegar entre las páginas de guardado (la flecha con dirección a la derecha puede llevar a páginas más allá de la página 9, sin embargo, estas páginas no se señalarán) - 6 espacios de guardado por página, estos espacios señalan, numeración del espacio de guardado, capítulo al que pertenece el fragmento guardado, fecha y hora en la cual se guardó -botón para volver al menú inicial			
Ajustes	Abrir ventana de ajustes	Visualización	Cambia de modo ventana a pantalla completa el juego		
		Transiciones	Activa y desactiva los efectos de transiciones		
		Adelantar	Seleccionar si adelantar los textos ya leídos o todos los textos		
		Después de selección	Pregunta si después de una elección, seguir adelantando o detenerse		
		Fuente	Cambia la fuente tipográfica entre: Bariol u openDislexy		
		Música	Cambia el volumen de la música		
		Sonido	Cambia el volumen de los sonidos de fondo		
		Voces	Cambia el volumen de las voces		
		Velocidad de texto	Cambia la velocidad a la que aparece el texto		
		Adelanto automático	Cambia la velocidad a la que aparece el texto durante un adelanto automático		
Extras		CG	Selecciona una de las 2 páginas con las imágenes obtenidas en el juego		
		Chibi	Selecciona una de las 2 páginas con las imágenes cómicas (personajes dibujados con proporciones de 2 cabezas) obtenidas		
		Música	Selecciona la música de fondo y canciones desbloqueadas durante el juego		
		Créditos	Página de créditos a los involucrados en el proyecto		
salir	Cierra el juego				
Contenido adicional de la interfaz					
Imagen		sonido	video	Efectos	Otros
Personajes Escenarios Botones Imágenes de sistema		Pistas de música de fondo Canción de cierre Efectos de sonido	1 video de cierre	Efectos de sonido: golpes, voces parciales (quejido, gritos, sorpresa, entre otros) fogata, aves, choque de espadas, estruendo, entre otros. Transiciones entre imágenes Parpadeos, brillo de ojos, lagrimas, resoplidos, movimiento de personajes entre dos planos, movimiento simulado por líneas de acción, pequeñas animaciones en los CG chibis	Menú flotante dentro del juego con botones de: reproducción automática, saltar, cargar, guardar y configuraciones, ir al menú inicial (todos estos representados mediante iconografía)
Variables dentro del juego					
Capítulo		Opciones		Resultado	
Capítulos 1 a 4 (5 elecciones distintas) con dos opciones de respuesta cada presunta (pueden ser una opción positiva para el personaje con el que se está hablando y una opción neutra, en caso de que		Opción positiva para Kerr		A mayor cantidad de respuesta positivas mayor probabilidad de desbloquear su ruta	
		Opción positiva para Ilmari		A mayor cantidad de respuesta positivas mayor probabilidad de desbloquear su ruta	

no se esté hablando con ningun persona, hay una opción positiva para Kerr y una opción positiva para Ilmari)	Opción neutra	A mayor cantidad de repuestas neutras, mayor probabilidad de desbloquear el final sin romance
Capítulo 6: existen 7 misiones de las cuales se puede seleccionar 5	Tartas de manzana/ plumas de aviterral + 3 misiones más (sin la misión de las belladonas)	Se desbloquea una escena especial con Kerr (si las respuestas de los episodios 1 a 4 son mayormente positivos con Kerr hay mayor probabilidad de desbloquear su ruta)
	De pesca/ trae belladonas + misiones más (sin la misión de las plumas de aviterral)	Se desbloquea escena especial con Ilmari (si las respuestas de los episodios 1 a 4 son mayormente positivos para Ilmari, hay mayor probabilidad de desbloquear su ruta)
Capítulo 7: Define ruta a seguir (la opción para seguir la ruta de uno de los personajes ligables aparece en función de las opciones elegidas en capítulos pasados, se necesitan mayor cantidad de opciones positivas con un personajes de los capítulos 1 a 4, y haber desbloqueado la escena especial)	Ilmari es un buen amigo, Kerr es...	Desbloquea la ruta/final alternativo de Kerr
	Kerr es un buen amigo, Ilmari es...	Desbloquea la ruta/final alternativo de Ilmari
	Ambos son amigos increíbles	Desbloquea el final alternativo sin romance
Notas y conclusiones		
- El menú inicial resulta claro. - No es posible saber cuántas páginas de guardado existen, pues parece que el botón de siguiente en la interfaz de guardado y cargado no tiene un límite, no obstante, el juego es corto por lo cual no se necesitarán muchas páginas de guardado. - Existen pocas opciones de respuesta, por lo que incluso si no hay una señalización dentro del juego de la cantidad de finales alternativos que hay (aunque es señalado en la página principal del juego) no es difícil deducir cuantos finales existen. -Existen tres parámetros que determinan el desbloquear un final alternativo: acercamiento a un personaje en los primeros cuatro capítulos/ elección de misiones en el capítulo 6/ elección de un interés en el capítulo 7.		

Errores de sintaxis, traducción o coherencia	
Error	Tipo de error
Are you nobility?	Ausencia de traducción
Siemrpe	Posible problema de digitación

Matriz de observación #5

INFORMACIÓN BÁSICA		
Nombre del juego	Amnesia Memories	
Desarrollador/productor	Otomate (ideafactori)	
Plataforma	Psp/ PsVita/ Android/iOS/Nintendo Switch/ Windows	
Fecha de lanzamiento	Agosto del 2011 (primera versión en japonés para psp) /Agosto del 2015 (versión oficial en inglés para windows)	
País de origen	Japón	
Idiomas en los que está disponible	Japonés (Disponible en psp/ Android/iOs/PsVita/Nintendro Switch)	Ingles (Disponible en PsVita/ Windows/ Android)
Duración promedio	10-30 horas (Desbloquearlo en su totalidad puede tomar más de 50 horas)	
Número de rutas*	5 (Shin/ Toma/ Iki/ Kento/Ukyo)	
Episodios	El juego no se divide por episodios, este se divide por días, los cuales son el tiempo transcurrido durante el mes de agosto (Iniciando en el primero de agosto y con un periodo de finalización variable dependiendo del final alternativo al que se ha llegado)	
Portada		
Notas adicionales		
El título principal del juego es Amnesia, su versión en inglés fue titulada Amnesia Memories, existe también 2 juegos con secuelas e historias adicionales los cuales son Amnesia later, amnesia Crowd y amnesia world los cuales solo fueron lanzados de forma oficial en japonés. Amnesia también cuenta con una serie de anime que junta parte de las 5 rutas del primer juego en una sola historia.		

* Rutas: Historias diferentes contadas dentro del juego, por lo general cada ruta se centra en un personaje

HISTORIA					
Personajes principales					
Nombre	Apariencia	Construcción	Perfil	Desarrollo	Estereotipo/Arquetipo

Heroine El personaje no tienen un nombre oficial, las páginas web del juego la presentan como Heroine (heroína) por ser la protagonista del juego, pero recae en el usuario darle un nombre.		La construcción del personaje posee una estética del anime shojo (no obstante, la aplicación del color es mucho más detallada) Su cuerpo posee una proporción de 10 cabezas de altura (piernas excesivamente largas) Sus ojos son más grandes que las de un humano normal.	Debido a que un espíritu entro en su alma, ella perdió sus recuerdos y su personalidad. Su personalidad se construye en base a las respuestas que el usuario selecciona haciendo predominar ciertas actitudes: confianza, desconfianza, dependencia, independencia, curiosa o totalmente vacía. A medida que investiga las cosas que ella posee en su habitación e interactúa con los distintos personajes se conocen varias cosas sobre ella: Es estudiante universitaria de primer año de psicología, tiene 18 años, trabaja como mesera en una cafetería maid y vive sola.	El desarrollo de este personaje depende en gran medida de las opciones seleccionadas por el jugador, durante la mayor parte del juego sus diálogos se limitan a las opciones de respuesta seleccionadas, casi llegando al final, cuando sus recuerdos están siendo recuperados ella comienza a expresarse y a mostrar pensamientos propios los cuales involucran su pasado y el resultado de las respuestas alternativas presentadas.	Su arquetipo puede variar debido a que el personaje se construye en base a las elecciones del jugador. En algunas ocasiones puede llegar a representar el arquetipo de doncella, inocente y pura, e incluso una damisela en apuros. Sin embargo estas representaciones no son fijas.
	Género: Femenino Edad: 18 años Largo de cabello: medio, hasta los hombros Color de cabello: castaño claro Color de ojos: Verde Vestimenta: Vestido verde, chaqueta y sombreros negros, medias con patrón de rombos Rasgos adicionales: algunas trenzas mezcladas con el cabello suelto, rosas que complementan su atuendo Color de piel: blanca Estatura: 159cm	Destacan las rosas en su sombrero y en el cuello de su vestido. Único personaje que no posee voz. Su representación gráfica solo es visible en algunos CG del juego y en el menú de cambio de nombre.	Algunas cosas sobre ella cambian de un mundo a otro. Se menciona que es amiga de la infancia de Toma y Shin, sin embargo, esto no parece aplicar para el mundo de las picas (espadas) y los tréboles, en el primero Shin solo es un conocido del trabajo y Toma es antiguo hermanastro (del tercer matrimonio de su padre), en el mundo de los tréboles parecen ser solo conocidos. En el mundo de las picas su padre se ha casado 4 veces, mientras que en otros		

			mundos se menciona que sus dos padres viven juntos en el extranjero.		
Shin		La construcción del personaje posee una estética del anime shojo (no obstante, la aplicación del color es mucho más detallada) Su cuerpo posee una proporción de 10 cabezas de altura (piernas excesivamente largas) Destaca: los objetos rojos en su atuendo, correa roja en su cuello, guantes rojos y camisa roja. Su imagen cuerpo completo destaca su atuendo asimétrico, usando botas de un color diferente cada una, con un largo diferente y cordones en orden diferente, además del uso de una camisa con corte asimétrico.	Shin es un joven aparentemente frío y de una actitud un poco agresiva. En el mundo de los corazones se menciona que cuando era pequeño su padre cometió un asesinato involuntario por lo cual estuvo en la cárcel, debido a esto se volvió bastante distante pues los personajes constantemente tenían prejuicios hacia él por este hecho, no obstante, Heroine y Toma siempre estuvieron a su lado. Desea ingresar a la misma universidad en la que estudian Toma y Heroine, por ello estudia constantemente. Comenzó a aprender a tocar la batería debido a que Heroine es la vocalista de una banda la cual está necesitando un baterista. Prefiere ser duro con Heroine antes de condescendiente, pues sabe que así puede haber un crecimiento en ella. En el mundo de picas, tréboles y el joker, él trabaja en la misma cafetería que la protagonista como parte del personal de la cocina.	Su desarrollo se presenta principalmente en el mundo de los corazones: Shin es la primera persona con la que Heroine se encuentra al despertar en un hospital y la lleva a su casa, parece ser estricto con ella y le habla de forma brusca, rápidamente descubre que la protagonista tiene amnesia y la pone a prueba para confrontarla, intenta ayudarla en todo lo que puede, pese a estar ocupado en sus estudios, aunque parece ser evasivo cuando no está seguro de algo, resulta ser muy directo al tener suficientes pruebas, le frustra que Heroine no recuerde el tiempo que pasaron juntos o que no confié en él, sin embargo, siempre busca seguir esforzándose para que ella sepa la razón por la cual ellos están juntos, además de poner empeño en que afronte la realidad.	Según las personalidades descritas para el anime/manga tiene una personalidad tsundere. También busca asumir un rol de detective.

Kent	Género: Masculino Edad: 25 Largo de cabello: corto Color de cabello: castaño claro/rubio cenizo Color de ojos: verde Vestimenta: Gabán negro con correas verdes y negras Rasgos adicionales: gafas Color de piel: blanca Estatura: 190cm	La construcción del personaje posee una estética del anime shojo (no obstante, la aplicación del color es mucho más detallada) Su cuerpo posee una proporción de 10 cabezas de altura (piernas excesivamente largas) Destaca: las múltiples correas que aparecen en una manga de su gabán y el corte asimétrico que este presenta (visible al ver el personaje de cuerpo completo) además de las correas verdes que hay en su atuendo.	Ikki es un matemático, constantemente se rige por la lógica y la razón y se cuestiona el actuar de las personas. Debido a que puede parecer frío y distante hay pocas personas que son cercanas a él. Ikki es uno de sus pocos amigos, su cercanía se basa principalmente en interés por la inusual condición que Ikki padece, no obstante, esto lo llevo a tratar más a menudo con él convirtiéndose en un amigo y concejero. Uno de sus pasatiempos es crear puzzles para que Ikki los solucione. En el mundo de los tréboles se menciona que está preparando una tesis de posgrado y está preparando una conferencia, la cual es una puerta a estudios en el extranjero. Ha dictado clases en la universidad de Heroine, aunque estos son solo pequeños cursos que algunos estudiantes armaron a manera de broma, no obstante, él los tomó con seriedad. En el mundo del joker, él tomó un trabajo de medio tiempo en la cafetería en la que trabaja la protagonista como personal de la cocina por recomendación de Ikki.	Su desarrollo se presenta principalmente en el mundo de los tréboles. Su incompetencia en las relaciones sociales produce que tenga una relación complicada con Heroine, pese a ser su novio, él tiene razones de peso para pensar que ella lo odia. Comprende poco la interacción de una pareja y aplica los concejos que recibe sin pensar mucho en un trasfondo. Aunque Heroine perdió sus recuerdos, rápidamente se da cuenta que ella y Kent tuvieron una pelea y puede asumir en rasgos generales porque se produjo e intenta calmar las cosas, este cambio le sienta bien a Kent, que procura ser más expresivo con ella y comienza a hablar sobre lo que está pensando (sin embargo, el que esto signifique un cambio o no, depende de la reacción de Heorine), paulatinamente da campo a tomar decisiones que no están gobernadas por la lógica y la razón si no por un campo emotivo.	Presenta una imagen arquetípica de un intelectual, aunque suele caer en estereotipos para representarlo (uso de gafas, estudio constante, seriedad entre otros) Según las personalidades descritas para el anime/manga tiene una personalidad Kuudere, término usado para representar a alguien frío y distante que poco a poco muestra cariño.

