



UNIVERSIDAD DE SEVILLA

FACULTAD DE COMUNICACIÓN

GRADO COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

AL CAER EL SOL

DESARROLLO DE BIBLIA Y CONCEPT ART



TRABAJO FINAL GRADO

Autor/a:

Ana Fernández Alonso

Tutor/a:

Rafael Jover Oliver

SEVILLA, 2019

Índice

Resumen	3
Abstract	3
Introducción	4
Objetivos	5
Desarrollo del videojuego	5
Referencias	5
Historia	6
Niveles	6
Trasfondo	8
Jugabilidad	11
Herramientas	12
Conclusiones	13
Bibliografía	14

Resumen

En esta memoria voy a presentar el desarrollo de la biblia y concept art del videojuego *Al caer el sol*, un juego que narra el camino de una chica por mundos desconocidos donde hay una saturación de contaminación ambiental, en los que la chica tendrá que atravesar para encontrar los elementos con los que erradicar el problema y salvar el planeta.

Al caer el sol, es un videojuego reflexivo que busca la inmersión y crítica del público para aportar una experiencia nueva que va más allá que entretener.

El juego se categoriza dentro del género de plataformas y aventuras. El jugador, tendrá que pasar por distintas plataformas controlando su dirección, y las distintas habilidades que vaya adquiriendo a medida que avanza el juego. A la misma vez, tendrá que desarrollar capacidades de exploración e investigación para poder resolver los rompecabezas presentados en el juego.

Al caer el sol, va destinado a un público principalmente joven, interesado en videojuegos indie, como *Gris* o *Inside*.

Abstract

In this report I will present the development of the bible and concept art of the video game *Al caer el sol*, a game that tells the path of a girl through unknown worlds where there is a saturation of environmental pollution, in which the girl will have to go through Find the elements with which to eradicate the problem and save the planet.

Al caer el sol, it is a reflective videogame that seeks immersion and criticism of the public to provide a new experience that goes beyond entertaining.

The game is categorized within the genre of platforms and adventures. The player will have to go through different platforms controlling his direction, and the different skills that he acquires as the game progresses. At the same time, you will have to develop exploration and research capabilities to be able to solve the puzzles presented in the game.

Al caer el sol, it is intended for a mainly young audience, interested in indie video games, such as *Gris* or *Inside*.

Introducción

Al caer el sol es un proyecto de diseño de videojuego que surge a raíz de una tarde dibujando con acuarelas. El desarrollo de este Trabajo de Fin de Grado a su vez es un deseo de aplicar los conocimientos adquiridos sobre guion, narrativa y diseño en la carrera al mundo de los videojuegos, un campo hasta hace poco inexplorado para mí y de gran salida profesional.

Los videojuegos se están posicionándolo progresivamente como medio preferente para presentar historias de gran calidad, integrando la interacción y la participación del jugador.

En este Trabajo de Fin de Grado se ha llevado a cabo el desarrollo de la biblia del videojuego *Al caer el sol*, un videojuego de plataformas y aventuras en 2D, que narra el camino de una chica por mundos desconocidos donde hay una saturación de contaminación ambiental, en los que la chica tendrá que atravesar para encontrar los elementos con los que erradicar el problema.

A su vez, *Al caer el sol* mezcla el diseño actual desarrollado con las nuevas tecnologías y las técnicas de dibujo analógicas, queriendo orientar al usuario a un momento de introspección y crítica. La biblia desglosará todos los elementos principales del juego, tanto narrativo como su diseño artístico mediante bocetos y paletas de colores. Asimismo, se establecerán las especificaciones funcionales del videojuego, tanto las plataformas donde se distribuirá como los controles. Además, se detallarán los objetivos, el público objetivo del videojuego y el modelo de negocio del que partirá este proyecto.

Se trata de la fase de preproducción del videojuego, quedan fuera de este trabajo las fases de producción y posproducción del videojuego. Estas fases serían tanto el desarrollo de la programación, el diseño de las animaciones y de la banda sonora, como la consecuente distribución y comercialización. La razón principal para acotar este trabajo a la fase de preproducción ha sido el no disponer ni de los recursos materiales, ni económicos ni humanos para llevar a cabo un videojuego independiente al completo. Para ello sería necesario contar con un equipo grande y unos recursos tanto materiales como monetarios de los que en la actualidad no se disponen.

