



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Beneath the Foliage. Proyecto de concept art para
videojuego

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Rodríguez Romero, Irene

Tutor/a: Garcia Rams, María Susana

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

RESUMEN

Beneath the Foliage. Proyecto de concept art para videojuego

Beneath the Foliage. Projecte de concept art per a videojoc

Concept art; photobash; videojuego; flora española; apotecario pre-producción

RESUMEN



Beneath the Foliage es un proyecto de concept art para videojuegos, enfocado desde la perspectiva de dos pueblos y los vínculos que tienen unos con otros, haciendo hincapié en las relaciones de poder y abuso entre ellos y la explotación del entorno. El jugador será el encargado de encontrar un balance (o no) entre ambas civilizaciones y encaminar la historia en la dirección que marquen sus decisiones durante la partida, siempre desde el punto de vista de su oficio como apotecario.

A través de técnicas utilizadas en la industria del concept art, como el *photobash* y el modelado en 3D, así como el estudio y reinterpretación de la flora ibérica, el presente proyecto pretende representar visualmente las complejidades de esta dinámica y contribuir a la disciplina con esta mirada social sobre la interdependencia entre las comunidades y su entorno.

Beneath the Foliage. Videogame concept-art

Concept art; photobash; videogame; Spanish flora; pre-production support

ABSTRACT

Beneath the Foliage is a concept art project for a video game, focused on the perspective of two villages and the relationship between them, emphasizing power dynamics and abuse as well as the exploitation of the environment. The player will be responsible for finding a balance (or not) between both civilizations and directing the story based on the decisions made during the game, always from the point of view of their role as an apothecary.

Using techniques from the concept art industry, such as photobashing and 3D modeling, as well as the study and reinterpretation of Iberian flora, this project aims to visually represent the complexities of this dynamic and contribute to the field with a social perspective on the interdependence between communities and their environment.

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a todas las personas que han hecho posible esta tesis.

A mis padres, por su incondicional apoyo y amor en cada paso de este camino. Gracias por creer en mí y por ser mi fuente constante de inspiración y motivación.

A mi tutora, Susana, por su guía y dedicación a lo largo de este proceso. Tu orientación y paciencia han sido inestimable para mi desarrollo académico.

Al servidor de Discord de Nacho Rodríguez, por los paintovers y consejos que han sido fundamentales para mi desarrollo artístico, aunque apenas haya hecho uso de ellos para este proyecto en específico. La comunidad y el apoyo que encontré allí han enriquecido enormemente mi trabajo.

A mis amigas, por sus correcciones, ideas y por estar siempre dispuestas a ayudarme a mejorar. Vuestro entusiasmo y creatividad han sido una parte esencial de este proyecto.

Y a mis compañeras de piso, gracias por soportar mi desquicie durante los momentos más intensos de este proceso. Vuestra comprensión y apoyo me han permitido mantenerme enfocada y perseverante.

A todos vosotros, gracias de corazón. Sin vuestro apoyo, este PROYECTO no habría sido posible.

1. INTRODUCCIÓN.....	6
2. OBJETIVOS.....	7
3. METODOLOGÍA.....	9
3.1. Definición del briefing del proyecto.....	9
3.2. Investigación y documentación.....	10
3.3. Desarrollo del arte del juego.....	10
3.4. Organización y calendarios.....	11
4. MARCO TEÓRICO.....	12
4.1. Los videojuegos como elementos didácticos y de concienciación.....	12
4.2. Medicina y experimentación sobre minorías: Estados Unidos como caso de estudio.....	13
4.3. Referentes conceptuales.....	14
4.3.1. Baldur's Gate 3 (2023).....	14
4.3.2. Strange Horticulture (2022).....	16
4.3.2. Eastshade (2019).....	18
5. BENEATH THE FOLIAGE. DESARROLLO Y RESULTADOS DEL TRABAJO.....	19
5.1. Briefing. Historia, personajes y entornos.....	19
5.2. Referentes estéticos.....	24
5.2.1 Simon Tosovsky.....	24
5.2.2 Regin Wellander.....	25
5.2.3 Nacho Rodríguez.....	25
5.3. foliari.....	27
5.3.1 Personajes y props.....	27
5.3.2 Entornos.....	29
5.3.3 Criaturas.....	31
5.4. Shadekin.....	32
5.4.1. Personajes y Props.....	32
5.4.2. Entornos.....	35
5.4.3. Criaturas.....	37
5.5. Apotecario.....	37
5.5.1. Protagonista.....	37
5.5.2. Props.....	38
6. CONCLUSIONES.....	38
7. REFERENCIAS.....	40

8. ÍNDICE DE FIGURAS.....	43
9. ANEXO.....	50
9.1. Documento ODS.....	50
9.2. Descripción de personajes.....	53
9.2.1 Lumen.....	53
9.2.2 Dhia.....	54
9.2.3 Adara.....	56
9.2.4 Torin.....	58
9.2.5 Eira.....	59
9.2.6 Nyssa.....	61
9.2.7 Zvor.....	64
9.2.8 Dagon.....	66
9.2.9 Lyra.....	68
9.2.10 Keres.....	69
9.3. Esquema inicial.....	71
9.4. Artbook.....	72

1. INTRODUCCIÓN

Como estudiantes de Bellas Artes tenemos el privilegio de haber podido cursar diversas modalidades artísticas que han ido forjando nuestra visión creativa. Este Trabajo de Fin de Grado, *Beneath the Foliage*, se trata de la culminación de la experiencia académica recibida durante estos 4 años de formación. Cabe mencionar con especial atención asignaturas como Modelado 3D, Concept Art, Producción de Animación I y Taller de Interacción y videojuegos, puesto que son las que más se alinean con el proyecto. A través de este se ha buscado aplicar los conocimientos adquiridos durante la formación, así como lograr un resultado de calidad profesional, de forma que pueda usarse como carta de entrada para encontrar un hueco en la industria de los videojuegos AAA.

Este proyecto tiene como objetivo no solo cumplir como piezas de portfolio de arte conceptual para videojuegos, sino también abordar de manera consciente los problemas sociales planteados como parte del mismo, violencia interracial, abusos de poder, falta de perspectivas femeninas en la industria del videojuego así como la necesidad de concienciación sobre la importancia de la preservación del medio ambiente. De esta manera tratamos de acercarnos a los ideales planteados por los ODS¹ a través de la narrativa e influencia únicas de los videojuegos.

En concreto con este trabajo tratamos de contribuir a una mayor diversidad de voces dentro de la industria del *concept art* para videojuegos puesto que se trata de un entorno mayoritariamente masculino falto de representación equitativa de voces femeninas.

En términos de desarrollo técnico *Beneath the Foliage* constituye un ejercicio de aproximación a los estándares profesionales y las demandas de la industria del video juego, por lo que aplicaremos técnicas como el *photobash* o el 3D para agilizar el desarrollo seguir un proceso más cercano a lo esperado de un profesional del ámbito.

Este TFG encuentra inspiración en diversos referentes, que nos han aportado herramientas, modelos y retos a abordar de los que solo citaremos en esta memoria los más relevantes, por las limitaciones de extensión, aunque

¹ En los que entramos más en profundidad en anexos.

son muchos mas los que hemos consultado y de los que hemos aprendido. Al igual que de videojuegos como Eastshade, Strange Horticulture y Baldur's Gate, influyendo en el enfoque estilístico, narrativo o de diseño de nuestro TFG.

- Nacho Rodríguez: por su destreza en el uso del 3D sirve como fuente de inspiración, apuntando hacia la aplicación del modelado en el concept art.
- Simon Tosovsky: se destaca en su enfoque en el uso de texturas e imágenes en el concept art para enriquecer las representaciones visuales.
- Regin Wellander: por su habilidad para el renderizado, indicando un alcanzando un alto nivel de detalle.

La memoria se ha estructurado de manera que quede claro y documentado el proceso de trabajo seguido desde la teoría a la parte práctica. Comenzando después de los objetivos y metodología seguida, con el marco teórico para poner en contexto al lector de las búsqueda de información seguidas antes de realizar los diseños y en el último capítulo desglosado el proceso seguido en las distintas etapas de exploración y producción.

2. OBJETIVOS

En esta sección, se delinearán los objetivos que han dirigido el desarrollo del proyecto. Estos tanto generales como específicos, han sido definidos para abordar desde la construcción de una narrativa visual coherente hasta la exploración de técnicas utilizadas en la industria del *concept art*. Cada objetivo, en su conjunto, contribuye a la creación de un cuerpo artístico significativo.

Generales

- Crear el *Worldbuilding* desde el *concept art* para el videojuego *Beneath the Foliage*, un mundo visualmente atractivo, coherente y envolvente que sirva como marco contextual y respalde toda la narrativa de la historia, asegurando su consistencia temática y estética en la representación de las comunidades y su entorno.

- Explorar las dinámicas sociales dadas en la historia del juego, con la intención de utilizar las fases creativas para profundizar en sus posibilidades de representación artística, tratando de capturar su esencia de manera efectiva.
- Conseguir que la narrativa visual sea un medio para transmitir tanto la tensión como la armonía presentes en esta relación de las dos comunidades enfrentadas y las complejidades de la interacción humana con la naturaleza. Reflexionar sobre la relación Humano-Humano y Humano-Medio Ambiente, usando el proyecto como un espejo que invita a contemplar nuestra propia relación con el entorno natural en nuestro contexto contemporáneo. Promover una apreciación y comprensión más profunda de la importancia de las causas sociales y su avance hacia una conciencia de lo que somos y del cuidado del medio que nos rodea
- Generar contenido visual y narrativo de alta calidad para mejorar el portfolio personal. Este proyecto está diseñado como contexto para generar imágenes propias de la industria de los videojuegos y abrir oportunidades en proyectos como videojuegos AAA. No se busca llevar el proyecto a la realidad ni obtener financiación real para el proyecto, sino demostrar habilidades en diseño de mundos, narrativa visual y creación de concept art conforme a los estándares de calidad de la industria.

Específicos

Utilizar técnicas y recursos comunes en la industria del video juego: como el *photobash*² y el modelado en 3D no solo para alcanzar estándares profesionales, sino también para integrar estas técnicas de manera efectiva en nuestro proceso de trabajo

Estudiar la flora y fauna española en este contexto, desde un enfoque que se aparta de la representación fiel y se centra en la reinterpretación imaginativa de las especies vegetales de la península ibérica. Este estudio permitirá identificar las características clave de la flora local y utilizarlas como

² El significado literal de 'photobashing' es 'golpear fotos', es algo parecido al collage o al fotomontaje, pero en digital y con resultados increíbles. Es una técnica que utiliza fotografías como base para crear una ilustración. El objetivo que se persigue es conseguir un resultado muy realista. Permite crear escenarios e imágenes impactantes y de gran calidad, con plazos de tiempo muy cortos

puntos de partida para la creación de especies fantásticas en el mundo del proyecto, y fusionar elementos autóctonos con el diseño.

Aportar una visión desde el femenino como un compromiso vital para contrarrestar la histórica falta de representación en el ámbito del *concept art* para videojuegos, así como incluir una mayor cantidad de personajes femeninos profundos y con personalidad propia.

3. METODOLOGÍA

3.1. DEFINICIÓN DEL BRIEFING DEL PROYECTO

Comenzamos a partir de un esbozo inicial del proyecto realizado durante la asignatura de Metodología, donde se plantearon unas primeras ideas del proyecto, aunque la mayor parte de esta aproximación ha terminado siendo descartada o altamente modificadas a lo largo del desarrollo final del TFG .

Partiendo de esto y modificando lo necesario, se realizó la descripción del alcance y los objetivos del proyecto *Beneath the Foliage*. Esto implicó un análisis de lo que se deseaba lograr y cómo hacerlo. El enfoque se puso en la creación de un mundo visualmente atractivo y coherente que no solo fuera estéticamente agradable, sino que también sirviera como un marco contextual sólido que respaldara la narrativa del juego.

Después se redactó un *briefing* como primera aproximación, para buscar que cada detalle que pusiéramos contribuyera a lograr la atmósfera general del juego, y a contar la historia de manera visual. Desde una perspectiva de experimentación y exploración de diversas maneras de representación artística, estilos y técnicas para dar forma, tanto a las comunidades como a su entorno, y hacer evidentes la tensión o la armonía presentes entre ellas. Con todo ello se pretendía asegurar que el proyecto y TFG tuviera un propósito claro y que se mantuviera un enfoque coherente en todo el desarrollo desde la ideación a la creación. Lo que favorece la solidez temática y estética del mundo del juego para conseguir crear una experiencia envolvente y memorable para el jugador³.

³ Aunque el proyecto no pretende ser un videojuego real se actuará como si fuera el caso durante el proyecto aunque sin las limitaciones que podrían traer aspectos como el presupuesto.

3.2. INVESTIGACIÓN Y DOCUMENTACIÓN

Una vez bien definida esta fase, se investigó y documentó sobre los diversos aspectos descritos en el *briefing* para la creación del mundo. Esto incluía el estudio de la flora y fauna ibérica, así como las dinámicas sociales y culturales que se reflejarán en el juego, con la finalidad de referenciar estos elementos, para después representarlos de manera libre pero significativa en el juego.

Se recopilaron y consultaron de manera cualitativa diversos recursos, desde libros y artículos hasta imágenes y vídeos, para obtener una visión completa de los entornos naturales y las comunidades que se explorarán en el juego. Esto permitió identificar patrones que ayudaron a dar imágenes al universo del juego de manera coherente.

Además, se llevó a cabo una indagación sobre otros videojuegos y medios de entretenimiento que abordarán temas similares o compartieran aspectos temáticos con *Beneath the Foliage*, y que sirvieron como inspiración y referencias útiles en el diseño visual y la narrativa del juego.

3.3. DESARROLLO DEL ARTE DEL JUEGO

En esta etapa, se trabajó en la creación del arte conceptual que dará vida al mundo del proyecto de juego. Esto implicaba múltiples búsquedas y el posterior desarrollo de diseños tanto para los entornos, como para los personajes y criaturas que aparecerán en el juego. El proceso comenzó con la elaboración de bocetos iniciales y esbozos que exploraban diferentes ideas y estilos. Dibujos que sirvieron como punto de partida para un mayor refinamiento, permitiendo la experimentación con diferentes enfoques hasta encontrar la dirección de arte que consideramos óptima para el proyecto.

Una vez que se seleccionaron los conceptos principales, se procedió a crear ilustraciones y diseños más elaborados que captarán la esencia y el ambiente de los diversos entornos del juego, desde mazmorras a bosques.

Del mismo modo para los personajes y criaturas, se desarrollaron diseños que reflejaran sus personalidades, características y roles dentro del mundo del juego, con especial atención a los detalles físicos y elementos visuales que ayudarán a diferenciar y dar vida a cada uno de manera única y significativa de su función, comunidad y rol.

Durante todo el proceso de elaboración se pidió *feedback* a compañeros y tutora. Esto ayudó notablemente a que las diversas propuestas que iban

surgiendo fueran cada vez más adecuadas y congruentes con la visión (*briefing*) general del juego y los estándares de calidad establecidos para el proyecto. Todo esto lo exponemos detalladamente en el Cap. 5 del desarrollo práctico.

3.4. ORGANIZACIÓN Y CALENDARIOS

Para la buena gestión y evolución del proyecto, se implementaron tres calendarios distintos en respuesta a las circunstancias y a la evolución del trabajo a lo largo del año académico. A continuación, se detalla la estructura de cada uno de estos calendarios, así como las razones y resultados de su implementación.

El primer calendario(Fig.1) se diseñó con una distribución equitativa de la carga de trabajo a lo largo de los dos cuatrimestres, Este enfoque buscaba asegurar un progreso constante, asignando tareas cada semana. Sin embargo, este plan no resultó práctico debido a la diferencia en la carga académica entre los dos cuatrimestres. Durante el primer cuatrimestre, se cursaron cuatro asignaturas adicionales al proyecto, lo que hizo inviable seguir el calendario propuesto. A pesar de estas dificultades, se logró redactar una parte considerable del proyecto y se realizaron la mayoría de los diseños del pueblo Foliari.