Ikki	 Género: masculino Edad: 22 años Largo de cabello: a nivel del cuello Color de cabello: blanco Color de ojos: azules Vestimenta: chaqueta negra, camisa azul y corbata negra Rasgos adicionales: prendedor del cabello en forma de picas, tatuaje azul bajo su ojo en forma de picas Color de piel: blanca Estatura: 182cm	La construcción del personaje posee una estética del anime shojo (no obstante, la aplicación del color es mucho más detallada) Su cuerpo posee una proporción de 10 cabezas de altura (piernas excesivamente largas) Destaca: los accesorios de picas en su cabello y su tatuaje bajo el ojo. Al ver su configuración de cuerpo completo destaca el uso asimétrico de sus pantalones y zapatos, en una pierna es visible su pantalón azul con un motivo de rombos y en la otra pierna es visible una larga bota negra con cordones cuyo largo no se puede determinar.	Ikki es un estudiante universitario de último año de economía, parece ser un mujeriego que está constantemente rodeado por mujeres, la verdad es que es una persona muy amable y con poco carácter, lo que le impide alejar a las personas que lo rodean únicamente por fascinación a él, pues no desea que otras personas salgan lastimadas. Su actitud puede ser vista como ególatra, pues piensa que es el origen de la desgracia y tristeza de lo que ocurre a su alrededor. Posee una característica especial en sus ojos fruto de un deseo que pidió cuando era niño de que las mujeres se interesaran en él, como resultado encanta a cualquier mujer que lo mire directamente, sin embargo, la mayoría perderá interés al dejar de verlo, pese a esto tiene un grupo de fans dirigidas por Rika, una antigua compañera de preparatoria. Solo en el mundo de los corazones no se hace mención de la característica especial de sus ojos. En todos los mundos parece tener una relación de amistad con Kent.	Su desarrollo se presenta principalmente en la ruta de las espadas (picas). Ikki se muestra como si fuese un mujeriego que prioriza estar rodeado de varias mujeres antes de estar junto a Heroine, quien es su pareja, no obstante, esto lo hace para desviar su atención sobre ella, y por el poco carácter a tiene para confrontar a los demás. Su desarrollo en gran parte depende de las decisiones de Heroine, quien, haciendo que adquiera el carácter y la voluntad, gracias a que puede expresar los pensamientos, dándole así también la fuerza emocional para rechazar a las personas que no quiere a su lado y le están haciendo daño la protagonista (lo cual puede ser llevado al extremo si ella resulta seriamente lastimada) o su voluntad puede flaquear e intensificar pensamientos negativos llegando al punto de considerar el suicidio al sentir insignificante todo lo que el hace.	Suele caracterizar a un mujeriego (aunque realmente no lo sea), por su forma de hablar y expresarse.

Toma	 Género: masculino Edad: 19 años Largo de cabello: corto Color de cabello: rubio Color de ojos: ámbar (amarillo) Vestimenta: chaqueta negra, camisa a rayas naranjas y negras Rasgos adicionales: diadema en el cabello, collar de pluma Color de piel: blanca Estatura: 181cm	La construcción del personaje posee una estética del anime shojo (no obstante, la aplicación del color es mucho más detallada) Su cuerpo posee una proporción de 10 cabezas de altura (piernas excesivamente largas) Destaca: el diseño asimétrico de su camisa, mostrando una manga a rayas y otra totalmente negra.	Toma es un estudiante de leyes, aspira a ser fiscal o abogado. Tiende a ser amable y condescendiente, especialmente con Heroine, suele ser sobre protector y particularmente obsesivo, se deja controlar por emociones negativas. En el mundo de los diamantes, es amigo de la infancia de Heorine y Shin a quienes a cuidado como un hermano mayor desde que eran pequeños (este tipo de relación también se mantiene en el mundo de los corazones y el joker, sin embargo, en estos mundos no hay reciprocidad de sus sentimientos por Heroine) En el mundo de las espadas (picas) se presenta como el hermano de Heroine, una relación que se formó debido al matrimonio de sus padres, pese a la ruptura de este matrimonio la relación de hermanos prevaleció. En el mundo de los tréboles se lo presenta como el hermano de Shin, no obstante, no se ahonda en este tema. Su personaje puede intervenir de forma directa en algunos finales malos que pueda tener la protagonista.	Su desarrollo se presenta principalmente en el mundo de los diamantes. Toma es exageradamente protector con Heroine, al punto que quiere alejarla de la realidad. Sus pensamientos crecen a medida que se avanza su ruta. Inicia cambiándole su celular y llevándose la batería de su computador, para que ella no vea ningún medio por el cual le están llegando mensajes de acoso, al sentir que esto no es suficiente decide alejarla de su casa y trabajo y llevarla a su propio apartamento y acompañarla cada que va a salir. Cuando ella es atacada en la calle aun estando el presente, comienza a suministrarle medicamento para dormir para que no tenga la necesidad de salir y finalmente la encierra en una jaula de la cual no la dejará salir hasta que sienta que ella estará segura. Aunque le dice ser su novio, él no se molesta en ocultar que esto no es así.	

Ukyo	Género: masculino Edad: 24 años Largo de cabello: largo hasta la cintura Color de cabello: verde Color de ojos: verdes Vestimenta: chaqueta negra, camisa café, corbata negra Rasgos adicionales: trenza que acompaña el cabello suelto. Color de piel: blanca Estatura: 185cm	La construcción del personaje posee una estética del anime shojo (no obstante, la aplicación del color es mucho más detallada) Su cuerpo posee una proporción de 10 cabezas de altura (piernas excesivamente largas) Destaca: el diseño asimétrico de la cola de su chaqueta y sus mangas, una es totalmente negra, mientras que la otra tiene un patrón rombos a blanco y negro.	Ukyo es la ruta oculta del juego, también puede considerarse como la ruta verdadera. Ukyo es un fotógrafo de 24 años, un hombre amable, sensible y sentimental en general. Debido al trabajo de sus padres viajó toda su vida y constantemente estuvo cambiando de escuelas en el extranjero, durante su vida adulta regresa a Japón, donde conoce a la protagonista, tiempo después se reencuentra con ella y después de un tiempo comienzan a salir juntos, pero esto no dura mucho ya que ella sufre un accidente que provoca su muerte. Debido a esto él hace un trato con Nhil, a cambio de que ella viva, por lo que Nhil se introduce en su alma para permitirle viajar a otra dimensión donde ella pueda vivir, sin embargo, para que ella viva él debe morir, pero al estar ligado a Nhil que es un ser inmortal, tras pasar por la aparente muerte termina viajando a otro universo alternativo, repitiéndose el ciclo innumerables veces, lo que provoca la aparición de una segunda personalidad que busca matar a Heroine a cambio de que él continúe viviendo. Se puede	Su personaje se desarrolla principalmente en el mundo del Joker (pero algunos sucesos en otros mundos pueden tener relevancia) Preocupado de la seguridad de Heorine, él va a verla y a darle consejos y advertencias, la considera la persona más importante para él por lo que desea evitar que algo malo le pase, es consciente de su doble personalidad y el origen de esta, por ello no quiere acercarse a Heorine más de lo necesario. No obstante, ella tiene el deseo de estar cerca de él, por lo que terminan pasando varios momentos juntos (o no, dependiendo de las elecciones del usuario), estos encuentros le permiten adquirir la fortaleza para intentar imponerse ante su otra personalidad que desea matarla, sin embargo, si estos encuentros son reducidos, su otra personalidad tomará el control en cuanto tenga oportunidad.	Representa a un personaje misterioso.

			considerar que su personaje es el mismo en todas las rutas alternativas en las que se encuentra presente.		

Conclusión personajes principales

Todos los personajes principales masculinos tienen una estatura superior a la de la protagonista femenina.

Todos los personajes ligables tienen un corte y color de cabello diferentes, el color verde para los ojos se repite para dos personajes principales (Kent/Ukyo/ Heroine) y el resto tiene colores de ojos diferentes. (El color amarillo ambarino de los ojos de toma se repite para varios personajes secundarios).

Aunque la ropa de todos los personajes ligables es diferente hay detalles comunes para todos, el uso predominante del negro, el uso de rombos en la indumentaria y el uso de correas con hebillas en distintas partes de su indumentaria (Exceptuando a Ukyo), uso de prendas asimétricas.

Todos los personajes mantienen el mismo color de piel.

Para que el usuario pueda identificarse con el personaje principal el usuario debe nombrarlo a su gusto, este personaje no tiene un nombre predeterminado, además este personaje carece de voz (siendo el único personaje con diálogos que carece de voz), y durante la mayor parte de la historia la mayoría de los diálogos de Heroine son las opciones de respuesta que el usuario escoge, y su personalidad cambia en base a estas.

El desarrollo del juego se basa en las interacciones que el usuario escoja tener y estas pueden determinar el desarrollo de los personajes masculinos.

Los personajes son nombrados con nombres japoneses, pese a esto algunos de ellos tienen características físicas occidentales (como el color de los ojos)

Personajes Secundarios

Nombre	Apariencia	Construcción	Perfil/Desarrollo	Estereotipo/Arquetipo
Orion		La construcción del personaje posee una estética del anime shojo (no obstante, la aplicación del color es mucho más detallada) Destacan los cuernos en su cabeza y su vestimenta de tipo bufon.	Orion es un espíritu creado por Nihil, es un personaje de apoyo a la protagonista, puede refutar o apoyar sus elecciones según su criterio, la apoya para que ella recuerde. Orion está ligado al alma de Heroine, debido a eso ella perdió sus recuerdos, a medida que ella los va recuperando él va perdiendo su vínculo con ella, inicialmente ella dejará de verlo y después incluso dejará de escucharlo. Sus sentidos están conectados a los de la protagonista, no obstante, puede separarse de estos a voluntad, aunque en algunas ocasiones prefiere mantenerse conectado a ella	Asume un papel de guía
	Género: masculino Edad: desconocido Largo de cabello: a nivel del cuello Color de cabello: gris Color de ojos: verdes Vestimenta: larga bufanda, traje con rombos grises y accesorios dorados Rasgos adicionales: cuernos en la cabeza Color de piel: blanca			

	Estatura: desconocida		incluso si eso significa pasar por dolor físico con tal de acompañarla. Durante la ruta de Ukyo se revela que su conexión con Heroine no fue coincidencia y se debe a la conexión de Ukyo con Nhil.	
Waka		La construcción del personaje posee una estética del anime shojo (no obstante, la aplicación del color es mucho más detallada)	Waka es el gerente de la cafetería en la que la protagonista trabaja en los distintos mundos. En cada dimensión su personalidad cambia bastante. En el mundo de los corazones es un hombre amable y amigable, se preocupa por sus empleados y por sus amigos, casi siempre mantiene la calma y está dispuesto a aconsejar a las personas que están cerca de él. En el mundo de las espadas es un hombre poco amistoso, estricto y ruidoso, constantemente presiona a sus empleados y los regaña por en repetidas ocasiones, aunque en el fondo se preocupa por ellos. En el mundo de los tréboles es un hombre callado que genera infunde respeto y miedo, aunque parece reservado, no se cierra a interactuar con sus empleados.	Imagen de autoridad y sabiduría
	Género: masculino Edad: 28 años Largo de cabello: corto Color de cabello: café Color de ojos: ámbar Vestimenta: traje de mesero Rasgos adicionales: gafas Color de piel: blanca Estatura:194cm			

			En el mundo del joker Ukyo menciona que Waka es diferente en cada mundo, sin embargo, su esencia continúa siendo la misma.	
Mine	 Género: Femenino Edad: 18/17 años Largo de cabello: Largo Color de cabello: rosado Color de ojos: rosado Vestimenta: camiseta de mangas largas morado y negro, falda a cuadros morados y negros Rasgos adicionales: accesorios de mariposas y corazones en su ropa Color de piel: blanca Estatura: 166cm	La construcción del personaje posee una estética del anime shojo (no obstante, la aplicación del color es mucho más detallada) Su cuerpo posee una proporción de 10 cabezas de altura (piernas excesivamente largas) Sus ojos son más grandes que las de un humano normal. Destaca la mariposa en su cabello	Mine es una compañera de trabajo, aunque en algunos mundos se declara como una rival amorosa, su carácter general es amable y confiable pese a no ser la más allegada a Heroine, suele guiarse mucho por las opiniones de los demás. Es deseosa de conseguir un novio, incluso si no hay amor de por medio. En el mundo de las espadas (picas), muestra interés por Ikki, por lo cual suele tratar despectivamente a Heroine (novia de Ikki en ese mundo), sin embargo, también muestra al ver que no tiene posibilidades se muestra interesada en el propietario de la posada en Shinano. En el mundo de los tréboles es algo distante con Heroine, pues la considera su rival en el amor, sin embargo, pronto descubre que este no es el caso, pues a ella le gusta Waka y Heroine es novia de Kent. Se sabe que en este mundo también le pidió salir a Kent, pero este la rechazó alegando sus bajos registros en un examen.	En algunos mundos asume un papel de rival, y en otros es solo una compañera.

Sawa		La construcción del personaje posee una estética del anime shojo (no obstante, la aplicación del color es mucho más detallada) Su cuerpo posee una proporción de 10 cabezas de altura (piernas excesivamente largas) Sus ojos son más grandes que las de un humano normal. Destaca el prendedor de tréboles en su cabello.	Sawa es una persona animada y un poco ruidosa, se preocupa por sus amigos y confía en ellos esta personalidad suele mantenerse estable en los distintos mundos, sin embargo, su rol puede cambiar. En el mundo de corazones Sawa es la mejor amiga de la protagonista y una compañera de trabajo en la cafetería, está dispuesta a ayudarla, se preocupa constantemente por ella. En el mundo de espadas Sawa es una buena amiga de la protagonista. En el mundo de los tréboles, diamantes y el joker se mantiene como una amiga y compañera de trabajo. En los mundos en los que ella se desempeña como camarera (todos excepto el mundo de las espadas) suele ser criticada por su poca puntualidad a la hora de llegar al trabajo.	Papel de la amiga (pese a esto no cobra tanta relevancia como personajes que asumen este rol en otros juegos)
	Género: Femenino Edad: 20 años Largo de cabello: largo Color de cabello: café Color de ojos: ámbar Vestimenta: buzo negro con detalles de cuadros blandos en los hombros y correas verdes en los brazos Rasgos adicionales: cabello recogido en una coleta Color de piel: blanca Estatura: 170cm			

