



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Esgazadura. Diseño y Conceptualización de un
videojuego.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Iglesias Corral, Samuel

Tutor/a: Marín Jordá, Eva María

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

***Esgazadura*. Diseño y Conceptualización de un videojuego.**

Esgazadura. Disseny i Conceptualització d'un videojoc.

Esgazadura. Design and Conceptualization of a video game.

RESUMEN

En esta memoria de TFG recogemos el inicio de la preproducción para un videojuego original, centrándonos en la conceptualización y el diseño de la zona inicial. Partiendo de la importancia que el apartado visual tiene en una producción artística como la que proponemos, el objetivo principal es sugerir un mundo atractivo e intrigante. *Esgazadura* es una idea propia, a partir de la cual se exploran cuestiones vitales tan relevantes como la diversidad, los dilemas morales o las crisis sociales. El desarrollo de la historia se basa en las mecánicas propias de los RPG (*role-playing game*), añadiendo mecánicas de supervivencia, investigación y gestión. Este proyecto se centra sobre todo en el arte conceptual, la creación del mundo y el desarrollo de la historia.

PALABRAS CLAVE

Videojuego; Concept art; diseño; RPG; preproducción.

SUMMARY

This report covers the beginning of the preproduction of an original video game, focusing on conceptualization and design of the first area. Starting from the importance that the visual section has in an artistic production like the one we propose, the main objective is to suggest an attractive and intriguing world. *Esgazadura* is an idea of our own, from which vital issues as relevant as diversity, moral dilemmas or social crises are explored. The development of the story is based on the mechanics of RPGs (*role-playing game*), adding survival, investigation and management mechanics. This project focuses mostly on concept art, world creation, and story development.

KEY WORDS

Video game; concept art; design; RPGs; pre-production.

METODOLOGÍA	
1.INTRODUCCIÓN	3
2.OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	5
2.1. OBJETIVOS	5
2.1.1 <i>Objetivos generales</i>	5
2.1.2 <i>Objetivos específicos</i>	5
2.2 METODOLOGÍA	5
3. MARCO CONCEPTUAL	8
3.1. CRISIS ENERGÉTICA	8
3.2. SOBRE MUNDOS INVENTADOS. HISTORIA Y APORTACIONES AL IMAGINARIO COLECTIVO.	12
4. REFERENTES	16
4.1. LA EXPRESIÓN A TRAVES DE LOS VIDEOJUEGOS. MEZCLANDO RPG Y LOS ALTGAMES.	16
4.2. REFERENTES DE DISEÑO DE VIDEOJUEGO	17
4.3. REFERENTES ESTILÍSTICOS	19
5. <i>ESGAZADURA</i>	21
5.1. HISTORIA	21
5.2. DISEÑO DE NIVEL	24
5.3. MECÁNICAS	25
6. ARTE CONCEPTUAL	27
6.1. PERSONAJES	28
6.2. CRIATURAS	29
6.3. PROPS Y ELEMENTOS DE ENTORNO	30
6.4. ESCENARIOS	31
7. CONCLUSIONES	33
8. FUENTES REFERENCIALES	34
9. ÍNDICE DE FIGURAS	37

1.INTRODUCCIÓN.

Esta es la memoria del trabajo final de grado *Esgazadura*. Diseño y Conceptualización de un videojuego. Se trata de una idea de videojuego propia para la cual se ha realizado una parte de la preproducción, centrándose principalmente en el *concept art*¹ y el *worldbuilding*².

Un videojuego no es solo una fuente de entretenimiento, con él va una historia, y lo más importante (y lo que lo diferencia de otros medios) quizá sea la interacción del propio jugador. Tampoco debemos olvidar que refleja una ideología, y que puede tener un carácter educativo y transmitir ciertos valores. Más adelante veremos que este es uno de los aspectos que nos ha interesado del mismo. La capacidad de empatía, reflexión y crítica que esto supone, lo han convertido en nuestro medio favorito para crear y transmitir. A las preguntas, ¿por qué ahora? y ¿por qué este juego?, puedo responder: porque tenía que hacer el TFG de algo y mejor si era algo que me apasionara. El aspecto discursivo que tiene un TFG nos ha servido para vincularlo a cuestiones que nos preocupan y que pueden ser de gran interés para gente de las últimas generaciones, muchos de ellos usuarios de videojuegos. *Esgazadura* trata, ante todo, del colapso de una sociedad y de la moralidad de los personajes que se ven obligados a afrontarlo. Esta es una situación que podríamos comparar a la nuestra propia. Sin duda en estos últimos dos años ha sido más visible que nunca, pero siempre ha estado ahí. ¿Qué habéis hecho? ¿qué haremos nosotros? ¿por qué nos hemos negado a verlo antes? Quizás *Esgazadura* es nuestra forma de responder a esas preguntas que solo alcanzarán a ser respondidas en la ficción, teniendo en cuenta la impotencia del individuo en su día a día ante un sistema que se niega a tomar responsabilidades. Consideramos que parte de nuestra identidad como artistas es el compromiso con nuestro tiempo y las circunstancias en las que vivimos, siendo fundamental la visibilización de cuestiones como la responsabilidad climática, la diversidad, la responsabilidad afectiva y emocional, o la importancia de la comunidad.

En este trabajo nos ocuparemos principalmente de la conceptualización y el diseño gráfico de una parte de un videojuego, centrándonos en la zona inicial. Concretamente se definirá su historia, las mecánicas más importantes, los escenarios iniciales, los personajes principales, los personajes secundarios y las criaturas. No se incluyen la implementación de las ideas expuestas en un entorno jugable, la programación de las mismas o el desglose completo de todos

¹ *Concept art* es un término inglés que se refiere a un tipo de arte que busca transmitir una idea para su uso en animación, videojuegos, comics, películas o libros antes de realizar el producto final.

² *Worldbuilding* es una palabra inglesa para designar el proceso de creación de un mundo (su estructura, medio ambiente, normas, etc.)

los elementos del juego. Por lo que el resultado es más cercano a un *Game Pitch*³ que a un *GDD*⁴ (*Game Design Document*). Esta acotación se debe a que el volumen de trabajo y tiempo sería demasiado extenso para ser desarrollado por una sola persona. Aún con esto, lo desarrollado ha sido un trabajo extenso, y por eso se ha dividido en tres partes claramente diferenciadas.

La estructura del trabajo incluye por orden: los objetivos del proyecto, la metodología empleada, la investigación llevada a cabo para el desarrollo del proyecto (tanto investigación conceptual como de referentes). A continuación se presenta la historia de *Esgazadura*, sus temas principales y su relación con la cultura gallega, y el detalle del proceso seguido para desarrollar el producto final, así como los resultados. El trabajo se cierra con el apartado de conclusiones y la enumeración de fuentes referenciales y un índice de imágenes. En el ANEXO ofrecemos la totalidad de los trabajos realizados para alcanzar los objetivos planteados en este trabajo final de grado.

³ Es una presentación concisa de la idea de un juego con la idea de venderlo a una audiencia, normalmente inversores.

⁴ El GDD es un documento creado por el equipo de desarrolladores que describe de forma detallada el diseño de un videojuego para poder ser referenciado durante todo el proceso de desarrollo.

2.OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

A lo largo de este trabajo se busca alcanzar diversos objetivos, que implican tanto la fase de investigación como a la de creación. Para su mejor comprensión y delimitación diferenciaremos los generales de los específicos.

2.1.1 Objetivos generales

- Realizar un producto que refiera su carácter profesional como inserción a la industria cultural.
- Utilizar el videojuego como medio de expresión para evidenciar y abordar problemáticas sociales contemporáneas.

2.1.2 Objetivos específicos.

- Desarrollar un *concept art* que explore y concrete soluciones gráficas.
- Establecer una metodología y un proceso adaptable a un entorno laboral.
- Tratar de ceñirse a un horario de trabajo y mantener un control de la producción.
- Buscar herramientas de juego que ayuden a la transmisión del mensaje.
- Transmitir una idea clara que invite a la reflexión.

2.2 METODOLOGÍA

Abordaremos, en este apartado, la metodología desde un planteamiento amplio, por lo que los detalles de la producción se tratarán en la tercera parte.

Debido a que el carácter profesional del proyecto es uno de los objetivos generales a alcanzar, la metodología resulta una parte esencial, una herramienta para asegurar un ritmo de trabajo óptimo, una calidad de trabajo cohesionada y una organización que facilite las dos primeras.

La metodología fue lo primero en lo que empezamos a trabajar, una buena planificación resuelve muchos de los problemas incluso antes de que surjan. En este trabajo podemos encontrar dos partes que trabajan cohesionadas pero que deben tratarse individualmente, lo que nos llevó al planteamiento de dos fases, una de investigación y una segunda de realización. Queremos destacar la gran importancia que se le ha concedido a la documentación en el marco conceptual

y el apartado visual, haciendo uso de las enseñanzas adquiridas en distintas fuentes: artículos, libros y conferencias.

Nuestra propuesta aspira a no ser un trabajo más sobre concept art o una mera idea de un videojuego estético, tratamos de imaginar un lugar en el que experimentar diferentes formas de vivir una catástrofe, un mundo imperfecto en el que expresarse a través de nuestras acciones y sus consecuencias. Una realidad no muy diferente a la nuestra propia, pero que, a diferencia de esta, cuenta con la libertad de preguntarnos como nos gustaría que fuera. No somos uno más.

Otra cosa que nos diferencia es la creencia de que todo diseño informado es un mejor diseño. Con esto afirmamos que es necesaria una documentación previa y determinar una intencionalidad para entregar un producto único, capaz de destacar y permanecer en el tiempo. La documentación inicial empieza consumiendo distintos tipos de media, como videojuegos, libros, películas o series. En ellos encontramos rasgos que nos gustan y despiertan nuestro interés. Posteriormente realizamos una búsqueda más exhaustiva, que permita decidir cuáles de ellos queremos adaptar al proyecto. Esto se traduce por ejemplo en el análisis de un mapa o de la estructura de un nivel, de cómo se integran las conversaciones o el papel que juega el sonido. Podríamos pues, decir que nuestras mayores fuentes de inspiración son los videojuegos y las series, aunque hay que destacar también el papel de la música. Esta tiene una capacidad especial, muy ligada a nuestra psique, de contar historias y trasladarnos en el tiempo e incluso en el espacio. La música nos ayuda enormemente durante nuestro proceso creativo, dictando muchas veces el ritmo de trabajo y su tono.

La amplia documentación consultada nos ha llevado a dividir el marco conceptual en tres apartados diferenciados. Uno centrado en el colapso de las sociedades (el cómo pasó, que síntomas había o lo que pasó después) entre cuyas fuentes están el antropólogo Joseph Anthony Tainter y el científico Antonio Turiel Martínez. Otro centrado en la creación de mundos ficticios donde destacamos el libro *Building Imaginary Worlds* (Wolf, 2021). Y un último donde se analizan los referentes.

Para la organización de los documentos referenciados, las páginas de interés y las conclusiones sacadas de las mismas se ha utilizado el programa *Notion*. Se trata de un software de gestión de proyectos y toma de notas, diseñado para ayudar con la organización y coordinación de equipos de trabajo e individuos, centrándose en la eficiencia y la productividad. Entre otras cosas el programa posibilita hacer cronogramas, calendarios o bases de datos para organizar los distintos materiales. Esta herramienta tan potente se combinó con otras como *Whimsical* y *Pinterest* para la creación de *moodboards*⁵ y la creación de diagramas de flujo.

⁵ Es un tipo de presentación visual de tipo collage usada para transmitir una idea general.

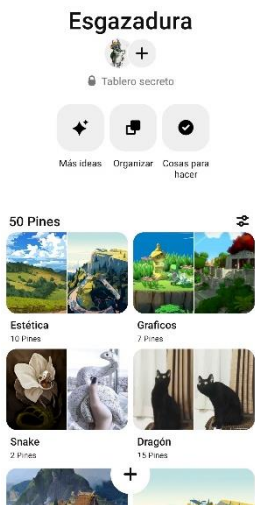


Figura 1. Samuel Iglesias: Tablero Esgazadura, 2022
Captura de la aplicación Pinterest



Figura 2. Samuel Iglesias: Organización Esgazadura, 2022
Captura de la aplicación Notion

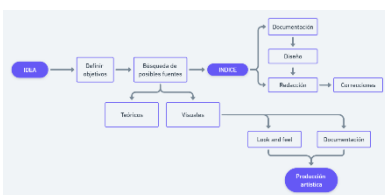


Figura 3. Samuel Iglesias: Diagrama de flujo, 2022
Creado con Whimsical

Desde un primer momento se buscó una división y simplificación de las tareas a realizar, con la intención de crear bloques que fueran fáciles de asimilar. Con ellos se dispuso un cronograma siguiendo el diagrama de Gantt, gracias al cual podemos obtener de forma visual y sencilla información como las actividades a realizar, su duración o los recursos necesarios.

3. MARCO CONCEPTUAL

Realizar un videojuego puede llevar mucho trabajo de documentación para asegurar un entorno e historia a la altura de las expectativas del jugador. No solo son importantes los referentes en el campo visual, sino que también hay que prestar atención a los aspectos más teóricos. Dentro del marco conceptual vamos a tratar dos vertientes vitales para la conceptualización de este proyecto. Como se mencionaba anteriormente, se pretende usar el videojuego como vehículo para llamar la atención sobre problemáticas actuales, así como experimentar con las posibles reacciones del individuo frente a estas.

A continuación, profundizaremos en las teorías que tratan de explicar cosas como el colapso de las sociedades, y las aportaciones al imaginario colectivo, y por ende, las influencias de anteriores mundos inventados.

3.1. Colapso de sociedades

La historia de nuestro juego confiere alrededor de una sociedad en camino al colapso. El mundo en el que nos sumergimos muestra síntomas del posible desastre. Similar a nuestro presente, esos síntomas se toman como leves o quizá se ignoran, resultando en una población ajena e indefensa ante las consecuencias de un problema sin soluciones propuestas. A fin de abordar este contexto de una forma correcta, creíble y consciente es necesario ahondar en el cómo y el porqué.

En la historia de las civilizaciones se reconoce el colapso de entre diez y doce sociedades como casos de estudio entre los que se destacan la caída de Roma, la civilización Maya o la civilización Micénica. Se ha partido del análisis de algunas de estas, así como de la observación de nuestra sociedad actual, consultando a teóricos como Antonio Turiel⁶, Joseph Tainter⁷ o Jared Diamond⁸. Además, se han tenido en cuenta temas relacionados como la crisis de recursos, la crisis energética o los sistemas complejos.

Antes de empezar debemos definir las sociedades no solo como grupos de personas que comparten unas tradiciones culturales (que pueden ser alteradas

⁶ Antonio Turiel es un físico y matemático español conocido por su faceta divulgativa en conferencias, libros y su blog *The Oil Crash*, donde tocas temas como la escasez de recursos, el pico de petróleo o la economía y sociedad españolas.

⁷ Joseph Tainter es un antropólogo estadounidense cuyo trabajo se centra en el colapso de sociedades atendiendo a la teoría de la complejidad.

⁸ Jared Diamond es un geógrafo e historiador estadounidense, aunque es conocido por haber escrito muchos libros diferentes, reconocido por sus libros científicos entre los que se encuentran *Guns, Germs, and Steel*(1997), *Collapse*(2005) o *The World Until Yesterday*(2012) y considerado uno de los intelectuales más importantes mundialmente.

debido por ejemplo al contacto entre civilizaciones), sino como un conjunto de componentes que trabajan como una unidad. Estos componentes son usualmente instituciones con unas infraestructuras muy complejas que necesitan coordinarse para desempeñar un papel, cuanto más crece una sociedad más complejas llegan a ser estas configuraciones.

Muchos de los autores parecen coincidir en que un factor común que se ve en muchos de los casos (citados anteriormente), es la reiteración con la que las sociedades colapsan poco después de haber alcanzado su pico de crecimiento. Diamond (2008) nos habla, partiendo del ejemplo del colapso de la sociedad nortea de Groenlandia, sobre cinco puntos clave para diagnosticar el colapso. Lo que él busca es:

- El impacto humano en el hábitat (la destrucción o no del ecosistema del que dependen).
- Cambios climáticos en la zona.
- Relaciones de apoyo con otras sociedades.
- Relaciones de conflicto con otras sociedades.
- Conciencia política, social y cultural de problemas ambientales.

Por otro lado, Tainter, J. nos presenta ideas similares considerando el estudio de relaciones⁹ (network theory), la economía de las energías¹⁰ y la teoría de la complejidad¹¹ (complexity theory). En una entrevista realizada para *The 11th Hour* por Leila Conners, *The Dynamics of the Collapse of Human Civilization* (2005), Tainter define una civilización saludable como aquella cuyas instituciones generan un mayor número de beneficios frente al gasto que supone mantenerlas. Esta relación es cambiante y tiende a deteriorarse, llegando a un punto donde deja de ser rentable. Cuanto mayor es la complejidad mayor es el gasto (no solo monetario) que implica su mantenimiento, siendo imposible de afrontar pasado un punto. Un ejemplo de esto fue el del Imperio Romano. El colapso de otras civilizaciones antiguas ha llegado incluso a afectar a los territorios hoy en día, como es el caso del Califato Abbasid, que se situó en Iraq en la zona que de Mesopotamia. Su cultivo intensivo de las tierras por medio de la irrigación llevó a la salinización del terreno, lo que puede verse en el suelo del sur de Iraq que a menudo está cubierto por una capa blanca de sal, resultando en una tierra no apta para el cultivo de la mayoría de las plantas.

⁹ Se trata del estudio por medio de graficas de las relaciones e interacciones entre elementos.

¹⁰ Es un campo científico que incluye temas relacionados al consumo y distribución de la energía en sociedades.

¹¹ También conocido como estrategias de complejidad es el uso de estudios de sistemas complejos para entender su organización y administración.

