

TFG

CONCEPT ART PARA UN VIDEOJUEGO: YGGDRASIL.

Presentado por Eugenio Romero Martín
Tutor: Francisco Martí Ferrer

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2015-2016



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN / ABSTRACT

En este trabajo he desarrollado el Concept Art para los elementos más importantes un videojuego de plataformas 2D: personajes principales y secundarios, enemigos, armas y escenarios. He utilizado una estética *cartoon* y una ambientación basada en la mitología nórdica.

Los escenarios parten de la interpretación de varios textos e imágenes sobre este tema. En cuanto a los personajes, cada uno ellos está inspirado en una persona de mi entorno, por lo que he tenido en cuenta en el diseño características personales, intentando plasmar su manera de ser tanto en sus poses y su forma de vestir como en su arma y forma de combate, siempre dentro de los parámetros de la ambientación del juego.

PALABRAS CLAVE

Concept Art, Videojuego, Cartoon, Digital, Artbook, Mitología Nórdica.

In this work I developed the Concept Art for the most important elements 2D video game platforms: major and minor characters, enemies, weapons and scenarios. I used a cartoon aesthetic and a setting based on Norse mythology.

The scenarios are based on the interpretation of various texts and images on this topic. As for the characters, each of them is inspired by a person in my environment, so I have taken into account in designing personal characteristics, trying to capture his personality both in their poses and their dress as their weapon and form of combat, always within the parameters of the atmosphere of the game.

KEY WORDS

Concept Art, Video Game, Cartoon, Digital, Art Book, Norse mythology.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar quiero dar las gracias a todos los profesores que me han ayudado a formarme, tanto a lo largo de la carrera como antes de ella, y en general a todas las personas que han favorecido mi interés por el Arte.

Agradezco también a la Facultad de Bellas Artes de San Carlos por haberme acogido como uno de sus miembros y haber hecho de mi alguien competente en este mundo del Arte.

También quiero agradecer tanto a mi familia como a mis amigos, los cuales tanto consciente como inconscientemente me han ayudado a desarrollar este proyecto, a resolver dudas y en definitiva a seguir adelante.

Y por último a mi tutor Francisco Martí Ferrer que nunca me puso trabas y me dejó plena libertad para hacer el trabajo, guiándome para que este fuera realizado con éxito.

Gracias.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	06
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	07
2.1. OBJETIVOS	07
2.2. METODOLOGÍA	08
3. CONCEPT ART: YGGDRASIL	09
3.1. IDEA	09
3.2. DOCUMENTACION	09
3.3. REFERENTES	11
3.4. HISTORIA	12
3.5. HÉROES ¹²	
3.5.1. <i>Eusrock</i>	12
3.5.2. <i>Adlez</i>	13
3.5.3. <i>Tamar</i>	14
3.5.4. <i>Javi</i>	15
3.5.5. <i>Mao</i>	16
3.6. ENEMIGOS	17
3.6.1. <i>Hela</i>	18
3.6.2. <i>Drizzt Do'Urden</i>	19
3.6.3. <i>Nidhogg</i>	19
3.6.4. <i>Gudmund y Prymr</i>	20
3.6.5. <i>Axel</i> ²⁰	
3.7. PERSONAJES SECUNDARIOS	21
3.7.1. <i>Ordisi</i>	22
3.7.2. <i>Aart y Clair</i>	22
3.8. ARMAS	23
3.8.1. <i>Hachas</i>	23
3.8.2. <i>Espadas</i>	23

3.8.3. Arcos	23
3.8.4. Báculos	23
3.8.5. Sables y Trabucos	24
3.9. ESCENARIOS	24
3.9.1. Yggdrasil	24
3.9.2. Helheim	25
3.9.3. Svartálfaheim	25
3.9.4. Niflheim	25
3.9.5. Jötunheim	26
3.9.6. Midgard	26
4. CONCLUSIONES	27
5. BIBLIOGRAFÍA	28
6. ANEXOS	29

1. INTRODUCCIÓN

Desde que tengo memoria me ha gustado dibujar, centrándome básicamente en el dibujo a línea sin color. En este Grado he conocido y practicado diversos métodos de creación artística, siendo el que más me ha interesado desde siempre el arte digital. Gracias a la formación adquirida en estos cuatro años, he podido trasladar nuevos conocimientos a mi trabajo utilizando una tableta de dibujo digital, herramienta fundamental para mi perfil profesional. Ésta facilita el coloreado, la modificación de trazos y en general, las posibilidades que ofrece un software de edición de *bitmaps* profesional como Photoshop. La agilización del flujo de trabajo ayuda tanto a la optimización del tiempo de trabajo como a la retroalimentación entre la evolución de las distintas partes de un proyecto y la del estilo general.