Rika	Género: Femenino Edad: aproximadamente 22 años Largo de cabello: largo hasta la cintura Color de cabello: rubia Color de ojos: ámbar Vestimenta: vestido negro con corte asimétrico Rasgos adicionales: cabello recogido en coletas Color de piel: blanca Estatura: aproximadamente 180cm	La construcción del personaje posee una estética del anime shojo (no obstante, la aplicación del color es mucho más detallada) Su cuerpo posee una proporción de 10 cabezas de altura (piernas excesivamente largas) Sus ojos son más grandes que las de un humano normal. Destaca su vestimenta tipo gótica y gran sombrero.	Rika es una estudiante universitaria, presidenta del club de fans de Ikki. Tienen una gran fascinación por Ikki desde que cursaban juntos la preparatoria, ella jamás ha sido novia de Ikki y prefiere manipular las cosas desde las sombras, Ikki la aprecia y no es consciente de hasta qué punto puede llegar. En los mundos de las espadas (picas) y los diamantes, puede ser considerada una villana que va tras Heroine, al punto de motivar el acoso hacia ella, el cual puede ir desde impedir que se encuentre con Ikki, hasta atentar contra su vida. Su papel cambia radicalmente en el mundo del Joker, donde es una buena amiga de Heroine y de Ikki, se preocupa mucho por sus amigos y quiere cuidarlos, en este mundo paralelo el club de fans del que es presidenta se ha salido de sus manos, por lo que muestra preocupación por lo que las fans de Ikki puedan hacerle a Heroine.	Asume un rol de villana los mundos de las espadas y los diamantes. Tienen un pequeño papel antagónico con poca relevancia en la ruta de los corazones. Asume un rol maternal hacia la protagonista en el mundo del joker
Conclusiones				
El juego se basa en existencia de mundos alternativos, por ello las personalidades y los roles desempeñados por los personajes secundarios puede variar de un mundo a otro, con el personaje con el que más se explota esto y se lo quiere hacer evidente es el personaje de Waka, cuya forma de expresarse tiene grandes variantes en cada mundo. Los personajes secundarios conservan la característica de tener el color negro como el color principal de su indumentaria acompañado por un segundo color. Negro y gris = orion, Negro y morado=Mine, negro y rosado= Rika, negro y verde= sawa.				
Personajes terciarios				

Nombre o Rol	Perfil o Papel desempeñado
Propietario	Propietario de la posada en shinano, es amigo personal de Waka, le gustan las historias de detectives.
Taxista	Aparición mundo de los corazones: conduce a la Protagonista y a Shin a su casa desde el hospital
Osabe (detective)	Aparición mundo de los corazones: Detective que investiga el accidente que tuvo la protagonista
Mamá de Toma	Aparición mundo de los corazones: Madre de Toma, conoce bien a Shin y a la protagonista
Chica 1(Miki), Chica 2(Maya), Chica 3(Taeko)	Mundo de las espadas: Exnovias de Ikki y miembros de su club de admiradoras, están organizadas por Rika, constantemente dirigen planes para interponerse entre la protagonista e Ikki o cualquier mujer que esté saliendo con él y se encuentre fuera del club de admiradoras o sus reglas. Mundo de los diamantes: Miembros del club de fans de Ikki, dirigen un fuerte acoso a la protagonista pues creen erróneamente que está saliendo con Ikki, han ayudado a difundir su información en internet incitando a su acoso bajo la dirección de Rika.
Chica 4 (Misako), Chica5, Chica 6,	Mundo de las espadas: Admiradoras de Ikki, aunque tienen gran interés en él, este solo es provocado por el efecto de encanto que poseen los ojos de Ikki, olvidándolo por completo cuando no pueden verlo.
Miembros del club de Fans de Ikki	Fan de Ikki
Papá de la protagonista.	Mundo de los corazones: hombre de mediana edad que trabaja en el extranjero, visita a la protagonista en el hospital cuando ella está inconsciente, pero se va antes de que ella despierte. Mundo de las espadas: Hombre de mediana edad, ha se ha casado múltiples veces, durante su reciente matrimonio se mudó de ciudad y quiere llevar a su hija con él, al fin de conseguir esto deja de apoyarla económicamente mientras ella continúa viviendo sola. En otros mundos: Se menciona que vive con la madre de la protagonista en el extranjero.
Mamá de Kent	Mundo de los tréboles: Abogada, constantemente permanece fuera de casa, basa su vida en el pensamiento lógico.
Papá de Kent	Profesor universitario de matemáticas, al igual que su esposa basa su vida en la lógica y la razón.
Enfermera	Mundo de los tréboles: Enfermera que da aviso sobre el accidente de la protagonista llamando desde su celular, basándose en su registro de llamadas. Mundo de los diamantes: Da informe a la protagonista que debe quedarse en el hospital hasta que le realicen distintos exámenes.
Doctor	Mundo de los diamantes: Examina a la protagonista y da informe a Toma de la confusión que ella puede experimentar por algunos días debido al golpe en la cabeza.
Amigo	Mundo de los diamantes: En los recuerdos de la protagonista sobre su infancia ella ve a un compañero del jardín de niños
Profesora de preescolar	Mundo de los diamantes: En los recuerdos de la protagonista sobre su infancia, la profesora intenta calmarla pues la protagonista es incapaz de tomar su siesta si no es junto a Toma, por lo que la profesora debe permitirlo por un único día, pese a que Toma se encontraba en otra clase.
Empleada de la tienda	Mundo de los diamantes: Empleada de la tienda de Lencería, molesta mucho a Toma al ver que estaba acompañando a la protagonista
Presentadora	Mundo del joker: Presentadora de noticias que anuncia el ataque a una joven en una estación de tren.
Cliente	Cliente de la cafetería.
Conclusiones	
La mayoría de los personajes terciarios no poseen representación gráfica, los que si la poseen no tienen rostro definido, los únicos personajes que son una excepción a esto son el propietario y el padre de la protagonista, los cuales tienen escasas apariciones que podrían ser secundarias, pero cuya relevancia dentro de la historia disminuye significativamente.	

Tipo de narrativa	La historia se cuenta con una narrativa hipermedia, muchas partes cronológicamente no lineal (ya que se base en la búsqueda de recuerdos del pasado, los cuales se pueden presentar de forma desordenada, hasta que sean los suficientes para organizarlos), esto se presenta mediante el uso de escenas retrospectivas, las cuales mezclan una presentación ADV con una NVL, presenta opciones ADV, cada respuesta puede desencadenar en un pequeño dialogo diferente o en escenas diferentes las cuales tienen una incidencia directa en el final obtenido, haciendo uso de banderas (respuestas que tienen repercusión en un punto posterior de la historia).					
Narrador	La historia se presenta en primera persona, no obstante, inicialmente se carece de los pensamientos de la protagonista, pero se presenta una visualización en primera persona. El juego también presenta historias extras narradas desde el punto de vista de los protagonistas masculinos, estas se presentan totalmente con una presentación tipo NVL.					
Contexto	La historia se desarrolla en Tokio actual, bajo la premisa de existencia de mundos paralelos (aunque estos dan paso a la variación en la construcción de los personajes el contexto general en el que se desenvuelven tiene poca variación) nos presenta la vida de adultos jóvenes y como se desenvuelve su vida académica, social, económica y aunque con menor relevancia su vida familiar.					
Rutas						
	Prologo	Ruta de Shin	Ruta Ikki	Ruta Kent	Ruta Toma	Ruta Ukyo
Tiempo de juego sin repeticiones	14 minutos	5 horas 49 minutos	7 horas	6 horas	4 horas 35 minutos	5 horas 43 minutos
Hechos principales y capítulos a los que pertenecen estos hechos	La protagonista se encuentra con Orion, un extraño espíritu con forma de niño que le explica que, por algunos problemas desconocidos, el terminó ligado a su alma y accidentalmente por culpa de él, ella ha perdido sus recuerdos, sin embargo, no se trata de algo ligado a una enfermedad física, si no espiritual, como ellos se encuentran en un punto intermedio donde convergen distintas dimensiones, ella	Agosto 1 a 5: La protagonista se despierta en un hospital, llena de vendajes por todo su cuerpo, un joven llega a verla y de la nada la besa, Orion supone que es su novio, el joven la saca del hospital y la lleva a su casa, sin embargo, la nota extraña, al día siguiente el vuelve a visitarla temprano en la mañana, le hace algunas preguntas y directamente el concluye que ella ha perdido sus memorias, pues la ha estado probando todo el tiempo. El joven se presenta como Shin, su novio desde hace 3 meses, le explica la situación en la que ella vive y que él le prometió	Agosto 1 y 2: La protagonista se despierta en su apartamento, revisa las cosas que tienen, sabe que está en vacaciones, su teléfono solo tiene un contacto, pero ningún registro, alguien la llama para concretar una cita, este es Ikki, aunque aparentemente es su novio, pero por alguna razón siempre está rodeado por mujeres. Agosto 3 a 7: La protagonista no puede confiar totalmente en Ikki, pues su relación parece algo extraña, esto también puede confirmarse por su relación en el trabajo, aparentemente Ikki encanta a cualquier	Agosto 1-5: La protagonista se despierta en su apartamento, revisa su teléfono, pero tiene demasiados contactos (la mayoría parecen ser opciones como médico/odontólogo...), mira sus mensajes y encuentra que Kent le envía mensajes de buenos días y buenas noches, después le envía un mensaje para encontrarse en un café, cree que Kent podría ser su novio, sin embargo, parece que él tiene problemas para entender una relación y piensa que ella lo odia, la mayor parte del tiempo que pasan juntos él se encuentra realizando una investigación	Agosto 1 a 5: La protagonista aparece de la nada en la calle, e inmediatamente tienen un recuerdo de su infancia, esto causa impacto en ella por lo que termina cayendo, alguien inmediatamente se acerca a ella preocupado, ella lo reconoce como Toma, quien al verla colapsando la lleva al hospital, pasa varios días en el hospital debido al averió de una máquina para hacer análisis de su sangre, al salir Toma la acompaña a su casa, previamente el doctor le advierte que ella puede tener sus recuerdos confusos debido al impacto en su cabeza, pero eso solo durara unos pocos días, de no	Agosto 1-3: La protagonista se despierta en su apartamento, revisa su información personal, revisa su teléfono y tienen varios contactos y mensajes, sin embargo, contactarlos en ese momento no es lo más adecuado. Sale a caminar para ver su Universidad, ella ve un extraño recuerdo pasajero, pero Orion no lo ve, un hombre (Ukyo) le dice que debe tener cuidado y no acercarse a la Universidad durante ese mes. Comienza a asistir al trabajo y conoce a sus compañeros, ella puede arreglárselas para no cometer errores, un día casi es atropellada, el extraño hombre la salva (Ukyo) ella obtiene su información de

	debe buscar a que dimensión pertenece para ahí buscar sus recuerdos.	a al padre de ella que la cuidaría, además se siente culpable por el accidente que ella tuvo en el cual se golpeó la cabeza, el piensa que ese es el motivo detrás de su pérdida de memoria, Orion sabe que eso no es así, pero cree que pueden aprovechar el mal entendido. Shin lleva a la protagonista a varios lugares esperando que ella recuerde algo, pocos recuerdos son los que ella logra recuperar. Ella también es introducida a su trabajo de tiempo parcial, le cuentan su situación a Toma (un amigo) para que la ayude durante el trabajo mientras intentan ocultar su amnesia. Agosto 6-10: Mine (compañera de trabajo) dice dudar de Shin pues su padre es un asesino. La protagonista le pregunta a Sawa (se dice que es su mejor amiga) sobre lo que sucedió en el accidente, le dice que durante una excursión ella tuvo una caída desde un barranco, la protagonista recuerda una parte del evento en el que parece que Shin la	mujer que lo ve a los ojos, sin embargo, aun cuando usa gafas de sol las mujeres siguen rodeándolo. Días 8 a 10: Aparece Mine en la cafetería, para trabajar, ella tiene una mala actitud hacia la protagonista por ser novia de Ikki y no se molesta en ocultarlo, Ikki la rechaza, durante la visita a ver los fuegos artificiales, Ikki y la protagonista se encuentran con Rika, después de esta cita, la protagonista recibe una amenazante llamada telefónica advirtiéndole que Ikki no es de ella. Agosto 11-15: La protagonista continua con su extraña relación con Ikki sin saber mucho al respecto, en su día libre sale con Sawa e intenta obtener alguna información de ella, gracias a eso logra recordar cómo comenzó a salir con Ikki además de recordar como solían comenzar las relaciones que tenía Ikki. El impacto de esos recuerdos la deja	mientras ella lee. (al parecer llevan 1 semana saliendo, pero aún no se toman de la mano) Agosto 6-10: La protagonista tiene algunos recuerdos sobre su relación con Kent (siempre están peleando), aun día al salir de casa de Kent se encuentra con un hombre (Ukyo) quien al principio está preocupado por ella, pero después muestra un desagrado extremo, La protagonista le cuenta esto a Kent, quien decide estar más atento a lo que ella hace. Agosto 11-20: La protagonista continúa fortaleciendo su relación con Kent, y se relaciona con las personas de su entorno, sin embargo, debido a un encuentro con el hombre extraño (Ukyo) en la presencia de Kent, este se da cuenta de que la protagonista debería conocerlo, investiga en su trabajo, donde al parecer todos los empleados conocen a Ukyo pues es un cliente regular y llega a	ser así, ella debe regresar al hospital. En su casa se da cuenta que tiene apuntes de un encuentro con Ikki en un extraño lugar, así pide a Ikki que la acompañe a dicho lugar, el cual parecía un callejón cualquiera, ahí tiene un recuerdo de estar sufriendo de amor por alguien, y sin pensarlo mucho le pregunta a Toma si es él su novio, él le responde que sí, pero no quería decirle para no presionarla. Agosto 6 a 10: La protagonista decide ir al café para preguntar por Ikki, saliendo de su casa se encuentra con Toma, él la acompaña, en el café, pide al gerente que permita que ella descanse, debido a que no se ha encontrado bien, además pide trabajo en el café para él. Mientras la protagonista espera a Toma que fue a hablar con los otros empleados la protagonista se encuentra con un extraño hombre (Ukyo) que le advierte que si está con Toma ella morirá. Algunos otros incidentes ocurren por lo	contacto (sabe que él es fotógrafo) Agosto 4-10: La protagonista se encuentra varias veces con Ukyo, quien constantemente le da advertencias sobre su seguridad, las cuales están correlacionadas con cosas que sucederán en su entorno, Orion niega fervientemente que Ukyo sea capaz de conocer el futuro. La protagonista suele encontrarse en varias situaciones peligrosas, algunas de las cuales Ukyo la salva y otras las puede evadir gracias a sus advertencias. La protagonista tiene recuerdos sobre Ukyo, así que intenta preguntar por sus sentimientos, Ukyo confianza que ella es lo más importante para él, y sus sentimientos son muy fuertes, por eso mismo debe cuidarse de él. Orion niega que ella este teniendo recuerdos, pues si ese fuera el caso él tendría que verlos o la conexión entre ellos debería debilitarse. Agosto 11-15: Ikki invita a la protagonista al espectáculo de fuegos artificiales, Rika le dice que se cuide de las fans de Ikki que parecen no estar

		está salvando pero todos a su alrededor le confirman que dos hombres desconocidos la encontraron, Shin le confirma esto y le confiesa la razón por la cual se siente culpable por su accidente, también está preocupado por como ella tome su relación de novios. Agosto 11-20: Shin es capturado e interrogado, pues es sospechoso del accidente que tuvo la protagonista, ella intenta buscar pruebas de lo que sucedió esa noche, después de que Shin fuese puesto en libertad, el también comenzó a buscar pruebas, después de días de no verse con la protagonista ellos se encuentran, el concluye que lo que le sucedió a ella no fue un accidente, por lo que está buscando un culpable, para ello se organiza una nueva excursión a las montañas con los presentes la última vez. Agosto 22 y 23: Aparece por primera vez, Ukyo el fotógrafo que estuvo durante la última excursión, Durante la excursión, Shin pide la	inconsciente, Sawa se preocupa mucho por ella. Al despertar se encuentra en su habitación, un hombre desconocido la está cuidando (Toma), Ikki llega a visitarla e interroga a Toma, este dice ser el hermanastro de la protagonista o que al menos alguna vez lo fueron, Ikki despacha a Toma y decide quedarse a cuidarla, el parece preocupado por ella. Agosto 16-20: Ikki parece preocupado por algo, pero cada que intenta hablar con la protagonista sobre ello se detiene a sí mismo. Una noche él la llama borracho pues deseaba escucharla, ella decide verlo y va a su apartamento, el comparte sus preocupaciones sobre cómo ha estado viviendo su vida para intentar no herir a nadie, pero eso termina siendo imposible. El viaje programado finalmente llega, la mayoría de los asistentes son las miembros del club de	la conclusión de que ella ha perdido la memoria, se siente desanimado pues sabe que antes de perder la memoria ella probablemente lo odiaba, debido a algunos recuerdos ella es consciente de que esto puede ser verdad, por lo que intenta reprimir sus memorias, ella le habla a Kent sobre Orion, aunque su lógica no le permite creer esto, muchas cosas tienen sentido bajo la creencia de su existencia, por lo que teniendo a la protagonista de Intermediaria comienzan a comunicarse, son conscientes de que incluso si los recuerdos que tienen sobre la relación de la protagonista y Kent no son buenos, es necesario que ella recuerde. Agosto 21-31: Kent prepara una excusa para que los allegados de la protagonista compartan sus memorias con ella, mientras tanto él se prepara para su	que Toma decide que ella debe quedarse en su apartamento por seguridad, en algún momento ella intenta salir, vuelve a encontrarse con Ukyo, quien le dice que Toma no es su novio. Agosto 11-15: La protagonista descubre que ha estado recibiendo correos amenazantes, Orion piensa que probablemente Toma ha estado borrando los mensajes. Preocupado Toma, lleva a la protagonista a comprar cosas de uso diario para que ella pase más tiempo en su apartamento, mientras caminaba una mujer con unas tijeras la ataca, cortándole el cabello de forma irregular, Toma se preocupa mucho por ella, al día siguiente sale a investigar, Toma la descubre y se enoja mucho con ella, después decide que él la protegerá sin importar que deba hacer. Agosto 16-21: Durante algunos días la protagonista comienza a sentirse bastante somnolienta y duerme casi todo el día, Orion se	contenta con su cercanía, aunque Ukyo le dice que puede ir, ella decide cancelar los planes para ir a buscar a Ukyo. La protagonista recibe un ataque de tinta de las fans de Ikki, la protagonista habla de esto con Ukyo (por teléfono), en algunos momentos él le dice que las evite pues podrían matarla y justo después dice que se acerque a ellas. La protagonista busca a Ukyo y lo encuentra durmiendo en un templo al verlo llorar recuerda cómo se conocieron, él se encuentra feliz, pero a la vez preocupado porque ella quiere acercarse a él. Agosto 16-25: Todos en la cafetería deciden ir a un festival juntos, sin embargo, Ukyo está muy preocupado por la protagonista así que le dice que no vaya, pero lo convencen de acompañarlos, la cuida manteniendo su distancia. Un día Ukyo cita a la protagonista, la lleva a recorrer distintos lugares de la ciudad contándole todos los recuerdos que tienen juntos, la protagonista comienza a recordar.

		cooperación de todos para encontrar evidencia de que él no es el culpable, la protagonista comienza a recordar lo que sucedió esa noche, ahora confía plenamente en Shin. Se encuentran evidencias de la existencia de un culpable, por lo que la estadía se vuelve tensa (los principales sospechosos son Sawa, Toma y Shin) Afosto24-31: Sawa es empujada por las escaleras en la noche, todos se encuentran preocupados, tras regresar del viaje sin cuida mucho a la protagonista, pese a recordar que fue Shin quien la encontró ella decide culpar a Toma, Shin lo investiga y tras tener pruebas suficientes lo encara, finalmente la protagonista recuerda que quien la encontró fue Toma, pero ella lo confundió con Shin, lo cual lo enojó dejándola caer, sin embargo, esto solo fue un accidente, él quería ocultar eso, y el hecho de estar enamorado de ello, debido a eso no confeso.	fans de Ikki, por lo que la situación no es muy cómoda. Ikki se interesa del porque sus ojos no pueden encantar a la protagonista (ella no sabe si eso sucede desde antes o desde que perdió sus recuerdos), ellos logran pasar tiempo a solas durante la prueba de valor organizada por Rika. Agosto 21-31: Ikki comienza a evitar a la protagonista, ella va a verlo y a preguntarle el porqué, el enojado dice estar preocupado pues se dio cuenta que las chicas de su club de fans intentas hacerle daño. Unos días después el padre de la protagonista la visita, aparentemente quiere que viva con él y su cuarta esposa o dejará de pagarle la universidad, Ikki ofrece que viva con él. Ella comienza a recordar por qué los ojos de Ikki no la afectaban, ella acepta sus sentimientos por él, ella le cuenta todo a Ikki (sobre su amnesia y sobre Orion), pronto	conferencia, ella decide ir a verlo incluso si no entiende el tema de exposición. El día de la conferencia de Kent el olvida papeles importantes, así que la protagonista decide ir por estos, sin embargo, en el camino es atropellada, es entonces que recuerda la razón por la que decía odiar a Kent, él le dijo algo insensible cuando se murió su perro. Ikki le informa a Kent sobre el accidente de la protagonista, sus heridas son menores, pero ella está inconsciente, debido a que su familia vive lejos ellos no pueden hacerse cargo, Kent debe decidir entre la conferencia o ella, aunque sabe que ella estará bien él decide ir, pese a que eso significa no presentarse a su conferencia. Al día siguiente Mine les informa que un hombre con las características de Ukyo fue encontrado muerto, cayó de un edificio justo donde había vista a la habitación del hospital de ella.	da cuenta que Toma está mezclando medicamentos para dormir en sus comidas, Shin llega a ver a Toma, se enoja mucho con él al ver que la está reteniendo pues ni siquiera son novios. De alguna forma Toma logra convencerlo de que la deje con él, cuando ella vuelve a despertar se encuentra en una jaula, Toma la retiene y solo la deja salir para usar el baño, momento en el que la esposa. La protagonista tiene varios recuerdos, pese a eso su vínculo con Orion aún es fuerte. Agosto 22-26: La protagonista descubre cómo salir de la jaula, cuando Toma no está sale, primero busca su celular y revisa sus mensajes, pero no puede contactarse con alguien debido a que no tenía batería. Cuando vuelve a salir decide ir al café, en el camino se encuentra con Ukyo, asustada se aleja, es atropellada por una moto, así que regresa, Toma se da cuenta de sus heridas, en medio de la discusión se esparcen las cosas de su bolso y su	La protagonista, tienen regularmente un sueño de su universidad en llamas. Un día la protagonista encuentra a Ukyo fuera de su casa, así que lo invita a pasar, el pasa la noche ahí, sintiéndose peligroso usa unas esposas, sin embargo, la protagonista lo libera, el decide explicarle que ese mundo desea eliminarla, pues ella debió haber tenido un accidente el primero de agosto para después morir el 25 de agosto. Orion se da cuenta de algo pero decide callarlo, y pedirle a la protagonista que debe cuidarse, la protagonista debió permanecer segura en su casa el 25 de agosto, sin embargo, ella decide salir para buscar a Ukyo, Orion le explica que es probable que ella y Ukyo intercambien destinos (si ella no muere, el morirá y viceversa) pero eso no la detiene, aun así pasa por diversos peligros, encerrada en medio del templo que se incendiaba Ukyo llega a salvarla, sin embargo tras muchos problemas el intentará matarla, él logra controlarse y se apuñala a sí mismo, justo entonces llega la media noche. Nuevamente la protagonista se

			comienza a recordar lo que hace el club de fans, le confía esto a Ikki y él las confronta.		diario se abre, Toma puede leer que ella siempre estuvo enamorada de él.	encuentra en una dimensión intermedia, Orion le explica que Nhil su maestro, estaba cumpliendo el deseo a Ukyo para que ella viviera, sin embargo, el terminaba muriendo y su deseo no se cumplía, lo que provocó que saltara entre varias dimensiones, experimentando un sinfín de muertes, lo que provocó que enloqueciera, y terminara matándola a ella en otras dimensiones.
Hechos secundarios	Orion le da recomendaciones a la protagonista, como no confiar fácilmente en los demás, ocultar su amnesia y evitar ser recluida en un hospital. Orion habla de sus limitaciones: solo ella puede verlo y escucharlo, él no puede alejarse más de 10 metros de ella, la ayuda que él le puede dar se limita a concejos.	Agosto 1-5: Orion se extraña de que la protagonista no tenga celular, más adelante se dan cuenta que este se dañó durante el accidente que tuvo. -Shin lleva a la protagonista al campus en el que estudian (ella la universidad y el su ultimo grado de preparatoria) - Shin ayuda a la protagonista con una simulación de su trabajo para que no cometa errores. - Orion suele quejarse constantemente de lo estricto que es Shin con la protagonista. Agosto 6-10: -La protagonista recuerda que su infancia se le propuso a Toma	Agosto 1 y 2: Ikki va con la protagonista al cine. Agosto 3 a 7: En la cafetería en la que la protagonista e Ikki trabajan, llegan muchas mujeres a verlo. Sawa va a ver a la protagonista a la cafetería, está preocupada por su relación con Ikki. Constantemente Ikki y la protagonista se encuentran en un lugar específico para regresar juntos a casa después de sus trabajos en la cafetería. Agosto 8 a 10: La protagonista conoce a Kent, un amigo de	Agosto 1-5: La protagonista comienza a estudiar el manual del café en el que trabaja. La protagonista y Kent tienen “citas” en las que solo caminan. Agosto 6-10: Mine se declara como la rival de la protagonista, pues también le gusta Kent. Como disculpara por discutir Kent le regala a la protagonista un cuaderno con terea de matemáticas. Kent entrega puzles de matemáticas a Ikki como un reto. Kent se siente celoso de Ikko al ver como interactúa con la protagonista. Agosto 11-20:	Agosto 1-5: Cuando la protagonista apenas despierta en el hospital, no puede ver a Orion, pero después de unos días puede verlo. La protagonista no tiene su celular Toma le explica que durante su caída su celular se estropeo por lo que decidió comprarle uno nuevo, aunque debido a eso no tiene registro de llamadas. Agosto 6-10: Toma visita constantemente a la protagonista y le lleva comida. La protagonista recibe un mensaje de Shin, preguntándole por su actual relación con Toma, pues antes parecían alejados.	Agosto 1-3: La protagonista conoce a sus compañeros de trabajo en una reunión general, se da cuenta que ellos son quienes le envían mensajes. Agosto 4-10: Un tubo de la cocina del café se daña y todo queda cubierto por agua, por lo que tiene unos días lejos del trabajo. Rika llega al café preocupada por la protagonista, debido a que ocurrió un incidente cerca de una ruta que ella transita. La protagonista recibe un mensaje de Toma, preocupado pues un asaltante hirió a una chica cerca de una ruta que ella transita. La protagonista recibe una invitación a un concierto

		- La protagonista comienza a acostumbrarse cada vez más a su trabajo. Agosto 11-20: La protagonista y sus compañeros de trabajo van a ver los fuegos artificiales. La protagonista se entera que Shin y Toma hace mucho que no se hablan. Por un momento Shin piensa en terminar con la protagonista, pues piensa que le está causando muchos problemas. Agosto 22 y 23: Los chicos comienzan a jugar hockey de aire para distraerse, planean jugar póker. Agosto 24-31: -Al visitar la casa de Shin, se dan cuenta que él está aprendiendo a tocar la batería. -Shin, Toma y la protagonista juegan piedra, papel o tijera en el parque.	Ikki con quien tienen una extraña relación. Agosto 11-15: Aparece Ukyo en la cafetería, diciéndole a la protagonista que se cuide de sus alrededores (parece realmente preocupado por ella) La protagonista se entera de que el viaje que harán es uno para de un club de billar. Agosto 16-20: Sawa y Mine están decepcionadas porque al viaje del club de billar solo asisten tres hombres. Durante el viaje el único que se la pasa jugando billar es Ikki, mientras su club de fans lo alienta.	La protagonista se reúne con Kent para ver los fuegos artificiales, aunque en un comienzo él lo había olvidado. La protagonista se da cuenta que Mine la ha mal entendido, pues pensaba que su novio era el gerente del café, por lo tanto, ellas realmente no eran rivales. Mine, Sawa y la protagonista tienen una pijamada. Mine y Sawa planean una convivencia visitando la piscina. Durante el viaje a la piscina Kent aísla a la protagonista pues no quiere que otros la vean en traje de baño.	La protagonista recibe un mensaje de Sawa, preocupada por su salud, dice que Ikki también está preocupado. La protagonista se entretiene jugando videojuegos en la casa de Toma. Agosto 11-15: Toma se ve obligado a acompañar a la protagonista a comprar ropa interior. La protagonista continúa teniendo recuerdos de su infancia relacionados con Toma. Agosto 16-21: Mientras la protagonista está en la jaula, Toma le da un rompecabezas de 1000 piezas para que se entretenga.	por parte de Shin y una invitación al cine por parte de Toma. Ukyo le muestra al gerente del café las fotos que él ha tomado. El gerente se suscribe a una revista en la que Ukyo publica sus fotos. Agosto 11-15: Ikki, Rika y la protagonista van a comprar Yukatas juntos. Después de que la protagonista fuera atacada por tinta, mine se ofrece para ir a buscarle un cambio de ropa. Agosto 16-15: Durante el festival, Ukyo gana la competencia de comer helado, su recompensa sería elegir a que chica a acompañar hasta su casa, el escoge a la protagonista.
Tema principal	Perdida de la identidad	La confianza y hacerle frente a las dificultades	La confianza y el acoso	La confianza, la lógica y la construcción de una relación.	La confianza, la sobreprotección y el acoso.	El amor incondicional
Principales lugares donde transcurre	Dimensión intermedia	Habitación de la protagonista / cafetería (exterior, cocina y mesas), habitación de Shin	Habitación de la protagonista, cafetería, habitación de Ikki	Habitación de la protagonista, café, habitación de Kent, laboratorio de investigación de matemáticas.	Habitación de la protagonista, Habitación de Toma, Hospital.	Habitación de la protagonista, café, distintas calles de la ciudad.

Variaciones que se presentan por las respuestas alternativas		Existen 4 finales alternativos distintos. Final feliz: Toma es revelado como el culpable del golpe en la cabeza de la protagonista, fue un accidente que ocurrió cuando él la dejó caer cuando ella lo confundió con Shin, Shin obtienen las evidencias necesarias para saber la razón tras ese accidente, Toma ha estado enamorado de la protagonista, pero sus confesiones nunca le llegaron, el prefiere que ella viva feliz, pero Shin prefiere que enfrente la realidad, por eso al final Shin es quien puede estar a su lado, Toma confiesa, la relación de Shin y la protagonista se fortalece. Final normal: Aunque Toma es revelado como el culpable tras el accidente de la protagonista, Shin no logra reunir evidencias contra él, ella no recuerda los sucesos en las montañas, Aunque Toma confiesa piensa que no deben forzar a la protagonista a recordar algo que no quiere. El tiempo pasa, la relación	Existen 5 finales distintos Final feliz: La protagonista recuerda que tras unirse al club de fans de Ikki se dio cuenta que era una buena persona y que de alguna forma sus relaciones estaban siendo manipuladas por Rika y su club de fans, al grado de llegar a acoso, ella sabía que saber esto podría herir a Ikki por ello decidió ocultarlo, sin embargo, gracias a lo que ha escuchado de Waka, decide confrontar esto y contarle todo a Ikki, el confronta a su club de fans, el cual se disuelve, aunque las perdona, no perdonara que le hagan algo malo a la protagonista. Ellos dos se preparan para comenzar a vivir juntos. Final normal: La protagonista no pasa tanto tiempo con Ikki, ella llega a dudar de sus sentimientos por ella (tal vez su interés solo se deba a que ella no puede ser encantada por sus ojos). La protagonista	Existen 4 finales distintos. Final Feliz: La protagonista recuerda que odiaba a Kent, pues cuando su perro murió él le dijo que podría aprender de esa experiencia para cuando tenga un próximo perro, ella decide perdonarlo por eso mientras la cuida en el hospital. Kent no puede ir a hacer sus estudios en el extranjero, por no presentar su conferencia, sin embargo, decide intentarlo para el siguiente año, pidiéndole a la protagonista que también aplique a una beca para su programa, pues no quiere estar lejos de ella por mucho tiempo. Final normal: La protagonista pasa un poco menos tiempo con Kent, ella nunca le revela la existencia de Orion, cuando ella es atropellada, Kent debe decidir si ir a verla o presentar su conferencia, gracias a la ayuda de Ikki logra	Existen 4 finales distintos. Final Feliz: Toma se da cuenta que la protagonista siempre estuvo enamorada de él, se disculpa mucho con ella, pues pensaba que quien le gustaba era Ikki y los quería separar porque sus fans la estaban acosando. Unos días después, Toma, Ikki y la protagonista confrontan a Rika, líder del club de fans de Ikki, Toma había estado investigando y se dio cuenta que por los celos de las fans comenzaron a difundir falsas acusaciones sobre la protagonista en internet, difundiendo su información de contacto, alentando a otras personas a acosarla, Saben que la protagonista aún no está a salvo por ello le piden a Rika que revele la verdad junto a su propia información. Pese a la forma que tuvo Toma de hacer las cosas ella quiere continuar a su lado, de igual forma él quiere seguir con ella. Final normal:	Existen 9 finales distintos: Final feliz: La protagonista decide perdonar a Ukyo por todo lo que ha hecho, ella comprende la razón por la que perdió la razón, Ukyo es convencido por ella para darse una oportunidad de vivir feliz, Nhin cura las heridas de Ukyo y lo envía de regreso a un mundo donde ellos podrán vivir juntos, sin embargo, debido a la intervención de Nhil y de Orion en el destino de dos personas, ellos tendrán que pagar un precio. Varios días después Ukyo y la protagonista se reúnen, ella ha olvidado todo respecto a lo sucedido, pero Ukyo conserva sus memorias, durante un momento se encuentran con un hombre y un niño (Nhil y Orion), Ukyo comprende que volverse humanos tal vez fue su castigo. Final normal: Al saber todo lo que Ukyo ha hecho, la protagonista decide no perdonarlo, por ella regresa a un mundo donde ella aún sigue con vida, despierta en el hospital. En la cafetería celebran su recuperación, ella no recuerda los sucesos durante el insidente y

	de amistad de Toma y Shin está totalmente rota, la protagonista aún está en contacto con Toma, Shin le pide a ella que terminen, pues los sentimientos de ella por el no son los mismos de antes, aunque no está plenamente confiado él quiere volverla a reconquistar. Final malo 1: La protagonista desconfía bastante de Shin, y suele apoyarse constantemente en Toma, finalmente Toma dice ser feliz pues siente que las cosas han vuelto a ser como antes y que Shin no debería obligarla a recordar cosas que ella no quiere, Toma le da a beber algo a la protagonista dice que los mantendrá a Shin y a ella como antes, después de esto la protagonista cae probablemente muerta. Final malo2: Durante las investigaciones la protagonista se queda en la habitación de Sawa, al darse cuenta que Sawa necesita analgésicos va en busca de estos. En la sala de la cabaña se encuentra	recibe una llamada de su padre, diciendo que reconsidere lo de vivir con su novio pues ella aún es muy joven, entonces recuerda su situación familiar, al finalizar el mes ella termina con Ikki y se va a vivir con su padre, sin embargo, Ikki dice que si en algún momento quiere escucharlo o verlo lo llame. Dos meses después ellos se ponen en contacto. Final malo 1: A mediados de mes Ikki se da cuenta que la protagonista ha perdido sus memorias, él le dice que la relación que ellos tenían era únicamente física e intenta acercarse a ella, pero lo detienen, el ver esto él le pide que se valla, él se siente deprimido pues ella no pudo confiar en él y en su relación, ella se encuentra totalmente triste por lo sucedido, Orion la anima diciéndole que no es su culpa. Final malo 2: Durante la excursión la protagonista es	que adelanten su conferencia, así que rápidamente la termina y va a ver al hospital. Sus estudios en el extranjero fueron decididos, Kent le pide a la protagonista que lo espere durante el año que el estará fuera. Final malo1: Kent y la protagonista no han logrado tener la suficiente confianza entre ellos, él se da cuenta que la protagonista a perdido sus recuerdos, así que decide llevarla a un hospital, Orion sabe que eso es algo malo, si ella se queda en el hospital no recordará nada. Final malo2: Los sentimientos de la protagonista por Kent son fuertes, pero su relación no lo es tanto, después de que ella fuera atropellada, Kent decide continuar con su conferencia en lugar de ir a verla (duda que ella sea feliz por eso) Ella despierta sola en el hospital, ha obtenido	Toma no llega leer el diario de la protagonista, en cambio, cuando él le exige respuestas por las heridas que ella tiene, logra escapar, Shin la encuentra y la pone a salvo, después de unos días los ataques a ella se detienen, Ikki y Shin informaron de todo a la policía, gracia a la evidencia que recolecto Toma, sin embargo, Toma no vuelve a aparecer frente a la protagonista, se mudó y probablemente dejó la universidad. La protagonista comienza a vivir su vida con normalidad, aunque constantemente piensa en Toma. Final Malo 1: Toma encuentra a la protagonista en la calle después de ser atropellada, así que decide encerrarla para siempre, esta vez encadenándola dentro de la jaula, debido a esto su conciencia se desvanece por completo y sus recuerdos jamás regresaran. Final malo2: Cuando la protagonista sale de la jaula y del	tampoco recuerda a Ukyo, sin embargo, cuando le preguntan por él, inconscientemente ella está triste. Final malo 1: La protagonista muere el primero de agosto en una explosión en su universidad, no logra recordar. Ukyo se lamenta por no haber podido salvarla. Final malo2: La protagonista muere el 5 de agosto en una explosión de una gasolinera. Final malo3: La protagonista muere cuando varios marcos de acero le caen encima, accidente provocado posiblemente por Ukyo Final malo4: La protagonista pasa más tiempo con sus amigos y compañeros de trabajo que con Ukyo, dos minutos antes de que termine el 25 de agosto, Ukyo enloquecido estrangula a la protagonista y la mata. Final malo5: Cuando las fans de Ikki atacan a la protagonista con tinta, ella le cuenta su problema a Toma, quien parecía preocupado, el decide encargarse del asunto, al día siguiente Toma va a la casa de la

		Ukyo quien la apuñala, aun consiente le pregunta si él es el culpable, el responde que no, pero que lamentablemente para ellos se encontraron con un verdadero asesino, dicho esto apuñala repetidas veces a la protagonista, ella muere.	acorralada por Rika haciendo que caiga por un acantilado, en el hospital ya que la protagonista probablemente está muerta, Ikki decide tomar venganza haciéndole lo mismo a quienes llevaron a la protagonista a tal estado Final malo 3: Al terminar el mes de agosto Ikki y la protagonista terminan su relación (la protagonista no logra tener sentimientos por él) Ikki busca alguna forma de desahogar su tristeza, Kent lo acompaña.	parte de sus recuerdos, pasará la noche ahí. En medio de la noche siente como unos brazos la levantan, al principio cree que se trata de Kent, cuando llegan a la terraza del hospital se da cuenta que es Ukyo, este declara su amor por ella y la tira desde lo alto, causándole una muerte al choque contra el suelo.	apartamento de Toma, ella se encuentra con Ukyo, ella decide seguirlo, él la lleva a un templo abandonado y comienza a contarle sobre diversas formas de experimentar la muerte con tal de cumplir el deseo de que ella pueda vivir bien en algún lugar, pero ese no será el lugar, él la tira a un pozo donde probablemente morirá. Ukyo se despide con un “nos volveremos a ver”	protagonista y dice que debe llevarla a algún lugar, la lleva a su apartamento, el cual está manchado de sangre por todo el suelo, al principio dice que es tinta que estaba reuniendo como evidencia, pero finalmente da a entender que mató a la chica que estaba molestando a la protagonista, acto seguido la encierra en una jaula donde dice la mantendrá por siempre para que esté segura. Final malo6: La protagonista le cuenta a Ukyo sobre la existencia de Orion, su personalidad enloquecida sale a flote, aturde a la protagonista y después la mata. Final malo7: La protagonista pasa poco tiempo con Ukyo, aun así, ella le pide que se quede a pasar la noche en su casa, en ese momento su personalidad enloquecida sale a flote, aturde a la protagonista y después la mata.

Conclusiones y notas

Además de las historias principales, amnesia cuenta contenido adicional, como memorias y extras, las memorias son material adicional que transcurre durante algún día camino al final bueno de la historia, mientras que los extras, son historias adicionales narradas desde los puntos de vista de los protagonistas masculinos antes de que los eventos principales del juego transcurran.

Una de las temáticas principales del juego es la confianza y la construcción de una relación amorosa y las relaciones interpersonales establecidas

Tras el prólogo, momento en el que se decide a que mundo dirigirse, se activará la opción de parámetros, los cuales son tres (cuatro para el personaje de Toma, para quien se incluye el parámetro de duda), afecto, verdad y sospecha, la medida general de estos tres determinará el tipo de final que se obtendrá, las opciones de respuesta pueden afectar uno u otro, y en algunas ocasiones esto no será inmediato, los niveles de afecto y verdad, determinaran el tipo de final que se obtiene, los valores elevados acercan a un final feliz, elevar el valor solo de uno de estos medidores acercará al final normal, mientras que valores bajos llevaran a alguno de los finales malo; por otro lado el efecto del nivel de sospecha puede variar de un personaje

a otro, tener este nivel alto mientras que los otros dos son bajos puede llevar a un mal final en las rutas de Kent y de Ikki, mientras que para personajes como Shin, Toma y Ukyo, este valor es irrelevante pues subirá rápidamente al comienzo de la ruta independientemente de las respuestas que se esté dando.

Hay eventos que se repiten en cada ruta:

- revelación de la amnesia (En la ruta de Shin ocurre en los primeros días, en las rutas de Kent y de Ikki ocurre en casi al final de la historia, en las rutas de Toma y de Ukyo no hay una revelación como tal)
- Vista de los juegos artificiales (este evento se excluye en la ruta de Toma)
- Visita a Shinano (en las rutas de Shin y de Ikki)
- Acoplamiento al trabajo (esto se excluye en la ruta de Toma)
- Acoso por parte de las fans de Ikki (Ruta de Ikki, Toma y Ukyo)
- Revisión de habitación y celular.

Hipermedia (Multimedia e hipertexto)			
Interfaz de juego			
Botones menú inicial	Función	Contenido de la redirección	
New game	Comienza el juego desde el inicio	Juego desde el prologo	
continue	Accede al menú de carga y guardado del juego	- 4 páginas de guardado, con 6 espacios de guardado cada una, los espacios de guardado usado mostraran una imagen que indica el personaje, el universo alternativo y el día dentro del juego, además de hora, fecha y numeración del espacio de guardado. -1 página de guardado automático, con 6 espacios de guardado que guarda los últimos días jugados dentro del calendario del juego. Al abrir cualquiera de estos espacios aparece una ventana de confirmación para cargar la historia desde dicho punto. -botón back para volver al menú inicial	
Opcions	Abre ventana de opciones	Game settings	Accede a las configuraciones de juego: -Skip mode: cambia la forma de salto de texto, de texto leído a todo o viceversa -Text window: establece la transparencia de la ventana de texto -text speed: establece la velocidad con la cual el texto aparece -Autoplay: ajuste de la velocidad de la reproducción automática -Windows/fullScreen: cambia el juego de modo ventana a pantalla completa o viceversa. -Return: regresa a la ventana de opciones
		Sound settings	-BGM: Establece el volumen de la música de fondo -Movie: Establece el volumen de los videos -SFX: Establece el volumen de los efectos de sonido -Voices: Establece el volumen de las voces de los personajes -Return: regresa a la ventana de opciones

		Key settings	A/B/X/Y/←/→/↑/↓/ R/ Start/L/R/R : Establece las teclas de teclado de comandos rápidos que cumplirán las funciones de: confirmar-avanzar/menú-cancelar/saltar/ cambiar entre modos de salto/ izquierda/derecha/arriba/abajo/ocultar ventana/ modo automático/ mostrar historial/ampliar imagen/ reducir imagen. -Previus/next: cambia entre las dos páginas de ajustes de teclado -Default: asigna las teclas establecidas por defecto -Return: regresa a la ventana de opciones
		Default settings	Regresa todos los ajustes a los establecidos por defecto, al seleccionarla aparece una ventana de confirmación
		Display Adjustment	-Abre la ventana de información de pantalla
		Copyright for Artemis engine	- abre una ventana con información de copyright
		Confirm/ cancel	Confirma o cancela los cambios realizados
Album	Abre menú de Album	Gallery	Abre galería de imágenes, hay botones para cada personaje. -Shin/Ikki/Kent/Toma/ Ukyo (su nombre solo aparece hasta que se ha desbloqueado su personaje) / etc (imágenes que no pertenecen a un personaje de los anteriores en específico) Al dar clic en una imagen en miniatura, aparece un menú para seleccionar entre ver la imagen o reproducir la escena (si la imagen no posee una escena se abre automáticamente) -Back: Regresa al menú de galería
		Movies	Abre menú de videos, hay botones para cada personaje. Opening: visualiza el botón para reproducir el opening ED Shin: visualiza el botón para reproducir el ending de Shin ED Ikki: visualiza el botón para reproducir el ending de Ikki ED Kent: visualiza el botón para reproducir el ending de Kent ED Toma: visualiza el botón para reproducir el ending de Toma ED Ukyo: visualiza el botón para reproducir el ending de Ukyo (antes de que este personaje sea desbloqueado en el juego, en lugar del nombre del personaje aparecen signos de admiración) Los endings solo se pueden reproducir una vez completado el final bueno de su respectivo personaje. Back: Regresa al menú de galería
		Endings	Abre menú de finales -Good ending: Abre listado de finales buenos. -Normal ending: Abre listado de finales normales -Bad enging: Abre listado de finales malos -Back: regresa al menú de galería.