Y aunque con todo esto podemos ver que la caída de una sociedad siempre conlleva grandes pérdidas, quizás el caso más trágico es el de la población africana de Ik, que representa casi el extremo del colapso y la pérdida de una sociedad. Durante la década de 1960 este grupo (ya de por sí perteneciente a uno de los sectores más pobres de África) tuvo que afrontar la expropiación de sus tierras y una gran hambruna, que combinadas supusieron un gran estrés sobre la población. El resultado de esto fue la muerte de un gran número de habitantes, la pérdida de la socialización y de la cooperación entre los individuos, y una comunidad deshecha que erróneamente se catalogó como egoísta y malvada por el antropólogo Colin Turnbull, idea que fue altamente replicada en los medios.

Con todo esto en mente podemos afirmar el hecho de vivir en una sociedad altamente industrial y globalizada supone un incremento en su complejidad y por tanto un decrecimiento en su capacidad de supervivencia. En la entrevista preguntan qué cosas se podrían perder en el paso de una sociedad compleja a una simple, imaginando el caso de nuestra propia civilización su colapso podría acarrear la pérdida de conocimientos específicos, la simplificación del gobierno, la pérdida de derechos o la pérdida de acceso a la sanidad, lo que resulta preocupante teniendo en cuenta la situación de nuestro sistema sanitario, o las recientes regresiones en derechos que han sufrido países como Estados Unidos.

Curiosamente el mayor impacto de esto se ve en comunidades locales que pierden su autonomía e independencia, con poblaciones que dejan de lado su forma de vida tradicional y el mantenimiento de su entorno. Esto se puede ver en el interior de España por ejemplo, que en los últimos años ha reclamado atención sobre el problema al hablar de la “España vaciada” o incluso antes en la comunidad gallega. Galicia sufre estas consecuencias (también derivadas de otros problemas) desde la época de la dictadura, siendo las provincias más afectadas Lugo y Ourense, en ellas hemos visto un decrecimiento en la población además del incremento de incidentes como incendios en los últimos años. El impacto que la globalización tiene sobre estos territorios es que se ven afectados por fuerzas económicas y políticas distantes de las que muchas veces no son conscientes. Todo esto, ligado a una pérdida de la autosuficiencia nos ha llevado a un punto altamente vulnerable donde un conflicto entre Rusia y Ucrania perjudica a un gran número de países y ponen en jaque a familias que no pueden hacer nada más que afrontar la situación.

Retomando un punto anterior, donde indicábamos que cuanto más complejo era el sistema mayor era el precio de mantenimiento, nos gustaría abordar qué es ese coste. Aunque la primera opción que se nos puede venir a la mente es monetaria (y es cierto que el dinero juega un gran papel) hay muchos otros elementos que gastamos y de los que dependemos, tales como las materias primas o los combustibles fósiles, la escasez o el agotamiento de alguno de ellos

supondría la caída del sistema actual. En nuestra vida cotidiana el uso de combustibles como la gasolina es necesario en una menor escala (cómo ir del trabajo a casa o usar el coche para ir a la compra), pero si ampliamos un poco más nuestra perspectiva podemos ver que toda la cadena de distribución depende de ellos, los camiones de reparto de los supermercados, los barcos que llevan mercancía de un puerto a otro, cualquier operación de exportación o importación, o incluso la llegada de medicamentos. Para evitar confusiones vemos necesario aclarar que el Petróleo es uno de los combustibles fósiles, aunque coloquialmente se utiliza la palabra para referirse otras sustancias líquidas que sean asimilables al petróleo (esquistos bituminosos), dando lugar a una diferenciación entre el petróleo crudo convencional y el petróleo no convencional. El informe *World Energy Outlook 2010 (2010)* menciona “La producción de petróleo alcanza una meseta ondulante sobre los 68-69 mb/d durante 2020, pero nunca recupera su pico más alto de 70mb/d alcanzado en 2006.”¹² (pag.48), lo que supone una caída en la producción que contrasta con el aumento en la demanda y conlleva una subida de los precios. Aunque es un tema polémico, pues algunos ponen la mirada en los petróleos no convencionales, los descubrimientos de nuevas reservas o el avance tecnológico, esto ya fue advertido anteriormente, siendo el caso más sonado el de Marion King Hubbert¹³ y su teoría del pico del petróleo que muchos han respaldado. De esto, y de las otras consecuencias que acarrea, habla Antonio Turiel en su libro *Petrocalipsis: Crisis energética global y cómo (no) la vamos a solucionar (2020)*, donde además hace un recorrido de otras opciones energéticas y su viabilidad (o no), pero concluyendo que realmente el problema es el capitalismo. Y aunque un poco simplificado, si viene a decir que es necesario un cambio en la organización social y estructural si queremos evitar una caída libre.

Con lo plantado hasta aquí ya se puede entender que consideremos este uno de los problemas más apremiantes de nuestra época y estamos comprometidos con visibilizarlo. La magia es en *Esgazadura* lo que el petróleo es en nuestra realidad, con un papel incluso mayor al tratarse de un elemento necesario para la vida, y supone una reflexión sobre la escasez de recursos, el crecimiento y nuestra huella en el ecosistema.

¹² Traducción propia del fragment “Crude oil output reaches an undulating plateau of around 68-69 mb/d by 2020, but never regains its all-time peak of 70 mb/d reached in 2006” (pag.48).

¹³ Marion King Hubbert fue un geólogo y geofísico estadounidense. Durante su trabajo en el laboratorio de investigación de Shell. Hizo varias contribuciones importantes a la geología, la geofísica y la geología del petróleo, destacando la curva de Hubbert y la teoría del pico de Hubbert.



Figura 4. Antonio Turiel: *Petrocalipsis*, 2020

3.2. Sobre mundos inventados. Historia y aportaciones al imaginario colectivo.

Cada vez es más común en los trabajos actuales que para contar una historia se cree un mundo entero detrás. Esto es lo que llamamos *worldbuilding*, la creación de universos que no pueden ser enteramente explorados o entendidos en un solo trabajo, dejando no solo oportunidad para nuevas historias, sino también para las aportaciones de los fans.

Estos mundos inventados llevan mucho tiempo con nosotros, en menor o mayor escala, y varios son los autores que han escrito sobre ellos. Cabría destacar el trabajo de Wolf.M (2012), que en su libro *Building imaginary worlds, the theory and history of subcreation*, recoge de una forma muy cuidada tanto su historia como la teoría que hay tras ellos. De él vamos a coger prestada la denominación de “mundo principal”, para referirnos al mundo que habitamos, y “mundo secundario” para aquellos creados. También es necesario aclarar que no todos los mundos secundarios tienen por qué ser completamente inventados, y es que lo más común, es que mantengan una relación con el mundo principal. Las sagas de *Avengers* o *X-men* siguen teniendo lugar en la tierra, aunque esta sea un poco diferente de la nuestra. Otros casos como el de *Star trek* referencian la tierra como una parte minúscula de su universo. Teniendo en cuenta esto podríamos hacer una escala según al grado de vinculación y/o dependencia que un mundo secundario tenga en el principal. En la figura cinco, podemos ver el posicionamiento de algunos de los trabajos más

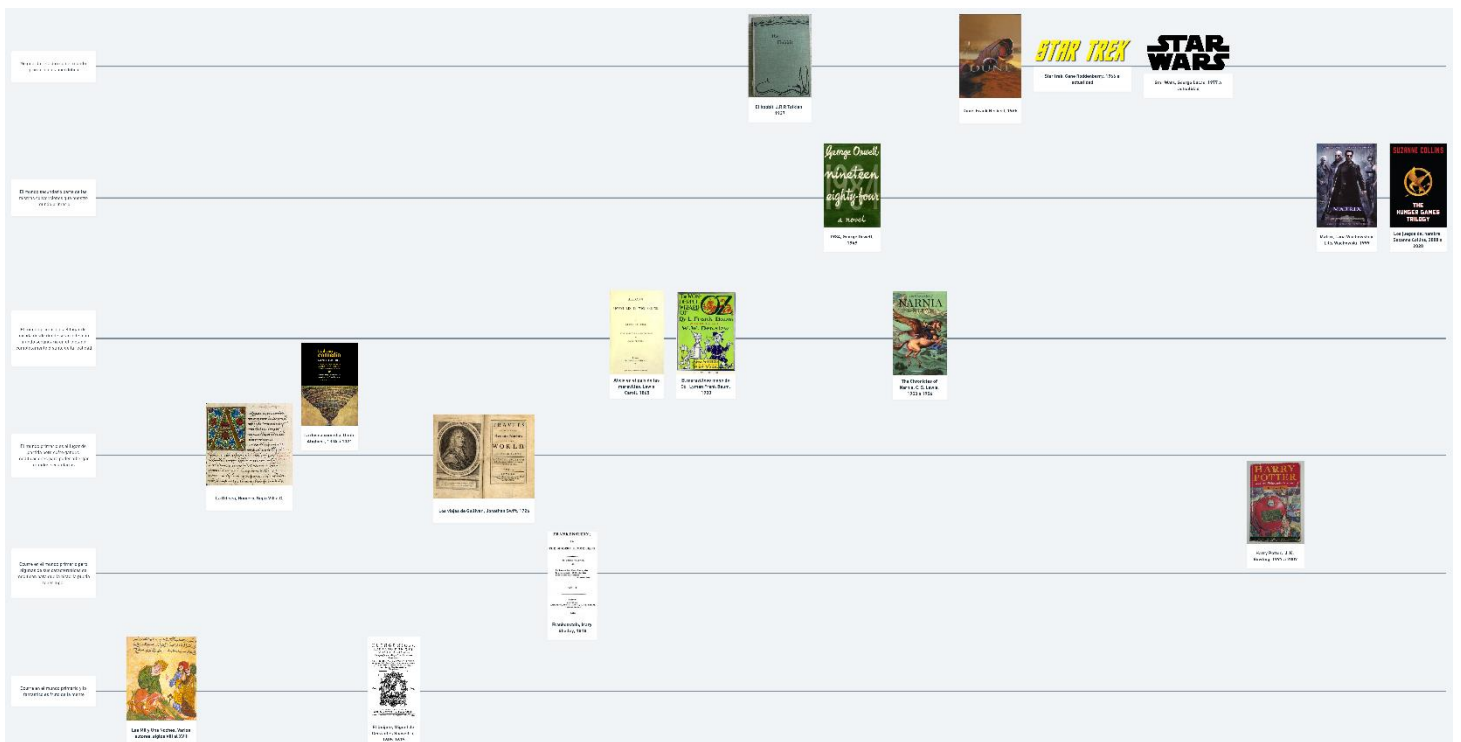


Figura 5. Samuel Iglesias: Tabla de trabajos según su relación con el mundo principal, 2022

influyentes teniendo en cuenta este criterio. En ella apreciamos además una tendencia de distanciamiento cuanto más nos acercamos a la actualidad.

Debido a esta tendencia podemos apreciar como los primeros mundos inventados están estrechamente ligados con el folklore y la mitología. Algunos de esos casos son los de los ciclos literarios del Rey Arturo, Las guerras de Troya o Robin Hood, que han pasado a ser parte de la cultura general occidental, o historias como La Odisea, de la que hablaremos más adelante. Igualmente partimos de una gran herencia de mitos, por ejemplo, casi todas las culturas tienen algún tipo de vida después de la muerte con localizaciones como el Inframundo, *Valhalla*, *The Summerland*, *Aaru* o *Tiān*. Igualmente, cada cultura trae sus propios personajes, ya sean dioses o criaturas.

Sin duda, los géneros más popularizados que desarrollan mundos imaginarios son la literatura de ciencia ficción y de fantasía. Ambas cuentan con un origen común¹⁴, compartiendo muchas de sus estructuras. Aunque los protagonistas de estas historias podían seguir siendo viajeros procedentes de nuestra realidad, muchos empezaron a ser personajes nativos de esos mundos, invitando a la audiencia a vivir esos mundos con ellos, y no a través de ellos.

Aun con el conocimiento de trabajos anteriores a la acuñación del género, donde ya encontramos vida en otros planetas o viajes a la luna, una de las mayores contribuciones que podemos atribuir al género de la ciencia ficción es la localización de mundos fuera del marco terrestre y la habilidad de especular como serían estos según el uso de las leyes físicas y conocimientos científicos sobre el desarrollo de la vida (aunque no siempre de una forma fiel o rigurosa).

Pero antes de entrar de lleno en la historia de estos fascinantes universos debemos preguntarnos ¿por qué? ¿qué motiva a gente del pasado y del presente a crear mundos imaginarios? Sin duda gran parte de su atractivo es la posibilidad de cambiar elementos del mundo primario. Ya sea con la intención de satirizar, fascinar, o como en nuestro caso, entretener, proponer y reflexionar. Lo que está claro es que los mundos imaginarios ayudan a la diversificación de nuestra mirada, aportando misterio y vivencias exóticas, sin la necesidad de viajar (al menos físicamente).

La vinculación que estos mundos tienen con el nuestro propio y el momento en el que se crearon, son claramente visibles. Esto se puede apreciar tanto en su cultura, sus principios morales o su diseño, como en su localización, estructura o sus temas. Así pues, teniendo en cuenta que la historia de los mundos imaginarios toca un gran número de medios y tiene mucho que ver con

¹⁴ La división de ambos géneros se produjo durante la última mitad del S.XIX, marcando diferentes metas y estrategias, aunque seguirían manteniendo contacto con subgéneros como la *Science Fantasy* o las *Space Opera*.



Figura 6. Manuscrito de la *Odisea* del tercer cuarto del siglo XV

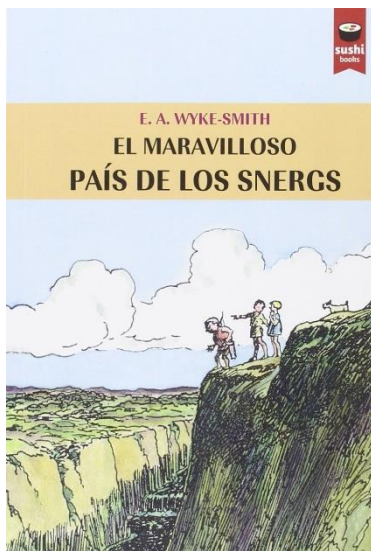


Figura 7. Portada de *El maravilloso país de los snergs*, edición de 2016

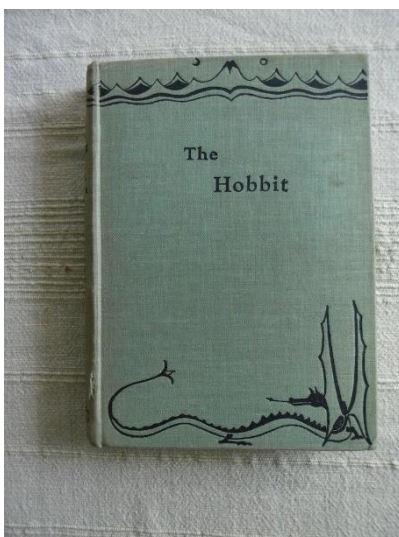


Figura 8. J.R.R. Tolkien: *El hobbit*, 1937

la de la literatura, estamos ante un tema muy extenso, por lo tanto, no vamos a partir de cero en nuestra fase de documentación. Nos centraremos en aquellos trabajos posteriores al comienzo de la revolución industrial, momento de auge en la creación de mundos secundarios de la mano del género de fantasía. Sin embargo, haremos algunas excepciones.

Es necesario hablar de la herencia dejada por *La Odisea* (Homero, S.VIII a.c), que ha influido en la estructura narrativa de muchas de las historias de fantasía que la han seguido. En esta historia el mundo secundario es experimentado directamente por los personajes (ya sean Ulises u otros) que se adentran en él por primera vez. Esta estrategia de usar al personaje como vehículo para que los lectores conozcan el mundo, será repetida en innumerables ocasiones durante los siguientes siglos. iguiendo en la Antigua Grecia debemos nombrar también el texto de *La República* (Platón, S.IV a.c). Es el primer ejemplo en el que vemos una gran consideración y detalle puestos en la estructura social de un mundo secundario, así como su creación por un motivo otro que servir como fondo para una historia.

La tendencia literaria de mediados de 1800 (en los países anglosajones) supone un auge de la narrativa fantástica, dando lugar a muchas de las obras que terminarían asentando las convenciones más clásicas de los géneros de fantasía, como son los elfos, los goblins, o la épica de espada y hechicería ligada a un ambiente medieval. Aunque hoy en día podemos apreciar que hay un distanciamiento de esas formulas. Luis Felipe Guemes Suarez (2016) presenta en su tesis, *La narrativa fantástica: caracterización de género y aportación propedéutica*, una división del género en tres etapas a raíz de las cuales se puede ver esta progresión. Aquellos autores que Guemes clasifica como “autores de formación” adoptan elementos del folklore o la épica ya establecidos, como en *La princesa y los trasgos* (MacDonald, 1872) o *La hija del Rey del País de los Elfos* (Plunkett, 1924), a los que quizás realizan cambios menores para dotarlos de originalidad como es el caso de *El maravilloso país de los snergs* (Smith, 1927) extremadamente parecidos a los gomos. Los escritores de la siguiente etapa, a los que denomina “autores de consolidación” engloban figuras tan importantes como J.R.R Tolkien (*The Hobbit*, 1937), C. S. Lewis (*Las Crónicas de Narnia*, 1950 – 1957), Michel Moorcock (*Stormbringer*, 1965) o Friz Leiber (*Swords in the Mist*, 1968). Estos adoptan las pautas de sus antecesores, pero se alejan cada vez más del mundo primario y transforman sus fuentes con el fin de consolidar un universo propio. Sin duda el más destacado de todos ellos es J.R.R Tolkien, que con sus libros *El hobitt* (1937) y *El señor de los anillos* (1954) crea un modelo que se repetirá hasta en innumerables ocasiones. La llegada de autores como Ursula Kroeber Le guin con *Un mago de terramar* (1968) supone una renovación del género y que, según el autor referenciado, da paso a los “Autores de renovación” que en parte se alejan de las espadas y la magia para incluir nuevos temas como la otredad, la soledad o la reflexión sobre los límites y peligros de la fantasía entre otros.

No cabe duda de que *Esgazadura* bebe de muchos de los creadores anteriormente nombrados y de las características más clásicas. Efectivamente en su mundo existen las espadas y la hechicería, pero nos adueñamos de estos conceptos, buscando hacerlos propios y dotarlos de un significado. La reflexión y el aprendizaje que plantea el videojuego son partes tan importantes como el mundo que lo acoge.

4. REFERENTES

4.1. La expresión a través del videojuego. Mezclando el RPG y los *altgames*.



Figura 9. *Liberate Hong Kong Game VR*, 2019

Varios son los videojuegos que a lo largo de los últimos años nos han marcado como individuos, ya sea por potenciar nuestra imaginación, servirnos como referentes, o en el caso de algunos pocos hacernos parar y reflexionar. Al igual que la literatura o el cine, este medio no solo transmite una historia, también lleva unas ideas y unos valores, ya sea de forma involuntaria o con completa conciencia de ello.



Figura 10. *I shot Andy Warhol*, 2002

Solemos hacer una gran diferenciación teniendo esto en cuenta. Generalmente asociamos los mensajes profundos y las críticas a juegos alternativos (*#altgames*) con una base filosófica, política o artística. Juegos que priorizan el mensaje o el concepto, y que normalmente tienen como resultado no mucha audiencia y no suelen salir de los círculos concretos en los que fueron creados. Ejemplos de estos serían *Liberate Hong Kong Game VR* o *I shot Andy Warhol*. En el otro extremo, colocamos a los juegos comerciales (en especial a los AAA), centrándose en atraer la mayor audiencia posible, en el entretenimiento, la historia y la monetización. Entre ellos se encuentran títulos como *Zelda: Breath of the wild*, *Overwatch* o *Skyrim*.



Figura 11. *Overwatch*, 2016



Figura 12. *Skyrim*, 2011



Figura 13. *Zelda: Breath of the wild*, 2017

Sin embargo, en los últimos años y con la mayor accesibilidad a las tecnologías ha ido surgiendo una nueva categoría, a medio camino entre lo alternativo y lo comercial. Buscando el entretenimiento, pero también la exploración de un mensaje o un concepto, los juegos Indie o *Indie Games* aparecen cada vez con más frecuencia entre los títulos populares de su año, y se hacen un hueco especial en los corazones de muchos de los jugadores. Casos como el de *Undertale* (uno de los más sonados) sirven para motivar a toda una generación de creadores a buscar ese mismo tipo de impacto. En este grupo nos



Figura 14. *Undertale*, 2015

situamos nosotros. *Esgazadura*, es un RPG ¹⁵moderno, genero tradicionalmente comercial, pero que, con la suma de características propias de los *Sandbox*, nos brinda la oportunidad de entretener y expresar a partes iguales.

El motivo por el cual se ha escogido crear un RPG es que su naturaleza invita al jugador a ponerse en la situación del personaje, asumir sus vínculos, miedos y fortalezas, y reaccionar con ellos ante los acontecimientos presentados. Varios autores en distintos campos han coincidido en el potencial educativo y de desarrollo social de estos juegos, en *Effects of RPG on Middle School Players' Intrapersonal Intelligence* (Institute of Educational Psychology and School Counseling, Faculty of Education, Beijing Normal University & Department of Higher Education, Graduate School of Education, Peking University, 2013) concluyen “Los resultados muestran que los RPG tienen un efecto positivo en la inteligencia intrapersonal de los estudiantes, y el efecto varía según factores como la edad, la frecuencia de juego y el tipo de RPG.”¹⁶. Además, la gran popularidad del género nos permite abarcar una demografía más amplia.

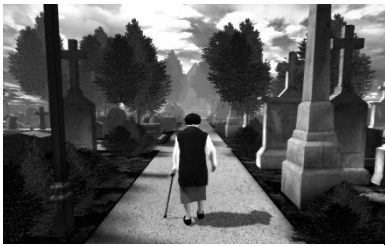


Figura 15. *The Graveyard*, 2008

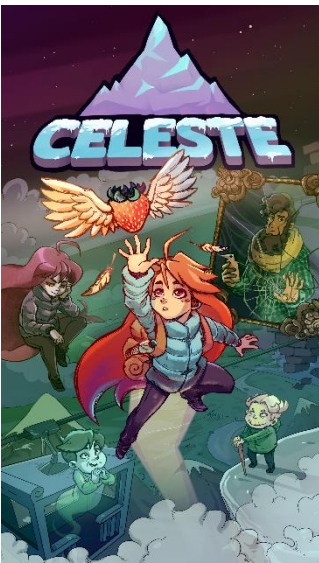


Figura 16. *Celeste*, 2018

Algunos pueden ver esto como un error, defendiendo que la intencionalidad crítica debería contar con un medio más formal o transgresor. Muchos discursos artísticos defienden esta ruptura con los métodos más comerciales y mainstream, pero esto también tiene un fallo, y es que, aunque muchas de las ideas presentadas en videojuegos de corte más artístico son críticas rompedoras muy necesarias y con puntos muy válidos, pecan de complejidad, marginando a un sector del público que no disponga de la formación o medios para entenderlas. En la introducción mencionamos la importancia del compromiso que un artista debe tener con su realidad, y parte de este es hacer un contenido accesible a todo tipo de públicos. En este sentido *Esgazadura* busca lo que juegos como *The Graveyard*, *Celeste* o los desarrollados por *That game company* ¹⁷ han conseguido.

4.2. Referentes de diseño de videojuego

Más allá de la historia hay muchos factores que debemos tener en cuenta a la hora de diseñar un videojuego. Este debe saber guiar al jugador sin que resulte obvio, transmitiendo información de forma no explícita. El juego debe mantener

¹⁵ Un RPG o *role-playing game* es un juego en el que cada participante asume el papel de un personaje de forma que puedan interactuar con el mundo del juego.

¹⁶ Traducción propia del fragmento “The results showed that RPG has a positive effect on students’ intrapersonal intelligence, and the effect is subject to factors such as age, frequency of playing games and RPG type”.

¹⁷ That game company es un estudio independiente de videojuegos estadounidense cuyos títulos están caracterizados por buscar la conexión entre jugadores de todo el mundo. Su juego más destacados es *Journey* (2012).



Figura 17. Captura de una partida de *Starcraft II*



Figura 18. Captura de una partida de *Candy crush*



Figura 19. Captura de una partida de *F1® 2021*

un nivel de dificultad gratificante, sin llegar a frustrar o abrumar. Las mecánicas, el diseño de los niveles o la interfaz, conseguirán esto de una forma más o menos efectiva. Distintos tipos de juego utilizarán convenciones y recursos distintos. No esperamos, por ejemplo, interfaces similares en un juego casual de móvil, como el *Candy crush*, en un simulador de carreras, *F1® 2021*, o en un juego de estrategia en tiempo real como *Starcraft II*. Esto variará según el género, los jugadores a los que vaya dirigido o la plataforma.

Además de lo aprendido en la asignatura de Taller de interacción y videojuegos nos hemos servido de analizar otros juegos que hemos tomado como referentes, hablaremos en concreto de *Zelda: Breath of the wild*. Este título, aun contando con una gran expectativa y fama previa al lanzamiento ha conseguido posicionarse por su cuenta entre los favoritos de 2017 y años posteriores. Esto es debido a su interesante historia, su buena estructura, entretenidas mecánicas y gran *gameplay*.

El planteamiento del nivel y la transmisión de los controles es uno de los aspectos más interesantes del último título de la saga *Zelda*. Donde por primera vez nos encontramos ante un mundo abierto, una reinención de la estructura de progreso que caracterizaba a anteriores títulos y nuevas habilidades que afectan a la jugabilidad. En su primera parte, dedicada a la introducción del jugador (una especie de nivel tutorial) consigue enseñar los controles de una forma orgánica, así como las diferencias ante títulos anteriores tanto para jugadores nuevos como aquellos ya familiarizados con la saga. Esto lo consiguen en parte con una buena disposición del escenario y una interfaz clara y cómoda. En la siguiente figura vemos un análisis del mapa de la zona inicial, donde se marca en rojo el recorrido base del jugador, en amarillo las distintas zonas a explorar y en azul los elementos utilizados para guiar al jugador y enseñarle las mecánicas de juego.



Figura 20. Samuel Iglesias: Análisis del mapa de la meseta de *Breath of the wild*, 2022

4.3. Referentes estilísticos

Debido al tipo de juego propuesto (un proyecto pequeño sin un gran presupuesto) se decidió utilizar gráficos *low poly* caracterizados por la geometrización de las formas y el uso del color. Esto, aun en contraste con el tono algo más serio de la historia, nos permite generar un estilo visual efectivo, tanto a la hora de encandilar al jugador como de transmitir sentimientos o sensaciones. En nuestra opinión juegos que han sabido hacer esto con un gran resultado son *Zelda Wind Waker*(2002), *Journey* (2012) o *The Witness*(2016), en los que nos hemos basado para definir nuestro estilo.

El color cumple un papel esencial a la hora de transmitir información, marcando el tono de una escena, generando un ambiente, delimitando zonas o guiando al jugador, pero a demás de todo esto es una gran herramienta para crear visuales impactantes. Mas adelante hablaremos sobre la importancia que en *Esgazadura* tiene el tiempo “inútil”, queremos que el jugador pueda perderse en nuestro mundo, olvidando incluso la trama, y disfrutar por completo del espacio que lo rodea. *The witness* consigue todo esto. Su uso inteligente de las paletas delimita cada una de las zonas, reconocibles con un rápido vistazo, al tiempo que consigue que cada punto sea algo que merece la pena ver. Cada dos pasos este juego te recibe con preciosos paisajes que dan ganas de pintar.



Figura 21. Captura de *The Witness*,



Figura 22. Samuel Iglesias: Captura de *The Witness*, zona inicial, 2022



Figura 23. Samuel Iglesias: Captura de *The Witness*, zona de bosque, 2022

En contraste *Journey* se basta de una paleta limitada que evoluciona con el paso del juego. Como su nombre indica la trama principal es el viaje que tanto el jugador como el personaje hacen, y a través del cual averiguan quiénes son y que hacen ahí. La falta de dialogo hace que lo visual tome una gran importancia, lo que se traduce en escenarios que consiguen, con tremenda exactitud, transmitir el estado anímico de cada zona al jugador. La maestría con la que este juego genera ambientes únicos e impactantes haciendo uso de la composición

y la iluminación ha guiado la forma en la que pensamos los escenarios más importantes de nuestro juego.



Figura 24. Samuel Iglesias: Comparativa de colores en *Journey*, 2022

Por último, nos gustaría hablar del *Zelda Wind Waker*, que, aunque de primeras pudiera parecer que no se apoya tanto en lo visual, lo cierto es que cuenta con una estética muy cuidada. Para ponernos en contexto se trata de un título para la *Nintendo GameCube*, consola que precedió a la *Nintendo 64* y en la que se habían hecho pruebas gráficas que prometían la posibilidad de alcanzar un mayor nivel de realismo (prueba de esto fue la posterior salida de *Zelda Twilight Princess* para la misma plataforma), además anteriores títulos de la saga habían marcado un rumbo maduro y algo tétrico con títulos como *Majora's Mask*. Por esto la revelación del juego con unos gráficos simples y una estética más infantil fue todo un *shock* para el público que no tardó en expresar su descontento. Sin embargo, el paso de los años reconocería el mérito de su gran apartado gráfico, que ayudó a establecer el estilo *cartoon* y la técnica del *cellshading*.



Figura 25. Captura de *Zelda Wind Waker* noche



Figura 26. Captura de *Zelda Wind Waker* día

Para conseguir la imagen exacta que el equipo desarrollador tenía en mente, se utilizaron gran cantidad de trucos y técnicas. Por ejemplo, los objetos estaban programados para reconocer únicamente una fuente de luz, aunque la consola podía soportar hasta ocho, lo que aseguraba una sombra definida sin importar la situación.

Tener en cuenta todos estos estilos y sus técnicas han influenciado no solo el *look and feel* de nuestro juego, sino también el *concept art* o el diseño de los niveles desde un punto de vista estético.

5. ESGAZADURA

No tengo poder, tiempo, ni ocasión de conquistar el mundo como lo hicieron Alejandro y César; aun así, antes que no ser señora de uno, ya que la Fortuna y el Destino no me han dado ninguno, he creado un mundo mío, por el que nadie, espero, me culpará, ya que todos pueden hacer lo mismo. _ (Cavendish, 1666)¹⁸

Esgazadura es una palabra gallega que significa desgarro. Con este título pretendemos dejar claro desde un primer momento la vinculación con la cultura gallega que encontraremos a lo largo de todo el juego. Dentro de la industria este tipo de proyectos sería llevado a cabo por un equipo, donde trabajaríamos con otros profesionales del sector, entre los que se repartiría el gran número de tareas a realizar. En esta parte presentamos un planteamiento inicial de la idea, que esperamos poder llevar a cabo con un equipo en un futuro. Así pues, a continuación, hacemos un breve desarrollo que sirve como punto de partida para crear nuestro propio videojuego original.

Como hemos mencionado en nuestros referentes, parte del *appeal* de juegos como *The Witness* es esa belleza del paisaje, que nos invita a pararnos, respirar y perdernos. Nosotros también buscamos la intención de crear lugares de observación, espacios de pausa y, si pudiese ser, de meditación. Aun así, queremos dejar claro que perdernos en estos mundos no equivale a una huida o una deserción, pues muchos son los que opinan que para tratar temas serios como los que pretendemos destacar, una historia basada en un mundo de fantasía no sería lo más apropiado. Al parecer estas cosas preferiblemente se tratan en juegos más realistas, con estéticas más oscuras. Al respecto, como reflejo de nuestro desacuerdo y a falta de palabras propias para explicarlo mejor, veamos como formula Tolkien esta idea:

[...] está claro que no acepto el tono de desdén o lástima con el que la palabra “Escape” es usada tanto actualmente: [...] ¿Por qué un hombre debería ser regañado si, encontrándose en prisión, intenta salir e irse a casa? ¿O si, cuando no puede hacer eso, piensa y habla sobre otros temas que los carceleros y los muros de la prisión? El mundo fuera no se ha vuelto menos real porque el prisionero no pueda verlo. Al utilizar escape de esta manera los críticos han escogido la palabra errónea, y, lo que es más, están confundiendo, no siempre por sincero error, la

¹⁸ Traducción original del fragmento “I have neither power, time, nor occasion to conquer the world as Alexander and Caesar did; yet rather than not to be mistress of one, since Fortune and the Fates would give me none, I have made a World of my own: for which no body, I hope, will blame me, since it is in every ones power to do the like.” _ (Cavendish, 1666)

escapada del prisionero con la huida del desertor (Tolkien, 1947, pp. 69)¹⁹

Esgazadura es un videojuego de la familia de los RPG, aunque como viene siendo habitual añade características propias de otros géneros, como la gestión de recursos o los puzzles, siendo sus temas principales el colapso, el poder y la corrupción. En contraste al pesimismo de sus temas el *Look and feel* está basado en juegos mucho más coloridos como *Wind Waker* o *Journey*, que combinan la geometrización de un estilo *Low Poly* con un gran uso de las paletas de color y las luces.

Está pensado para ser un título *offline* de un solo jugador, que maneja al protagonista utilizando los controles clásicos de ordenador que ya han establecido juegos anteriores en la misma categoría. El combate es una posibilidad dentro del juego, aunque no la única forma de resolver el conflicto. Sus características serían: combate en tiempo real con diferentes habilidades mágicas o físicas, dentro de las cuales existirían las opciones de a distancia o cuerpo a cuerpo.

5.1. La historia y la trama

El *lore*²⁰ alrededor del juego es amplio, ya que resulta una parte vital de la trama, se espera que poco a poco el jugador pueda aprender sobre el entorno que lo rodea de la mano del protagonista.

La historia se remonta a siglos antes del comienzo de nuestro videojuego, donde una antigua sociedad de alto nivel tecnológico emplea la magia como combustible principal para su funcionamiento. La explotación descontrolada de este recurso acarrea un daño al mundo que habitan, poniendo en riesgo su modo de vida. Lejos de tomar responsabilidad por sus acciones y encontrar una

¹⁹ Traducción original del fragmento ...it is plain that I do not accept the tone of scorn or pity with which Escape is now so often used:... Why should a man be scorned if, finding himself in prison, he tries to go out and go home? Or if, when he cannot do so, he thinks and talks about other topics than jailers and prison-walls? The world outside has not become less real because the prisoner cannot see it. In using escape in this way the critics have chosen the wrong word, and, what is more, they are confusing, not always by sincere error, the Escape of the Prisoner with the Flight of the Deserter. (Tolkien, 1947, pp. 69)¹⁹

²⁰ Nos referimos a *lore* como el conjunto de historias, datos, personajes, etc, que conforman el universo y le dan coherencia.

forma alternativa y sostenible de arreglar la situación, esta sociedad crea formas artificiales para sostener su hábitat utilizando para ello una mayor cantidad de recursos, que cada vez son más escasos. Como consecuencia recurren a la extracción forzosa en otros planetas y ecosistemas con un pequeño contratiempo: el robo de magia tiene unos extraños efectos en la flora y la fauna nativas, que parecen marchitarse sobre si mismas y sucumbir a una especie de corrupción, pero lejos de morir, las criaturas resultantes pasan a ser seres incompletos atraídos hacia aquello que les falta a toda costa. Aunque en un principio manejables, los recién clasificados como Sedentos empiezan a suponer una amenaza. Para huir y protegerse de estos nuevos monstruos, y con una gran cantidad de magia ahora en su poder, estos precursores crearon una pequeña dimensión de bolsillo en la que vivir y desarrollarse ajenos a las consecuencias de sus actos.

La trama comienza cuando eones después la magia empieza a agotarse, y la dimensión artificial comienza a desgarrarse, dejando entrar a los seres que son atraídos por la magia que llevaban tanto tiempo buscando. En medio de todo esto se encuentra nuestro protagonista, que se decide a encontrar la causa de que los monstruos ataquen su mundo, buscando el modo de detenerlos. ¿Qué son? ¿qué buscan? ¿están relacionados con las extrañas grietas y las zonas sin magia? ¿por qué son atraídos a las antiguas ruinas? Mientras buscamos respuestas aprenderemos sobre el mundo que habitamos, sobre nuestros antepasados, el colapso, el poder y la corrupción.

