

The Pirate Cat



Personajes y escenarios- 2022

David Rodríguez Rives

Índice:

Ambientación y género del juego

Ambientación:	3
Género:	3
Algunas inspiraciones audiovisuales:	3
Algunas referencias estéticas de la ambientación:	4

Ficha técnica

Nombre:	5
Edad:	5
Personalidad:	5
Rol:	5
Referencias para la creación del personaje:	6

Proceso del desarrollo del personaje

Concepto e historia:	7
Proceso de creación de siluetas:	7
Desarrollo de 3 siluetas:	12
Capitán:	12
Ninja:	13
Bestia semi mecánica:	13
Desarrollo del beuty y versiones de color:	14
Turn around y expresiones faciales:	16
Poses:	17

Ambientación y género del juego:

Ambientación:

Este desarrollo artístico se desarrolla en un mundo de fantasía, donde humanos y semihumanos conviven y se relacionan como seres inteligentes. La época donde se desarrolla la historia de nuestro personaje se encuentra en una Edad Media, en lo que nuestro mundo marcaría el siglo XVI y XVII, también conocida como la edad dorada de la piratería. El escenario donde se plantea este personaje es un ambiente caribeño, donde los piratas más poderosos gobiernan las islas alejadas de las leyes europeas con mano firme y crueldad

Género:

La ambientación de la historia invita a la utilización de un género de acción y aventura centrado en el avance del personaje a través de misiones y eventos. Tales como intervenir en un abordaje pirata o sobrevivir al abordaje del barco donde te encuentres.

Se espera seguir un avance de la historia en forma de mariposa, donde cada acción y decisión del jugador conllevará el avance de la historia y evolución del personaje en un rumbo concreto y excluyente. Un ejemplo de juegos que utilizan este tipo de avance narrativo sería "Beyond two souls".

Algunas inspiraciones audiovisuales:

Algunas obras audiovisuales que se han utilizado como referencia para la ambientación del juego incluyen desde juegos piratas como "Sea of Thieves" además de series como "One piece" o sagas de diferentes medios audiovisuales como "Piratas del Caribe".

Algunas referencias estéticas de la ambientación:



King of seas



Assassin's creed IV: Black Flag

Ficha técnica del personaje:

Nombre:

El personaje se llama William Gun pero el personaje cambiará este nombre por el que desee.

Edad:

En el momento que empieza la narrativa, tendrá 20 años humanos.

Personalidad:

Al comienzo de la historia, William Gun será bastante curioso, aventurero y temerario, caracterizado por transmitir una atmósfera inocente y rebelde.

Esta atmósfera se adaptará según su evolución narrativa, hasta mostrar un carácter maduro, cruel, salvaje o bonachón.

Rol:

Luchador nato:

Dentro del juego será el jugador el que controle al personaje, aunque este tendrá unas habilidades de luchador y superviviente muy marcadas. Pudiendo luchar cuerpo a cuerpo utilizando sus garras, dientes y espada y a una distancia media utilizando un trabuco o cualquier arma a su alcance.



Referencias para la creación del personaje:



Gato con botas: Shrek



Gangplank: League of Legends



Capitán Garfio: Peter Pan



Jack Sparrow: Piratas del Caribe

Proceso de desarrollo del personaje:

Concepto e historia:

El concepto del personaje deriva de la idea de, en un mundo donde las especies humanoides pueblan la tierra, tener un gato venido de la vida de ciudad llegando a una ciudad portuaria, en ella intentará hacerse un hueco como grumete. Según las decisiones y acciones del jugador (participar en atracos pirata o corsarios, sobrevivir a un abordaje o ser capturado...). Este personaje derivará en una silueta final o en otra, por ejemplo en caso de ser capturado, derivará en la silueta semi mecánica más animal al haber sido tratado como una bestia de entretenimiento en un coliseo.

El concepto del "capitán pirata" presentado como aspecto general procederá de la idea de que el jugador pueda completar todas las misiones y ganarse el respeto de una tripulación, reconociéndose como capitán de un barco pirata.

Proceso de creación de siluetas:

Para la creación de las siluetas se intentó imaginar las distintas vertientes y características que podría generar la historia:



Desde su origen:

Vikingo:



Europeo:



Asiático samurai:



Asiático ninja:

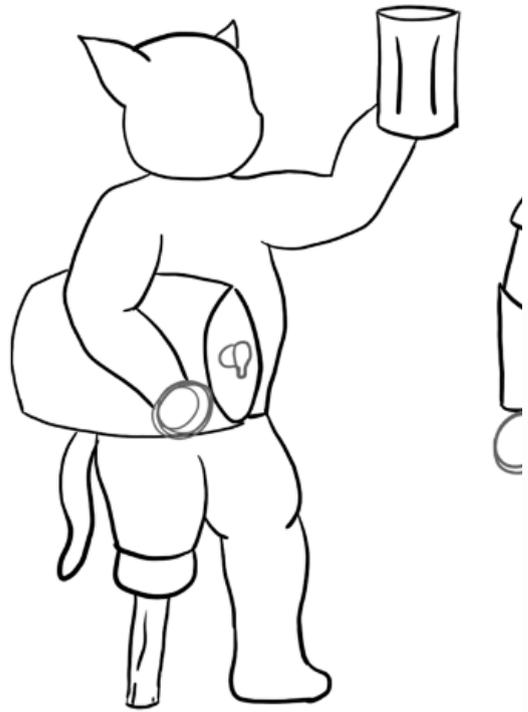


Desde su historia:

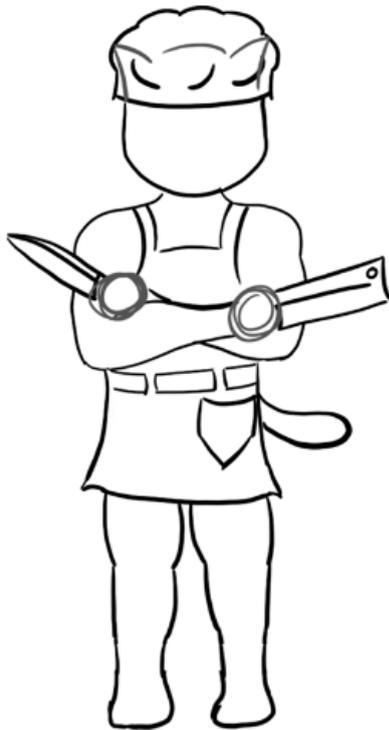
Capitán pirata:



Borracho:



Cocinero / chef:



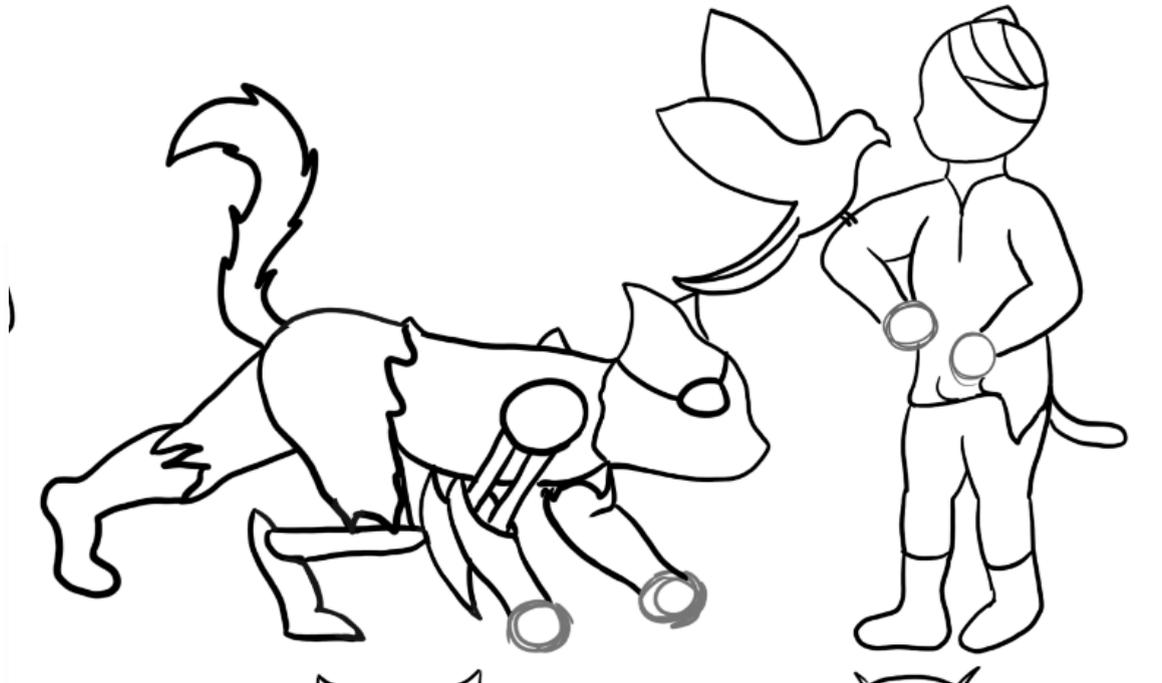
Ballenero / arponero:



Bestia semi mecánica:



Cuidador de animales / zoologo:



Versiones alternativas de prueba:

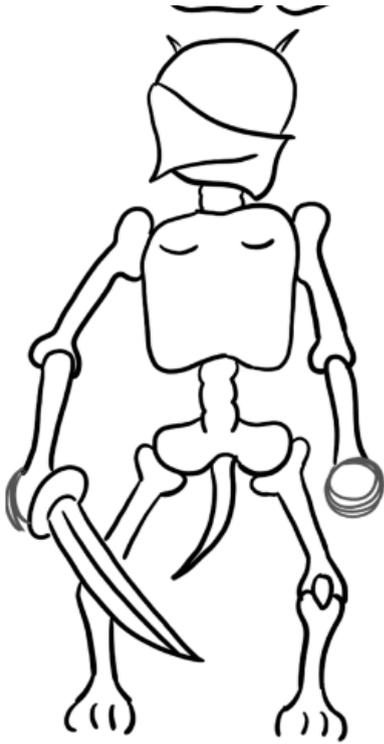
Pirata mujer:



Guardaespaldas:



Esqueleto / no muerto:



Mini pirata:



Gato-sirena:



Desarrollo de 3 siluetas:

Se decidió por parte de una votación entre amigos que las siluetas con más interés serían, por orden, la del “capitán pirata”, la “bestia semi mecánica” y por último el “ninja”.

