

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Descensus

Producto Artístico

Mariapaz Rodríguez Jiménez

Animación Digital

Trabajo de titulación de pregrado presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciado en Animación Digital

Quito, 09 de mayo de 2019

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

Descensus

Mariapaz Rodríguez Jiménez

Calificación:

Gabriela Vayas R., M.D.A

Firma del profesor

Quito, 09 de mayo de 2019

© Derechos de Autor

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante: _____

Nombre: Mariapaz Rodríguez Jiménez

Código de estudiante: 00128971

C. I.: 1716114200

Lugar, Fecha Quito, 9 de mayo de 2019

DEDICATORIA

A mis padres por haber sido el apoyo que me trajo donde estoy, que junto con amor y libertad me dejaron crecer y convertirme en una mejor persona, que trata de ser mejor todos los días. A Emilio Cabascango, por ser mi apoyo y la persona a la que más admiro.

AGRADECIMIENTOS

Agradecimientos a mis padres por el apoyo y amor que me han dado siempre. A mi primo Rafael Matovelle por inspirarme y ayudarme con las ideas de la creación de un videojuego fantástico. A Emilio Cabascango por su apoyo infinito y su compañía incondicional, junto con el amor e ideas que me ha dado. A mi profesora Gabriela Vayas que con paciencia pulió mi trabajo y me impulsó a la creación y mejora del mismo, a quien agradezco por el sustento de muchas de las bases necesarias en la edición de video. A mis profesores Karla Chiriboga y Pedro Moncayo que creyeron en mí y me ayudaron a mejorar mi arte. A Micaela Andino por ser la creadora de la sonorización de mi producto final. A mi compañera y amiga de grado Daniela Mafla que hizo que las risas y la esperanza no falten nunca. Al resto de mis amigos de la carrera que me apoyaron y dieron palabras de aliento, con quienes trasnoché en el aula de animación, quienes siempre me tendieron una mano amiga de ayuda, gracias, Hortensia Pico, David Zamora, Esteban Idrovo, Sarita Guayasamín y Andrés Cueva.

RESUMEN

El proyecto Descensus se refiere a la creación del arte conceptual de un video juego con dinámica y narrativa mágicas, además de ser el teaser animado del antes mencionado concept art, que utilizó animación clásica y Cut-out. Su protagonista principal es una joven bruja llamada Olivia, que junto con su espíritu familiar Júpiter se adentrarán en un fantástico viaje al inframundo. Su objetivo es rescatar a Ágata, su madre que debido a su gran poder fue secuestrada por el rey del infierno, Lucifer. Él junto con sus demonios subyugados tratarán de evitarlo con el fin de iniciar el apocalipsis en la Tierra, usando los poderes de Ágata.

Palabras clave: arte conceptual, video juego, mágico, animación clásica, cut-out, inframundo.

ABSTRACT

The Descensus project refers to the creation of the concept art of a video game with magical dynamics and narrative and is the animated teaser of the previously mentioned concept art, which used classic animation and Cut-out. Its main protagonist is a young witch named Olivia, who alongside with her familiar Jupiter will enter a fantastic journey to the underworld. Her goal is to rescue Ágata, his mother who due to her great power was kidnapped by the king of hell, Lucifer. He alongside with his subjugated demons will try to avoid it in order to initiate the apocalypse on Earth, using the powers of Ágata.

Key words: concept art, video game, magical, classic animation, cut-out, underworld.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen	5
Abstract	6
Introducción.....	12
Portada	13
Ficha Técnica.....	14
Referencias	
Referencias Demonios.....	15
Referencias de Estilo	16
Ilustraciones de Louis de Breaton.....	17
Referencias Gatos	18
Referencia Vestuarios	19
Pre-Producción	
Olivia	20
Ágata.....	28
Júpiter	36
Transformación Búho.....	44
Transformación Sapo	47
Transformación Liebre	50
Transformación Murciélago	53
Transformación Ratón.....	56
Lucifer	59
Lucifer Parado.....	67
Comparación de Tamaños.....	71
Comparación de Tonos	72
Comparación de Siluetas.....	73
Demonios Mayores	74
Stolas.....	75
Belfegor	78

Lamia.....	81
Chort	84
Ketehh Merirí	87
Demonios Pequeños	100
Demonios Medianos	101
Demonios Grandes.....	102
Barra de vida Olivia	103
Barra de vida Júpiter	104
Producción	
Fondo Nieve	95
Fondo Desierto.....	96
Fondo Pantano	97
Fondo Bosque.....	98
Fondo Caverna	99
Fondo Abismo	100
Fondos	101
Checkpoint	103
Gemas	104
Cartas del Tarot.....	105
Post Producción	
Storyboard.....	106
Creación del Teaser.....	107
Creación del Teaser 2.....	108
Proceso de Animación	109
Producto Final	110
Producto Final 2.....	111
Conclusión	112
Referencias	113
Anexo	114

ÍNDICE DE FIGURAS

1. Referencia demonios, varios artistas	15
2. Referencia de Estilo.....	16
3. Ilustraciones de Louis de Breaton	17
4. Referencia Gatos, Varios artistas	18
5. Referencia Vestuarios	19
6. Bocetos de Olivia.....	20
7. Pose Neutra de Olivia.....	21
8. Estudios de color de Olivia	22
9. Proceso de Construcción de Olivia	23
10. Turn Around Olivia	24
11. Expresiones Olivia	25
12. Poses Olivia	26
13. Escala de Grises Olivia	27
14. Silueta Olivia	27
15. Bocetos de Ágata	28
16. Pose Neutra de Ágata.....	29
17. Estudios de color de Ágata	30
18. Proceso de Construcción de Ágata	31
19. Turn Around Ágata.....	32
20. Expresiones Ágata	33
21. Poses Ágata	34
22. Escala de Grises Ágata.....	35
23. Silueta Ágata	35
24. Bocetos de Júpiter.....	36
25. Pose Neutra de Júpiter	37
26. Estudios de color de Júpiter	38
27. Proceso de Construcción de Júpiter	39
28. Turn Around Júpiter	40
29. Expresiones Júpiter	41
30. Poses Júpiter	42
31. Escala de Grises Júpiter	43
32. Silueta de Júpiter	43
33. Pose Neutra Transformación Búho	44
34. Línea Transformación Búho.....	44
35. Turn Around Transformación Búho.....	45
36. Expresiones Transformación Búho	46
37. Poses Transformación Búho	46
38. Pose Neutra Transformación Sapo	47
39. Línea Transformación Sapo	47
40. Turn Around Transformación Sapo	48
41. Expresiones Transformación Sapo	49
42. Poses Transformación Sapo	49

43. Pose Neutra Transformación Liebre	50
44. Línea Transformación Liebre	50
45. Turn Around Transformación Liebre	51
46. Expresiones Transformación Liebre	52
47. Poses Transformación Liebre	52
48. Pose Neutra Transformación Murciélago.....	53
49. Línea Transformación Murciélago.....	53
50. Turn Around Transformación Murciélago	54
51. Expresiones Transformación Murciélago	55
52. Poses Transformación Murciélago	55
53. Pose Neutra Transformación Ratón	56
54. Línea Transformación Ratón	56
55. Turn Around Transformación Ratón.....	57
56. Expresiones Transformación Ratón.....	58
57. Poses Transformación Ratón.....	58
58. Bocetos Lucifer	59
59. Pose Neutra Lucifer	60
60. Estudios de Color Lucifer	61
61. Proceso de construcción Lucifer	62
62. Turn Around Lucifer	63
63. Expresiones Lucifer	64
64. Poses Lucifer	65
65. Escala de grises Lucifer	66
66. Silueta Lucifer.....	66
67. Pose Neutra Lucifer Parado.....	67
68. Línea Lucifer Parado.....	67
69. Turn Around Lucifer Parado	68
70. Expresiones Lucifer Parado	69
71. Poses Lucifer Parado	69
72. Escala de Grises Lucifer Parado	70
73. Silueta Lucifer Parado	70
74. Comparación de Tamaños.....	71
75. Comparación de Tonos.....	72
76. Comparación de Siluetas.....	73
77. Bocetos demonios.....	74
78. Pose Neutra Stolas	75
79. Línea Stolas	75
80. Turn Around Stolas	76
81. Expresiones Stolas.....	77
82. Poses Stolas.....	77
83. Pose Neutra Belfegor	78
84. Línea Belfegor	78
85. Turn Around Belfegor.....	79
86. Expresiones Belfegor.....	80
87. Poses Belfegor.....	80

88. Pose Neutra Lamia	81
89. Línea Lamia	81
90. Turn Around Lamia	82
91. Expresiones Lamia	83
92. Poses Lamia	83
93. Pose Neutra Chort	84
94. Línea Chort	84
95. Turn Around Chort	85
96. Expresiones Chort.....	86
97. Poses Chort	86
98. Pose Neutra Kete Merirí.....	87
99. Línea Kete Merirí.....	87
100. Turn Around Kete Merirí	88
101. Expresiones Kete Merirí	89
102. Poses Kete Merirí	89
103. Demonios Pequeños.....	90
104. Demonios Menores	91
105. Demonios Grandes	92
106. Barra de Vida Olivia.....	93
107. Barra de Vida Júpiter	94
108. Estudio de fondo de Nieve	95
109. Estudio de fondo de Desierto	96
110. Estudio de fondo de Pantano	97
111. Estudio de fondo de Bosque.....	98
112. Estudio de fondo de Caverna.....	99
113. Estudio de fondo Abismo	100
114. Fondo Bosque.....	101
115. Fondo Pantano	101
116. Fondo Nieve	101
117. Fondo Caverna	102
118. Fondo Desierto.....	102
119. Fondo Abismo	102
120. Estatua Checkpoint	103
121. Ilustración de Gemas.....	104
122. Ilustración de Cartas del Tarot.....	105
123. Storyboard	106
124. Creación del Teaser	107
125. Creación del Teaser 2	108
126. Proceso de Animación	109
127. Producto Final	110
128. Producto Final 2	111

INTRODUCCIÓN

Descensus es el teaser animado creado a partir del concept art del videojuego del mismo nombre. Es un corto con estética de ilustración, dada la cantidad de detalles que tiene. Fue animado tanto con animación clásica como con Cut-out; la razón principal de la combinación de estas dos técnicas es el aspecto estético de la animación clásica sumada a la velocidad de trabajo y desarrollo que brinda el Cut-out. Fueron usados efectos en AfterEffects para desarrollar la ambientación y darle riqueza visual a la misma, en la cual contrastan elementos texturizados con los elementos sólidos en el ambiente. El estilo principal manejado en el proyecto fue caricatura de los años 40 adaptado a un estilo gráfico contemporáneo, en el cual se armonizaron elementos clásicos como líneas gruesas, rellenos sólidos y sombras duras. La motivación para la creación del teaser es promocionar el concept art para su posible futuro desarrollo como videojuego. El teaser plantea el inicio del viaje de la protagonista principal, Olivia, que empieza cuando su madre, Ágata, es secuestrada por demonios por sus poderes místicos. Olivia emprende su aventura junto con su espíritu familiar metamórfico, Júpiter, para salvar a su madre. En el camino se encontrarán con varios demonios hasta finalmente enfrentarse al rey de los demonios, Lucifer.

DESCENSUS

Tipo de Producto: Concept Art y Teaser Animado

Nombre del Producto: Descensus

Dirección de Animación:

Mariapaz Rodríguez Jiménez

Sonido: Micaela Andino

Storyline: El viaje surrealista de Olivia, una bruja en búsqueda de su prisionera madre.

Técnica: Ilustración animada, Cut-out, Animación Tradicional.

Duración: 3:00 minutos

Dirección de Proyecto de Titulación:

Gabriela Vayas R., M.D.A

Formato: MP4

Fecha de Producción: Agosto 2018- Mayo 2019

DESCENSUS

Storyline:

El viaje surrealista de Olivia, una bruja en busca de su prisionera madre.

Sinopsis:

Olivia y su fiel mascota Júpiter se adentrarán en los círculos internos del inframundo para impedir la salida de los demonios y salvar la vida de su madre secuestrada. Los demonios necesitan de los poderes de Ágata para salir del infierno, entonces ellos deciden secuestrarla pero no saben que su hija hará lo que sea por rescatarla.

Objetivo del Juego:

Rescatar a la madre de Olivia y cerrar el infierno tras derrotar a las criaturas infernales que viven en el inframundo.

REFERENCIAS

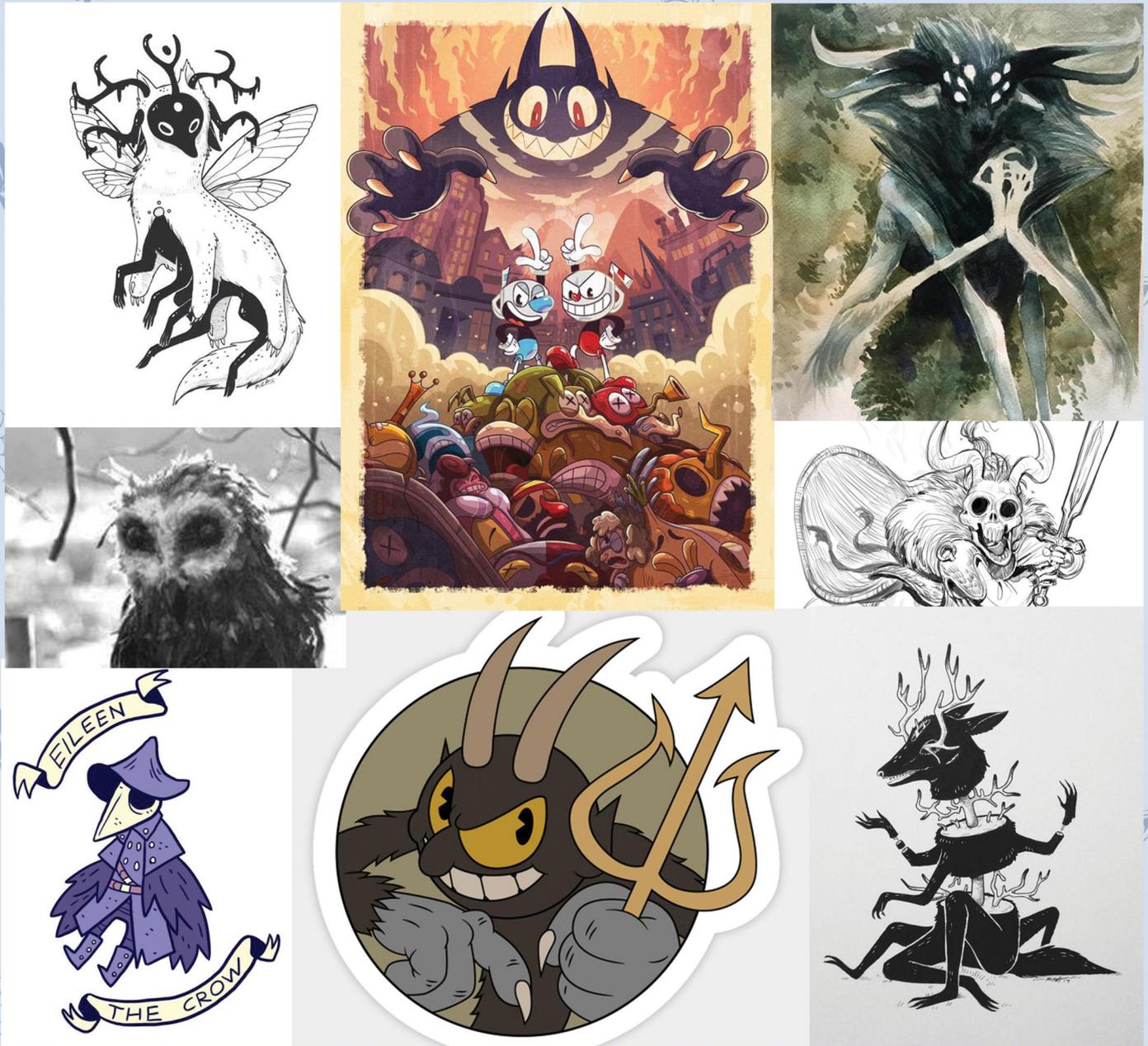


Figura 1 Referencia demonios, Varios artistas

Estos demonios están estrechamente vinculados con su entorno, hasta el punto de ser parte de ellos. La idea de los niveles y sus ambientes distintivos surge a partir de los círculos del infierno planteados por Dante Alighieri en su obra "La Divina Comedia". La estética de los personajes es adorable, con un alto nivel de estilización y simplificación de figuras. Criaturas monstruosas con estética de demonio occidental clásico, como cuernos y colores oscuros, colmillos, muchos ojos que son atemorizantes, además son una mezcla de animales.

REFERENCIAS

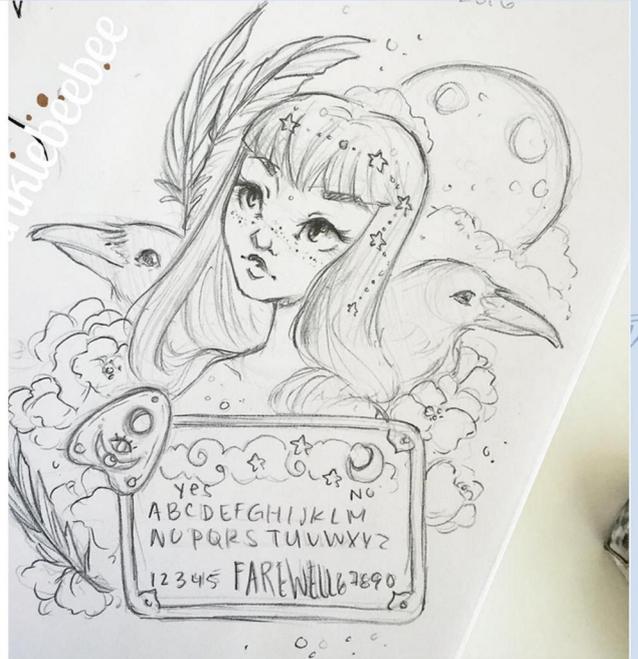


Figura 2 Referencia de Estilo

La protagonista es una bruja que vive en la actualidad, por esta razón fue importante la investigación de otros ilustradores sobre el tema. En la creación de Olivia se mantiene la estética tradicional de una bruja, como ropa oscura y larga cargada de elementos mágicos en sus prendas.

REFERENCIAS



Figura 3 Ilustraciones de Louis le Breton

Estas ilustraciones son de demonios basadas en las descripciones físicas presentes en el libro de Jacques Auguste De Plancy, fueron creadas por Louis le Breton. El estudio de demonios de origen Hebreo fue la base para la creación de los antagonistas. También sirven como referencias para las transformaciones de Júpiter a lo largo del juego. En general los demonios son mezclas de distintos animales que crean incomodidad en el espectador que son útiles para la creación de personajes.

REFERENCIAS



Figura 4 Referencia Gatos, Varios Artistas

Los gatos son criaturas que han sido relacionados con el esoterismo y la magia a lo largo de la historia. La relación entre estas criaturas y la brujería ha estado presente desde los inicios de la humanidad. Se consideran ayudantes de brujas y pueden ser transformaciones de ellas. Su conexión con el más allá y lo oculto los vuelve criaturas misteriosas e interesantes.

REFERENCIAS



Figura 5 Referencia vestuarios

Las brujas contemporáneas son representadas con atuendos modernos que a pesar de mantener elementos clásicos como el negro, los sombreros y vestidos largos se acoplan a la época moderna. Generalmente utilizan colores oscuros y tonos grises principalmente, además de chales y botas negras. Poseen simbología característica de brujas, como lunas, gatos, estrellas, cristales, ojos, lectura de manos o cartas del tarot.

PROCESO CREATIVO

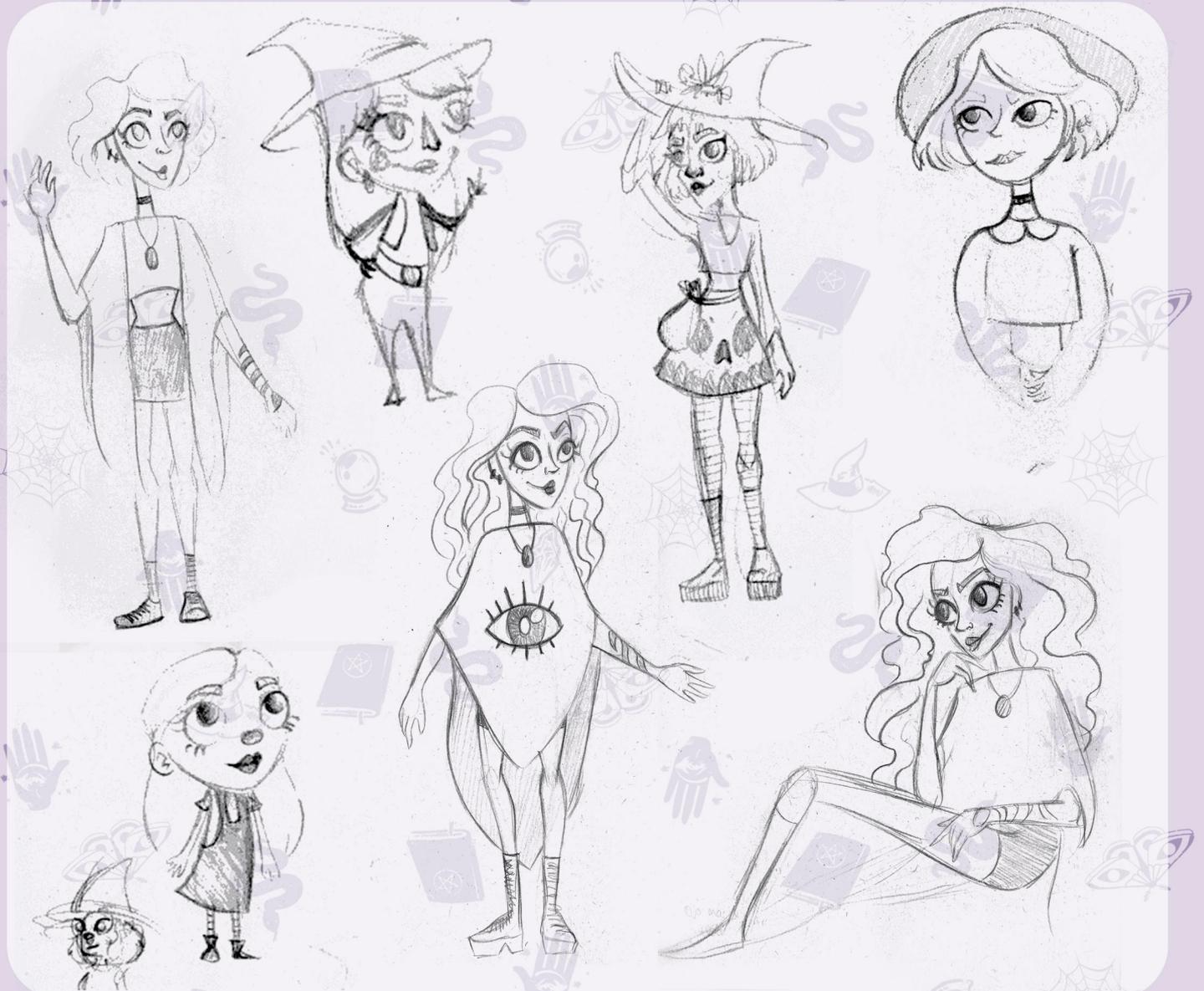


Figura 6 Bocetos de Olivia

La realización de Olivia fue un proceso evolutivo que tuvo inicios muy distintos al producto final. Es un personaje que fue creado con influencias contemporáneas de lo que significan las brujas y el misticismo. La influencia de varios ilustradores e animadores de los años 30s y contemporáneos fue importante para el desarrollo de la estética del personaje y del juego en general. La representación de una mujer poderosa ayudó a materializar todas estas ideas que contribuyeron en la creación de Olivia. Ella representa el poder femenino y la magia, por medio de una estética propia y original.

OLIVIA



Figura 7 Pose Neutra Olivia

Aspecto Físico:

Altura: 1,67

Peso: 53 Kg

Edad: 17 años

Cabello ondulado y largo y pestañas grandes. Es alta y delgada. Tiene un tatuaje de serpiente en el brazo izquierdo. Tiene muchos aretes y collares.

Emocional:

Es extrovertida, graciosa y ruidosa. Es valiente y no se rinde fácilmente.

Psicológico:

Olivia es una joven bruja, es alegre y confiada. Es muy buena para realizar hechizos y leer las cartas del tarot. Quiere mucho a su madre Ágata y su gato Júpiter. Se viste a la moda y le gusta mucho diseñar sus vestuarios.

ESTUDIOS DE COLOR



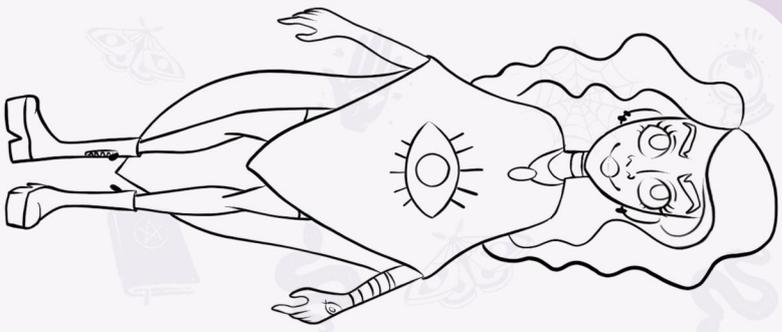
Figura 8 Estudios de Color Olivia

PROCESO DE CONSTRUCCIÓN



Figura 9 Proceso de construcción Olivia

TURN AROUND



FRENTE



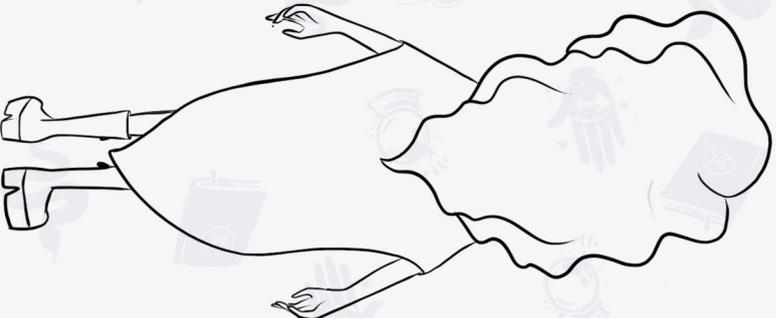
3/4



PERFIL



3/4 ESPALDA



ESPALDA

Figura 10 Turn Around Olivia

EXPRESIONES



Figura 11 Expresiones Olivia

POSES



Figura 12 Poses Olivia

ESCALA DE GRISES

SILUETA



Figura 13 Escala de Grises Olivia



Figura 14 Silueta Olivia

PROCESO CREATIVO

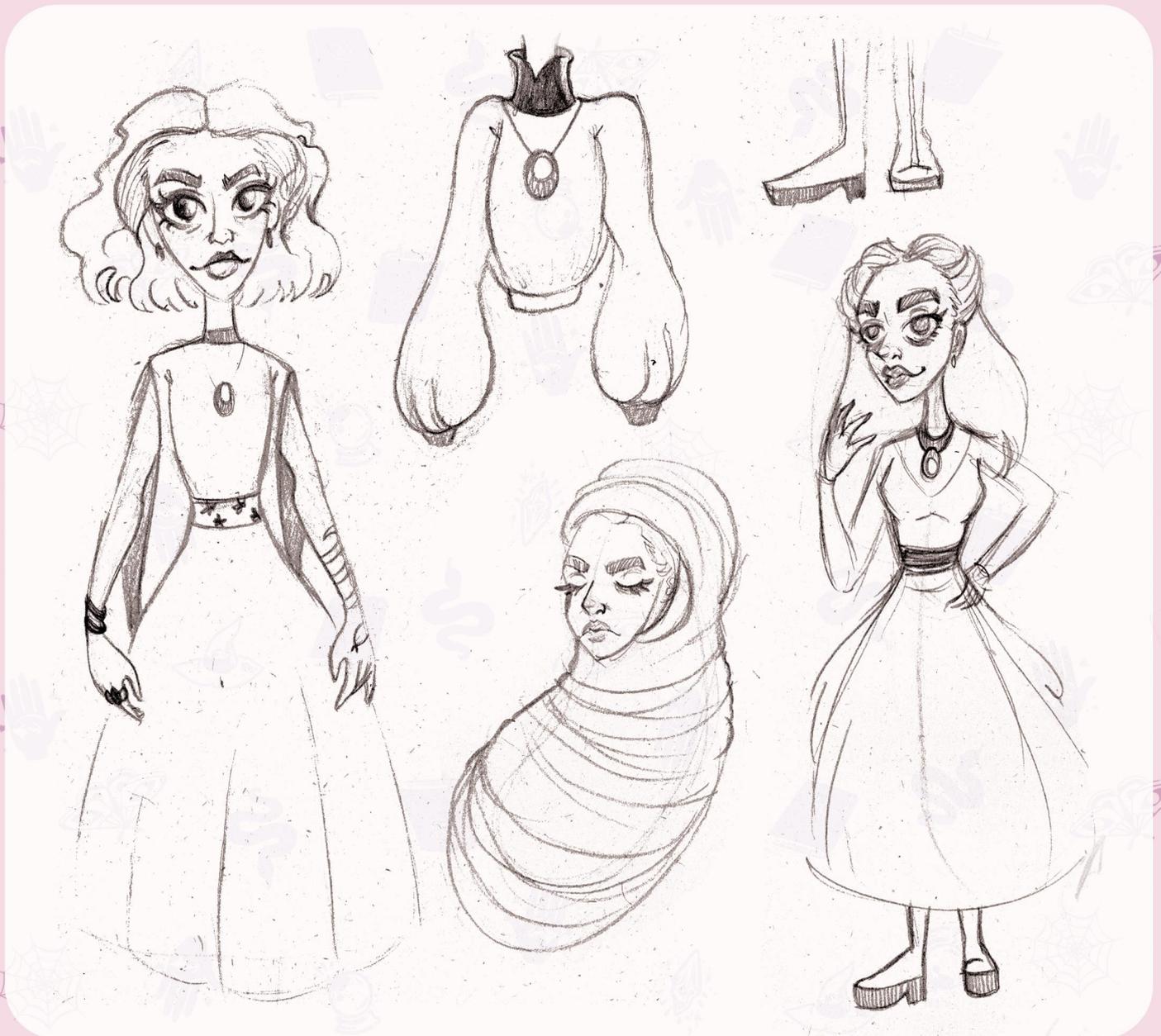


Figura 15 Bocetos de Ágata

La creación de Ágata se basa en brujas más tradicionales, que utilizan atuendos con siluetas menos contemporáneas. Su creación representó un reto puesto que ella debía representar la anterior generación de brujas a la protagonista, manteniendo la misma línea estética sin alejarse del mundo y del estilo de lo demás. La investigación de su ropa fue importante para darle una presencia elegante y mágica.