Todo juego debe tener claros sus desafíos y sus recompensas para identificar a que tipo de público va dirigido y valorar si son suficientes para satisfacerlo. En el caso de *Esgazadura* estos vienen a ser:

Desafío principal

- Parar a los monstruos y evitar la destrucción del mundo.

Desafíos secundarios

- Arreglar la dimensión de bolsillo.
- Evitar que los Sedentos sigan devorando magia.
- Encontrar información.

Recompensas

- Aprender más sobre la historia.
- Contemplar la belleza y diversidad de los entornos creados.
- Salvar el mundo.
- Expresión de uno mismo ante un mundo en colapso.

5.2. Diseño de nivel

Hemos escuchado muchas veces el consejo de “si no sirve para avanzar en la trama no lo pongas”. No podríamos estar más en desacuerdo. Aunque busquemos una trama interesante también nos gustaría crear espacios destinados a la contemplación. ¿Por qué esas prisas? En los videojuegos existe tal cosa como el valor del tiempo inútil. Este se traduce como el tiempo dedicado meramente a la inmersión, un momento de calma, de meditación. La tendencia a la inmediatez que vemos hoy en día, en todos los aspectos de nuestra vida, genera muchos efectos negativos. La propia pandemia nos ha enseñado la importancia de pausarlo todo, no es casualidad que durante esa época muchas personas descubrieran que sufrían de ansiedad o depresión, y que muchas otras se replantarán su vida o sus objetivos. Sin tiempo para pensar no hay posibilidad de desarrollo. Maneras en las que diferentes juegos han traducido esto es por ejemplo introduciendo la pesca, como en *Hades* (figura 27), o fomentando la exploración.



Figura 27. Captura del videojuego *Hades*

Debido a esto, el diseño de los niveles en *Esgazadura* ha sido pensado para potenciar esta dinámica, pero teniendo en cuenta las necesidades del nivel, de su fácil navegación y de su papel en la historia. Aun cuando buscamos que todo resulte fascinante debemos asegurarnos de destacar los elementos esenciales, estableciendo una jerarquía. Para esto nos servimos del color, de la posición de los elementos y de la composición.



Figura 28. Samuel Iglesias: Mapa zona inicial en escala, 2022

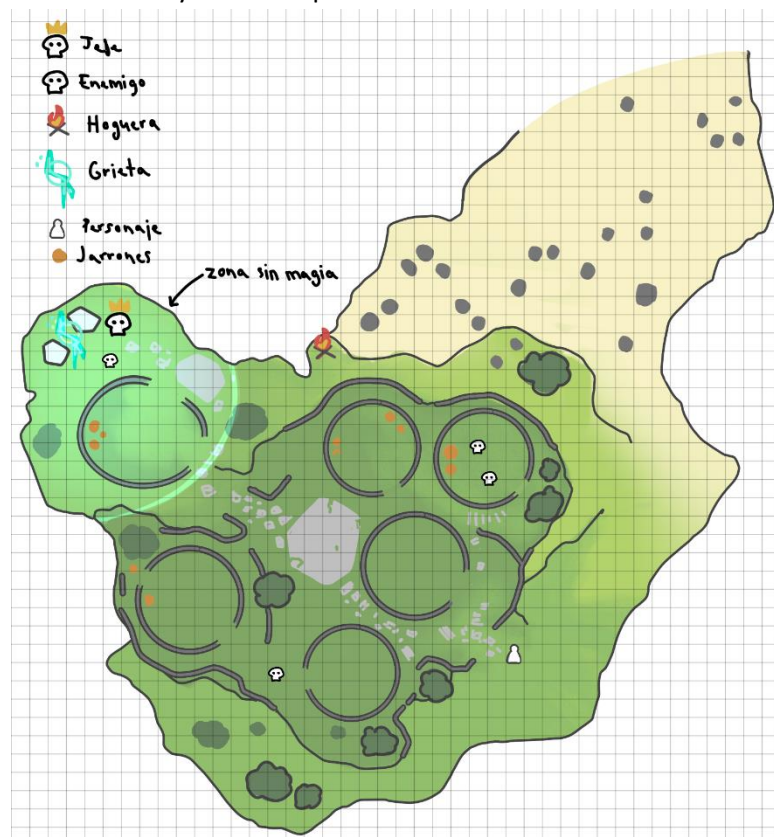


Figura 29. Samuel Iglesias: Mapa del castro, 2022

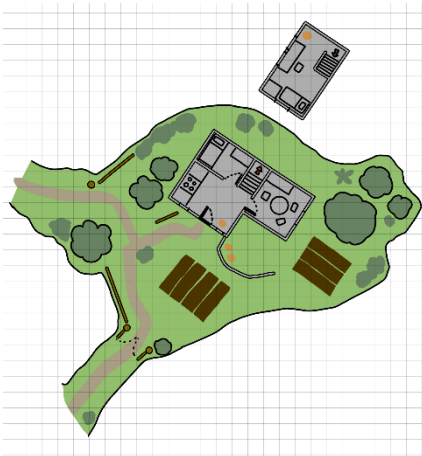


Figura 30. Samuel Iglesias: Mapa zona casa de la abuela, 2022

También hemos prestado especial atención a aquellos objetos con los que el jugador puede interactuar, una buena distribución de los mismos combinados con un buen planteamiento del terreno puede ayudar al jugador a adaptarse de forma intuitiva a las mecánicas y controles. Una primera sala con poco más que unas cajas, puede llevar al jugador a acercarse y descubrir que puede interactuar con ellas pulsando una tecla, quizá esa interacción rompa las cajas y dentro de ellas encontremos dinero u otros objetos útiles. Un NPC²¹ saludándonos desde las alturas podría indicarnos que se puede subir de alguna forma o enseñarnos como mover la cámara.

5.3. Mecánicas

En este apartado presentaremos algunas de las mecánicas de nuestro videojuego, principalmente aquellas que ayudan a diferenciarlo de otros títulos similares. Pasaremos a dividirlos en mecánicas de combate, sociales, y mecánicas de progreso.

Mecánicas de combate

- Combate en tiempo real combinando magia, ataques a distancia y cuerpo a cuerpo.
- Allí donde la dimensión de bolsillo es más débil se han generado rupturas que permiten la entrada de Sedentos y la pérdida de magia, creando lo que denominaremos “zonas muertas”, no solo encontraremos un mayor número de estas criaturas en estas zonas, si no que la ausencia de magia nos impedirá realizar cualquier tipo de conjuro, dejándonos como únicas opciones pelear físicamente o atraer a los monstruos fuera de esta área.
- Combatir a los Sedentos con magia puede devolver a estas criaturas a su estado original, ya que los Sedentos son seres que han sido desposeídos de su magia y que ahora buscan reemplazarla a toda costa. Aunque esta opción puede resultar más complicada (dependiendo del nivel del monstruo), depende del jugador como resolver la situación.

Mecánicas sociales

- Dentro del juego nuestro protagonista encontrará con frecuencia situaciones de múltiple elección, donde el tipo de respuesta alterará el desenlace e incluso el desarrollo de la trama.

²¹ NPC son las siglas para *Non Player Character* o traducido al español Personaje No Jugable (PNJ).

- Tomando como referente la mecánica de *Fable*²², que dependiendo de tu reputación del jugador le asignaba un halo o unos cuernos en la cabeza. En *Esgazadura* queremos jugar con la moralidad y dejar que el individuo tenga su propia forma de expresarse. La diferencia con el caso anterior, y otros juegos con funciones similares, es que sus decisiones no afectarán directamente a la opinión de los NPC, sino a las opciones en futuros encuentros.

Para explicarlo mejor proponemos dos ejemplos:

1. Un comerciante ha sido atacado y los asaltantes se han llevado a su hija, el jugador le promete ayudarlo y rescatar a la niña. En caso de que la misión salga bien el personaje se sentirá realizado, y puede que conmovido ante el reencuentro de padre e hija. Pero en caso contrario nuestro protagonista deberá afrontar las consecuencias de no haber conseguido salvarla. En futuras situaciones similares la opción de aceptar esta misión puede no estar disponible, ya que el personaje no se siente capaz de realizar la tarea.
2. Un ciudadano pide al jugador ayuda con algún problema, al ayudarlo puede que este te recompense, pero también cabe la posibilidad de que no haya una recompensa. Ante la situación el personaje podrá sentirse decepcionado, por lo que en futuras ocasiones pueden abrirse las opciones a ayudar, ayudar a cambio de algo, o no ayudar.

La repetición de acciones de un mismo tipo irá formando el carácter de nuestro personaje, lo que afectará a futuras decisiones en el juego.

Mecánicas de progreso

- Otra mecánica que hallamos en varios videojuegos es el árbol de progreso, que nos permite especializar a nuestro personaje en ciertas habilidades, siguiendo un modelo de progresión por familias. Sin embargo, este estará ligado a la mecánica social anteriormente mencionada, ya que dependiendo de la moralidad de nuestro personaje podemos desbloquear habilidades de una ética tal vez cuestionable.

²² Fable es un videojuego de aventura y acción RPG con mundo abierto, creado originalmente por Big Blue Box. El proyecto salió adelante gracias a Lionhead Studios y fue distribuido por Microsoft Game Studios.

6. CONCEPT ART

El *concept art* es una fase esencial para el desarrollo visual de todo proyecto. En un primer momento se trabaja a partir de bocetos rápidos con diferentes estilos que acabarán asentando el tono. Sin embargo, el diseño no es su único papel, es importante para aquellos que desempeñan este rol tener en cuenta el uso de claves visuales con el objetivo de resolver problemáticas narrativas o estéticas. En un trabajo bien hecho, el jugador recibe la información visual como un matiz de la historia, brindando profundidad al mundo que creamos. Un ejemplo de esto se puede ver en juegos como *Tomb raider* que utiliza el color para guiar el camino del jugador.



Figura 31. Captura del videojuego Tomb Raider

El *concept art* será tomado como referencia por otros miembros del equipo de desarrollo, como los modeladores 3D, por lo que también se debe tener en cuenta que la materialización de los diseños sea posible, atendiendo al presupuesto y a las capacidades gráficas.

Aunque es común ver empleadas toda clase de técnicas, en este caso se ha empleado solamente el dibujo digital con el programa *Procreate*, siguiendo siempre una misma metodología de trabajo. En un primer lugar y con el objetivo de generar una estética cohesionada y ordenar los referentes para su consulta rápida se crearon dos *moodboards* principales (figuras 29 y 30), a partir de los cuales se fueron creando tableros individuales para los elementos que lo necesitaran, a en ellos se estableció una estética *cartoon* y de colores planos.

Seguidamente se realizaban siluetas, lo que nos permitía generar ideas rápidas a partir de las cuáles concretar formas más específicas. El siguiente paso fue la exploración de colores, para finalizar con un diseño definitivo y más acabado.

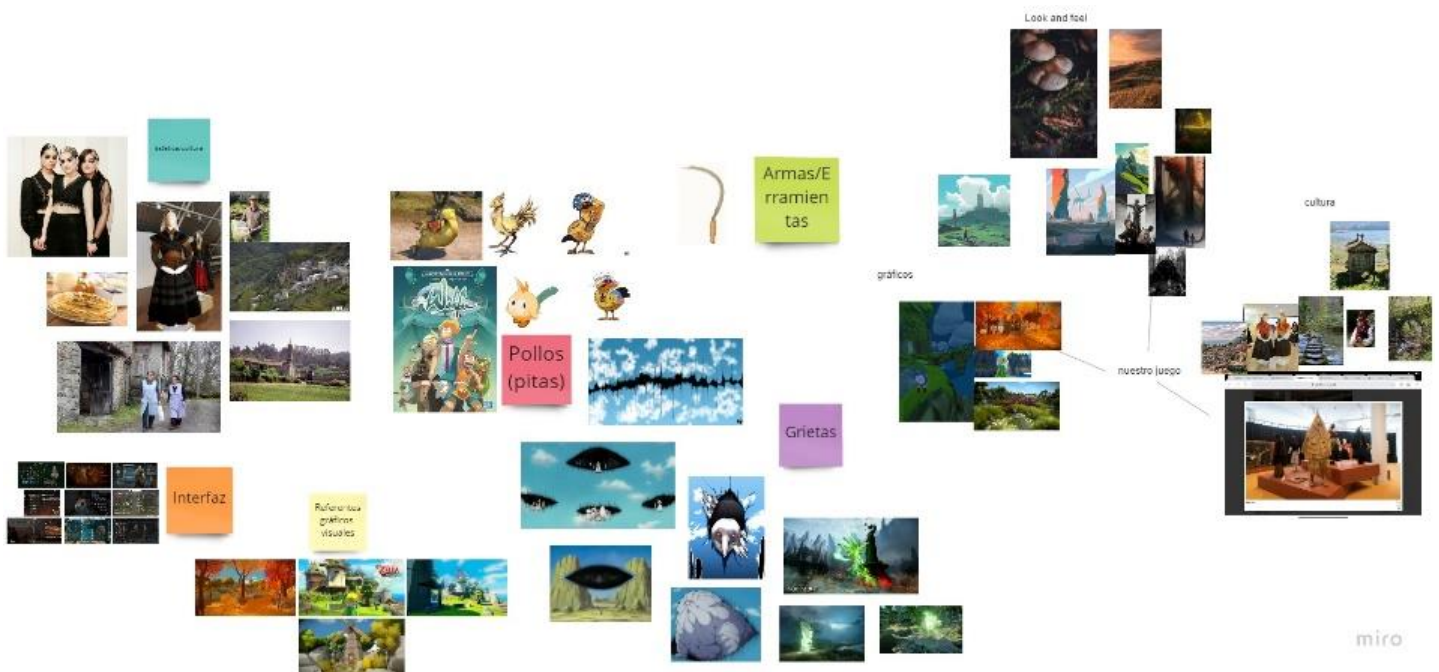


Figura 32. Samuel Iglesias: Moodboard general 1, 2022

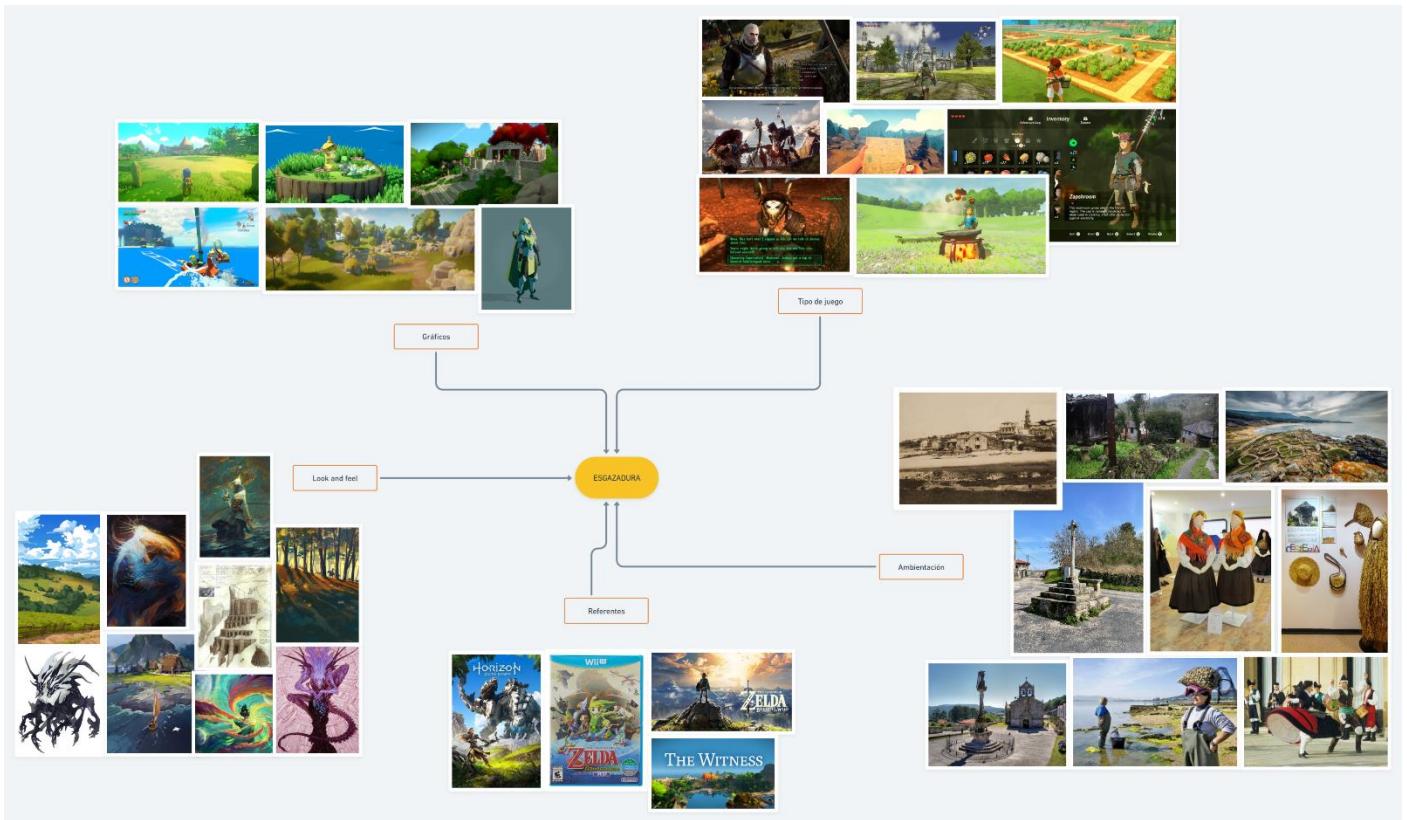


Figura 33. Samuel Iglesias: Moodboard general 2, 2022

6.1 Personajes

Para el diseño del protagonista buscamos que este fuera un lienzo en blanco, buscando que el jugador pudiese verse identificado, sin importar el género la raza o la edad. Para ello dimos especial importancia a la creación de un diseño agénero, amigable y un tanto *naive*.



Figura 34. Samuel Iglesias: Protagonista, 2022



Figura 35. Samuel Iglesias: Diseño final protagonista, 2022



Figura 36. Samuel Iglesias: Concept art del Juez, 2022



Figura 37. Samuel Iglesias: El Juez, 2022

Otro de los personajes de gran importancia en el juego es el Juez, un autómatas de la antigua civilización que ha sido reactivado sin saber muy bien cómo. Parece que en tiempos pasados su deber era proteger los valores de sus creadores, pero ante esta nueva sociedad tan primitiva parece tener dudas sobre la eficacia de los humanos. En el videojuego el Juez ejerce un papel de antagonista, cuestionando la moralidad de nuestros actos y la pretensión de la raza humana sobre el territorio. Su aspecto mezcla elementos tecnológicos y mecánicos con la forma de un coyote y un aura divina.

Dentro del mundo de Esgazadura hay diversas culturas que repercuten en el desarrollo, el trato y la estética. Aunque podríamos hablar de cuatro grupos principales, en este caso voy a centrarme en solo uno de ellos, que encontraríamos en la zona inicial del juego. Los llamados Hijos de Bregán son una cultura basada en el pueblo gallego y su folklore. Son un grupo principalmente agrícola y pescador dividido en pequeños asentamientos a lo largo de la costa. Son conocidos por llevar una vida sencilla y algo aislada.



Figura 38. Samuel Iglesias: Señoras, 2022

Figura 39. Samuel Iglesias: Señores, 2022

6.2 Criaturas

Gran cantidad de criaturas habitan este mundo, algunas más amigables que otras.

Sedentos

Como se ha mencionado antes los Sedentos son los restos corrompidos de criaturas cuya magia ha sido extraída a la fuerza. Son seres sin conciencia, movidos únicamente por la necesidad de llenar un vacío. Son los principales

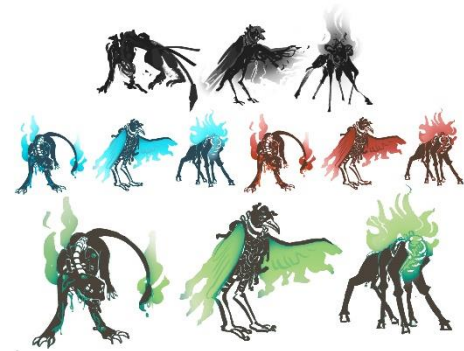


Figura 40. Samuel Iglesias: Sedentos, 2022

enemigos del juego, pero en ellos encontramos distinciones relacionadas con su anterior forma que pueden no solo afectar a su aspecto físico. El poder de un Sedento está directamente relacionado con lo poderosa que fuera la criatura originariamente, y requerirá una cantidad de magia diferente para curarlos. Atendiendo a estas características se han realizado 3 diseños diferentes para representar la escala de poder.

El dragón

Otro tipo de criaturas son las denominadas como “recipientes”. Son en realidad autómatas diseñados por la antigua civilización con el papel de almacenar magia y distribuirla poco a poco para evitar que esta se desaproveche. Son quizá las máquinas más complejas y potentes de los primeros habitantes, habiéndose mantenido activas durante todo este tiempo. Aunque parte de su programación las lleva a ser tremendamente esquivas, para impedir accidentes o evitar conflictos, algunos avistamientos han ocasionado que se las venere como dioses en ciertas zonas del mundo. El dragón es una de estas máquinas.



Figura 41. Samuel Iglesias: Dragón, 2022

Aunque su diseño parte inicialmente de la idea tradicional europea, ampliamente utilizada en los medios de fantasía, se ha intentado mantener un concepto fresco y diferenciado, revisando algunas de sus características y atributos. Nos centramos en conseguir algo influido por los creativos diseños de *Como entrenar a tu dragón*, y la fusión orgánica entre animal y máquina que encontramos en *Horizon Zero Down*.

6.3 Props y elementos de entorno

Se ha realizado *concept art* de varios objetos que servirían para decorar y llenar los escenarios, así como equipación para el personaje o *ítems* con los que pueda interactuar.

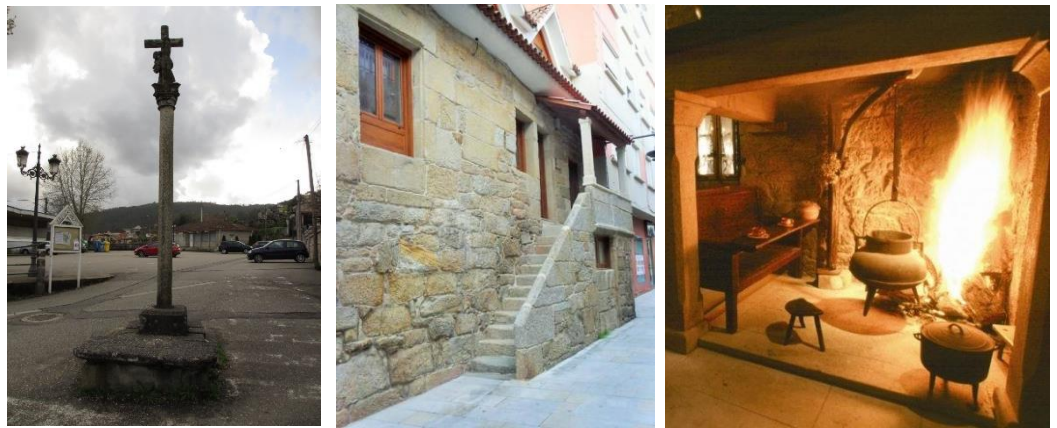


Figura 42. Samuel Iglesias: Props y elementos de entorno, 2022

6.4 Escenarios

Los escenarios diseñados para este trabajo son el pueblo inicial, la casa de la abuela, el castro, y la guarida del dragón.

El pueblo inicial está basado en las pequeñas aldeas de la costa gallega y en su vida rural. Aunque hoy en día estos emplazamientos han crecido enormemente, hemos buscado referentes en los cascos antiguos y su arquitectura, con construcciones características como las Casas de Patín o los Cruceiros.



Figuras 42,43 y 44. Cruceiro, Casa de patín y Lareira



Figura 45. Samuel Iglesias: Casas, 2022

Al igual que en el diseño del pueblo, para el de la casa de la abuela se ha prestado especial atención a los elementos tradicionales y diferenciadores de la cultura gallega. Nuestros elementos favoritos en este caso (y los que buscábamos realzar desde un principio) son la cocina de hierro y la *lareira*²³. Por lo demás fue importante conseguir un lugar acogedor y cálido, que pudiera transmitir visualmente la relación entre el protagonista y su abuela.

El castro, como resto arqueológico de asentamientos celtas que hoy en día pueden encontrarse en diversos puntos de Galicia, se caracterizan por sus estructuras redondas y su ubicación en emplazamientos elevados, usualmente cercanos a la costa. En el juego estas ruinas pertenecen a unos habitantes anteriores a nuestro protagonista, pero posteriores a la gran civilización que creó la dimensión de bolsillo. Con esto nos hacemos una idea de la gran cantidad de tiempo transcurrido entre ambos puntos de la historia, así como de la gran pérdida de conocimiento que sufrió la humanidad. El castro que vemos

²³ La *lareira* es el espacio destinado a hacer fuego dentro de la casa. En las casas tradicionales gallegas constituía el espacio central de la cocina y se utilizaba para cocinar y calentar la vivienda.

inicialmente, cercano al pueblo, está ampliamente basado en el Castro de Baroña, uno de los más conocidos y que mejor se conserva.



Figura 46. Samuel Iglesias: Castro, 2022



Figura 47. Samuel Iglesias: Castro en la distancia, 2022

La guarida del dragón es el lugar donde el jugador podrá encontrar a esta mágica criatura, donde se refugia del mundo exterior. Al contrario de las cuevas a las que se los suele asociar, quisimos buscar un espacio más abierto y amplio, donde se pudiese mostrar la exuberancia de la naturaleza que crece, alimentada de la energía que se desprende. Debería ser pues un lugar único, fascinante e incluso portentoso, pero secreto y pacífico.



Figura 48. Samuel Iglesias: Dragón descansando, 2022

CONCLUSIONES

En este trabajo hemos tenido la oportunidad de abordar muchos de los temas que nos interesan, y asentar unas bases sólidas para el desarrollo del proyecto en un futuro. Hemos logrado cumplir nuestros objetivos, habiendo trabajado de forma profesional, siguiendo una metodología marcada y un proceso común en la producción. Nuestro compromiso se ha mantenido constante, consiguiendo unos buenos resultados en los materiales producidos y dentro de los plazos establecidos.

En nuestro juego se ven reflejadas nuestras preocupaciones con respecto a la crisis de nuestro sistema y nuestro compromiso con la diversidad y la visibilización. Tanto la historia como el diseño tratan estas problemáticas, siempre asegurando la independencia del jugador para explorar y formar una idea. Nuestro concept art no solo se adapta a las características del proyecto, sino que representa a una cultura muy ignorada, pero con un gran atractivo y riqueza. La posibilidad de reivindicar una de nuestras culturas maternas, como es la gallega, y proporcionarle un espacio dentro de los medios actuales nos alegra enormemente.

Finalmente, este ha sido un trabajo que ha servido como punto de partida para un proyecto mucho mayor, y que con suerte podrá madurar y realizarse en los próximos años, nutriéndose de las diferentes ideas que se aporten en equipo. La posibilidad de trabajar en grupo nos permitirá alcanzar nuevos objetivos y profundizar en otros aspectos, como la programación, la animación, o el modelado que actualmente están fuera de nuestro alcance. Crear un videojuego es un esfuerzo colectivo y una inversión significativa de medios tanto económicos como personales, pero sin duda es a lo que aspiramos.

FUENTES REFERENCIALES

Allen, R. C. (2016). *The Collapse of the World's Oldest Civilization: The Political Economy of Hydraulic States and the Financial Crisis of the Abbasid Caliphate*. Harvard University.

Cassella, C. (2020, 25 julio). *Uganda's Infamous «Selfish» Tribe Has Been Misunderstood For Almost 40 Years*. ScienceAlert.
<https://www.sciencealert.com/anthropologists-return-to-a-selfish-tribe-in-uganda-and-find-they-re-actually-decent-folk>

Collapse of Complex Societies by Dr. Joseph Tainter. (2012, 6 agosto). [Vídeo]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=G0R09YzyuCI&list=PLAmyEJ3rmw0Ij7S1_0SDG8wrYdDR0e9Xa&index=7

Decisiones ante un mundo sin combustibles fósiles | Antonio Turiel | TEDxMadrid. (2018, 29 octubre). [Vídeo]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=mukpAM7t85A&list=PLAmyEJ3rmw0Ij7S1_0SDG8wrYdDR0e9Xa&index=5

Flora - Concello de Vigo. (s. f.). Concello de Vigo.
https://hoxe.vigo.org/conecenos/cies_ff_flora.php?lang=cas#/

Fundación BBVA. (2007a). *La población de Lugo*. https://www.fbbva.es/wp-content/uploads/2017/05/dat/cd_23_poblacion_lugo_web.pdf

Fundación BBVA. (2007b). *La población de Orense*.
https://www.fbbva.es/wp-content/uploads/2017/05/dat/cd_24_poblacion_orense_web.pdf

Güemes Suárez, L. F. (2016). *La narrativa fantástica caracterización de género y aportación propedéutica*. Universidad de Alicante.

How The Wind Waker Defined Cel Shading. (2020, 25 enero). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=mnxs6CR6Zrk&t=212s>

Institute of Educational Psychology and School Counseling, Faculty of Education, Beijing Normal University & Department of Higher Education, Graduate School of Education, Peking University. (2013). *Effects of RPG on Middle School Players' Intrapersonal Intelligence*. Springer.

International Energy Agency. (2010). *World Energy Outlook 2010*.
<https://iea.blob.core.windows.net/assets/1b090169-1c58-4f5d-9451-ee838f6f00e5/weo2010.pdf>

J. (2021, 7 mayo). *Energías fósiles: ¿cuáles existen?* | Blog Junkers Bosch.
Blog Junkers. <https://blog.junkers.es/energias-fosiles/>

Joseph Tainter on The Dynamics of the Collapse of Human Civilization.
(2020, 3 septiembre). [Vídeo]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=JsT9V3WQINA&list=PLAmyEJ3rmw0Ij7S1_0SDG8wrYdDR0e9Xa&index=12&t=592s

Kareem, S. (2015, 23 abril). *The Games That Are Too Underground to Be Indie*. Vice. <https://www.vice.com/en/article/nzemdx/the-games-that-are-too-underground-to-be-indie>

Los límites de la energía frente al colapso. Antonio Turiel. (2022, 28 enero).
[Vídeo]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=RpcZIT7tTko&list=PLAmyEJ3rmw0Ij7S1_0SDG8wrYdDR0e9Xa&index=6

Museo do Pobo Galego. (2009). Museo do Pobo Galego.
<http://museodopobo.gal/expo-sala-traxe.php?lang=es>

Nadia Conners, L. C. (Dirección). (2007). *The 11th hour* [Película].

Turiel, A. (2010). *The Oil Crash*. The Oil Crash.
<https://crashoil.blogspot.com/>

Turiel, A. (2020). *Petrocalipsis: Crisis energética global y cómo (no) la vamos a solucionar*. Alfabeto.

Turnbull, C. M. (1987). *The mountain people*. Simon & Schuster.

El valor del tiempo inútil - ¡Bienvenido Joseju! (2022, 25 febrero). [Vídeo].
YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=aYZC9Z7JIBs&list=PLAmyEJ3rmw0Ij7S1_0SDG8wrYdDR0e9Xa&index=13

Why societies collapse | Jared Diamond. (2008, 28 octubre). [Vídeo].
YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=IESYMFtLlis&list=PLAmyEJ3rmw0Ij7S1_0SDG8wrYdDR0e9Xa&index=2

Wolf, M. J. P. (2012). *Building Imaginary Worlds: The theory and history of subcreation*. Routledge.

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Samuel Iglesias: Tablero Esgazadura, 2022. Captura de la aplicación Pinterest	6
Figura 2. Samuel Iglesias: Organización Esgazadura, 2022. Captura de la aplicación Notion	6
Figura 3. Samuel Iglesias: Diagrama de flujo, 2022. Creado con Whimsical	6
Figura 4. Antonio Turiel: Petrocalipsis, 2020	11
Figura 5. Samuel Iglesias: Tabla de trabajos según su relación con el mundo principal, 2022	12
Figura 6. Manuscrito de la Odisea del tercer cuarto del siglo XV	14
Figura 7. Portada de El maravilloso país de los snergs, edición de 2016	14
Figura 8. J.R.R Tolkien: El hobbit, 1937	14
Figura 9. Liberate Hong Kong Game VR, 2019	16
Figura 10. I shot Andy Warhol, 2002	16
Figura 11. Overwatch, 2016	16
Figura 12. Skyrim, 20011	15
Figura 13. Zelda:Breath of the wild, 2017	16
Figura 14. Undertale, 2015	16
Figura 15. The Graveyard, 2008	17
Figura 16. Celeste, 2018	17
Figura 17. Captura de una partida de Starcraft II	18
Figura 18. Captura de una partida de Candy crush	18
Figura 19. Captura de una partida de F1® 2021	18
Figura 20. Samuel Iglesias: Análisis del mapa de la meseta de Breath of the wild, 2022	18
Figura 21. Captura de The Witness, vista general	19
Figura 22. Samuel Iglesias: Captura de The Witness, zona inicial, 2022	19
Figura 23. Samuel Iglesias: Captura de The Witness, zona de bosque, 2022	19
Figura 24. Samuel Iglesias: Comparativa de colores en Journey, 2022	20
Figura 25. Captura de Zelda Wind Waker noche	20
Figura 26. Captura de Zelda Wind Waker día	20
Figura 27. Captura del videojuego Hades	24
Figura 28. Samuel Iglesias: Mapa zona inicial en escala, 2022	24
Figura 29. Samuel Iglesias: Mapa del castro, 2022	24
Figura 30. Samuel Iglesias: Mapa zona casa de la abuela, 2022	25
Figura 31. Captura del videojuego Tomb Raider	27
Figura 32. Samuel Iglesias: Moodboard general 1, 2022	27
Figura 33. Samuel Iglesias: Moodboard general 2, 2022	28
Figura 34. Samuel Iglesias: Protagonista, 2022	28

Figura 35. Samuel Iglesias: Diseño final protagonista, 2022	28
Figura 36. Samuel Iglesias: Concept art del Juez, 2022	31
Figura 37. Samuel Iglesias: El Juez, 2022	31
Figura 38. Samuel Iglesias: Señoras, 2022	31
Figura 39. Samuel Iglesias: Señores, 2022	30
Figura 40. Samuel Iglesias: Sedentos, 2022	30
Figura 41. Samuel Iglesias: Dragón, 2022	30
Figura 42. Samuel Iglesias: Props y elementos de entorno, 2022	29
Figura 42. Cruceiro	29
Figura 43. Casa de patín	29
Figura 44. Lareira	29
Figura 45. Samuel Iglesias: Casas, 2022	31
Figura 46. Samuel Iglesias: Castro, 2022	32
Figura 47. Samuel Iglesias: Castro en la distancia, 2022	32
Figura 48. Samuel Iglesias: Dragón descansando, 2022	32

ANEXO I: material generado

Esgazadura. Diseño y conceptualización de un videojuego.