Ante el evidente desajuste del primer calendario, se elaboró un segundo plan al inicio del segundo cuatrimestre. Este nuevo calendario(Fig.2), más ajustado a la realidad del trabajo realizado y por realizar, incluía fechas específicas de entrega para la tutora. Aunque en teoría este calendario debía corregir el rumbo, en la práctica también resultó desfasado, ya que el progreso del proyecto continuó sin alinearse por completo con las previsiones.



Fig. 1 Primer calendario de trabajo



Fig. 2 Segundo calendario de trabajo

Finalmente, a solicitud de nuestra tutora, se creó un tercer calendario en formato Excel.(Fig.3) Este último calendario no solo funcionó como una planificación, sino también como una herramienta de monitorización del progreso del proyecto. En este Excel, se marcaron claramente las partes del proyecto que ya habían sido finalizadas, las que estaban en proceso y las que aún no se habían iniciado. Este encuadre permitió una visualización clara y una gestión más flexible del trabajo, facilitando ajustes inmediatos según las necesidades y el avance real del proyecto

Terminado
Terminado
En proceso
Terminado
En proceso
Terminado
Terminado
En proceso
Terminado
En proceso
Terminado
Abierto
Abierto
Abierto

Fig. 3 Detalle tercer calendario de trabajo

4. MARCO TEÓRICO

4.1. LOS VIDEOJUEGOS COMO ELEMENTOS DIDÁCTICOS Y DE CONCIENCIACIÓN.

En un planeta que enfrenta desafíos ecológicos y sociales sin precedentes, la búsqueda de herramientas educativas innovadoras en referencia a esa emergencia climática, se vuelve cada vez más urgente. La cita del biólogo Steward Brand en *Whole Earth Discipline* (2009), "la humanidad ahora está atascada con un papel de administración del planeta... Somos como dioses y tenemos que ser buenos en eso", resume acertadamente la necesidad de asumir la responsabilidad de nuestro futuro. En este contexto, los videojuegos, especialmente los *God Games* que simulan la gestión de poblaciones o ciudades, son lo más cercanos a este hecho que vamos a encontrar (McGonigal, 2011, pp. 294-345). A pesar de la responsabilidad y presión que esto supondría en el mundo real cuando es introducido a través de los videojuegos, como podría ser el caso en *Los Sims* (2000), u otros como *Spore* (2008), en el que la evolución y supervivencia de una especie recae sobre el jugador. (McGonigal, 2011, p. 297) Los denominados Serious Games, diseñados con fines educativos, emergen como recursos de gran potencial a la hora de introducir problemáticas a la vida diaria de los jugadores. (Mojena Wilce, s. f., p. 7)

Un estudio de la AEVI (Asociación Española de Videojuegos) en 2012, realizado con profesores españoles, reveló que la introducción de videojuegos en el aula puede mejorar la concentración, la agilidad de aprendizaje y la motivación de los estudiantes. Esta inmersión en realidades simuladas permite a los jugadores interactuar con problemas reales de manera más profunda, fomentando la toma de decisiones conscientes y responsables. (Frau y Corral, 2016)

Como bien afirma la *game designer* Jane McGonigal "la realidad está atrapada en el presente. Los juegos nos ayudan a imaginar e inventar el futuro juntos" (2011, pp. 302)

Un ejemplo de ello es el videojuego *World Without Oil* (2007) donde convertir un problema real en un obstáculo voluntario "activó un interés, curiosidad, motivación, esfuerzo y optimismo más genuinos que de otro modo", según la misma autora, que formó parte del equipo de desarrolladores del juego. (2011, pp. 311).

Estos estudios han demostrado que jugar juegos colaborativos o prosociales durante solo 25 minutos puede triplicar el tiempo invertido en ayudar o

colaborar en la vida real durante al menos una semana. Este efecto positivo se ha corroborado en investigaciones con sujetos de diversas edades.(SXSW, 2011).

Sin embargo, es importante reconocer que los videojuegos también pueden tener efectos negativos si no se usan de manera responsable. El sedentarismo y la adicción son dos de las principales preocupaciones. Otros estudios(Maza Palacios, 2012) han asociado el uso excesivo de videojuegos con un mayor riesgo de obesidad, problemas de sueño, dificultades de atención y problemas de interacción social.La Academia Americana de Pediatría (AAP) recomienda que los niños y adolescentes limiten su tiempo de pantalla a no más de dos horas por día. Esta recomendación incluye el tiempo dedicado a la televisión, computadoras, tabletas y teléfonos inteligentes.(Strasburger et al., 2013).

Es importante que los padres y educadores supervisen el uso de videojuegos por parte de los niños y adolescentes, y fomenten actividades físicas y sociales. También es importante crear un ambiente familiar donde el juego sea una actividad saludable y equilibrada.

Es innegable que un exceso de videojuegos puede llegar a ser perjudicial, fomentando el sedentarismo y la adicción a estos, por lo que resulta especialmente importante monitorizar el tiempo invertido en ellos a lo largo de la semana ya que está demostrado que una vez cruzado el umbral de las 20 horas semanales, es posible empezar a ver esta serie de efectos adversos(SXSW, 2011).

4.2. MEDICINA Y EXPERIMENTACIÓN SOBRE MINORÍAS: ESTADOS UNIDOS COMO CASO DE ESTUDIO.

En la narrativa del proyecto se teje un tapiz ético complejo que de alguna manera, hace eco de experimentos médicos históricos como los Estudios *Tuskegee* sobre la Sífilis, los Experimentos en Guatemala y s en Puerto Rico. Estos episodios trágicos en la historia de la investigación médica sirven como fuentes de inspiración para explorar cuestiones éticas extremas trasladadas a un mundo de fantasía donde cae en manos del jugador determinar en qué lado de la historia quiere encontrarse.

Entre ellos, los Estudios *Tuskegee* sobre la Sífilis, que se llevaron a cabo entre 1932 y 1972 en Estados Unidos, marcaron un hito en la historia de la investigación médica y la ética. En este estudio, se dejó a propósito que un grupo de afroamericanos contrajera la sífilis, sin informarles sobre su

diagnóstico real y sin proporcionar tratamiento adecuado, para observar la progresión natural de la enfermedad. (Plainly Difficult, 2021)

Asimismo, los Experimentos en Guatemala (1946-1948) y los Experimentos en Puerto Rico durante los años 50, añaden capítulos oscuros a la narrativa de los estudios médicos. En Guatemala, se realizaron pruebas sin el consentimiento informado de los sujetos, afectandolos deliberadamente con enfermedades venéreas para estudiar la eficacia de la penicilina.(BBC News Mundo, 2015). En Puerto Rico, se llevaron a cabo experimentos anticonceptivos sin el pleno conocimiento ni consentimiento de las mujeres participantes (Ávila-Claudio, 2023).

En la realidad, estas pruebas fueron marcadas por la falta de consentimiento informado, el uso de poblaciones marginadas como sujetos de estudio, y la negligencia ética en la experimentación. En el relato, estos dilemas éticos son amplificadas y llevados al extremo, creando una representación que invita a la reflexión sobre los límites de la experimentación y la responsabilidad hacia los sujetos involucrados.

Es fundamental destacar que, a pesar de las similitudes temáticas, el proyecto no busca justificar ni trivializar los eventos históricos mencionados. Más bien, se sirve de ellos como una lente a través de la cual exploramos temas éticos, recordando constantemente a la audiencia que vivimos en un mundo donde la ética en la investigación médica debe ser prioritaria.

4.3. REFERENTES CONCEPTUALES

En esta sección se examinan los referentes conceptuales que influyen en el diseño narrativo y la estructura del proyecto. Títulos como *Baldur's Gate 3*, *Strange Horticulture* y *Eastshade*, ofrecen una valiosa inspiración gracias a su narrativa, interacciones detalladas y ricos entornos. Estos videojuegos han servido como modelos para desarrollar un mundo coherente y atractivo, que combina una narrativa envolvente con un diseño visual impactante.

4.3.1. *Baldur's Gate 3* (2023)

Baldur's Gate 3 (BG3) es un referente conceptual importante para *Beneath the Foliage* a pesar de sus diferencias. Algunas cosas a destacar del videojuego son:



Fig. 4 Portada BG3

1. Narrativa ramificada.

BG3 se destaca por su relato complejo, donde las decisiones del jugador tienen un impacto significativo en el desarrollo de la historia. *Beneath the Foliage* también presenta una trama con dilemas éticos y decisiones que deberá tomar el jugador, por lo que BG3 puede servir como modelo para crear una experiencia narrativa similar.

2. Diseño de mundo y ambientación.

BG3 presenta un mundo rico, lleno de lugares diversos y personajes interesantes. *Beneath the Foliage* también incluye un mundo subterráneo como el *Underdark* en el BG3 que, aunque este esté basado en un ambiente del universo de *Dragones y Mazmorras (1974)*, por lo que viene algo marcado, sigue siendo interesante explorar la manera en la que ha sido representado.

3. Enfoque en la exploración.

BG3 incentiva la exploración, recompensando a los jugadores que se aventuran fuera del camino principal. *Beneath the Foliage* también presenta un mundo lleno de secretos y lugares ocultos, por lo que BG3 puede ser un referente para crear una experiencia de juego que recompense la curiosidad del jugador, ya sea encontrando ingredientes raros, desbloqueando misiones o descubriendo secretos.

Queremos señalar además una serie de aspectos específicos a considerar como son:

- La variedad de personajes y relaciones.

BG3 presenta una amplia gama de personajes con diferentes personalidades y motivaciones; *Beneath the Foliage* lo toma como referencia en la construcción de relaciones entre personajes.

- La riqueza del mundo y la ambientación.

BG3 se desarrolla en un mundo de fantasía detallado. *Beneath the Foliage* se inspira en él para desarrollar sus culturas y religiones únicas, utilizando la narrativa y los aspectos visuales para describirlas.

- La importancia de la narrativa ambiental.

BG3 utiliza la narrativa ambiental para contar historias sin necesidad de diálogos o escenas cinemáticas. *Beneath the Foliage* podría aprovechar esta técnica para crear un mundo más profundo.



Fig. 5 Captura de pantalla BG3, bárbaro Karlach y su peluche Clive



Fig. 6 Captura de pantalla BG3, parche de niña desaparecida en el suelo

En resumen, *Baldur's Gate 3* ofrece una valiosa referencia conceptual para *Beneath the Foliage* desde la narrativa ramificada, hasta el diseño del mundo. Al tomarlo como referencia puede inspirar para crear un juego atractivo, y lleno de posibilidades para la exploración, incluso sin un sistema de creación de personajes o de combate.

En nuestro proyecto se puede ver reflejado por ejemplo, a través de las tradiciones y el culto a la naturaleza de los Foliari, aportándoles una cultura propia que les hace acercarse a un pueblo real.

4.3.2. *Strange Horticulture* (2022)

El juego *Strange Horticulture* ha sido una referencia interesante para este proyecto, debido a su enfoque en especies de plantas únicas e inusuales. Es un juego de simulación en el que los jugadores asumen el papel de un botánico que explora un jardín lleno de plantas exóticas y fantásticas.

Un aspecto inspirador es su énfasis en la recolección y el estudio de las plantas. En el juego, los jugadores deben investigar y descubrir las propiedades y características de cada planta, lo cual puede ser un planteamiento similar al nuestro *Beneath the Foliage*, donde se pretende crear *concept art* de especies de plantas fantásticas basadas en la flora ibérica.



Fig. 7 Portada de *Strange Horticulture* en Steam

Otro matiz interesante de *Strange Horticulture* es la capacidad de interactuar con las plantas de diversas formas, como regarlas. Esta mecánica de juego nos inspiró y dió ideas sobre la interacción del jugador con las especies de plantas en *Beneath the Foliage*, ya fuera a través de la recolección de semillas, realizando esquejes o la aplicación de diferentes modos de crafeo dependiendo del tipo de medicamento.

La mecánica de identificación de plantas fue unade nuestras principales fuentes, buscando implementar un sistema similar de recolección de muestras y herramientas de identificación permitiría a los posibles jugadores, aprender sobre las diversas especies de plantas presentes en el juego. Pudiendo incluir detalles como su nombre científico, características físicas, propiedades medicinales o mágicas, y su relación con el entorno. Fig. 8.



Fig. 8 Captura de pantalla de *Strange Horticulture*, identificación de plantas



Además, el juego *Strange Horticulture* también pone énfasis en la experimentación y la investigación. Los jugadores tienen la oportunidad de combinar diferentes plantas y elementos para descubrir nuevas propiedades y efectos. Esta mecánica nos atraía también ya que en nuestra propuesta los jugadores también podrían experimentar con la flora ibérica para crear elixires, aceites u otros productos medicinales.

Fig. 9 Imagen comparativa del cuaderno de campo de nuestro proyecto.

4.3.2. *Eastshade* (2019)



Fig. 10 Portada de Eastshade en Steam

El juego *Eastshade* ha sido otra fuente de inspiración para el proyecto *Beneath the Foliage* debido a su enfoque en la exploración de entornos naturales y su énfasis en la belleza y la interacción con la flora y fauna del juego.

Una característica destacada de *Eastshade* es su enfoque en la pintura y la creación artística. En el juego, los jugadores asumen el papel de un pintor (Fig.11) que explora una isla llena de paisajes pintorescos y vida silvestre. Esto es muy interesante ya que pretendemos crear *concepts* basados en la flora española por lo que los ambientes naturales son importantes.



Fig. 11 Captura del juego Eastshade

Además, *Eastshade* también destaca por su énfasis en la interacción con el entorno. Los jugadores pueden recolectar plantas, observar animales y explorar distintos ecosistemas en el juego. Esto nos inspira sobre cómo diseñar la interacción del jugador con las especies de plantas y la vida natural ya sea a través de mecánicas similares a las de este juego o la decisión del jugador sobre qué posición tomar en el conflicto de la trama.

Otro aspecto interesante del videojuego es su enfoque en la exploración, puesto que el jugador se encuentra en una isla desconocida para honrar la memoria de su madre y es invitado a encontrar los puntos más remotos de esta y plasmarlos en su lienzo.

En resumen, el juego *Eastshade* nos ha proporcionado ideas valiosas para nuestro proyecto en términos de: enfoque para la exploración de entornos naturales, estilo visual, y énfasis en la interacción con la flora y fauna del juego.



Fig. 12 Captura del juego Eastshade

5. *BENEATH THE FOLIAGE*. DESARROLLO Y RESULTADOS DEL TRABAJO

5.1. BRIEFING. HISTORIA, PERSONAJES Y ENTORNOS.

Comunidad *Shadowkin*

Los *Shadowkin* son una sociedad subterránea que enfrenta una enfermedad conocida como *Black Veil*, que los hace vulnerables a la luz. Este mal surgió espontáneamente, llevando a los *Shadowkin* a buscar desesperadamente un lugar donde asentarse, donde no fueran tan afectados por la enfermedad, llevándolos a vivir completamente aislados en una ciudad subterránea. Durante sus investigaciones para encontrar una cura, secuestraron a individuos de la superficie, principalmente de la raza *Foliari*, ya que poseen un componente vital para la cura.

Los *Shadowkin* han estado realizando experimentos, utilizando no solo a los *Foliari* secuestrados, sino también recursos minerales de las cavernas donde residen. La sociedad está dividida en círculos jerárquicos, con *The Triad* (La Tríada) ocupando una posición de liderazgo y tomando decisiones cruciales en la investigación de la cura.

- La Enfermedad

La enfermedad *Black Veil* afecta a los Shadowkin de manera devastadora, causando sensibilidad extrema a la luz, debilitamiento físico, problemas respiratorios y alteraciones emocionales. La enfermedad está vinculada a la pérdida de melanina en la piel, lo que hace que los afectados sean propensos a quemaduras solares y dificulta su adaptación a ambientes iluminados.