ÁGATA



Figura 16 Pose Neutral Ágata

Aspectos Físicos:

Altura: 1,76 m

Peso: 63 Kg

Edad: 328 años

Cabello ondulado y corto.
Tiene un tatuaje de serpiente
en el brazo izquierdo. Tiene
la
apariciencia de una mujer de
50 años.

Emocionales:

Es callada y seria, pero en el fondo es muy amorosa.

Psicológicos:

Ágata es la madre de Olivia. Es una bruja experimentada con poderes de clarividencia. Es de avanzada edad pero tiene carácter joven. Es muy inteligente y conoce muchos hechizos. Cuida mucho a su hija y le desesperan las travesuras de Júpiter.

ESTUDIOS DE COLOR



Figura 17 Estudios de color de Agata

PROCESO DE CONSTRUCCIÓN

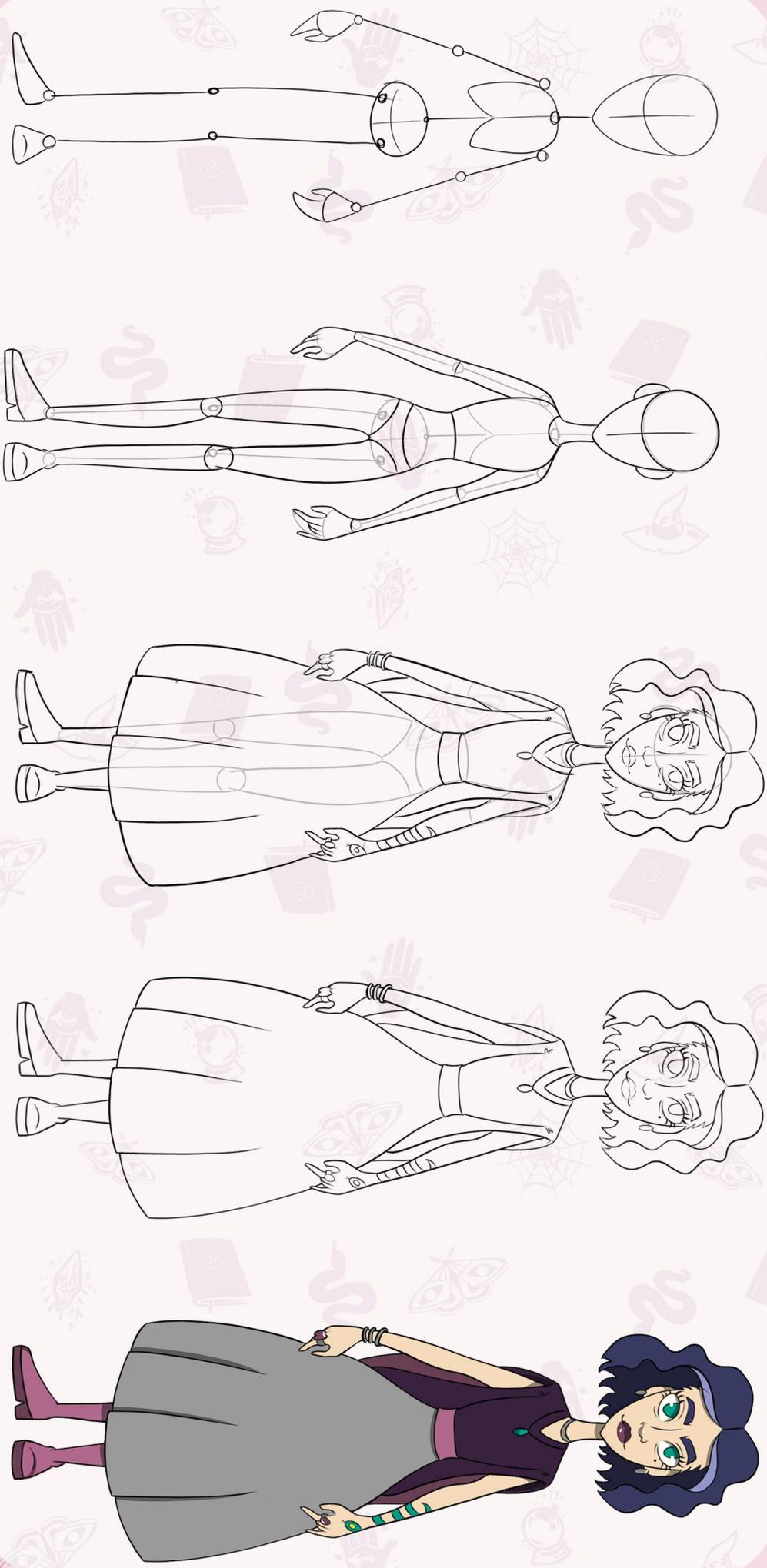
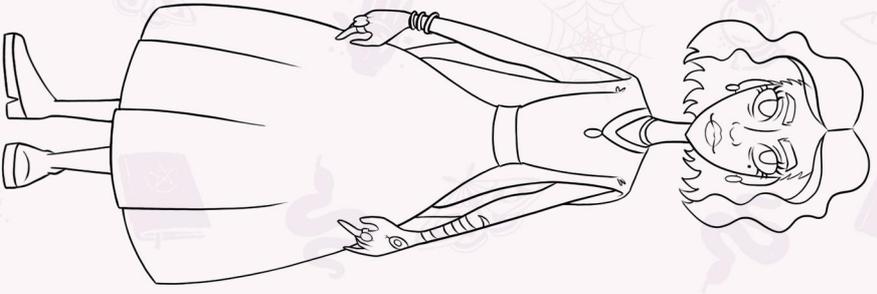
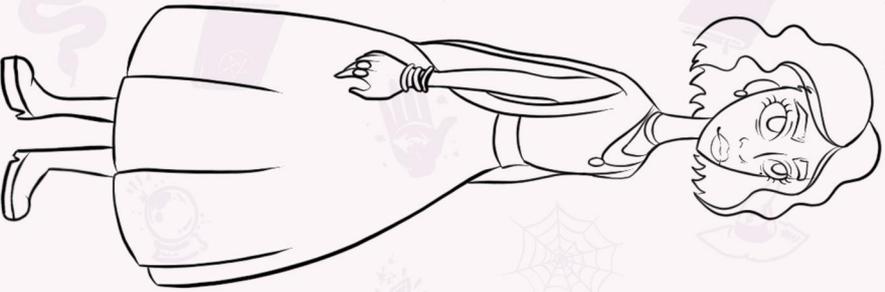


Figura 18 Proceso de construcción. Agata

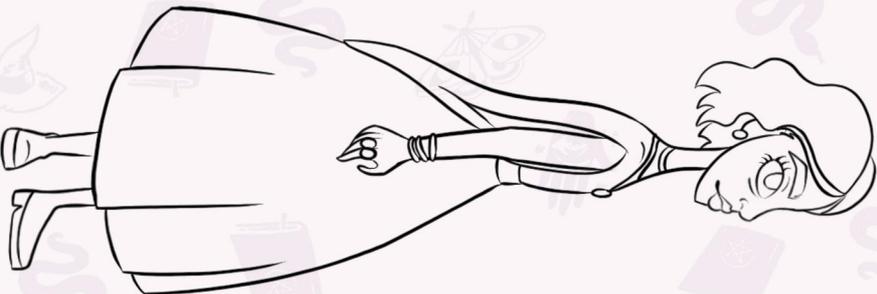
TURN AROUND



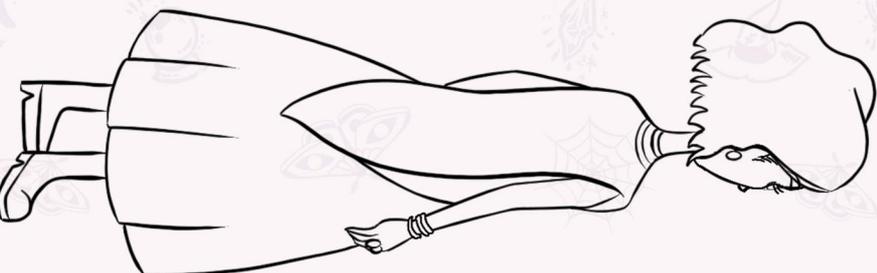
FRENTE



3/4



PERFIL



3/4 BACK

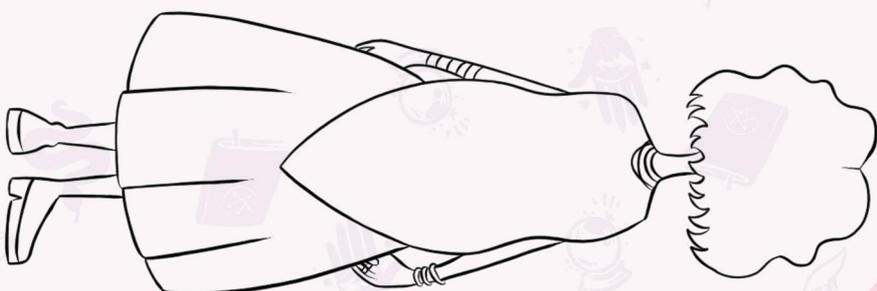


Figura 19 Turn Around - Agata

EXPRESIONES



Figura 20 Expresiones Ágata

POSES



Figura 21 Poses Ágata

ESCALA DE GRISES

SILUETA



Figura 22 Escala de Grises Ágata

Figura 23 Silueta de Ágata

PROCESO CREATIVO



Figura 24 Bocetos Júpiter

La mascota de Olivia debía ser un ente mágico que contenga diferentes aspectos místicos en sí mismo, por esta razón Júpiter es un animal metaformo. A lo largo del juego se pueden apreciar las formas que toma dependiendo del ambiente que ha sido creado para ajustarse a los miedos personales de Olivia. Este es el motivo por el cual Júpiter surge como un alivio para la protagonista, es su ayudante y en él encuentra sosiego.

JÚPITER



Figura 25 Pose Neutra Jupiter

Aspectos Físicos:

Altura: 23 cm

Peso: 3.8 Kg

Edad: Desconocido

Es un gato mágico, nadie sabe de donde vino ni su edad.

Tiene grandes ojos brillantes de dos colores distintos

Emocionales:

Es tímido pero muy cariñoso con las personas que quiere de verdad. Es un poco miedoso y también egocéntrico. No le gusta estar solo y siempre está dispuesto a ayudar a sus amigas.

Psicológicos:

Es el mejor amigo de Olivia. Hace muchas travesuras como robar cosas o esconderlas y eso molesta mucho a Ágata. Le gusta cazar animales pequeños y regalárselos a sus dueñas, es muy fiel con ellas, y no le gustan los extraños

ESTUDIOS DE COLOR



Figura 26 Estudios de Color Júpiter

PROCESO DE CONSTRUCCIÓN

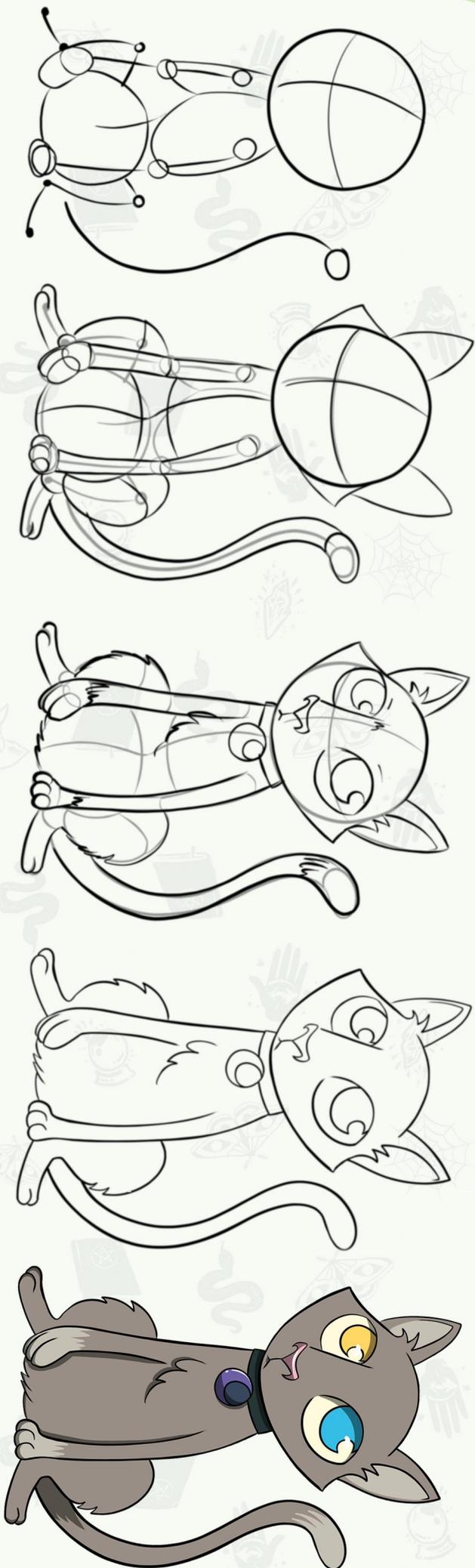
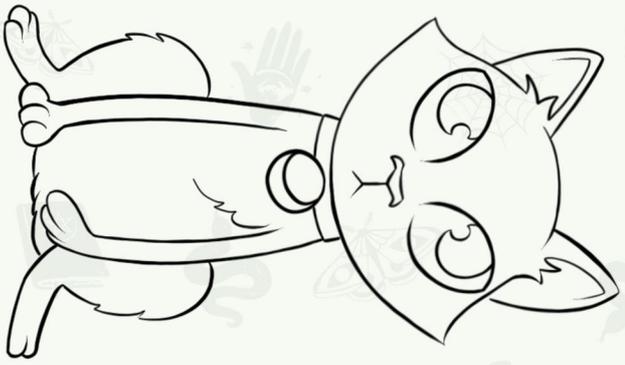
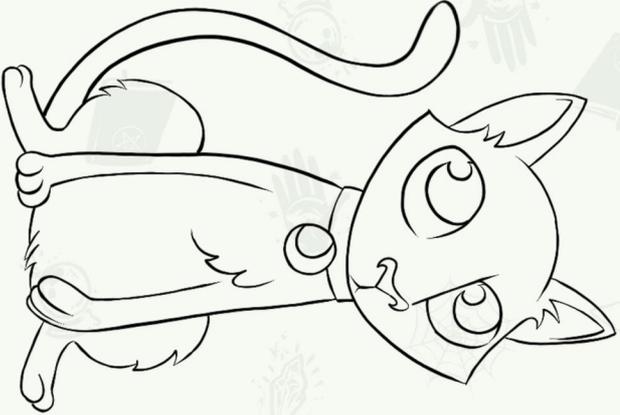


Figura 27 Proceso de Eonstrucción. Júpiter

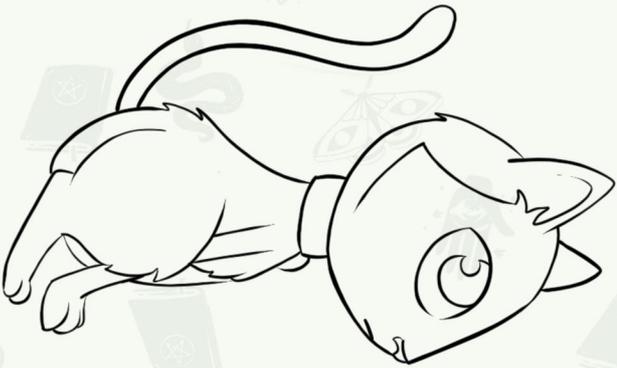
TURN AROUND



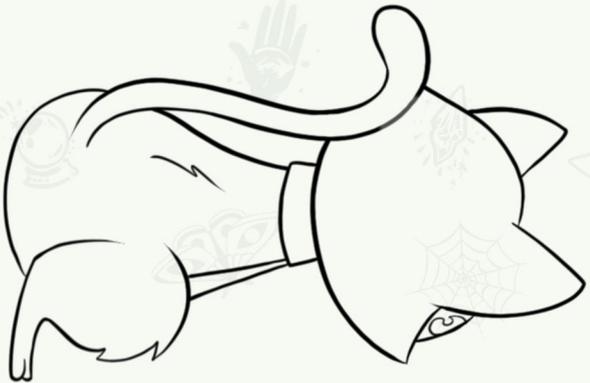
FRENTE



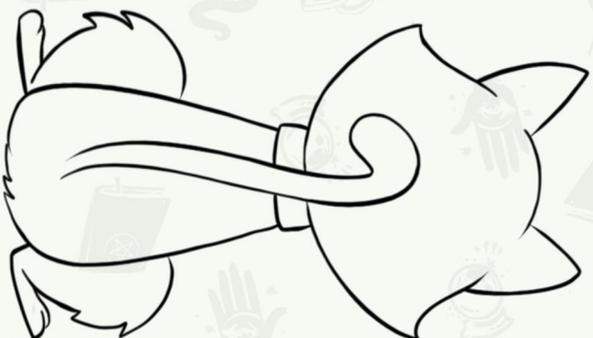
3/4



PERFIL



3/4 ESPALDA



ESPALDA

Figura 28 Turn Around Jupiter

EXPRESIONES



Figura 29 Expresiones Júpiter

POSES

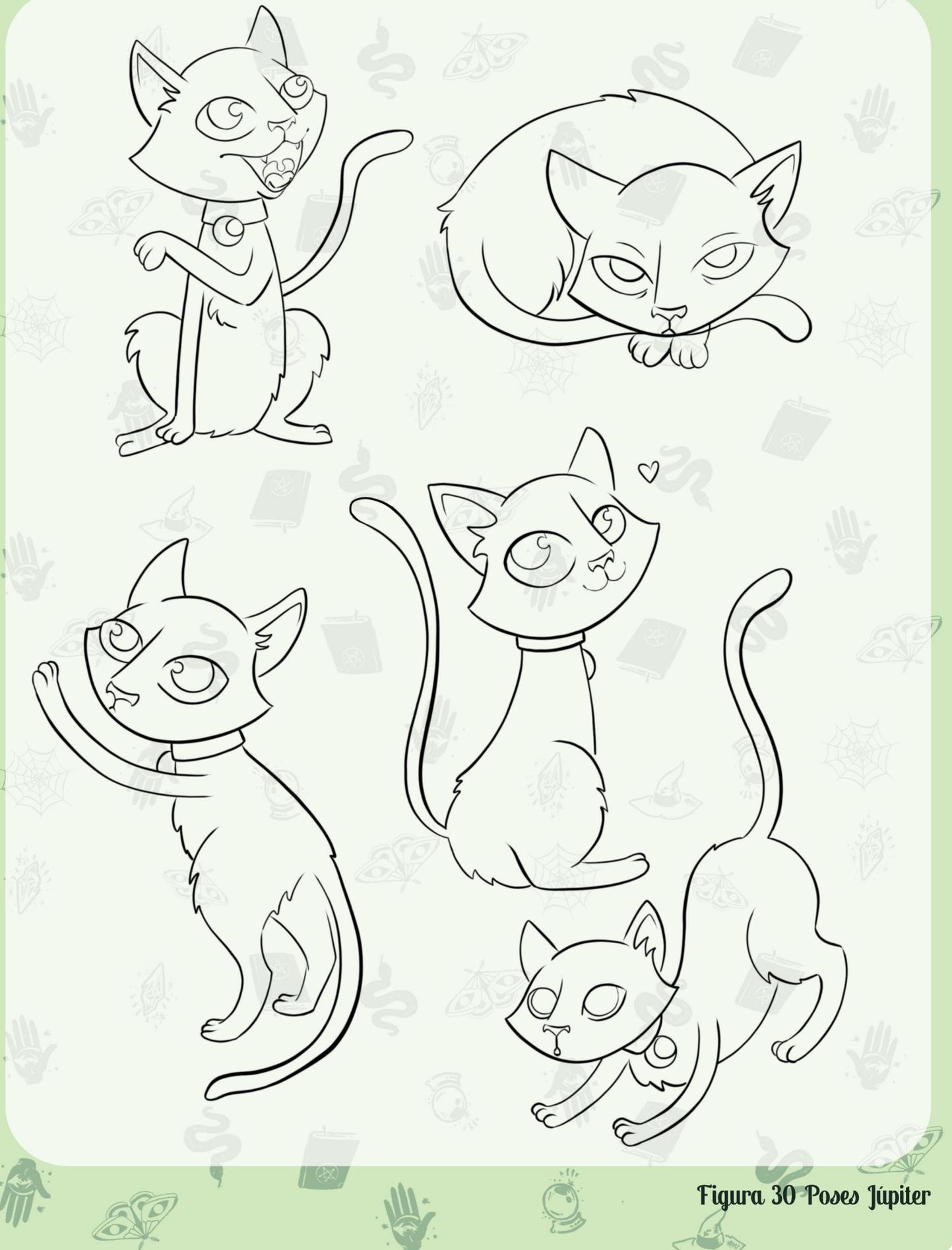


Figura 30 Poses Júpiter

ESCALA DE GRISES

SILUETA



Figura 31 Escala de Grises Júpiter

Figura 32 Silueta Júpiter

TRANSFORMACIÓN BUHO



Figura 33 Pose Neutra Transformación Buho



Figura 34 Línea Transformación Buho

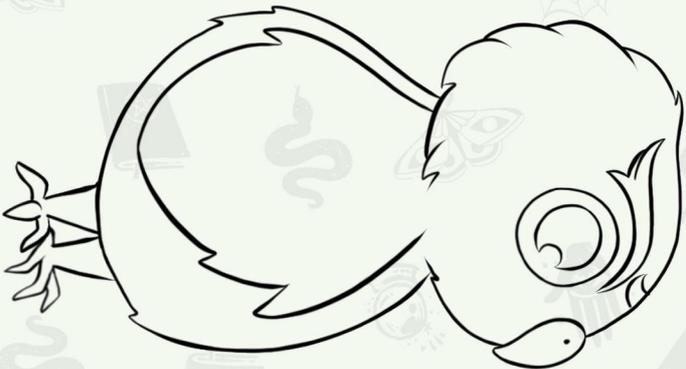
TURN AROUND



FRENTE



3/4



PERFIL

Figura 35 Turnaround Transformación Bicho

EXPRESIONES



Figura 36 Expresiones Transformación Buho

POSES



Figura 37 Poses Transformación Buho

TRANSFORMACIÓN SAPO

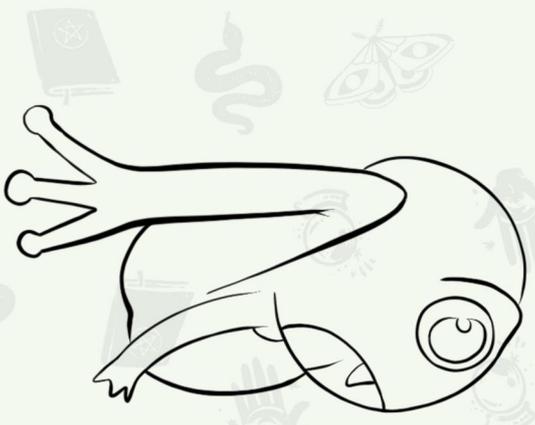
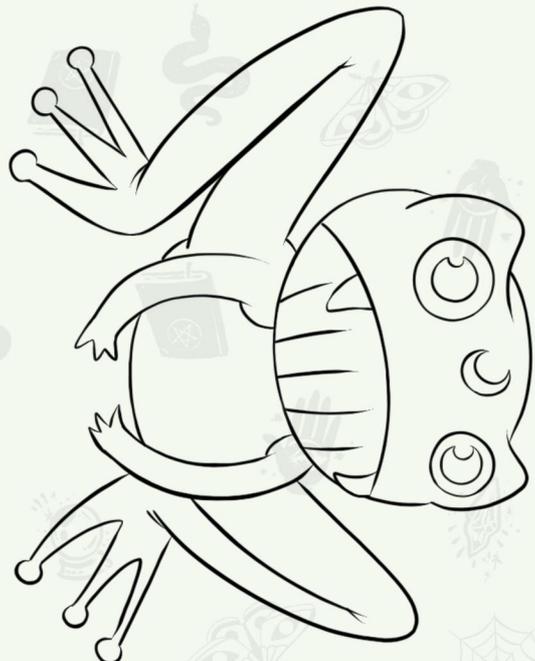
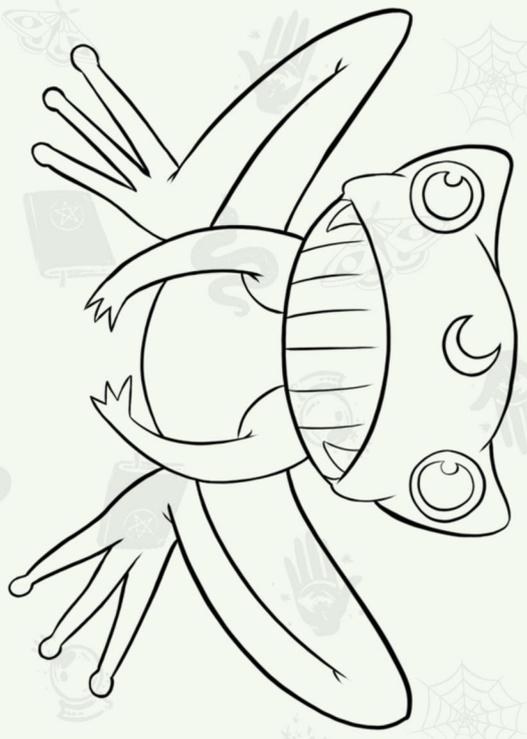