Capitán:

Para poder hacer esta silueta se pensó en hacer una mezcla entre los personajes del **Gato con botas** de **Shrek** y **Gangplank** del videojuego **LoL** en el que me he basado fuertemente.



Bestia semi mecánica:

Se planteó la idea de que el personaje fuese capturado y usado como bestia en un coliseo y las consecuencias de pelear o intentar escapar, basándome fuertemente en el personaje de **Warwick** del videojuego **LoL**.



Ninja:

Los gatos ninja son un concepto muy desarrollado en el mundo del internet asiático, debido a su capacidad para ser sigilosos y la creencia de que tienen habilidades extranaturales habiéndome basado fuertemente en una [ilustración de pinterest](#).



Desarrollo del beuty y versiones de color:

Se decidió que el capitán pirata tenía más posibilidades de tener diferentes gamas de colores, siendo la imagen más cercana a un pirata de los desarrollos de las siluetas.

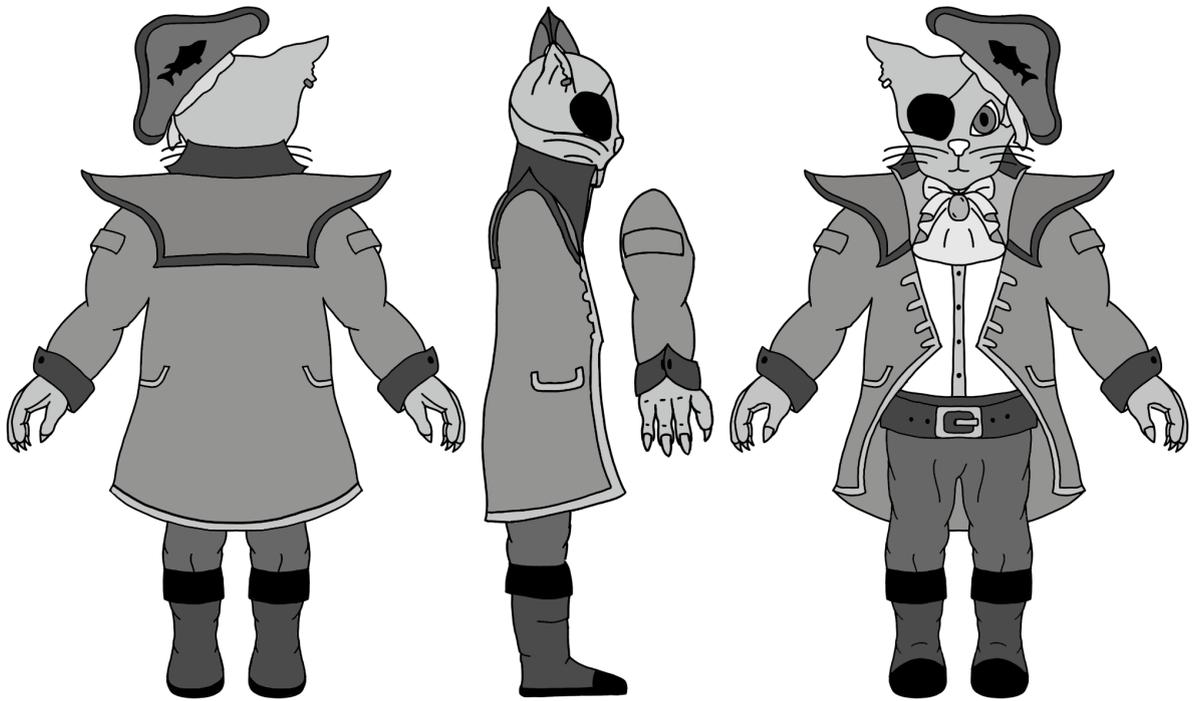
Se decidió de unas sombras poco marcadas y unos colores cercanos al cartoon anime serían los idóneos para este tipo de personaje.

Para la selección de colores se intentó simular la creación de una tripulación a través de la caracterización de diferentes personas y sus colores favoritos:

Siendo el gato negro siendo la caracterización de un amigo de piel oscura cuyo color favorito sería el verde; el gato gris siendo la caracterización del youtuber Technoblade y el gato blanco siendo mi logo e inspiración personal desde hace varios años.



Turn around y expresiones faciales:



Poses:



