



UNIVERSITAT DE  
BARCELONA

---

Departament de Biblioteconomia,  
Documentació i Comunicació  
Audiovisual

Facultat d'Informació i Mitjans  
Audiovisuals

## Treball de Grau en Comunicació Audiovisual

Curs 2021-2022

SPOT PUBLICITARIO TARTARUS



Rubén Richarte Rubio

Marc Saavedra Brull

**TUTOR: José Maria Cabello Bàrzanas**

Barcelona, 11 de junio del 2022

# Índice

• Ficha técnica	1
• Sinopsis	1
• Personajes	2
• Argumentación	2
• Dirección y estética	3
• Producción	5
○ Localizaciones y permisos	6
○ Calendario de producción	7
○ Plan de rodaje	8
○ Presupuesto y financiación	12
○ Plan de difusión de los spots	24
• Propuesta de fotografía	25
• Postproducción	25
• Sonido y banda sonora	26
• Guiones	27
○ Spot Completo	27
○ Spot corto Heavy	29
○ Spot corto Deportista	30
○ Spot corto Nerd	31
• Storyboards	33
○ Spot Completo	33
○ Spot corto Heavy	36
○ Spot corto Deportista	37
○ Spot corto Nerd	38
• Repartición de roles	39
• Referencias	39
• Anexos	40

# Dossier Spot de TV para el videojuego Tartarus

## Ficha técnica

**Anunciante:** Odisea Games

**Producto:** Videojuego Tartarus

**Dirección:** Rubén Richarte

**Dirección de cinemática:** Marc Saavedra

**País de producción:** España

**Año:** 2022

**Idioma:** español e inglés

**Duración:** 1:40 minutos

**Target:** Amantes de los videojuegos entre los 20 y 50 años

## Sinopsis

Años 90. Un chico de estética heavy escucha música en su habitación cuando, de repente, suena un antiguo cuerno de batalla invitándole a seguir su sonido. A continuación, una chica hace *aerobismo* por un parque y el mismo cuerno reclama su atención, haciendo que dé media vuelta para acudir a su llamada. Un chico estudia un libro que trata sobre mitología griega. Vuelve a sonar el cuerno y el muchacho abandona su lectura y se dirige hacia el reclamo.

Los tres se reúnen y se sientan en un sofá frente al televisor para comenzar a jugar al videojuego Tartarus. Tras una divertida sesión de juego, la chica deportista entrega el mando al espectador para que este decida tomar parte en las aventuras que le esperan.

## Personajes

**Arke:** Arke es la protagonista del videojuego Tartarus. Arke fue la mensajera de los Titanes en su guerra contra los dioses del Olimpo. Cuando estos últimos ganaron la batalla, fue desposeída de sus alas y condenada a una eternidad de sufrimiento en el infierno junto a los Titanes. Tras

siglos de sufrimiento, Arke ha decidido no soportar más su castigo y escapar del tártaro, liberando en su camino a sus antiguos aliados, los Titanes.

**El heavy:** Un chico muy rockero cuya vida se revuelve alrededor de la música. Aparte de escuchar día y noche a grupos como *Kiss*, *Guns n Roses* y *Iron Maiden*, a menudo disfruta de su segunda afición: los videojuegos.

**La deportista:** Una chica fuerte y saludable cuya pasión por el *running* sólo es igualada por su pasión por jugar a videojuegos con sus amigos.

**El nerd:** Un joven estudioso y formal. Algunos dirían que es una rata de biblioteca, pero no saben que su hambre de conocimiento no es nada comparada a su entusiasmo por los videojuegos.

## Argumentación

El spot publicitario, al que se le ha efectuado un tratamiento de postproducción para obtener un resultado similar al de los anuncios de televisión retro, a su vez, presenta un punto de vista más actual en su narrativa. En primer lugar, los videojuegos se han convertido en un fenómeno revolucionario en la sociedad occidental, llegando a superar en calibre y recaudación al mundo del cine o la música. Cada vez existe un abanico más amplio de público que disfruta de este producto audiovisual y han dejado de considerarse juguetes para niños como se entendían hace 30 años.

Tartarus es un juego creado para todo tipo de públicos, no importa sexo, condición o estilo de vida y esto se refleja en que los tres protagonistas del spot son personas que proceden de ámbitos muy distintos, pero, sin embargo, tienen un punto en común: los tres son jugadores de videojuegos. El cuerno de guerra de Arke resuena en el corazón de todas y cada una de las personas para unirlos en una misma misión. Disfrutar de su afición frente al televisor, con un mando en la mano, donde no importa quienes son en el mundo real: una vez entran a Tartarus, se convierten en valientes guerreros y guerreras.

En segundo lugar, al contrario que la inmensa mayoría de anuncios de videojuegos de los años 80 y 90, el spot de Tartarus presenta a una protagonista femenina. Años atrás los videojuegos eran considerados un “mundo de hombres” y todos los comerciales tanto de televisión como en revistas iban dirigidos a un público masculino. Afortunadamente, hoy en día el mundo de los videojuegos se ha vuelto mucho más inclusivo gracias a la expansión del medio y a la aceptación social que ha tenido. Odisea Games es una empresa que valora a todo tipo de público y, aunque existe una apreciación del pasado que ha inspirado su creación, también es consciente de los cambios que lo habrían hecho mejor.

## Dirección y estética

Tartarus es un videojuego que bebe de la influencia de los clásicos juegos de las primeras generaciones de consolas a finales de los años 80 y durante los años 90, elaborado con una estética píxel art que emula los gráficos y la jugabilidad de títulos del género de plataformas como son Super Mario Bros o Castlevania.



*Super Mario Bros (1983)*



*Castlevania II: Simon's Quest (1989)*

Así pues, el spot publicitario también ha sido creado pensando en la época y estilo que el videojuego pretende evocar. Para ello, el spot cuenta con una mezcla de imagen *live action*, que muestra la historia de los personajes (representados por actores) y su relación con el juego e imágenes extraídas directamente del juego que muestran al espectador una pequeña parte de lo que puede esperar cuando adquiera el producto.

Los anuncios de esta época presentan un estilo visual muy marcado por la estética de la década, exagerado hasta el punto de rozar lo cómico y desenfadado, aunque frenético en muchos casos, pero cuentan con todos los elementos necesarios para atraer a su público objetivo. Una historia trepidante contada en unos segundos o unas imágenes impactantes eran más que suficientes para incentivar a los niños a pedir la nueva videoconsola o el nuevo videojuego a sus padres.



*Spot publicitario Battletoads (1991)*



*Spot publicitario Sonic the Hedgehog (1991)*

Actualmente, los videojuegos son considerados una forma de arte y ya no se limitan al público infantil. Así pues, aunque el spot de Tartarus toma como referencia los anuncios televisivos del pasado estéticamente, la narrativa y la presentación se han adaptado para que el producto capte la atención de un *público* mucho más amplio.

El proyecto consta de un spot de una duración aproximada de 1:30 minutos en el cual se presenta a los tres protagonistas y la narrativa principal del anuncio. A su vez y, dado que el medio de difusión del proyecto son las redes sociales como YouTube o Instagram, también se han elaborado 3 spots de unos 20 segundos de duración centrado en cada uno de los tres protagonistas.

Este diseño se ha concebido con la intención de que hoy en día no suelen realizarse ya anuncios televisivos para videojuegos, puesto que se puede acceder a toda la información e incluso ver *gameplay* del propio producto meses antes de que salga a la venta. Por este motivo y, haciendo un guiño a esos anuncios típicos de la década de los 90, el spot para Tartarus encuentra su originalidad precisamente en su vuelta a un pasado que prácticamente ha desaparecido.

## Producción

### Localizaciones y permisos

La producción de los spots requiere de tres espacios principales. En primer lugar, alquilamos un plató que transformamos en el espacio mental del ensueño del Heavy (imagen 1) mediante el uso de la iluminación y que, con un cambio en la iluminación y algo de atrezzo, también se convierte en el salón principal donde los protagonistas disfrutan del videojuego (imagen 2).



Imagen 1



*Imagen 2*

Para rodar en la biblioteca de la Facultad de Información y Medios Audiovisuales de la Universidad de Barcelona (imagen 3) se solicitó un permiso de rodaje que ellos mismos nos concedieron sin ningún tipo de coste adicional. A la hora de realizar las escenas en el parque de la Espanya Industrial (imagen 4), se solicitó el permiso para rodar en espacios verdes a la Barcelona Film Commission.



*Imagen 3*



Imagen 4

Además de eso, todos los actores que se presentaron al casting firmaron la autorización de derechos de imagen, en caso de que fuesen los seleccionados finales para la grabación del spot.

#### Calendario de producción

	18/09/ 2021 – 24/04/ 2022	25/04/ 2022 – 1/05/2 022	2/05/2 022 – 8/05/2 022	9/05/2 022 – 15/05/ 2022	16/05/ 2022 – 22/05/ 2022	23/05/ 2022 – 29/05/ 2022	30/05/ 2022 – 5/06/2 022	6/06/2 022
Preproducción								
Permisos y búsqueda de atrezzo								
Casting								
Rodaje								
Grabación de sonidos y voces								
Primera edición								
Correcciones								
Edición final								
Estreno Spot								

Plan de rodaje

Martes 10 de mayo

HORA	SITIO	SPOT	ESC	PLANOS	DESCRIPCIÓN	ANGULACIÓN	PERSONAJES
8:00	PLATÓ		-	-	Montamos el PLATÓ para la escena del salón	-	-
11:30	PLATÓ	-	-	-	Llegada de los actores	-	-
12:00	PLATÓ	CORTO DEPORTISTA	1	1	PM: La DEPORTISTA sentada en el sofá jugando al videojuego	Normal Cam. Fija	DEPORTISTA
12:20	PLATÓ	CORTO DEPORTISTA	3	1	PPC: La DEPORTISTA mira a cámara intensamente	Normal Cam. Fija Zoom-in	DEPORTISTA
12:40	-	-	-	-	Desplazamiento hasta la nueva localización	-	-
13:00	PARQUE	COMPLETO	2	1	PG: La DEPORTISTA haciendo jogging al aire libre	Normal Lateral Cam. Fija	DEPORTISTA
13:10	PARQUE	COMPLETO	2	3	PG: La DEPORTISTA corre hacia el lado opuesto al que venía	Normal Lateral Cam. Fija	DEPORTISTA
13:15	PARQUE	COMPLETO	2	2	PM: La DEPORTISTA escucha el cuerno de batalla y se detiene y mira al horizonte	Normal Cámara en mano	DEPORTISTA

Miércoles 11 de mayo

HORA	SITIO	SPOT	ESC	PLANOS	DESCRIPCIÓN	ANGULACIÓN	PERSONAJES
8:00	PLATÓ	-	-	-	Reconstrucción del esquema de luces del montaje del día anterior	-	-
10:00	PLATÓ	-	-	-	Llegada de los actores	-	-
10:30	PLATÓ	CORTO HEAVY	1	1	PM: El HEAVY sentado en el sofá jugando al videojuego	Normal Cam. Fija	HEAVY
10:40	PLATÓ	CORTO HEAVY	3	1	PPC: El HEAVY mira a cámara intensamente	Normal Cam. Fija Zoom-in	HEAVY
10:50	PLATÓ	CORTO NERD	1	1	PM: El NERD sentado en el sofá jugando al videojuego	Normal Cam. Fija	NERD
11:00	PLATÓ	CORTO NERD	3	1	PPC: El NERD mira a cámara intensamente	Normal Cam. Fija Zoom-in	NERD
11:10	PLATÓ	COMPLETO	4	1	PG: Los tres personajes aparecen de distintos lados del plano, se reúnen frente al televisor, la DEPORTISTA coge el mando de la mesa y proceden a sentarse en el sofá y empezar a jugar	Normal Cam. Fija	DEPORTISTA, HEAVY, NERD

<b>11:40</b>	PLATÓ	COMPLETO	6	1	PM: Los tres protagonistas alucinan con el juego, se animan, se pasan el mando y celebran	Normal Cam. Fija Zoom-in	DEPORTISTA, HEAVY, NERD
<b>12:00</b>	PLATÓ	COMPLETO	8	1	PP: La DEPORTISTA desvía la mirada hacia el espectador y sonríe, entrega el mando al espectador	Normal Cam. Fija	DEPORTISTA, HEAVY, NERD
<b>12:20</b>	PLATÓ	COMPLETO	10	1	PM: Los tres personajes siguen jugando, aparece una persona misteriosa detrás del sofá y se sorprenden. A continuación, lo ignoran y siguen jugando. El personaje misterioso mira a cámara, levanta el pulgar y asiente aprobando el juego.	Normal Cam. Fija Zoom-in	DEPORTISTA, HEAVY, NERD, HOMBRE MISTERIOSO
<b>12:30</b>	PLATÓ	-	-	-	Descanso	-	-
<b>12:40</b>	PLATÓ	-	-	-	Montaje de PLATÓ	-	-

					recreando un escenario con luces		
<b>13:00</b>	PLATÓ	COMPLETO	1	1	PM: El HEAVY en un escenario creado por su imaginación escuchando música y haciendo <i>air-guitar</i>	Varias angulaciones Cámara en mano	HEAVY
<b>13:10</b>	PLATÓ	COMPLETO	1	2	PP: El HEAVY oye un cuerno de guerra en la distancia y mira al horizonte y camina saliendo de plano	Normal lateral Cámara en mano	HEAVY

Jueves 12 de mayo

HORA	SITIO	SPOT	ESC	PLANOS	DESCRIPCIÓN	ANGULACIÓN	PERSONAJES
<b>8:00</b>	BIBLIOTECA		-	-	Iluminación y preparación del espacio para grabar	-	-
<b>9:00</b>	BIBLIOTECA	-	-	-	Llegada de los actores	-	-
<b>9:30</b>	BIBLIOTECA	COMPLETO	3	1	PG: El NERD está sentado en el escritorio leyendo un libro sobre mitos griegos	Normal Cámara en mano	NERD
<b>10:00</b>	BIBLIOTECA	COMPLETO	3	2	PP: El NERD oye el cuerno de batalla y se gira	Normal Lateral Cámara en mano	NERD

<b>10:30</b>	<b>BIBLIOTECA</b>	<b>COMPLETO</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>PD: El NERD cierra el libro y se marcha. Se enfoca al libro</b>	<b>Normal Cámara en mano</b>	<b>NERD</b>

## Presupuesto y financiación

### PRESUPUESTO SPOT PUBLICITARIO

TÍTULO	Spot Tartarus
FORMATO	Spot Publicitario
COLOR / BLANCO Y NEGRO	Color
EMPRESA PRODUCTORA	Odisea Games
DIRECTOR:	Marc Saavedra
PAÍSES PRODUCTORES O COPRODUCTORES	España

#### PRESUPUESTO/COSTE DE PRODUCCIÓN

#### INSTRUCCIONES PARA CUMPLIMENTAR ESTE DOCUMENTO

Pág. 1 "RESUMEN": en caso de coproducciones internacionales su utilizará la primera columna para reflejar los importes correspondientes a la(s) productora(s) española(s). En las demás columnas se reflejarán los importes de las aportaciones de los países extranjeros coproductores.

Esta página deberá ir fechada, sellada y firmada por la(s) productora(s).

CAP. 02 y 03: Aunque las retenciones por IRPF y Seguridad Social se reflejan en las casillas indicadas, estos importes se incluirán también en el declarado como REMUNERACIONES BRUTAS.

Las "DIETAS" se reflejarán sólo en dicha casilla.

La columna "participación extranjera" recogerá, en el caso de coproducciones internacionales, los importes que corresponden a los países coproductores.

CAP.04 AL 12: En la primera columna se reflejarán los importes correspondientes a la(s) productora(s) española(s). Las demás columnas se utilizarán en caso de coproducción internacional; se reflejarán los importes de conceptos y partidas aportados por los coproductores extranjeros (una columna por cada país).

CAP. 10: En los subcapítulos de Seguridad Social (Régimen General y Especial) sólo se reflejarán las cuotas empresariales, dado que las cuotas de los trabajadores se declaran en cap. 01, 02 y 03.

Todas las páginas se presentarán selladas en los siguientes casos:  
- Declaración del COSTE.  
- Proyectos de COPRODUCCIONES INTERNACIONALES.

**RESUMEN (1)**

	ESPAÑA			
CAP. 01.-GUIÓN Y MUSICA.....	1.059			
CAP. 02.- PERSONAL ARTISTICO.....	2.067			
CAP. 03.- EQUIPO TECNICO.....	20.223			
CAP. 04.- ESCENOGRAFIA.....	50			
CAP. 05.- EST. ROD/SÓN. Y VARIOS. PRODUCCION.....	2.365			
CAP. 06.- MAQUINARIA, RODAJE Y TRANSPORTES.....	453			
CAP. 07.- VIAJES, HOTELES Y COMIDAS.....	0			
CAP. 08.- PELICULA VIRGEN.....	0			
CAP. 09.- LABORATORIO.....	0			
CAP. 10.- SEGUROS.....	210			
CAP. 11.- GASTOS GENERALES.....	0			
CAP. 12.- GASTOS EXPLOTACION COMERCIO Y FINANCIACION.....	0			
<b>TOTAL.....</b>	<b>26.427</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

Firma y sello,

Núm. cuenta	CAPITULO 01.-Guión y música	REMUNERACIONES BRUTAS (*)	RETENCIONES (**)		DIETAS	PARTICIPACIÓN EXTRANJERA (***)
			I.R.P.F.	SEG.SOCIAL		
n Cap. 01, 02 y 03:						
(*)	Incluido "horas extra" (si procede) y retenciones por IRPF y Seguridad Social					
(**)	Rellenar aunque se incluyan en la casilla anterior					
(***)	En proyectos de coproducciones					
	<b>01.01 Guión</b>					
01.01.01	Derechos de autor.....					
01.01.02	Argumento original.....					
01.01.03	Guión.....	1.000				
01.01.04	Diálogos Adicionales.....					
01.01.05	Traducciones.....					
	.....					
	.....					
	<b>01.02. Música</b>					
01.02.01	Derechos autor músicas.....					
01.02.02	Derechos autores canciones.....	59				
01.02.03	Compositor música de fondo.....					
01.02.04	Arreglista.....					
01.02.05	Director orquesta.....					
01.02.06	Profesores grabación canciones.....					
01.02.07	Idem música de fondo.....					
01.02.08	Cantantes.....					
01.02.09	Coros.....					
01.02.10	Copisteria musical.....					
	.....					
	.....					
	<b>TOTAL CAPITULO 01.....</b>	<b>1.059</b>				









CAPITULO 4.-Escenografía		ESPAÑA (*)			
<u>Núm. cuenta</u>					
	(*) En coproducciones internacionales: Primera columna: España Resto columnas: Países coproductores (idem en páginas siguientes)				
	<b>04.01. Decorados y escenarios.</b>				
04.01.01	Construcción y montaje de decorados en plató				
04.01.02	Derribo decorados.....				
04.01.03	Construcción en exteriores.....				
04.01.04	Construcción en interiores naturales.....				
04.01.05	Maquetas.....				
04.01.06	Forillos.....				
04.01.07	Alquiler decorados.....				
04.01.08	Alquiler de interiores naturales.....				
	.....				
	.....				
	<b>04.02. Ambientación</b>				
04.02.01	Mobiliario alquilado.....	50			
04.02.02	Atrezzo alquilado.....				
04.02.03	Mobiliario adquirido.....				
02.08.06	Atrezzo adquirido.....				
04.02.05	Jardinería.....				
04.02.06	Armería.....				
04.02.07	Vehículos en escena.....				
04.02.08	Comidas en escena.....				
04.02.09	Material efectos especiales.....				
	.....				
	.....				
	<b>Suma y sigue CAPITULO 04. . .</b>	<b>50</b>			

Continuación CAPITULO 04					
<u>Núm. cuenta</u>					
	<i>Suma Anterior...</i>	50			
	<b>04.03. Vestuario</b>				
04.03.01	Vestuario alquilado.....				
04.03.02	Vestuario adquirido.....				
04.03.03	Zapatería.....				
04.03.04	Complementos.....				
04.03.05	".....				
04.03.06	Materiales sastrería.....				
	.....				
	.....				
	<b>04.04. Semovientes y carruajes</b>				
04.04.01	Animales.....				
04.04.02	.....				
04.04.03	Cuadras y piensos.....				
04.04.04	.....				
04.04.05	.....				
04.04.06	Carruajes.....				
	.....				
	.....				
	<b>04.05. Varios</b>				
04.05.01	Material peluquería.....				
04.05.02	Material maquillaje.....				
04.05.03	.....				
	.....				
	.....				
	<b>TOTAL CAPITULO 04. . .</b>	<b>50</b>			





CAPITULO 07.- Viajes, hoteles y comidas				
<u>Núm. cuenta</u>				
	07.01. Localizaciones			
07.01.01	Viaje a ..... Fecha : .....			
07.01.02	Viaje a ..... Fecha : .....			
07.01.03	Viaje a ..... Fecha : .....			
07.01.04	.....			
07.01.05	Gastos locomoción.....			
	.....			
	07.02. Viajes			
07.02.01	..... personas a .....			
07.02.02	..... personas a .....			
07.02.03	..... personas a .....			
07.02.04	..... personas a .....			
	.....			
	07.03. Hoteles y comidas			
07.04.01	Facturación hotel.....			
07.04.02	.....			
07.04.03	Comidas en fechas de rodaje.....			
07.04.04	.....			
07.04.05	.....			
	.....			
	<b>Total CAPITULO 07.....</b>			

CAPITULO 08.- Pelicula virgen				
<u>Núm. cuenta</u>				
	08.01. Negativo			
08.01.01	Negativo de color ..... ASA.....			
08.01.02	Negativo de color ..... ASA.....			
08.01.03	Negativo de blanco y negro.....			
08.01.04	Negativo de sonido.....			
08.01.05	Internegativo.....			
08.01.06	Duplicating.....			
	.....			
	08.02. Positivo			
08.02.01	Positivo imagen color.....			
08.02.02	Positivo imagen B y N.....			
08.02.03	Positivo primera copia estándar.....			
08.02.04	Positivo segunda copia estándar.....			
08.02.05	Interpositivo.....			
08.02.06	Lavender.....			
	.....			
	08.03 Magnético y varios			
08.03.01	Magnético 35/16 mm (nuevo).....			
08.03.02	Magnético 35/16 mm (usado).....			
08.03.03	Magnético 1/4 pulgada.....			
08.03.04	.....			
08.03.05	Material fotografías escenas.....			
08.03.06	Otros materiales.....			
08.03.07	.....			
08.03.08	.....			
	.....			
	<b>TOTAL CAPITULO 08.....</b>			





## RESUMEN COMPLEMENTARIO

	TOTALES	OBSERVACIONES
Cap. 01 .....	1.059	Sin incluir Productor Ejecutivo
Cap. 02 .....	2.067	
Cap. 03 .....	20.223	
Cap. 04 .....	50	
Cap. 05 .....	2.365	
Cap. 06 .....	453	
Cap. 07 .....	0	
Cap. 08 .....	0	
Cap. 09 .....	0	
Cap. 10 .....	210	
<b>Coste de Realización.....</b>	<b>26.427</b>	<b>Subtotal</b>
<b>Productor ejecutivo</b>	<b>0</b>	Límite máximo: 5% del Subtotal
<b>Gastos generales (cap. 11)</b>	<b>0</b>	Límite máximo: 7% del Subtotal
<b>Publicidad (cap. 12.02)</b>	<b>0</b>	Límite máximo: 40% del Subtotal
<b>Intereses pasivos (cap. 12.03)</b>	<b>0</b>	Límite máximo: 20% del Subtotal
<b>Copias (cap. 12.01)</b>	<b>0</b>	A cualquier idioma español
<b>Doblaje/subtitulado</b>	<b>0</b>	
<b>Informe E. Auditoria</b>	<b>0</b>	
<b>COSTE TOTAL.....</b>	<b>26.427</b>	

Odisea Games proporciona los medios económicos para realizar estos spots. El hecho de que los spots no vayan a ser emitidos en cadenas de televisión nos ha permitido trabajar de forma más asequible y poder realizar varios spots en dos idiomas por, aproximadamente, la mitad de lo que costaría un único spot de un minuto realizado para la TV.

### Plan de difusión de los spots

Estos spots han sido diseñados como parte de una campaña de publicidad para la empresa de videojuegos ficticia Odisea Games, con la intención de mostrar su nuevo proyecto, Tartarus, y poder captar tanto a los consumidores como a posibles inversores para el producto. El plan de difusión para los distintos spots sería el siguiente:

- **Spot completo**

El spot completo de Tartarus, pese a estar inspirado en un formato televisivo clásico, será difundido principalmente en la página web y en el canal de YouTube de Odisea Games. El formato más tradicional del spot lo convierte en el candidato ideal para estas plataformas, ya que serán en las que el consumidor prestará mayor atención al contenido de este o, en el caso de la página web de la desarrolladora, habrá entrado por voluntad propia para informarse sobre el videojuego.

- Spots cortos

Los spots cortos se difundirán en las redes sociales que utiliza Odisea Games: Instagram y Twitter. El formato reducido de estos spots es adecuado para estas redes ya que su principal función será captar el interés del público para despertar su curiosidad en el proyecto. Además, al ser spots de corta duración, son fácilmente digeribles para el consumidor.

## Propuesta de fotografía

El espacio protagonista del spot es el salón donde los protagonistas juegan al videojuego. La intención principal a la hora de iluminar es centrar la atención sobre los tres personajes, pero sin olvidarse de la presencia de un fondo que acaba de rellenar los planos y los enriquece. Para ello se han utilizado varios Fresnel situados sobre los actores y dirigiendo la luz a sus laterales y espaldas con la intención de evitar la mayor cantidad de sombras posibles a la vez que se aprecia a los personajes con claridad. Frente a los actores se ha colocado un panel LED que emite luz en un patrón de parpadeo que imita el que ejercería una televisión sobre la cara de los personajes. El espacio cuenta con una mezcla de luz fría y cálida para evocar el ambiente cómodo del salón de una casa y evita ser monocromático incluyendo elementos de diferentes colores imitando el estilo de los anuncios de los 90.

En la presentación del personaje del Heavy se recrea el escenario de un concierto. Este escenario es un espacio creado en la imaginación del personaje por lo que se utiliza humo y dos tonalidades de luces distintas que se han conseguido colocando gelatinas en los focos para dotar el espacio de una luminosidad onírica de colores azulados y púrpuras. La luz se sitúa a la espalda del sujeto para resaltar su silueta y conseguir separar al personaje del ambiente, centrando la atención del espectador únicamente sobre él.

La escena del Nerd sucede en una biblioteca en un ambiente nocturno. Se utiliza la luz propia de este espacio además de una luz de refuerzo de tonalidad azulada para emular la luz nocturna que entra desde una ventana y una lámpara de escritorio para iluminar el rostro y las manos del protagonista. Por último, para la deportista en la escena del parque se utiliza la luz natural.

## Postproducción

La edición sigue la propuesta estética de dotar a los spots de un estilo similar al que pudiera tener un anuncio de los años 90, ya que el videojuego mismo evoca esta época del mundo del *gaming* y está desarrollado con un estilo similar a los clásicos. Para conseguir esto se han añadido efectos que generan ruido en las imágenes y se ha trabajado la aberración cromática

con la idea de emular la imagen de una antigua televisión de tubo. El spot contiene una pieza musical que perdura en la totalidad del video hasta que aparecen los créditos.

En el inicio se muestra la calificación por edades PEGI (Pan European Game Information) como requisito indispensable de la Asociación Española de Videojuegos en todos los productos de este tipo. Los créditos contienen el logo del videojuego, las plataformas donde está disponible, la página web oficial y la acreditación a la empresa Odisea Games.

Los segmentos de gameplay que aparecen en el spot también han sido editados y se les ha añadido efectos de sonido a las habilidades de Arke y a sus ataques. También se ha realizado un trabajo de doblaje para las acciones de Arke y la reacción de sus enemigos al ser atacados.

De manera paralela se ha realizado una edición a la voz en off que acompaña el spot. Se le ha aplicado efectos de reverberación, cambio de tono y pulidos en el ruido para otorgarle más presencia y magnificencia a la voz.

## Sonido y banda sonora

Para el apartado sonoro, se ha utilizado el sonido de un antiguo cuerno de batalla, extraído de la biblioteca de sonidos de freesound. Se buscó un cuerno de sonido grave para que consiga más impacto en el espectador. Además, también se ha tomado la decisión de agregar un sonido característico a la imagen de la empresa Odisea Games. Tanto su nombre, como logo y la temática de su juego se basan fuertemente en la historia y mitología de la antigua Grecia, así que se han aplicado unos gritos de guerra en los que podemos apreciar las voces de los luchadores y el repicar de lanzas y escudos, extraídos de la película 300 de Zack Snyder.

El spot contiene dos piezas musicales. La primera pieza, con la que arranca el spot, es la que está escuchando el Heavy en su habitación y que le ha trasladado a su mundo imaginario. Se trata de la canción *Master of Puppets* de Metallica, en concreto es una versión realizada por el canal de YouTube de Owen Davey. La segunda obra aparece después de la primera intervención del cuerno de guerra. Es una pieza libre de derechos del compositor Scott Buckley, llamada *Legionnaire*, y ha sido seleccionada porque evoca un ambiente épico de preparación de batalla, al igual que los personajes del spot se preparan para batallar contra las fuerzas del Hades en el videojuego.

## Guiones

### Spot completo

Secuencia	Plano	Descripción	Angulo	Sonido
1	1	PG: El HEAVY en su habitación escuchando música y haciendo <i>air-guitar</i>	Contrapicado ligero	Música heavy metal
1	2	PP: El HEAVY oye un cuerno de guerra en la distancia y mira al horizonte y camina saliendo de plano	Normal	Cuerno de guerra y se corta la música heavy y se sustituye por música heroica
2	1	PG: La DEPORTISTA haciendo jogging al aire libre	Normal lateral	Pasos y sonido ambiente de la calle. La música épica continúa
2	2	PM: La DEPORTISTA escucha el cuerno de batalla y se detiene y mira al horizonte	Normal	Cuerno de batalla. Sonido ambiente. Música épica continúa
2	3	PG: La DEPORTISTA corre hacia el lado opuesto al que venía	Normal lateral	Pasos y sonido ambiente de la calle. La música épica continúa
3	1	PMC: El NERD está sentado en el escritorio leyendo un libro sobre mitos griegos	Picado ligero	Música épica continúa
3	2	PP: El NERD oye el cuerno de batalla y se gira	Escorzo	Música épica continúa
3	3	PD: El NERD cierra el libro y se marcha. Se enfoca al libro	Picado	Libro cerrándose y música heroica continúa

4	1	PG: Los tres junto a un grupo de gente se reúnen frente al televisor, la DEPORTISTA coge el mando de la mesa y proceden a sentarse en el sofá y empezar a jugar	Normal	La música épica se intensifica
5	1	PG: Arke en el juego combatiendo contra enemigos	Lateral	Efectos de combate y gritos de batalla. Música épica.
5	2	PG: Arke saltando entre plataformas en un ambiente infernal	Lateral	Efectos sonoros del personaje. Música épica.
5	3	PG: Arke camina hacia el lateral derecho y el escenario va cambiando por corte	Lateral	Efectos sonoros del personaje. Música épica.
6	1	PM: Los tres protagonistas alucinan con el juego mientras el resto de público los anima	Normal	Efectos sonoros del juego. Música épica.
7	1	PG: Arke en el juego activa su poder de velocidad	Lateral	Efectos sonoros del poder. Música heroica.
7	2	PG: Arke activa su poder de curación	Lateral	Efectos sonoros del poder. Música heroica.
7	3	PG: Arke activa su poder de respiración acuática	Lateral	Efectos sonoros del poder. Música heroica.
7	4	PG: Arke activa su poder de superfuerza	Lateral	Efectos sonoros del poder. Música heroica.
8	1	PP: La DEPORTISTA desvía la mirada hacia el espectador y sonríe	Normal	Música épica

8	2	PP: La DEPORTISTA entrega el mando al espectador	Normal	Música épica
9	1	Pantalla negra con el eslogan: "Atrévete a rebelarte"	Normal	Voz en off recita el eslogan. Música
9	2	Logo de Tartarus sobre fondo negro	Normal	Voz en off recita el título del juego. Música

### Spot Corto Heavy

Secuencia	Plano	Descripción	Angulo	Sonido
1	1	PM: El HEAVY sentado en el sofá jugando al videojuego	Normal	Efectos sonoros del juego. Música épica.
2	1	PG: Arke en el juego combatiendo contra enemigos	Lateral	Efectos sonoros del juego. Música épica.
2	2	PG: Arke en el juego activa su poder de velocidad	Lateral	Efectos sonoros del juego. Música épica.
2	3	PG: Arke saltando entre plataformas en un ambiente infernal	Lateral	Efectos sonoros del juego. Música épica
2	4	PG: Arke activa su poder de curación	Lateral	Efectos sonoros del juego. Música épica.
3	1	PPC: El HEAVY mira a cámara intensamente	Normal	Música épica continúa
4	1	Pantalla negra con el eslogan: "Atrévete a rebelarte"	Normal	Voz en off recita el eslogan. Música
4	2	Logo de Tartarus sobre fondo negro	Normal	Voz en off recita el título del juego. Música

### Spot Corto Deportista

Secuencia	Plano	Descripción	Angulo	Sonido
1	1	PM: La DEPORTISTA sentada en el sofá jugando al videojuego	Normal	Efectos sonoros del juego. Música épica.
2	1	PG: Arke en el juego combatiendo contra enemigos	Lateral	Efectos sonoros del juego. Música épica.
2	2	PG: Arke en el juego activa su poder de superfuerza	Lateral	Efectos sonoros del juego. Música épica.
2	3	PG: Arke saltando entre plataformas en un ambiente infernal	Lateral	Efectos sonoros del juego. Música épica
2	4	PG: Arke activa su poder de respiración acuática	Lateral	Efectos sonoros del juego. Música épica.
3	1	PPC: La DEPORTISTA mira a cámara intensamente	Normal	Música épica continúa
4	1	Pantalla negra con el eslogan: "Atrévete a rebelarte"	Normal	Voz en off recita el eslogan. Música
4	2	Logo de Tartarus sobre fondo negro	Normal	Voz en off recita el título del juego. Música

### Spot Corto Nerd

Secuencia	Plano	Descripción	Angulo	Sonido
1	1	PM: El NERD sentado en el sofá jugando al videojuego	Normal	Efectos sonoros del juego. Música épica.
2	1	PG: Arke en el juego combatiendo contra enemigos	Lateral	Efectos sonoros del juego. Música épica.
2	2	PG: Arke en el juego activa su poder de curación	Lateral	Efectos sonoros del juego. Música épica.

2	3	PG: Arke saltando entre plataformas en un ambiente infernal	Lateral	Efectos sonoros del juego. Música épica
2	4	PG: Arke activa su poder de superfuerza	Lateral	Efectos sonoros del juego. Música épica.
3	1	PPC: El NERD mira a cámara intensamente	Normal	Música épica continúa
4	1	Pantalla negra con el eslogan: "Atrévete a rebelarte"	Normal	Voz en off recita el eslogan. Música
4	2	Logo de Tartarus sobre fondo negro	Normal	Voz en off recita el título del juego. Música

# Storyboards

## Spot Completo

### STORYBOARD SPOT PUBLICITARIO

Proyecto: Spot del videojuego Tartarus



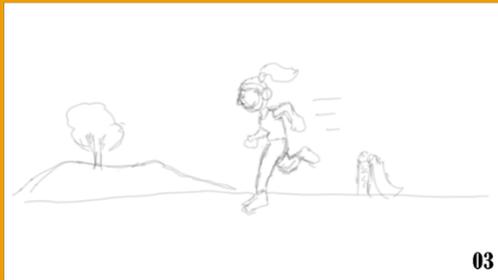
01

PG: HEAVY escucha música metal en su habitación mientras hace air-guitar.



02

PP: Heavy oye el cuerno de guerra y se dirige a la dirección de la que suena.



03

PG: DEPORTISTA corre por un parque haciendo ejercicio.

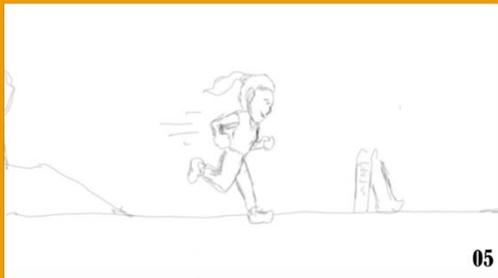


04

PM: DEPORTISTA oye el cuerno de guerra y se detiene mirando en la dirección del sonido.

### STORYBOARD SPOT PUBLICITARIO

Proyecto: Spot del videojuego Tartarus



05

PG: DEPORTISTA corre en dirección contraria a la que venía.



06

PM: NERD lee un libro sobre mitología griega en su escritorio.



07

PP: NERD oye el cuerno y se gira en la dirección que viene el sonido.



08

PPC: NERD cierra el libro y se marcha dejándolo sobre la mesa.

**STORYBOARD  
SPOT PUBLICITARIO**

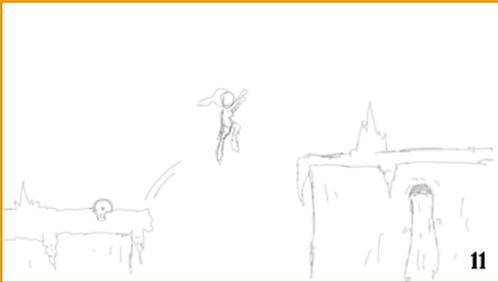
**Proyecto: Spot del videojuego Tartarus**



PG: Los tres se reúnen con más gente frente al televisor y empiezan a jugar.



PG: ARKE lucha contra enemigos.



PG: ARKE salta entre plataformas.



PG: ARKE corre hacia la derecha mientras el escenario va cambiando.

**STORYBOARD  
SPOT PUBLICITARIO**

**Proyecto: Spot del videojuego Tartarus**



PM: Los tres juegan al juego emocionados mientras los demás les animan.



PG: ARKE activa su poder de velocidad.



PG: ARKE activa su poder de curación.



PG: ARKE activa el poder de respiración acuática.

**STORYBOARD  
SPOT PUBLICITARIO**

**Proyecto: Spot del videojuego Tartarus**



PG: ARKE activa el poder de superfuerza.



PP: DEPORTISTA mira al espectador y sonríe.



PPC: DEPORTISTA hace entrega del mando al espectador.



Diálogo: Atrévete a rebelarte.

**STORYBOARD  
SPOT PUBLICITARIO**

**Proyecto: Spot del videojuego Tartarus**



Diálogo: Tartarus, muy pronto en todas las plataformas.

**Storyboard elaborado por Rubén Richarte basado en una idea original de Rubén Richarte y Marc Saavedra.**

## Spot Corto Heavy

### STORYBOARD SPOT PUBLICITARIO

Proyecto: Spot HEAVY Tartarus



01

PM: HEAVY juega a Tartarus sentado en el sofá.



02

PG: ARKE lucha contra sus enemigos.



03

PG: ARKE activa su poder de velocidad.



04

PG: ARKE salta entre plataformas.

### STORYBOARD SPOT PUBLICITARIO

Proyecto: Spot HEAVY Tartarus



05

PG: ARKE activa su poder de curación.



06

PPC: HEAVY mira intensamente a cámara.



07

Diálogo: Atrévete a rebelarte.



08

Diálogo: Tartarus, muy pronto en todas las plataformas.

## Spot Corto Deportista

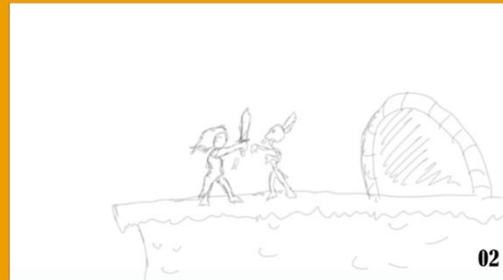
### STORYBOARD SPOT PUBLICITARIO

Proyecto: Spot DEPORTISTA Tartarus



01

PM: DEPORTISTA juega a Tartarus sentada en el sofá.



02

PG: ARKE lucha contra sus enemigos.



03

PG: ARKE activa su poder de superfuerza.



04

PG: ARKE salta entre plataformas.

### STORYBOARD SPOT PUBLICITARIO

Proyecto: Spot DEPORTISTA Tartarus



05

PG: ARKE activa el poder de respiración acuática.



06

PPC: DEPORTISTA mira intensamente a cámara.



07

Diálogo: Atrévete a rebelarte.



08

Diálogo: Tartarus, muy pronto en todas las plataformas.

## Spot Corto Nerd

### STORYBOARD SPOT PUBLICITARIO

Proyecto: Spot NERD Tartarus



01

PM: NERD juega a Tartarus sentado en el sofá.



02

PG: ARKE lucha contra sus enemigos.



03

PG: ARKE activa su poder de curación.



04

PG: ARKE salta entre plataformas.

### STORYBOARD SPOT PUBLICITARIO

Proyecto: Spot NERD Tartarus



05

PG: ARKE activa el poder de superfuerza.



06

PPC: NERD mira intensamente a cámara.



07

Diálogo: Atrévete a rebelarte.



08

Diálogo: Tartarus, muy pronto en todas las plataformas.

## Repartición de roles

Para realizar este proyecto se han dividido las tareas entre los dos integrantes del grupo, Rubén Richarte y Marc Saavedra. La historia, tanto del videojuego como de los spots ha sido ideada tanto por Marc como por Rubén. Además, se han repartido los roles restantes de la siguiente forma:

- Dirección: Marc Saavedra
- Producción: Rubén Richarte
- Música y Sonido: Marc Saavedra y Rubén Richarte
- Guion: Marc Saavedra y Rubén Richarte
- Storyboards: Rubén Richarte
- Concept Art: Rubén Richarte
- Píxel Art: Marc Saavedra
- Casting: Marc Saavedra y Rubén Richarte
- Posproducción: Marc Saavedra

## Referencias

DeeKnowsVideoGames. (2022). *Battletoads - NES commercial*. YouTube. Retrieved 12 June 2022, from <https://youtu.be/I9L5mqvblUw>.

ODog502TV. (2022). *Sega Genesis "Bully" Commercial - 1993*. YouTube. Retrieved 12 June 2022, from <https://youtu.be/1vjv5LKrOq8>.

thepasswordisfail. (2022). *1991 Sonic the Hedgehog 'The hot new game from Genesis games' commercial*. YouTube. Retrieved 12 June 2022, from <https://youtu.be/8DNyH45M7PI>.

Vintage Toy Mania. (2022). *Super Nintendo Commercial*. YouTube. Retrieved 12 June 2022, from <https://youtu.be/eSBFw93V3Rg>.

# Anexo

## Diseño del videojuego Tartarus

•	Introducción	40
○	Sinopsis	40
○	Género	40
○	Público objetivo	40
•	Diseño de personajes	41
○	Personajes principales	41
▪	<i>Arke</i>	41
▪	<i>Aquiles</i>	41
○	Titanes	42
▪	<i>Cronus</i>	42
○	Monstruos	42
▪	<i>Bruto</i>	42
▪	<i>Morador</i>	42
•	Diseño del mundo	43
•	Mecánicas	45
○	Movimiento	45
○	Poderes	45
▪	<i>Fýsi</i>	46
▪	<i>Dýnami</i>	46
▪	<i>Lamprós</i>	47
▪	<i>Naró</i>	47

## Introducción

### Sinopsis

Tartarus cuenta la historia de Arke quien fue condenada a pasar la eternidad en el tártaro por aliarse con los titanes en su guerra contra los dioses del Olimpo. Tras siglos de tormento, ha conseguido liberarse de sus cadenas y emprenderá su camino hacia la libertad, liberando a los titanes caídos y ayudándose de parte de su poder.

### Género

Tartarus es un videojuego de aventuras en tercera persona donde tomas el papel de Arke en su viaje por el tártaro liberando a los titanes para finalmente salir del infierno.

Este se incluye dentro del género plataformas de movimiento lateral. A lo largo del videojuego te vas desplazando por las distintas instancias del tártaro como si fueran distintos niveles de este. Tartarus también se incluye dentro del género metroidvania, ya que puedes moverte libremente por todo el mapa del infierno griego.

Es un juego de un solo jugador con estética píxel art. Además, la protagonista irá obteniendo diferentes poderes provenientes de los titanes que le ayudarán en su salida del tártaro.

### Público objetivo

El *público* de Tartarus se caracteriza por lo siguiente:

- Género: hombre/mujer
- Edad: Entre 15 y 60 años
- Aficionado a los videojuegos
- Aficionado a la mitología griega
- Fan de la estética píxel art

Cuando desarrollamos la idea del videojuego teníamos claro que queríamos dirigirnos a un gran público. Esto se consigue de manera indirecta con la temática mitológica, ya que personas de todas las edades conocen de estos códigos. Además, este tipo de videojuegos con esta temática disfrutan de cierta confianza gracias a los videojuegos que los preceden, como es el caso de God of War.

También escogimos desde un principio que queríamos que el protagonista de este juego fuera una mujer. El mundo del videojuego no se caracteriza por tener muchas protagonistas femeninas y cuando este es el caso se diseñan para apelar al público masculino. Para nuestro

caso decidimos que Arke fuera la protagonista, una mujer que ya cuenta con una historia y se caracteriza por ser valiente, fuerte y arriesgada.

Por último, nos decantamos por seguir una estética pixel art, un tipo de arte que no todo el mundo disfruta, pero que es muy popular en el mundo de los indies.

## Diseño de personajes

### Personajes principales

#### Arke

Arke es la hija del dios del mar Thaumás y hermana de Iris, mensajera de los dioses. Harta de la farsa y el sistema de poder tiránico que habían establecido los dioses del Olimpo, se alió con los titanes en la gran guerra que libraron contra los olímpicos, convirtiéndose en su mensajera en contrapartida a su hermana.

Tras la derrota de los titanes, Arke fue condenada al tártaro, no sin antes ser castigada por la crueldad de Zeus y despojada de sus alas para que jamás pudiera volver a ascender y ver la luz del sol.

Tras siglos de cautiverio, Arke se ha liberado de su prisión y, llena de resentimiento, se embarca en una aventura sin igual para liberar a sus antiguos aliados, escapar del tártaro y acabar de una vez por todas con la tiranía divina.



#### Aquiles

Según la historia de los mortales, Aquiles fue un gran héroe que combatió en la guerra de Troya y que era prácticamente invencible en el campo de batalla. Cuando fue derrotado por Paris, el alma de Aquiles fue enviada al tártaro por encargo de Hades para utilizar su gran fuerza y pericia en batalla e impedir que ningún alma o criatura escapase jamás del reino de los muertos.

Si la fuerza de Aquiles ya era algo que temer cuando caminaba por el reino de los vivos, la muerte lo ha convertido en un guerrero aún más formidable. Ahora posee las alas de Arke, que le regaló su madre adoptiva Thetis y Arke no piensa abandonar el tártaro sin ellas, cueste lo que cueste.

## Titanes

### Cronus

Cronus es el señor de los titanes y padre de Zeus. Las leyendas de los mortales cuentan que, debido a una antigua profecía que clamaba que uno de sus hijos acabaría con él y asolaría su reinado, Cronus decidió comerse a todos sus hijos. Afortunadamente, Zeus pudo ser salvado y, años después, en la guerra de los titanes contra los dioses venció a su padre finalmente y lo expulsó de este mundo.

La historia real no es tan bonita, pues fue Zeus quien eliminó a sus hermanos con la intención de ser el único heredero posible al trono de Cronus. Cuando el titán supo de esto, organizó a los suyos para enfrentarse a los dioses y que esos viles seres no gobernaran sobre el mundo mortal.



Desafortunadamente, Cronus y los titanes perdieron la guerra y fue aprisionado en el tártaro, junto a los demás de su especie.

## Monstruos

### Bruto

Los Brutos son enemigos más formidables. Su gran tamaño y fuerza los convierten en un peligro que hay que saber abordar, pues son capaces de generar un gran daño a la vez que su mayor resistencia hace que sean difíciles de abatir.



### Morador

Los Moradores del Tártaro no resultan un gran desafío para Arke, pues sus decadentes cuerpos no tienen la fuerza necesaria para causarle heridas graves. Aun así, pueden llegar a suponer un peligro en grandes números.



## Diseño del mundo

En la mitología griega existe el denominado tártaro, un sitio tormentoso de eterno sufrimiento. Toda religión tiene un lugar destinado para los afortunados y otro para los condenados, como una manera de implantar la justicia divina que mantiene el equilibrio universal. Hoy hablamos de este lugar tan importante para nuestro juego, ya que le da nombre al proyecto y será el escenario donde se desarrollará gran parte del primer acto de la historia.

El tártaro, además de ser un lugar, es una deidad, hijo de Éter y Gea. El tártaro, como sitio, está ubicado más profundo aún que el Hades, en las profundidades del Inframundo. Algunas religiones místicas lo consideraban aquello que existió primero y de donde surgió la Luz y el Cosmos. Este mundo de eterna oscuridad es una de las entidades primordiales junto con el Caos, Gea y Eros, que surgieron en el universo.

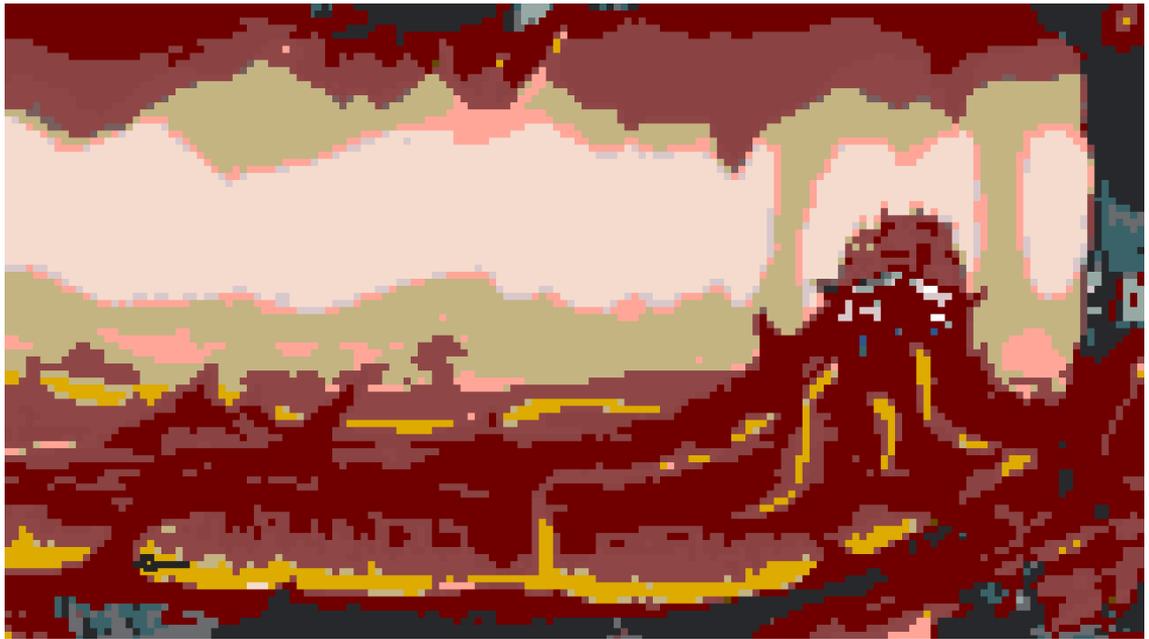
El tártaro es un lugar tan remoto que equivale su distancia a la del cielo con la tierra. Está rodeado por tres capas de noche y un muro de bronce, lo que conformaba un pozo oscuro, frío y tenebroso. Allí están encerrados los Titanes, encerrados por Zeus durante la Titanomaquia, aunque otros fueron castigados o desterrados, como Atlas, Cronos y Prometeo.

El Hades es el mundo de los muertos al que entran todos, pero el tártaro es el hogar de los condenados, custodiados por gigantes de decenas de cabezas y cientos de brazos fuertes: Los Hecatónquiros. Al igual que el Infierno dantesco, en el tártaro el castigo es proporcional a la falta cometido en vida. Algunos ejemplos son: el mito de Sísifo, el de Ixión, o el de Tántalo, que gozaba de los banquetes de los dioses y de la confianza de ellos, hasta que los traicionó y fue castigado con la tentación sin satisfacción, sumergido hasta el cuello en un lago, bajo un árbol de ramas bajas repletas de frutas que, cada vez que intentaba comer o beber, éstos se retiran inmediatamente de su alcance.

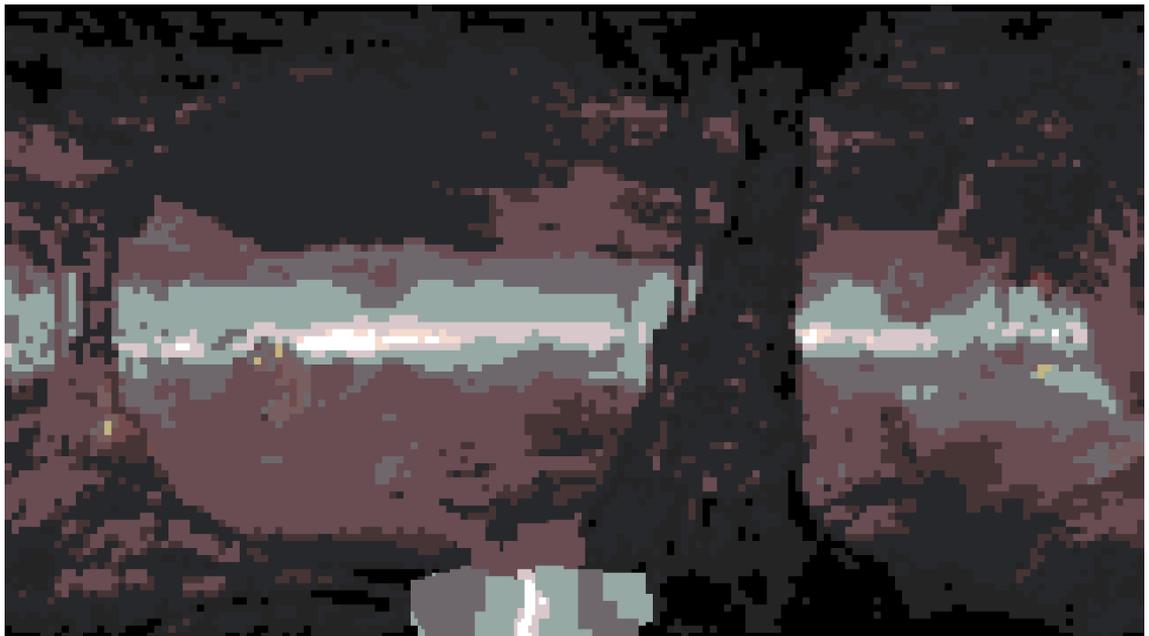
El tártaro tiene su contrapartida, los Campos Elíseos, morada de los virtuosos y heroicos, cuyos verdes campos y floridas praderas prometen una dichosa eternidad. Al morir todos son juzgados por el tribunal del Hades, compuesto por Radamantis, Éaco y Minos, quienes dictaminan el destino final de todo ser.

En Tartarus, el tártaro se caracteriza por tener tres niveles:

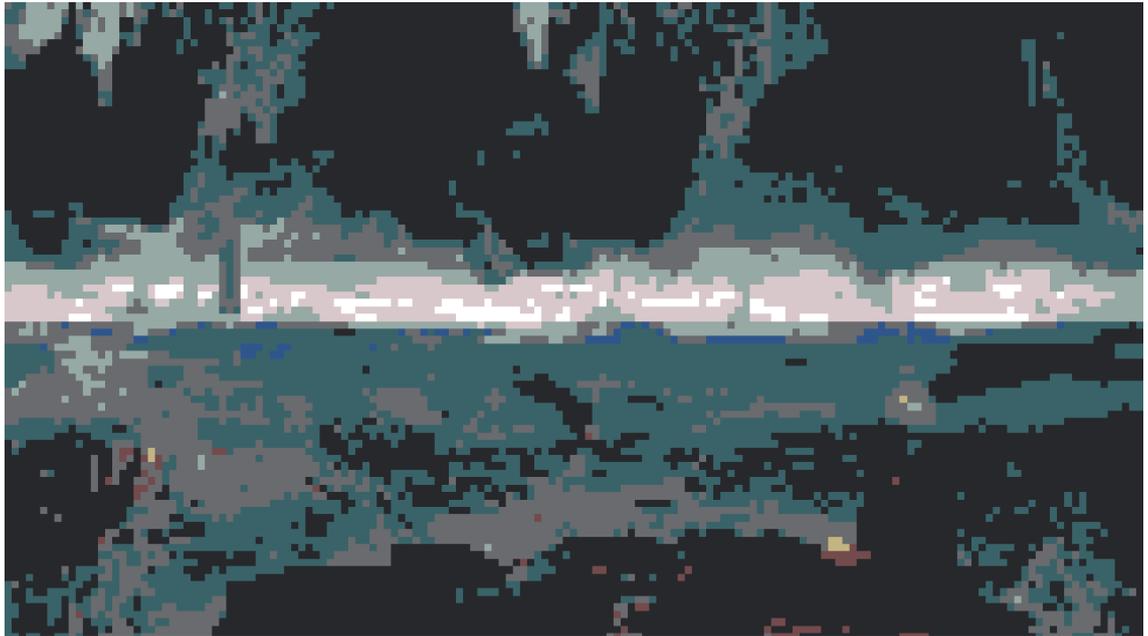
- El Tártaro Inferior: un sitio consumido por el fuego del Hades. Lleno de ríos de lava, una atmósfera en la que es difícil respirar y un suelo ardiente.



- El Tártaro Superior: una capa menos perjudicada y roja que el tártaro inferior. Hace menos calor y plagado de aún más criaturas.



- La entrada al tártaro: custodiada por un centenar de criaturas. Es un lugar muy lúgubre y grisáceo. Las llamas del inframundo no llegan hasta la entrada y el calor es soportable.



## Mecánicas

### Movimiento

El tártaro no es un sitio fácil por el que viajar. Arke necesitará hacer uso de su figura atlética para sortear obstáculos, llegar a lugares altos y recorrer grandes distancias.



### Poderes

Arke cuenta con la ayuda de los titanes en su viaje. Cada vez que libera a uno, este le otorga un poder relacionado con su naturaleza que le ayudará en su travesía por el tártaro. De esta manera, Arke puede acceder a áreas a las que antes le era imposible, explotando al máximo esta característica tan presente en el género metroidvania.

Los poderes son los siguientes:



### Fýsi

El poder de la naturaleza. Otorgado por Gaea. Arke puede canalizar la energía de la Madre Tierra a través de su cuerpo y sanar sus heridas.



### Dýnami

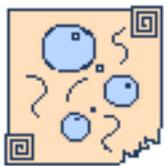
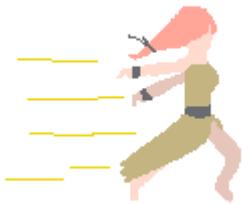
La fuerza de cientos. Otorgado por Cronus. Arke recibe la bendición de Cronus y su fuerza aumenta a límites sobrehumanos.





### Lamprós

La velocidad de la luz. Otorgado por Hyperion. Arke es capaz de moverse a una velocidad pasmosa para cruzar grandes distancias en un suspiro.



### Naró

El poder del océano. Otorgado por Oceanus. Arke obtiene la habilidad de respirar bajo el agua, lo que le permite cruzar grandes masas acuáticas sin problemas.





UNIVERSITAT DE  
BARCELONA

---

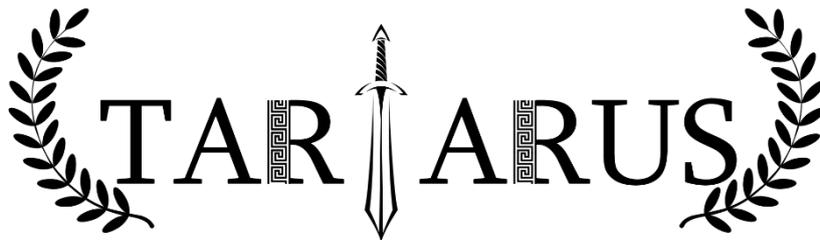
Departament de Biblioteconomia,  
Documentació i Comunicació  
Audiovisual

Facultat d'Informació i Mitjans  
Audiovisuals

## Treball de Grau en Comunicació Audiovisual

Curs 2021-2022

SPOT PUBLICITARIO TARTARUS



Marc Saavedra Brull

TUTOR: José Maria Cabello Bàrzanas

Barcelona, 11 de junio del 2022

## Índice

• Resumen	2
• Introducción	3
• Objetivos	3
• Fases del desarrollo	3
• Participación	4
• Identidad Odisea Games	4
• El arte de Tartarus	5
• Producción del spot publicitario	7
• Referentes artísticos	9
• Conclusiones sobre el proceso	12
• Valoración del resultado	13
• Conclusiones	14
• Referencias	15
• Anexos	16

## Resumen

Tartarus es un videojuego con estética pixel art inspirado en la mitología griega, en él tomas el papel de Arke quien fue condenada al tártaro por ponerse del lado de los titanes en su guerra contra los dioses. Ahora deberá ascender de nuevo, recobrando su poder y liberando a los titanes en su viaje para escapar y cobrarse su justa venganza. Tartarus es presentado en varios spots protagonizados por 3 personajes de diversas culturas. Estas 3 personas se reúnen por su afición a los videojuegos y con el propósito de jugar a Tartarus.

## Abstract

Tartarus is a video game with pixel art aesthetics inspired by Greek mythology, in it, you take the role of Arke. Arke was sentenced to Tartarus for siding with the Titans in their war against the gods. Now he must rise again, regaining his power and unleashing the Titans on his journey to escape and exact his just revenge. One large spot and three short spots introduce the game Tartarus starring three characters from diverse cultures. These three people meet for their love of video games and to play Tartarus.