Figura 38 Pose Neutra Transformación Sapo



Figura 39 Línea Transformación Sapo

TURN AROUND



FRENTE

3/4

PERFIL

Figura 40 Turnaround Transformación Sapo

EXPRESIONES

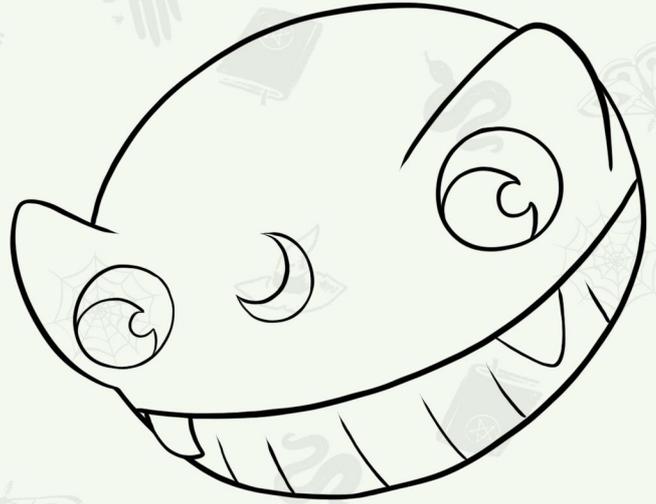
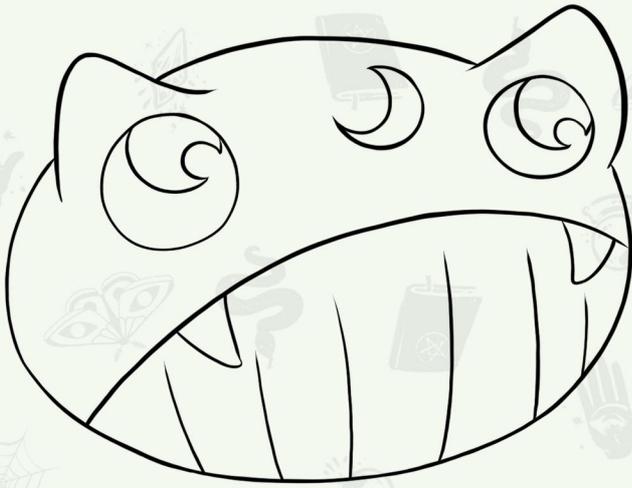


Figura 41 Expresiones Transformación Sapo

POSES

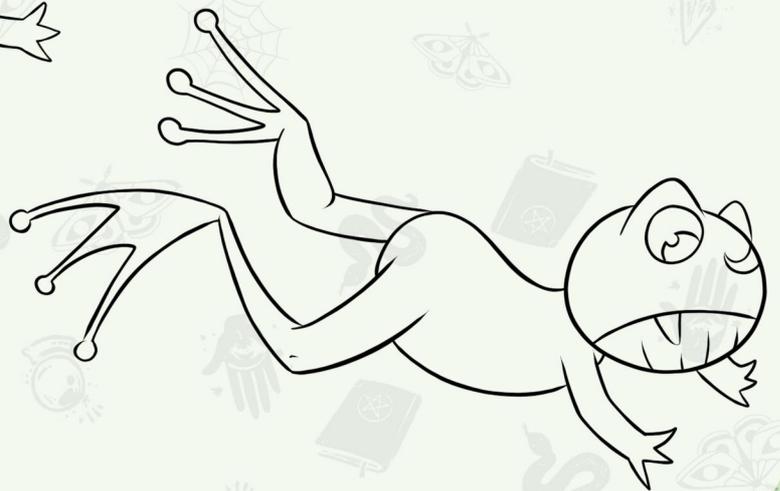


Figura 42 Poses Transformación Sapo

TRANSFORMACIÓN LIEBRE

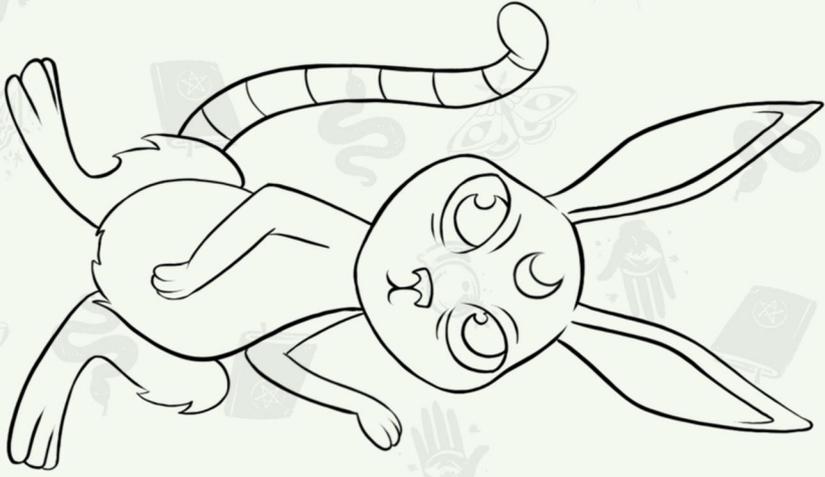


Figura 43 Pose Neutra Transformación Liebre

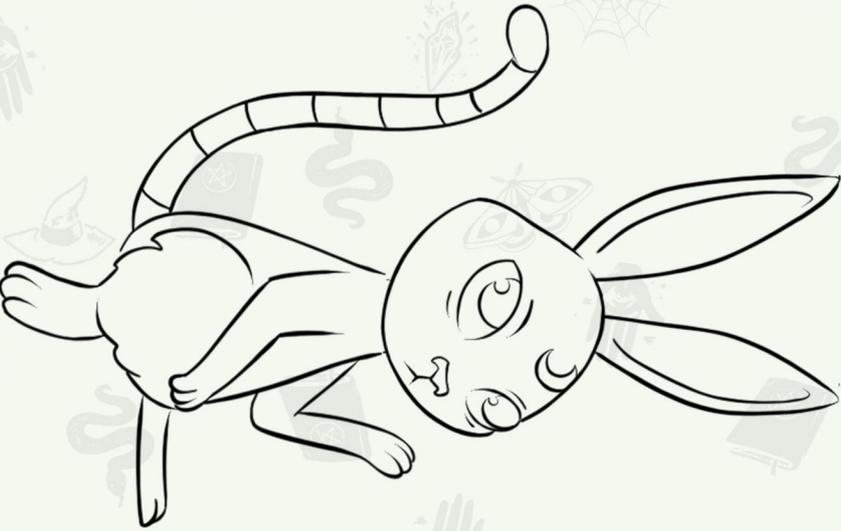


Figura 44 Línea Transformación Liebre

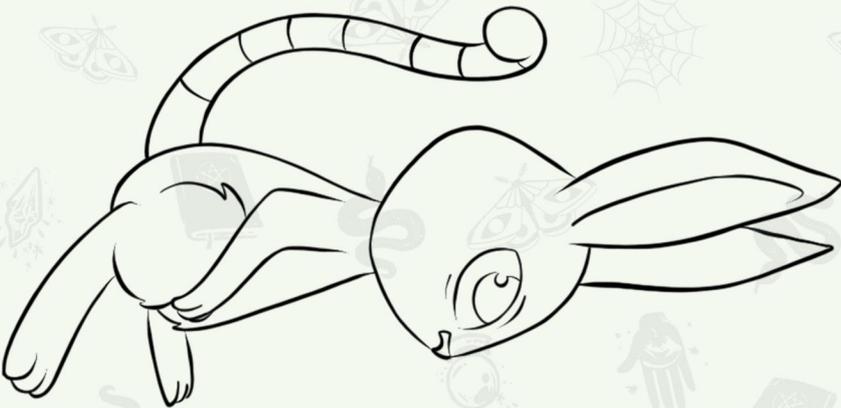
TURN AROUND



FRENTE



3/4



PERFIL

Figura 45 Turnaround Transformación Liebre

EXPRESIONES

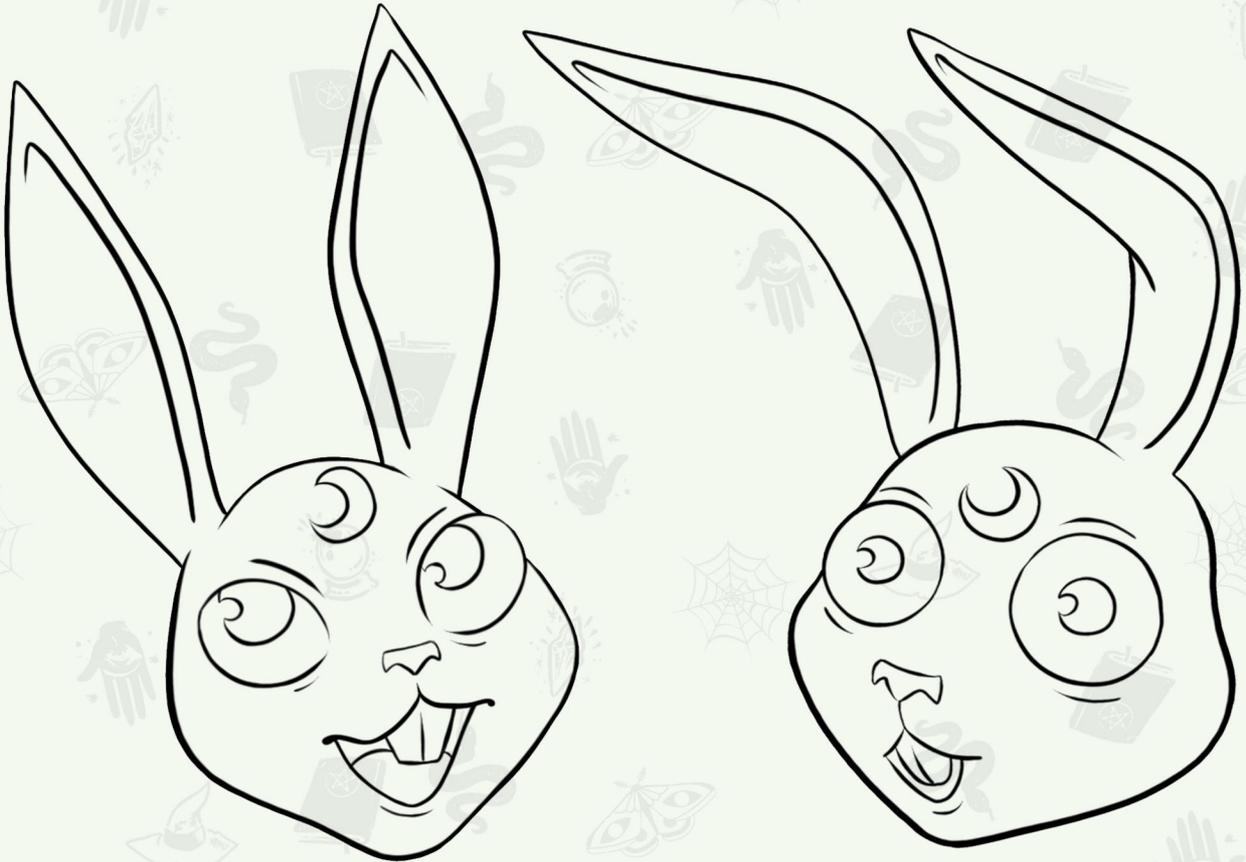


Figura 46 Expresiones Transformación Liebre

POSES

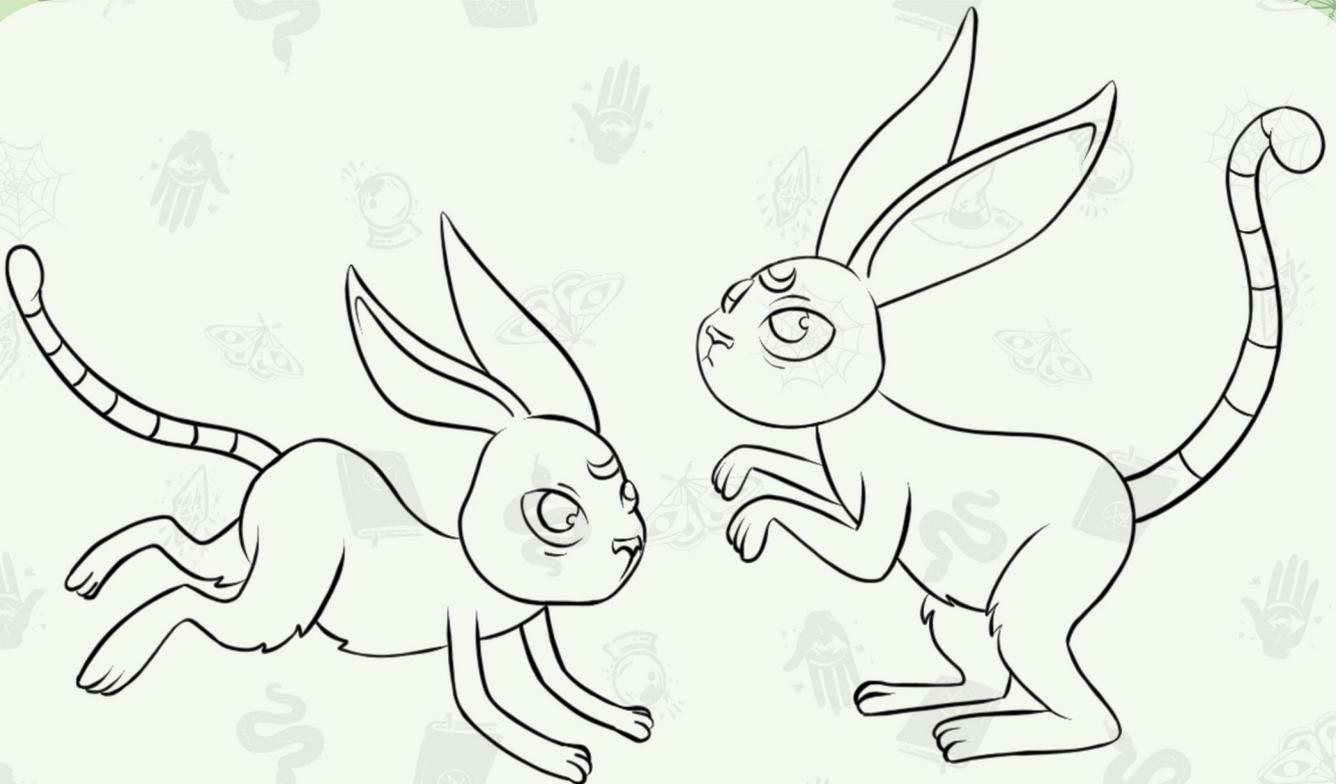


Figura 47 Poses Transformación Liebre

TRANSFORMACIÓN MURCIÉLAGO

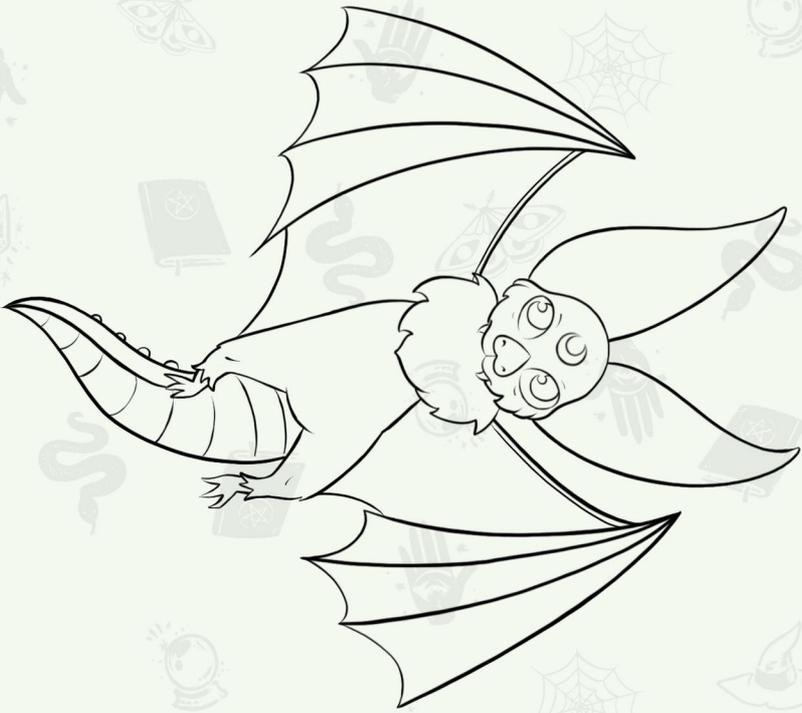


Figura 48 Pose Neutra Transformación Murciélago

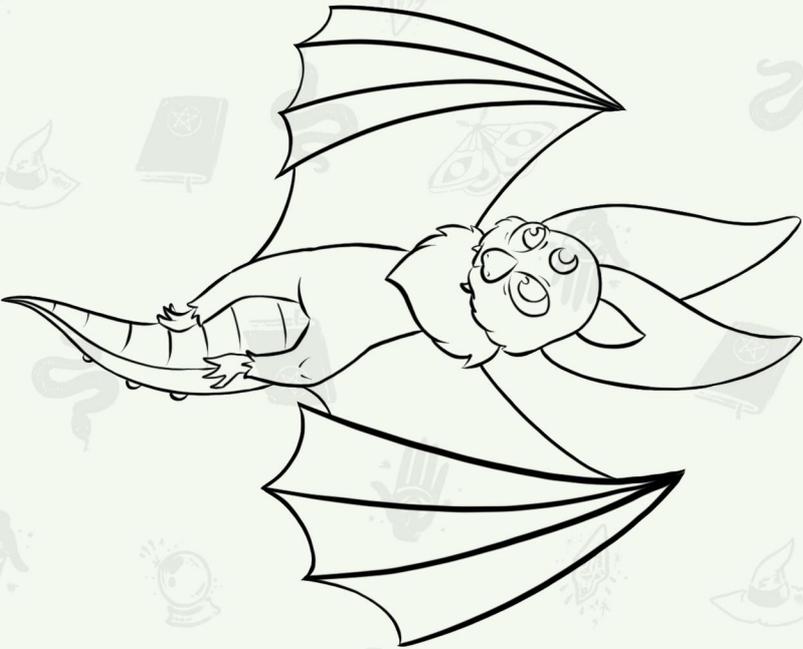


Figura 49 Línea Transformación Murciélago

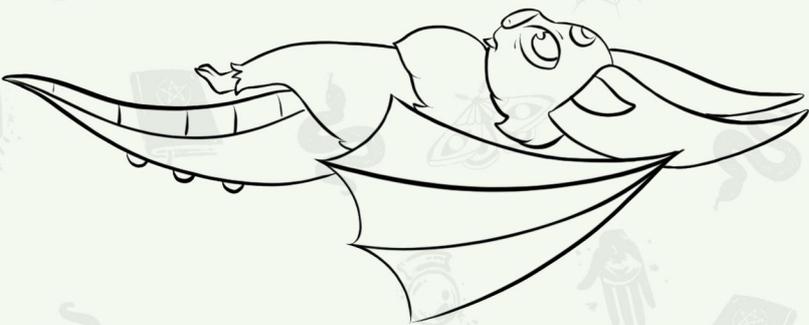
TURN AROUND



FRENTE



3/4



PERFIL

Figura 50 Turnaround Transformación Murciélago

EXPRESIONES

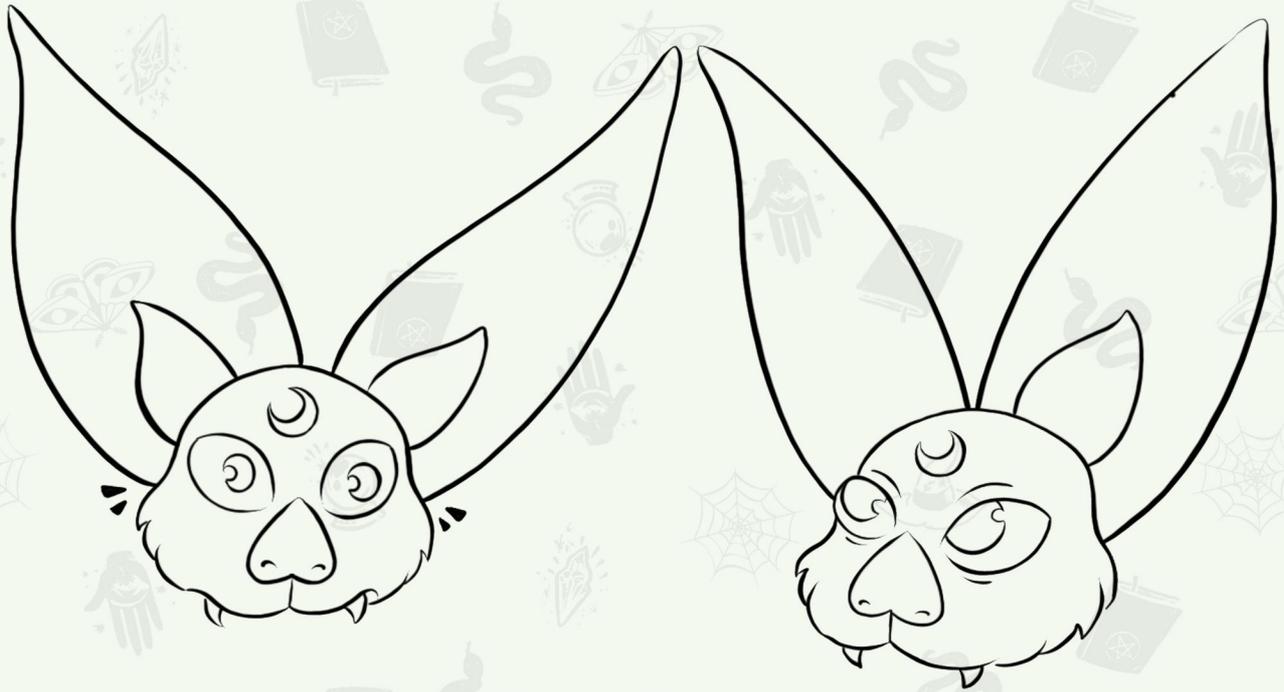


Figura 51 Expresiones Transformación Murciélago

POSES



Figura 52 Poses Transformación Murciélago

TRANSFORMACIÓN RATÓN

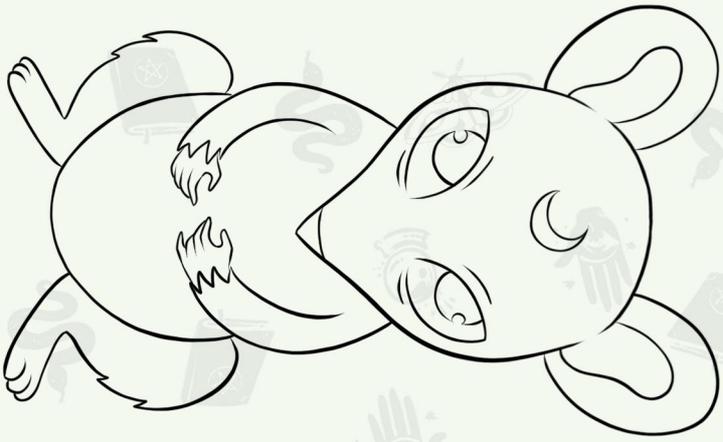


Figura 53 Pose Neutra Transformación Ratón



Figura 54 Línea Transformación Ratón

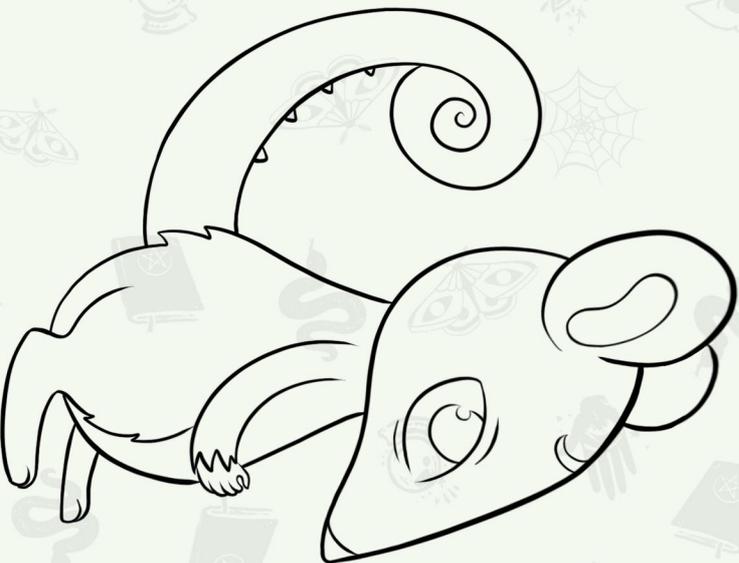
TURN AROUND



FRENTE



3/4



PERFIL

Figura 55 Turnaround Transformación Ratón

EXPRESIONES

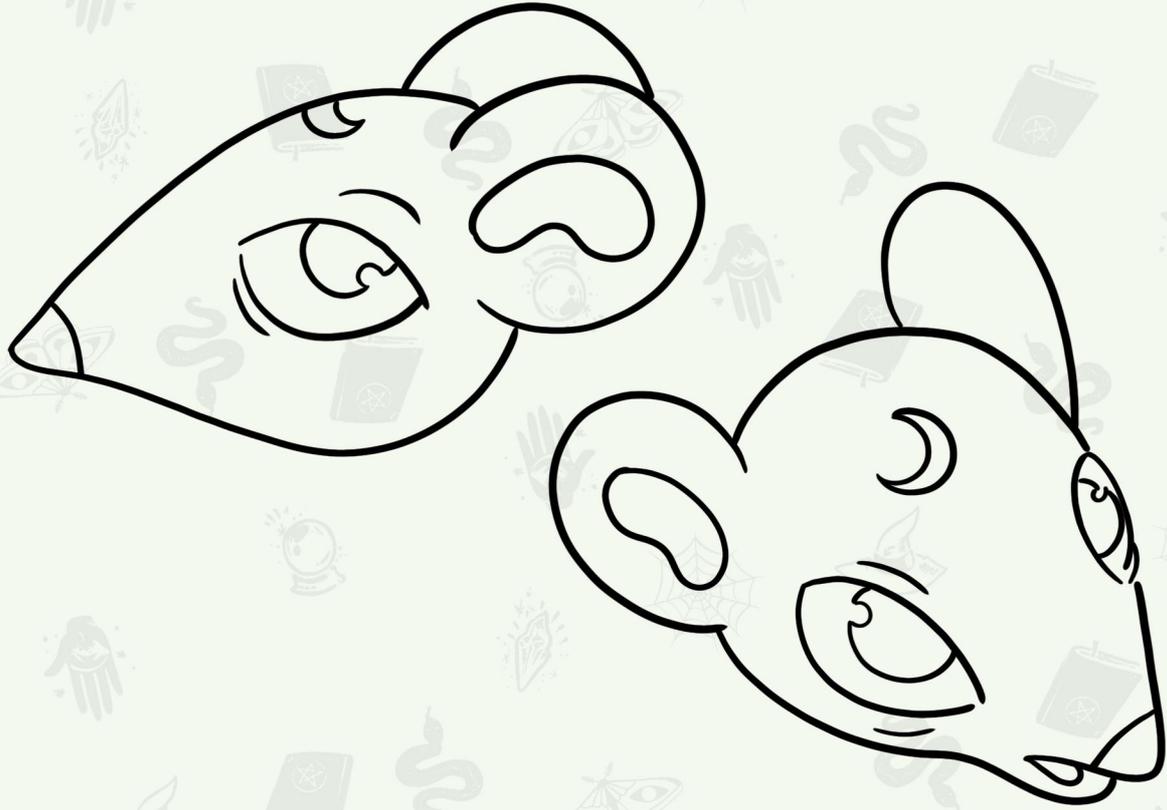


Figura 56 Expresiones Transformación Ratón

POSES

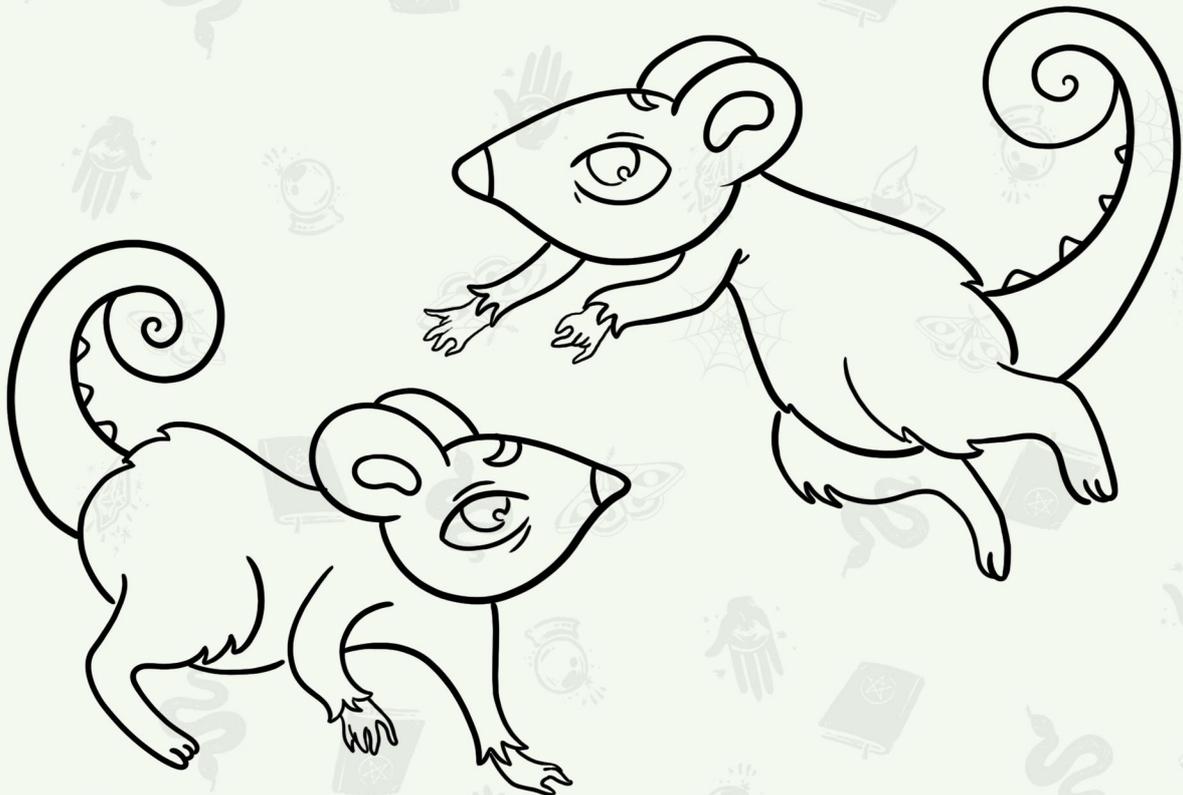


Figura 57 Poses Transformación Ratón

PROCESO CREATIVO



Figura 58 Bocetos Lucifer

Lucifer es el principal enemigo de la protagonista. Él está hecho a partir de las descripciones gráficas que le han atribuido a lo largo de la historia como la apariencia animalística de chivo. La dualidad que representa su imagen también es un elemento importante para la caracterización de este personaje. Este personaje trae a la vida todos los miedos de Olivia por lo que su apariencia debía ser única y fuerte. La importancia de un villano atractivo visualmente que tenga una personalidad fuerte es vital, esto es la base para una creación narrativa interesante.