Además de la sensibilidad a la luz, Blackveil tiene impactos graves en la salud física y mental. La necesidad de la especie de adaptarse a entornos subterráneos afecta el sistema respiratorio, dificultando la capacidad de los pulmones para adaptarse eficientemente al oxígeno exterior, tras haber estado acostumbrados a una menor cantidad de este bajo tierra. Esto provoca problemas respiratorios al salir al exterior y contribuye al debilitamiento físico general de los individuos afectados. También se ve dañada su visión, por lo que resulta necesario el uso de gafas u objetos que limiten la cantidad de luz que reciben cuando resulta necesario salir a la superficie.

A nivel emocional, la enfermedad también tiene consecuencias significativas. La pérdida de melanina no solo afecta a la piel, sino también a las funciones cerebrales y hormonales, dando lugar a cambios en el estado de ánimo y la salud mental. Los Shadowkin afectados por *Blackveil* experimentan alteraciones emocionales como depresión y ansiedad, agravadas por la combinación de la enfermedad y la dificultad para adaptarse al entorno exterior.

- La cura

La búsqueda de la cura aporta la gran parte de la narrativa, donde la ciencia, la ética y la supervivencia se entrelazan en la lucha contra la enfermedad que afecta a las razas de Shadowkin y dadas las acciones de estos, a los foliari.

Experimentación con los foliari: la rama principal de la investigación se centra en la investigación en una raza con habilidades regenerativas. Los Shadowkin buscan aprovechar estas habilidades, secuestrarlas y utilizarlas para extraer su energía vital regenerativa, y contrarrestar los efectos del *Blackveil* sobre ellos. Este proceso implica mantener a los foliari en un estado herido constante, para estimular su capacidad de regeneración.

Motivación para la Cura: La necesidad de una cura surge debido al efecto sobre la calidad de vida de los Shadowkin al ser afectados por *Blackveil*. La búsqueda de la cura se vuelve aún más urgente a medida que el ambiente de los alrededores se va a corrompiendo debido al abuso de las habilidades regenerativas de los foliari. Esta corrupción acaba con la vegetación y pervierte a las criaturas que viven en los entornos cercanos a donde la habilidad es utilizada con frecuencia. Esta decadencia termina por llegar a cuerpos de agua

y extenderse a gran velocidad, por lo que el protagonista LUMEN que ya sospechaba que estaba ocurriendo algo, al ver que la gente cercana a ella cae enferma, se ve en la obligación de descubrir lo que pasa.

Conocimiento Completo de la Cura: *The Triad*, la élite de los Shadowkin, posee información completa sobre una línea secundaria de investigación que descubrió una cura asequible para la enfermedad *Black Veil*. La abuela de la protagonista fue parte de esta investigación.

The Triad, a pesar de conocer la cura efectiva, no la desea proporcionar libremente a su población. Temen que liberar la cura debilite su control sobre la sociedad Shadowkin y socave la estructura de poder actual. *The Triad* tampoco desea que la población Shadowkin tenga acceso libre al exterior porque les permite usar la escasez de recursos como una herramienta para mantener el control y someterlos. Al limitar el acceso al mundo exterior, pueden justificar sus prácticas opresivas y mantener su posición dominante.

Ansia de poder: Además de la búsqueda de la cura, *The Triad* utiliza a los foliari para experimentos más allá de la cura de *Blackveil*. Estos ensayos buscan aprovechar las habilidades regenerativas de los foliari para obtener poder adicional. *The Triad* ve a los foliari como una fuente de poder y conocimiento que pueden utilizar para fortalecer su posición.

Manipulación de la Imagen Pública: La estrategia de *The Triad* implica una cuidadosa manipulación de la imagen pública. Quieren presentarse como salvadores, proporcionando la cura que han guardado en secreto, mientras ocultan sus motivaciones más oscuras, como la explotación de los foliari y la búsqueda de poder.

Eliminación de testigos: Para mantener su monopolio, *The Triad* busca suprimir cualquier amenaza a su conocimiento sobre la cura. Intentan eliminar a los investigadores de la línea secundaria, para evitar que revelen el secreto. Ante la amenaza de *The Triad*, la abuela del protagonista y su esposo, optan por huir con el conocimiento de la cura. Reconocen que *The Triad* no tiene intenciones de compartir la cura de manera ética y buscan proteger el valioso conocimiento.

LUMEN, una apotecaria con conocimientos especializados, se ve involucrada en la búsqueda de la cura de manera inesperada. Su interés se despierta al descubrir una serie de desapariciones sospechosas entre sus clientes habituales foliari, este interés sólo crece al destapar la historia de su familia y su unión con los Shadekin.

La búsqueda de la cura implica la exploración de recursos naturales, plantas y minerales que podrían tener propiedades curativas. La tarea de la protagonista es descubrir cómo estos elementos podrían ser combinados o procesados para desarrollar una cura efectiva, explorando el legado de su familia en la investigación que llevó al descubrimiento de la cura. Su misión se centra en comprender completamente la historia de su familia, encontrar la cura y decidir cómo utilizar este conocimiento en medio de la lucha por el poder en la sociedad Shadowkin.

A lo largo de la búsqueda, la protagonista y aquellos que se unen a su causa enfrentan diversos conflictos y desafíos. Estos pueden incluir enfrentamientos con facciones hostiles, retos éticos al elegir entre diferentes métodos de obtención de la cura, y la constante presión del tiempo debido a la propagación de la enfermedad.

Alianzas y Traiciones: Durante la búsqueda de la cura, se forjan alianzas con individuos y facciones que comparten un interés común en poner fin a la enfermedad. Sin embargo, también pueden surgir traiciones inesperadas a medida que algunos buscan monopolizar el conocimiento de la cura para sus propios fines dependiendo de las decisiones del jugador y de quienes termina por fiarse.

Comunidad foliari

Los foliari valoran y respetan la naturaleza como una deidad. Su conexión con el mundo natural es fundamental para su forma de vida, y canalizan la energía de la naturaleza para diversas habilidades. Posee habilidades regenerativas excepcionales manipulando la energía vital del entorno. Pueden curarse rápidamente de heridas y tienen la capacidad de acelerar el crecimiento de la flora a su alrededor. Sin embargo, estos poderes regenerativos también pueden tener efectos secundarios negativos. El uso excesivo de sus poderes corrompe la vida a su alrededor, convirtiendo la flora y fauna en formas distorsionadas y a menudo peligrosas al canalizar la energía de estas y redirigirla hacia ellos mismos, esencialmente robándosela.

Los foliari son reticentes a utilizar plenamente sus poderes debido a los efectos negativos asociados. Aunque tienen sacerdotes y sacerdotisas con habilidades curativas, prefieren acudir al jugador para tratar sus dolencias, ya que busca métodos que minimicen los impactos adversos en la naturaleza.

La protagonista tiene una relación cercana con los foliari, ya que hay un asentamiento de esta raza cerca de la tienda de su familia así como el vínculo que tiene con ellos gracias a su madre ADARA, que pertenece a esa raza.

A lo largo de la historia, los foliari han estado desapareciendo, y los rumores de estas desapariciones llegan al protagonista, hasta que un día sucede en su aldea. Su sacerdote desaparece y DHIA, amiga de la infancia de LUMEN es obligada a tomar la responsabilidad de guiar al pueblo como nueva sacerdotisa. Esta desaparición desencadena, sumado a otros sucesos extraños que se podrán haber ido descubriendo en las salidas, a por ingredientes y la contaminación del agua, que terminará por llevar al jugador a las cuevas de los Shadowkin.

Los foliari consideran la naturaleza como una deidad y canalizan su magia a través de rituales y prácticas que honran y respetan el equilibrio del entorno.

LUMENn: la protagonista

LUMEN proviene de una familia de apotecarios shadekin, y ha heredado el legado de generaciones anteriores. El cuaderno de campo de su familia se convierte en una pieza clave en la narrativa, revelando secretos y conexiones con la enfermedad *Black Veil*. Su madre es foliari lo que le otorga una conexión única con ambas comunidades. A su vez, su tienda familiar está cerca de un asentamiento foliari, permitiéndole interactuar con la raza desde su infancia.

A medida que Lumen profundiza en la historia de su familia y descubre la investigación sobre la cura, se da cuenta de que ésta también podría beneficiar a los foliari. Esto la motiva a colaborar con ellos en la búsqueda de una solución que no solo cure a los Shadowkin, sino que también proteja a los foliari de las desapariciones y haga que comience a regenerarse de nuevo la naturaleza de los alrededores de la ciudad de los Shadowkin a la que tanto veneran los foliari, drenada de vida durante los experimentos sobre su propia especie.

La historia de Lumen implica descubrir secretos ocultos en el cuaderno de campo de su familia. Conocer la verdad sobre la investigación pasada de su familia y la posible existencia de una cura ética se convierte en un viaje esencial para él.

A medida que avanza la trama, Lumen podrá forjar una alianza con rebeldes shadekin para resistir la opresión de The Triad y encontrar una solución conjunta. Esta alianza transforma la narrativa, ya que Lumen podrá convertirse en un defensor de la justicia para ambas razas.

5.2. REFERENTES ESTÉTICOS

5.2.1 Simon Tosovsky

Es un artista freelance afincado en Londres, que ha trabajado en títulos como *Total War Warhammer (2016)* como *concept artist* tanto de personajes ajenos como propios, y cuya obra es especialmente destacable por el uso de las texturas y el *photobash*.

Aunque el photobashing es, al igual que el 3D, muy usado en ambientes y escenas, Tosovsky tiende a hacer uso de él en su diseño de personajes, colocándolo como base para añadir volumen y textura a sus diseños, sobre los que dará pinceladas para acercarlos más a su visión de los personajes.



Fig. 13 Simon Tosovsky. (s. f.), *Guys Riding Horses*,. ArtStation.



Fig. 14 Detalle de Simon Tosovsky. (s. f.). *Guys Riding Horses*, Simon Tosovsky. (s. f.). ArtStation.

Su uso de esta técnica puede resultar muy útil para agilizar el proceso de trabajo y aportar cierta frescura al trazo, puesto que no es extremadamente pulido. A pesar del dibujo suelto de sus piezas, ese volumen dado por la imagen permite que sigan resultando realistas, aportando profundidad a sus dibujos.

El uso de imágenes también permite acceder a una amplia gama de materiales y objetos que podrían llegar a ser difíciles de replicar únicamente con pintura, haciendo el proceso de creación mucho más eficiente, cualidad muy necesaria como en la profesión de *concept artist*.

El photobashing además es una herramienta poderosa que puede ayudar a crear propuestas visuales más realistas, detalladas y profesionales de manera sencilla, por lo que nuestro proyecto se podría ver muy beneficiado por su uso.

5.2.2 Regin Wellander

Regin Wellander, afincado en Suecia, se encuentra actualmente trabajando para Mood Visuals, estudio especializado en *concept art* y *visual development* para juegos AAA. Su estilo se caracteriza por su gran habilidad técnica a la hora de generar atmósfera y plasmar el detalle de sus diseños.

El dominio del renderizado es evidente en sus piezas, su manejo del color, la luz, la sombra y su pincelada pictórica pero calculada, generan un gran realismo a pesar de que al hacer *zoom* en sus piezas, somos capaces de distinguir las pinceladas individuales que lo componen.



Fig. 15 Regin Wellander. (2023, June 6). The City of Karnak - Enemies, ArtStation.

Llama especial atención su proyecto de graduación para la academia New3dge en París, compuesto por 4 piezas, todas en su ArtStation, en las que se muestra su proceso de diseño de dos personajes y una criatura y una escena final en la que incluye también esta especie de dragón, y a uno de estos personajes. En esta serie de piezas se puede ver su proceso casi de principio a fin, desde sus primeros diseños hasta los artes finales y se trata de un buen caso de estudio.



Fig. 16 Regin Wellander. (2023, June 6), Fafner vs Sigurðr - Graduation Project 2023 - Part 4/4 ArtStation

5.2.3 Nacho Rodríguez

Concept artist argentino trabajando en Nimble Games destaca por sus habilidades como artista 2D pero una de las características más significativas de su trabajo es el uso del 3D durante su proceso creativo. Esta herramienta es usada para agilizar el *block in* y el renderizado de sus piezas finales, especialmente en los ambientes.



Fig. 17 3D inicial Nacho Rodríguez.
(s. f. Shrine,). ArtStation.

Fig. 18 Nacho Rodríguez. (s. f.).
Shrine, ArtStation.

Algunos de los beneficios que presenta la utilización del 3D en el *concept art* son:

- Rápida visualización de las ideas; tras realizar un diseño inicial, un block-in sencillo en 3D puede ayudar a generar thumbnails y encajes rápidamente, viendo así si los elementos casan, y ayudando a encontrar la mejor forma de distribuirlos en un espacio físico, algo que en la industria del videojuego es especialmente útil ya que en muchos casos suele ser necesario y estos modelos pueden ayudar a agilizar los siguientes pasos de la producción.
- Guía para la perspectiva en la imagen; usar un modelo 3D de base ayuda en gran medida a agilizar el boceto puesto que lanzar líneas que dicten la perspectiva pasa a ser prácticamente innecesario, recortando así gran parte del tiempo que podría llevar la pieza.
- Ambiente y atmósfera; realizar una maqueta en 3D también puede resultar útil para explorar una mayor cantidad de posibilidades de atmósferas en la pieza, jugando con las luces y los efectos dentro de programas como Blender, mismo software que usa Nacho Rodríguez.
- Mejor flujo de trabajo en la industria; el uso del 3D puede facilitar el trabajo del resto de miembros de la cadena de trabajo, tanto a los modeladores, animadores etc. puesto que evita la reinterpretación del concepto y problemas con la viabilidad técnica.(MST Concept Design School, 2023).

Los referentes que se han incluido;, Simon Tosovsky por su pincelada suelta sobre photobash, Regin Wallander por su habilidad por el renderizado y Nacho Rodríguez por su manejo del 3D, tienen características distintivas en sus técnicas artísticas y, aunque se planeaba hacer uso de algunos de estos elementos como referencia durante el proyecto, nuestro objetivo ha sido evitar que los resultados finales parezcan estudios estilísticos de estos artistas. Por ello hemos tratado de incorporar las técnicas mencionadas en mayor o menor medida, pero adaptándolas a nuestro propio estilo artístico y tratar de mantener parte de su personalidad.

5.3. FOLIARI

5.3.1 Personajes y props

El proceso de diseño de personajes, props, ambientes y criaturas para este proyecto comenzó con la conceptualización de los personajes y props, centrandó la atención en la representación de la raza foliari a través del personaje de DHIA, la sacerdotisa de la aldea. La primera representación de DHIA resultó demasiado altiva y principesca, lo que no coincidía con la idea de una comunidad cercana.



Fig.19 Bocetos primera versión de DHIA, procreate

Este diseño inicial también era básico, por lo que se realizó una segunda versión manteniendo las características estéticas de los *moodboards* iniciales, pero tratando de compensar la simpleza de la primera versión. Sin embargo, esta versión resultó demasiado alienígena, dificultando la conexión del jugador con el personaje.

4

A pesar de que el estilo artístico del proyecto sea menos realista que el de el artista Regin Wellander, este se trató de usar de referencia para la textura de la pincelada y sombreado en determinadas zonas como los labios.