Samuel Iglesias Corral

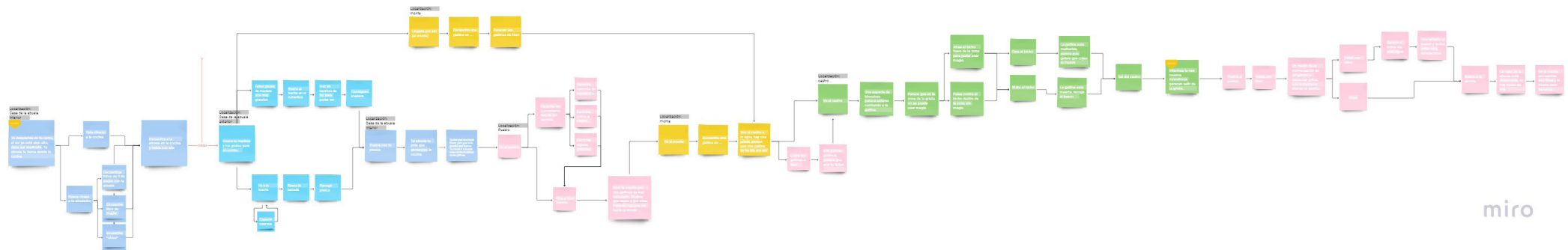
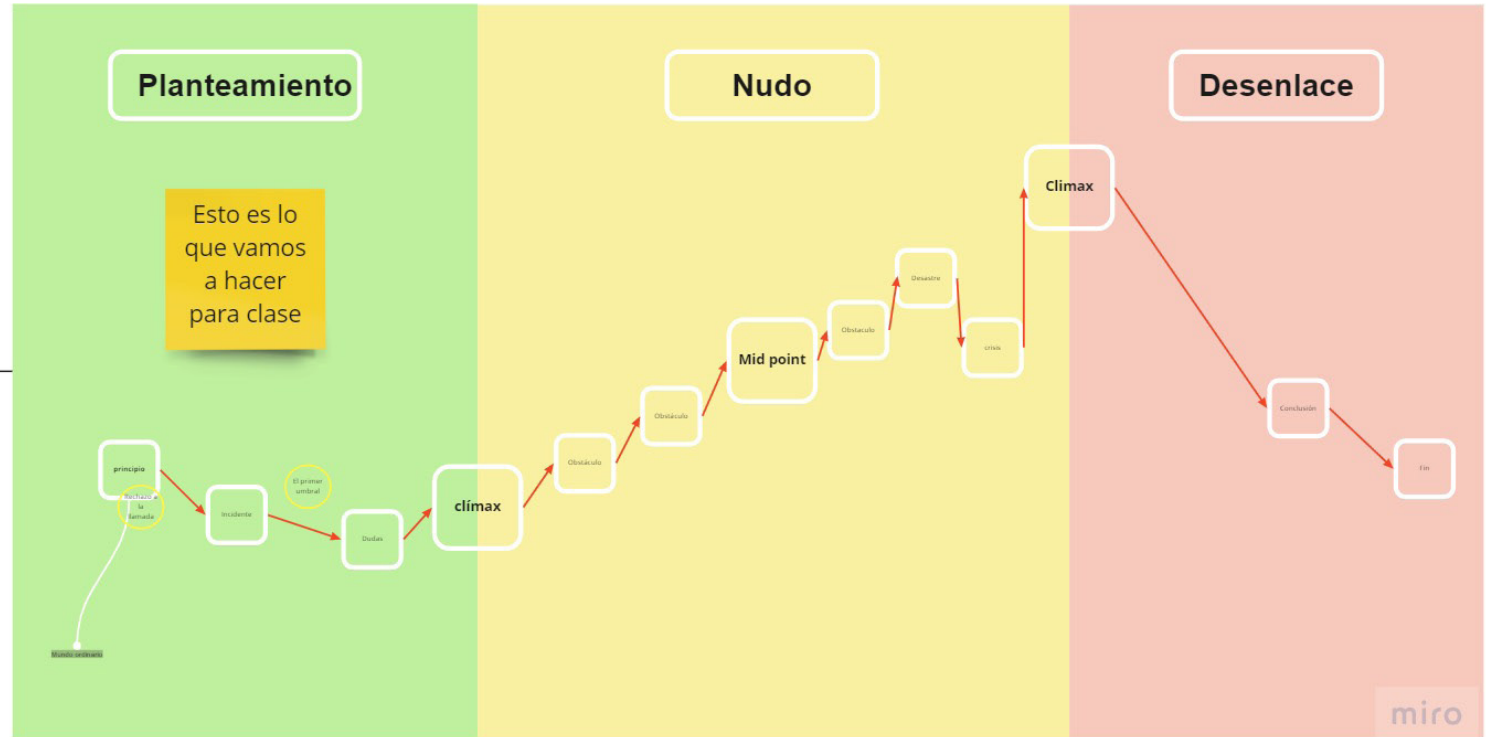
Índice

1. Esquemas
2. Diseño de niveles y mapas
3. Concept art
4. Personajes
5. Criaturas
6. Props y elementos de entorno
7. Escenarios

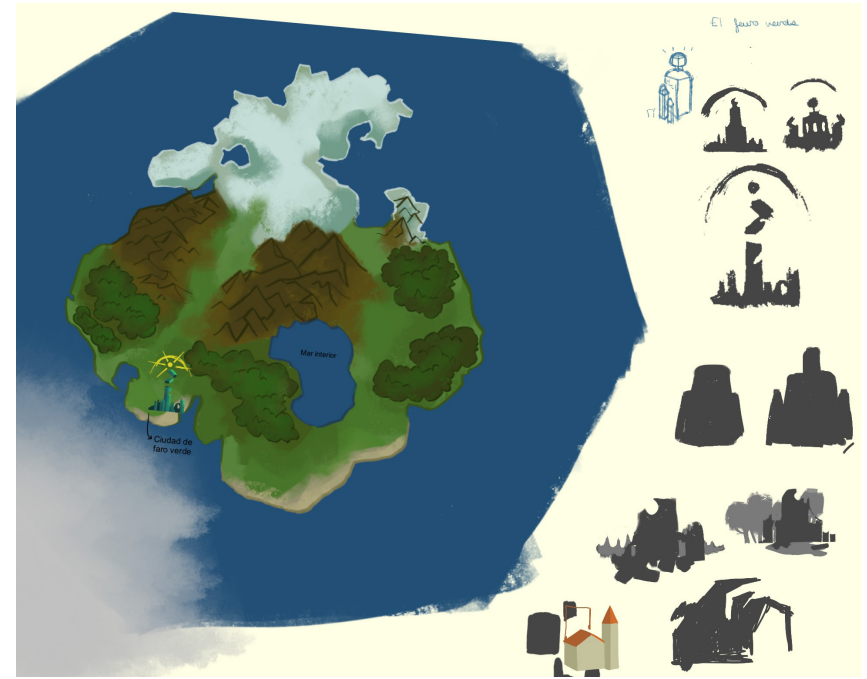
Esquemas

NARRATIVA EN 3 ACTOS

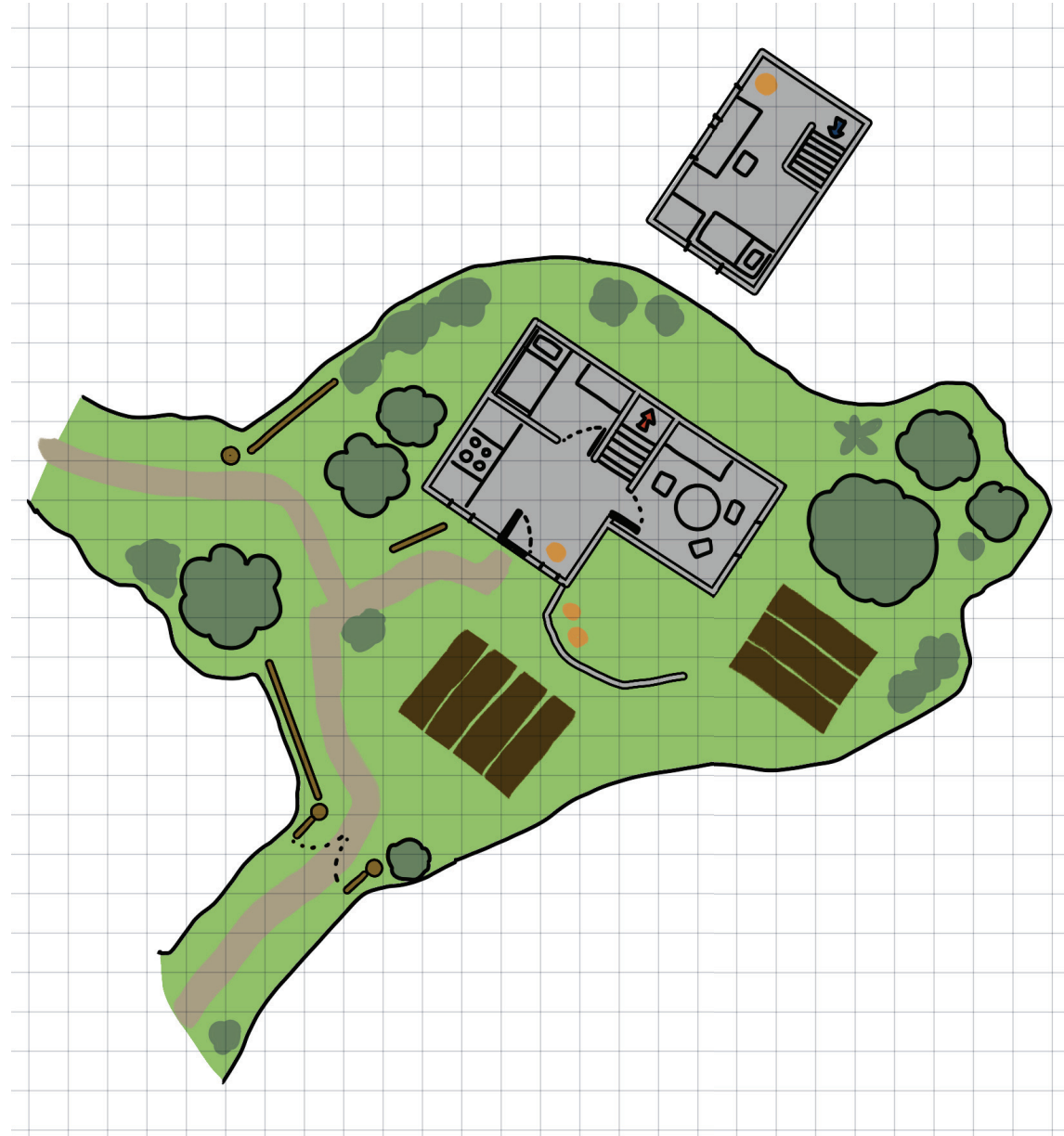
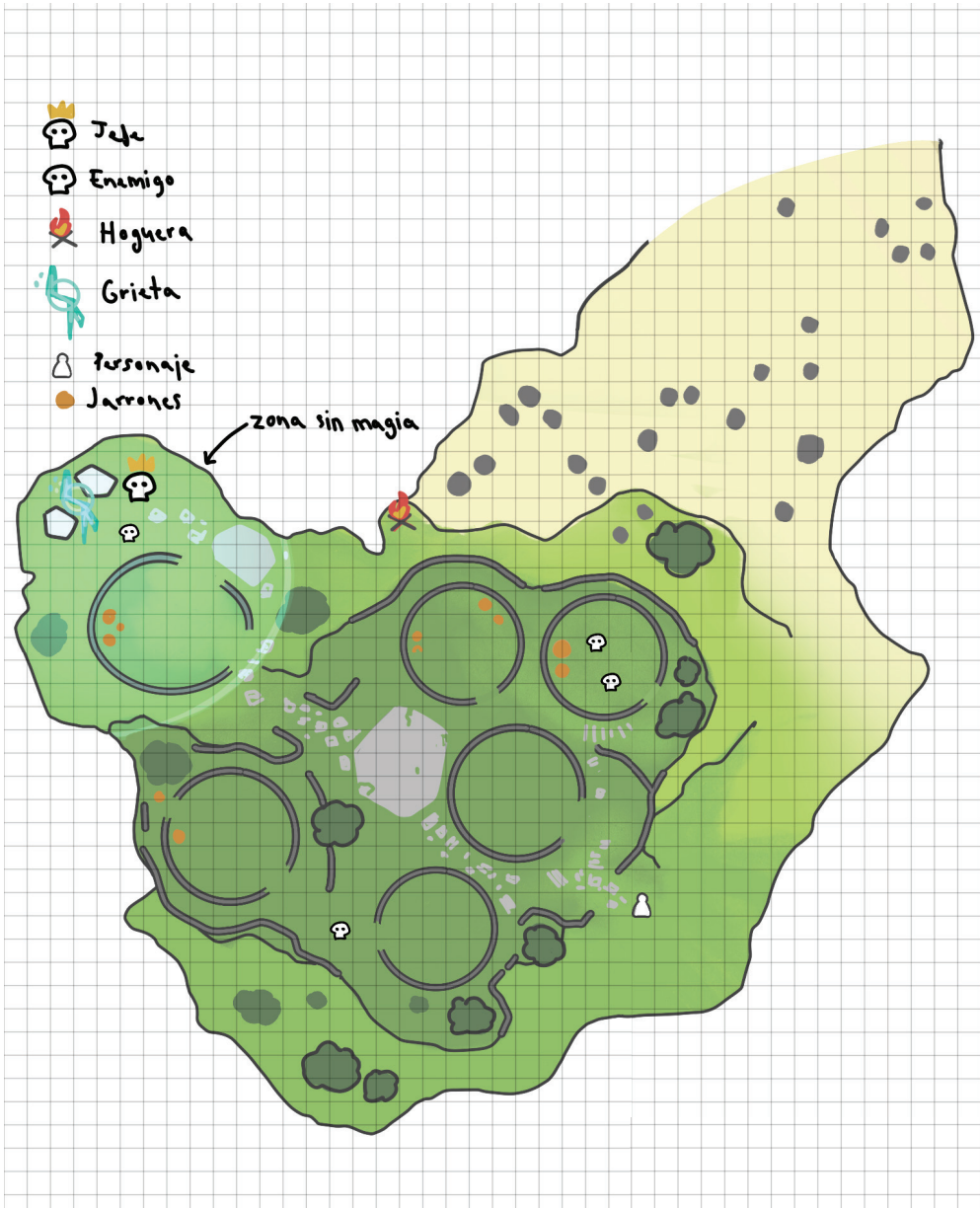
- Escaleta**
1. Te despiertas en la casa de tu abuela, la oyes llamándote.
 2. Tienes que ir con ella (aprender mecánicas de moverte).
 3. Llegas a la cocina con ella, interactúas (mecánicas de interactuar).
 4. Te pide ayuda para coger ingredientes para el cocido (primera quest).
 1. Ir a por herramientas (hacha y oz) (magia luz).
 2. Recoge madera para la cocina de leña.
 3. Recoge grellos.
 4. Vuelve con tu abuela y enciende la cocina (magia fuego).
 5. Escena bonita.
 6. Vete a por huevos para que te haga filloas.
 7. Vete al pueblo para pedir huevos a la Mari (explora el pueblo y escucha los cotilleos).
 8. Las gallinas se han escapado por culpa de los "monstruos".
 5. Recupera a las gallinas (segunda misión).
 6. Ves que las gallinas se han ido del pueblo hacia el monte (primer umbral).
 7. Metete al monte (posibles peleas, con los jabalies y otros bichos).
 8. Mira la última gallina en las ruinas del castro, hay una grieta (dudas).
 9. Pegate con el bicho de la grieta (o cúralo si averiguas como).
 10. Recupera a la gallina y vuelve al pueblo, por desgracia una a muerto, su bebe sigue vivo, te lo metes en el bolsillo.
 11. Cinematica de tu yéndote del castro y más bichos saliendo de la grieta sin que tu te des cuenta.
 12. Al devolver las gallinas escuchas gritos, los monstruos te han seguido y atacan el pueblo.
 13. Decide si quieres pelear (o curar) con los monstruos y tratar de salvar al pueblo (batalla final) o quieres huir por patas (batalla final no convencional).
 14. Cuando consigues llegar a tu casa todo está destrozado, solo hay una filloa en la sartén y la receta al lado. Tu abuela no está.

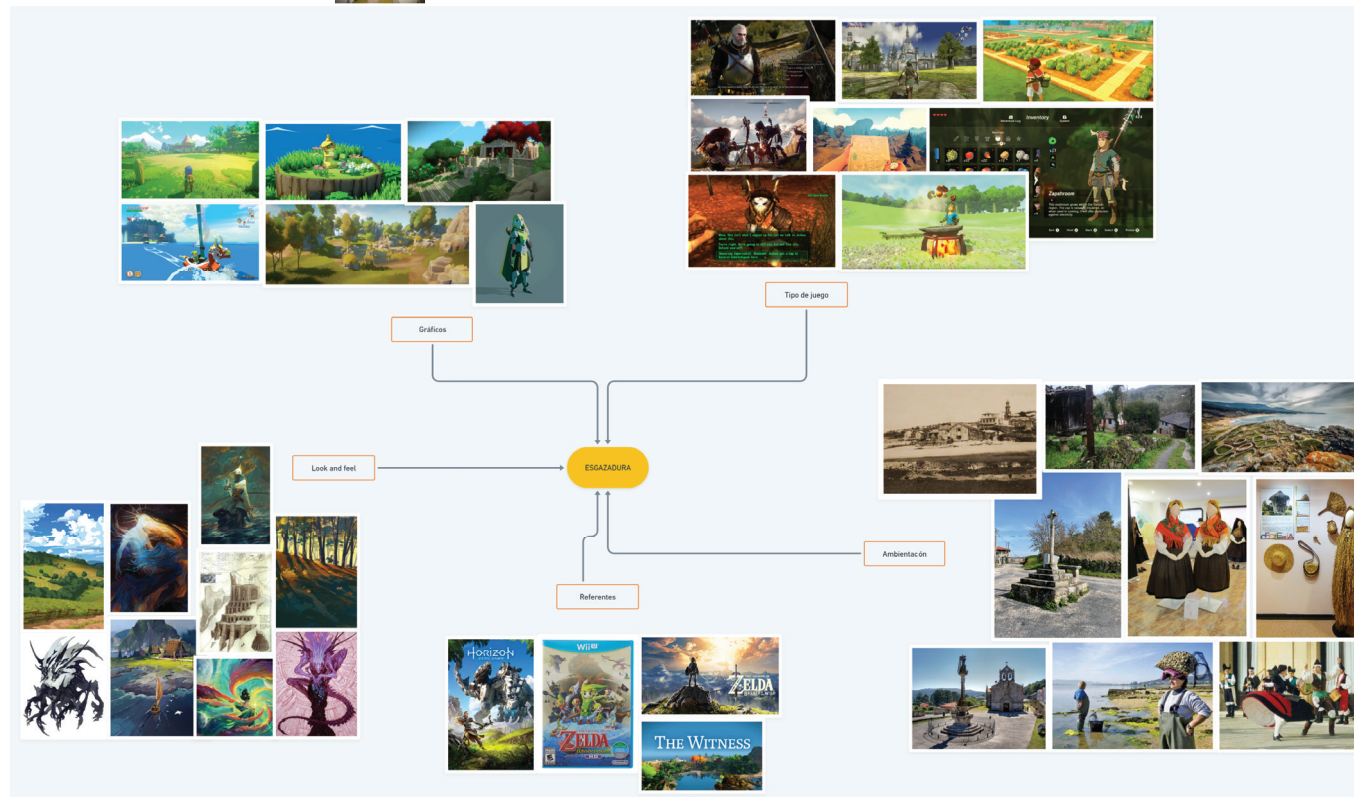


Diseño de nivel y mapas



Diseño de nivel y mapas

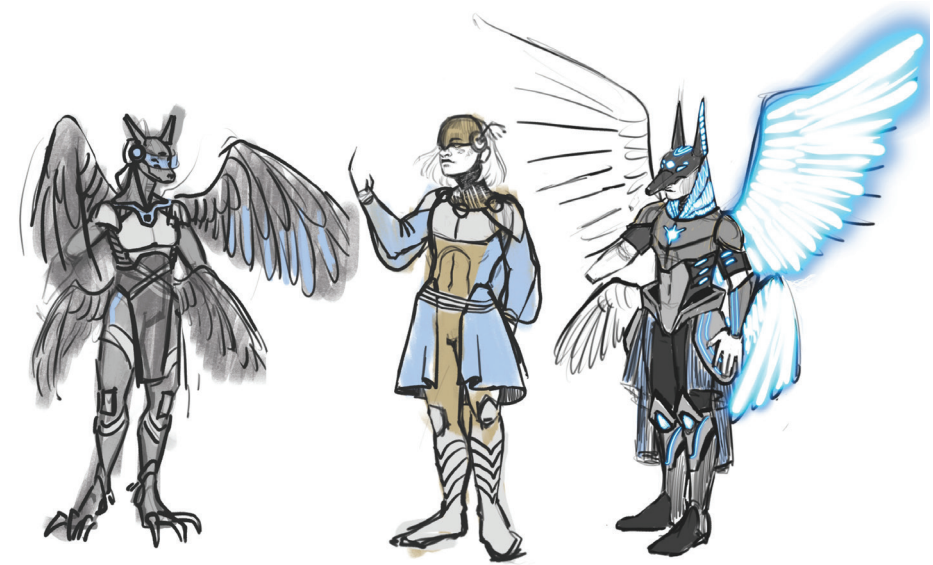
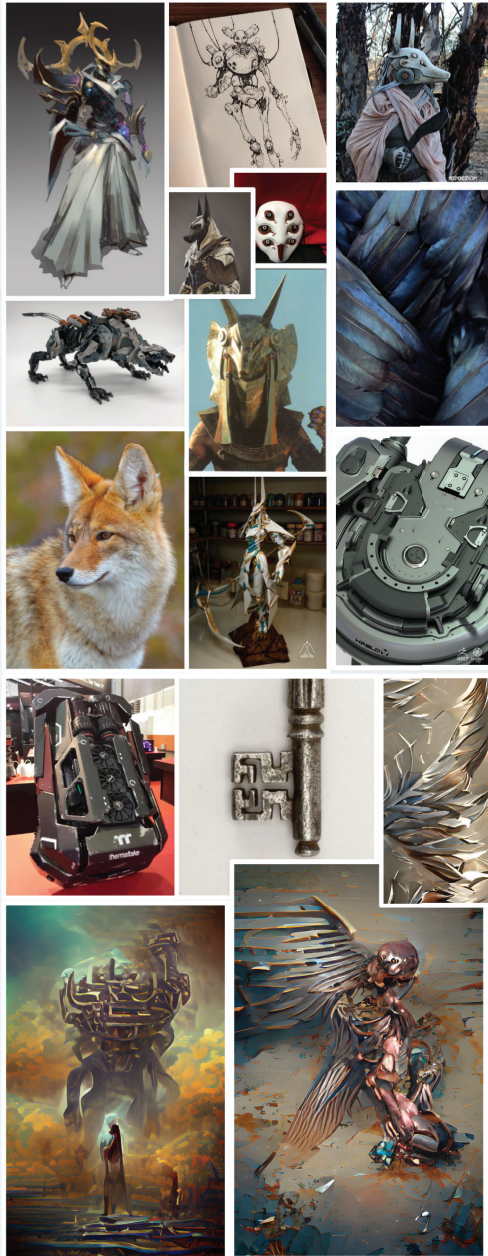




Protagonista



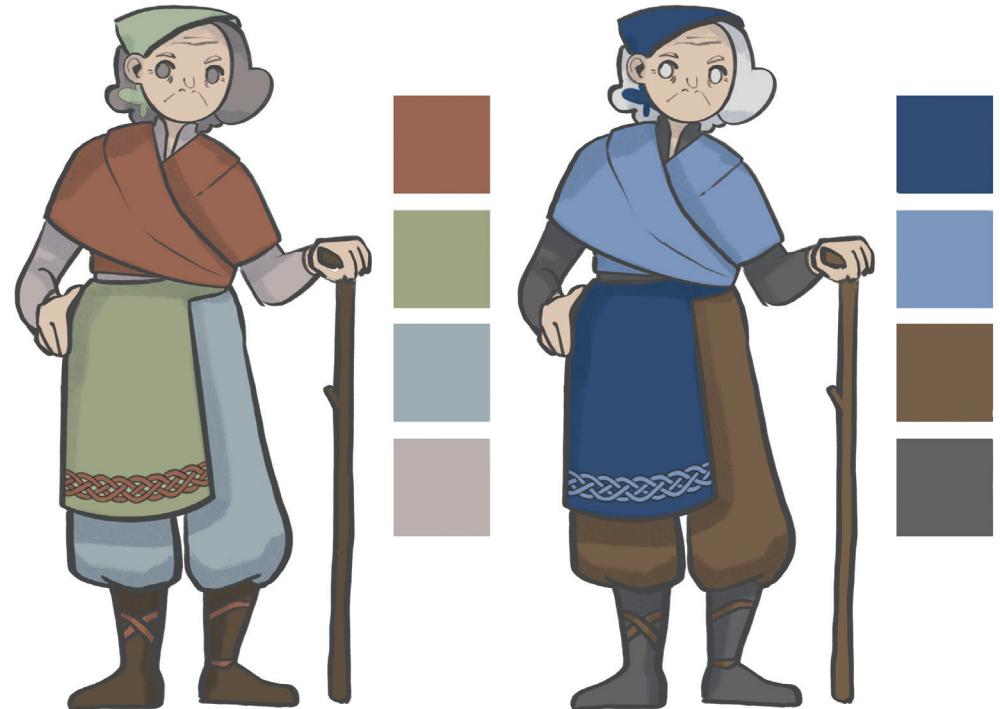
El Juez



El Juez



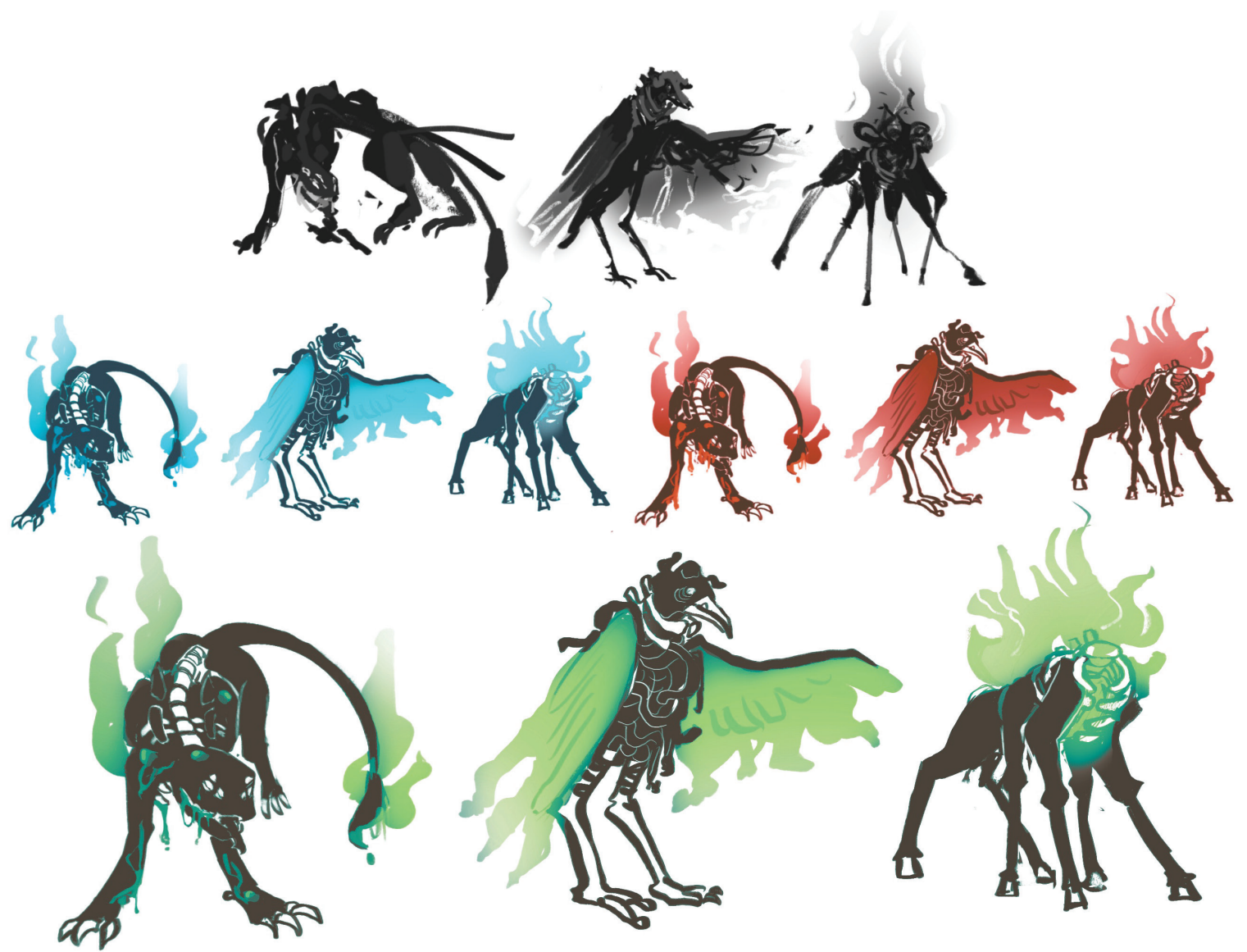
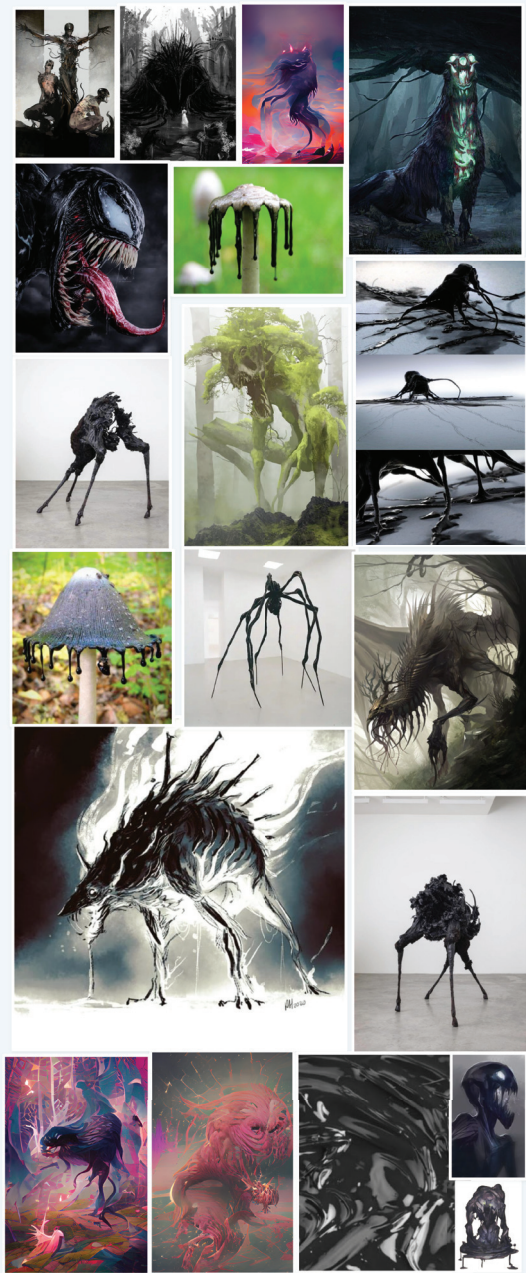
Abuela