LUCIFER



Figura 59 Pose Neutra Lucifer

Aspectos Físicos:

Altura: 3 m

Peso: 239 Kg

Edad: ∞

Tiene varios ojos y dos pares de cuernos, es el demonio más poderoso.

Era el ángel favorito de Dios. Fue el creador de las primeras brujas y del inframundo

Emocionales:

Le encanta el drama, el arte y el conocimiento. Es inteligente y manipulador, le encanta tener la razón. Es egocéntrico y egoísta. Hace lo que sea por obtener lo que desea.

Psicológicos:

Es el príncipe del infierno. La criatura más poderosa de los seres del inframundo. Necesita de la ayuda de brujas para liberar a sus demonios del infierno y causar estragos en la tierra.

ESTUDIOS DE COLOR



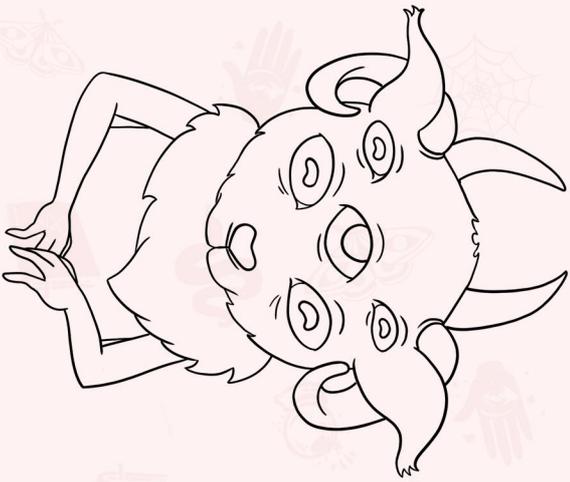
Figura 60 Estudios de Color Lucifer

PROCESO DE CONSTRUCCIÓN



Figura 61 Proceso de Construcción Lucifer

TURN AROUND



FRENTE



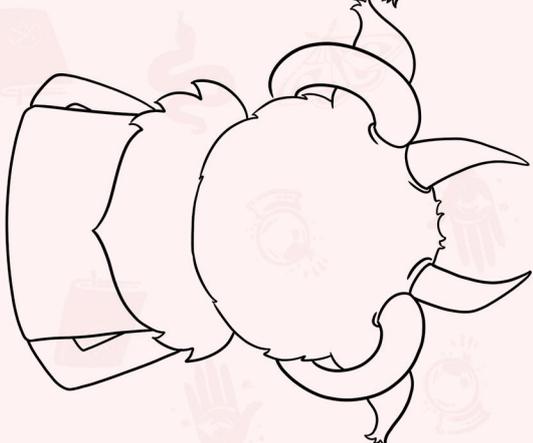
3/4



PERFIL



3/4 BACK



BACK

Figura 62 Turn Around Lucifer

EXPRESIONES



Figura 63 Expresiones Lucifer

POSES



Figura 64 Poses Lucifer

ESCALA DE GRISES



Figura 65 Escala de Grises Lucifer

SILUETA



Figura 66 Silueta Lucifer

LUCIFER



Figura 67 Pose Neutra Lucifer Parado



Figura 68 Linea Lucifer Parado

TURN AROUND



Frente



3/4



Perfil

Figura 69 Turn Around Lucifer Parado

EXPRESIONES



POSES



Figura 70 Expresiones Lucifer Parado

Figura 71 Poses LuciferParado

ESCALA DE GRISES



Figura 72 Escala de Grises Lucifer Parado

SILUETA



Figura 73 Silueta Lucifer Parado

COMPARACIÓN DE TAMAÑOS



Figura 74 Comparación de Tamaños

COMPARACIÓN DE TONOS



Figura 75 Comparación de Tonos

COMPARACIÓN DE SILUETAS

280
270
260
250
240
230
220
210
200
190
180
170
160
150
140
130
120
110
100
90
80
70
60
50
40
30
20
10
0

260
240
220
200
180
160
140
120
100
80
60
40
20
0

Figura 76 Comparación de Siluetas

PROCESO CREATIVO

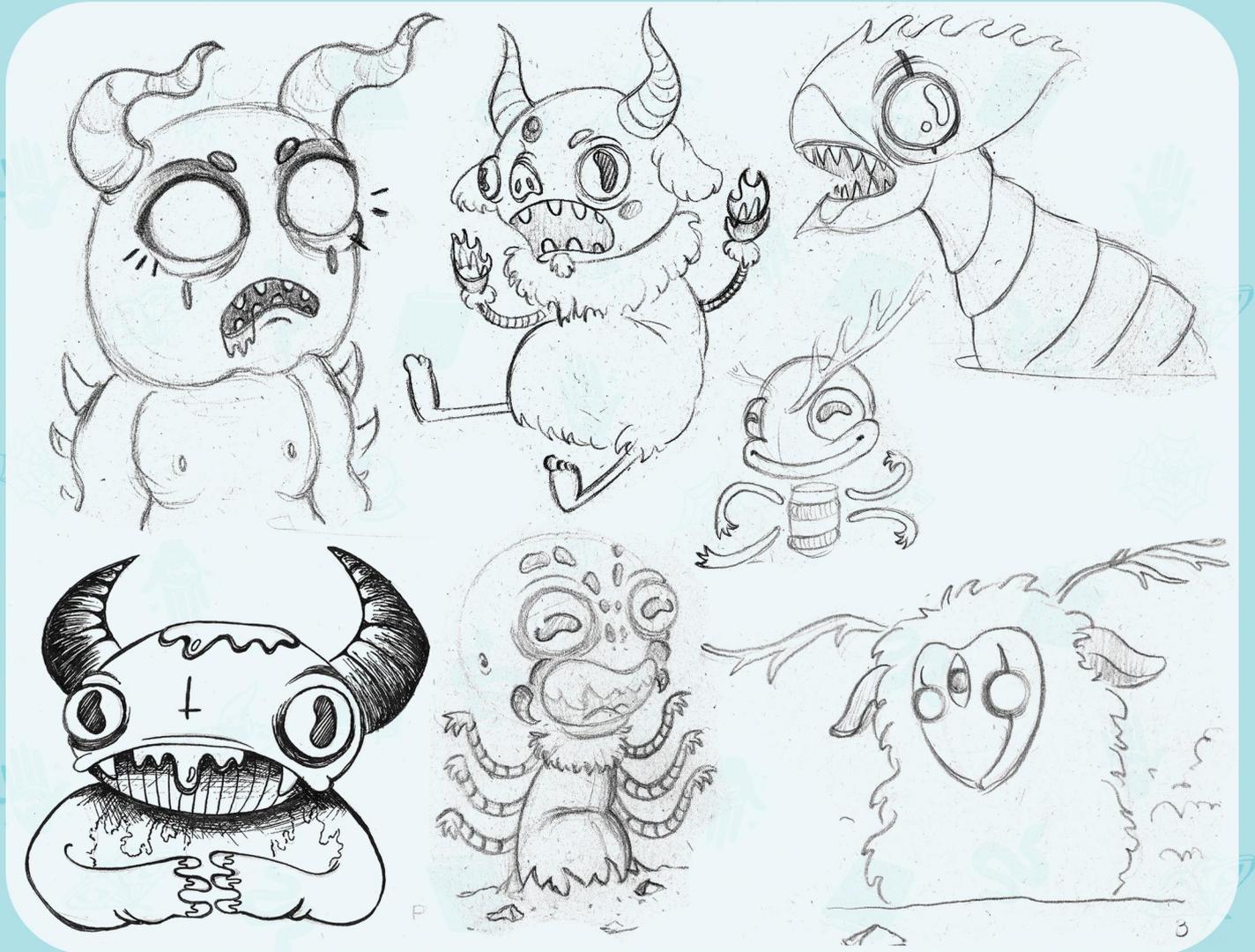


Figura 77 Bocetos Demonios

Los demonios más fuertes son representaciones gráficas de los miedos de Olivia. La uniformidad de su estilo fue uno de los principales objetivos para mantener una estética gráfica que se mantenga a lo largo de los niveles por medio de su familiaridad. La ambigüedad fue uno de los aspectos más interesantes de interiorizar al momento de su creación. El estilo gráfico que muestra unas criaturas adorables en contraste con la historia y su villanía fue un elemento fascinante de demostrar en su proceso de creación. Los resultados son satisfactorios y los cambios que fueron puliendo las criaturas en el proceso las hicieron atractivas y dinámicas.

STOLAS



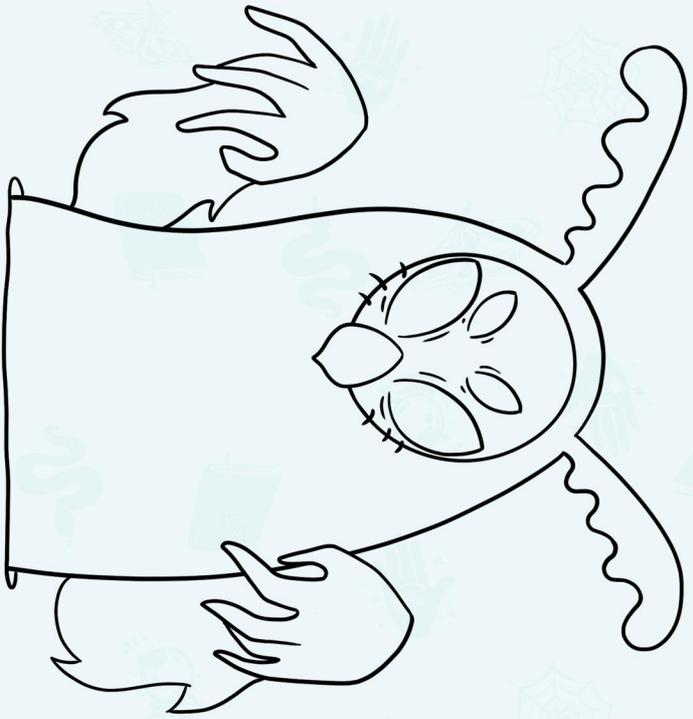
Figura 78 Pose Neutra Stolas



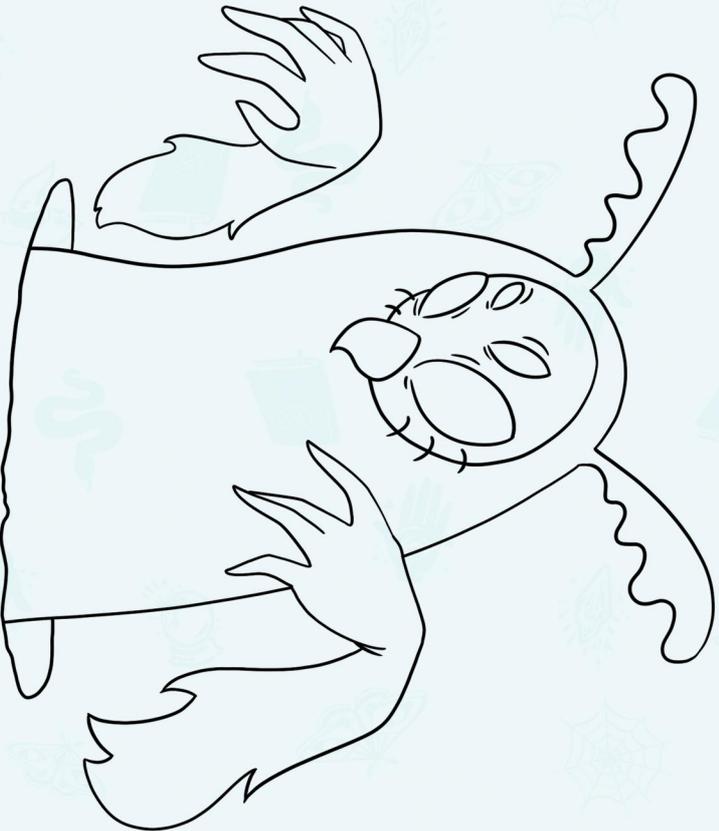
Figura 79 Línea Stolas

Es el demonio del Bosque. Representa la dementofobia. Es el demonio del conocimiento, de la astronomía, las plantas tóxicas, hierbas y las piedras preciosas.

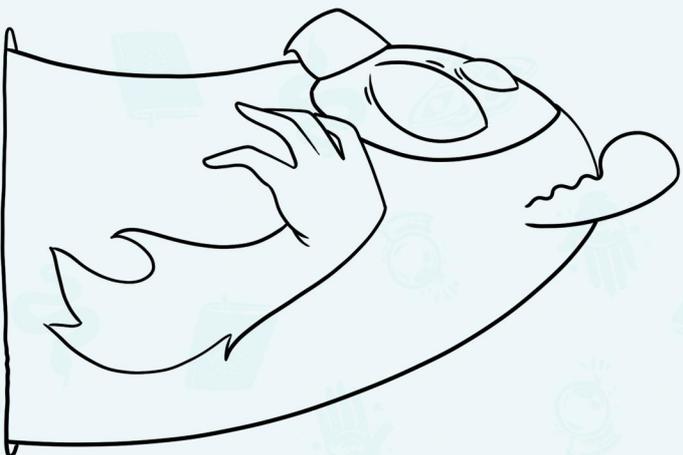
TURN AROUND



FRENTE



3/4



PERFIL

Figura 80 Turn Around Stolas

EXPRESIONES

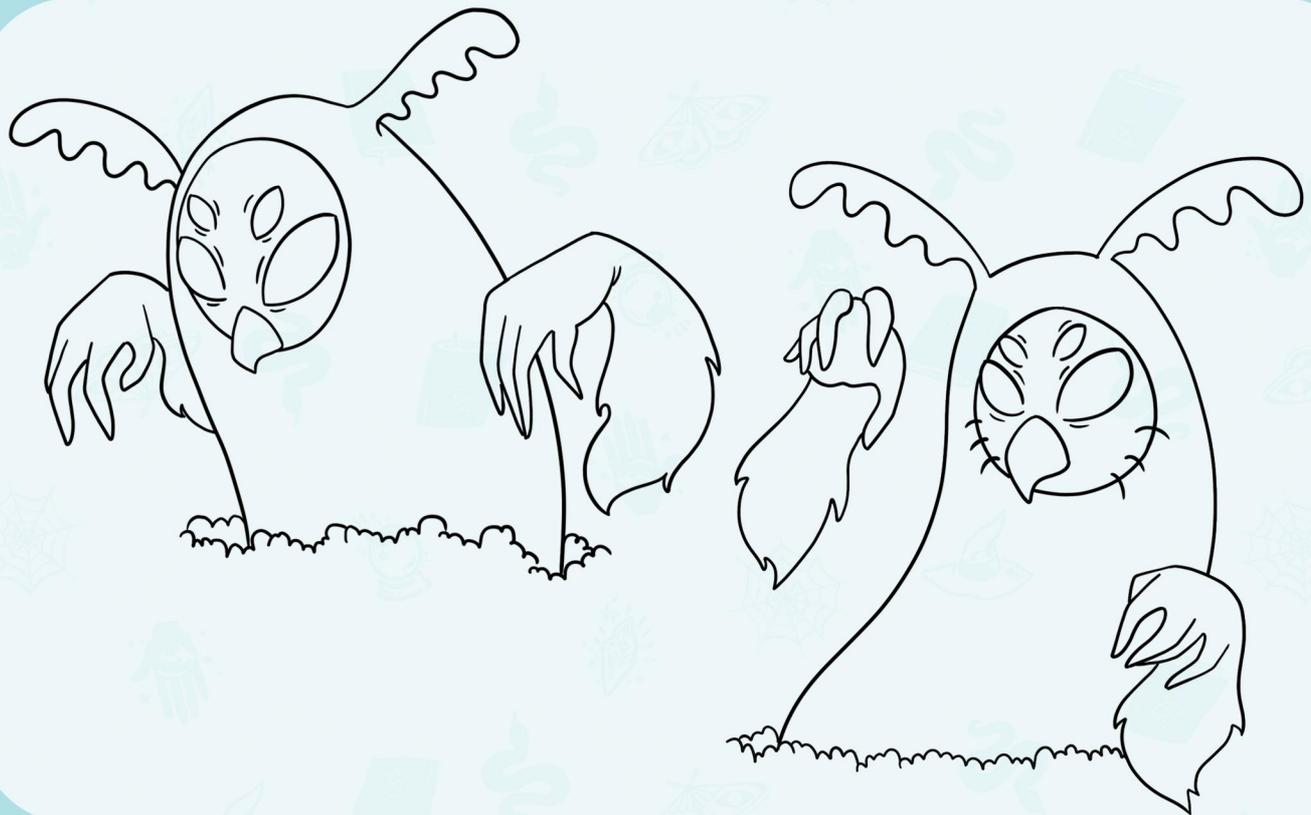


Figura 81 Expresiones Stolas

POSES



Figura 82 Poses Stolas

BELFEGOR



Figura 83 Pose Neutra Belfegor

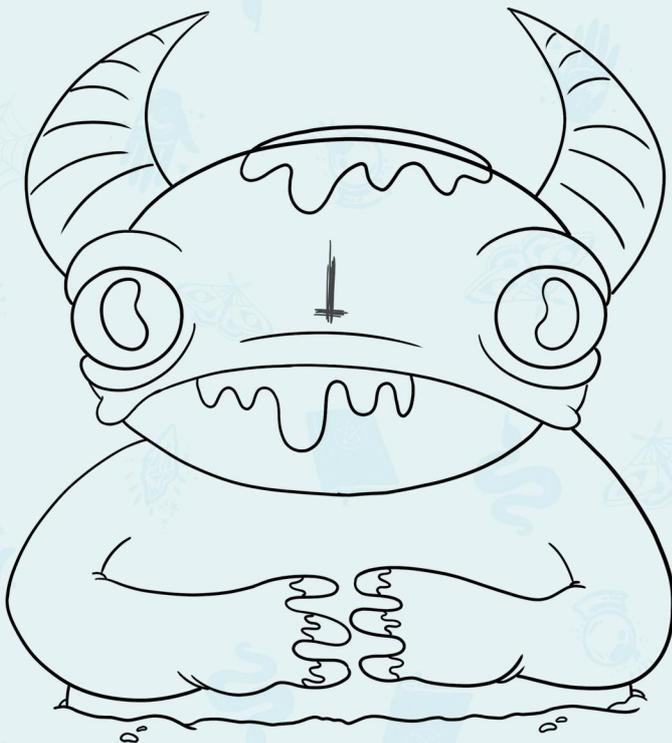
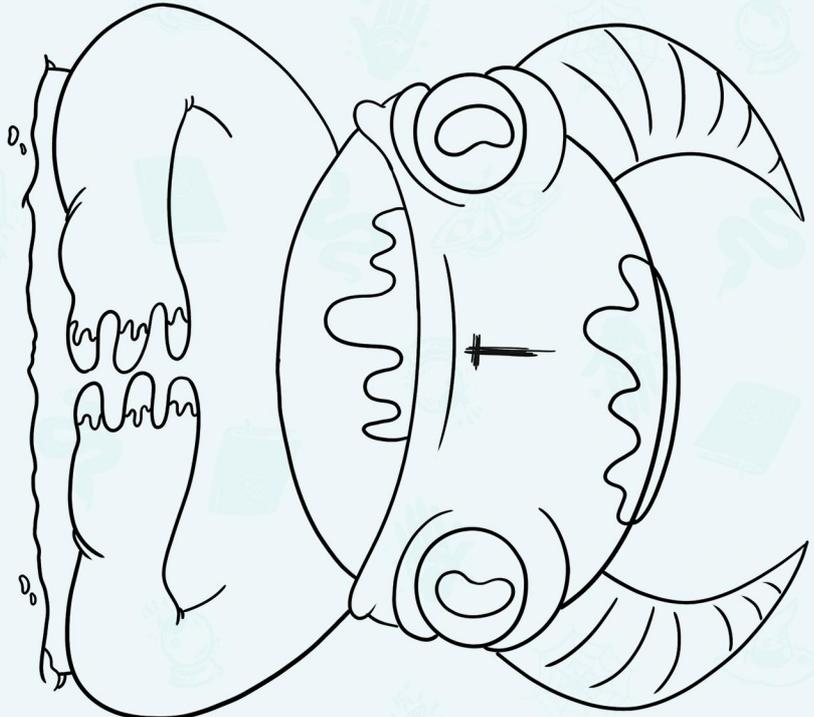


Figura 84 Línea Belfegor

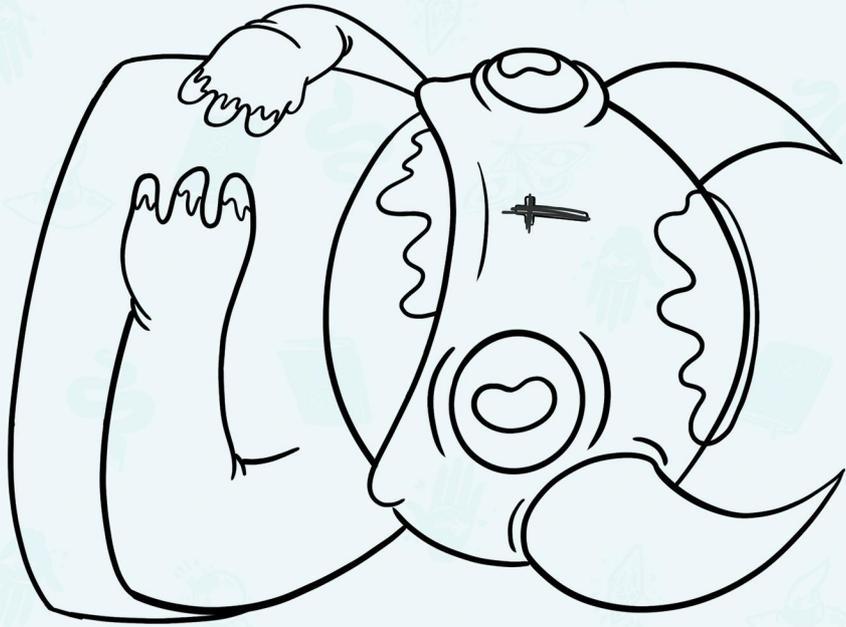
Engaña las personas con la promesa de tesoros. Tienta por medio de la pereza y es muy inteligente para esconderse. Esta relacionado con la suciedad.

TURN AROUND

FRENTE



3/4



PERFIL

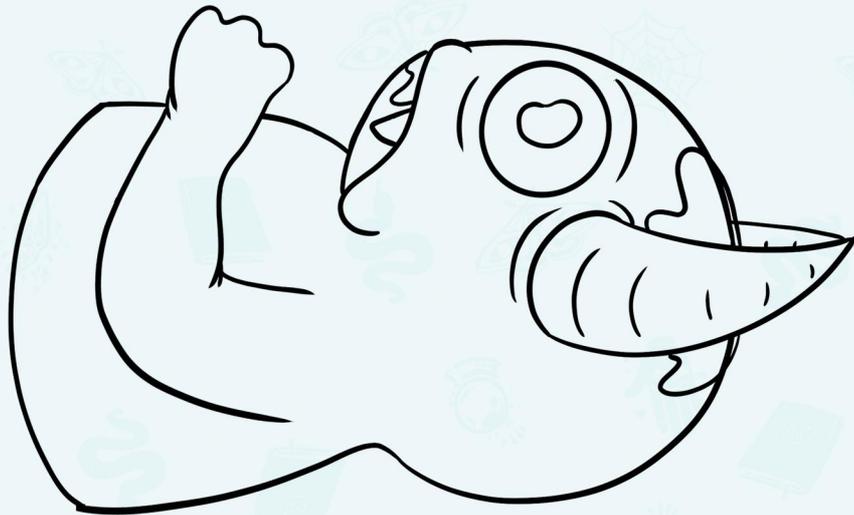


Figura 85 Turn Around Lania

EXPRESIONES

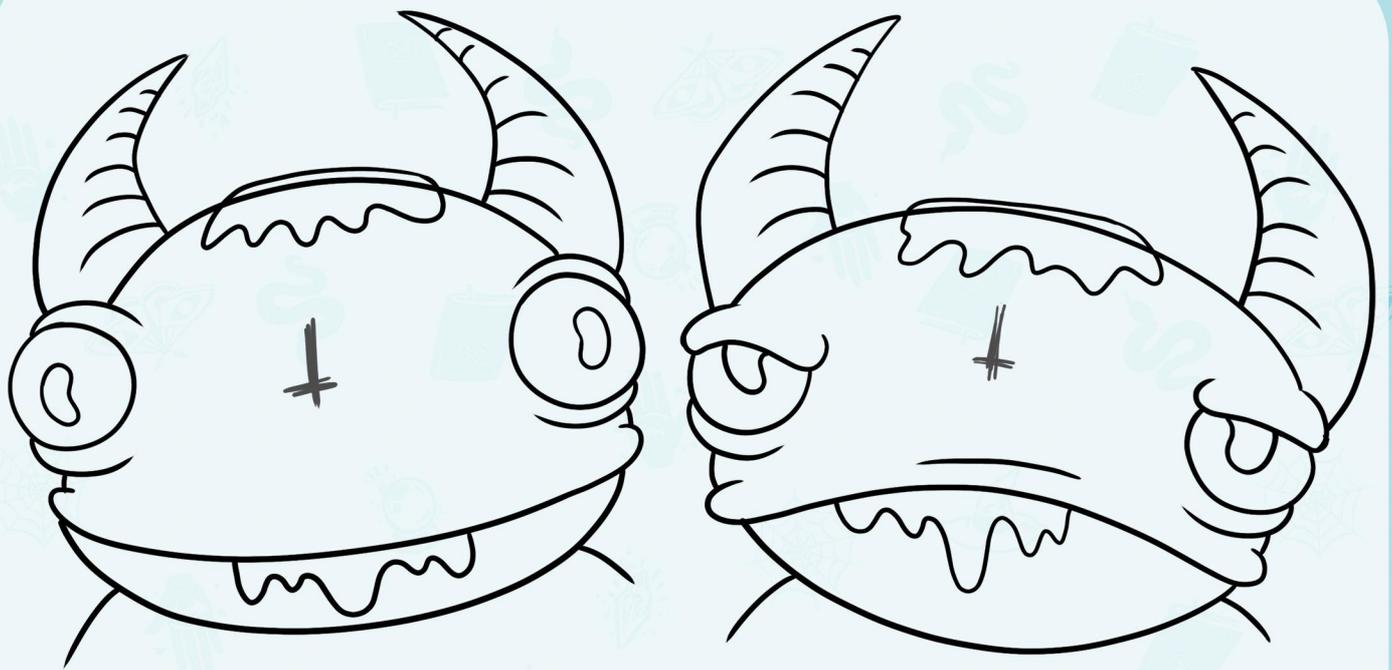


Figura 86 Expresiones Belfegor

POSES

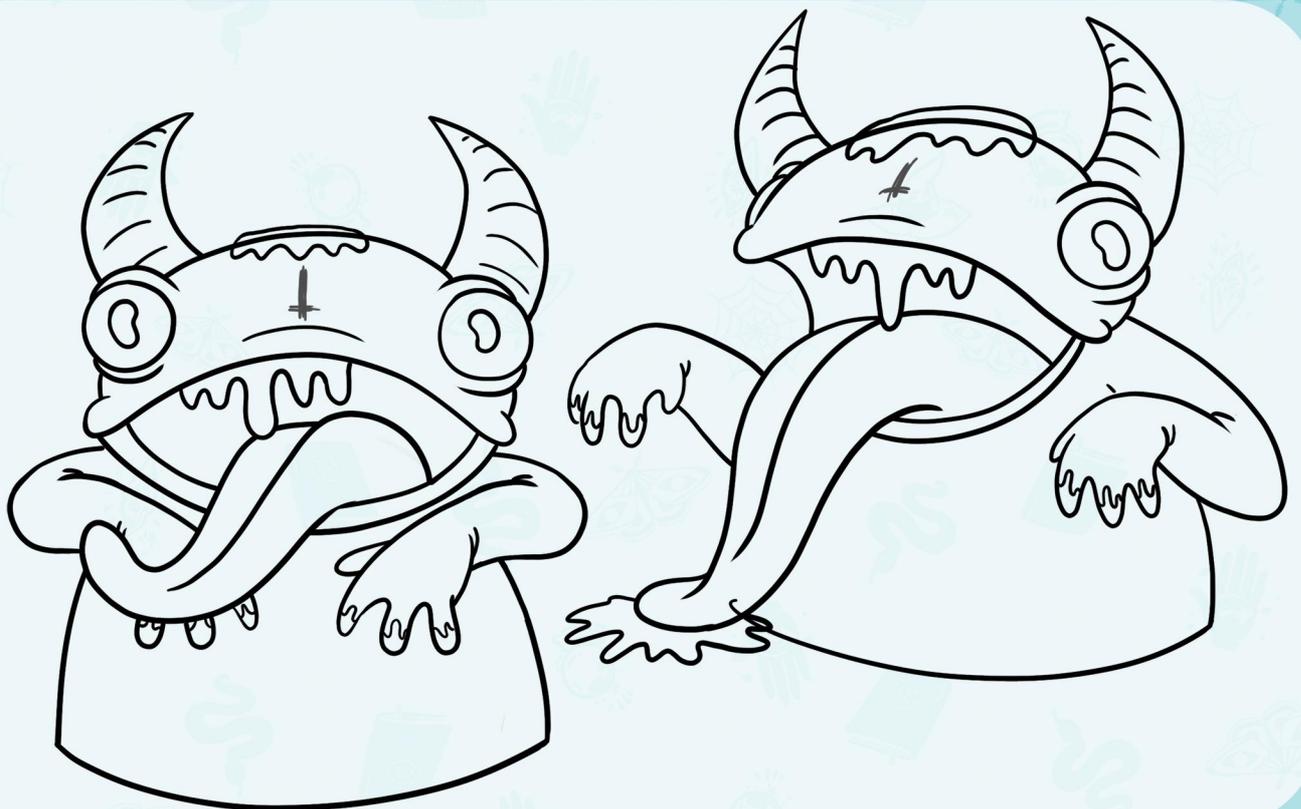


Figura 87 Poses Belfegor

LAMIA



Figura 88 Pose Neutra Lamia

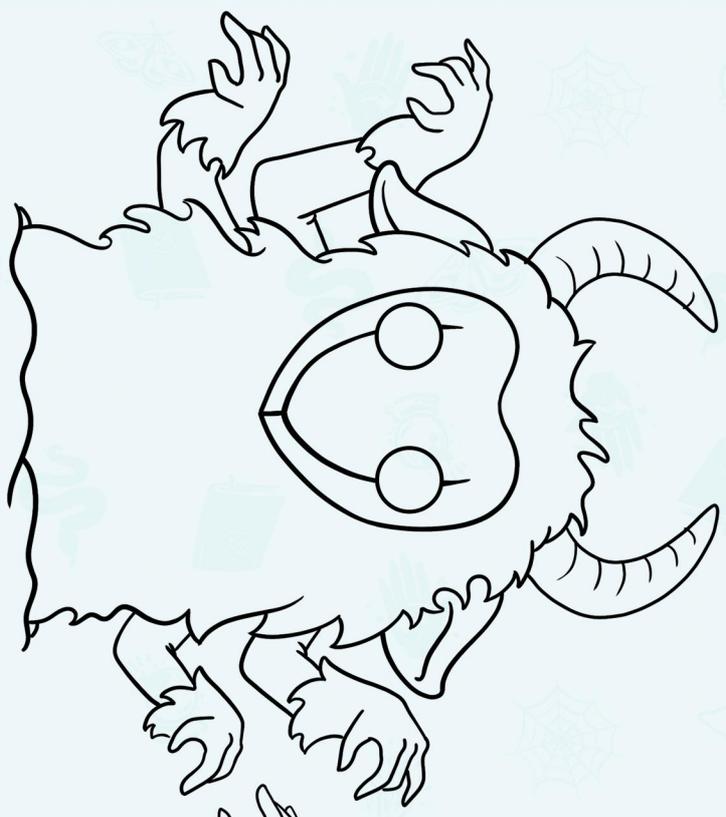


Figura 89 Línea Lamia

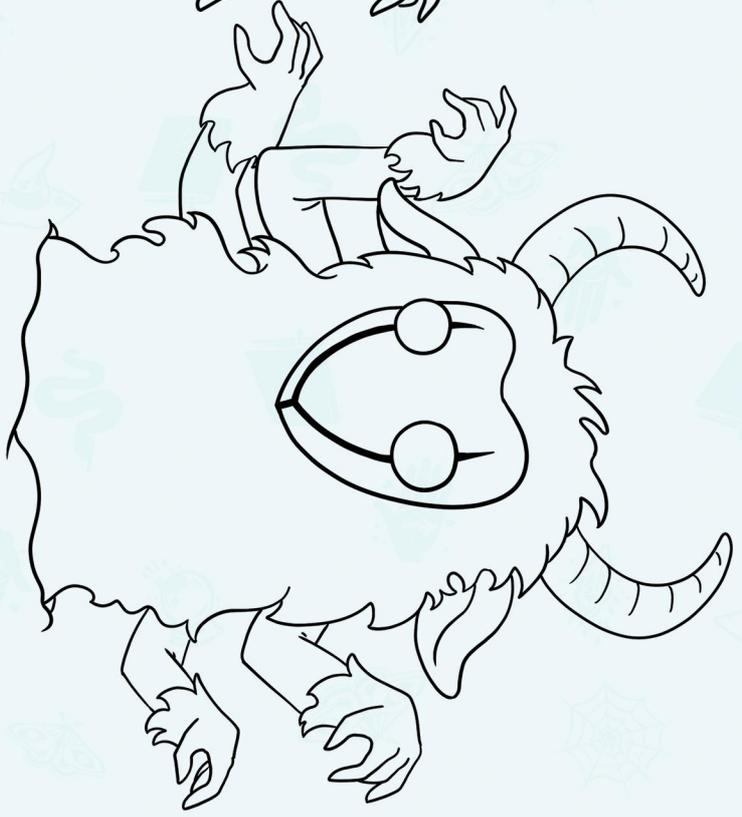
Es una criatura femenina. Secuestra y asusta a niños pequeños, también los devora de un bocado.

Es una entidad fantasmal que caza en las noches y tiene tendencias vampíricas.

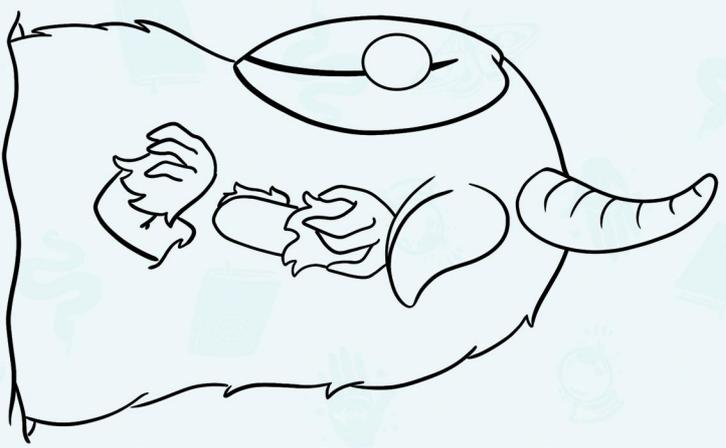
TURN AROUND



FRENTE



3/4



PERFIL

Figura 90 Turn Around Lania

EXPRESIONES

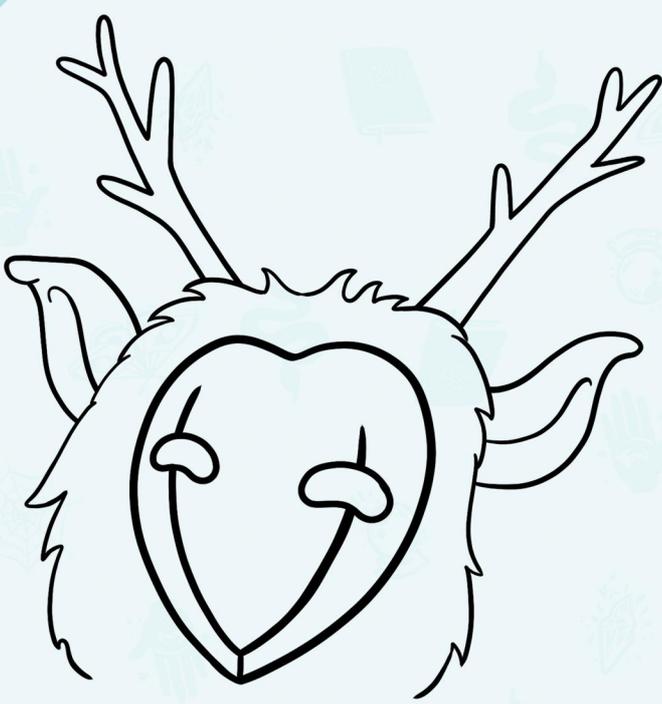


Figura 91 Expresiones Lamia

POSES

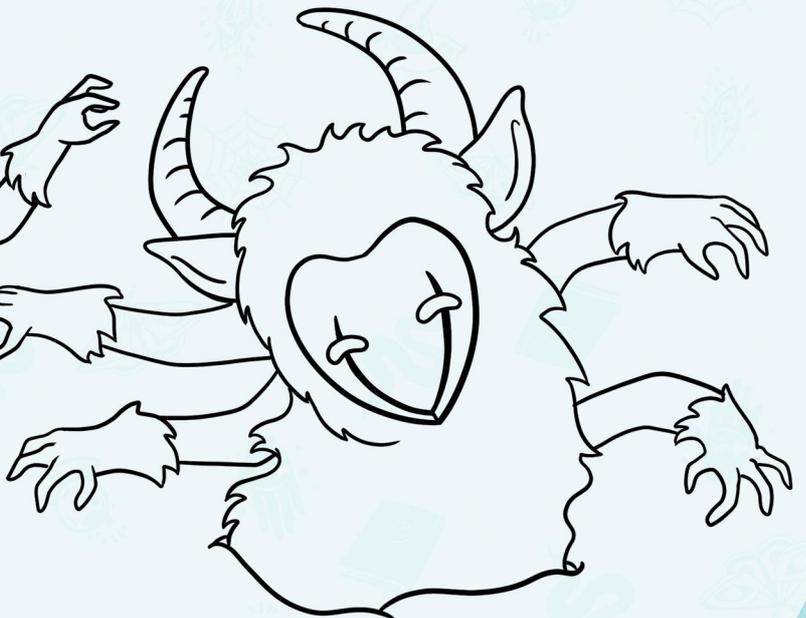


Figura 92 Poses Lamia

CHORT



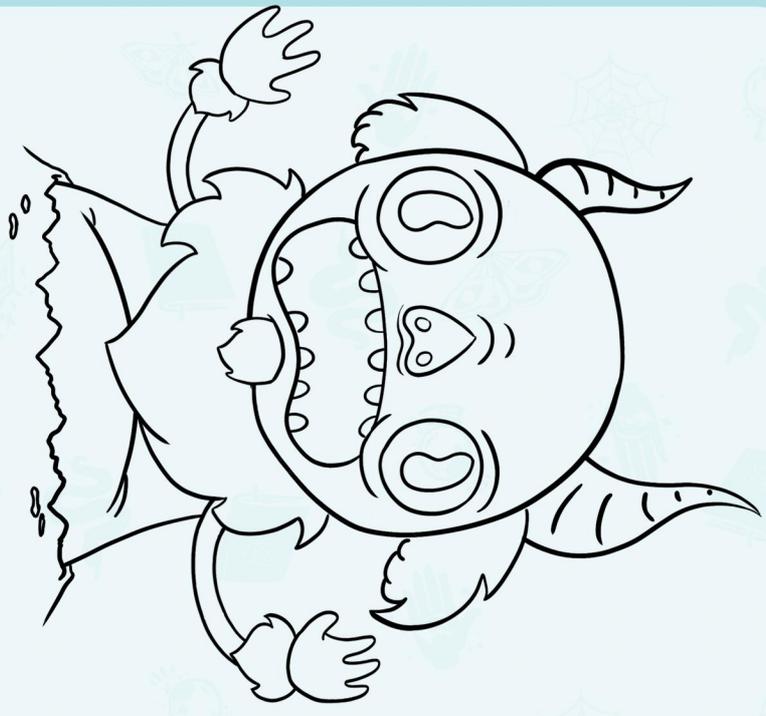
Figura 93 Pose Neutra Chort



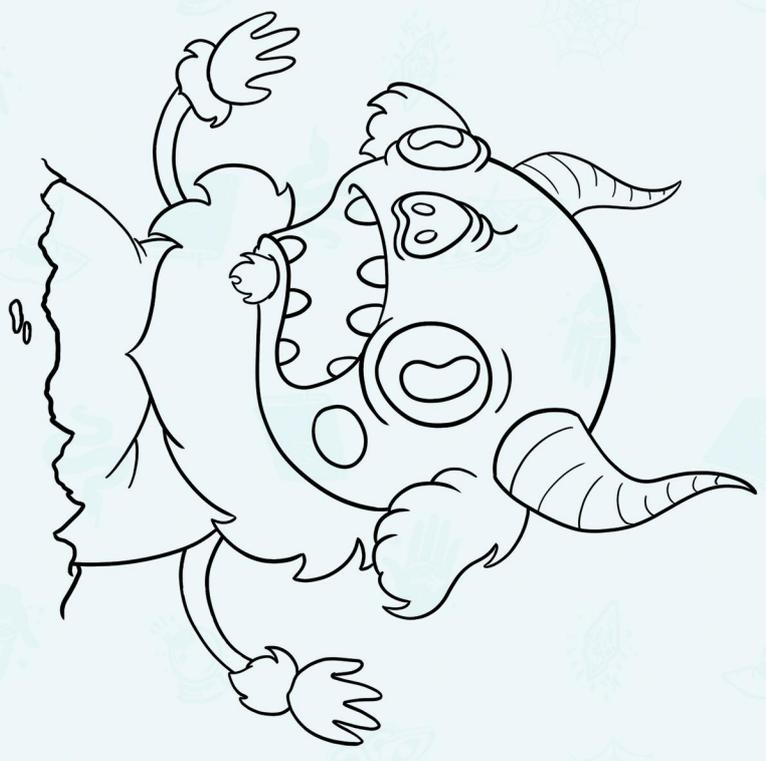
Figura 94 Línea Chort

Es un demonio de pura maldad, con cuernos pezuñas y rostro de cerdo. Le gusta tentar a las personas para que le vendan sus almas, es conocido por ser un estafador.

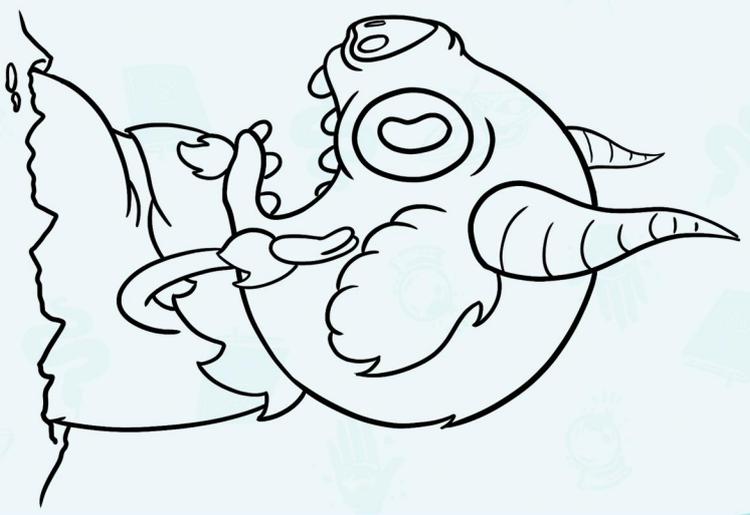
TURN AROUND



FRENTE



3/4



PERFIL

Figura 95 Turn Around Short

EXPRESIONES



Figura 96 Expresiones Chort

POSES



Figura 97 Poses Chort

KETEH MERIRÍ



Figura 98 Pose Neutra Kete Meriri

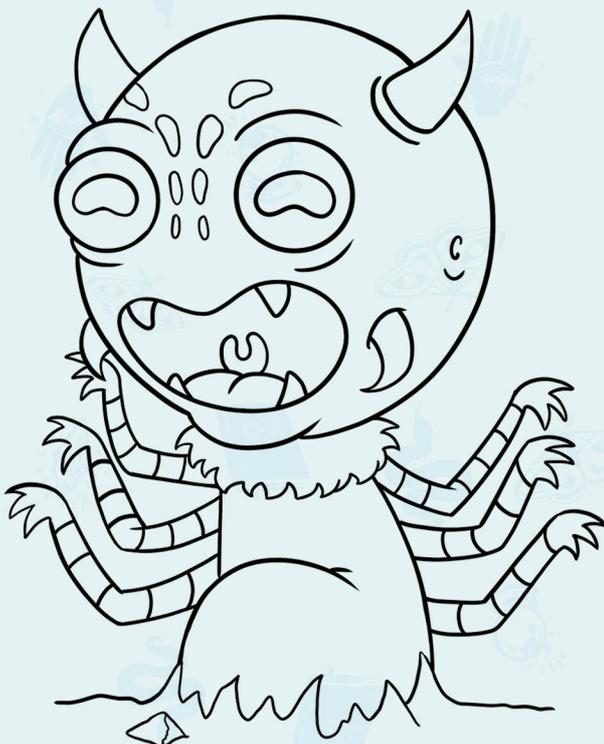
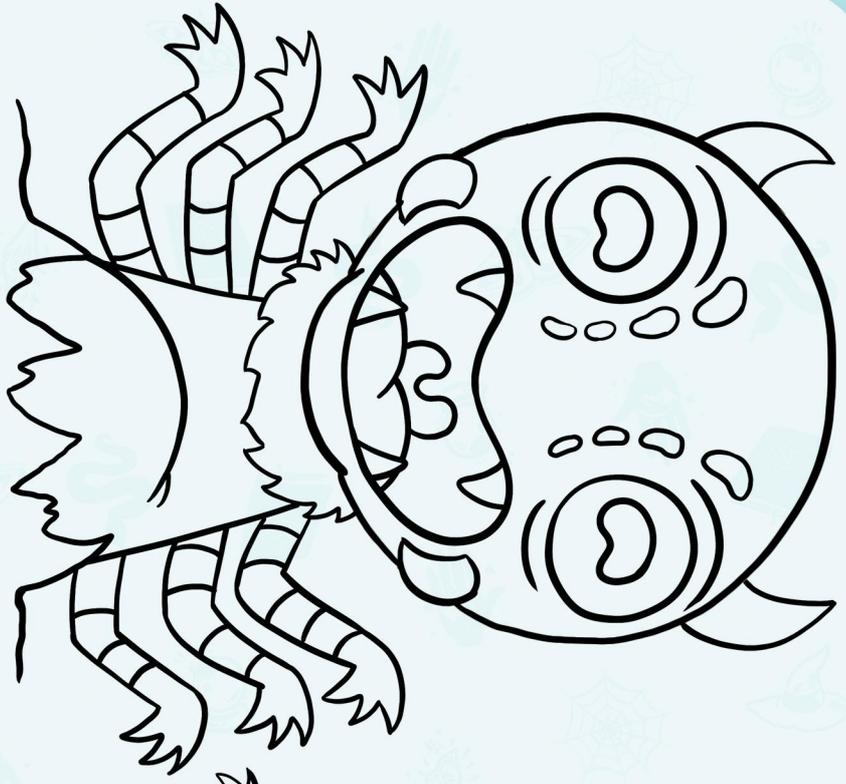


Figura 99 Línea Kete Meriri

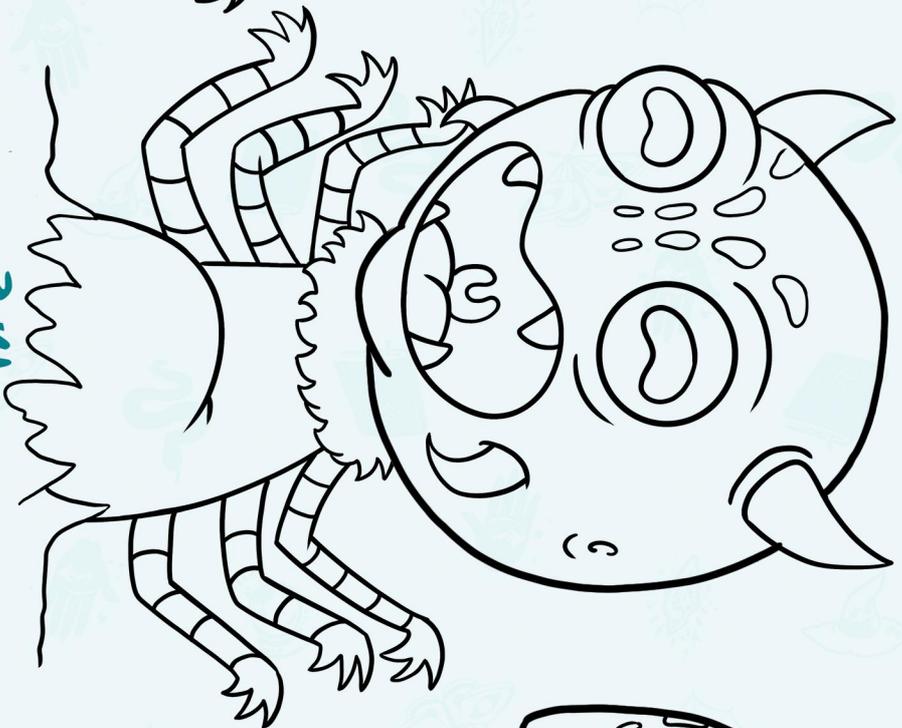
Es el demonio del Desierto. Señor del mediodía y de los calurosos veranos. Representa el miedo a perder la memoria.

Es amargo y venenoso. Ataca cuando el sol brilla fuerte en el cielo.

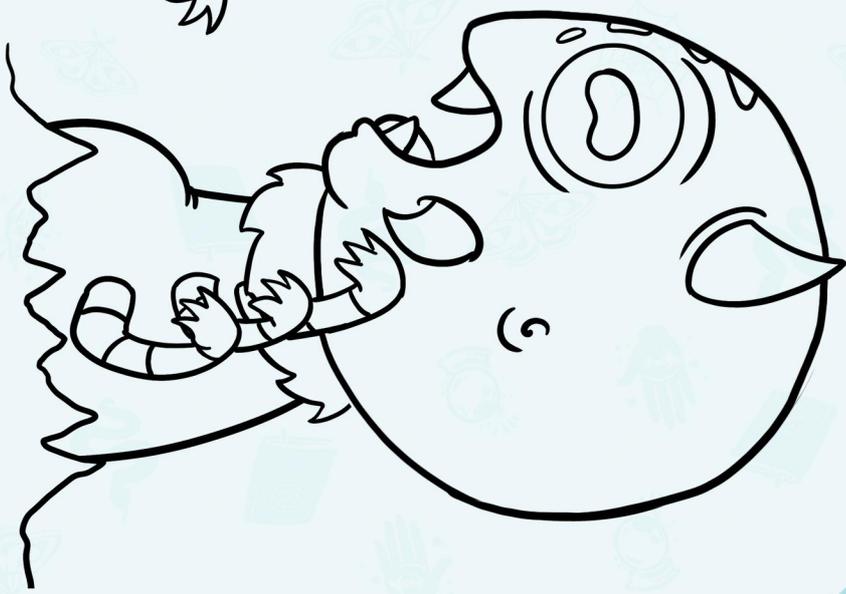
TURN AROUND



FRENTE



3/4



PERFIL

Figura 100 Turn Around Kete Meriri

EXPRESIONES

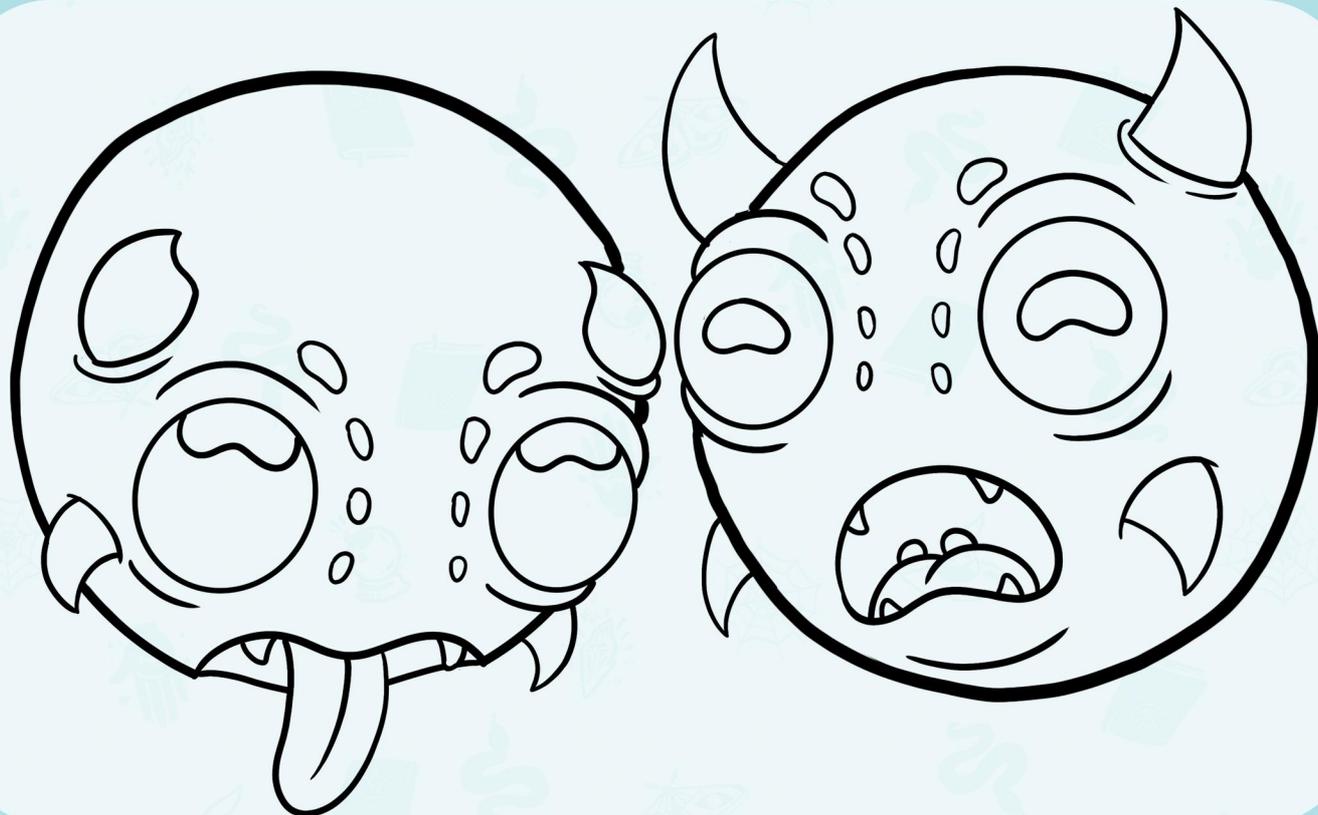


Figura 101 Expresiones Keteñ Meriri

POSES

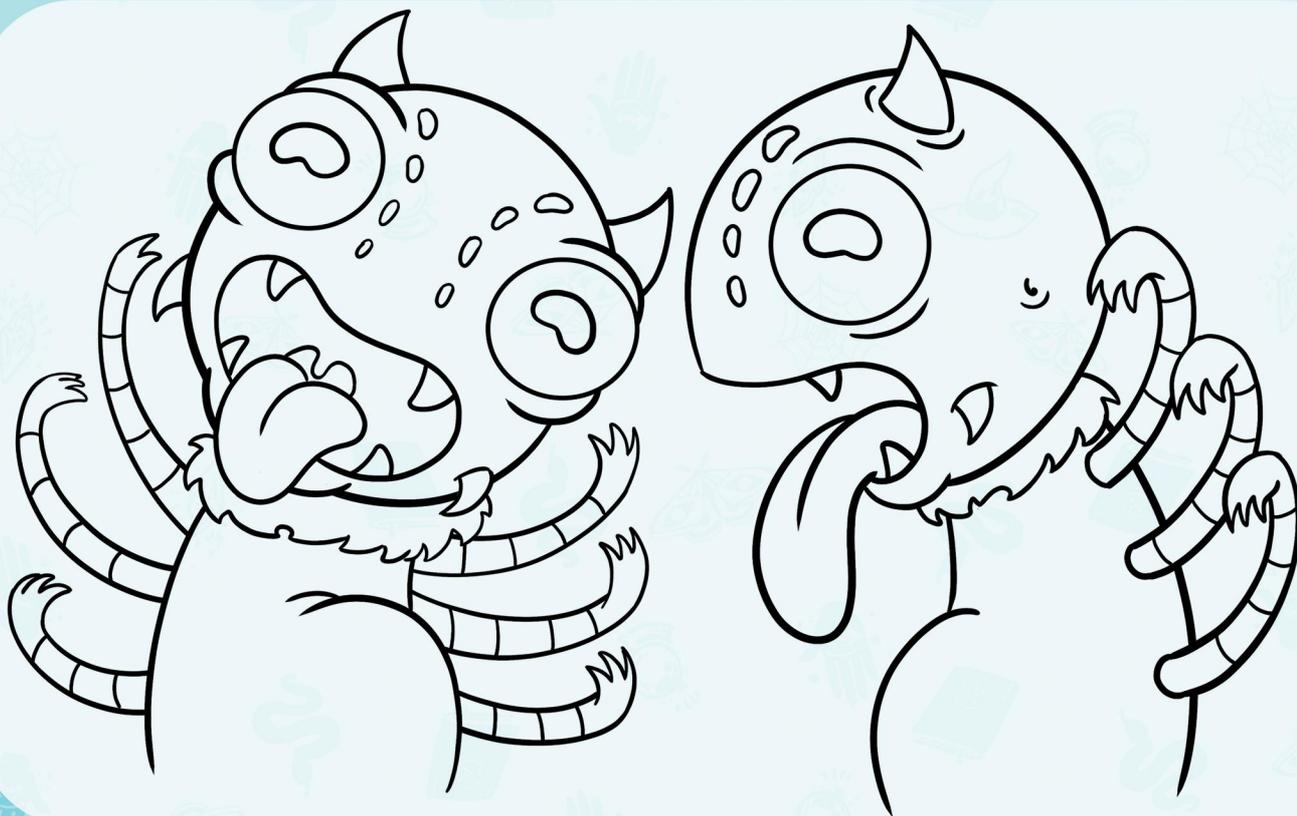


Figura 102 Poses Keteñ Meriri

DEMONIOS PEQUEÑOS



Figura 103 Demonios Pequeños

Estos son los demonios más pequeños que la protagonista tiene que enfrentar. Cada uno responde a la cromática de su nivel junto con los demás elementos característicos de cada espacio. Están basados en la descripción clásica de un demonio pequeño, y poseen la estética de un reptil.

DEMONIOS MENORES



Figura 104 Demonios Menores

Estos demonios medianos, al igual que los demás se ajustan a las características cromáticas de cada nivel. Estas criaturas flotan en el aire y tienen sus brazos separados de su tronco principal. La inspiración para hacer estas criaturas fueron distintos tipos de insectos que al agregarles elementos místicos como sus extremidades separadas causan incomodidad en el espectador. Al igual que las demás criaturas siguen ciertas reglas gráficas para mantener el estilo de este mundo.

DEMONIOS GRANDES

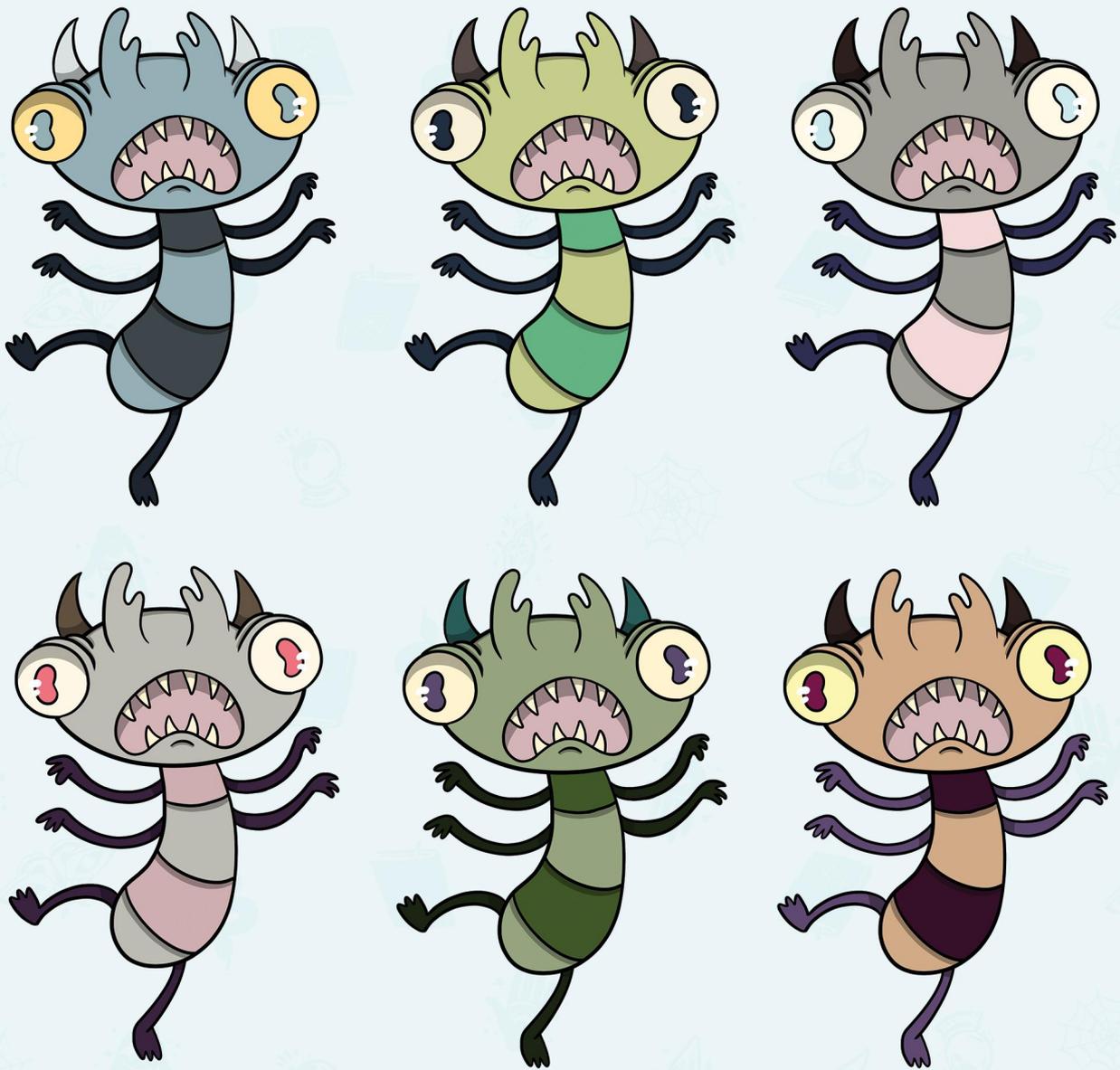


Figura 105 Demonios Grandes

Estos demonios son los más grandes de los mininons. Son una especie de insectos que atacan a Olivia con ácido y con sus muchas patas. Utilizan también sus cuernos para atacar a la protagonista. Y cuando son vencidos son los que más rocas le dan a pa protagonista.

BARRA DE VIDA

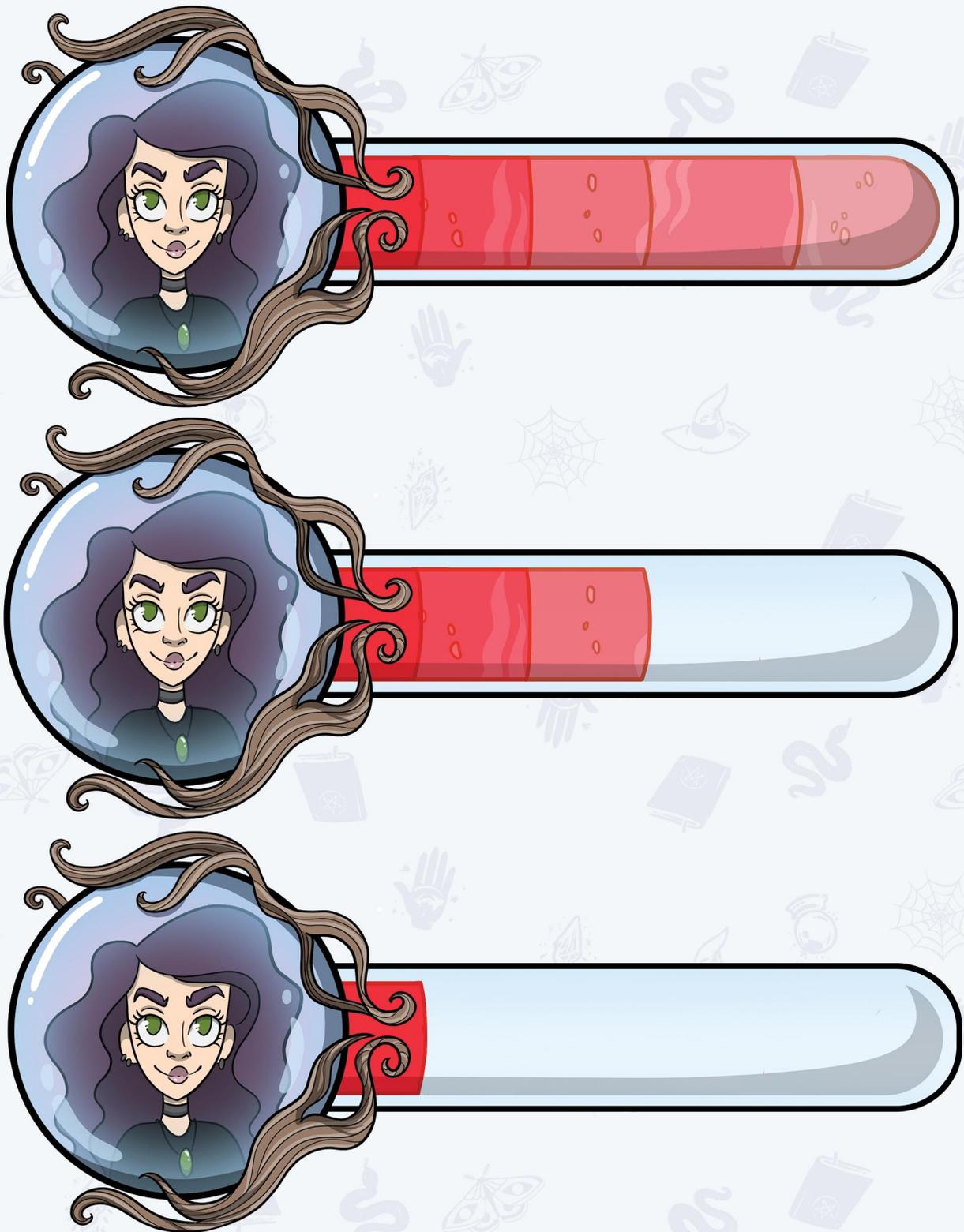


Figura 106 Barra de Vida Olivia

La barra de Olivia representa una bola de cristal, para fortalecer el tema mágico, y el contenido es una materialización orgánica de fluido para llevar cuenta de la vida de la protagonista.

BARRA DE VIDA



Figura 107 Barra de Vida Júpiter

Esta es la barra de Júpiter en los distintos niveles a pesar de sus cambios de forma, la bola de cristal lo muestra como gato, puesto que esta refleja su esencia verdadera.

FONDO NIEVE

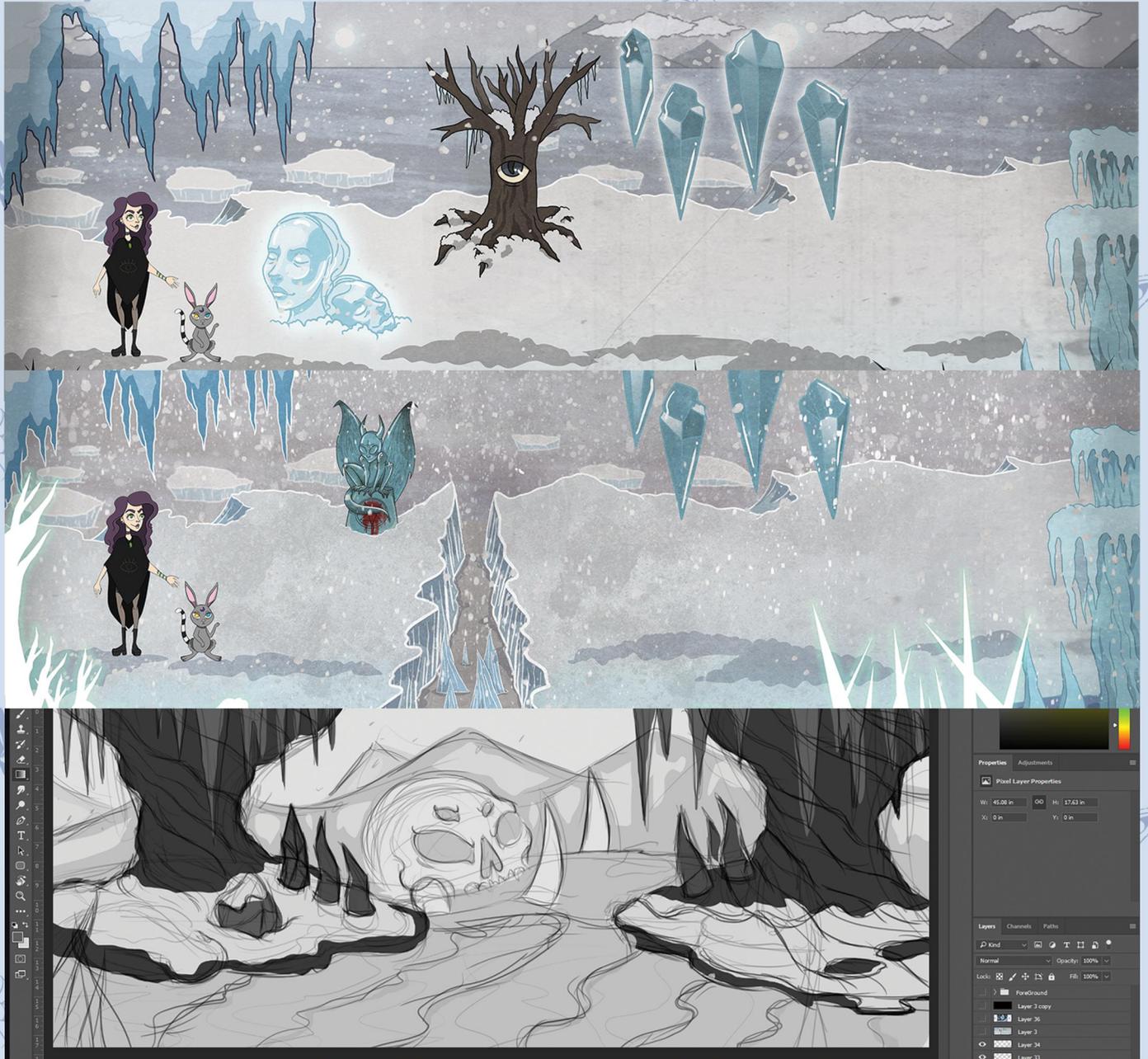


Figura 108 Estudio de fondo de Nieve

La creación de fondos representó un reto en cuanto a la composición, la distinción de planos y encontrar los tonos adecuados para crear la ilusión de profundidad. La repetición de elementos también traía consigo una monotonía que interrumpió con el flujo adecuado de la escena. Después de varios intentos y composiciones que no funcionaban, la solución fue empezar desde cero otra escena buscando que la armonía de la escena sea congruente y atractiva. Otro aspecto importante para la mejora de la estética de este fondo fue el uso de colores con tonos más contrastantes que favorecen a contrarrestar la repetición

FONDO DESIERTO

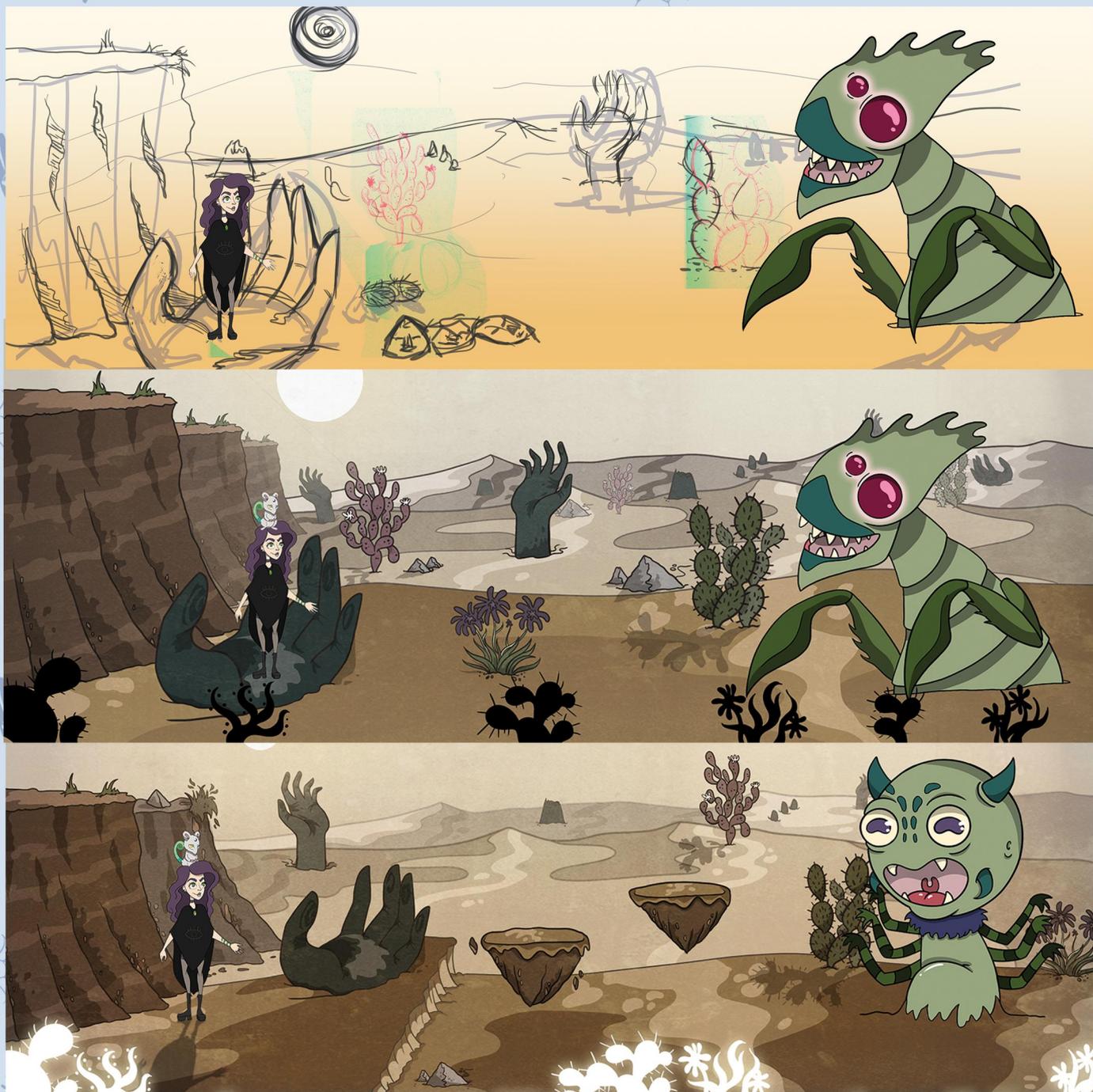


Figura 109 Estudio de fondo de Desierto

Los ambientes en los que se encuentra la protagonista son representaciones visuales de sus miedos, al igual que los demonios que debe enfrentar en su búsqueda. Por esta razón los fondos deben ser capaces de transmitir ideas abstractas que ayuden al desarrollo de la trama y a la representación de sus temores. Las dificultades que aparecieron en este fondo tenían mucho que ver con diferenciar planos, y la solución fue desaturar los distintos elementos y agregar desenfoco para crear la ilusión de profundidad.

FONDO PANTANO

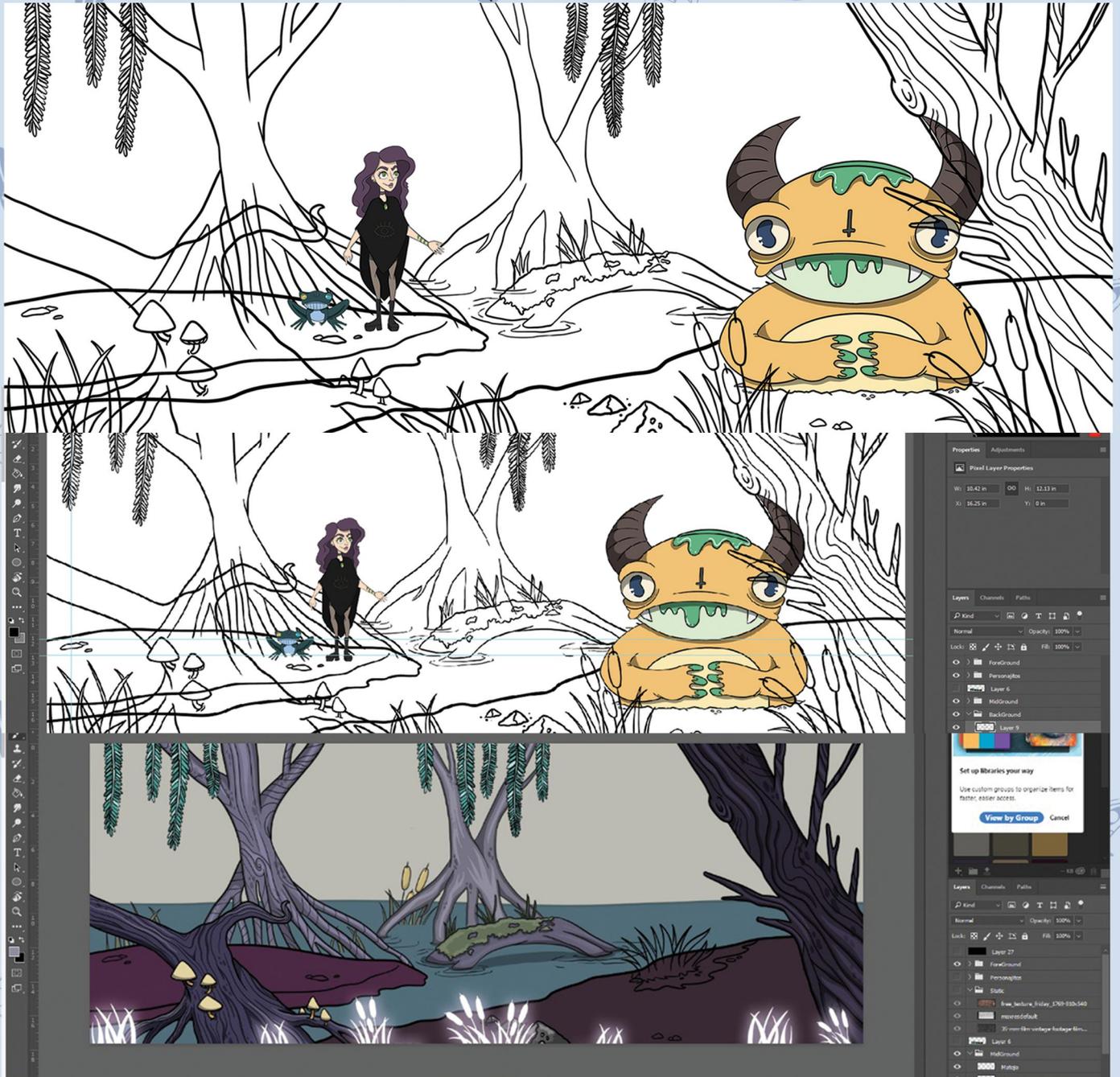


Figura 110 Estudio de fondo Pantano

La elaboración del pantano tuvo resultados positivos debido al crecimiento que hubo gracias a la creación de los anteriores fondos. La comprensión tonal y compositiva es más armónica y no choca con las paletas de los personajes.

Este fondo fue fundamental para un mejor entendimiento de la valoración de la línea y saturación de los colores para poder aplicarlos a los demás fondos.

FONDO BOSQUE



Figura III Estudio Fondo Bosque

El proceso de creación del primer ambiente fue bastante espontáneo, debido a la cercanía con este tipo de ambientes. Al igual que los demás su función principal es representar los miedos de la protagonista por medio de ambientes surrealistas que se encuentran en el infierno personal de Olivia.