## Introducción

Tartarus es el proyecto de final de grado que realizo en conjunto con Rubén Richarte Rubio, Elisa Gautier Massot y Victoria Melgarejo Rodríguez. El trabajo se divide en dos partes principales. Elisa y Victoria se dedican a la parte de difusión y gestión de redes sociales y la creación de una página web para la publicación de un spot.

Los encargados de realizar el spot somos Rubén y yo. A parte, para la realización de este spot es necesario una fase de diseño y creación del videojuego Tartarus, un juego previamente inexistente el cual necesita unas bases para que posteriormente pueda ser anunciado a través de distintos spots que inviten a un público a jugarlo.

## Objetivos

- Promocionar un videojuego a través de un spot atractivo
- Crear un spot con una estética única y acorde al videojuego
- Crear las bases de un videojuego inspirado en la mitología griega

## Fases del desarrollo

- Idea de creación de un videojuego
- Definir el género y estética del videojuego
- Acotar trabajo a la creación y difusión de un tráiler sobre un videojuego
- Creación de la identidad de la empresa Odisea Games
- Primeros conceptos de la página web
- Redacción de la historia del videojuego y sus personajes
- Diseño del personaje principal Arke
- Diseño del antagonista Aquiles
- Diseño del titán Cronus
- Diseño de los poderes de los titanes
- Traslado del diseño de Arke a píxel art
- Redefinir la idea de tráiler por spot publicitario con estética 90s
- Animaciones de Arke
- Traslado de los monstruos a píxel art
- Animaciones *Gameplay*
- Definir un plan de rodaje
- Casting
- Rodaje
- Grabación de efectos sonoros
- Edición de los spots
- Publicación de los spots

## Participación

Cuando ya teníamos clara la idea y concepto sobre el videojuego, hicimos la asignación de roles y yo tenía claro que me quería dedicar a la parte visual del TFG. Esta parte es la que primero entra por los ojos del público y es una cuestión que a mi parecer es muy fundamental que se desarrolle debidamente para el éxito del proyecto. Diseñar la estética del videojuego era algo que me llamaba mucho la atención y por lo cual dedicar mi tiempo.

Más tarde, y con una redefinición del trabajo, rodaríamos un spot publicitario y sería el encargado principal de editarlo.

## Identidad de Odisea Games

Una de las primeras cosas que me encargue de diseñar fue el logo de la desarrolladora, Odisea Games. El concepto del logo era algo que vislumbraba claramente. Necesitaba tener el nombre de la empresa con alguna fuente que se pudiera asociar con la antigua Grecia y encima de esta alguna imagen representativa, algún guerrero o dios conocido. Finalmente, y después de algunas versiones, el logo contaba con una fuente base, Ambrosia, que modifique ligeramente para dotarla de más personalidad, a más, cambiando algunas letras por flechas. El logo de Odisea Games la protagoniza Aquiles, quien más tarde decidiríamos que sería el enemigo principal del videojuego.



Más tarde, participé en los primeros diseños de la página web de presentación del juego, haciendo los *mockups*<sup>1</sup> en la asignatura de Producción Multimedia. Estos fueron realizados en [Adobe Photoshop](#). La página debía seguir la estética de la empresa y hacer referencia a la antigua Grecia. Para conseguir este estilo, decidí colocar a ambos lados de la página columnas griegas que encerraran el contenido y concentraran la atención del público en el centro, donde estaría situado el video del videojuego.

En la parte superior e inferior decidí incluir unos mosaicos de origen griego y el fondo con una textura de papel desgastado de un color crudo. Este es el diseño que

---

<sup>1</sup> Véase Anexos

implementamos en los *mockups* de las cinco páginas: la de inicio, sobre la empresa, la tienda, la historia y los personajes.

## El arte de Tartarus

Una vez creada la identidad de la empresa y definida la estética de la empresa y sus videojuegos, era hora de dedicarse a crear el mundo y los personajes de Tartarus. A partir de aquí, comencé a dedicarme planamente al apartado visual del videojuego, siendo la primera tarea traer a la vida a Arke.

En el diseño de Arke decidí empezar a utilizar [Clips Studio Paint](#), un software más especializado en dibujo y mucho más versátil y flexible que Photoshop, a mi parecer. Y para dibujar utilicé la tableta Wacom Intuos.

Arke es la protagonista del videojuego, por lo que era muy necesario saber como sería toda su figura. Realicé una hoja de personaje clásica con un dibujo frontal, uno lateral y uno a  $\frac{3}{4}$  de Arke. Su diseño necesitaba ser simple para trasladarlo posteriormente a píxel art de manera fácil, pero lo suficientemente detallado para dotar de personalidad a Arke y hacerlo un personaje reconocible.



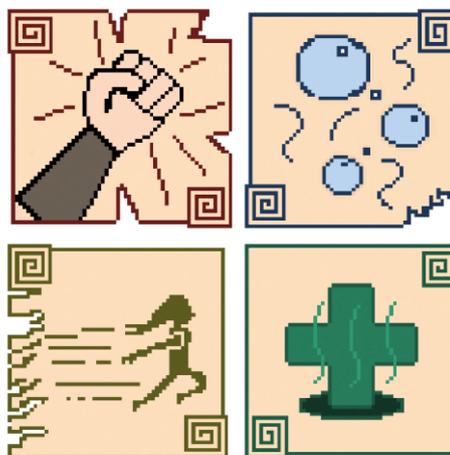
*Hoja de personaje de Arke*

Rubén se dedicó a realizar los esbozos de Aquiles, el antagonista de la historia, y de Cronus. A partir de sus esbozos hice su versión en digital y coloreada de los diseños de los personajes. En un principio, la idea era crear el diseño de los 4 titanes, pero decidimos que era innecesario ya que pensamos que en el spot tampoco íbamos a incluir a todos.

A continuación, debía crear los iconos vinculados a las habilidades que recibía Arke de parte de los titanes. El concepto de los poderes fue creado en conjunto con Rubén cuando creamos las bases de juego. Arke obtendría un poder de cada uno de los 4 titanes, teniendo un total de 4 poderes. Cada poder le otorgaba a Arke una habilidad diferente relacionada con la naturaleza de cada titán.

Fýisi, es el poder que le otorga super fuerza a Arke, con la capacidad de derribar muros. Este poder pertenece a Cronus. Naró, es la habilidad de respirar bajo el agua, otorgado por Oceanus. Dýnami, permite a Arke atravesar grandes distancias en un destello, como Hyperion. Por último, Lamprós es la habilidad de curación de Gaea.

En los videojuegos, las habilidades de un personaje se suelen enmarcar debajo de una misma estética. Decidí que las habilidades de los titanes también se regirían por las mismas reglas y entonces cree un marco en común para todas ellas. Esta especie de marco o fondo pretende emular la apariencia de un azulejo. Además, cuenta con un mosaico que hemos utilizado varias veces en el diseño de la marca de la empresa. Después de realizar el marco, relacioné cada habilidad con un color y por



Los 4 poderes de los titanes

último extraje la idea de cada poder en una simple imagen. Como resultado tenemos que: Fýisi es un puño con tonos rojos, Dýnami es la figura centelleante de Arke en amarillo, Naró es una burbuja azul y Lamprós es una cruz verde.

El paso siguiente fue traducir los diseños de Arke a píxel art y animar en este aspecto las 4 habilidades de la protagonista, al igual que su desplazamiento lateral, el salto y la animación de ataque con espada. Al igual que trasladé los diseños de los enemigos básicos, el bruto y el morador, a píxel art. Para esta tarea utilicé [GraphicsGale](#), un software específico para la creación de arte píxel con la capacidad de hacer animaciones y composiciones con diferentes capas.

Conseguí que Arke conservará su identidad en píxel, manteniendo su falda rasgada, su pelo recogido en una coleta y colores originales. Una vez realizado el modelo con su pose principal, decidí realizar a partir de este todas las animaciones. Primero creé una animación *idle*<sup>2</sup>, donde podemos ver a Arke en posición de reposo con un ligero

---

<sup>2</sup> Se refieren a animaciones dentro de los videojuegos que ocurren cuando el personaje del jugador no está realizando acciones.

movimiento de arriba abajo. Después, animé a nuestra protagonista invocando todos los poderes de los titanes. En Fýisi a Arke se le iluminan los puños, en Lamprós Arke levanta la mano al cielo invocando una curación, en Dýnami se desplaza rápidamente y con Naró chasquea los dedos y aparece una burbuja que le rodea.

Seguidamente, realicé los diseños del bruto y el morador del tártaro basándome en los bocetos de Rubén. El bruto tiene un tono rojo como si de un demonio se tratará y el morador unos tonos grisáceos haciendo alusión a su apariencia cadavérica.

Después agregue al diseño de Arke una espada a medida basada en la de los legionarios griegos, modificando un poco la parte de la guarda y ampliándola. Hecha la espada me puse a realizar la animación, haciendo un tajo lateral.

El tártaro cuenta con tres partes bien distinguidas. Para trasladar a píxel cada una de estas partes busqué como referencia tres artes<sup>3</sup> del tártaro bastante distintos entre sí. Cada una de las imágenes pasó por el efecto de mosaico de Photoshop y después fueron copiadas a GraphicsGale. El software cuenta con una paleta única para cada proyecto y al copiar las imágenes al programa estas fueron simplificadas con únicamente los colores con las que ya contaba el proyecto, dando como resultado unas piezas bastante distintas a las originales.

Una vez creado, por una parte, los fondos, y por otra, las animaciones, era el momento de componer las escenas que definirían el *gameplay* dentro del videojuego. El único agregado fue crear las plataformas por las que los personajes se moverían. Las escenas por realizar fueron: Arke saltando en plataformas, Arke invocando cada una de las 4 habilidades y Arke peleando con un morador del tártaro. En el proceso tuve que rediseñar al Bruto para adaptarlo a la estética de los otros personajes.

## Producción Spot publicitario

Finalizado el apartado artístico sobre el videojuego, en conjunto con Rubén nos dedicamos a desarrollar la estética que tendría el spot publicitario y que inspiraciones tomaríamos. Concluimos que debido a la estética píxel art del videojuego tomaríamos ideas de los anuncios publicitarios de los años 90. Estos anuncios se caracterizaban por sobreactuaciones de los actores que mostraban un gran entusiasmo por el juego, movimientos de cámara algo exagerados, presencia de muchos colores y narrativas bizarras. El spot debía tener un estilo que recordara a esos videos, emulando el ruido de cámara, como una cinta VHS, y aberraciones cromáticas.

---

<sup>3</sup> Véase Anexos

Decidimos que el spot incluyera tres personajes, cada uno perteneciente a un grupo social. Estos personajes serían: el nerd o empollón, un roquero o heavy y una chica deportista, esta última sería la que tendría más protagonismo en el spot al igual que Arke es la protagonista de Tartarus. La historia del spot sigue a estos tres personajes que son llamados y se reúnen en un mismo sitio para jugar al videojuego. Cada uno de los personajes se encuentra en un lugar distinto y un cuerno de guerra los llama. Los tres se reúnen en un sofá de una casa y empiezan a jugar. Por último, la deportista entrega el mando al público.

En conjunto con estas escenas se van intercalando imágenes del juego cuando los tres personajes se encuentran jugando. Estas son las animaciones previamente realizadas en la fase de diseño del videojuego, las animaciones de las habilidades, Arke saltando y peleando con enemigos.

Una vez realizado el guion, creamos un plan de rodaje para definir las fechas en las que haríamos castings para los personajes, rodaríamos y editaríamos. A través de la cuenta de Instagram de [EsquirolActros](#)<sup>4</sup> colgamos un anuncio para la audición del nerd y el heavy. Para la deportista acudimos a una actriz de confianza que había trabajado anteriormente con nosotros. Recibimos dos propuestas para el nerd, pero ninguna para el heavy. Como último recurso preguntamos a un amigo y nos presentó a un conocido que daba el perfil perfectamente.

Llegado el día del rodaje tuvimos que reestructurar el calendario por un percance que tuvo el primer día uno de los actores. Sin embargo, nos supimos adaptar bien y aprovechamos para rodar otras escenas. El rodaje salió perfecto, con todas las escenas que teníamos planeadas y con mucho material extra para poder tener donde elegir a la hora de editar.

Posteriormente al rodaje, quedamos Rubén y yo para grabar la voz en off que acompañaría al spot, sonidos de los enemigos del juego y la voz de Arke interpretada por nuestra compañera Elisa Gautier.

A continuación, ensamble una primera edición del spot seleccionando las tomas que colocaríamos como finales. Después me dediqué a hacer una corrección de color y el etalonaje con la estética que queríamos que tuviese el video. Continuamos con los créditos y confeccionamos una versión más adecuada y renovada del logo de Tartarus<sup>5</sup>. La voz en off fue editada para parecer más grave y magnificante como si se tratara de

---

<sup>4</sup> Cuenta de Instagram que facilita castings para actrices y actores de Barcelona con o sin agencia

<sup>5</sup> Véase Anexos

un dios que te reclama. Por último, agregamos las escenas de dentro del videojuego, la música, transiciones entre la realidad y el videojuego y algunos efectos para darle el *look* de anuncio de los 90.

Finalmente, se creó una versión en inglés y español de cada uno de los spots cortos y de los spots largos, siendo un total de 8 videos. Todos los videos se subieron posteriormente a YouTube en oculto.

## Referentes artísticos

En el desarrollo de un videojuego con temática mitológica los referentes son variados y multitudinarios. En concreto, en el ámbito del videojuego hay de muy conocidos y destacan por su precisión y fidelidad con la historia. Algunos de los juegos que teníamos como referentes son: *God of War*, *Hades*, *Assassins Creed: Odyssey* o *Apotheon*.

Un gran referente al adentrarse en las historias ambientadas en mitología griega es sin duda *God of War*. Es innegable que esta saga de videojuegos a inspirado de alguna manera u otra la elección de esta temática para el precursor narrativo del videojuego. En el mismo juego de *God of War* hay una parte de este que Kratos desciende al tártaro y ha de salir de ahí para volver a retomar su objetivo principal. En Tartarus hemos querido poner todo el enfoque en el tártaro, no como un simple lugar de paso, sino como el principal protagonista de la historia con todas sus criaturas y las historias que suceden en este, de ahí el título del videojuego.



*Pit of Tartarus de God of War (2005)*

El concepto de Arke coge bastante inspiración de Persephone del videojuego Hades de Supergiant Games. Se simplifico bastante la vestimenta para poder hacer una mejor traducción posteriormente al píxel art. En sus primeros conceptos Arke utilizaba las clásicas sandalias griegas y utilicé varias referencias de Google Imágenes<sup>6</sup> para confeccionarlas, pero más tarde decidí eliminarlas ya que Arke es hija de un dios y los dioses no suelen utilizar calzado.



*Persephone de Hades (2020)*

También se eligió hacerla pelirroja para hacer un paralelismo con el tártaro que también se caracteriza por ser un entorno muy rojizo. También se hizo una búsqueda de ropa de la antigua Grecia para tener más referentes.

Para Cronus se utilizó como base la escultura del alemán Franz Ignaz Günther, en la que representa al titán con barba y alas, una visión contraria a como se los describe normalmente, monstruos de 10 metros. En Tartarus los titanes son los aliados de Arke por lo tanto era imperativo que estos fueran representados como seres con los que puedas empatizar y desees liberar de su estado de encarcelamiento.



*Escultura de Cronus de Franz Ignaz Günther*

El diseño de Aquiles toma todos los referentes de un guerrero de la antigua Grecia y lo eleva hasta otorgarle es estatus de un guerrero legendario. Como Aquiles es el principal

---

<sup>6</sup> ancient greek sandals - Google Search. (2022). Retrieved 11 June 2022, from <https://www.google.com/search?q=ancient+greek+sandals>

antagonista de Tartarus para conseguir ese *look* amenazante gran parte de su rostro se encuentra oculto.

Los Moradores y Brutos son los enemigos menores del videojuego. Los Moradores del Tártaro están inspirados en los Huecos del videojuego Dark Souls. Muestran un aspecto decadente y zombificado. Su cabeza es una fusión entre un casco guerrero griego y una calavera. Los Brutos están diseñados en referencia a los *onis* japoneses.

Cada uno de los poderes que consigue Arke es creado con una referencia diferente. Fýisi y Lamprós se basan en el conocimiento popular de mecánicas de videojuegos clásicos, la cruz verde simboliza la curación y Lamprós es una mecánica conocida como *dash*. Por otro lado, Naró coge como referencia los niveles de agua de Sonic donde este para respirar bajo el agua necesitaba una burbuja y Dýnami se creó en referencia a la canalización del *ki* de Goku y el *haki* de One Piece.



Monkey D. Luffy utilizando haki del anime One Piece propiedad de Toei Animation

Para trasladar los personajes y conceptos a la estética píxel buscamos varios referentes para apoyarnos en ellos debido a nuestra inexperiencia con el medio. Algunos de los juegos en los que nos hemos inspirado son: *Castlevania*, *Dead Cells*, *Bloodstained: Ritual of the Night*, *VA-11 Hall-A: Cyberpunk Bartender Action* y *Blasphemous*. Este último fue la base para hacer las animaciones de movimientos.

Para la traducción de Arke a píxel fue necesaria una búsqueda de algún referente en el que apoyarme debido a mi inexperiencia en el medio. Era necesario encontrar una



Personaje principal del juego Blasphemous (2019)

estética píxel lo suficientemente detallada para que se pudiera reconocer a Arke, pero no lo suficiente detallada como para que comportara extensas horas de trabajo y un conocimiento más avanzado de las herramientas y el píxel. Finalmente, encontré que el juego Blasphemous era perfecto para tomarlo como referente para la estética y movimientos que teníamos en mente para el videojuego.

Para aprender los conceptos básicos del pixel art y aprender a utilizar el software de GraphicsGale utilicé un par páginas<sup>7</sup> que enseñaban paso a paso los conceptos básicos de este arte y como crear imágenes pixel atractivas.

La idea del spot se basa en replicar algunas de las características de los anuncios de los 90. Nos inspiramos en el anuncio estadounidense de Mortal Kombat del año 1992, donde se gritaba el nombre del videojuego y un gran número de gente acudía a un mismo sitio con el objetivo de jugar.



*Mortal Kombat 'Mortal Monday' Sega Genesis Commercial 1*

---

<sup>7</sup> Véase referencias

## Conclusiones sobre el proceso

En el proceso de realización del TFG Rubén y yo nos dimos cuenta gracias a la ayuda de José María que nos estábamos enfocando demasiado en la creación y diseño del videojuego ficticio. De alguna manera nos habíamos desviado de la idea inicial de realizar un tráiler de presentación de un videojuego.

El problema residía en el propio concepto de tráiler. Para la realización de dicho tráiler normalmente en la industria del videojuego ya se cuenta con dicho videojuego para poder rodar partes del *gameplay* y cinemáticas para la realización del tráiler. Sin embargo, nosotros no contamos con un juego base para realizar esta tarea. Pero igualmente queríamos hacer un video promocional sobre algo propio nuestro y no algo existente.

La solución a la que llegamos fue realizar un spot publicitario al estilo de los que se hacían en los noventa, con franquicias como *Sonic the Hedgehog* o *Mortal Kombat*. Estos spots publicitarios que se emitían por televisión se caracterizan por mezclar metraje real y metraje propio del videojuego. De esta manera podemos seguir aprovechando el material que hemos creado sobre el videojuego y seguir creando sin excedernos, solo creando aquello que se va a mostrar en el spot y combinarlo con los rodajes que hagamos siguiendo una narrativa para introducir el videojuego al espectador.

El proceso final de confección del trabajo ha quedado muy dividido en dos partes. La primera parte donde nos enfocamos a crear la identidad del juego, las bases por las que se regía, el mundo y los personajes que ocupaban este. La segunda parte se ha centrado en mostrar al público este mundo que hemos creado, a través de un spot televisivo que describe a la perfección la estética e influencias del videojuego y hace un homenaje a los juegos retro.

## Valoración del resultado

El spot de Tartarus es un resultado mucho mejor del que nos esperábamos. Además, no solo hemos conseguido crear un spot de más de 1 min 30 segundos, sino que también tenemos los 3 spots cortos de 30 segundos. En un principio pensábamos que como mucho podríamos llegar a hacer el largo y uno de los cortos. Al haber logrado tener todo lo que nos propusimos y con versión en español y en inglés.

Al inicio de la grabación no teníamos claro cómo iba a resultar todo, ya que trabajábamos con algunos actores nuevos y el guion del spot no concretaba mucho y dejaba mucho

espacio para los actores a improvisar. A nuestra sorpresa, nos encontramos que hicimos un buen reparto con actores que supieron deliberar su mejor versión del papel que interpretaban.

Por otro lado, pensábamos que sería difícil integrar la estética píxel del videojuego, pero el resultado final proporciona una versión muy cohesionada de los dos mundos como una sola idea.

## Conclusiones

Los spots del videojuego Tartarus han conseguido cumplir su principal objetivo. Se trata de unos videos que muestran un elenco de jugadores emocionados por jugar a este videojuego. De la misma manera que el propio anuncio es un reclamo para todos los espectadores, dentro del video los personajes son reclamados por un cuerno de guerra que los llama a jugar y a adentrarse en la aventura de Arke. Un narrador hace de interlocutor entre el juego y el jugador otorgándole la misión de ayudar a Arke en su cometida por salir del tártaro.

El comercial logra captar al público y al mismo tiempo ser una imagen fiel de la estética y conceptos del videojuego. El arte de Tartarus se puede ver concentrado en las animaciones que aparecen en el spot. En ellas vemos a la protagonista Arke peleando con los enemigos y invocando los poderes de los titanes. Es un extracto del proceso de diseño del videojuego previo al rodaje de los spots. Tartarus consigue transmitir la estética píxel que queríamos y su inspiración en la mitología griega a través de sus escenarios y ropajes.

## Referencias

- Adobe. (2022). Retrieved 11 June 2022, from <https://www.adobe.com/es/products/photoshop.html>
- Ambrosia | dafont.com. (2022). Retrieved 11 June 2022, from <https://www.dafont.com/es/ambrosia-demo.font>
- Animation Graphic Editor - GraphicsGale. (2022). Retrieved 11 June 2022, from <https://graphicsgale.com/us/>
- Brother Louie X. (2022). Sonic The Hedgehog - Commercial Collection Vol. 1. Retrieved 11 June 2022, from <https://youtu.be/Yj5XlkOevOY>
- CLIP STUDIO PAINT - La herramienta de dibujo y pintura para artistas. (2022). Retrieved 11 June 2022, from <https://www.clipstudio.net/es/>
- Dado. (2022). Cómo crear pixel art. Retrieved 11 June 2022, from <https://www.clipstudio.net/aprende-a-dibujar/archives/162486>
- Gellot. (2022). Blasphemous: Wounds of Eventide - All New Bosses [NG+, No Damage] + New "Final" Ending. Retrieved 11 June 2022, from [https://youtu.be/rEH2zZoH0\\_4](https://youtu.be/rEH2zZoH0_4)
- MacLean, I. (2022). Pixel Art 4A: Animation Basics In GraphicsGale. Retrieved 11 June 2022, from <https://pinnguaq.com/learn/pixel-art/pixel-art-4a-animation-basics-in-graphicsgale/>
- Park, J., Park, J., & profile, V. (2022). God of war III concept art. Retrieved 11 June 2022, from <http://jungpark.blogspot.com/2010/04/god-of-war-3-concept-art.html>
- Penitent One. (2022). Retrieved 11 June 2022, from [https://blasphemous.fandom.com/wiki/Penitent\\_One](https://blasphemous.fandom.com/wiki/Penitent_One)
- Persephone. (2022). Retrieved 11 June 2022, from [https://hades.fandom.com/wiki/Persephone?file=Persephone\\_Apprehensive.png](https://hades.fandom.com/wiki/Persephone?file=Persephone_Apprehensive.png)
- Premium Vector | Silhouette of spartan warrior with javelin | Warrior drawing, Greek art, Ancient Greek art. (2022). Retrieved 11 June 2022, from <https://www.pinterest.cl/pin/610800768200243552/>
- Tartarus Greek sketch by Heriberto Martínez on DeviantArt. (2022). Retrieved 11 June 2022, from <https://www.deviantart.com/heribertomartinez/art/Tartarus-greek-sketch-575099725>
- wwwmortalkombatpl. (2022). Mortal Kombat 1 Mortal Monday Commercial by Retroware TV. Retrieved 11 June 2022, from <https://youtu.be/R8V7TwlYct0>

Anexos

Fuente Ambrosia

# ODISEA GAMES

Imagen original de Aquiles para el logo de Odisea Games

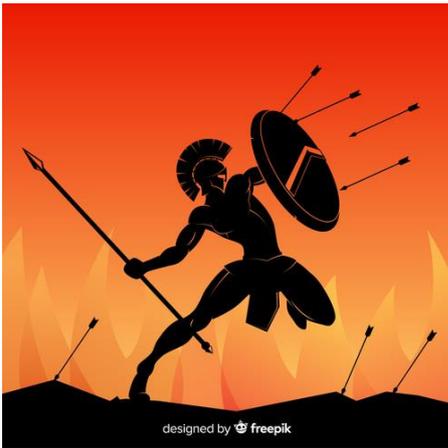
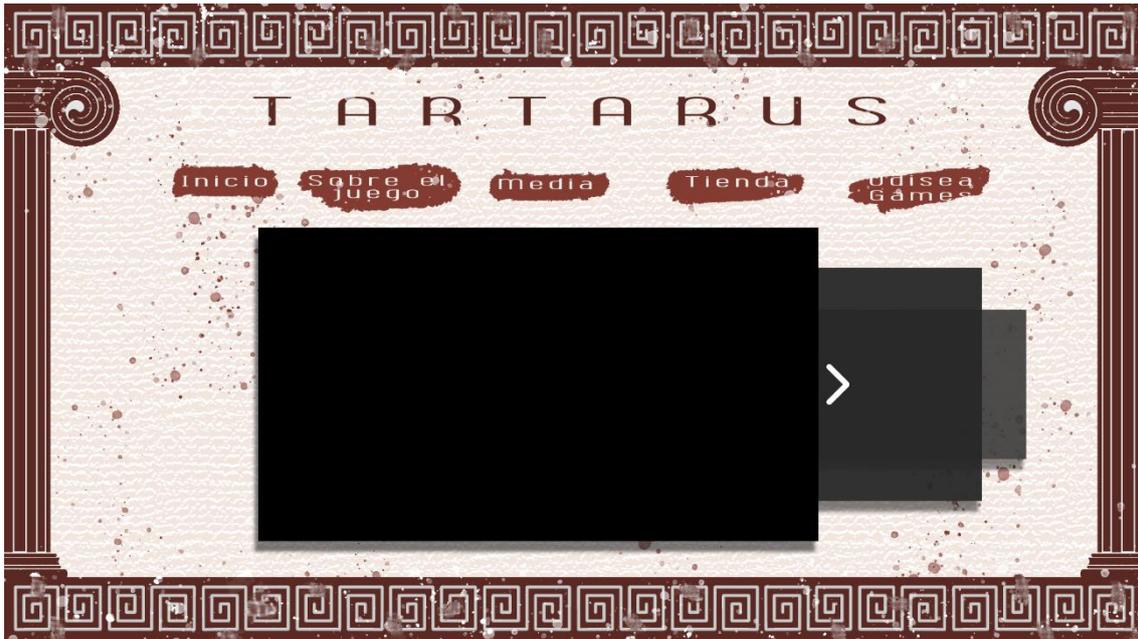


Imagen extraída de [freepik](#)

Mockups página web de Tartarus



Mockup apartado "Inicio" de la página web de Tartarus

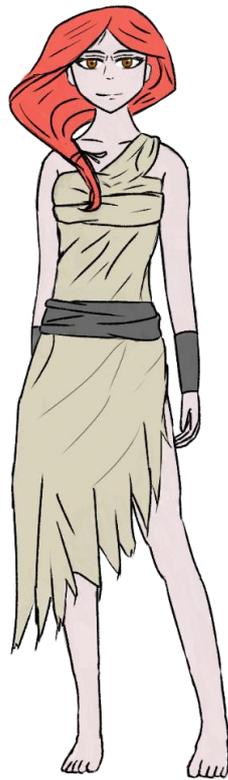


Mockup apartado "Media" de la página web de Tartarus



Mockup apartado "Sobre el juego" de la página web de Tartarus

Arke



*Diseño frontal de Arke*



*Diseño ¾ de Arke*



*Diseño lateral de Arke*

## Aquiles



*Aquiles coloreado y digitalizado (diseño y esbozo hecho por Rubén Richarte)*

## Cronus



*Cronus coloreado y digitalizado (diseño y esbozo hecho por Rubén Richarte)*

## Poderes



*Fýsi*



*Lamprós*



*Dýnami*



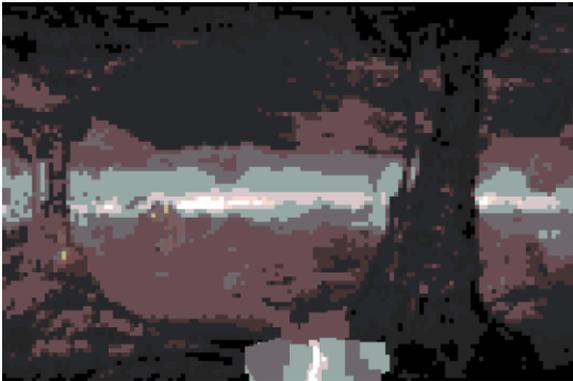
*Naró*

Pilar donde Arke estaba atada



Arte utilizado para los primeros diseños de la página web de Tartarus en la sección de "Sinopsis"

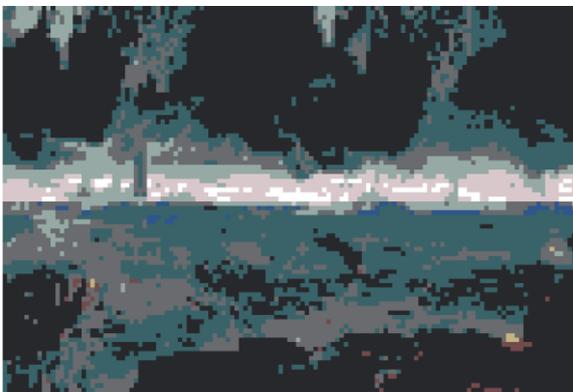
Tártaro



El tártaro superior



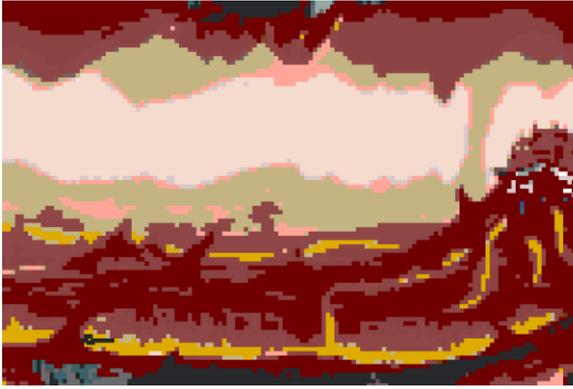
Imagen referencia para el tártaro superior de God of War III (2010)



La entrada del tártaro



Imagen referencia para la entrada del tártaro de God of War III (2010)



El tártaro inferior



Imagen referencia para el tártaro inferior de Heriberto Martínez

Píxel Art

Arke



Antiguo diseño del Bruto



Bruto



Morador del tártaro



Concepto previo del Morador del tártaro



Esqueleto (enemigo descartado)





UNIVERSITAT DE  
BARCELONA

---

Departament de Biblioteconomia,  
Documentació i Comunicació  
Audiovisual

Facultat d'Informació i Mitjans  
Audiovisuais

**Treball de Grau en Comunicació Audiovisual**  
**Curs 2021-2022**

SPOTS PUBLICITARIOS DE TARTARUS

RUBÉN RICHARTE RUBIO

TUTOR: JOSE MARIA CABELLO BÁRZANAS

Barcelona, 13 de juny del 2022

## ÍNDICE

RESUMEN.....	2
INTRODUCCIÓN.....	3
1.1. Explicación general del proyecto.....	3
1.2. Etapas del proyecto.....	3
1.3. Limitaciones.....	4
OBJETIVOS.....	4
2.1. Objetivos generales.....	4
2.2. Objetivos audiovisuales.....	4
TRABAJO EN LA PRODUCCIÓN DEL VIDEOJUEGO.....	5
3.1. Idea.....	5
3.2. Personajes y concept art.....	6
SPOTS PUBLICITARIOS.....	14
4.1. Preproducción.....	14
4.2. Producción.....	14
4.3. Postproducción.....	15
CONCLUSIONES.....	17
REFERENCIAS.....	18
ANEXOS.....	19

## RESUMEN

En este Trabajo de Fin de Grado se ha planteado el proceso de producción y realización de una serie de spots publicitarios como parte de la campaña de promoción de un videojuego. Tartarus es un juego *indie* de acción y plataformas de estética pixel art y planteado al más puro estilo de los clásicos de las décadas de los 80 y 90 como podrían ser *Castlevania* o *Metroid*.