Desafortunadamente, si queríamos llegar a realizar todos los diseños que se presentan en el *briefing* nos dimos cuenta de que no era factible seguir renderizando las imágenes de esta forma, pues al no estar acostumbradas a hacerlo, consumía mucho más tiempo del esperado. Es por esto que el resto de

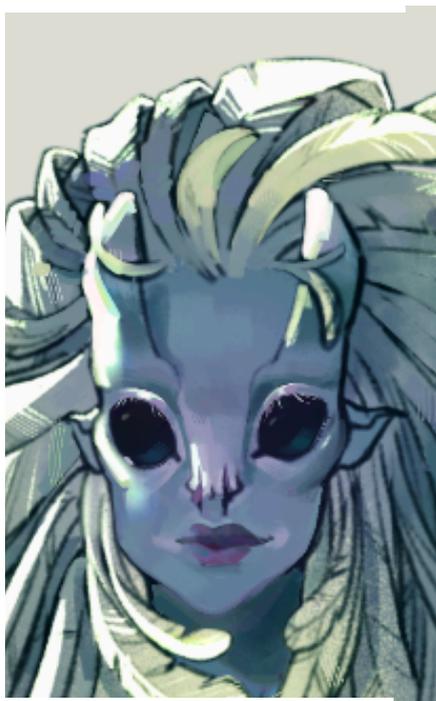


Fig.20 Detalle segunda versión de DHIA, procreate

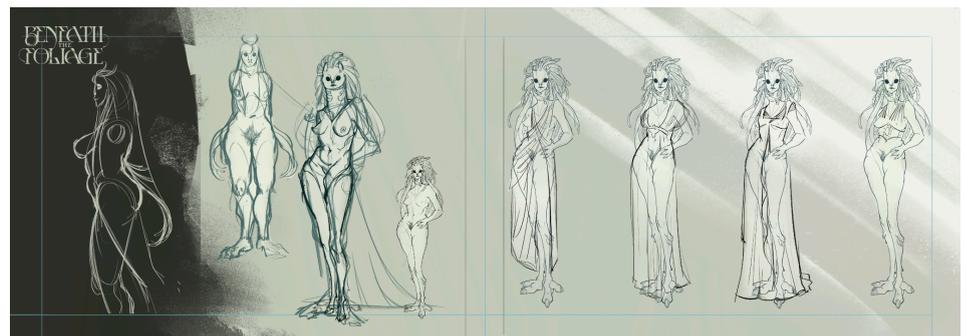
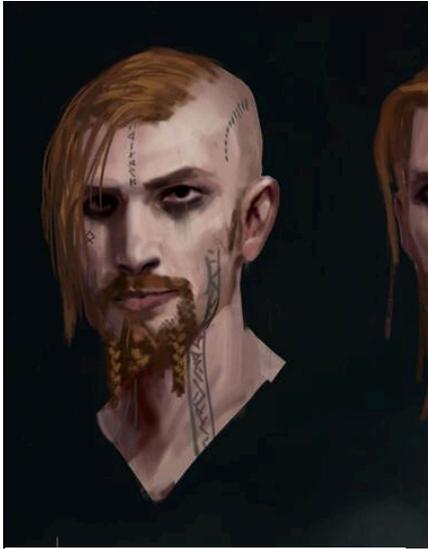


Fig.21 Bocetos segunda versión de DHIA, procreate

⁴ Todas las imágenes estarán disponibles en la biblia para facilitar su lectura



imágenes del proyecto tendrán un acabado algo más simple, aunque lo ideal sería seguir trabajando en los acabados hasta llegar a este con el mayor número de piezas posibles.

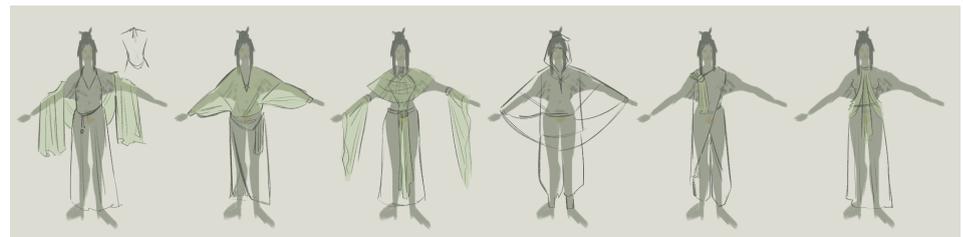
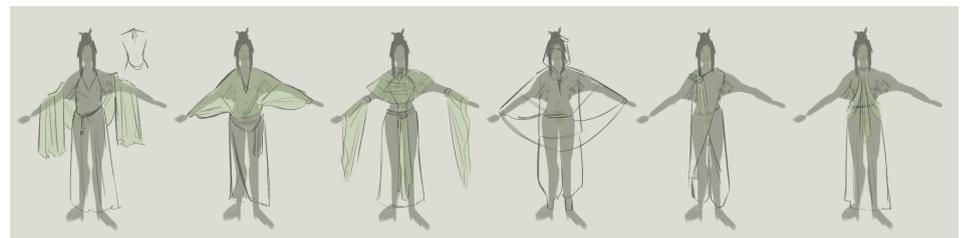
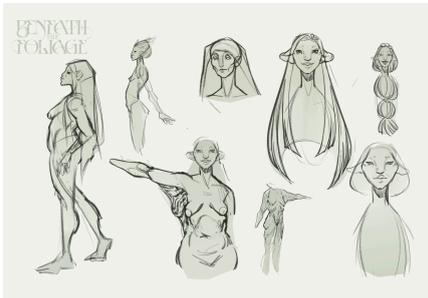
Para la tercera versión de DHIA se trató de volver a aquello que simboliza este personaje. Cercanía, esperanza, responsabilidad y una necesidad de madurez repentina dada por la desaparición del antiguo sacerdote. Dhia no esperaba tener que tomar las riendas del pueblo tan pronto pero se ve obligada a ello cuando su maestro es secuestrado.

Es por esto que tomamos la decisión de darle una apariencia más alcanzable o "imperfecta", DHIA y LUMEN han sido amigas desde la infancia y deseábamos que el diseño tuviera esa esencia: una amiga que se ha visto obligada a madurar repentinamente.

Para este nuevo diseño se rescataron elementos de los anteriores (como las manos del segundo o los rasgos faciales del primero) y se añadieron elementos procedentes de animales como las sepias, con su capacidad de camuflaje y sus patrones, y las ardillas voladoras, principalmente sus orejas, pies y piel colgante.

Puesto que esta raza tiene una piel que conecta los brazos al torso no resulta posible crear las siluetas que imaginamos inicialmente para su ropa, por lo que decidimos abocetar ejemplos de ropa para este pueblo que mantuvieran la esencia libre y vaporosa que imaginábamos.

Fig.22 Detalle Regin Wellander, Sigurðr, Fafnesbane - Graduation Project 2023 - Part ¼,



También se realizaron dibujos para detallar las manos y pies, puesto que los dedos corazón y anular se encuentran unidos (en unos sujetos más que otros).

Fig.23 Bocetos finales de DHIA, procreate

Fig. 24 Comparativa render taida DHIA, procreate

Fig. 25 Detalle render de Simon Tosovsky. (s. f.), Guys Riding Horses, ArtStation.

Fig.26 Ropa para NPCs, procreate

Fig.27 Ropa para NPCs, procreate



Fig.28 Paletas de color sacerdote, madre y herrera, procreate



Fig.29 Danza de mayoría de edad, procreate

Fig.30 Adulto foliari ocultando niño, procreate

Una vez tuvimos la base del diseño de la raza foliari pudimos pasar el diseño del resto de personajes de este pueblo: la madre de LUMEN, ADARA severa y sobreprotectora de ella pero amistosa, y con su toque de humor sarcástico. El antiguo sacerdote, querido por todo el pueblo, alegre y suelto, y la herrera, llena de vida y ruda con sus fuertes carcajadas y su humos sucio.

Para los artes finales, especialmente el de el sacerdote y la madre de nuestra protagonista, pensamos que sería oportuno plasmarlos realizando alguna de sus actividades cotidianas. De esta forma también conseguimos mostrar parte de cómo es esta vida tranquila del pueblo foriari.

En el caso de la madre, para compensar con la silueta cuadrada del personaje decidimos hacerla relajada realizando una acción pausada y que en muchas ocasiones puede verse como una muestra de cariño de las madres hacia sus hijos como es pelarles la fruta. A su vez se aprovechó para mostrar uno de los props que suele llevar consigo a todas partes, un colgante a modo de amleto.

Para el arte final del sacerdote decidimos mostrarle tatuando a alguien más del pueblo. Este tipo de acciones están reservadas para líderes y guías de las aldeas foliari, puesto que son de aspecto espiritual y deben llevarse a cabo por aquellos con el “don”.

Como el personaje de la herrera tiene menos peso en la historia y solo se trata de uno de los mercaderes del pueblo se dedicó menos tiempo en su arte final, plasmando en una pose que refleje su personalidad pero sin realizar una acción específica.

También se buscó representar algunos de los sucesos culturales que se dan dentro de esta raza, como los festivales de mayoría de edad durante los que los jóvenes, en el año en el que cumplen 23 danzan mostrando sus patrones y colores a la aldea, enseñando que han terminado de desarrollarse, pues los infantes de esta raza nacen sin esa piel sobrante, y dependen de los adultos del pueblo para protegerlos usando estas habilidades para el camuflaje en caso de que sea necesario.

Cómo prop adicional a aquellos que pertenecen a los distintos personajes también se diseñó una de las plantas que se podrá encontrar en el mundo, inspirada en las zanahorias moradas de Villena. (Cultivo Histórico En Vías De Desaparición, 2022)

5.3.2 Entornos



Fig.31 Grisalla plaza y acantilado, procreate

Los ambientes realizados para este pueblo formaron parte de la última entrega de la asignatura de Narrativa visual y cómic, por lo que fueron planteadas a modo de pósters del proyecto. De tres ambientes realizados dos de ellos representan la plaza principal, que se trata únicamente de un lugar de reunión de los aldeanos, cuya función principal es la de culto a la naturaleza, con sus arcos enmarcando las vistas al valle y su enorme árbol en el centro, cuyas raíces sostienen la plataforma, uniéndose al suelo a pesar de tener parte de esta flotando sobre el acantilado. Si el árbol fuera a morir toda la estructura correría riesgo de derrumbe.

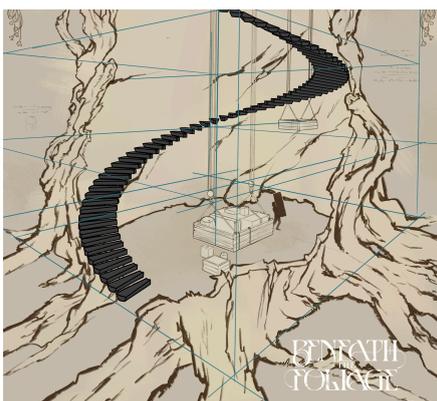


Fig.32 yakowleva, poster Hades (2018), reddit

Para la primera pieza se usó de inspiración uno de los pósters del videojuego *Hades* (2018)(Fig.32) en el que se muestran los niveles que hay que atravesar para salir del inframundo, es decir, todos los mapas del videojuego en forma vertical. Usando esto como referencia nos dispusimos a representar el interior del tronco del árbol central, con su sistema de poleas usado para elevar los palés y suministros necesarios y almacenarlos en los distintos niveles así como las interminables escaleras para subir de forma manual (aunque siendo honestos, todo el mundo utiliza las poleas a modo de ascensor).

En un inicio nos dispusimos a dibujar las escaleras a mano pero cuando comenzamos nos dimos cuenta rápidamente de que era inviable, por lo que hicimos uso de las herramientas que facilitan este tipo de trabajo, como es el *block in 3D*.

El siguiente ambiente, también de la plaza se muestra con vista de pájaro, desde pasado el acantilado, a través de los arcos hacia el interior de la plaza, este también fue realizado con ayuda de una base 3d a partir de los bocetos realizados de la planta y los arcos.

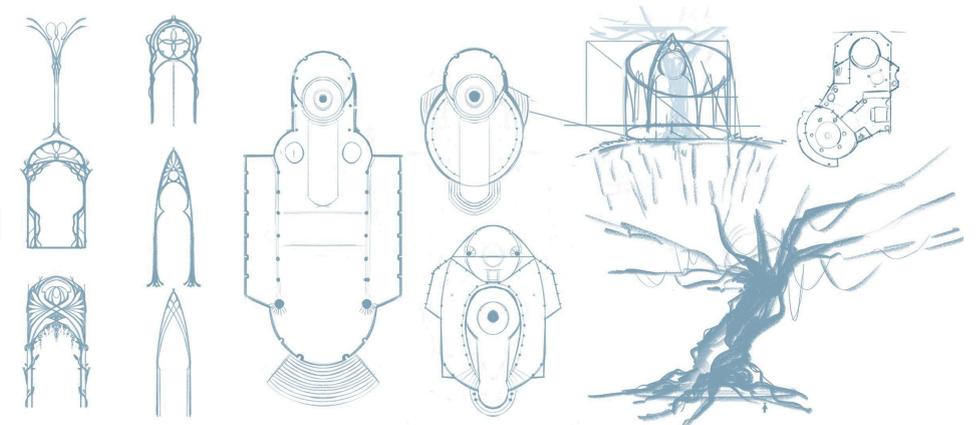


Fig.33 Intento escalera de caracol con base 3D blender y procreate

Fig.34 Bocetos plaza/templo, procreate

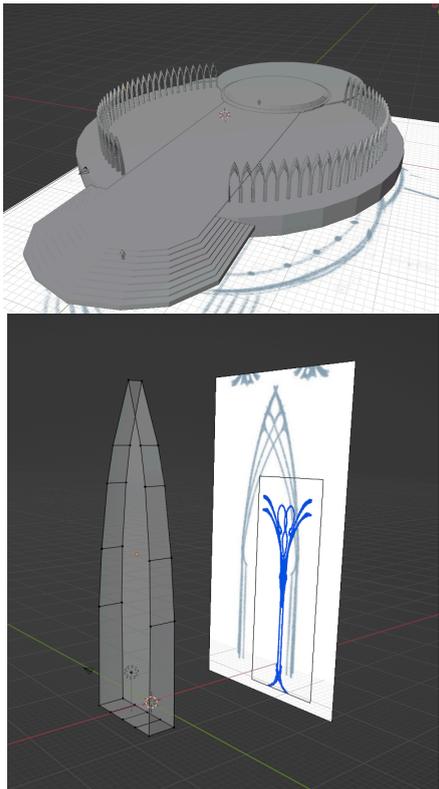


Fig.35 Planta de la plaza, blender

Fig.36 Proceso trazado de los arcos, blender

Fig.37 Proceso texturizado sin costuras de madera hecho en materialize

Fig.38 Proceso texturizado sin costuras de suelo hecho en materialize

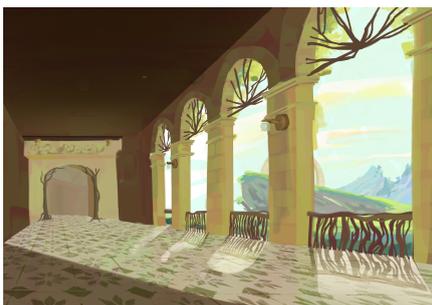
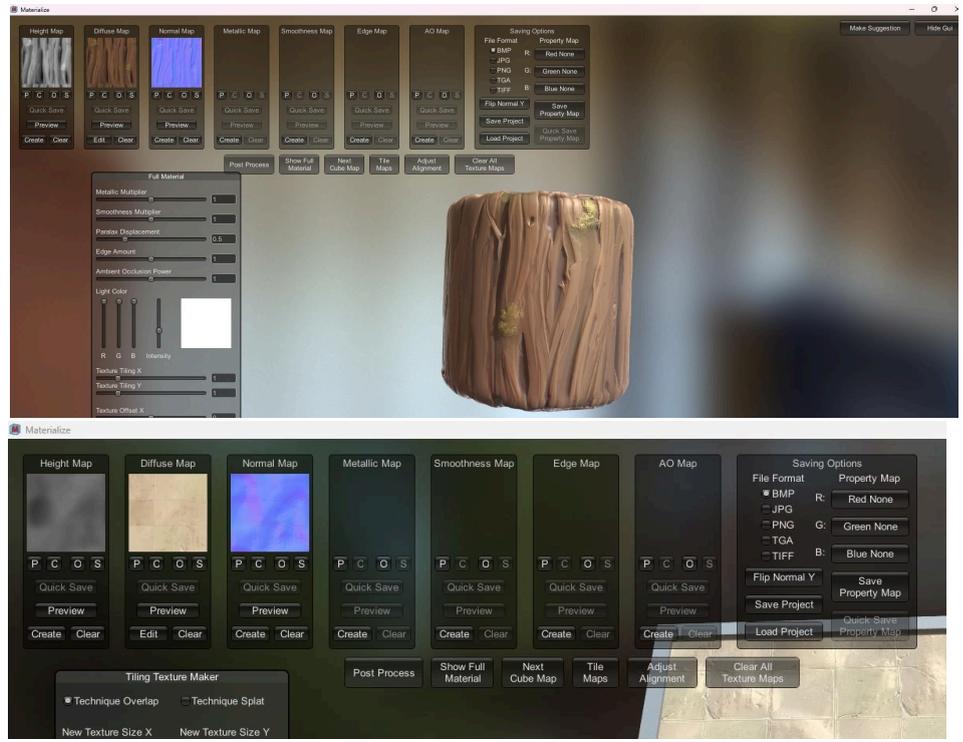


Fig.39 Pasillo de pueblo Foliari, procreate



También creamos los mapas de texturas *handpainted* (normales, bump, *metallic*) en el programa Materialize, pero terminaron no siendo utilizadas para la pieza.