Objetivos

1. Crear un proyecto de videojuego que recuerde y estimule a los jugadores a tener una actitud ecológicamente responsable y sostenible, así como fomentar una actitud crítica e inmersiva.
2. Desarrollar la preproducción de un videojuego original, resaltando su carácter narrativo y visual, que refleje los puntos más importantes a la hora de crear emociones en el usuario.
3. Manifiestar los conocimientos adquiridos durante el periodo de formación en el Grado en Comunicación Audiovisual, así como los aprendidos durante la gestión de este trabajo.
4. Realizar unos *concepts arts* que ilustren de forma atractiva nuestro proyecto de videojuego.
5. Realizar una biblia del videojuego acorde con el mercado actual.

Desarrollo del videojuego

En este apartado se desglosarán las principales bases del videojuego como son las referencias, el desarrollo y trasfondo de la historia, los niveles que lo conforman y las principales características de la jugabilidad de *Al caer el sol*.

Referencias

Al caer el sol, como muchos de los videojuegos actuales, se inspira en otros juegos o películas a la hora de llevar a cabo su imagen visual y también su imagen conceptual.

Al caer el sol podría decirse que es la suma y reinterpretación de multitud de juegos que utilizan como base la mezcla de las artes plásticas analógicas y gráficos modernos. Algunos de estos juegos son: *Beyond Eyes*, un juego que utilizaba la acuarela para revelar el mundo; *Lumino City*, utilizando el papel plegado para construir su mundo o *Guild of Dungeoneering* que presentaba sus piezas y personajes hechos a lápiz.

Otras de las grandes referencias de las que se ha inspirado *Al caer el sol*, son juegos como: *Ori and the Blind Forest*; *Gris*; *Inside*; *The Legend of Zelda*, así como la saga de libros de *Harry Potter*.

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

Por otro lado, tanto *Gris*, un videojuego de aventura y plataformas desarrollado por el estudio independiente español, como *Inside*, un juego de lógica y plataforma dirigido por Arnt Jensen, serán grandes referentes en cuanto a la forma de transmitir el significado del juego. En ninguno se presenta un objetivo claro, sino que es el jugador el que tendrá que reflexionar sobre lo jugado, como también se busca en *Al caer el sol*.

Por último, en la saga de *Harry Potter* también ha sido determinante a la hora de construir el videojuego. Como punto de inspiración en *Al caer el sol* encontramos el hechizo “Expecto Patronum” utilizado por algunos de los personajes de esta saga. El hechizo o encantamiento “Expecto Patronum”, consiste en invocar un escudo en forma de animal con el fin de protegerte del mal, en el caso de Harry Potter de “dementores” y “lethifolds”.

Historia

A continuación, explicaré la historia principal de *Al caer el sol* y un resumen de cada uno de los mundos que componen el juego.

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

Niveles

En cada mundo, la chica tendrá que superar y acabar con un problema ambiental. Para lograrlo contará con la ayuda de un espíritu que le otorgará nuevas habilidades. Ahora se llevará a cabo un resumen de cada mundo:

Mundo Oscuridad: Es el lugar donde se ve por primera vez a la chica. Es un mundo oscuro, con tonalidades grises, donde no se visualiza con claridad el ambiente. El objetivo de este capítulo será presentarle al jugador las dinámicas del juego y los controles básicos para mover a la chica. Al comenzar la partida el jugador sentirá que la chica avanza lentamente hasta un punto donde esta cae al suelo y aparecerá el título del juego y los créditos de apertura.

Mundo Desierto: La chica se encuentra en una ciudad deshabitada en forma de desierto arenoso. Cuanto más se adentra en este aparecerán unas nubes de humo que le dificultarán el camino. Tendrá que pasar por distintas plataformas evitando las nubes para encontrar a Misae, un espíritu de zorro del desierto, que le ayudará a escarbar y adentrarse en el subsuelo del desierto para poder ocultarse del humo. Una vez allí, todo estará oscuro y apenas podrá ver con claridad las plataformas. Misae genera luz con su propio cuerpo y ayuda a visualizar un poco el escenario, pero este se va y la chica tendrá que avanzar sola. Una vez resuelto los puzzles, encontrará un objeto, un farolillo, que ayudará a la chica a iluminarse pudiendo pasar con menor dificultad. Gracias a la nueva habilidad que le dio Misae y el objeto, la chica podrá conseguir el elemento Fuego que hará que las nubes de humo desaparezcan.

Mundo Agua: La chica se encuentra en un lugar rodeado de agua. Al querer sumergirse, se da cuenta de que hay más plataformas que continúan hacia abajo. Sin embargo, no podrá adentrarse mucho porque su respiración no aguanta. Tendrá que pasar por distintas plataformas evitando sumergirse demasiado para encontrar a Yaku, un espíritu de tortuga laúd, que le otorgara la habilidad de respirar bajo el agua. El océano no está vacío, está lleno de árboles y medusas, pero también de objetos como bolsas y botellas que se camuflan con el resto. La chica esquivará los obstáculos sin saber que, existen otros peligros que no se ven. Sustancias tóxicas envenenan parte del escenario haciendo que cualquiera que se acerque a esa zona mueran. La chica tendrá que esquivarlo y encontrar el siguiente objeto, una caracola, que le dará el poder de detectar mediante ondas los posibles peligros. Gracias a la nueva habilidad que le dio Yaku y el objeto, la chica podrá conseguir el elemento Agua que hará que los residuos del océano desaparezcan.

Mundo Bosque: La chica se encuentra en un bosque rodeada de árboles, a medida que avanza, se da cuenta de que el bosque se está incendiando. Huye del fuego, pero en algunas ocasiones el escenario se torna oscuro y tendrá que avanzar con ayuda de sus habilidades pasadas. Una vez resueltos los puzzles, encontrará a Kutu, un espíritu de águila. Kutu le dará alas con las que la chica podrá generar ráfagas de viento que le ayudarán a apagar el fuego de las zonas más inmediatas a ella. Por el camino se encuentra con plataformas demasiado alejadas como para llegar con un simple salto, que tendrá que esquivar hasta encontrar el siguiente objeto, una pluma. Con ella, tendrá la habilidad de planear para llegar más lejos. Gracias a la nueva habilidad que le dio Kutu y el objeto, la chica podrá conseguir el elemento Viento que hará que el incendio desaparezca.

Mundo Astral: La chica se encuentra en un bosque, pero uno diferente. Las tonalidades son frías, con árboles repletos de flores de cerezo. El ambiente es húmedo y hostil. En el escenario se ven algunos animales del bosque muertos por el camino y vallas de madera puntiaguda. La chica tendrá que detectar trampas humanas con ayuda de la caracola que, con la generación de las ondas, detectará donde se encuentra el peligro. Gracias a sus habilidades, continúa el camino, hasta que llega un momento en el que la caracola detecta

un peligro diferente. Son flechas en movimiento provenientes de sombras escondidas en el bosque. La caracola puede detectarlas, pero no esquivarlas. Una vez resueltos los puzzles esquivando esos lugares, encontrará a Kodama, un espíritu de ciervo que le dará una habilidad especial. Ahora, cada vez que se acerque a algún animal fallecido, podrá recoger su alma y esta guardará un escudo que podrá activar cuando detecte peligros en movimiento. Por lo que tendrá que jugar con dos habilidades al mismo tiempo: usar las ondas para detectar de donde proviene el peligro y lanzar un escudo de las almas recogidas anteriormente. La chica tendrá que esquivar algunas plataformas que se encuentran más altas de lo habitual y otras rodeadas de vallas con troncos de madera puntiaguda, hasta encontrar el siguiente objeto, unas sandalias. Las sandalias, otorgarán a la chica el poder de hacer un salto doble una vez haya pulsado el salto básico. Gracias a la nueva habilidad que le dio Kodama y el objeto, la chica podrá conseguir el elemento Tierra que hará que las trampas y obstáculos del bosque desaparezcan.

Mundo oscuro final: La chica vuelve de nuevo al mundo del principio, esta vez va equipada de todo lo que ha obtenido en los mundos anteriores. Se presentan unas plataformas para conseguir el elemento final del juego. Esta vez, no tendrá la ayuda de ningún espíritu guía. La chica encuentra el último elemento Éter y con él, aparecen en su mano todos los elementos conseguidos. Estos, empiezan a moverse y se fusionan formando uno solo. Una vez conseguido, la chica seguirá avanzando recto, pero poco a poco, las habilidades de los mundos anteriores irán desapareciendo y con ellas su aspecto, volviendo al original. La chica continuará hasta que el jugador ya no pueda interactuar más, y sea ella la que siga avanzando hasta desaparecer.

Trasfondo

Al caer el sol es un videojuego que pretende estimular al jugador a crear sus propias interpretaciones una vez haya terminado el juego. Al ser un juego reflexivo su objetivo es propiciar que el jugador se acabe haciendo algunas preguntas sobre el mismo:

- ¿Quién es la protagonista y por qué vuelve al mundo oscuro?
- ¿Qué representan son los espíritus guía?
- ¿Y los elementos?

Aunque abierto a la interpretación, Al caer el sol trata sobre uno de los problemas más apremiantes de nuestro tiempo: el estado de la tierra.

Los problemas ambientales del mundo contemporáneo son, en su gran mayoría, causados por la acción directa e indirecta de factores antropológicos. Es así como el papel del hombre ha adquirido, sobre todo en las últimas décadas, una función esencial en cuanto a los impactos en el medio ambiente.

El problema ambiental se ha producido por la mala relación que ha tenido la humanidad con la naturaleza a lo largo de la historia y que se ha agravado en los últimos siglos llegando a la crisis de la actualidad.

El ser humano es el responsable de los problemas ambientales. Cuando el trastorno se produce por acción de la naturaleza, se habla de un desastre natural (como las olas de calor, sequía, erupción de un volcán etc.).

Según la *Oficina de Naciones Unidas para la Reducción del Riesgo de Desastres* (UNDRR), “Los desastres no son naturales, sino que son el resultado de las omisiones y la falta de prevención y planificación ante los fenómenos de la naturaleza. Desde esta perspectiva, los desastres no suelen ser naturales pues mientras que los fenómenos son naturales, los desastres se presentan por la acción del hombre en su entorno.”

En el juego se ha querido dar visibilidad a algunos de los problemas ambientales actuales para de alguna manera concienciar de su importancia y así reclamar y animar a participar en acciones para la protección y recuperación de la naturaleza.

Los problemas ambientales que aparecen en *Al caer el sol* son:

Contaminación

“La contaminación ambiental provoca impactos negativos en los ecosistemas y diversas enfermedades, alteraciones y la reducción de la esperanza de vida en millones de personas en todo el mundo. Los agentes contaminantes son muy diversos y cada vez causan más problemas de salud, incluso antes de nacer.” Así lo afirman grupos de investigación a la *Organización Mundial de la Salud* (OMS).

La contaminación en el aire esta constituida por gases y partículas que provienen de las fabricas industriales, vehículos, y residuos tóxicos entre otros. Provocando que el aire que respiramos este contaminado de sustancias como: dióxido de carbono, óxido de plomo, hidrocarburos gaseosos, óxidos de nitrógeno, dióxido de azufre entre muchos otros.

“La contaminación de las aguas perjudica la vida acuática, tanto animal como vegetal. Las aguas negras, la basura, los detergentes, pesticidas, herbicidas, productos químicos y desechos son altamente nocivos para los peces, aves, plantas y todo organismo que viven en las aguas de ríos, mares, costas...” Así lo indica, Lau Cruz Salazar, en *Ambiente y Sustentabilidad*.

Generación alarmante de residuos

“La generación mundial de basura en las ciudades será el doble que la actual en 2025 y más del triple en 2100” (Estudio en la revista *Nature*, 2013), que afirma que es el contaminante ambiental más rápido en producirse. Si los residuos no se tratan de forma adecuada, en especial los perjudiciales para la salud, pueden provocar daños muy diversos en el medio ambiente y los seres humanos.

Extinción de especies y pérdida de biodiversidad

“Los científicos alertan desde hace años del aumento de las especies en peligro de extinción y la pérdida de biodiversidad”. Así lo afirman en *Lista Roja* de la *Unión Mundial para la Naturaleza* (UICN). Nick Nuttall, portavoz del Programa de Naciones Unidas para el Medio Ambiente (PNUMA), asegura que "somos testigos de una sexta extinción impulsada por los seres humanos".

Deforestación

“La destrucción de los bosques, o deforestación, ha disminuido a nivel global en los últimos años, pero continúa a un ritmo "alarmante" en muchos países, en especial en Sudamérica y África”, según la FAO, *Organización de las Naciones Unidas para la Agricultura y la Alimentación*.

El hombre ha contribuido a la erosión de los suelos al talar y quemar los bosques y árboles, dejando el suelo desnudo y sin protección. Con la llegada de las lluvias los suelos se erosionan y se altera el paisaje y el clima. Utilizamos un 50% más de lo que el planeta Tierra puede darnos. Devorando los recursos de manera desmesurada. La humanidad está viviendo confiada, pero está equivocada en sentido de creer que los recursos naturales son infinitos.

En este sentido Al caer el sol personifica a la Tierra en una chica.

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

La última frase, que da fin al juego de *Al caer el sol*, explica de forma metafórica el significado de este.