FONDO CAVERNA

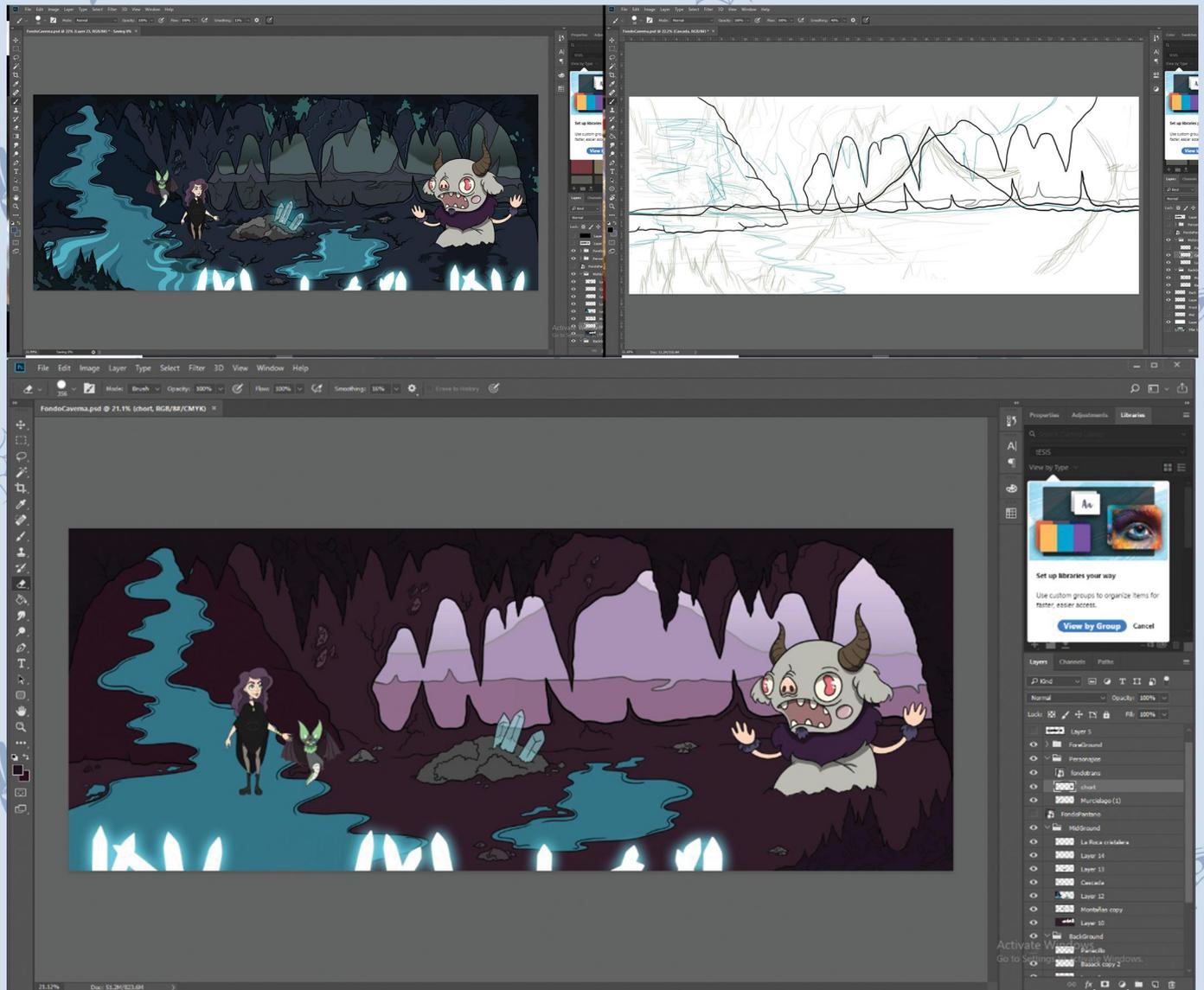


Figura 112 Estudio Fondo Caverna

Este fondo de caverna trajo consigo algunas complicaciones que fueron solucionadas con el uso de tonos oscuros al frente. Otra dificultad fue lograr que el ambiente sea representativo de un lugar bajo tierra, la búsqueda de referencias y uso de colores en tonos más oscuros también ayudó a una mejor ambientación. Como todos los otros fondos tiene elementos frontales que emiten luz y son característicos de cada uno de los lugares en los que se encuentra la protagonista.

FONDO ABISMO

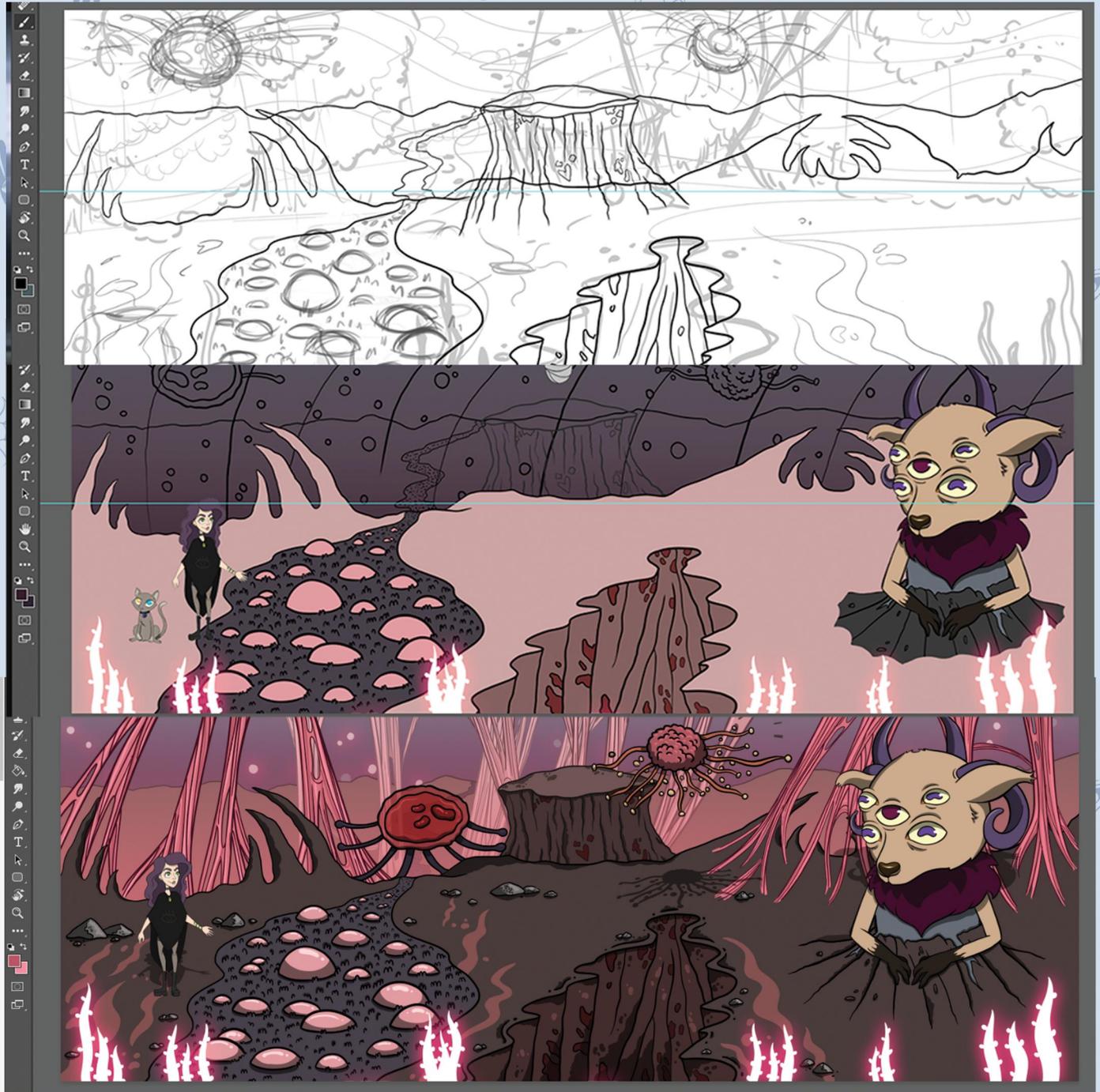


Figura 113 Estudio Fondo Abismo

El fondo del nivel final representaba un reto porque el entorno que representa es el más abstracto de todos, al final las referencias que fueron útiles para su creación fueron elementos del interior del cuerpo humano. Fue el fondo más divertido de realizar debido a su excentricidad y colores, además de que la investigación gráfica de sus elementos fue muy interesante. El objetivo principal de este fondo era crear un ambiente surreal que contenga la esencia del juego.

FONDOS

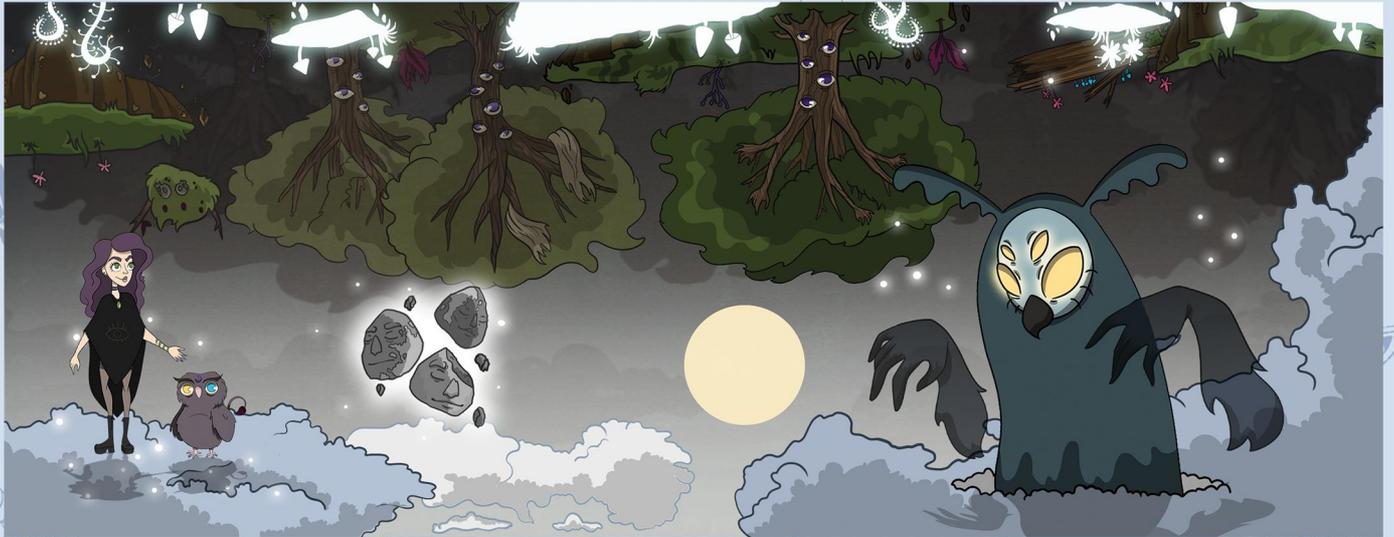


Figura 114 Fondo Bosque

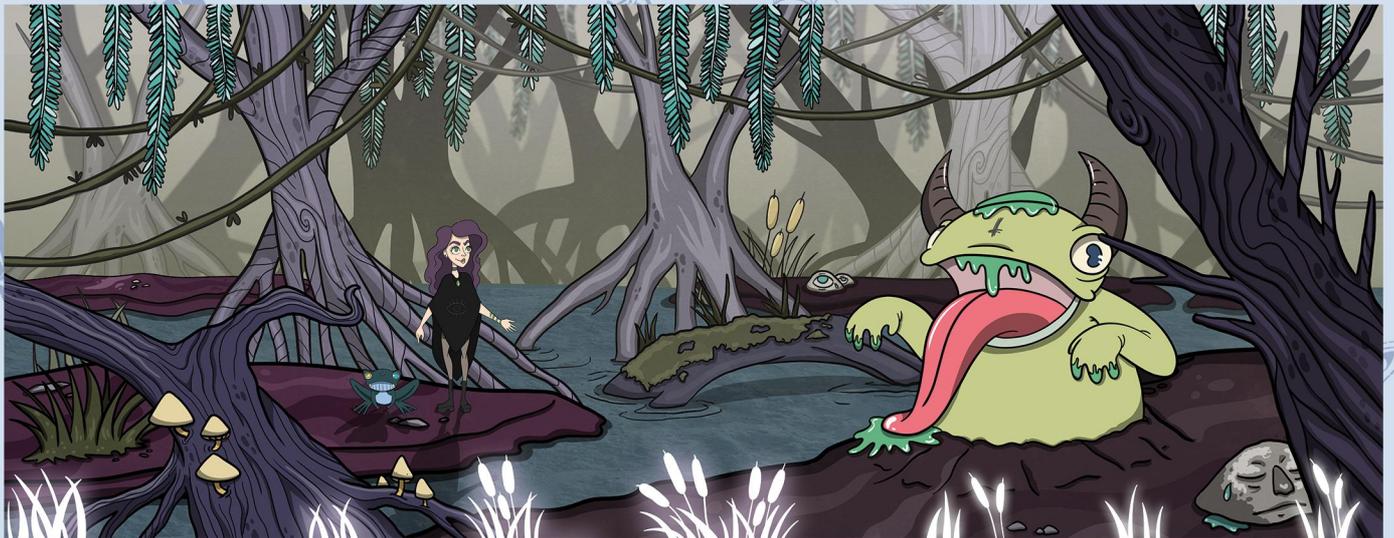


Figura 115 Fondo Pantano



Figura 116 Fondo Nieve

FONDOS



Figura 117 Fondo Caverna



Figura 118 Fondo Desierto



Figura 119 Fondo Abismo

CHECKPOINT



Figura 120 Estatua Checkpoint

El punto de checkpoint está representado por una estatua de un demonio volador con iconografía reconocible del satanismo. Este demonio lleva una cruz invertida en su frente y un pentagrama cubierto de sangre, a su vez, cada uno de los colores de las estatuas responde a su entorno. En estas estatuas Olivia paga con un porcentaje de vida para poder guardar su avance.

GEMAS

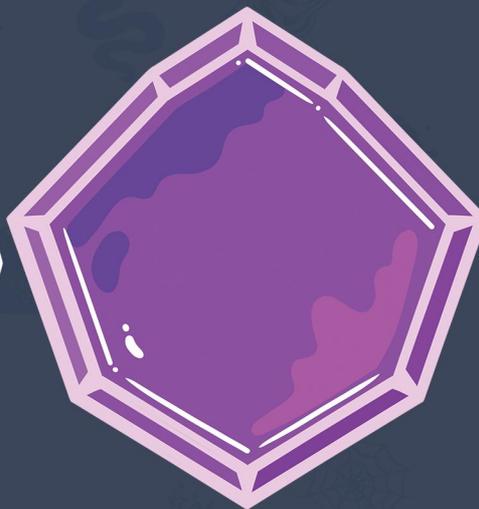


Figura 121 Ilustración de Gemas

Cada una de las gemas viene de los demonios que la poseen y la sueltan cuando son derrotados por Olivia. Cada una es una representación del demonio que tiene un poder específico que ayudará a Olivia en su viaje por el inframundo. Estas gemas son el premio que viene de derrotar al demonio mayor de cada nivel.

CARTAS DEL TAROT

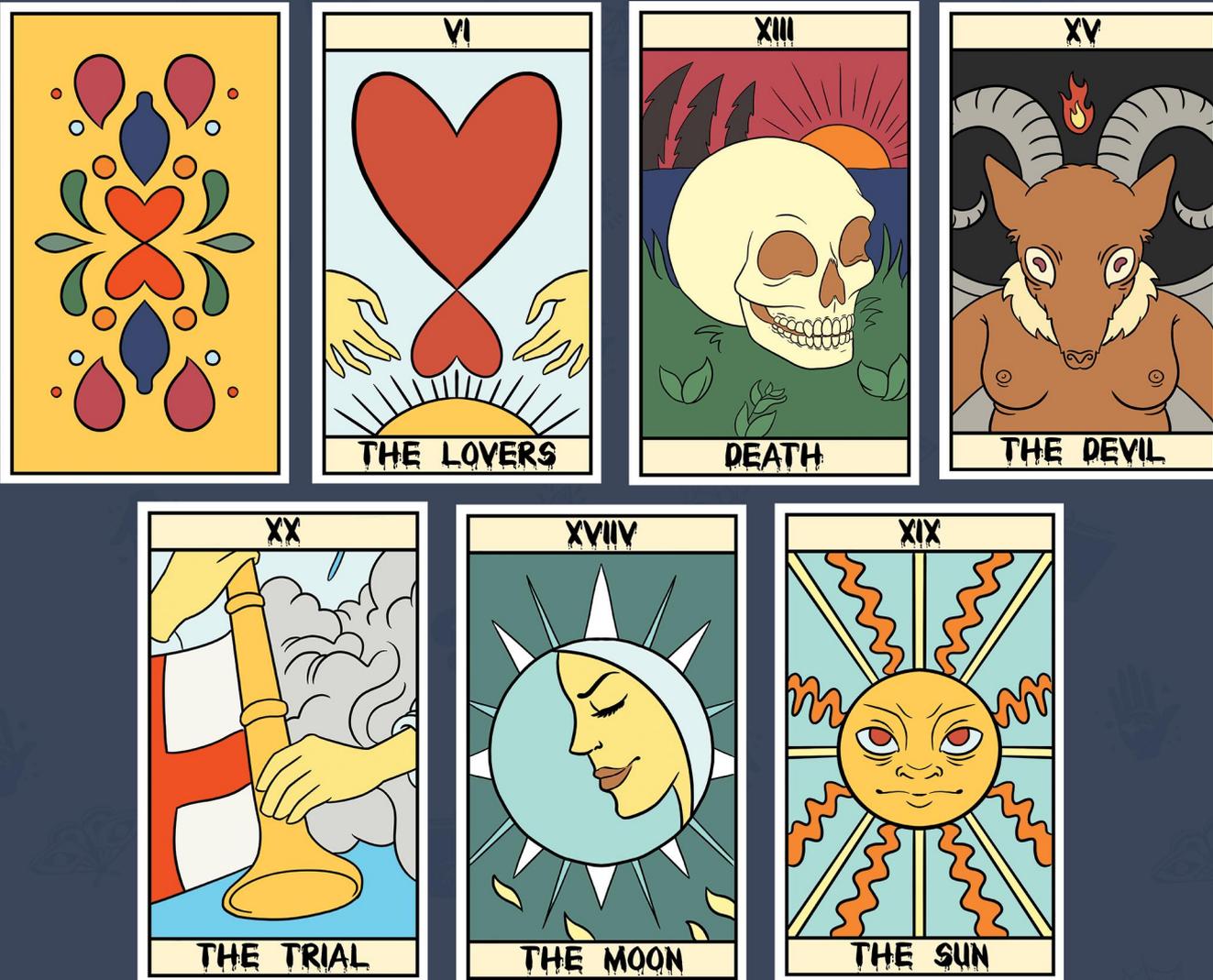


Figura 122 Ilustración de Cartas del Tarot

Estas cartas son la interpretación de las cartas del tarot de Marsella principalmente. Fueron incorporadas al juego como items que Olivia utiliza como consumibles para otorgarle distintas ventajas. La importancia de utilizar este tipo de elementos que son ampliamente reconocidos como mágicos y místicos es para evidenciar el esoterismo del juego. El uso de estas cartas lo conecta con la vida real donde éstas existen y muchas personas creen en sus poderes para predecir el futuro.

STORYBOARD



<p>Scene: 1 Int Casa tarde</p> <p>Júpiter durmiendo</p>	<p>Scene: Death Hex</p> <p>Olivia romando te</p>	<p>Scene:</p> <p>Cafetera de Júpiter + bola de cristal sobre la mesa</p>	<p>Scene:</p> <p>Hara un fuerte viento Olivia asustada mira hacia un lado</p>	<p>Scene:</p> <p>Fade out to black</p>	<p>Scene:</p> <p>APRITA ESTÁ siendo atorada por el policia, Olivia la mira sorprendida</p>
<p>Scene:</p> <p>Olivia mira una planta con magia</p>	<p>Scene:</p> <p>Hara un viento y ataja las velas</p>	<p>Scene:</p> <p>Close up se abre un portal en la sala</p>	<p>Scene:</p> <p>Olivia atorada (aterrada) por el policia</p>	<p>Scene:</p> <p>Olivia mira hacia el policia</p>	<p>Scene:</p> <p>APRITA QUÉ PASARÁ ahora Olivia</p>
<p>Scene:</p> <p>La mano va rodando a la cámara</p>	<p>Scene:</p> <p>Olivia ve con los ojos entrecerrados como se abre un portal</p>	<p>Scene:</p> <p>Los ojos de Olivia se cierran</p>	<p>Scene:</p> <p>Black Out</p>	<p>Scene:</p> <p>APRITA el 15 días de cuando suceden los sucesos</p>	<p>Scene:</p> <p>Desensus</p>
<p>Scene:</p> <p>Olivia despierta con Júpiter a su lado</p>	<p>Scene:</p> <p>Olivia despierta con Júpiter y con un portal en sus manos empieza a hablar</p>	<p>Scene:</p> <p>Olivia comienza a hablar con Júpiter en sus manos. Fade out</p>	<p>Scene:</p> <p>Death Hex</p>	<p>Scene:</p>	<p>Scene:</p>

Figura 123 Storyboard

El storyboard fue el segundo paso desde la creación del guión para poder visualizar de mejor manera la historia. Posteriormente esto sirvió para ordenar de una forma más comprensible a las escenas, así mostrar la historia más claramente y lograr transmitir de una manera legible lo que se deseaba comunicar. Muchos de los planos fueron utilizados en escenas finales del corto y sirvieron para desde un inicio poder plantear ángulos de cámara y composición de escena.

TEASER

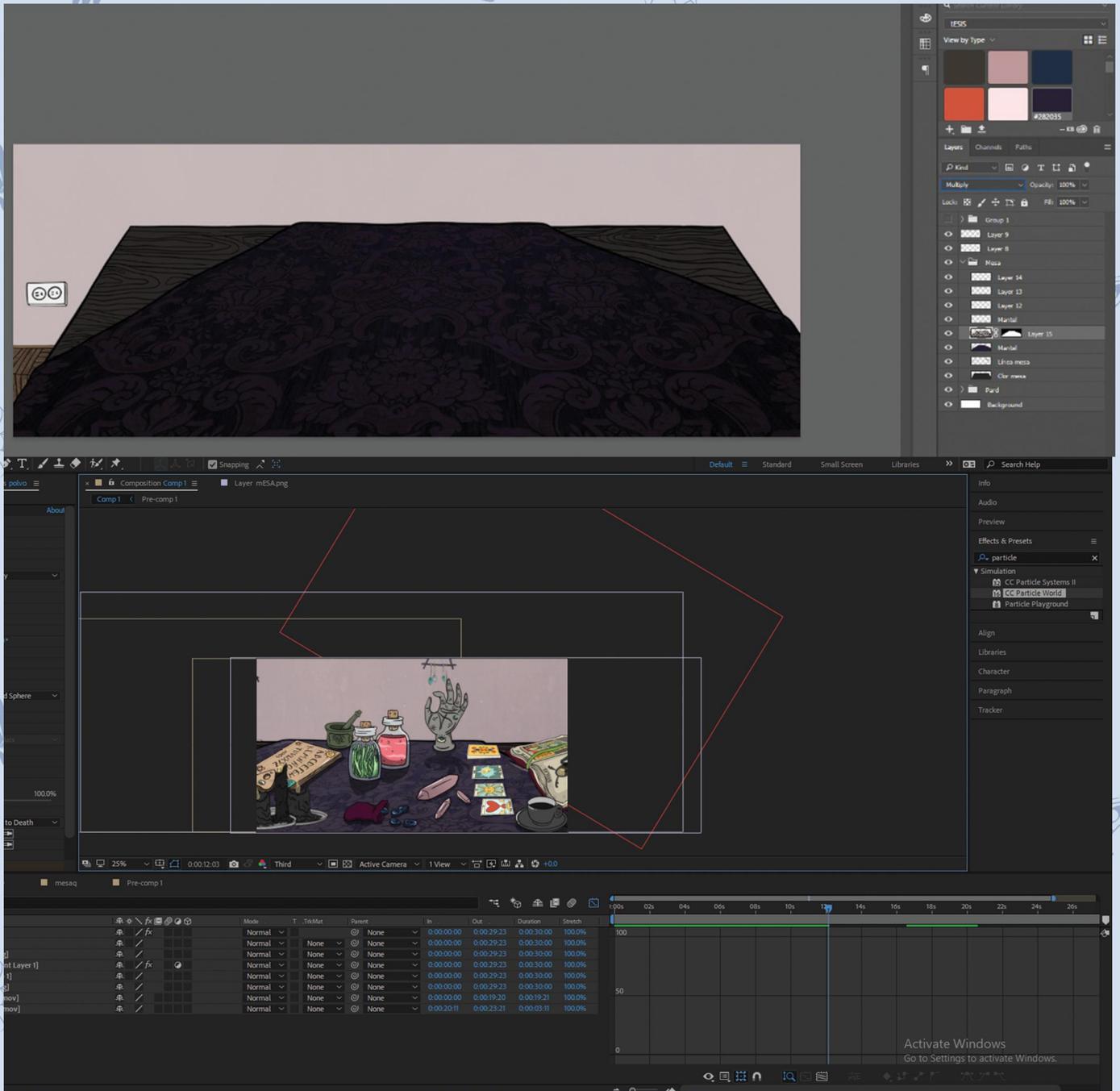


Figura 124 Creación del Teaser 2

La primera parte del teaser se desarrolla en el interior de la casa de las brujas. Aquí la dificultad se encontró al momento de diseñar un entorno que logre representar su vida y reflejar un espacio donde el espectador pueda sumergirse. Se creó cada elemento en una capa separada para facilitar sus movimientos. Después de acabar las ilustraciones en Photoshop éstas fueron montadas y animadas en After Effects junto con el sistema de partículas, que ayudaría con la ambientación de la escena.

TEASER

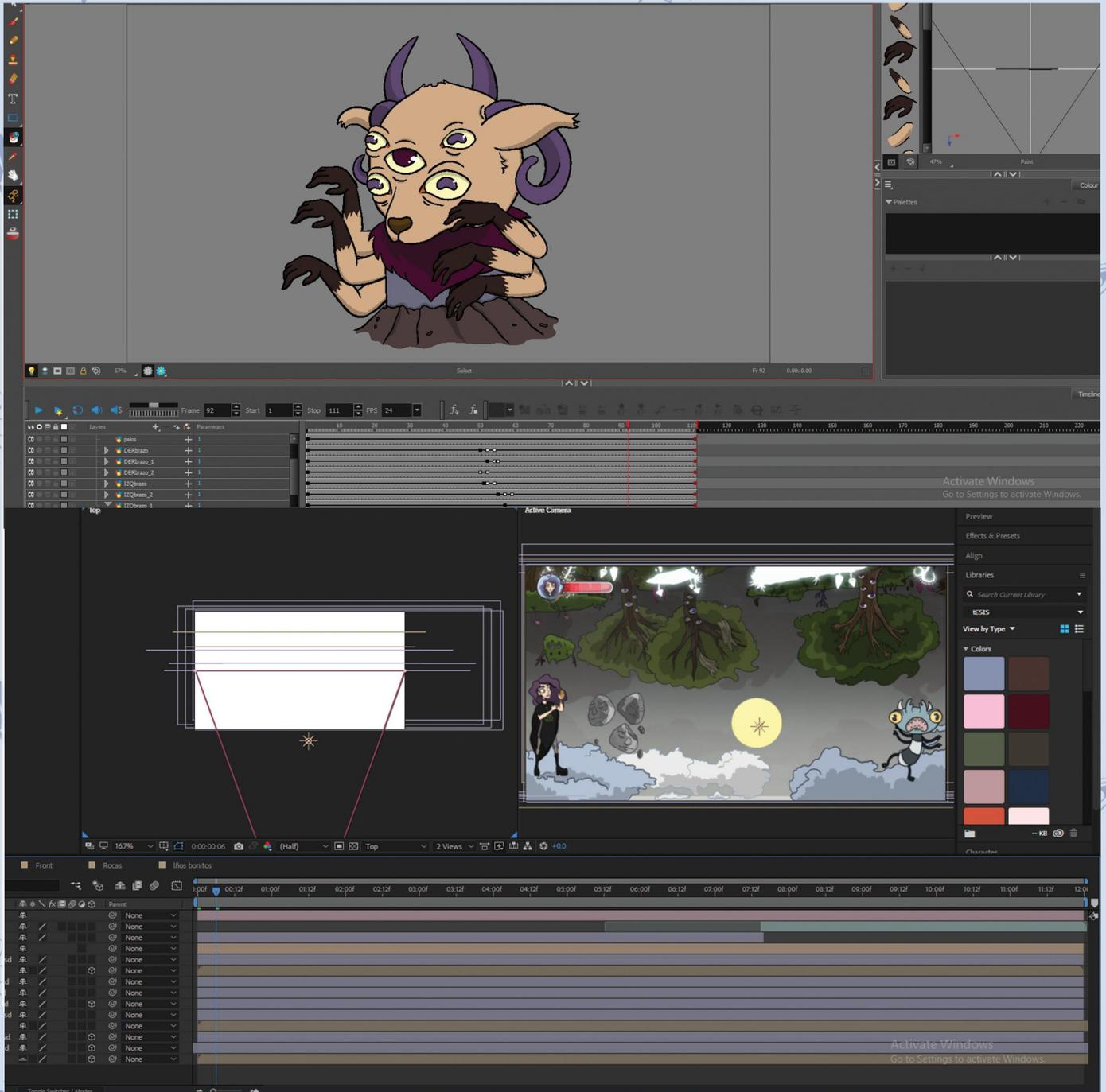


Figura 125 Creación del Teaser

En su mayoría el teaser fue creado en ToonBoom. Las animaciones son una mezcla de cut-out y tradicional que luego fue exportada a After Effects. Por medio de la cámara multiplanos se logró una ilusión de profundidad que por medio de su movilidad a destiempo creó los espacios del infierno. La dinámica de las escenas del inframundo es la misma.