El tercer y último ambiente del pueblo se trata de un pasillo de uno de los edificios de madera y piedra que conforman el pueblo. Esta pieza fue realizada sin base 3D adicional, puesto que era relativamente simple con un único punto de fuga y una arquitectura sencilla. Este *concept* usa como referente la Plaza de España de Sevilla .

5.3.3 Criaturas

Sólo hemos diseñado 2 criaturas y ambas podrían considerarse ganado, el jugador podría encontrarse pequeños grupos de estas criaturas en los alrededores del pueblo o en los jardines de algunas de las casas de las afueras.

El proceso seguido para su diseño fue realizar una investigación de la fauna autóctona española principalmente a través de 2 libros (Raposo, 1989, p. 31,32,50,82)(Rodríguez, 1993, p. 123, 239, 247 y 283) y de aquellas especies escoger varias de las que recoger determinados rasgos para hacer un remix de

ellas. En este caso escogimos la cabra montesa y el lirón careto por un lado y el ánade silbón y el alcaraván por otro.



5.4. SHADEKIN

5.4.1. Personajes y Props

Para esta segunda raza decidimos comenzar por los diseños generales de la raza para terminar por pasar a diseñar la raza a través de los abuelos de LUMEN, puesto que nos permitían aproximarnos a la representación de la raza a través de diseños con personalidades marcadas pero sin un enorme peso en la historia (puesto que aparecen principalmente para poner en contexto al jugador de lo sucedido hasta el momento en el mundo).

Desde un inicio tuve claro que uno de los rasgos característicos de la raza son sus cajas torácicas anchas, puesto que en nuestro mundo se está comenzando a observar una pérdida de los niveles de oxígeno en cuevas y túneles subterráneos a medida que decae el medio ambiente.⁵ Teniendo esto en cuenta y considerando que la zona que rodea su sistema de cuevas está siendo activamente corrompida y el nivel de vegetación baja por momentos se ve como una evolución factible para la raza tras su contagio.

Este diseño, que bebía de criaturas como topos y escarabajos, no terminaba de acomodarse al estilo que buscábamos por lo que tratamos de buscar una aproximación distinta a través de animales como lagartijas y salamandras.

Estos diseños, aunque estéticamente nos gustasen dificultan bastante la fusión de ambas razas (foliari y shadekin) para crear a LUMEN, puesto que tiene familia de ambas razas.

Viendo como estos dos primeros intentos de aproximarnos a la raza no dieron del todo frutos decidimos abordarlo como lo hicimos para la primera, a través de personajes que funcionen de guía. En este caso comenzamos por las siluetas de la abuela de la protagonista NYSSA, con su silueta esbelta y seria.

Con la estética de la raza marcada por los *moodboards* en los que se hacía especial hincapié en su ropa cubierta y estructurada, empezamos a hacer siluetas sobre las que nos basamos para sacar el cuerpo, que se encuentra bajo

⁵ (Riezu, 2020)

Fig.40 Jimenesdavid7, cabra montesa, shutterstock

Fig.41(Somos L'Alacantí S.L., 2020), lirón careto

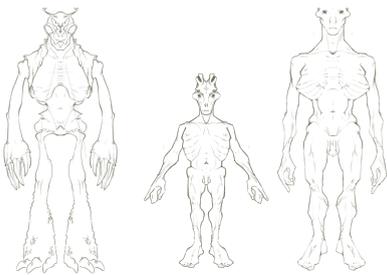


Fig.42 Primeros bocetos raza *shadekin*, *procreate*

Fig.43 Segundos bocetos raza *shadekin*, *procreate*



Fig.44 Bocetos NYSSA abuela raza *shadekin*, *procreate*

Fig.45 Bocetos ZVOR ebuelo raza *shadekin*, *procreate*

estas, dando lugar a una raza con cráneos alargados, patas rescatadas de los segundos bocetos de los foliari y torsos anchos.

Puesto que los abuelos conocen la cura, ellos han vuelto a recuperar la melanina en su piel, dando lugar a los tonos areniscos y tierra característicos de su raza antes del contagio.

Aunque los abuelos se vieran obligados a huir de los túneles trajeron consigo parte de su cultura, escogiendo seguir tapando su cuerpo y decantándose por tonalidades más oscuras aunque poco a poco han incluido algún toque de color a su armario gracias a su asociación con los foliari. Especialmente su marido, el más sociable de los dos.

Siguiendo este mismo proceso se procede a diseñar a su esposo, comenzando por siluetas para pasar a su diseño final. Como se ha mencionado él es el más sociable de la pareja, a menudo ocupándose de las interacciones con los clientes una vez asientan su pequeño apotecario cerca del pueblo foliari. Aunque su esposa se encarga de las recetas en sí, es habitual encontrarle en recados, recogiendo especies necesarias para el trabajo de su mujer.

Ambos llevan consigo amuletos activos creados a partir de la cristalización de los foliari, a pesar del dolor que estos simbolizan fueron entregados a ellos durante el comienzo de sus investigaciones sobre la cura para protegerlos frente a el drenaje de esencia vital que su proceso de creación genera. Ambos deciden cargar con ese peso todos los días, a sabiendas de que el cristal permanece activo, y por tanto su sujeto con vida. Ambos abuelos fallecieron arrepintiéndose de su cobardía y pasaron los amuletos a sus familiares sin comunicarles lo que simbolizan, esa carga es suya.

Después del diseño de estos personajes y sus props correspondientes, pasamos a La Tríada, los enemigos principales del proyecto.

Al igual que durante el proceso de diseño de los abuelos de LUMEN se comenzó realizando siluetas. En este caso de todos ellos en una misma página para tratar de mantener los diseños unidos de alguna manera y generar dinamismo entre unos y otros, jugando con el *shape language* y las proporciones de cada uno de ellos y tratando de jugar con el *big, medium, small* dentro de cada uno de sus diseños.

Las formas más prevalentes en los 3 son los triángulos y los cuadrados, para dar una sensación de figuras estáticas e inamovibles, pero a la vez generando cierta desconfianza, son personas que están tratando de mantener una imagen de líderes sabios y todopoderosos en su comunidad mientras abusan de dicho poder, y ocultan grandes secretos en las sombras.

Una vez obtuvimos estas siluetas procedimos a escoger 3 de ellas en las que profundizar.



Se trató de jugar con una paleta de colores verdes y morados con los toques azules dados por los cristales. Los tres miembros de la Tríada llevan la cara tapada de distintas formas para generar un sentimiento de desconfianza en el jugador, e superioridad en su pueblo.

La máscara de este primer miembro está inspirada en la lechuza alba, pues estos personajes se dedican a cazar desde las sombras, nunca yendo ellos mismos y enviando a aquellos más desesperados a ensuciar sus manos en su lugar.

El segundo diseño se trata de la única mujer del grupo, usando las mismas formas que con el personaje anterior, triángulos de rectángulos para aportar ese aura de poder y divinidad.

Tanto la máscara como la pose en la que ha sido representado este personaje se han planteado de manera que recuerden a iconos religiosos puesto que es así como intentan verse ante su pueblo.

El tercer diseño dentro de este grupo de personajes fue planteado de manera que su silueta alta y delgada contrastará con las formas anchas y seguras de los dos últimos, aportando algo de variedad y dinamismo a los diseños.

Este personaje es planteado también de forma que su forma y texturas simples en comparación con los anteriores aumente el nivel de contraste, pero se ha mantenido fiel a los últimos diseños por la iluminación y la paleta de color empleada.

Como parte del proceso de trabajo en la aplicación para Ipad Procreate, la que más se ha usado a lo largo del proyecto, cada vez que se va a pasar de fase/fusionar capas o realizar un cambio grande en el dibujo se tiende a duplicar el lienzo para trabajar con las limitaciones que tiene el programa, principalmente el número de capas que es capaz de manejar en archivos de alta calidad. Es por esto que no es posible dejar grupos de capas ocupando espacio en caso de querer dar un paso atrás en algún punto de la pieza y uno

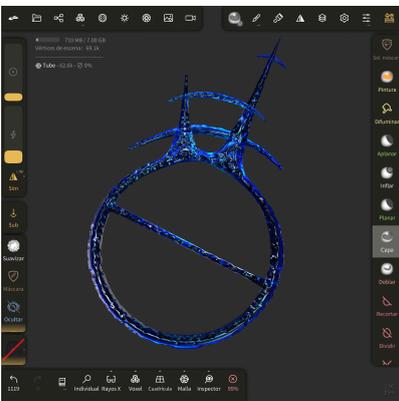


Fig.46 Modelo broche abuelo, Nomad Sculpt

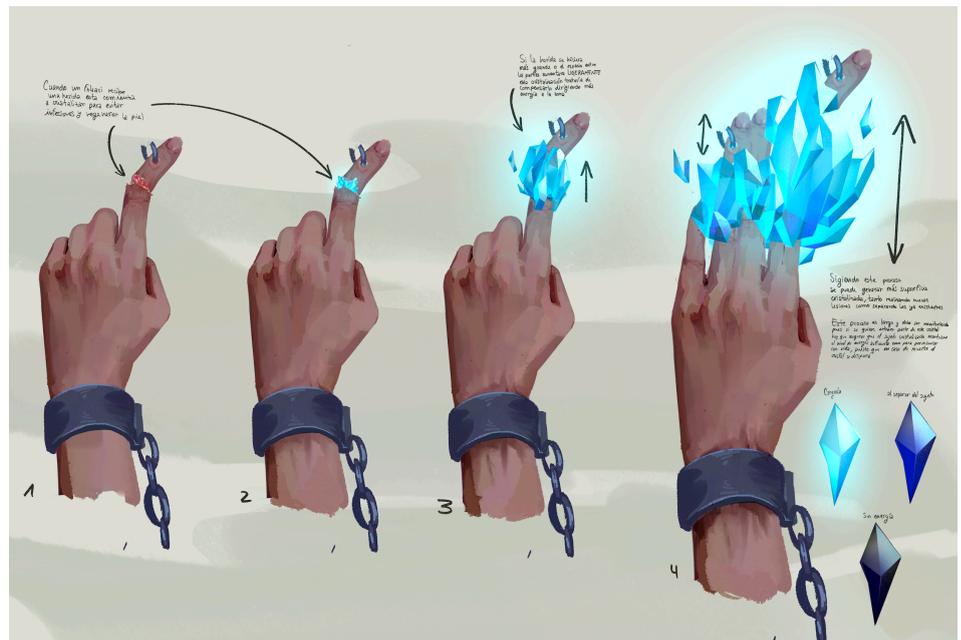
Fig.47 Diseño broche abuela, Procreate



Fig.48 Siluetas de la tríada, procreate

se termina viendo en la obligación de duplicar lienzos para mantener el trabajo anterior pero realizar cambios.

El único propósito planteado por separado de los personajes en esta fase del proyecto es el gráfico mostrando el proceso de cristalización de los foliari. Este gráfico incluye un texto explicativo que será más fácil de leer con la calidad de imagen en el artbook. (Fig.50)



También vimos necesario entrar en detalle en el diseño de las manos de esta raza por lo que optamos por realizar un modelo 3D simple en *Nomad Studio*.

Cabe mencionar que los personajes escogidos para el trabajo no están actualmente infectados por la enfermedad, por lo que conservan su melanina.

5.4.2. Entornos

Para el diseño de los entornos de este pueblo decidimos dar prioridad a las mazmorras donde experimentan sobre los foliari, y al efecto que tienen estas acciones sobre el medio ambiente. Ambos ambientes fueron realizados generando primero un boceto, pasando este a un *block in* en Blender y por último, en Clip Studio y procreate dependiendo de las necesidades de la pieza.

Para correcciones de valores y saturación resulta más cómodo trabajar desde *Clip Studio*, a su vez este programa es capaz de mover muchas más capas de lo que es capaz *Procreate* por lo que para ambientes resulta especialmente útil.

Fig.49 *Shape Language* de Diseño primer integrante de la la triada, procreate

Fig.50 Proceso cristalización, procreate

Fig.51 Detalle máscara tercer integrante de la la tríada, procreate



Fig.52 Bocetos entorno laboratorio, procreate

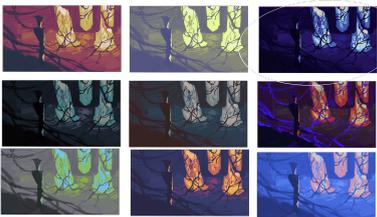


Fig.53 Pruebas de color del laboratorio, Clip Studio



Terminamos por escoger el tercer boceto, puesto que tenía un punto de vista interesante y descriptivo de la sala.

Primero se realizaron las pruebas de color junto con los mapas de gradientes para saber la paleta de colores a utilizar, nos decantamos por la esquina superior derecha ya que aunque el azul no suele ser un color especialmente inquietante y sí que contrasta con los interiores cálidos de como imaginamos el resto de ambientes subterráneos.

A su vez se puede jugar a incluir algún tono morado para generar algo más de incomodidad. Luego pasamos al modelado en Blender, haciendo uso de diversos *assets* gratuitos para construir la escena de forma rápida, así como elementos modelados a mano para que se ajusten más a la idea.

Una vez obtuvimos el render, este fue pasado a blanco y negro con una capa de saturación, para corregir los valores de la grisalla más efectivamente. Tras esto pasamos a aplicar el mapa de gradientes seleccionado anteriormente y superponerlo en la imagen con efecto de capa de color. Tras esto seguimos trabajando la imagen hasta llegar al acabado deseado.

El segundo ambiente siguió este proceso salvo por el mapa de gradientes, pues se hizo sin pasar por *clip studio* y la herramienta de mapa de gradientes y corrección tonal de *Procreate* resulta más difícil de trabajar que la del otro programa.

Para el modelado de este ambiente se ha utilizado el *addon BOTANIQ* para *Blender*, el mismo que utiliza nuestro referente artístico Nacho Rodríguez para sus piezas.

Quisimos mostrar el efecto que tiene la canalización de energía vital de los cristales en la naturaleza, por lo que decidimos diseñar el antes y el después de una pequeña zona de bosque cercana a las cuevas de los *Shadekin*.

Fig.54 Captura de la escena, Blender

Fig.55 Grisalla del laboratorio, Clip Studio, Blender

Fig.56 Detalle en ambiente final del laboratorio, blender, clip studio y procreate

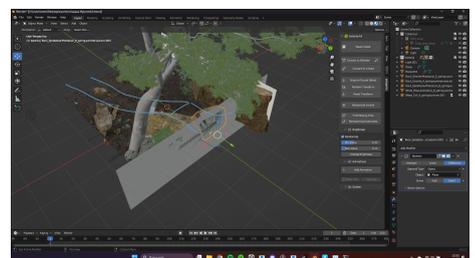




Fig.57 Bocetos entorno bosque, procreate



Fig.58 Captura de la escena, Blender

Fig.59 detalle del río, escena corrupta, blender y procreate

Fig.60 detalle de criaturas, escena corrupta, blender y procreate

5.4.3. Criaturas

Para la criatura de los *Shadekin* nos decantamos por mostrar cómo afecta la explotación de los foliari a las criaturas viviendo en los alrededores, la corrupción de sus cuerpos, su piel tirante y deshidratada, las yagas, la infección. Un cuerpo incapaz de destinar la energía suficiente para mantenerse.

Nos inspiramos en el tejón común y la gineta para este diseño, robando y deformando características de ambos animales para llegar a un resultado creíble.



Fig.61 arte final criatura *dappled badger*, escena corrupta, blender y procreate

5.5. APOTECARIO

5.5.1. Protagonista

Ya teníamos una idea bastante marcada de la personalidad libre, sarcástica y rebelde del Lumen desde el principio, y la raza ya venía marcada por los diseños de los ueblos anteriores, por lo que llegados a este punto se trató de un *mix and match* con los rasgos de cada raza que más nos convenía.

Quisimos que Lumen fuera andrógino, con la que cualquier persona pudiera verse algo identificada, por lo que optamos por formas angulares y alargadas para mostrar esa rebeldía, a lo que ayudó también su ropa desarreglada. Sin embargo nos dimos cuenta de que a lo mejor resultaba ser una personaje

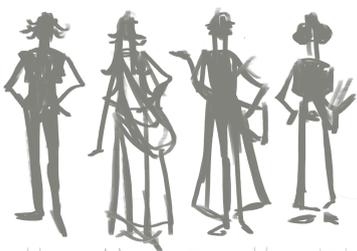


Fig.62 bocetos LUMEN, protagonista procreate

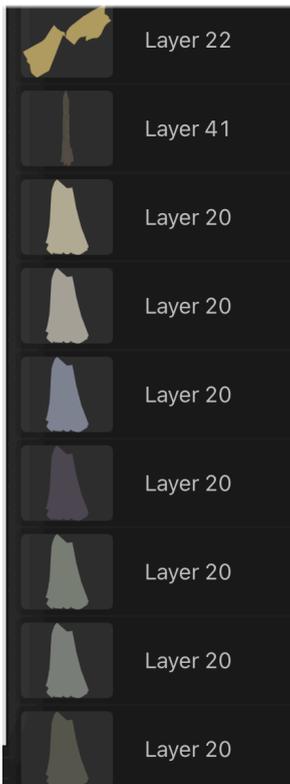


Fig. 63 pruebas de color LUMEN, Procreate



demasiado angular para ser leído como protagonista, por lo que se decidió añadir su mascota al diseño para incluir formas más curvas y fluidas.

Las pruebas de color se realizaron en el mismo lienzo y sobre la marcha puesto que no estamos en una cadena de trabajo real, y no era completamente necesario trabajar como si fuera otra persona la que toma las decisiones artísticas.

5.5.2. Props

Como parte de los *props* decidimos incluir parte de esta flora inspirada en la que podremos encontrar en nuestro país así como el cuaderno de campo en el que queda recogida toda la información sobre ella para que el jugador sea capaz de identificarla y utilizarla durante su partida.

Comenzamos realizando distintos bocetos sueltos para el cuaderno de campo de la abuela de nuestra protagonista, sabiendo que no se vería la parte de atrás de este y que sus artes finales serían en 3D directamente no fue necesario entrar en mucho detalle. Especialmente al ver que terminamos por decantarnos por un estilo de cuaderno bastante simple, de bolsillo.

También decidimos incluir dos diseños más de la flora que se podrá encontrar el jugador a lo largo del mapa, inspiradas en *Acinus Alpinus* (Fig. 65) y *Anthyllus hystrix* (Fig.66) respectivamente.⁶

Este libro, aunque podría usarse como parte de la UI (*User Interface*) del juego debería someterse a algunos cambios para que cumpliera bien la función, entre ellos haría falta un cambio de tipografía.

6. CONCLUSIONES

Consideramos que hemos cumplido con los objetivos generales y específicos establecidos para este proyecto de *concept art* para video juego Hemos logrado desarrollar el *worldbuilding* general, explorar las complejidades de la situación

⁶ Para más información sobre flora española el Real Jardín Botánico realiza una catalogación de las especies autóctonas españolas http://www.floraiberica.es/anthos_fotos/index.php



Fig.64 Proceso de modelado del cuaderno de campo, Blender

Fig.65 Ferrero (2008), *Acinus Alpinus*, floraiberica

Fig.66 Valdés Bermejo (2004), *Anthyllis Hystrix*, floraiberica



Fig.67 Artes finales cuaderno de campo, Cliffside Blossom y Sundrop Bush, Blender y procreate

social planteada en la historia, y generar contenido profesional de alta calidad. En cuanto a los objetivos específicos, hemos implementado técnicas que agilizan el proceso, como el uso de 3D y *photobash*, y practicado el renderizado, aunque en menor medida de la deseada. Además, hemos intentado aportar nuestra voz creativa como mujeres dentro del mundo del *concepto art* para videojuegos, contribuyendo a una perspectiva diversa a través de nuestra visión y personajes femeninos.

No obstante, nos habría gustado disponer de más tiempo para profundizar en el desarrollo del mundo y explorar con mayor detalle la fauna y flora de nuestro universo ficticio, ya que la hacerlo en solitario y conllevando tanto volumen de trabajo, hemos decidido acotar qué elaborar, para mantener la profundidad y la calidad.

Sin embargo, a pesar de las limitaciones temporales, estamos comprometidas a seguir trabajando en este proyecto, mas alla del TFG, para continuar mejorando y expandiendo su alcance en el futuro dentro de nuestro portafolio profesional.

7. REFERENCIAS

Ávila-Claudio, R. (2023, 7 septiembre). Anticonceptivos: las puertorriqueñas que fueron usadas como «conejillos de indias» para probar el medicamento. BBC News Mundo. <https://www.bbc.com/mundo/articles/c8058pj9r9jo>

Johan Vinck, S. , Baldur's Gate 3 on Steam. (2023). https://store.steampowered.com/app/1086940/Baldurs_Gate_3/

BBC News Mundo. (2015, 14 abril). El drama de los guatemaltecos infectados de sífilis por EE.UU. BBC News Mundo. https://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/04/150406_guatemala_sifilis_ep

Dibujar bien. (2024, 26 marzo). Cómo usar 3D para MEJORAR TUS DIBUJOS, concept art e ilustraciones. - #Desafío52 [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=gVryg7vQJ5M>

Frau, M. Corral, JG El 30% de los profesores de primaria ha utilizado el videojuego como herramienta educativa en el aula - Asociación Española de Videojuegos. (2016, 29 enero). Asociación Española de Videojuegos. <https://www.aevi.org.es/web/espana-el-tercer-pais-europeo-mas-involucrado-en-el-cumplimiento-del-sistema-peg-i-4/>

Simon Tosovsky. (s. f.), guys riding horses, ArtStation. <https://www.artstation.com/artwork/r9EyPL>

High Arches and Sports. (s. f.). Absolute Foot Care Specialists. <https://www.absolutefootcarelv.com/blog/athletes-with-high-arches-good-or-bad-for-sports-.cfm#:~:text=High%20arches%20aren't%20all,under%20these%20kinds%20of%20stresses.>

Lane Wallace. (2023, 16 junio). Make a Chain in TWO Minutes Using Curves (Blender Tutorial) [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=wxSXL3-LF9I>

McGonigal, J. (2011). Reality is broken: why games make us better and how they can change the world. *Choice/Choice Reviews*, 49(02), 49-0680. <https://doi.org/10.5860/choice.49-0680>

Clarissa, MP, U. (2012, October 1). Obesidad infantil y sedentarismo (tv, ordenador y videojuegos). UCREA Repositorio Abierto De La Universidad De Cantabria. <https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/1253>

MK Graphics. (2022, 11 agosto). How to render transparent PNG images in Blender? [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=GIStMZfZjSw>

Mojena Wilce, Y. (s. f.). El diseño de videojuegos como estrategia pedagógica. una propuesta para educación secundaria. [TFM, Universidad de Cantabria]. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/14438/MojenaWilceYolanda.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

MST Concept Design School. (2023, 22 agosto). 7 razones para aprender 3D. MST Design Academy. <https://www.mstschool.mx/post/7-razones-para-aprender-3d#:~:text=El%20uso%20de%20t%C3%A9cnicas%20D,conceptuales%20en%20una%20etapa%20posterior.>

Nacho Rodríguez. (s. f.). ArtStation. https://www.artstation.com/nacho_rodriguez03_art

Plainly Difficult. (2021, 20 noviembre). The Dark side of Science: The horror of the Tuskegee Syphilis Experiment (Short Documentary) [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=jgkOfkDYyYQ>

Pratik David. (s. f.). How to Resize Camera Blender 2.8 [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=zQdt24JTlqM>

Raposo, L. A. (1989). Mamíferos y aves de la meseta castellana, Castilla Ediciones.

Regin Wellander. (2023a, junio 6). ArtStation. <https://www.artstation.com/artwork/1xEKqL>

Regin Wellander. (2023b, junio 6). ArtStation. <https://www.artstation.com/artwork/xDZWAX>

Riezu, J. (2020, 7 julio). Hipoxia de las cavernas. <https://grupoedelweiss.com/web/index.php/news-mainmenu-2/960-hipoxia-de-las-cavernas>

Rodríguez, J. L. (1993). Guía de campo de los mamíferos terrestres de España, Ediciones Omega.

Bad Viking, Strange Horticulture on Steam. (2022). https://store.steampowered.com/app/1574580/Strange_Horticulture/

Shrine, Nacho Rodriguez. (s. f.). ArtStation. <https://www.artstation.com/artwork/wJzQLL>

Simon Tosovsky. (s. f.). ArtStation. <https://www.artstation.com/tosi>

Strasburger, V. C., Hogan, M., Mulligan, D. A., Ameenuddin, N., Christakis, D., Cross, C., Fagbuyi, D. B., Hill, D. L., Levine, A., McCarthy, C., Moreno, M. A., & Swanson, W. S. (2013a). Children, Adolescents, and the Media. *Pediatrics*, 132(5), 958-961. <https://doi.org/10.1542/peds.2013-2656>

SXSW. (2011, 28 junio). Reality is Broken: Why Games Make Us Better | Interactive 2011 | SXSW [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=agRc9wy_994

8. ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1 Irene Rodríguez, Primer calendario de trabajo (2023)

Fig. 2 Irene Rodríguez, Segundo calendario de trabajo (2024)

Fig. 3 Irene Rodríguez, Detalle tercer calendario de trabajo (2024)

Fig. 4 Larian Studios, Portada BG3 (2023) https://store.steampowered.com/app/1086940/Baldurs_Gate_3/

Fig. 5 Larian Studios, Captura de pantalla BG3, bárbaro Karlach y su peluche Clive (2023) https://store.steampowered.com/app/1086940/Baldurs_Gate_3/

Fig. 6 Larian, Studios, Captura de pantalla BG3, parche de niña desaparecida en el suelo (2023) https://store.steampowered.com/app/1086940/Baldurs_Gate_3/

Fig. 7 Bad Viking, Portada de Strange Horticulture en Steam (2023)
https://store.steampowered.com/app/1574580/Strange_Horticulture/

Fig. 8 Bad Viking, Strange Horticulture (2023), identificación de plantas.
Captura de pantalla.
https://store.steampowered.com/app/1574580/Strange_Horticulture/

Fig. 9 Irene Rodríguez, Imagen comparativa del cuaderno de campo de nuestro proyecto. (2024)

Fig. 10 Eastshade Studios, Portada de Eastshade (2019), Steam
<https://store.steampowered.com/app/715560/Eastshade/>

Fig. 11 Eastshade Studios, Eastshade (2019). Captura del juego

Fig. 12 Eastshade Studios, Eastshade (2019). Captura del juego

Fig. 13 Simon Tosovsky. (s. f.), Guys Riding Horses,. ArtStation.
<https://www.artstation.com/artwork/r9EyPL>

Fig. 14 Detalle de Simon Tosovsky. (s. f.) Guys Riding Horses,. ArtStation.
<https://www.artstation.com/artwork/r9EyPL>

Fig. 15 Regin Wellander. (2023, June 6). The City of Karnak - Enemies,
ArtStation. <https://www.artstation.com/artwork/xDZWAX>

Regin Wellander. (2023, June 6).

Fig. 16 Regin Wellander. (2023, June 6), Fafner vs Sigurðr - Graduation Project
2023 - Part 4/4 ArtStation <https://www.artstation.com/artwork/1xEKqL>

Fig. 17 3D inicial Shrine, Nacho Rodriguez. (s. f.). ArtStation.
<https://www.artstation.com/artwork/wJzQLL>

Fig. 18 Nacho Rodriguez. (s. f.). Shrine, ArtStation.
<https://www.artstation.com/artwork/wJzQLL>

Fig.19 Irene Rodríguez. (2023). Bocetos primera versión de DHIA, procreate,

Fig.20 Irene Rodríguez. (2023). Detalle segunda versión de DHIA, procreate

Fig.21 Irene Rodríguez. (2023). Bocetos segunda versión de DHIA, procreate

Fig.22 Detalle Regin Wellander, Sigurðr, Fafnesbane - Graduation Project 2023 - Part ¼, Artsstation <https://www.artstation.com/artwork/XgGyVy>

Fig.23 Irene Rodríguez. (2024). Bocetos finales de DHIA, procreate

Fig. 24 Irene Rodríguez. (2024). Comparativa render falda DHIA, procreate

Fig. 25 Detalle render de Simon Tosovsky. (s. f.), Guys Riding Horses, ArtStation.
<https://www.artstation.com/artwork/r9EyPL>

Fig.26 Irene Rodríguez. (2023). Ropa para NPCs, procreate

Fig.27 Irene Rodríguez. (2023). Ropa para NPCs, procreate

Fig.28 Irene Rodríguez. (2024). Paletas de color sacerdote, madre y herrera, procreate

Fig.29 Irene Rodríguez. (2023). Danza de mayoría de edad, procreate

Fig.30 Irene Rodríguez. (2024). Adulto foliari ocultando niño, procreate

Fig.31 Irene Rodríguez. (2024). Grisalla plaza y acantilado, procreate

Fig.32 yakowleva, poster Hades (2018), reddit.
https://www.reddit.com/r/HadesTheGame/comments/ktjyqy/stiched_together_hadess_underworld_map/

Fig.33 Irene Rodríguez. (2024). Intento escalera de caracol con base 3D blender y procreate

Fig.34 Irene Rodríguez. (2024). Bocetos plaza/templo, procreate

Fig.35 Irene Rodríguez. (2024). Planta de la plaza, blender

Fig.36 Irene Rodríguez. (2024). Proceso trazado de los arcos, blender

Fig.37 Irene Rodríguez. (2024). Proceso texturizado sin costuras de madera hecho en materialize

Fig.38 Irene Rodríguez. (2024). Proceso texturizado sin costuras de suelo hecho en materialize

Fig.39 Irene Rodríguez. (2024). Pasillo de pueblo Foliari, procreate

Fig.40 Jimenesdavid7, cabra montesa, shutterstock.
<https://www.shutterstock.com/es/image-photo/mountain-goat-sierra-de-guadarrama-la-1963406416>

Fig.41 Somos L'Alacantí S.L. (2020, 26 marzo). *El Lirón Careto en tiempos de Coronavirus.* Somos L'Alacantí.
<https://somoslalacanti.com/2020/03/26/noticias-el-campello/el-liron-careto-en-tiempos-de-coronavirus/>

Fig.42 Irene Rodríguez. (2024). Primeros bocetos raza shadekin, procreate

Fig.43 Irene Rodríguez. (2024). Segundos bocetos raza shadekin, procreate

Fig.44 Irene Rodríguez. (2024). Bocetos NYSSA abuela raza shadekin, procreate

Fig.45 Irene Rodríguez. (2024). Bocetos ZVOR ebuelo raza shadekin, procreate

Fig.46 Irene Rodríguez. (2024). Modelo broche abuelo, Nomad Sculpt

Fig.47 Irene Rodríguez. (2024). Diseño broche abuela, Procreate

Fig.48 Irene Rodríguez. (2024). Siluetas de la tríada, procreate

Fig.49 Irene Rodríguez. (2024). Shape Language de Diseño primer integrante de la la tríada, procreate

Fig.50 Irene Rodríguez. (2024). Proceso cristalización, procreate

Fig.51 Irene Rodríguez. (2024). Detalle máscara tercer integrante de la tríada, procreate

Fig.52 Irene Rodríguez. (2024). Bocetos entorno laboratorio, procreate

Fig.53 Irene Rodríguez. (2024). Pruebas de color del laboratorio, Clip Studio

Fig.54 Irene Rodríguez. (2024). Captura de la escena, Blender

Fig.55 Irene Rodríguez. (2024). Grisalla del laboratorio, Clip Studio, Blender

Fig.56 Irene Rodríguez. (2024). Detalle en ambiente final del laboratorio, blender, clip studio y procreate

Fig.57 Irene Rodríguez. (2024). Bocetos entorno bosque, procreate

Fig.58 Irene Rodríguez. (2024). Captura de la escena, Blender

Fig.59 Irene Rodríguez. (2024). detalle del río, escena corrupta, blender y procreate

Fig.60 Irene Rodríguez. (2024). detalle de criaturas, escena corrupta, blender y procreate

Fig.61 Irene Rodríguez. (2024). arte final criatura dappled badger, escena corrupta, blender y procreate

Fig.62 Irene Rodríguez. (2024). bocetos LUMEN, protagonista procreate

Fig. 63 Irene Rodríguez. (2024). pruebas de color LUMEN, Procreate

Fig.64 Irene Rodríguez. (2024). Proceso de modelado del cuaderno de campo, Blender

Fig.65 Ferrero (2008), *Acinus Alpinus*, floraiberica

Fig.66 Valdés Bermejo (2004), *Anthyllis Hystrix*, floraiberica

Fig.67 Irene Rodríguez. (2024). Artes finales cuaderno de campo, Cliffside Blossom y Sundrop Bush, Blender y procreate

9. ANEXO

9.1. DOCUMENTO ODS

ANEXO I. RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster: Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos de Desarrollo Sostenibles	Alto	Medio	Bajo	No Procede
ODS 1. Fin de la pobreza.				x
ODS 2. Hambre cero.				x
ODS 3. Salud y bienestar.	x			
ODS 4. Educación de calidad.				x
ODS 5. Igualdad de género.		x		
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.				x
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.			x	
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.				x
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.				x
ODS 10. Reducción de las desigualdades.	x			
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.		x		
ODS 12. Producción y consumo responsables.		x		
ODS 13. Acción por el clima.				x
ODS 14. Vida submarina.				x
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.	x			
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.	x			
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.			x	

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.

Este proyecto no solo busca crear un videojuego inmersivo y atractivo, sino también abordar temas críticos relacionados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030. A continuación, se detalla cómo el proyecto se alinea con varios de estos objetivos:

Salud y Bienestar:

El proyecto refuerza la necesidad de la ética en la medicina y el desarrollo de medicamentos a través de su narrativa. La historia muestra los peligros de la experimentación no consensuada y los efectos nocivos de priorizar el poder sobre el bienestar. Este enfoque busca sensibilizar a los jugadores sobre la importancia de la ética en la investigación médica y farmacéutica.

Igualdad de Género:

A través de personajes femeninos con profundidad y el intercambio de roles tradicionalmente asociados a un género, el proyecto promueve la igualdad de género. Ejemplos incluyen una sacerdotisa como líder de la aldea, una abuela científica y de personalidad fría, un abuelo con instintos más 'maternos' y que a menudo es el encargado de las tareas del hogar, y una protagonista aventurera y rebelde. Además, NPCs con cuerpos no normativos refuerzan la diversidad y la inclusión. El proyecto también aporta nuestra voz como mujeres en el campo del concept art, destacando la importancia de la representación femenina en la industria de los videojuegos.

Energía No Contaminante:

En el juego, la fuente de energía utilizada corrompe activamente el medio ambiente, llevándose al extremo los desafíos asociados con la energía contaminante. Esto sirve como una metáfora para la importancia de desarrollar fuentes de energía sostenibles y respetuosas con el medio ambiente en la vida real.

Reducción de Desigualdades:

El papel de la protagonista es crucial en la lucha contra la opresión de la Tríada, tanto para el propio pueblo *Shadekin* como para los foliari explotados. A través de su viaje, se enfatiza la importancia de luchar por la justicia y la igualdad, y se presenta un modelo de resistencia y empoderamiento.

Ciudades y Comunidades Sostenibles:

Este punto está estrechamente relacionado con la reducción de desigualdades y la vida de ecosistemas terrestres. La protagonista trabaja para crear comunidades más justas y sostenibles, liberando a los pueblos de la opresión de la Tríada y fomentando un entorno de respeto y coexistencia.

Vida de Ecosistemas Terrestres:

El respeto y la categorización de los animales por parte del jugador, así como el culto a la naturaleza de los foliari, fomentan una relación de coexistencia con el entorno natural. Esto resalta la importancia de conservar los ecosistemas y promover prácticas sostenibles que protejan la biodiversidad.

Consumo Responsable:

El juego también enfatiza la importancia del consumo responsable. Los jugadores deben limitar su recolección de plantas para permitir que estas se reproduzcan y sigan disponibles en la misma zona, replicando las prácticas de forrajeo responsable en la vida real. Esto enseña a los jugadores a ser conscientes de los recursos naturales y a utilizarlos de manera sostenible.

Paz y Justicia:

En relación con la reducción de desigualdades, el proyecto también aborda la necesidad de paz y justicia. La narrativa muestra la lucha por liberar a los pueblos de la Tríada, destacando la importancia de la justicia social y la paz como fundamentos para una sociedad sostenible.

Alianza para Lograr los Objetivos:

La colaboración entre NPCs y el jugador es fundamental para liberar a los pueblos de la opresión de la Tríada. Esta alianza refleja la importancia de trabajar juntos para alcanzar los objetivos comunes y construir un futuro más justo y sostenible.

Este proyecto, a través de su narrativa y diseño, no solo busca entretener, sino también educar y concienciar a los jugadores sobre importantes temas sociales y ambientales, alineándose con los ODS de la Agenda 2030.

9.2. DESCRIPCIÓN DE PERSONAJES

9.2.1 Lumen

Descripción básica:

Lumen es la protagonista principal del juego, una joven aventurera y rebelde que vive en el exterior con los Foliari. Es una apotecaria hábil y conocedora de diversas hierbas y remedios.

Rol actoral:

Protagonista y líder de la misión para descubrir la cura del Blackveil y liberar a los Shadekin y Foliari del control de The Triad.

Personalidad:

Curiosa, determinada y valiente, Lumen está impulsada por un fuerte sentido de la justicia y la empatía hacia los demás. Es un poco basta y masculina, lo que influye a sus manierismos y forma de moverse o hablar.

Contexto (cultural, económico):

Lumen ha crecido en una comunidad de Foliari, adoptando muchas de sus creencias y costumbres. Su vida económica ha sido modesta pero estable, debido a la ayuda del negocio familiar.

Profundidad (miedos, valores, fortalezas, debilidades):

Miedos: Perder a sus seres queridos, fracasar en su misión.

Valores: Justicia, verdad, empatía.

Fortalezas: Resolución, inteligencia, habilidad para la investigación.

Debilidades: Impulsividad, puede ser demasiado confiada.

Descripción visual:

Lumen tiene un aspecto atlético, con características físicas tanto de Foliari como de Shadekin. Tiene ojos dorados/mostaza y lleva el cabello castaño corto. Viste ropa característica de los foliari pero con una paleta de color más cercana al pueblo Shadekin, adecuada para la exploración, pero a menudo descolocada. Suele ir acompañada de una mascota juguetera que suele ayudar a buscar determinadas plantas guiada por su olfato.

Descripción voces:

Lumen tiene una voz juvenil, firme y algo rasposa, con un tono que transmite determinación y curiosidad.

Antecedentes en la historia:

Criada por sus padres en el exterior después de que su abuela huyera de los Shadekin, solo la recuerda de los comienzos de su infancia.

Apuntes narrativos (arco del personaje, relaciones):

Arco del personaje: De joven inexperta a líder y heroína.

Relaciones: Cercana a Lumen y los Foliari, en constante conflicto con The Triad.

9.2.2 Dhia

Descripción básica:

Dhia es la sacerdotisa de los Foliari, una joven que se ha visto obligada a madurar rápidamente debido a su responsabilidad.

Rol actoral:

Guía y apoyo clave para Lumen en su misión.

Personalidad:

Serena y compasiva, pero mantiene una chispa de picardía y jugueteo.

Contexto (cultural, económico):

Proviene de una comunidad de Foliari que valora profundamente la conexión con la naturaleza y la espiritualidad. Económicamente, vive de manera sencilla.

Profundidad (miedos, valores, fortalezas, debilidades):

Miedos: El deterioro de la naturaleza, la pérdida de su comunidad.

Valores: Respeto por la vida, armonía con la naturaleza.

Fortalezas: Sabiduría, capacidad de curación, liderazgo.

Debilidades: Puede ser reservada y temerosa de mostrar vulnerabilidad.

Descripción visual:

Tiene una apariencia mundana, con rostro redondo y pomulos marcados, piel de tonos violáceos característica de los foliari, ojos miel y pelo castaño largo. Suele vestir con telas características del pueblo foliari, con gasas y transparencias, y en tonos blancos y verdes.

Descripción voces:

Su voz es suave y melodiosa, con un tono calmado que infunde tranquilidad y confianza.

Antecedentes en la historia:

Líder espiritual desde joven tras la desaparición del anterior sacerdote. Ha crecido con Lumen y tiene una relación cercana con ella.

Apuntes narrativos (arco del personaje, relaciones):

Arco del personaje: De joven asustada a líder del pueblo.

Relaciones: Amiga de Lumen, posible interés romántico pero inviable debido a sus responsabilidades, profunda conexión con su pueblo.

9.2.3 Adara

Descripción básica:

Adara es la madre de Lumis, una figura genuina, sin llegar a la perfección idealizada.

Rol actoral:

Madre protectora y de Lumis.

Personalidad:

Adara es una mujer fuerte, pero con una complejidad emocional marcada por sus experiencias. Es sobreprotectora y severa, pero también muestra momentos de gran compasión y picardía.

Contexto (cultural, económico):

Adara es respetada en su comunidad, pero también sujeta a críticas. Algunos la ven como una madre sobreprotectora, mientras que otros la consideran un faro de fortaleza. Su vida ha estado marcada por luchas y sacrificios constantes, especialmente al perder a su marido en un accidente.

Profundidad (miedos, valores, fortalezas, debilidades):

Miedos: Perder a Lumis, no poder proteger a su familia.

Valores: Amor, sacrificio, compasión.

Fortalezas: Determinación, resiliencia, generosidad.

Debilidades: Puede ser excesivamente protectora, propensa a tomar decisiones por si hija, secretiva.

Descripción visual:

Adara tiene una apariencia que refleja años de experiencia y sacrificio. Su rostro muestra las líneas del tiempo y los desafíos a los que se ha enfrentado, pero también una fuerza interior inquebrantable. Su cabello es canoso, testimonio de las preocupaciones y cargas que ha llevado a lo largo de los años. Tiene una mandíbula marcada y un cuerpo tosco y rectangular pero mantiene una expresión pícaro, viste en tonos tierra.

Descripción voces:

Adara tiene una voz firme, con un tono que transmite autoridad.

Antecedentes en la historia:

Adara ha criado a Lumis lejos del dominio de The Triad. Aunque no conocía por completo la historia familiar, ocultó los detalles sobre su linaje a Lumen para evitar que tratase de encontrar las cuevas de los Shadekin a sabiendas de que su familia huyó de allí.

.

Apuntes narrativos (arco del personaje, relaciones):

Arco del personaje: Se verá en la obligación de dejar atrás sus miedos de ver a su hija hacerse cada vez más independiente.

Relaciones: Su mundo gira alrededor de Lumis, mostrando tanto la tensión de la sobreprotección como un gran aprecio hacia ella.

9.2.4 Torin

Descripción básica:

Torin es el antiguo sacerdote, un hombre delgado y de semblante amable. Su figura es esbelta pero no débil, con una presencia tranquila. Sus ojos, compasivos, reflejan una sabiduría acumulada a lo largo de los años de servicio a su comunidad.

Rol actoral:

Su desaparición desencadena la trama de la historia, dejando un vacío en la comunidad.

Personalidad:

Torin es amable, sabio y paciente. Siempre dispuesto a escuchar y ofrecer palabras de consuelo, es una figura paterna para muchos en la comunidad. A pesar de su apariencia frágil, posee una gran fortaleza interior.

Contexto (cultural y económico):

Torin proviene de una larga línea de sacerdotes y ha dedicado toda su vida al servicio de su comunidad. Culturalmente, es una figura central y respetada entre los Foliari, con profundas conexiones con las tradiciones y prácticas espirituales del pueblo. Económicamente, vive modestamente, con pocas posesiones materiales, reflejando su dedicación.

Profundidad (miedos, valores, fortalezas, debilidades):

Miedos: Torin teme por el bienestar de su comunidad y por el posible desmoronamiento de la paz y el equilibrio que ha trabajado tanto por mantener.

Valores: Valora la sabiduría, la compasión y la justicia. Cree firmemente en el poder de la comunidad y el apoyo mutuo.

Fortalezas: Su capacidad para empatizar y su sabiduría son sus mayores fortalezas. Su liderazgo es natural y genuino.

Debilidades: A veces puede ser demasiado confiado y reactivo a ver el mal en los demás, lo que le hace vulnerable.

Descripción visual:

Con arrugas suaves, cabello canoso y largo que añade un aire de dignidad a su presencia. Viste túnicas sencillas pero bien cuidadas.

Descripción voces:

Torin tiene una voz tranquila y reconfortante, que transmite sabiduría y calma. Sus palabras son siempre medidas y reflexivas, proyectando una serenidad.

Antecedentes en la historia:

Torin ha sido el sacerdote durante décadas, guiando a la comunidad a través de tiempos difíciles con su sabiduría. Su repentina desaparición crea un vacío en la comunidad y desencadena una serie de eventos que llevan al jugador a investigar.

Apuntes narrativos (arco del personaje, relaciones):

Arco del personaje: De líder a víctima, deberá aprender a dejarse ayudar en lugar de ser él el que brinda apoyo.

Relaciones: Torin era muy cercano a Lumen y su familia, actuando como un mentor. Su relación con los Foliari era de respeto mutuo y colaboración, siendo una figura central en la comunidad. Al ser secuestrado por los Shadekin permanecerá encerrado y en constante sufrimiento hasta ser liberado por el jugador.

9.2.5 Eira

Descripción básica:

Eira es una herrera musculosa y hábil, con una presencia desenfadada y segura. Tiene el pelo corto y desordenado, y no usa guantes mientras trabaja, lo que resalta su destreza y confianza en sus habilidades.

Rol actoral:

Eira actúa como una proveedora esencial de herramientas y armas para los jugadores. También es una fuente de información práctica sobre el mundo del juego, ayudando a los jugadores a entender la importancia de los recursos.

Personalidad:

Eira es directa, pragmática y un poco ruda. Tiene un sentido del humor agudo y una naturaleza despreocupada. Aunque puede parecer brusca, tiene un corazón bondadoso y es profundamente leal a sus amigos.

Contexto (cultural y económico):

Eira proviene de una familia de herreros y ha continuado la tradición con orgullo. Su taller es un punto de encuentro, donde la gente se reúne no solo para comerciar, sino también para compartir historias. Económicamente, se encuentra en una posición estable gracias a su reputación.

Profundidad (miedos, valores, fortalezas, debilidades):

Miedos: Eira teme la pérdida de su independencia y la destrucción de su taller, que representa su legado.

Valores: Valora la honestidad, el trabajo duro y la autosuficiencia. Cree en la importancia de la comunidad y en ayudar a los demás a fortalecerse.

Fortalezas: Su destreza como herrera, su fuerza física y su capacidad para mantenerse tranquila bajo presión son sus mayores fortalezas.

Debilidades: Puede ser demasiado obstinada y tener dificultades para aceptar ayuda.

Descripción visual:

Eira tiene una complexión musculosa, con brazos fuertes y manos marcadas por el trabajo. Su pelo corto le da un aspecto desaliñado pero práctico. Suele vestir ropa de trabajo resistente, reflejando su enfoque en la funcionalidad sobre la apariencia.

Descripción voces:

La voz de Eira es fuerte y clara, con un tono firme que refleja su seguridad. Habla de manera directa y sin rodeos, con un ligero toque de sarcasmo y humor sucio.

Antecedentes en la historia:

Eira ha trabajado como herrera desde joven, aprendiendo el oficio de su familia. Su taller ha sido una parte integral de la comunidad durante años, y su habilidad ha sido crucial para el desarrollo y la defensa del pueblo.

Apuntes narrativos (arco del personaje, relaciones):

Arco del personaje: Su crecimiento personal incluye aprender a aceptar ayuda y a confiar más en los demás.

Relaciones: Eira tiene una relación cercana con Lumen y otros personajes principales, actuando como una amiga. Su taller es un punto de reunión y un símbolo de resistencia.

9.2.6 Nyssa

Descripción básica:

Nyssa es la abuela de Lumen, una mujer de gran sabiduría y determinación que ha vivido tanto en el exterior como bajo tierra. Aunque su edad avanzada es evidente, su mente sigue siendo aguda.

Rol actoral:

Actúa como fuente de conocimiento para Lumen, revelando secretos cruciales sobre la enfermedad del Blackveil y la verdadera historia de su familia. Es un personaje central en el desarrollo de la trama y en la lucha contra The Triad a pesar de haber fallecido en el momento en el que sucede la historia.

Personalidad:

Nyssa es una mujer seria y fría, con una mente analítica. Aunque a veces puede parecer distante, su amor por su familia es profundo y sincero. Es persistente, dispuesta a enfrentar peligros por el bien común, sin embargo vivió siempre con la culpa de abandonar a los foliari secuestrados por el “bien mayor” de compartir sus conocimientos de medicina con los pueblos cercanos a su tienda en el exterior.

Contexto (cultural y económico):

Nyssa proviene de un entorno científico, lo que ha moldeado su enfoque racional y metódico de la vida. Después de huir del control de *The Triad*, se estableció en el exterior, llevando una vida sencilla pero dedicada a la investigación y a proteger a su familia. Económicamente, ha vivido de manera modesta, enfocada más en sus investigaciones que en la acumulación de riqueza.

Profundidad (miedos, valores, fortalezas, debilidades):

Miedos: teme que su familia nunca este a salvo de The Triad y que sus descubrimientos caigan en las manos equivocadas.

Valores: Valora la verdad, la justicia y el bienestar de los demás.

Fortalezas: Su vasto conocimiento científico, su capacidad para pensar estratégicamente son sus principales fortalezas.

Debilidades: Puede ser emocionalmente distante y a veces demasiado centrada en su trabajo, descuidando las relaciones personales.

Descripción visual:

Nyssa es una mujer de complexión delgada pero erguida, con un porte que denota su fuerza interior. Su cabello es blanco y largo, generalmente recogido en un moño envuelto alrededor de su largo cráneo, siendo este tipo de tocados típicos en los *Shadekin*. Sus ojos son de un gris claro y viste ropa sencilla, adecuada para sus investigaciones y su vida en el exterior. A menudo recoge sus mangas con cintas rodeando sus brazos mientras trabaja. A pesar de llevar años conviviendo con los folari sigue llevando prendas más cercanas a las de su pueblo (telas con más peso, opacas, colores oscuros), aunque con algún pequeño toque de color.

Descripción voces:

Su voz es calmada y autoritaria, con un tono que transmite experiencia. Habla de manera precisa y con un aire de autoridad que refleja su conocimiento y su pasado como científica.

Antecedentes en la historia:

Jugó un papel crucial en la investigación sobre el *blackveil* y fue parte de una línea secundaria de investigación que encontró una cura. Su oposición a las prácticas de *The Triad* la llevó a huir al exterior, donde continuó su trabajo en secreto mientras criaba a su familia lejos de su control.

Apuntes narrativos (arco del personaje, relaciones):

Arco del personaje: Nyssa debe enfrentar su pasado y su culpa por no haber podido proteger a más gente de *The Triad*. A lo largo de la historia, su relación con Lumen se profundiza al encontrar cartas, notas y otra serie de objetos que permiten descubrir toda su historia, mostrando siempre una gran culpa por haber abandonado a los foliari a su suerte. Se convierte en una guía esencial para el jugador en su lucha.

Relaciones: actúa como mentora del jugador. Su pasado con *The Triad* y sus sacrificios la han distanciado de la comunidad, pero su habilidad como

apotecaria la convierten en una figura crucial para los pueblos foliari de sus alrededores.

9.2.7 Zvor

Descripción básica:

Zvor es el abuelo de Lumen, un hombre cálido y de naturaleza cariñosa. Es el que socializaba por Nyssa, interactuando con los clientes y recolectando plantas mientras ella se encargaba de los tratamientos. Su apariencia es más ancha y redonda, proyectando una sensación de seguridad y amabilidad.

Rol actoral:

Zvor actúa como la cara del apotecario familiar, conocido por su trato amable y su disposición a ayudar. Es una figura de apoyo emocional tanto para Nyssa como para el resto de la familia, proporcionando un equilibrio necesario en ella.

Personalidad:

Zvor es afectuoso y siempre dispuesto a escuchar. Tiene un gran instinto maternal, cuidando a su familia y a los clientes del apotecario con igual dedicación. Es optimista y siempre encuentra el lado positivo de las cosas, lo que contrasta con la seriedad de Nyssa.

Contexto (cultural y económico):

Zvor proviene de una mezcla cultural entre los Shadekin y los Foliari, lo que se refleja en su apariencia y sus costumbres. Aunque su familia ha vivido de manera modesta, su habilidad para socializar y formar relaciones fuertes ha asegurado que siempre tuvieran el apoyo en ambos pueblos.

Profundidad (miedos, valores, fortalezas, debilidades):

Miedos: Teme por la seguridad de su familia y la posibilidad de que *The Triad* los encuentre y los lastime.

Valores: Valora la familia. Cree en el poder de la cooperación.

Fortalezas: Su capacidad para conectar con las personas y su habilidad para recolectar plantas medicinales.

Debilidades: su deseo de cuidar a los demás puede llevarlo a poner sus propias necesidades en segundo plano.

Descripción visual:

Zvor es un hombre de complexión ancha pero frágil, con un rostro que siempre parece estar a punto de sonreír. Sus ojos son de un color cálido, y su escaso cabello es corto y salpicado de canas. Viste ropa de colores oscuros característicos de los Shadekin, pero siempre añade toques de color, acostumbrado a verlo en los Foliari, como pañuelos o cinturones coloridos.

Descripción voces:

La voz de Ivor es profunda, con un tono que transmite calma y confianza. Habla de manera pausada, siempre asegurándose de que quienes lo escuchan se sientan valorados.

Antecedentes en la historia:

Zvor ha sido el pilar social del apotecario, construyendo relaciones sólidas con la comunidad y asegurando que siempre tuvieran los recursos necesarios. Su habilidad para recolectar plantas y su conocimiento práctico de las mismas ha sido crucial para el éxito del negocio familiar.

Apuntes narrativos (arco del personaje, relaciones):

Arco del personaje: Zvor debe lidiar con el miedo y la ansiedad de las amenazas de *The Triad* mientras mantiene su optimismo y amor por la vida.

Relaciones: Tiene una relación amorosa con Nyssa, equilibrando su seriedad con su calidez. Su relación con Lumen es de profundo cariño y orgullo mientras vivía.

9.2.8 Dagon

Descripción básica:

Dagon es un hombre de figura robusta y cuadrada, con una presencia autoritaria. Su apariencia refleja poder y rigidez, proyectando fuerza y estabilidad.

Rol actoral:

Como miembro de La Tríada, Dagon es responsable de la vigilancia del pueblo y de mantener a las clases altas bajo el control y la influencia de La Tríada dentro de la comunidad *Shadekin*.

Personalidad:

Dagon es severo y disciplinado. No muestra piedad hacia aquellos que desafían la autoridad de La Tríada y cree firmemente en la necesidad de un control estricto para mantener el orden.

Contexto (cultural y económico):

Parte de la élite dentro de la sociedad *Shadekin*, habiendo ganado poder con el surgimiento de la enfermedad gracias a su labor organizando recursos. Su posición le ha otorgado privilegios y poder que ha utilizado para ascender dentro de la alta sociedad como parte de La Tríada.

Profundidad (miedos, valores, fortalezas, debilidades):

Miedos: Teme perder el control y la estructura de poder que ha luchado para establecer.

Valores: Valora la disciplina, el orden.

Fortalezas: Su habilidad para mantener la cabeza fría.

Debilidades: Su falta de empatía y su rigidez.

Descripción visual:

Dagon lleva una máscara metálica inspirada en una lechuza, con un cristal azul puntiagudo. Viste una túnica larga y pesada en tonos oscuros de morado y verde con mangas anchas, reforzando su imagen de autoridad y sus formas cuadradas.

Descripción voces:

Su voz es grave y resonante, con un tono tajante que no admite cuestionamientos. Habla con precisión y claridad, siempre al punto.

Antecedentes en la historia:

Dagon ha sido una figura clave en la consolidación del poder de La Tríada, utilizando su conocimiento de la gestión de vigilancia y sobornos para suprimir rebeliones y mantener el control. Aunque ya es algo viejo, sus rasgos muestran la dureza característica de los *Shadekin*.

Apuntes narrativos (arco del personaje, relaciones):

Arco del personaje: Su rigidez y falta de empatía eventualmente lo llevarán a enfrentarse con la realidad de que el control absoluto no es sostenible.

Relaciones: Mantiene una relación profesional y distante con los otros miembros de La Tríada, valorando la eficiencia por encima de cualquier vínculo personal.

9.2.9 Lyra

Descripción básica:

Lyra es una mujer de figura esbelta y elegante, con una mezcla de rasgos angulares, cuadrados y suaves que le otorgan una apariencia enigmática. Su presencia es a la vez autoritaria y misteriosa.

Rol actoral:

Como miembro de La Tríada, Lyra es la estratega y diplomática, encargada de manejar las relaciones dentro de la comunidad *Shadekin*. Su papel es crucial para mantener la imagen pública de La Tríada y asegurar su influencia política.

Personalidad:

Lyra es astuta y manipuladora. Sabe cómo utilizar su encanto y persuasión para lograr sus objetivos, y no duda en utilizar cualquier medio necesario para mantener el poder y el control de La Tríada.

Contexto (cultural y económico):

Lyra proviene de una familia con una larga historia de poder e influencia dentro de la comunidad *Shadekin*. Ha sido entrenada en las artes de la diplomacia y la estrategia desde joven, lo que la ha preparado para su papel en La Tríada.

Profundidad (miedos, valores, fortalezas, debilidades):

Miedos: Teme perder su influencia y el control sobre las relaciones diplomáticas que ha construido.

Valores: inteligencia, la persuasión y el poder estratégico.

Fortalezas: Su habilidad para manipular y persuadir, así como su inteligencia estratégica.

Debilidades: Su ambición puede llevarla a subestimar a sus adversarios y a generar desconfianza en quienes la rodean.

Descripción visual:

Lyra lleva una máscara elegante elaborada a partir de la cristalización de los foliari, inspirada en los halos de ángeles y vírgenes. Su máscara cubre parcialmente su rostro, dejando al descubierto su sonrisa inquietante. Viste una túnica larga y fluida en tonos morados, que acentúa su figura y le da un aire de sofisticación.

Descripción voces:

Su voz es melodiosa, con un tono persuasivo que puede volverse frío y calculador cuando es necesario. Habla con una calma y precisión que refleja su astucia.

Antecedentes en la historia:

Lyra ha sido fundamental en la expansión de la influencia de La Tríada, utilizando su inteligencia y habilidades diplomáticas para forjar alianzas y neutralizar amenazas. Su capacidad para manipular la ha convertido en una pieza clave en el mantenimiento del poder de La Tríada.

Apuntes narrativos (arco del personaje, relaciones):

Arco del personaje: Su ambición y manipulación la llevarán a enfrentarse a las consecuencias de sus acciones, cuestionando si el poder vale su costo.

Relaciones: Mantiene una relación tensa con los otros miembros de La Tríada, utilizando su persuasión para influir en sus decisiones y mantener su propia posición de poder.

9.2.10 Keres

Descripción básica:

Keres es un hombre de presencia imponente y reservada. Su figura es alta y delgada, lo que, junto a su comportamiento silencioso, le da un aire inquietante.

Rol actoral:

Como miembro de La Tríada, Keres es el estratega, encargado de las decisiones más calculadoras y frías. Su papel es crucial en la planificación y ejecución de acciones que mantengan a La Tríada en el poder.

Personalidad:

Keres es extremadamente calculador, prefiriendo observar y analizar antes de hablar, y cuando lo hace, sus palabras son precisas. Su presencia siempre inspira una mezcla de respeto y temor.

Contexto (cultural y económico):

Keres ha sido educado en las artes del espionaje y la estrategia, al formar parte de la tríada se encuentra en la cúspide de la pirámide social del pueblo Shadekin, a menudo disfrutando de los lujos que trae la posición junto al resto de la tríada mientras su gente sufre.

Profundidad (miedos, valores, fortalezas, debilidades):

Miedos: Teme ser descubierto y vulnerado, perdiendo el control que tanto valora.

Valores: precisión, el control y la estrategia por encima de todo.

Fortalezas: Su inteligencia analítica, su capacidad de mantenerse en las sombras y su naturaleza imperturbable.

Debilidades: Su frialdad y reserva lo aíslan de los demás, haciéndolo incapaz de formar vínculos.

Descripción visual:

Keres lleva una máscara que cubre completamente su rostro, diseñada a partir de cristalización, apenas deja ver sus ojos. La máscara le otorga una apariencia casi fantasmal, reforzando su aura maligna. Viste una túnica larga y oscura con

detalles en tonos morados y verdes, que añade a su apariencia inquietante y oculta su figura.

Descripción voces:

Su voz es monótona, casi susurrante, lo que añade a su presencia siniestra. Cuando habla, cada palabra parece estar calculada para causar el mayor impacto.

Antecedentes en la historia:

Keres ha estado detrás de muchas de las decisiones más oscuras de La Tríada, utilizando su inteligencia para controlar a la población *Shadekim*. Su habilidad para mantenerse en las sombras lo ha hecho indispensable en la estructura de poder de La Tríada.

Apuntes narrativos (arco del personaje, relaciones):

Arco del personaje: Keres enfrentará la posibilidad de que su aislamiento total sea lo que pueda con él. Cuestionando si su frialdad es una fortaleza o su mayor debilidad.

Relaciones: Tiene una relación tensa con los otros miembros de La Tríada, quienes respetan su inteligencia pero desconfían de su naturaleza reservada. Su manipulación lo convierten en una figura solitaria dentro del grupo.

9.3. ESQUEMA INICIAL

Enlace al miro con el esquema y los moodboards iniciales del proyecto:

https://miro.com/welcomeonboard/UTJmb0d3cjZQM3R0c1VseEFUWUVHakZSRmhUN29TcUI0TIRoZHhBTVI0OW4zR2NDZlhKZFNRcGQyd2tXdGx2OXwzNDU4NzYONTIxMDYzNTY3NzU5fDI=?share_link_id=644287367715

9.4. ARTBOOK

Dejamos el enlace al artbook en drive:

https://drive.google.com/file/d/1Lcu09PgVRa7BWqgC2SAMCNp-mHERv2di/view?usp=drive_link