Un ser humano, al pasar toda una noche despierto, no es capaz de “reestablecerse” para comenzar un nuevo día. Necesita descansar para poder seguir, porque apenas se pueden vivir algunos días así sin morir.

El día se refiere a todo lo que usamos la Tierra y sus recursos, pero la Tierra necesita un sueño reparador, una pausa, un descanso para poder restaurarse. Porque si le pedimos que no descanse nunca, dejarán de haber nuevos días. La tierra dejará de poder aguantar el ritmo y acabará estando demasiado "cansada" hasta morir de agotamiento.

La noche es la oscuridad (el primer mundo del juego), ese momento malo en el que ya la tierra se le ve cansada pero aún se le sigue pidiendo.

Por lo tanto, Al caer el sol, representa a la Tierra como una niña que está despierta todas las noches y del agotamiento se cae y se duerme pudiendo así soñar y “repararse”.

Por otro lado, Al caer el sol, nos presenta a los espíritus, esos seres que ayudan a la chica a afrontar las adversidades que le plantea cada mundo. Estos, hacen referencia a aquellas personas concienciadas con los problemas ambientales que luchan y ayudan con grandes o pequeños gestos a preservar el medio ambiente.

Por último, los elementos aparecidos en el juego, Fuego, Tierra, Aire, Agua y Éter son los cinco elementos de la naturaleza y se pueden definir como las energías arquetípicas que tienen su efecto en nuestro ser, nuestra conciencia y forma de entender el mundo.

La teoría de los cuatro elementos y se originó debido a la observación de la naturaleza. Las personas se dieron cuenta de que se podía hacer un ciclo de creación o destrucción con las cuatro cosas básicas de las que dependía para poder sobrevivir: el aire para respirar, el agua para beber, el fuego para calentarse y la tierra para comer. Si alguna de esas cuatro cosas faltaba el equilibrio y el ciclo se rompían dando lugar a la muerte.

Jugabilidad

La jugabilidad de juego de Al caer el sol se desarrolla en tercera persona, con una estructura lineal.

El juego se basa en niveles cerrados, es decir, el jugador tiene que realizar misiones para avanzar en el juego y conseguir objetos (los elementos) para poder seguir completando el juego. En cuanto a los mundos a los que la chica se enfrenta, todos tendrán un desarrollo y resolución diferentes. Sin embargo, todos tendrán un mismo esquema base.

El objetivo de cada nivel será conseguir los elementos de cada mundo, pero para ello, deberá pasar por diferentes puzzles para encontrar un espíritu guía, y un objeto.

Para poder pasar cada nivel, el jugador tendrá a su disposición diferentes habilidades y objetos que irán desbloqueando y aprendiendo su funcionamiento a medida que avance el juego y el jugador gane experiencia.

Por otro lado, la salud del personaje principal no se basa en la tradicional por número de vidas o barra, sino que se reiniciará según el mundo donde se encuentre, cada vez que el protagonista se tope con algún peligro, como que caiga al vacío, o al fuego o se ahogue. Esto hace que el jugador tenga que estar muy atento e inmerso en el juego.

Público objetivo

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

Se trata de una historia que puede atraer a cualquier individuo a nivel global, que sería, tanto un usuario que participa activamente y que juega a videojuegos con asiduidad, como un usuario que, a pesar de no frecuentar videojuegos, pueda estar interesado en la historia o en la estética de este. Ya que *Al caer el sol* está pensado priorizando la accesibilidad, es decir, puede ser jugado sin demasiada dificultad, ni conocimiento previo para que cualquiera pueda disfrutar de la experiencia.

Por tanto, el público al que se dirige *Al caer el sol* son hombre y mujeres de 12 a 35 años, interesados en videojuegos, compras online y cine. Asiduo en las redes sociales y concienciado con la lucha del medio ambiente o dispuesto a reflexionar.

Herramientas

Todo el trabajo de *Al caer el sol* ha sido realizado con diferentes herramientas tanto en la parte analógica como digital. Todas las ilustraciones de los mundos han sido creadas en dos fases: La parte analógica y la parte de digitalización.

En la parte analógica se han usado todos los materiales necesarios para dibujar con acuarelas. Blog con papeles especiales de acuarelas, pintura, pinceles y agua.

En la parte de digitalización, se han usado: el programa Adobe Photoshop y una tarjeta gráfica *Huion* para ayudar y facilitar el proceso.

El hecho de poder trabajar con capas aligera mucho la carga de trabajo y permite la reutilización y la reimplementación de diferentes elementos una y otra vez dentro del mismo espacio de trabajo.

Todas estas herramientas han sido vitales para especializar cada parte del proceso de creación y ahorrar en tiempo y recursos. Si bien todo el proyecto se podría haber realizado con solo un par de las herramientas comentadas, habría requerido más horas de trabajo y, en conjunto, habría resultado bastante menos orgánico.

Conclusiones

A día de hoy, *Al caer el sol*, como videojuego, requiere de un equipo cualificado de programadores y diseñadores, así como una financiación para poder llevarse a cabo. Asimismo, los bocetos realizados están sujetos a cambios y posibles mejoras.

Tras el desarrollo de la biblia del videojuego *Al caer el sol* he aprendido muchas cosas relacionadas con el dibujo, el sector de videojuegos y sobre crear una historia desde cero.

En cuanto al dibujo, he aprendido que, por mucho que se tenga una imagen en la cabeza sobre lo que quieres esbozar, es muy difícil que salga justo como lo imaginaste. También he aprendido a gestionar el tiempo en el dibujo. Al principio, dibujaba una acuarela al día o incluso no llegaba a acabarla. La técnica de acuarela, a ser base acuosa, necesita reposar cada capa para secar y es un proceso lento. Aprendí a gestionarme dibujando varias láminas a la vez y utilizando secador para agilizar el proceso.

Por otro lado, en la segunda parte del proceso de diseño, la digitalización, afiancé mi confianza con el uso de programas como Photoshop, un programa que no había usado nunca con una tableta gráfica, y con el que aprendí a dibujar y perfeccionar los dibujos.

También he conocido más en profundidad el mundo del videojuego desde dentro, ya que realizar el desarrollo de la biblia de un juego te hace investigar y leer mucho sobre este mundo, además de aprender términos específicos y los pasos que hay que realizar para hacer un buen videojuego.

Para finalizar, confío en poder seguir con este proyecto porque pienso que puede tener un gran potencial. También como algo necesario que la propia cultura del entretenimiento utilice sus medios para concienciar sobre algo tan importante como el cuidado de nuestro planeta.

Bibliografía

Ori and the Blind Forest (Moon Studios, 2015)

Gris (Nomada Studio, 2018)

Inside (Playdead, 2016)

J.K. Rowling, (1997). *Harry Potter*, Reino Unido, Bloomsbury Publishing

Beyond Eyes (Tiger & Squid, 2015)

Lumino City (State of Play Games ,2014)

Guild of Dungeoneering (Gambrinous, 2015)

The Legend of Zelda (Nintendo, Capcom: 1986-)

AEVI Asociación española de videojuegos (2018): La industria del videojuego en España

Johannes Itten, (1975). *Arte del Color*. París. Bouret editorial

Programa de Naciones Unidas para el Medio Ambiente (PNUMA)

<https://www.un.org/ruleoflaw/es/un-and-the-rule-of-law/united-nations-environment-programme/>

FAO, *Organización de las Naciones Unidas para la Agricultura y la Alimentación*

<http://www.fao.org/home/es/>

Lista Roja, Unión Mundial para la Naturaleza (UICN)

<https://www.iucn.org/es/regiones/am%C3%A9rica-del-sur/nuestro-trabajo/pol%C3%ADticas-de-biodiversidad/lista-roja-de-uicn>

Organización Mundial de la salud (OMS) <https://www.who.int/es>

Carlos Requena Fariños, *Análisis de la industria del videojuego en España*

<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/45702/Trabajo%20final%20carrera.pdf>

Oficina de Naciones Unidas para la Reducción del Riesgo de Desastres (UNDRR)

<https://eird.org/.../no-seas-parte-del-problema-se-parte-de-la-solucion.html>

Videojuego de plataformas (2019). Wikipedia.

https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_de_plataformas

Videojuego de aventuras (2019). Wikipedia.

https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_de_aventura

Isis Cervera (2018). *¿Qué es un Kodama? Espíritus de la mitología japonesa*. Geekno.

<https://www.geekno.com/que-es-un-kodama-espíritus-de-la-mitología-japonesa.html>

Miguel Pigozzi (2017) *Elementos de la naturaleza y su significado*.

<http://lanuevasenda.com.ar/elementos-de-la-naturaleza-y-su-significado/>

Humble Store. <https://www.vidaextra.com/pc/humble-store-la-nueva-tienda-de-juegos-de-humble-bundle>