La campaña cuenta con un spot de una duración de 1:40 minutos para su reproducción en la página oficial de Odisea Games y en la plataforma de video YouTube y tres spots de una duración de 30 segundos cada uno para su reproducción en redes sociales como Twitter o Instagram. Además, los spots se realizan tanto en castellano como en inglés, para abarcar también al público internacional.

**PALABRAS CLAVE:** Spot, Tartarus, Odisea Games, Videojuego.

This Work of End of Degree details the process of production of a series of advertisement spots as part of a video game's promotional campaign. Tartarus is an action and platformer indie video game with a pixel art style and in the purest style of the 80's and 90's decade classics like Castlevania or Metroid.

This campaign consists of a 1:40 minutes long advertisement that will be aired on the Odisea Games website and on YouTube, and three shorter spots, with a duration of approximately 30 seconds each, that will be reproduced in social networks like Twitter or Instagram. These spots will also be produced in Spanish and English to expose the game to the international community.

**KEYWORDS:** Spot, Tartarus, Odisea Games, Video Game.

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1 Explicación general del proyecto

En este proyecto he trabajado en conjunto con Marc Saavedra con la idea de realizar una serie de spots publicitarios para un videojuego ficticio llamado Tartarus de la desarrolladora, también ficticia, Odisea Games.

Al ser este un proyecto compartido con otro grupo de TFG que se encarga de la parte de la página web y de las redes sociales de Odisea Games, las funciones que nos fueron asignadas a mi compañero y a mí fueron las de idear y diseñar el videojuego y crear los spots publicitarios para promocionar el juego, tanto a los consumidores como a posibles inversores que quisieran apoyar el proyecto para llevarlo a la realidad.

Tartarus es un videojuego de estética pixel art inspirado en la mitología griega y sigue las aventuras de Arke, una diosa caída en desgracia y condenada al sufrimiento eterno por convertirse en la mensajera de los Titanes en la guerra que estos libraron contra los dioses del Olimpo, en su lucha por recuperar su libertad y la de sus compañeros Titanes y escapar del infierno: el Tártaro.

## 1.2 Etapas del proyecto

Para asegurar un buen desarrollo del proyecto, mi compañero y yo dividimos las tareas que se requerían para realizar, tanto el desarrollo del juego como la realización de los spots. Las funciones que me fueron asignadas son:

- Idear la historia principal del videojuego y sus personajes.
- Elaborar los *concept art* de los protagonistas y antagonistas del videojuego.
- Elaborar los guiones técnicos y los storyboards de los spots publicitarios.
- Casting de los actores y actrices para los spots.
- Dirección y rodaje de los spots.
- Realización de la banda sonora de los spots.

### **1.3 Limitaciones**

A lo largo del proyecto me he dado cuenta de que la idea principal que tenía para el spot publicitario no era viable, ya que esta constaba de un anuncio formado completamente por animaciones que emulaban la jugabilidad de Tartarus, y mis conocimientos en el ámbito de la animación y del pixel art no son lo suficientemente amplios como para haber podido realizar un trabajo satisfactorio. Por este motivo, la idea fue reevaluada y transformada en lo que se convirtió en el spot final.

Además, mi compañero y yo tuvimos un problema con los tiempos ya que centramos gran parte de nuestra energía en diseñar el juego para crear contenido para la parte web y de redes sociales, en lugar de elaborando el spot publicitario, que era nuestra asignación.

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1 Objetivos generales**

La intención principal de los spots es dar a conocer el videojuego a nuestro público objetivo (aficionados a los videojuegos de entre 20 y 50 años de edad), conseguir captar su interés y persuadirlo para que adquieran el producto. Otro de los objetivos es la posibilidad de despertar el interés de algún inversor o desarrollador de videojuegos que quisiera llevar Tartarus más allá y programar el videojuego.

### **2.2 Objetivos audiovisuales**

A nivel audiovisual, el objetivo es producir una serie de anuncios en el que las imágenes y la música creen un ambiente adecuado para llamar la atención del consumidor, apelando tanto a su parte racional como a sus emociones.

Para ello, he decidido crear a tres personajes protagonistas con unos estilos muy diferenciados entre sí. La idea principal es transmitir al espectador que Tartarus es un videojuego del que puede disfrutar todo tipo de público, cualquiera que sea su condición,

estilo de vida, sexo... y mostrar a personajes que sean muy extremos visualmente o con diferentes estilos de vida muy alejados el uno del otro, ayuda a generar esta idea de que “este videojuego es para todo el mundo”.

Por otra parte, también he decidido utilizar una estética similar, obtenida en la forma en la que se contará la historia y con efectos visuales añadidos en postproducción, a las de los spots televisivos que se emitían a finales de la década de los 80 y durante los 90, una era en la que las consolas de videojuegos, lideradas por Nintendo, recuperaron todo el terreno perdido por la crisis de los videojuegos del 83.

La intención de utilizar esta estética es transportar a los espectadores que hayan superado la treintena a aquella época en la que empezaban a jugar a videojuegos y apelar a su sentido de la nostalgia. Tartarus es un juego nostálgico en sí mismo ya que sigue la fórmula de los clásicos de las plataformas como Super Mario, Castlevania, Metroid, entre otros. Y no tan solo en su diseño jugable, si no también en su estética pixel art que emula a los videojuegos de las consolas de 8 bits.

Además de esto, como pasa actualmente en el mundo del cine con series como *Stranger Things* o en el mundo de la moda cada cierto tiempo, lo retro vuelve a ponerse a la orden del día. Desde mi punto de vista, elaborar unos spots como los que ya no se estilan hoy en día produce ese efecto de “lo que ayer estaba de moda hoy vuelve a ser original” y podría ser otro de los puntos que llamen la atención y despierten la curiosidad en las mentes de los espectadores.

### 3. TRABAJO EN LA PRODUCCIÓN DEL VIDEOJUEGO

#### 3.1 Idea

Como amante de los videojuegos de corte clásico, supe que quería dar a Tartarus un estilo de juego de 8 bits en cuanto me propusieron la idea de realizar este proyecto. Hoy en día muchos de los nuevos productos que salen al mercado siguen el modelo de jugabilidad y la estética de los videojuegos retro de los años 90 e, incluso, principios de los 2000. Pero la mayoría de ellos intentan emular la era de las consolas de 16 o 32 bits, son pocos los que tratan de arriesgar y resucitar el estilo de la primera Nintendo de 8 bits.

Otro de los motivos es que, al igual que ha ocurrido en el mundo del cine, los videojuegos actuales son obras de arte con argumentos enrevesados y dilemas morales escritos por equipos de guionistas de primera categoría. Se ha perdido esa simplicidad que albergaba el clásico “viaje del héroe” en la que el protagonista del videojuego se aventura en lo desconocido, superando una serie de dificultades que le otorgan más poder o experiencia hasta que es capaz de derrotar al mal y poner fin al conflicto de la historia. Ejemplos de esto son: *Super Mario Bros*: en el que el héroe debe rescatar a una princesa de un dinosaurio malvado, *Castlevania*: en el que el héroe debe derrotar a Drácula para acabar con el mundo de pesadilla que ha creado o *Metroid*: donde la heroína debe eliminar a unos piratas espaciales que pretenden crear un arma biológica.

Y, a mi parecer, no hay mejor ejemplo de “viaje del héroe” que las antiguas leyendas griegas. Ulises, Hércules o Perseo, son solo algunos de los ejemplos de este estilo clásico y tan efectivo de contar historias épicas. Así pues, es cuestión de lógica que un videojuego de corte clásico se podía beneficiar de una historia de corte clásico y fue así como nació la idea de Tartarus: un juego que evoca a los clásicos, tanto en su carácter de videojuego retro como en su historia basada directamente en los mitos de la antigua Grecia.

Tartarus narra la historia de Arke, la mensajera de los Titanes, que ha sido desposeída de sus poderes y arrojada al infierno para soportar una eternidad de sufrimiento por rebelarse contra la crueldad de los dioses del Olimpo. Tras siglos de castigo en el Tártaro, Arke decide que no va a soportar más esa injusticia y escapa, iniciando su ascenso hacia el mundo mortal. Para ello, debe liberar a algunos de sus antiguos aliados, los Titanes, y recibir parte de su poder, que la ayudarán a atravesar las diferentes capas del infierno hasta que pueda enfrentarse a Aquiles, ahora convertido en guardián del inframundo, y recuperar las alas que este le robó para huir definitivamente hacia la superficie y tramar su venganza contra los dioses.

### **3.2 Personajes y concept art**

Para diseñar a los personajes que aparecerán durante el videojuego, he optado por un diseño sencillo pero reconocible, ya que posteriormente habría que adaptar los conceptos a un ambiente pixelado en 8 bits. Unos conceptos demasiado detallados no serían posibles de plasmar en el apartado gráfico del videojuego.

Exceptuando el diseño de Arke, para la cual mi compañero tenía una idea muy clara del aspecto que quería que tuviera, el diseño conceptual del resto de personajes y criaturas me fue encargado a mí. Los personajes diseñados por mí son:

**Cronus:** Cronus es el líder de los Titanes y padre de Zeus. Las leyendas de los mortales cuentan que, debido a una antigua profecía que clamaba que uno de sus hijos acabaría con él y asolaría su reinado, Cronus decidió comerse a todos sus hijos. Afortunadamente, Zeus pudo ser salvado y, años después, en la guerra de los titanes contra los dioses venció a su padre finalmente y lo expulsó de este mundo.

La historia real no es tan bonita, pues fue Zeus quien eliminó a sus hermanos con la intención de ser el único heredero posible al trono de Cronus. Cuando el titán supo de esto, organizó a los suyos para enfrentarse a los dioses y que esos viles seres no gobernaran sobre el mundo mortal.



Cuando la batalla se perdió, Cronus fue condenado a pasar el resto de la eternidad encadenado en el Tártaro, donde sin poder moverse y con el peso de su corona sobre la cabeza, recordará su humillación por los siglos de los siglos.

El diseño de Cronus se llevó a cabo partiendo de la base de que quería humanizar a los Titanes, que siempre han sido vistos como monstruos. En esta historia los dioses son los tiranos y villanos, así que convertir a Cronus en un pobre anciano, inmovilizado, sometido al castigo que le impuso su hijo y resignado a una eternidad en ese estado, haría que el jugador empatice más con el señor de los titanes y desee liberarlo de su miserable estado. Mi mayor inspiración para este personaje fue la imagen que el artista alemán Franz Ignaz Günther talló de Cronus en el 1765, en la que se presenta al titán con la imagen de un anciano alado, otorgándole una expresión de fragilidad a la vez que de poder.



**Aquiles:** Según la historia de los mortales, Aquiles fue un gran héroe que combatió en la guerra de Troya y que era prácticamente invencible en el campo de batalla. Cuando fue derrotado por Paris, el alma de Aquiles fue enviada al Tártaro por encargo de Hades para utilizar su gran fuerza y pericia en batalla e impedir que ningún alma o criatura escapase jamás del reino de los muertos.

Si la fuerza de Aquiles ya era algo que temer cuando caminaba por el reino de los vivos, la muerte lo ha convertido en un guerrero aún más formidable. Ahora posee las alas de Arke, que le regaló su madre adoptiva, Thetis, y Arke no piensa abandonar el Tártaro sin ellas, cueste lo que cueste.



Realicé el diseño de Aquiles inspirándome en la imagen de los guerreros de la Antigua Grecia y elevándolo a lo que, en mi opinión, le otorgaría un estatus de guerrero legendario. Para conseguir el aspecto deseado, aparte de la fisicalidad del personaje, viste mejor protección que la de un soldado raso y tanto el casco, como su cinturón y los acentos del escudo y los extremos de su lanza son de color dorado para demostrar su rango.



Además de esto, quería dotar a Aquiles de la imagen de un ser malvado y al que hay que temer puesto que es el antagonista del juego. Para ello, escondí gran parte de su rostro bajo la sombra que proyecta su casco, desde la cual acechan unos ojos completamente blancos. Los acentos en color rojo también indican que se trata de un ser peligroso.

**Enemigos:** Los enemigos más comunes a los que Arke se enfrenta durante el juego son los Moradores del Tártaro, que son las almas de los guerreros condenados al infierno, y los Brutos, que son demonios del inframundo.

Los Moradores del Tártaro no resultan un gran desafío para Arke, pues sus decadentes cuerpos no tienen la fuerza necesaria para causarle heridas graves. Aún así, pueden llegar a suponer un peligro en grandes números.

Los Brutos son enemigos más formidables. Su gran tamaño y fuerza los convierten en un peligro que hay que saber abordar, pues son capaces de generar un gran daño a la vez que su mayor resistencia hace que sean difíciles de abatir.