PROCESO DE ANIMACIÓN



Figura 126 Proceso de animación

La forma en la que se animó a los personajes fue mediante el uso del programa Toon Boom. La técnica utilizada fue Cut-Out, donde se separa a los personajes por extremidades para conectarlas entre ellas y de esta forma dar la ilusión de movimiento. Para añadir detalles como el abrir y cerrar de ojos de los personajes se utilizó animación clásica.

PRODUCTO FINAL



Figura 127 Producto Final

El producto final tuvo uso de varios tipos de animación distinta, por esta razón la técnica mixta utilizada dio resultados positivos que enriquecieron la narrativa. El uso de luces y cámara le dieron a la historia un elemento llamativo basado en su estética.

PRODUCTO FINAL



Figura 128 Producto Final 2

Para finalizar el producto se añadieron escenas que simulan un gameplay; la rapidez y dinámica de los elementos resultó un reto. Hizo falta añadir elementos visibles del juego en la simulación del gameplay, pero se logró mostrar los ambientes y personajes más importantes.

CONCLUSIONES

La importancia de este tipo de productos artísticos es vital, dado que la constante creación y el creciente desarrollo de estos es transcendental para impulsar al individuo en su autodescubrimiento. Además, está el hecho de que refleja el interior de sus creadores, razón por la cual al momento de hacer este trabajo se puso muchísimo esfuerzo que manifiesta los conocimientos adquiridos dentro y fuera de las cátedras universitarias. A partir de este proceso se puede promover la creación de otros productos audiovisuales enfocados al desarrollo y perfeccionamiento de videojuegos y de concept art.

Posteriormente, las dificultades que aparecieron a lo largo del proyecto se encontraron al momento de ajustarse a los tiempos de entrega. Por esta razón se recurrió a hacer animación Cut-Out, que, a pesar de brindar velocidad de trabajo, limita mucho la movilidad y la dinámica de los personajes que originalmente se quiso alcanzar. Otra dificultad presente fue el manejo de programas como After Effects, donde se tuvo que aplicar muchos elementos que no habían sido revisados en clase, por esto la investigación fue sustancial para conseguir una mejor ambientación y manejo de cámara en el producto final.

Uno de los aspectos más relevantes para culminar el trabajo con la calidad con la que fue ejecutado, fue dedicarle una gran parte del tiempo a la pre-producción y organización del producto inicial para que a partir de unas bases fuertes de historia, gráfica y estilo el universo planteado se pueda ampliar y lograr un Teaser congruente. La manera en la que se desarrollaron los personajes fue exitosa debido a la consistencia de la gráfica que denota la pertenencia de los personajes a un mismo mundo. Por otro lado, la elaboración de fondos y ambientes resultó en un reto por la complejidad en las composiciones que se querían lograr.

REFERENCIAS

- Hades, L. E. (s.f.). Demonología, Jerarquía Demoníaca.
<https://laexuberanciadehades.wordpress.com/2013/01/11/demonologia-jerarquias-de-moniacas/>.
- Plancy, J. A. (1863). *Dictionnaire Infernal*. Paris.
- Williams, R. (2001). *The animator's survival kit*. United States: Faber & Faber.

ANEXO: Guión Videojuego “Descensus”

Introducción

INT. Casa. Día. Olivia y su madre Ágata se encuentran dentro de la casa temprano en el día. Olivia es una joven de unos 17 años, muy parecida a su madre, de cabello morado y con un aire místico, tienen unos tatuajes de serpiente en el brazo, de diferentes tonalidades de verde. Olivia está sentada en la mesa donde realiza los hechizos, su gato Júpiter está durmiendo en sus piernas. Su madre Ágata está cuidando a sus plantas, realizando unos hechizos de crecimiento. De repente se abre un portal oscuro y empieza a absorber a la madre, ambas luchan contra la fuerza del portal. Olivia dispara un rayo desde sus manos, el portal lo refleja sin sufrir ningún daño. Una de las manos sale del portal y golpea fuertemente a Olivia, mientras pierde la consciencia ve como su madre es jalada por el portal. Olivia pierde la consciencia. Júpiter la despierta lamiéndole la cara, ella se levanta rápidamente. Júpiter salta a sus hombros y con un hechizo viajan al inframundo.

Inicia el Juego:

Nivel 1

Ext. Bosque. Dementofobia: Aversión a volverse loco. Bosque al revés, nubes como piso y ramas de árboles se ven desde el cielo. No se ven las raíces. Olivia usa las nubes para avanzar. Hay muchos ojos que siguen sus movimientos desde el fondo, pestañean a destiempo, aparecen y desaparecen cada cierto tiempo de manera aleatoria. Aparece Olivia en el suelo, como despertando de un largo sueño, revisa su alrededor, pero no encuentra a su amigo. Aparece un búho y se posa en una rama cercana. Hay bayas que Olivia puede decidir comer, su efecto es aleatorio, pueden devolverle vida o distorsionar los fondos y a los demonios por 5 segundos, el jugador puede decidir si ingerirlas.

Checkpoint

Júpiter: Hola Olivia estaba esperando que despiertes.

Olivia: Hola, Júpiter ¿dónde estabas?

Júpiter: ¿estaba dando una vuelta por el lugar, hay muchas criaturas horribles y otras no tanto, te veo luego?

Olivia: sí, hasta luego.

Checkpoint

Olivia comienza a caminar, hay unas caras que salen de las nubes, una de ellas se enoja cuando la joven camina sobre ella.

Cara: ¡ten cuidado por dónde pisas! ¿No ves que tratamos de descansar? ¿A dónde te diriges niña?

Olivia: ¿estoy buscando a mi madre, fue secuestrada por unos demonios, tal vez la has visto? Es muy bonita y tiene un tatuaje de serpiente como este en el brazo, así como este...

Cara: si! ¡La vimos! ¿Verdad amigos?

Las otras caras: Sí, hace un rato, hace siglos, hace días. Si.

Cara: El inframundo toma los miedos de las personas y los vuelve reales, tú solo sigue adelante, y si los vences pues la encontrarás...

Olivia: muchas gracias, perdón por haberlos pisado.

Checkpoint

Olivia se encuentra con demonios pequeños a los que tiene que destruir mientras avanza el nivel. Cada vez que elimina a estas criaturas con sus poderes estos sueltan unos fragmentos de huesos en forma de monedas que Olivia puede almacenar. Se encuentra con un demonio mediano después de vencerlo este suelta muchos fragmentos de hueso. Olivia se encuentra con una viejita en capucha de varios brazos.

(Viejita de la tienda, es ciega muy anciana y está vestida con una capucha, la acompaña una mesa flotante con adornos y elementos que Olivia puede intercambiar para utilizarlos posteriormente.)

Viejita: hola Olivia, esos fragmentos que has estado recogiendo me sirven para crear objetos y hacer pociones. Te gustaría intercambiarlos por pergaminos de hechizos nuevos o cartas del tarot?

Olivia se acerca a interactuar con la viejita, se despliega un menú de tienda donde puede comprar hechizos, cartas del tarot (ps para cambiar power ups), accesorios o cambiar su outfit. Cada vez que Olivia acaba de comprar se despide de la anciana y se aleja. Cada tienda es un checkpoint aunque Olivia no compre nada.

Olivia sigue su camino caminando por las nubes evitando caer y destruyendo demonios pequeños y medianos. Hay un pequeño temblor aparece Z en forma de búho.

Júpiter: Olivia ten cuidado! Detrás de esas nubes está el demonio de este círculo. Es un demonio del bosque ten esto: le regala un arcano (the lovers). Luego vuela cerca de ella para ayudarle a luchar contra el demonio.

Checkpoint

Olivia avanza, ocurre otro temblor. Todo se vuelve más oscuro y aparece el primer demonio mayor. Un demonio de bosque. Tiene la apariencia de un espíritu, es oscuro y de ojos vacíos, están en blanco y son brillantes, además una máscara cubre su rostro. Tiene cornamenta de venado sobre su peluda cabeza. Tiene brazos con pulgares retraibles como de humano. Olivia utiliza sus hechizos para bajar su vida, cada vez que el monstruo se cansa el búho irá a rasguñarlo. Cuando Olivia logra destruirlo el demonio se desvanece en el aire, y deja detrás de él una piedra preciosa. Olivia la recoge y la utiliza para crear un portal que la lleve al siguiente círculo. Júpiter viene volando y se posa sobre Olivia juntos saltan dentro del portal.

Nivel 2

Ext. Pantano. Aversión a la suciedad/contaminación. Es un pantano, húmedo, árboles torcidos y zonas lejanas llenas de niebla. Tiene zonas de niebla muy espesa que se caracteriza por ser verde y tóxica. Si Olivia está mucho tiempo dentro de estas comienza a toser y vida comienza a bajar, se estabiliza al momento de salir de estos. Pozos de lodo que

absorben a la protagonista si se para sobre ellos por mucho tiempo, si es absorbida completamente se desaparecerá y aparecerá desmayada en el último checkpoint donde despertará para continuar.

Olivia se levanta del suelo, Júpiter está sobre su costado, se arrastra hacia el piso y Olivia se levanta, ahora él es un sapo.

Júpiter: ¡me veo muy lindo aquí! Iré a investigar bajo el agua y te alcanzo después.

Júpiter se adentra en las oscuras aguas del pantano.

Olivia comienza su camino y destruye pequeños demonios además de evitar niebla tóxica hasta llegar a una carta arcana random tirada en el piso a unos metros del inicio del nivel. Sigue luchando con demonios pequeños, el sexto demonio mediano suelta fragmentos de hueso y una carta. Júpiter aparece de vez en cuando nadando bajo los manglares en el agua para ver a Olivia. Después del este demonio se encuentra con la tienda de la viejita. Es un Checkpoint donde puede comprar cosas y guardar el progreso.

Olivia sigue su camino, destruyendo demonios pequeños y hay seis demonios medianos más.

Checkpoint

Se encuentra con Júpiter.

Júpiter: este lugar no me da buena espina, vámonos pronto de aquí. Ten esto (le da una carta de arcano).

Se sumerge de nuevo en el agua.

Checkpoint

Finalmente alcanza el demonio final, el jefe del nivel. Es un demonio de pantano. Es parecido a un pez, es acuático, pero tiene extremidades como de humano. Grandes ojos perdidos como de un pez muerto. Modifica el manglar y manipula la niebla tóxica a su alrededor. Tiene cuatro poderes principales. Cuando Olivia da el golpe final este se encoge y Júpiter sale del agua para devorarlo. Cuando Júpiter se lo traga se queda un momento quieto, y escupe una piedra preciosa. Y toma la piedra preciosa para realizar el encantamiento. Se abre nuevamente un portal para avanzar al siguiente círculo, toma a Júpiter en sus brazos y saltan juntos dentro del portal.

Nivel 3Ext. Nieve. Ene

tofobia: Aversión a objetos puntiagudos. Estética de un ambiente helado y nevado. Hay muchas estructuras puntiagudas de hielo, que salen del piso o cuelgan del cielo. Algunas que están agrietadas y flotan en la parte superior suelen quebrarse y caen, si alcanzan a la protagonista pueden infligir daño. Ahora Júpiter es una liebre.

Olivia aparece en la nieve temblando del frío, tras unos metros encuentra a Júpiter caminando hacia ella con un poncho. Se lo entrega y Olivia se lo pone.

Júpiter: Te fui a conseguir esto, por alguna razón tardaste más en llegar esta vez, me preocupé por ti pero sabía que llegarías y tendrías frío.

Checkpoint

Olivia comienza su viaje por el nivel, se encuentra con cuatro demonios medianos y cristales de hielo que caen de la parte superior. Hay ocho de estos cristales.

Checkpoint

Olivia se encuentra con la viejecita de la tienda.

Pelea con un último grupo de demonios y llega al Checkpoint final del nivel

Júpiter: Olivia! ¡Ya se quien habita aquí, es terrible de verdad! ¡Tiene unos pies horribles! (Le regala una carta y hace un hueco en la tierra.

Olivia se acerca a pelear con el demonio final. Es un demonio de nieve, peludo con cuernos grandes y ojos desorbitados, tiene colores asociados a la hipotermia. Se mueve con movimientos cortados y lanza picos de hielo. Cuando Olivia lo derrota este se derrite y deja una gema detrás de él. Olivia se acerca a recogerla y la levanta Júpiter salta a sus brazos y saltan juntos dentro del portal.

Nivel 4

Int. Misofobia: Atazagrafobia: Miedo a ser olvidado. Interior subterráneo, estética de caverna abandonada y sucia. Una caverna subterránea, sucia mohosa y abandonada.

Vegetación desagradable, agua estancada y sucia.

Aparece Olivia muy angustiada y asqueada por el lugar en el que se encuentra, Júpiter sale de su bolsillo y trepa a su hombro. Júpiter ahora es un murciélago.

Checkpoint

Olivia comienza a caminar se encuentra con cinco demonios medianos y sus respectivos demonios pequeños hasta alcanzar el primer punto para guardar. Debe evitar pisar los charcos de agua puesto que son tóxicos y al envenenarla pierde vida progresivamente por un tiempo. Luego se cura solo.

Checkpoint

Aparecen unas caras empotradas en la pared y una abre sus ojos blancos para hablar con Olivia.

Rostro: Nunca creí que llegarías aquí, los demás pensaron que alguno de los otros demonios mayores ya te habría destruido, pero yo sabía que se equivocaban. Ten esto. (Sale de su boca una carta de arcano del diablo).

Olivia puede tomar la carta y seguir adelante.

Lucha con seis demonios medianos y sus respectivos demonios menores hasta llegar al último Checkpoint del nivel, marcado por la estatua.

Sale Júpiter del bolsillo de Olivia y se sube a su hombro.

Júpiter: Creo que estamos cerca Olivia, lo siento en mis orejas.

Olivia continúa caminando y el túnel se achica y se vuelve a agrandar en un par de metros.

Checkpoint

Comienza a chorrear un limo verde de la pared del subterráneo y este se comienza a juntar hasta formar la silueta de una criatura. Esta ruge y todo el limo sale volando y deja al descubierto al demonio final del nivel. Este demonio está lleno de suciedad y limo. Es similar

a un anfibio. Está cubierto de limo y se ve desagradable y terroso, además tiene grandes cuernos y ojos separados.

Tiene cuatro tipos de ataque diferentes. Escupe limo, hace que el limo corre del techo y caiga sobre la protagonista, golpea con sus extremidades y causa temblores que hacen que se derrumben escombros dentro de la sala de batalla.

Si Olivia pierde toda su vida se desmaya y aparece en el Checkpoint anterior

Si Olivia gana la batalla la criatura se desvanece en limo, Olivia camina sobre la baba hasta llegar a la piedra preciosa que esta dejó atrás. La toma en sus manos y hace el encantamiento. Aparece un portan muy luminoso y corre una brisa caliente. Olivia acaricia la cabeza de Júpiter y salta dentro del portal.

Nivel 5

Ext. Desierto. Amnesifobia: Aversión a perder la memoria. Tiene la apariencia de un desierto es muy soleado, hay muchísima arena, viento, y tiene una vegetación extraña y entrelazada. Una vez más hay caras enterradas en la arena, además de manos y estructuras destruidas que sobresalen de la arena, a veces son cubiertos o aparecen debido al viento que mueve la arena confirme Olivia va avanzando.

Checkpoint

Olivia aparece tirada bajo un tipo de vegetación que le brinda un poco de sombra al devastador sol de desierto. Júpiter no está cerca de ella, ella se levanta asustada busca a su alrededor y comienza a correr para intentar buscarlo. Tras correr unos metros Júpiter no aparece, tampoco ningún tipo de demonio, Olivia comienza a verse cansada y cada vez corre más despacio hasta desfallecer vencida por el fuerte sol.

Blackout

Fade in

Aparece Olivia en el Checkpoint inicial. Aparece Júpiter en forma de ratón.

Júpiter: te deje bajo la sombra de ese árbol porque el sol es demasiado fuerte aquí, es muy fácil que el sol te desgaste muy rápidamente. Fui en búsqueda de esto.

(Le entrega una especie de cantimplora) Debes usarla de vez en cuando sino no podrás atravesar esto. Rellenará con las flores moradas que encuentres, transformara a las flores en una bebida muy hidratante. La hice yo mismo!

Olivia: gracias Júpiter! ¿Que pasa si tardo mucho en encontrar las flores?

Júpiter: solo trata de encontrarlas pronto, te ayudaré a buscarlas y veré que más encuentro.

Nos vemos luego.

Júpiter se despide y aleja caminando lentamente.

Si Olivia toma las flores equivocadas tendrá alucinaciones de demonios que vienen hacia ella y la atacan, pero desaparecen después de un tiempo.

Checkpoint

Olivia comienza la travesía del desierto, va más lento de lo común y llega a desgastarse rápido debe tomar agua de la cantimplora, vence con esfuerzo a 1 demonio mediano y cinco pequeños cuando llega a la tienda sin haber encontrado ninguna flor morada.

La viejita le obsequia un sombrero mágico para ayudarla a cubrirse del fuerte sol. Además, sirve como Checkpoint y puede hacer las compras que desee.

Olivia sigue su viaje con mejor energía y lucha con demonios pequeños habrá doce demonios medianos y cada cuatro demonios medianos se encontrará con un arbusto de flores moradas donde podrá recoger las flores que necesita. Los Checkpoint se encontrarán después de cada seis demonios medianos.

De no recoger las flores se irá cansando más hasta desmayarse. Además, hay flores tóxicas muy parecidas que causan que Olivia alucine con demonios menores y mayores que desaparecen cuando ella los golpea. Se despertará en el Checkpoint más cercano hacia atrás, será llevada hasta ahí por Júpiter donde le dará flores y podrá levantarse de nuevo.

Después del décimo segundo demonio aparecerá en último Checkpoint del nivel, donde Olivia se encontrará con Júpiter para hablar con los rostros enterrados sobre el demonio del desierto.

Rostros: Ten cuidado Olivia este demonio nos tiene aquí atrapados desde que fallecimos. Estamos cansados de estar aquí, si no logras vencerlo te atraparé aquí por siempre. Nadie se acordará de tí. Si tienes miedo no lo vas a lograr. Si intentar ver a otro lado él sabrá que tienes miedo y habrás perdido. Hay espacio suficiente para los dos aquí con....

Mientras da un salto y brinca sobre una de ellas.

Júpiter: ¡Cállense! Dice temblando muy asustado. ¡¡Corre Olivia vámonos de aquí!!

Júpiter y Olivia corren por encima. De los rostros mientras comienza a correr un fuerte viento desértico. Empieza una fuerte tormenta de arena que cada vez dificulta más el paso de los protagonistas.

Checkpoint

Trás unos metros de caminar en la tormenta una criatura comienza a arrastrarse bajo ellos. Y aparece el jefe final. El demonio del desierto. Tiene una apariencia como de insecto. Tiene varios brazos y varios ojos, además de una gran mandíbula. Se mueve ágilmente y tiene grandes cuernos. Olivia comienza a atacar, este le tira varios objetos como flores espinosas que lastiman o flores moradas que le ayudan a no deshidratarse debe esquivarlas o atraparlas respectivamente. Cada 3 veces que logré esquivar el ataque más fuerte puede enviar a Júpiter rodar para atacar al demonio, así sucesivamente hasta bajar su vida. El último golpe lo debe dar Júpiter para así destruirlo por completo, este se deshidrata por completo hasta volverse arena. Deja tras él la última gema necesaria para abrir el portal del último nivel.

Júpiter toma la gema con sus patas y toma la mano de Olivia ella conjura el hechizo, se abre el portal, Júpiter regresa a ver a Olivia con la expectativa de que de la señal para saltar. Ella observa la brisa que sale del portal suspira y duda en si debería saltar. Júpiter la abraza y ella le sonrío decidida, en ese momento ambos saltan dentro del portal.

Nivel 6

Ext. Tanatofobia: Aversión a la muerte. Fondo más abstracto que los demás. Ningún ambiente reconocible compuesto por plantas flotantes escasas y una especie de niebla espesa frío. Tiene abismos donde la protagonista puede caer y plantas venenosas que igualmente pueden lastimar a Olivia. Olivia y Júpiter aparecen mientras una luz tenue ilumina el espacio en el que se encuentran. Júpiter ahora es un gato de nuevo como en la

realidad. Mientras Olivia y Júpiter caminan lentamente los rostros que se encuentran en el piso al igual que en otros círculos se turnan para hablar.

Rostros: este es el último demonio que deberás enfrentar para encontrar a tu madre, un burdo demonio de desierto. La siguiente criatura que encontrarás no es solo un demonio encargado, es el príncipe de estas tierras, el líder de los rebeldes que pusieron todo de cabeza. Si no tienes cuidado podrías quedarte aquí con nosotros, por siempre, sí siempre, ¿sería lindo no? Aquí nadie te buscaría nunca. Estarías tranquila, estarías sola.

Júpiter: No quiero bajarme Olivia, no tengo ganas de cazar ningún ratón aquí. Lo vamos a lograr, te prometo.

Checkpoint

En este nivel Júpiter va a lado de Olivia a lo largo de todo el nivel.

Olivia se encuentra con seis demonios medianos y sus correspondientes demonios menores hasta encontrar una viejita con tienda.

Atraviesa muchos obstáculos de plantas y hoyos hasta llegar a la segunda zona, donde hay seis demonios medianos más y encuentra otro Checkpoint.

Atraviesa seis demonios medianos y sus respectivos Minions hasta llegar hasta la última tienda del nivel.

Viejita: mi niña, es la última vez que te veré estas lista para escribir tu destino?

Olivia atraviesa la última zona de demonios y obstáculos.

Checkpoint.

Ambos llegan a una zona oscura, donde la vegetación brilla de una manera espectral, se ven siluetas salir de ellas, parecidas a almas que tratan de escapar.

Llegan a una silla enorme donde está sentado un ente oscuro, cuando Olivia se acerca lo suficiente esta nota su presencia y se ilumina para que ella pueda verlo. Es Lucifer el príncipe del infierno. Es el demonio más grande y fuerte de todos los de todos los círculos. Es Lucifer, tiene la apariencia de un demonio clásico tomando la forma de un macho cabrío, tiene varios ojos y algunos pares de cuernos. Además, tiene extremidades humanas de color muy oscuro. Él le hace una seña de que se detenga y su mano se ilumina para iluminar una parte lejana del fondo en el que está su madre atrapada. Ella está inconsciente y no nota la presencia de su hija.

Lucifer: Hola Olivia, me alegra que hayas llegado aquí, sabía que eras fuerte. Me emociona saber que aún hay brujas poderosas allí afuera. Traje aquí a tu madre porque ella también es poderosa, pero se rehusó a cumplir con su destino. Ustedes están aquí para hacer lo que deseen, para cumplir su voluntad divina. ¿No desearías ser más poderosa aún, ser libre? Tener todo, nadie te diría que hacer nunca más. Ayúdame a sacar a mis amigos de aquí y te daré todo lo que alguna vez pudiste desear.

Olivia: ¿y qué pasará con mi madre? ¿Qué pasará con Júpiter? ¿Con las personas y el mundo?

Lucifer: No tengo la confianza para liberar a tu madre, ella me ha fallado, ella arruinaría nuestro plan Olivia, arruinaría tu grandeza y todo tu potencial. ¿Y el resto del mundo... que importa? ¿Tú nunca le importaste a ninguno de ellos? No les debes nada, hazlos sufrir como la plaga que son, esos humanos tristes y patéticos, nada de

Júpiter: ¡no lo escuches! Olivia por favor tú sabes lo que hará en realidad, él no....
Lucifer le lanza un rayo dejándolo tirado inconsciente en el piso.

Lucifer: odio que me interrumpan, esos guías que se creen...

Olivia corre a verlo ve que Júpiter está muy mal, llena de ira prende sus manos y comienza la batalla con lucifer.

Comienza la batalla contra Lucifer, lanza 5 tipos distintos de ataques, aplasta con sus manos a Olivia, lanza rayos, lanza almas, prende llamas del piso que Olivia debe esquivar y respira fuerte para tratar de absorber a Olivia. Cuando Olivia, logra dar el golpe final este cae al piso debilitado. Júpiter despierta.

Checkpoint

Júpiter: utiliza las piedras, con ellas podrás salvarme y derrotarlo de una vez. Olivia destruye las rocas dentro de la bolsa al pisarlas, estas se vuelven polvo. Saca un poco y las coloca sobre Júpiter. En ese momento lucifer comienza a brillar y a transformarse en una forma evolucionada y más fuerte de sí mismo. Olivia se asusta le lanza hechizos, pero no logra hacerle nada.

Lucifer: ¡HAHAHAHAHA! ¡NO PODRÁS VENCERME NUNCA! ¡ERES UNA TONTA! (Todo tiembla mientras habla)

Olivia regresa hacia Júpiter tratando de despertarlo está muy asustada. Júpiter comienza a brillar tenuemente y hay un gran brillo proveniente de él. Se transforma en un ser grande y poderoso.

Júpiter: ¡sube en mi espalda Olivia, vamos a hacer esto juntos!

Checkpoint

Olivia se sube rápidamente sobre su espalda y comienzan a luchar. Júpiter se convirtió en una gran criatura de varios brazos y ojos, muy fuerte y poderoso. Júpiter y Lucifer son más o menos del mismo tamaño. Lucifer tiene los mismos poderes, pero potenciados, y más rápidos además su barra de vida es ligeramente más grande, Júpiter lanza rayos de su boca, tiene fuerza y Olivia lanza hechizos en su espalda también. Cuando da el golpe final Lucifer se encoge y se desvanece haciéndose transparente y alejándose, volando.

Checkpoint

Ambos corren hacia Ágata, ella está llena de polvo está fría y pálida. Los tatuajes de serpiente se desvanecen la piel de ambas. Ágata pierde su gran tamaño y vuelve hacia su forma verdadera además está muy débil así que se acuesta junto a las dos. Olivia llora mientras trata de realizar hechizos que le devuelvan la vida. Todo comienza a ponerse oscuro mientras los protagonistas se pierden de vista. Olivia se enoja mucho y empieza a emanar luz sus ojos se iluminan y comienza a salir luz de su boca también. Ocurre un gran destello.

Outro

Ext. Bosque cercano a la casa. Aparecen los 3 tirados en el claro. El primero en despertar es Júpiter que se sube sobre Olivia y comienza a lamerle la cara, es un gato normal como al principio. Ella se despierta cansada y se lanza donde su madre para abrazarla ella se despierta y comienza a llorar.

Ágata: Lo hiciste! ¡Mi hermosa hija! ¡Lo lograste! ¡Estoy orgullosa de tí! ¡No te dejaste engañar por ese tramposo! Esos cristales que destruiste y usaste en Júpiter los encerraran por mucho tiempo más. No van a molestar en mucho tiempo.

Júpiter: comienza a ronronear

Olivia: no lo hubiese logrado sin ti Júpiter, gracias.

Los tres se abrazan