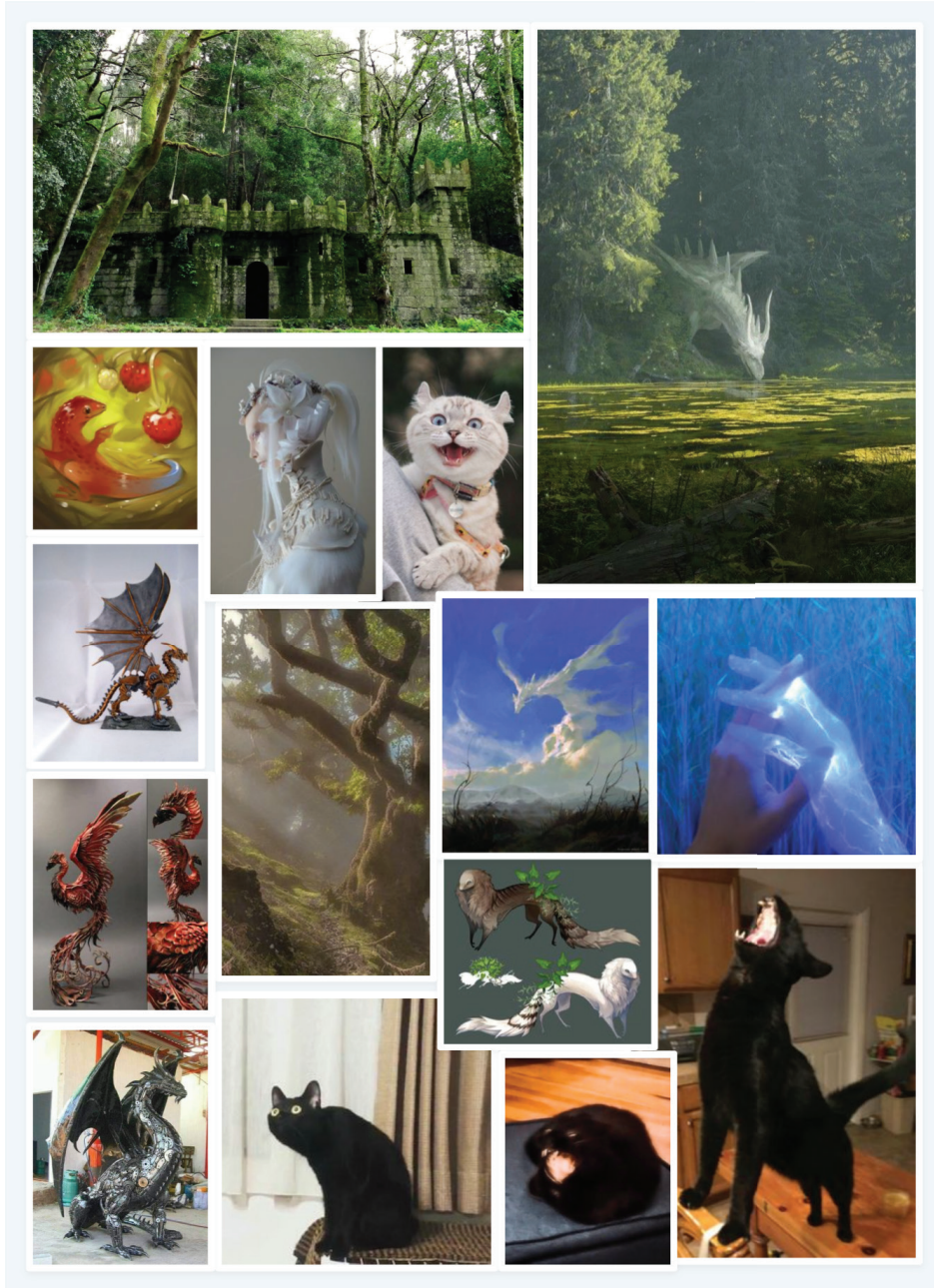
Ciudadanos



Sedentos



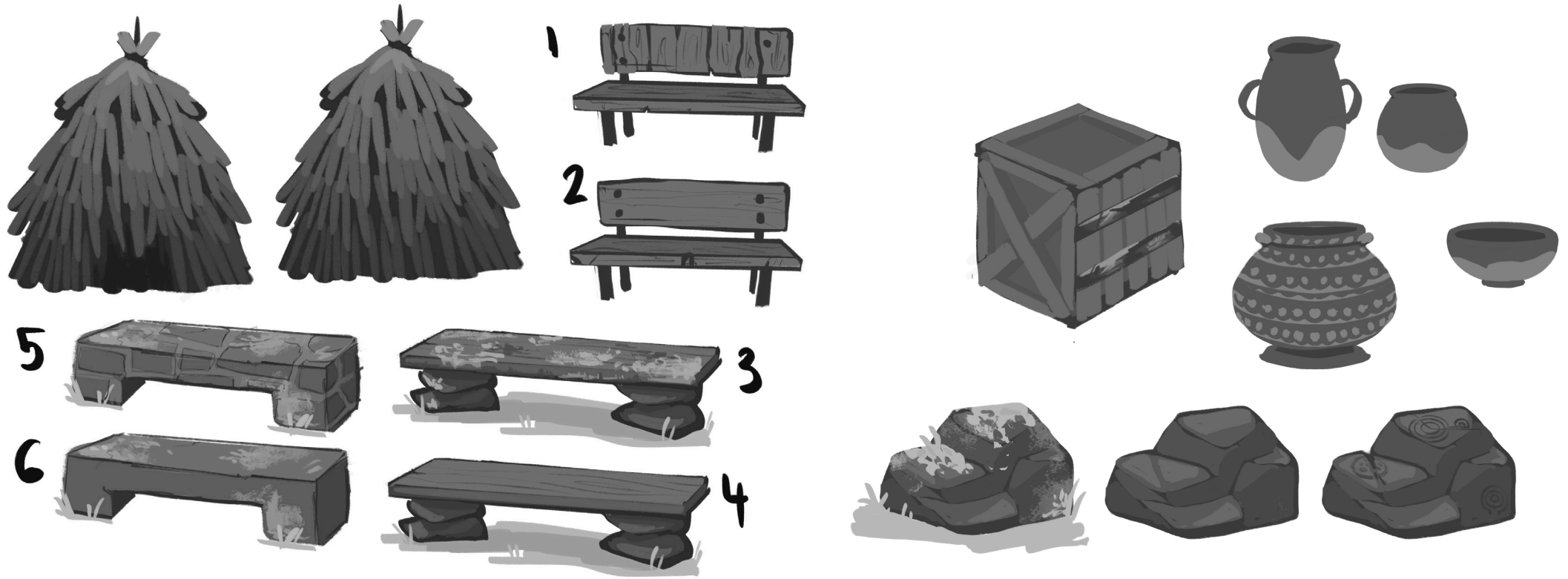
El Dragón



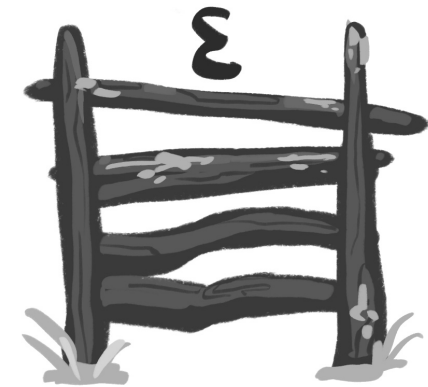
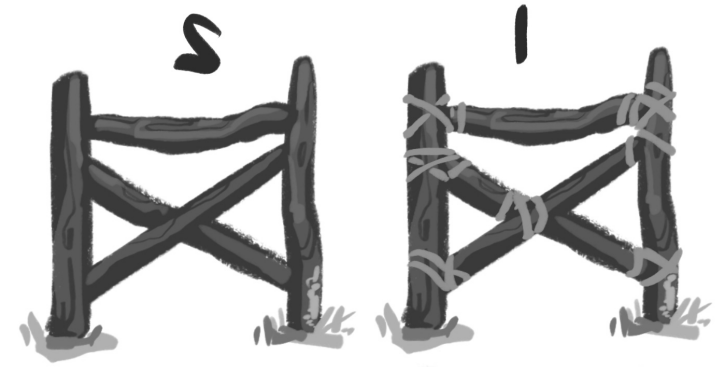
El Dragón



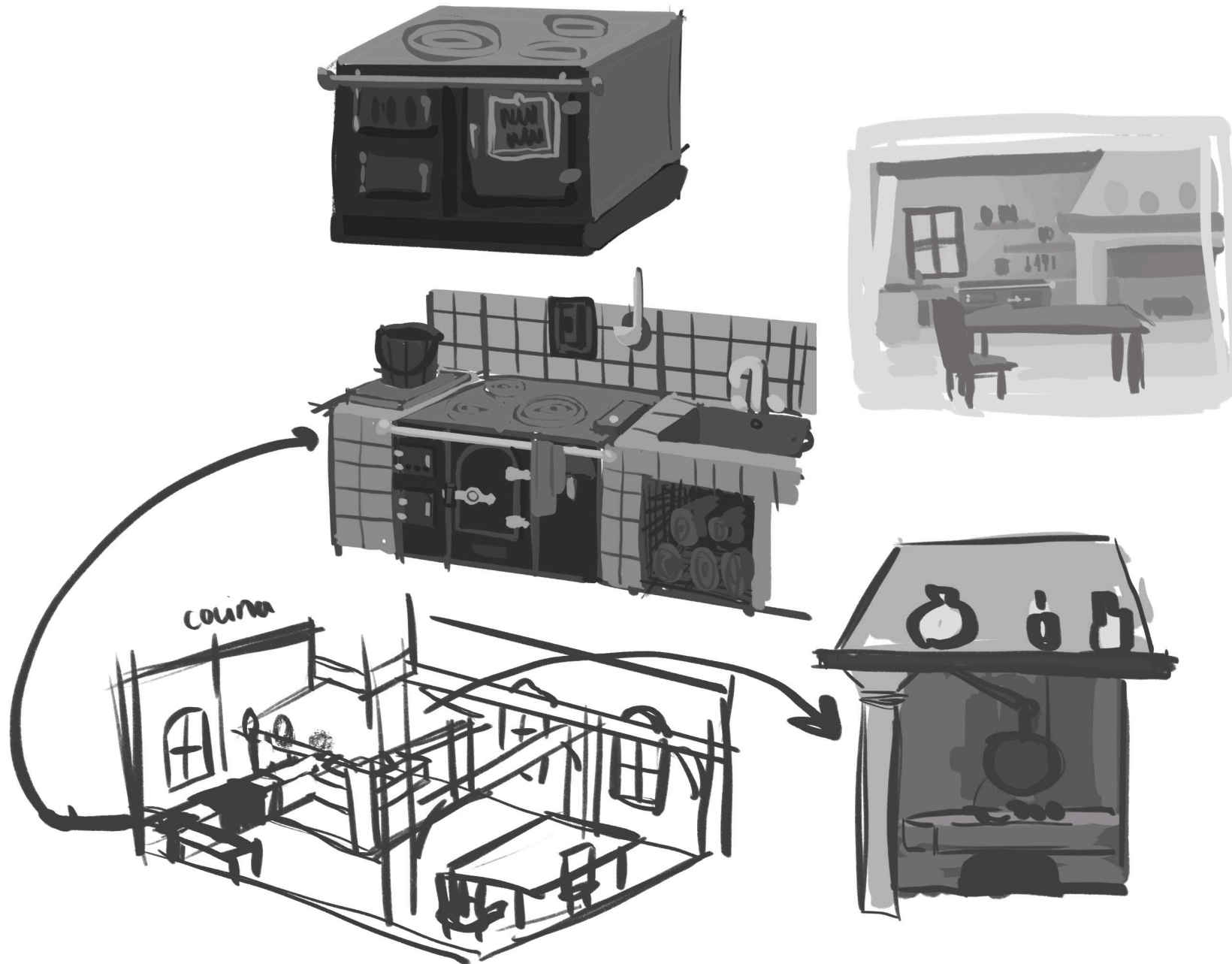
Props y elementos de entorno



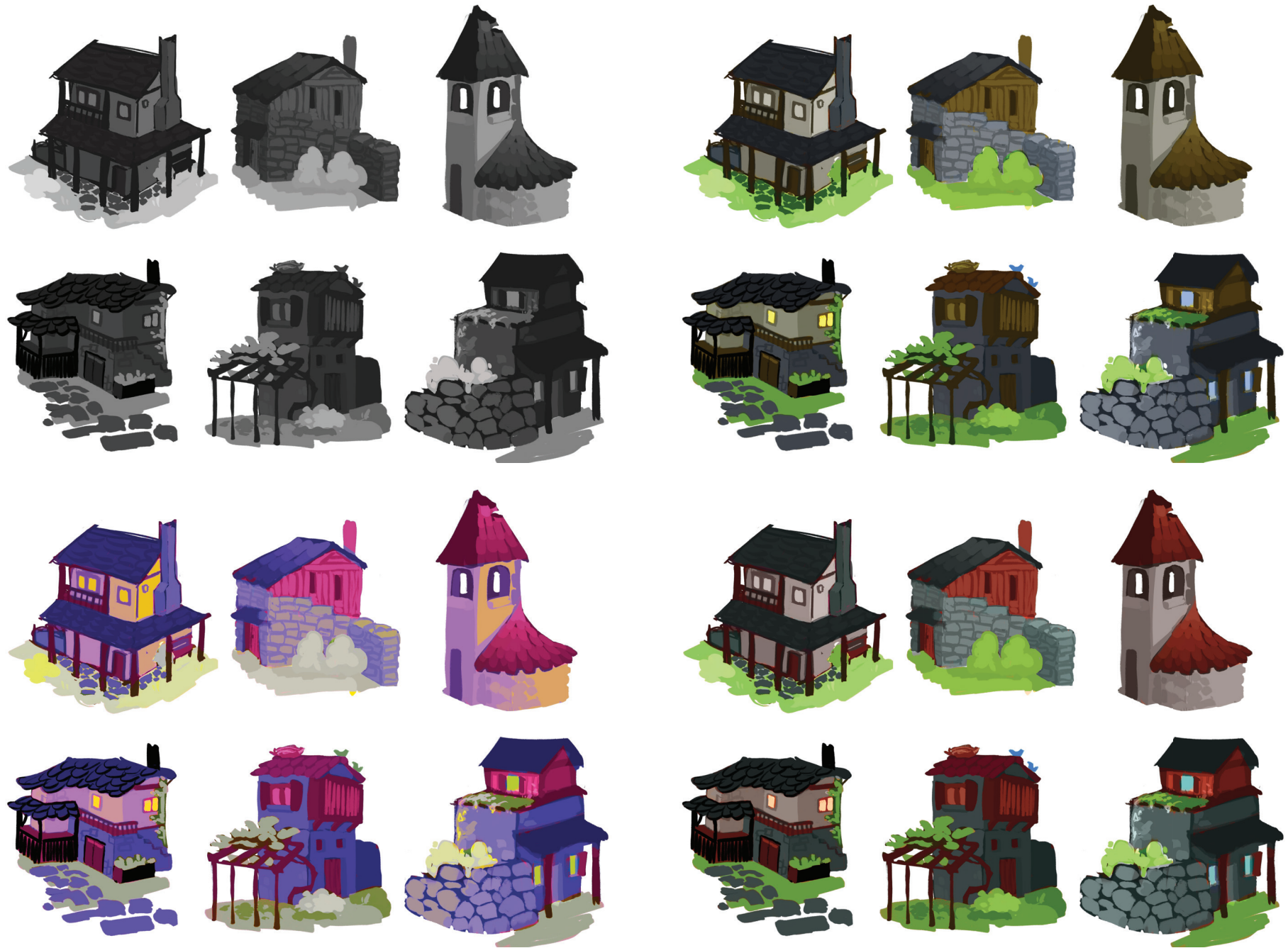
Props y elementos de entorno



Casa de tu abuela



Pueblo



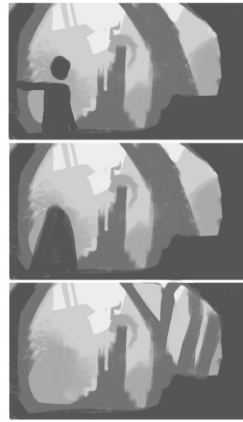
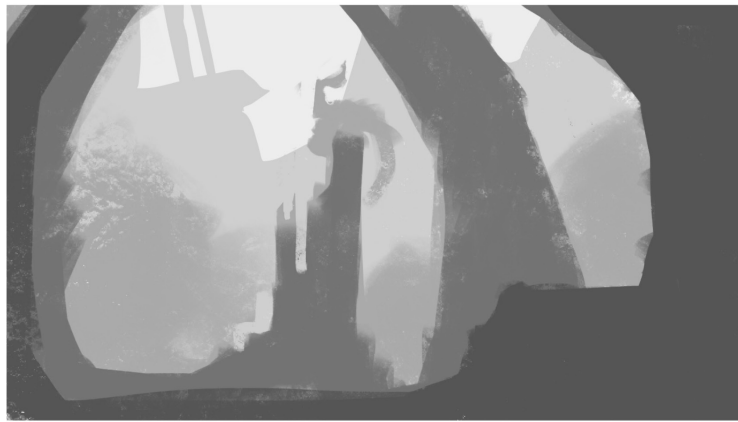
Pueblo



El casrto



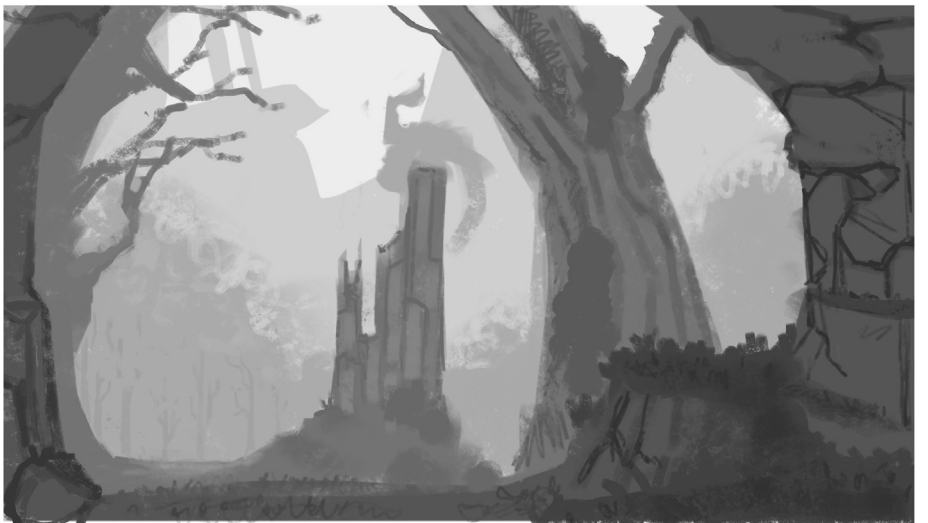
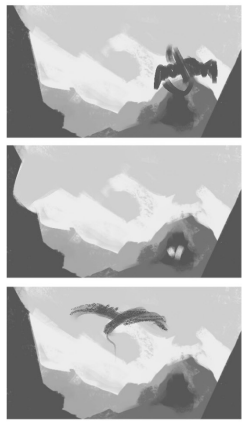
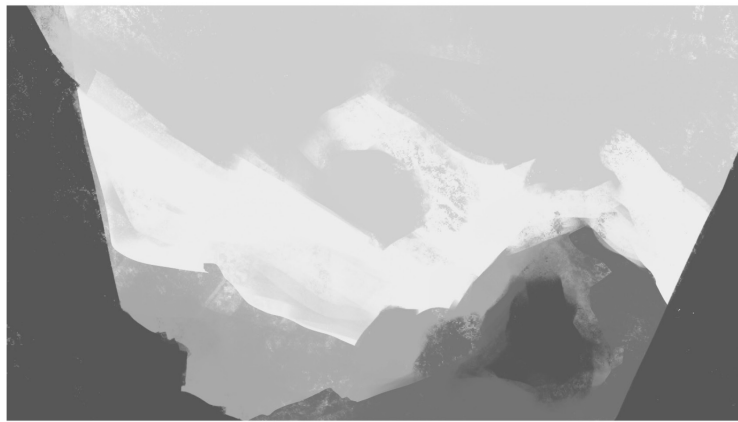
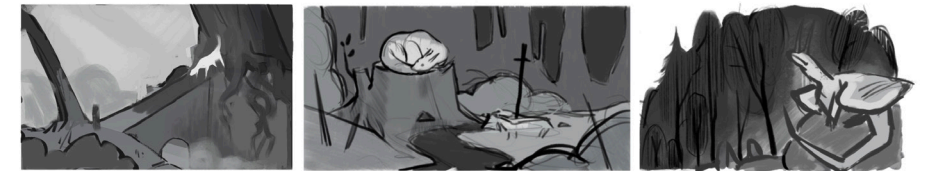
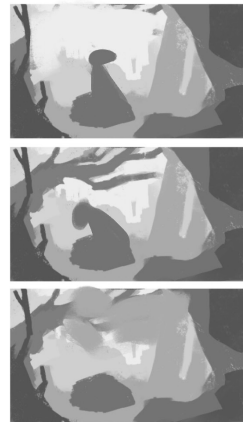
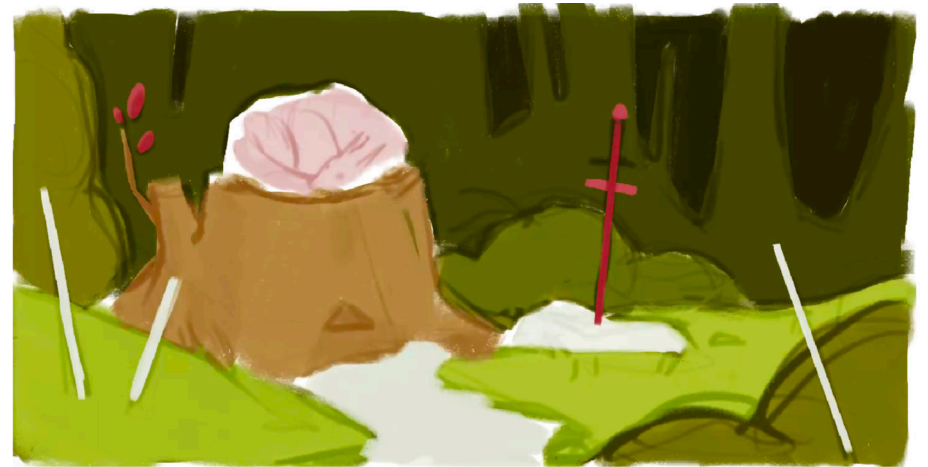
La guarida del dragón



PELIGRO

mitico
fabi

trike
abandonado
jokuluno
multanoso



La guarida del dragón