BRUTO



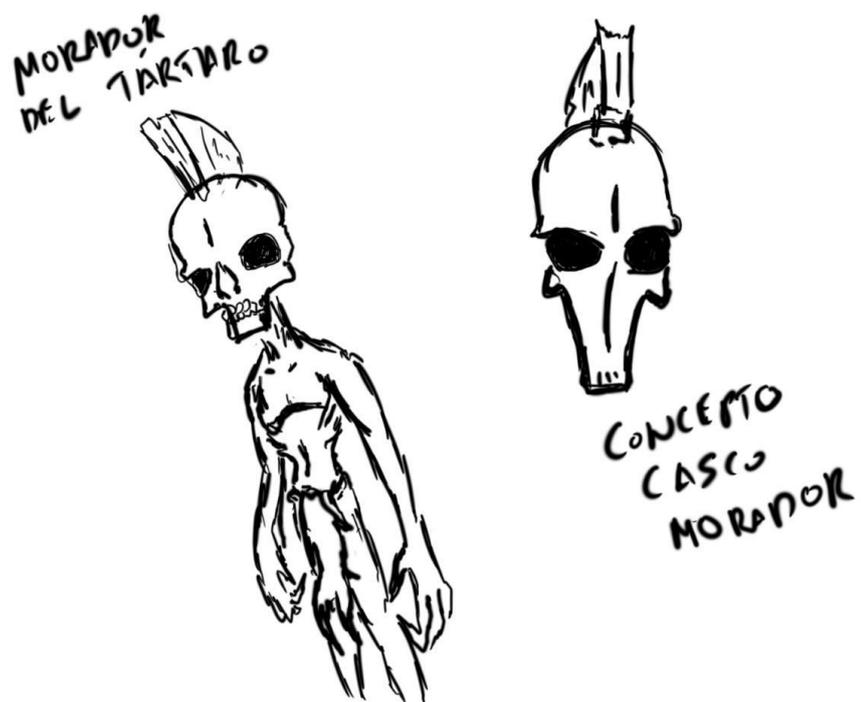
BÁSICO



BRUTO  
INFERNAL



BRUTO  
CÍCLOPE



Los Moradores del Tártaro han sido diseñados tomando a los Huecos del videojuego Dark Souls como inspiración. Quería que su diseño fuese simple, pero a la vez mostrasen un aspecto decadente y zombificado. Diseñé sus cascos para que mezclaran la apariencia de un casco de guerrero griego y una máscara que recordase a la muerte.



Los Brutos fueron diseñados tomando como referencia los ogros-demonio Oni japoneses. Quería conseguir un aspecto monstruoso y amenazante para ellos y me pareció que una enorme masa de carne y músculo, con enormes bocas llenas de dientes, largas lenguas y los cuernos sobre sus cabezas serían lo bastante intimidantes.



## 4. SPOTS PUBLICITARIOS

### 4.1 Preproducción

Para elaborar los spots primero tuve que decidir qué formato les quería dar. Como los spots se publicarán en la web de Odisea Games, así como en su canal de YouTube y sus redes sociales de Twitter e Instagram, determiné que sería lo más adecuado crear dos tipos de spots.

El primero es un spot de una duración aproximada de 1:40 minutos en el que se muestra a los protagonistas y su relación con el juego en un formato de anuncio clásico de televisión. Este spot será el que se utilice tanto en la página web como en el canal de YouTube ya que se adapta mejor al estilo de consumidor al que se apunta en estas dos plataformas.

Los tres spots cortos muestran a cada uno de los personajes de forma fugaz mientras juegan al videojuego a la vez que imágenes del mismo. Estos anuncios duran aproximadamente 30 segundos y son los que se difundirán por Twitter e Instagram. Debido a la naturaleza de estas redes sociales, los spots en formato cápsula son mucho más efectivos. Solo dispones de unos segundos para despertar la curiosidad del espectador, antes de que se aburra y pase al siguiente video.

Cuando ya tuve clara la idea, escribí junto a mi compañero el guion técnico de los cuatro spots. Para ilustrar mejor las ideas que habíamos plasmado en el guion técnico, realicé los storyboards de cada uno de los anuncios. También realicé el presupuesto del spot, teniendo en cuenta precios de mercado y salarios oficiales, como si el proyecto se hubiese realizado para una empresa real y sin contar con el material y los espacios cedidos por la facultad.

La semana que comprende del 25 de abril al 1 de mayo de 2022 se realizó el casting para seleccionar a los actores que interpretarán a los tres protagonistas de los spots.

### 4.2 Producción

Tras tener el casting completado y a los actores seleccionados, elaboramos el plan de rodaje. Pese a llevar el rodaje previamente planificado, nos surgieron varios imprevistos con los

actores que nos obligaron a redirigir y redefinir el plan. Pese a este contratiempo, los spots se rodaron en su totalidad entre los días 10 y 12 de mayo de 2022, tal y como estaba previsto.

El martes 10 se rodaron las escenas de la Deportista pertenecientes al spot largo y, además, tuvimos el tiempo para rodar también el spot corto que protagoniza el mismo personaje. La primera mitad del rodaje se llevó a cabo en el plató 1 de la facultad y la segunda mitad en el parque de la Espanya Industrial donde se rodaron las escenas en exteriores.

El miércoles 11 fue el día en el que contábamos con todos los actores al mismo tiempo en el plató y realizamos el rodaje de todas las escenas en las que aparecían juntos. Rodamos la mayor parte del spot completo y aprovechamos para rodar también los spots reducidos de los personajes del Nerd y el Heavy. Cuando esto estuvo hecho, desmontamos el escenario que habíamos montado para recrear el salón de una casa y, con ayuda de Jordi Capella para usar la máquina de humo, y cambiando la iluminación conseguimos recrear la escena idónea para recrear el mundo de ensueño de las escenas del Heavy para el spot completo.

El jueves 12 fuimos a rodar a la biblioteca de la facultad, con el permiso concedido previamente, e invertimos la mañana en preparar el escenario para conseguir la iluminación adecuada ya que las condiciones lumínicas del espacio no eran muy apropiadas y, una vez hecho esto, rodar las escenas del spot completo protagonizadas por el Nerd.

La semana del 16 al 22 de mayo grabé las voces en off para todas las versiones de los spots en el estudio de grabación de la facultad junto a una actriz que realizó las voces para Arke, la protagonista del juego. También grabamos algunos efectos de sonido que al final fueron descartados por no encajar en la idea que teníamos concebida de los spots.

### **4.3 Postproducción**

Tras terminar con los rodajes y la grabación de audio, montamos una versión previa del video para tener una idea de la línea argumental y los tiempos de los spots. Una vez mi compañero terminó las animaciones que irían insertadas en los anuncios, montamos la versión final y aplicamos los ajustes de color y el efecto televisión antigua, modificando la aberración cromática de la imagen.

Para el apartado musical hemos utilizado dos piezas. La primera es una versión de la canción de Master of Puppets de Metallica que aparece al inicio del video y cuya relevancia es

circunstancial. La segunda es una pieza musical del compositor Scott Buckley y que es la pieza principal del spot. Esta obra evoca un sentimiento de aventura y épica que es lo que se pretende transmitir al espectador: jugando a Tartarus, forma parte de una experiencia heroica que nunca olvidará.

La locución fue editada de forma que las voces resonaran más y fuesen más impactantes. Para ello, editamos mi grabación dotando a la pista de reverberación y ajustamos los bajos para que la voz adquiriese un tono más poderoso, en concordancia con el tono heroico de los spots.

## 5. CONCLUSIONES

Creo que los objetivos principales que teníamos en mente han sido cumplidos con creces, pues pese a las dificultades iniciales, ya que tuvimos que redirigir el proyecto porque nuestra primera idea no resultaba viable, hemos podido realizar todos los spots que teníamos en mente y, no solo eso, si no que además realizar sus versiones en inglés.

El proyecto nos ha servido para adentrarnos, aunque sea una pizca, en el mundo de la realización de un spot publicitario y considero que hemos cumplido la mayoría de los objetivos que teníamos en mente. El spot despierta ese sentimiento nostálgico en la gente que ha vivido la época de los videojuegos que pretendemos evocar y provoca curiosidad en los espectadores de generaciones posteriores. Por lo tanto, cumple su función de atraer al espectador y despertar su interés en el producto.

Ha sido una experiencia muy enriquecedora, pero nos hemos dado cuenta de que un equipo de dos personas solo es un poco justo para realizar un producto que a veces parece tan simple visto desde fuera. Desde luego y, aunque nos pueda molestar cuando nos cortan nuestro programa o película favoritos, mi respeto por el mundo de la publicidad se ha visto aumentado después de realizar este proyecto.

## 6. REFERENCIAS

Imagen de Cronus:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ignaz\\_Guenther\\_Chronos\\_um1765-75-1.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ignaz_Guenther_Chronos_um1765-75-1.jpg)

Imagen soldados griegos:

<https://academiaplay.es/alejandro-magno-iii-ejercito-macedonio/>

Imagen Hueco Dark Souls:

<https://darksouls3.wiki.fextralife.com/Hollow>

Imagen de Ogro Oni:

<https://www.flickr.com/photos/davegolden/8270894151/>

## ANEXOS

### Plan de rodaje descartado

Martes 10 de mayo

HORA	SITIO	SPOT	ESC	PLANOS	DESCRIPCIÓN	ANGULACIÓN	PERSONAJES
8:00	PLATÓ		-	-	Montamos el PLATÓ para la escena del salón	-	-
10:00	PLATÓ	-	-	-	Llegada de los actores	-	-
10:30	BIBLIOTECA	COMPLETO	3	1	PMC: El NERD está sentado en el escritorio leyendo un libro sobre mitos griegos	Picado ligero Cam. Fija	NERD
10:45	BIBLIOTECA	COMPLETO	3	2	PP: El NERD oye el cuerno de batalla y se gira	Escorzo Cam. Fija	NERD
11:00	BIBLIOTECA	COMPLETO	3	3	PD: El NERD cierra el libro y se marcha. Se enfoca al libro	Picado Cam. Fija	NERD
11:15	PLATÓ	CORTO NERD	1	1	PM: El NERD sentado en el sofá jugando al videojuego	Normal Cam. Fija	NERD
11:35	PLATÓ	CORTO NERD	3	1	PPC: El NERD mira a cámara intensamen	Normal Cam. Fija	NERD

					te		
<b>12:00</b>	PLATÓ	CORTO DEPORTISTA	1	1	PM: La DEPORTISTA sentada en el sofá jugando al videojuego	Normal Cam. Fija	DEPORTISTA
<b>12:20</b>	PLATÓ	CORTO DEPORTISTA	3	1	PPC: La DEPORTISTA mira a cámara intensamente	Normal Cam. Fija	DEPORTISTA
<b>12:40</b>	-	-	-	-	Desplazamiento hasta la nueva localización	-	-

<b>13:00</b>	PARQUE	COMPLETO	2	1	PG: La DEPORTISTA haciendo jogging al aire libre	Normal Lateral Cam. Fija	DEPORTISTA
<b>13:15</b>	PARQUE	COMPLETO	2	2	PM: La DEPORTISTA escucha el cuerno de batalla y se detiene y mira al horizonte	Normal Cámara en mano	DEPORTISTA

Miércoles 11 de mayo

HORA	SITIO	SPOT	ESC	PLANOS	DESCRIPCIÓN	ANGULACIÓN	PERSONAJES
8:00	PLATÓ	-	-	-	Reconstrucción del esquema de luces del montaje del día anterior	-	-
10:00	PLATÓ	-	-	-	Llegada de los actores	-	-
10:30	PLATÓ	CORTO HEAVY	1	1	PM: El HEAVY sentado en el sofá jugando al videojuego	Normal Cam. Fija	HEAVY
10:40	PLATÓ	CORTO HEAVY	3	1	PPC: El HEAVY mira a cámara intensamente	Normal Cam. Fija	HEAVY
11:00	PLATÓ	COMPLETO	4	1	PG: Los tres junto a un grupo de gente se reúnen frente al televisor, la DEPORTISTA coge el mando de la mesa y proceden a sentarse en el sofá y empezar a jugar	Normal Cam. Fija	DEPORTISTA, HEAVY, NERD, FIGURANTES
11:30	PLATÓ	COMPLETO	6	1	PM: Los tres protagonistas	Normal Cam. Fija	DEPORTISTA, HEAVY,

					alucinan con el juego mientras el resto de público los anima		NERD, FIGURANTES
<b>11:45</b>	PLATÓ	COMPLETO	8	1	PP: La DEPORTISTA desvía la mirada hacia el espectador y sonríe	Normal Cam. Fija	DEPORTISTA, HEAVY, NERD, FIGURANTES
<b>12:00</b>	PLATÓ	COMPLETO	8	2	PP: La DEPORTISTA entrega el mando al espectador	Normal Cam. Fija	DEPORTISTA, HEAVY, NERD, FIGURANTES
<b>12:15</b>	PLATÓ	-	-	-	Descanso	-	-
<b>12:35</b>	PLATÓ	-	-	-	Montaje de PLATÓ recreando habitación de heavy	-	-
<b>13:00</b>	PLATÓ	COMPLETO	1	1	PG: El HEAVY en su habitación escuchando música y haciendo <i>air guitar</i>	Contrapicado ligero Cámara en mano	HEAVY
<b>13:10</b>	PLATÓ	COMPLETO	1	2	PP: El HEAVY oye un cuerno de guerra en la distancia y mira al horizonte y camina saliendo de plano	Normal Cámara en mano	HEAVY

Jueves 12 de mayo

HORA	SITIO	SPOT	ESC	PLANOS	DESCRIPCIÓN	ANGULACIÓN	PERSONAJES
8:00	BIBLIOTECA		-	-	Recogida de material	-	-
9:00	ENTRADA FACULTAD	-	-	-	Llegada de los actores		

9:30	-	-	-	-	Desplazamiento hasta la nueva localización	-	-
9:45	PARQUE	COMPLETO	2	1	PG: La DEPORTISTA haciendo jogging al aire libre	Normal Lateral Cam. Fija	DEPORTISTA
10:00	PARQUE	COMPLETO	2	3	PG: La DEPORTISTA corre hacia el lado opuesto al que venía	Normal Lateral Cam. Fija	DEPORTISTA
10:15	PARQUE	COMPLETO	2	2	PM: La DEPORTISTA escucha el cuerno de batalla y se detiene y mira al horizonte	Normal Cámara en mano	DEPORTISTA

# Tartarus spots – Executive Summary

## The game

This project consists of the production of an advertisement for a fictional video game as the Work end-of-degree. As part of the project, a previous phase of development is required to manufacture the design and narrative of the game that will be later advertised. Tartarus is a video game inspired by Greek mythology that narrates the journey of Arke through his escape from the Greek hell known as Tartarus. The game is presented in a pixel aesthetic with references to past popular video games.

## The spots

To introduce the world of Tartarus to our targeted audiences we developed one central spot and three shorter versions that tell the story of three players that come from different urban cultures. A runner, a nerd, and a fan of heavy metal are called by the sound of a war horn. These characters unite in some living room to play Tartarus. The spot showcases some gameplay from the game as the players enjoy their time with it.

The short versions of the spot are starred individually by the three characters. In each one we see them playing and appealing to the camera inviting the audience to play the game. The advertisement campaign features these short versions on social network platforms such as Twitter and Instagram. The central spot will be published on the Odisea Games website and his YouTube channel.

## Our take

With these advertisements, we ensured to capture the essence of the narrative of the game as well as express the values of the developer Odisea Games. Tartarus takes some inspiration from retro games, especially with his pixel art, so to ensure that the spots preserve that image we replicated the aesthetic from the commercials made in the early 90s. This proposal features people with exaggerated reactions, absurd narratives, and the look from the era.

Keywords: Spot, Tartarus, Odisea Games, Video Game.

## RESUM EXECUTIU EN ANGLÈS

This Work of End of Degree details the process of production of a series of advertisement spots as part of a video game's promotional campaign. Tartarus is an action and platformer indie video game with a pixel art style and in the purest style of the 80's and 90's decade classics like Castlevania or Metroid.

This campaign consists of a 1:40 minutes long advertisement that will be aired on the Odisea Games website and on YouTube, and three shorter spots, with a duration of approximately 30 seconds each, that will be reproduced in social networks like Twitter or Instagram. These spots will also be produced in Spanish and English to expose the game to the international community.