			Los finales que ya han sido desbloqueados aparecen en una caja de texto con colores azul y verde, mientras que los que no han sido desbloqueados aparecen en una caja de texto gris. En la parte superior derecha de este menú hay un contador de los finales que han sido desbloqueados, este contador cambia al pasar el cursor por los botones para abrir los listados.
		Back	Regresa al menú inicial
Mini games	Abre selección de mini-juegos	Rock-paper-scissors	Abre menú de selección de oponentes para el juego piedra-papel o tijeras, al seleccionar el oponente comienza el juego. Al ganar a algún oponente (personaje ligables del juego) les aparecerá el letrero de “Clear” sobre ellos (su expresión también cambiará) Back: regresa a la selección de mini-juegos
		Air Hockey	Abre menú de selección de oponentes para el juego Air Hockey, al seleccionar el oponente comienza el juego. Al ganar a algún oponente (personaje ligables del juego) les aparecerá el letrero de “Clear” sobre ellos (su expresión también cambiará) Back: regresa a la selección de mini-juegos
		Explanation	Abre una ventana con instrucciones del último juego seleccionado con el cursor
		Start	Abre menú de selección de oponentes para último juego seleccionado con el cursor
		back	Regresa al menú inicial
Memories	Abre menú de memorias Este menú se desbloquea después de haber obtenido el primer final bueno	-botones para cada personaje, al dar clic en estos se reproduce una escena adicional para su respectivo personaje, al pasar el cursor aparece una breve reseña de esa memoria. Los botones estarán bloqueados para los personajes cuyo final bueno no ha sido desbloqueado -back: regresa al menú inicial	
Extras	Abre menú de extras Este menú se desbloquea después de haber obtenido todos los finales buenos del juego	-botones para reproducir las historias cortas de los personajes	

Contenido adicional de la interfaz

Imagen	sonido	video	Efectos	Otros
Personajes Escenarios Botones Imágenes de sistema	Canciones (2) Música de fondo Efectos de sonido voces	Un video de apertura 5 videos de cierre	Efectos de sonido Transiciones Movimientos de cámara	Menú flotante dentro del juego (solo se abre con las teclas rapitas)

Variables dentro del juego

Capítulo/mundo/ tipo de opción	Opciones	Resultado
Prologo: Se le pide a la protagonista que escoja entre 4 mundos (una vez jugado al menos un final de las 4 rutas aparece una quinta elección)	Corazones	Inicia la ruta de Shin
	Picas (espadas)	Inicia la ruta de Ikki
	Tréboles	Inicia la ruta de Kent
	Diamantes	Inicia la ruta de Toma
	joker	Inicia la ruta de Ukyo

Alrededor de todo el juego Opciones que afectan el parámetro de afecto	Opción positiva	Aumenta el parámetro de afecto, acerca al usuario al final bueno o al normal
	Opción neutra/negativa	El parámetro de afecto no aumenta o baja, mayor probabilidad de sacar uno de los dos finales malos
Opciones que afectan el parámetro de verdad	Opción positiva	El parámetro de verdad aumenta, se desbloquean opciones que posibilitan incrementar el parámetro de afecto, mayor probabilidad de sacar final bueno
	Opción Neutra/negativa	El parámetro de verdad no aumenta, se reducen las probabilidades de desbloquear opciones para incrementar el parámetro de afecto, es probable sacar el final normal o uno de los finales malos
Opciones que afectan el parámetro de sospecha	Opción que incrementa este parámetro	Los personajes sospecharan de la amnesia de la protagonista, el resultado varía dependiendo del personaje y los parámetros de afecto y verdad, para Shin/Toma/Ukyo este parámetro no tiene mucha relevancia. Para Ikki/Kent incrementar este parámetro teniendo bajos los otros dos parámetros acerca a uno de los finales malos.
	Opción neutra	Incluso si se escoge las opciones neutras, en algún punto de la historia este parámetro subirá a su totalidad, pero si sube habiendo escogido las opciones neutras (subir de golpe y no paulatinamente), hay menos probabilidades de obtener un final malo.
Opciones que afectan el parámetro de duda (Este parámetro solo está presente en la ruta de Toma)	Opción que incrementa este parámetro	Se incrementan las probabilidades de obtener un final malo
	Opción neutra	Incluso si se escoge las opciones neutras, en algún punto de la historia este parámetro subirá a su totalidad, pero si sube habiendo escogido las opciones neutras (subir de golpe y no paulatinamente), hay menos probabilidades de obtener un final malo
Opciones que no afectan ningún parámetro pero pueden tener efectos negativos	Mundo de los Corazones: Quedarse a dormir en la misma habitación que Sawa o Ukyo	Independientemente de los parámetros se desbloquea un final malo
	Mundo de las espadas: Intentar tener un tiempo a solas con Ikki antes de la prueba de valor y organizar un encuentro	Independientemente de los parámetros se desbloquea un final malo
	Mundo de los tréboles: Después de que Kent se diera cuenta de la amnesia de Heroine, disculparse con él.	Si los parámetros son altos hay probabilidades de desbloquear el final bueno/ normal, si los parámetros son bajos se desbloquea uno de los finales malos
	Mundo de los diamantes: Seguir a Ukyo tras escapar del apartamento de Toma	Independientemente de los parámetros se desbloquea uno de los finales malos
	Mundo del joker: Entrar a la universidad (primero de agosto)/no aceptar la invitación de Ukyo (4 de agosto)/Salir de casa (8 de agosto)/decirle a Toma sobre los problemas con el club de fans de Ikki (14 de agosto)/Contarle a Ukyo sobre Orion (24 de agosto)/pedirle a Ukyo que se quede a pasar la noche (23 de agosto)/	Cada una de estas opciones desbloquea un final malo independientemente de los parámetros, a excepción de la opción de pedirle a Ukyo que se quede a pasar la noche, la cual desbloquea un mal final solo si los parámetros son bajos.

- Aunque la interfaz se adaptó de una versión para psp todos los botones tienen su equivalente en teclado, incluyendo una visualización del uso de atajos con teclado y mouse para la versión para windows
- para la presentación de las imágenes interactivas, además de la caja de texto aparece una pequeña caja vacía presumiblemente un error
- El menú inicial es claro e intuitivo, lo mismo sucede con las configuraciones las cuales incluyen un pequeño texto explicativo, sin embargo, las distintas funciones existentes pueden llegar a ser confusas debido a que son muchas (pero solo unas pocas son realmente necesarias para jugar)
- El menú flotante dentro del juego solo aparece al hacer clic derecho, incluyendo opciones básicas.
- El menú de carga es claro, complementándose por sus datos de apoyo, los espacios de carga pueden llegar a ser insuficientes teniendo en cuenta la duración del juego.
- El tener material extra bloqueado incrementa la rejugabilidad de la novela visual.
- las variables dentro del juego se suman bajo distintos parámetros (afecto/verdad/sospecha/duda) los resultados generales dan como resultado uno de los finales alternativos, no obstante, también existen finales que son desbloqueados independientemente de los parámetros.
- Existen barras para indicar el valor de los parámetros (estos no tienen una señalización numérica, esta es simplemente visual/ las variantes con menor efecto pueden pasar desapercibidas) se puede acceder a estas barras de estatus en cualquier momento del juego principal excluyendo el prologo

Errores de sintaxis, traducción o coherencia	
Error	Tipo de error
Aparición de un cuadro de texto vacío en el modo de imagen interactiva de la galería	Probablemente error de programación / el problema se solucionó y el error ya no fue visible al abrir nuevamente el juego

Revisión

Título: Análisis de los principales elementos presentes en las novelas visuales para público femenino

Resumen:

Con el propósito de conocer los distintos elementos que componen las novelas visuales del género otome, se realiza una observación descriptiva de diferentes juegos clasificados como simultáneamente como novelas visuales y juegos otome, para ello se seleccionaron 28 juegos diferentes, con distintos países de origen, distribuidos a partir del año 2000 y el año 2020, se tienen en cuenta la experiencia de los desarrolladores en el campo de las novelas visuales para la mayoría de los casos, además para procurar que los 28 juegos tengan un desarrollador o productor diferente, la observación se realiza en base al diseño y distribución general de la interfaz de usuario que se usa mayoritariamente en los juegos seleccionados.

Palabras clave: novela visual- interfaz-gráfico-botones-caja de texto- personaje protagonico

Abstract:

In order to know the different elements that make up the visual novels of the otome games type, and to visualize how Japanese visual novels have a great influence on these types of games produced in other countries, a descriptive observation is made of different games classified as simultaneously such as visual novels and otome games, for this 28 different games were selected, distributed from the year 2000 and 2020, the experience of the developers in the field of visual novels is taken into account for most of the cases, in addition In order to ensure that the 28 games have a different developer or producer, the observation is made based on the general design of the user interface that is used mostly in the selected games.

Keywords: visual novel- interface- graphic-buttons- text box-main character

Introducción:

Para la construcción de la siguiente revisión, se plantea la siguiente pregunta: ¿Cómo son las principales características gráficas de la interfaz de una novela visual otome? Dicho planteamiento nace de la necesidad de construir una documentación base, que ayude a desarrolladores independientes de novelas visuales al proceso de planteamiento de este tipo de juegos, teniendo en cuenta que cada vez son más los grupos independientes que se embarcan en el desarrollo de novelas visuales, tanto como proyectos comerciales como no comerciales, ejemplos dentro del panorama latinoamericano se encuentran en los juegos desarrollados por Visuki otome y Makenaide producciones, que han presentado productos independientes con buena acogida, pese a que su recepción no ha sido tan amplia.

Para Identificar distintas novelas visuales se usa como base, información compilada en *Visual novel data base* (VNDB por sus siglas en ingles), una extensa base de datos que recopila información sobre juegos como novelas visuales, simuladores de citas y similares, clasificándolos bajo distintos parámetros, clasificando títulos que aparecieron desde 1980 hasta la fecha actual. Los filtros que posee la base de datos facilitan la búsqueda de la muestra delimitada, permitiendo identificar duración, desarrolladores, editores, juegos relacionados, clasificación por edades hacia el cual está dirigido, fecha de lanzamiento, personajes y sus características principales, sinopsis, entre otros esta página no es un recurso académico, por lo que su información no cuenta con la suficiente rigurosidad, por lo cual la información extraída debe ser verificada por otros medios.

Es importante tener en cuenta que gran parte de estos juegos no se encuentra en español, muchos solo tuvieron lanzamientos oficiales en sus idiomas de origen,

pero se pueden encontrar traducciones no oficiales al español o al inglés, distribuidas a manera de parches de código.

Metodología:

Para el desarrollo de la metodología se tienen en cuenta la revisión de un total de 28 novelas visuales, de las cuales se revisará distintas características gráficas, como lo son las características base del sistema (dimensiones y orientación, botones de sistema y la organización general del juego). Se comparan las diferencias entre los resultados de las novelas visuales producidas en Japón (donde se encuentra una industria con más experiencia en el desarrollo de novelas visuales), con las novelas visuales producidas por otros países (Donde el desarrollo de novelas visuales ha sido más amateur).

Muestra y herramientas de recolección de datos:

Para la revisión realizada se seleccionaron 28 novelas visuales ren'ai otome (historias románticas enfocadas para un público femenino, teniendo como base una protagonista femenina), las cuales tuvieron su primer lanzamiento entre el año 2000 y 2020, de las cuales 14 novelas visuales son producidas y desarrolladas por empresas japonesas (tabla 1) , y 14 por otros países (tabla 2), esto teniendo en cuenta que Japón es el mayor productor de novelas visuales, estas pueden ser de carácter comercial o gratuito, además de tenerse en cuenta que todas las novelas visuales seleccionadas tienen un desarrollador o editor diferente.

Nombre del juego	Idioma oficiales	Traducciones no oficiales	Desarrollador /editor	plataforma
Harukanaru Toki no Naka De (Abril/2000)	Japonés	-	Koei	Play Station 1 *posteriormente tuvo versiones en la Game boy Advance (2002), Play Station 2 (2005), PSP

				(2013), PSV (2018), iOS y Android (2018).
FIRST LIVE (Agosto/2000)	Japonés	—	Amadeo	Windows / Mac OS
Kaitou Apricot (Marzo/ 2002)	Japonés	Chino	Takuyo	Windows/ Dreamcast/ PlayStation 1/ PlayStation 2/ PSP
Bakumatsu Renka Shinsengumi (Diciembre/ 2004)	Japonés	Chino	Vridge INC./ 3D publishers	PlayStation 2/ Nintendo DS
Yo-Jin-Bo ~Unmei no Freude~ (Julio/2005)	Japonés / Inglés	Ruso	TwoFive/ Hirameki International & JAST USA (licencia en inglés)	Windows/ Mac OS/ PlayStation 2
Heart no Kuni no Alice ~Wonderful Wonder World~ (Febrero/2007)	Japonés/ inglés	Ingles/ Ruso/Chino	QuinRose & Prototype / artmove, Inc (licencia en ingles)	Windows/ playStation 2/ PSP/ Android/ iOS/ PSV
Clepsydra ~Hikari to Kage no Juujika~ (Abril/2008)	Japonés	Ruso	Tiaramode	Windows
Starry☆Sky (marzo/Junio/ septiembre/ Diciembre/ 2009)	Japonés	Chino/ Español/ Ruso	Honeybee	Windows/psp/iOS/ Nintendo 3DS/ PSV

Amnesia (Agosto/2011)	Japonés Inglés	Ruso/Vietnami ta/ portugués	Idea Factory Co., Ltd. /Otomate	PSP/ Android/ iOS/ PSV/ Windows
Abunai Koi no Sousashitsu (Febrero/2012)	Japonés	-	GignoSystem Japan	iOS/PSP
Wizardess Heart+: Gedonelune Royal Magic Academy (Diciembre/ 2014)	Ingles *Aunque el idioma oficial del juego es inglés, este fue producido por una empresa japonesa	-	NTT Solmare Corporation	iOS/ Android/ sitioWeb
Ephemeral (Marzo/2016)	Japonés/ ingles/ Chino/ Ruso/ Español	-	HuneX & Dramatic Create	iOS/ Android/ PSV/ Windows
Bocchi Musume x Produce Keikaku / Fashioning Little Miss Lonesome (Febrero/ 2016)	Japonés/ Inglés	Chino/ Español	Kalmia8	Windows
Ikemen Vampire◆Ijin- tachi to Koi no Yuuwaku (Julio/ 2017)	Japonés/ inglés	-	Cybird	Android/ iOS

Tabla1. Características generales de algunas novelas visuales otomes desarrolladas/ editadas por agrupaciones japonesas.

Nombre del juego	Idiomas oficiales	Traducciones no oficiales	Desarrollador/ editor	Plataforma
Other Age (septiembre/ 2006)	Inglés	-	Zeiva inc	Web
Amour Sucré (Agosto 2011)	Francés/ Inglés/ Portugués/ Español/ Alemán/ Italiano/ Hungaro/ Ruso/ polaco	-	Beemoov	Web/ Android/ iOS
Pyrite Heart (Diciembre 2013)	Inglés	Chino/ Español/ Ruso	Winged Cloud	Windows/ Mac OS/ Linux
Tail me (Abril 2014)	Español/ inglés	-	Sweet Gangster	Windows/ Mac OS/ Linux
Autumn's Journey (Mayo 2014)	Ingles/ Español	Ruso	Apple Cider	Windows/ Mac OS/ Linux
Historias de Arthis "El Druida" (Marzo 2015)	Español	-	Romyneldth	Windows/ Linux/ Mac OS
Blood code (Diciembre 2015)	Chino/ Inglés/ Ruso	-	Weixi Studio/ ZiX Solutions	Windows/ Mac OS/ Linux
Huellitas mágicas (Febrero 2016)	Español / inglés	-	Visuki otomes	Android/ iOS

Mystic Messenger (Junio 2016)	Koreano/ inglés/ Chino/ Español	-	Cheritz	Andorid/ iOS
Cinderella Phenomenon (Agosto 2016)	Ingles	Ruso	Dicesuki	Windows/ Mac OS/ Linux
Snow of Spirit (Agosto 2016)	Portugués (Brasil)	-	Estudios MLV	Windows
Project alpha otome (2017)	Español	-	Makenaide producciones	Android
Café Rouge (Julio 2020)	Inglés	-	Sonya X /CloudNovel Studio	Windows/ Mac OS
Ruby Heart (Noviembre 2020)	Español/ inglés	-	Eternal Night Studios	Windows/ Mac OS/ Linux

Tabla2. Características generales de algunas novelas visuales otomes desarrolladas/ editadas por agrupaciones fuera de Japón.

Nombre del juego	Dimensiones y orientación	Ubicación Botones de sistema/ botones textuales o pictográfico	Forma y ubicación de Caja de texto	Ubicación de Personaje jugable	Ubicación de Fondo (área jugable)
Harukanaru Toki no Naka De	4:3 Horizontal	Botones ocultos	Rectángulo vertical. Ubicado a la derecha de la pantalla.	Esquina inferior izquierda de la caja de texto, solo visible	Toda la pantalla

	*16:9 a partir de la versión del 2013			durante sus diálogos	
FIRST LIVE	4:3 Horizontal	Botones ocultos	Rectángulo horizontal Ubicado en la parte inferior de la pantalla	Centrado en la pantalla con un plano medio largo tras la caja de texto, solo visible durante sus diálogos	Toda la pantalla
Bakumatsu Renka Shinsengumi	4:3 Horizontal	Botones en la parte superior de la pantalla y sobre la caja de texto / botones textuales	Rectángulo horizontal Ubicado en la parte inferior de la pantalla	A la izquierda de la caja de dialogo, solo visible durante sus diálogos	Toda la pantalla
Kaitou Apricot	4:3 Horizontal *16:9 para la versión del 2007	Botones ocultos	Rectángulo horizontal Ubicado en la parte inferior de la pantalla	A la izquierda de la caja de dialogo, solo visible durante sus diálogos	Toda la pantalla
Yo-Jin-Bo ~Unmei no Freude~	4:3 Horizontal	Parte superior de la caja de texto/ botones textuales	Rectángulo horizontal Ubicado en la parte inferior de la pantalla	A la izquierda de la caja de dialogo, solo visible durante sus diálogos	Toda la pantalla
Heart no Kuni no Alice ~Wonderful	4:3 Horizontal *16:9 para versiones a	Bajo la caja de texto/ botones textuales	Rectángulo horizontal	A la izquierda de la caja de dialogo, solo visible	Toda la pantalla

Wonder World~	partir del 2011		Ubicado en la parte inferior de la pantalla	durante sus diálogos	
Clepsydra ~Hikari to Kage no Juuji~	4:3 Horizontal	Sobre la caja de texto/ botones pictográficos	Rectángulo horizontal Ubicado en la parte inferior de la pantalla	Oculto (solo aparece en algunos CG) *Algunas veces aparece de espaldas	Toda la pantalla
Starry☆Sky	4:3 Horizontal *16:9 para versiones para consola a partir del 2010	En la parte superior e inferior de la caja de texto/ botones textuales	Rectángulo horizontal Ubicado en la parte inferior de la pantalla	Oculto (solo aparece en algunos CG)	Toda la pantalla
Amnesia	16:9 horizontal	Botones ocultos	Caja con formas asimétricas que se acopla a los textos Con una orientación horizontal, puede estar ubicado a la derecha, a la izquierda o de forma central dependiendo la ubicación	Oculto (solo aparece en algunos CG)	Toda la pantalla

			del personaje. *presenta fragmentos en formato NVL con textos cuya posición es variable y no se encuentran dentro de una caja.		
Abunai Koi no Sousashitsu	16:9 Horizontal	Botones ocultos	Rectángulo horizontal Ubicado en la parte inferior de la pantalla	Oculto (solo aparece en algunos CG)	Toda la pantalla
Wizardess Heart+: Gedonelune Royal Magic Academy	16:9 Vertical *Horizontal para la version web	Botones bajo la caja de texto y parte superior de la pantalla/ botones textuales e pictográficos	Rectángulo horizontal Ubicado en la parte inferior de la pantalla sobre los botones de sistema	Oculto (solo aparece en algunos CG)	Toda la pantalla/ A la izquierda de la pantalla para la versión web
Ephemeral	16:9 horizontal	Botones sobre la caja de texto/ botones pictográficos (versión para pc)	Rectángulo horizontal Ubicado en la parte inferior de la pantalla	Oculto (solo aparece en algunos CG)	Toda la pantalla

		*No visible otras versiones			
Bocchi Musume x Produce Keikaku.	16:9 horizontal	Botones sobre y bajo la caja de texto/ botones textuales y pictográficos	Rectángulo de esquinas redondas (obround) Ubicado en la parte inferior de la pantalla	A la izquierda de la caja de dialogo, solo visible durante sus diálogos	Toda la pantalla
Ikemen Vampire◆ Ijin-tachi to Koi no Yuuwaku	16:9 vertical	Botones sobre la caja de texto/ botones textuales y pictográficos	Rectángulo horizontal Ubicado en la parte inferior de la pantalla	Oculto (solo aparece en algunos CG)	Toda la pantalla
Other Age	4:3 horizontal	Esquina superior de la pantalla/ botones pictográficos	Rectángulo horizontal Ubicado en la parte inferior de la pantalla	A la derecha de la caja de dialogo, solo visible durante sus diálogos	Al centro de la pantalla
Amour Sucré	4:3 Horizontal *16:9 a partir del 2018	Lateral externo izquierdo del fondo / botones pictográficos	Rectángulo que se acopla al texto junto al personaje que está hablando, y rectángulo horizontal ubicado en la parte inferior de la pantalla para los diálogos del	A la izquierda de la caja de dialogo	Al centro de la pantalla/ Toda la pantalla versión para Android y para iOS

			personaje jugable		
Pyrite Heart	16:9 horizontal	A la derecha de la caja de texto / botones textuales	Rectángulo con una de sus puntas en triangulo al lado derecho (forma pentagonal)	En la pantalla con un plano americano tras la caja de texto, solo visible durante sus diálogos	Toda la pantalla
Tail me	16:9 horizontal	En la parte inferior de la caja de texto / botones textuales	Rectángulo horizontal Ubicado en la parte inferior de la pantalla	En la pantalla con un plano americano tras la caja de texto	Toda la pantalla
Autumn's Journey	16:9 horizontal	Parte inferior central de la caja de texto/ botones pictográficos	Rectángulo horizontal Ubicado en la parte inferior de la pantalla	A la derecha de la caja de dialogo, solo visible durante sus dialogos	Toda la pantalla
Historias de Arthis "El Druida"	4:3 horizontal	Bajo la caja de texto / botones textuales	Rectángulo horizontal Ubicado en la parte inferior de la pantalla	A la izquierda de la caja de dialogo, solo visible durante sus diálogos	Toda la pantalla
Blood code	16:9 horizontal	Sobre la caja de texto/ botones textuales	Rectángulo horizontal Ubicado en la parte inferior de la pantalla	A la izquierda de la caja de dialogo, visible durante la mayoría de diálogos excepto, para	Toda la pantalla

				las líneas que no se conversan directamente con la protagonista	
Huellitas mágicas	16:9 horizontal	Parte superior e inferior de la caja de texto/ botones textuales y pictográficos	Hexágono con orientación horizontal ubicado en la parte inferior de la pantalla	A la izquierda de la caja de dialogo	Toda la pantalla
Mystic Messenger	16:9 vertical	Sobre la caja de texto y bajo las cajas de texto para chat/ botones textuales y pictográficos	Rectángulo horizontal Ubicado en la parte inferior de la pantalla	Oculto (solo aparece en algunos CG)	Toda la pantalla
Cinderella Phenomenon	16:9 horizontal	Sobre la caja de texto/ botones pictográficos	Rectángulo (con terminaciones ornamentales organicas) horizontal Ubicado en la parte inferior de la pantalla	A la izquierda de la caja de dialogo, solo visible durante sus diálogos	Toda la pantalla
Snow of Spirit	16:9 horizontal	En la parte superior de la caja de texto/ botones textuales	Rectángulo horizontal Ubicado en la parte inferior de la pantalla	A la izquierda de la caja de dialogo, solo visible durante sus diálogos	Toda la pantalla

Project alpha otome	16:9 horizontal	Parte superior de la pantalla y a los laterales de la caja de texto/ botones textuales y pictográficos	Rectángulo de esquinas redondas (obround) Ubicado en la parte inferior de la pantalla	A la izquierda de la caja de dialogo, solo visible durante los diálogos directos del personaje	Toda la pantalla
Café Rouge	16:9 horizontal	Sobre la caja de texto/ botones pictográficos	Rectángulo horizontal (laterales derecha izquierda con formas organicas) Ubicado en la parte inferior de la pantalla	A la izquierda de la caja de dialogo, solo visible durante sus diálogos	Toda la pantalla
Ruby Heart	16:9 horizontal	Parte superior de la caja de texto/ botones textuales	Rectángulo horizontal Ubicado en la parte inferior de la pantalla	Oculto (solo aparece en algunos CG)	Toda la pantalla

Tabla 3. Características básicas de la interfaz de distintas novelas visuales otome

Resultados:

Por medio de la información recopilada y teniendo en cuenta la pregunta planteada se recopilaron los siguientes datos:

El formato 16:9 horizontal se encuentra estandarizado para todo tipo de dispositivos a desde 2011/2013, la transición del formato de 4:3 al de 16:9 fue más tardía para los juegos que se lanzaron para computadoras (sistemas operativos Windows/ Linux/ iOS). La excepción a esto fue dentro de los 28 juegos revisados

fuer: Historias de Arthis "El Druida", juegos que se distribuyó en el 2015 en formato 4:3, cabe resaltar que este es un juego de carácter amateur.

Adicionalmente la orientación más usada para la mayoría de los dispositivos es la horizontal, la orientación vertical es usada para algunos juegos móviles, pero no se usa en otros dispositivos, un caso a destacar el del juego: Wizardess Heart+: Gedonelune Royal Magic Academy, que en su versión web cambia su orientación vertical, por una horizontal, sin afectar la relación de aspecto vertical, dividiendo la pantalla horizontal en una retícula con tres columnas, 2 que mantienen la relación de aspecto vertical a la derecha y 1 parte en el espacio restante a la izquierda, usando la parte central para la visualización del juego, la columna de la izquierda para los botones del sistema y la columna de la derecha con información del progreso del juego.

Dentro del formato la mayoría de juegos ubican su área jugable en toda la pantalla a excepción de los juegos con versiones web como Other age, Amour sucre y Wizardess Heart+: Gedonelune Royal Magic Academy.

El texto es una de las partes principales de una novela visual, esta debe acoplarse correctamente con la imagen, de ello depende la fluidez de la lectura y gran parte de la transmisión del mensaje que la historia quiera presentar. Dentro de los juegos otome el formato mayormente usado para la presentación de los textos corresponde al formato ADV (aventura), el cual sitúa el texto en un cuadro generalmente rectangular que ocupa una pequeña parte de la pantalla, dándole mayor visibilidad y espacio a las imágenes; el formato NVL (novela) donde el texto ocupa la mayor parte de la pantalla ubicándose sobre las imágenes, es menos recurrente en los juegos otome, pero puede encontrarse su uso parcial, como es el caso de Amnesia, que presenta algunas escenas en este formato, pero son minoritarias.

Todas las novelas visuales seleccionadas para la revisión presentaron un formato ADV, 25 de los 28 juegos revisados presentan una caja de texto rectangular (o

formas basadas en un rectángulo) horizontal ubicada en la parte inferior de la pantalla, algunas veces ornamentadas, las excepciones fueron:

- Harukanaru Toki no Naka De: juego que presenta una caja de texto rectangular con orientación vertical, ubicada en el lado derecho de la pantalla. Este tipo de orientación para las cajas de texto no supone problemas de lectura dada la flexibilidad de la lectura de los ideogramas japoneses (los se leen de arriba abajo, de izquierda a derecha o de derecha a izquierda), no obstante, para sistemas de escritura latino presentaría poca fluidez en la lectura, esto explicaría por qué pocos títulos que presentan esta orientación para el texto poseen traducciones a idiomas que presentan una escritura horizontal.
- Amnesia: Juego que presenta una caja de texto flotante horizontal, cuya ubicación es variable (siendo dependiente de la posición de los personajes en pantalla), aunque generalmente se ubican en la parte inferior de la pantalla, cambiando su ubicación en el eje horizontal; la forma de la caja de texto es dinámica (cambiando en función de la extensión del texto y del tipo de expresión del personaje) presentando principalmente formas asimétricas (sin embargo, dentro de estas formas el texto se enmarca en una caja rectangular). Adicionalmente, presenta de forma parcial lectura en formato NVL donde el texto se ubica sobre la imagen en pantalla sin ser contenidas por una caja con forma visible definida.
- Amour sucre: Juego que presenta dos tipos de caja de texto, una similar a la mayoritaria para este tipo de juegos (rectángulo horizontal ubicado en la parte inferior de la pantalla) el cual solo es usado para las respuestas y pensamientos del personaje protagonista y otra caja de texto la cual es flotante, cuya posición en el eje horizontal depende de la ubicación del personaje en pantalla, mientras que en el eje vertical permanece principalmente centrada y cuya forma rectangular acopla sus dimensiones a la longitud del texto que contiene.

Junto a las cajas de texto, la presencia de un protagonista que narre la historia presentada dentro de la novela visual, toma gran importancia, pero su representación gráfica y su ubicación no suelen estar tan definidas como el cuadro de texto.

En algunas ocasiones el personaje protagónico aparecerá a la derecha o izquierda de la caja de texto, en un primer plano, entre los 28 juegos a los que se le ha hecho la revisión 15 presentan esta característica (13 veces apareciendo el personaje a la izquierda y 2 veces a la derecha), entre los cuales se puede distinguir 3 tipos de variantes, la primera donde el personaje aparece únicamente durante sus diálogos y pensamientos, mientras que, durante los diálogos de otros personajes, este espacio aparece vacío, un ejemplo de esto aparece en el juego Heart no Kuni no Alice ~Wonderful Wonder World~; la segunda donde, igualmente a la anterior el personaje aparece únicamente durante sus diálogos y pensamientos, sin embargo, cuando otros personajes hablan, estos aparecerán en este espacio, un ejemplo de esto ocurre en el juego Yo-Jin-Bo ~Unmei no Freude~; la tercera variante, es cuando el personaje protagónico está presente la mayor parte del tiempo al lado de la caja de dialogo, independientemente de a qué personaje pertenezcan las líneas de texto de la caja de dialogo, esto no se encontró en el juegos japoneses, pero sí en los juegos de otros orígenes, esto puede ser visto en huellitas mágicas, blood code y amour sucre, este último se distingue porque tener cajas de dialogo flotantes para los diálogos diferentes a los de la protagonista, excepto para algunos mensajes de sistema, como lo es el constante letrero de continuar, para pasar de un texto a otro.

También se presenta el caso en el que el personaje protagónico aparece en un plano americano o plano medio cada que tienen diálogos o pensamientos, posición que ocupan el resto de personajes, sin hacerle distinción como personaje protagonista, esto parece no ser muy común, pues fue encontrado solo en 3 de los

28 juegos a los que se les ha hecho revisión, un ejemplo de ello es el juego FIRST|LIVE.

Otro caso recurrente, que fue encontrado en 9 de los 28 juegos revisados, es que el personaje protagonista no aparezca en el plano general del juego, sus apariciones se pueden limitar a los CGs de juego como en el juego Ephemeral, o simplemente no aparecer, esto suele suceder para propiciar la identificación del protagonista como el jugador. También puede suceder que para incrementar la sensación en la que el jugador asume el papel de protagonista, los CGs de juego que pese a mostrar una representación gráfica del personaje protagonista, este no presenta un rostro definido, apareciendo constantemente de espaldas o con un rostro poco definido (sin ojos, o con un flequillo tan largo que cubre gran parte del rostro), un ejemplo de esto sucede en la saga de juegos de Starry Sky.

Acompañando la interfaz están los botones que permiten el funcionamiento del juego, guardar partida, cargar partida, reproducción automática, saltar textos ya leídos, entre otros, estos botones se suelen acoplar a la pantalla de juego, y en algunas ocasiones suelen estar ocultos, 5 de los 28 juegos revisados poseen sus botones ocultos, algunos juegos que tienen sus botones de sistema en pantalla para algunas versiones los tienen ocultos para otras, como es el caso de Starry sky y Ephemeral, que en sus versiones para Windows y iOS sus botones son visibles pero en sus versiones para consolas portátiles los botones se encuentran ocultos. De forma recurrente de un juego a otro, los botones de sistema suelen encontrarse junto a la caja de texto principal (arriba, abajo o laterales), esto se encontró en 14 de los 28 juegos revisados, de forma menos frecuente los botones se encuentran integrados a la caja de texto o en otra parte de la pantalla, generalmente las esquinas superiores, esto fue encontrado en 5 de los 28 juegos revisados. Se puede observar también que mayoritariamente los botones son textuales (15 de 28 juegos revisados), independientemente del idioma del juego los botones se encuentran en inglés, para otras interfaces se opta por botones

pictográficos que se acoplan a la temática manejada dentro del juego y a la paleta cromática usada, también es posible encontrar los dos tipos de botones en un solo juego, lo cual es más recurrente que encontrarlos por separado.

Los idiomas más encontrados en los juegos de esta revisión aparte del japonés, ya sea en versiones oficiales como en versiones no oficiales son: inglés, español, ruso y chino.

Conclusiones:

Mediante la revisión de distintos juegos otome, se ha podido visualizar los elementos principales de la interfaz de usuario de las novelas visuales otome presentes en la pantalla de juego principal, partiendo de la observación de juegos distribuidos entre el año 2000 y 2020, en este tiempo no es de extrañarse que los conceptos generales en la interfaz hayan cambiado, no obstante, el manejo de los elementos básicos de la interfaz se ha mantenido pese al tiempo, posicionando como el cambio más notorio la interfaz de juego, la cual se ha ido acoplando al formato y resolución de los dispositivos que se encuentren en mercado óptimos para la reproducción de este tipo de juegos, así es como se presenta cambios del formato de 4:3 a 16:9 el cual también se ha incorporado para ser visto en la pantalla de un Smartphone en algunos casos horizontal y en otros vertical.

Cuando se habla del área jugable, es común aprovechar todo el espacio en pantalla, esto puede variar un en los juegos de navegador, donde el área jugable solo se encontrará en una porción de la pantalla, aprovechando el espacio restante para botones de sistema, e información adicional del juego, incluso espacios publicitarios, dependiendo el tipo sitio web en el que se encuentre alojado el juego (plataforma que, hecha para distribuir varios juegos, plataforma con un único juego, red social entre otras).

El elemento más frecuente dentro de las novelas visuales, es el cuadro de texto, que suele ubicarse en la parte inferior del área jugable, con una forma rectangular (o variaciones de la misma) en posición horizontal, en los juegos con formato ADV (el formato NVL es en gran medida escaso), el diseño general del cuadro de texto puede variar, pero su forma general y posición suele mantenerse (su variante, la posición vertical a la derecha o izquierda de la pantalla es poco frecuente), esta caja de texto contiene unas pocas líneas de texto cortas, que posibilitan una lectura rápida y fluida. En algunas ocasiones (aunque con poca frecuencia) los cuadros de texto aprovechan su forma y disposición y se convierten en globos de dialogo tipo comic o manga, esto permite aprovechar la forma de la caja de texto para expresar las emociones del personaje o también aprovechar esta disposición para hacer una relación rápida de dialogo-personaje, sin embargo, lo que se usa con mayor frecuencia para realizar la relación entre dialogo y personaje lo hace un texto indicativo con el nombre del personaje sobre la caja de texto, la voz del personaje, asignación de color a la caja de dialogo o al texto o directamente asignando a la caja de dialogo la imagen del personaje que se encuentra hablando.

La aparición del personaje principal como narrador de la historia puede ir acompañado de una representación gráfica al lado de la caja de texto, con una aparición parcial (más común, donde el personaje solo aparece durante sus diálogos) o total (menos común, donde el personaje siempre se encuentra en ese espacio), también se puede omitir su aparición ya sea por cuestiones de espacio, como sucede en algunos juegos con orientación vertical, darle prioridad al texto, o para apoyar la idea de que el jugador es el protagonista de la historia.

Para completar la interfaz de juego se encuentran los botones de sistema, que pueden estar ocultos o ser visibles, presentándose de tres formas posibles, pictográficos, textuales o los dos, los mayormente usados son los botones textuales, que evitan un mensaje ambiguo como puede suceder con algunos

botones pictográficos, especialmente aquellas que se derivan de conceptos extraídos del juego, en algunos casos también son usados símbolos que son que son fácilmente reconocidos para el jugador, pues a través de concesiones se ha universalizado su significado, como es el caso del botón de play, sin embargo este no es el caso más extendido en el uso de botones en novelas visuales, pues hay cierta preferencia por parte de los desarrolladores a usar texto e imagen (no implica necesariamente que un solo botón esté representado por texto e imagen, si no que un mismo juego puede tener botones textuales y otros con representaciones pictográficas). Se adiciona que cuando los botones son visibles suele haber una preferencia por colocarlos cerca de la caja de texto, ya sea dentro de esta o a sus alrededores, siendo este uno de los lugares con mayor énfasis para el usuario, otro lugar, aunque menos común son las esquinas superiores de la pantalla y fuera de la pantalla, este último usado únicamente para versiones web.

Para finalizar se hace referencia que pese a extraer datos sobre las traducciones oficiales y no oficiales, la muestra seleccionada no da un aporte significativo para concluir que idiomas son los más frecuentes para los lanzamientos de novelas visuales después del japonés y el inglés, con la pequeña muestra se tendería a pensar que los idiomas más frecuentados para las traducciones son el chino, el ruso y el español, no obstante para armar una discusión respecto a los idiomas a los cuales se traduce un juegos se tendría que tener en cuenta otros datos no tan relevantes para la presente revisión.

Bibliografía:

AMEDEO. (2000-2009). FIRST|LIVE. Kur-ma-ter. Recuperado de <http://kur-mar-ter.product.co.jp/amedeo/product/fl.html>

Apple cider. (2013-2014). Autumn's Journey. Ishtera. Recuperado de <http://autumn.ishtera.net/index.html>

Beemoov. (2021). Amour Sucré. Amoursucre. Recuperado de <https://www.amoursucre.com/>

Catorrent. (s.f.). Clepsydra: Hikari a Kage no Juujika Recuperado de <https://catorrent.org/adventure/visual-novel/5411-clepsydra-hikari-to-kage-no-juujika.html>

Cheritz. (2015). Mystic Messenger. Cheritz. Recuperado de <http://msg.cheritz.com/>

CYBIRD. (2012). Ikemen Vampire Ijin-tachi to Koi no Yuuwaku. Ikemen cybird. Recuperado de <https://ikemen.cybird.ne.jp/title/vampire/original/index.html>

Dice suki. (2016). Cinderella phenomenon. Itch. Recuperado de <https://dicesuki.itch.io/cinderella-phenomenon>

Estúdios mlv. (s.f.). Snow of Spirit. Estudios mlv. Recuperado de <https://www.estudiosmlv.com/snowspirit>

Eternal Night Studios. (2020). Ruby heart. Steam powered. Recuperado de https://store.steampowered.com/app/1460440/Ruby_Heart_Visual_Novel__Otome/

GignoSystem Japan. QuinRose. (2012). Abunai Koi no Sousashitsu. Archive. Recuperado de https://web.archive.org/web/20160208033604/http://quinrose.com/game/sousashitsu_psp/top.html

Honeybee. (s.f). Starry☆Sky ~in Autumn~. honeybee-cd. Recuperado de <http://www.honeybee-cd.com/autumn/index.html>

HUNEX. (2017). Ephemeral. hunex-play. Recuperado de <http://hunex-play.com/portal/002/>

IDEA FACTORY. DESIGN FACTORY. (2019). Amnesia. Otomate. Recuperado de <https://www.otomate.jp/amnesia/switch/>

Kalmia8. (2017). Fashioning Little Miss Lonesome. Manga gamer. Recuperado de <https://mangagamer.org/misslonesome/>

Koei tecmo games (2002). Neo romance game: Harukanaru Toki no Naka De. Game city. Recuperado de http://www.gamecity.ne.jp/media/game/harukagba/harukagba_main.htm

Makenaide. (2020). Bienvenidos: Proyec alpha. Makenaideproducciones. Recuperado de <https://makenaideproducciones.com.ar/>

NTT Solmare (2019). Wizardess Heart+: Gedonelune Royal Magic Academy. Shall we date. Recuperado de https://shallwedate.jp/en/free/free_001.html

QuinRose. Heart no Kuni no Alice ~Wonderful Wonder World~. (s.f.). Archive. Recuperado de https://web.archive.org/web/20150508072443/http://quinrose.com/game/alice_h/to_p.html

Romyneldth. (2015). Otoges: Historias de Arthis El Druida. Weebly. Recuperado de <http://romyneldth.weebly.com/otoges.html>

Sonya. (2020). Café rouge. Cloud novel. Recuperado de <https://blog.cloudnovel.net/cafe-rouge/>

Sweet Gangster. (2018). Tail me. Itch. <https://sweet-gangster.itch.io/tail-me>

TAKUYO. (2002-2005). Kaitou Apricot. Takuyo. Recuperado de <http://www.takuyo.co.jp/products/apricot/>

TWO FIVE. (s.f.). Jo-Jin-Bo. Archive. Recuperado de <https://web.archive.org/web/20071001135007/http://www.twofive.co.jp/yojinbo/index.html>

Visuki. (2015-2019). Otomes: Huellitas magicas. Visuki. Recuperado de <https://www.visuki.com/p/juegos-games.html>

VRIDGE. (2004). Bakumatsu Renka Shinsengumi. Bridge. Recuperado de http://www.vridge.co.jp/homepage/contents/products/sin/renka_top.htm

Winged Cloud. (2014). Pyrite Heart. Steam powered. Recuperado de https://store.steampowered.com/app/324170/Pyrite_Heart/

Yorhel. (2008-2020). The visual novel data base. VNDB. Recuperado en enero del 2021 de <https://vndb.org/>

Zeiva. (s.f.). The other age. Zeiva. Recuperado de <http://www.zeiva.net/oase/>

ZiX Solutions. (2015). Blood code. Steam powered. Recuperado de https://store.steampowered.com/app/386480/Blood_Code/