El diseño del Concept Art de “Yggdrasil” ha consistido en la creación de pequeñas partes de un mundo (que es el del Videojuego) en las que se puede entrever la forma de vida de los personajes. Una forma muy próxima a la de las sagas escandinavas (leyendas sobre seres heroicos, mitológicos, etc.), con toques contemporáneos.

El formato de este videojuego corresponde a un plataformas 2D, con gráficos dibujados a mano (con tableta digital) y su género es de acción/aventuras, éste va dirigido a un público juvenil y adulto.

En el aspecto gráfico he querido realizar este proyecto con estilo *cartoon*¹, ya que me apetecía probarlo e indagar en él, pensé que podía funcionar bastante bien para esta obra en cuestión, además es un estilo divertido y que siempre me ha gustado bastante.

Este proyecto ha sido realizado exclusivamente mediante técnicas digitales, utilizando los programas MediBang Paint Pro y Adobe Photoshop CC. Como he mencionado antes estos programas favorecen la libertad creativa, pudiendo acceder a muchas herramientas para lograr efectos bastante interesantes, si bien el aprendizaje de éstas requiere un tiempo considerable.

En primer lugar, se realizó un proceso de documentación sobre la mitología nórdica y los personajes que en ella habitan, también se llevó a cabo la selección de cinco mundos de entre los nueve que hay repartidos por el

¹ Cartoon: caricatura, dibujo animado, dibujos animados, historieta ilustrada, tira cómica, tira humorística, viñeta de humor.

*Yggdrasil*², cada uno de estos cinco mundos será una localización jugable en el videojuego y a cada uno irá atribuido un enemigo el cual viene dado por la propia mitología. A continuación, se hizo una búsqueda de referentes y ejemplos sobre el estilo gráfico que buscaba, más adelante dividí la tarea en fases para encargarme de ellas una por una.

Mi memoria se va a centrar en explicación de todas las categorías que he diseñado, siendo éstas: héroes, enemigos, personajes secundarios, armas y escenarios, también contaré un poco la historia del videojuego sin recrearme demasiado en ella ya que en lo que me he centrado es en el diseño como tal de los elementos citados anteriormente.

Tras la realización de todo el trabajo recogí las ilustraciones finales para proceder al montaje de un *artbook*³, donde se muestra de forma ordenada y por apartados todos los diseños realizados. Este artbook es el formato final que buscaba para mi trabajo, pudiendo serme útil como carta de presentación, es decir, a modo de portfolio.

Como parte final del trabajo expongo mis conclusiones a las que llegué tras finalizar el proyecto y observar los resultados obtenidos, junto con la bibliografía consultada y los anexos.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

Mi objetivo principal para este trabajo ha sido realizar el diseño de los personajes principales (héroes y enemigos finales de nivel), secundarios (vendedores), *props* (armas y algunos otros objetos) y de los seis escenarios correspondientes a los distintos niveles para el posterior desarrollo de un videojuego de plataformas 2D.

En lo que respecta a los personajes, he pretendido dotarlos de un aspecto adecuado a su función en el juego y una identidad reconocible en relación con el resto de personajes (conservando el estilo gráfico) y diferenciada de personajes de videojuegos de temática similar.

²Yggdrasil: es un fresno perenne: el árbol de la vida, o fresno del universo, en la mitología nórdica. Sus raíces y ramas mantienen unidos los diferentes mundos: Asgard, Midgard, Helheim, Niflheim, Muspellheim, Svartalfheim, Alfheim, Vanaheim y Jötunheim.

³ Artbook: libro de arte que recopila las ilustraciones de una obra.

Además de estos objetivos vinculados al diseño, he buscado mejorar y seguir aprendiendo nuevas herramientas para perfeccionar mi perfil técnico como ilustrador digital.

2.2. METODOLOGÍA

Lo primero y lo que más me costó fue obtener la idea de que hacer, ésta me vino a la mente mientras hacía un dibujo de mi amigos y yo en el que estábamos en unas poses que consideré que nos representaban bastante. Antes de acabar este dibujo pensé que hacíamos un buen equipo y que podría hacerse una historia con nosotros como protagonistas. Una vez decidido que íbamos a ser nosotros, pasé a pensar en qué consistiría y donde podría estar ambientada la historia, esto no fue difícil ya que siempre he sentido una gran atracción hacía la fantasía medieval y más recientemente esta ha ido encarándose hacía la mitología nórdica y la sociedad vikinga.

El siguiente paso era darnos un papel a cada uno, lo cual tampoco fue difícil porque tenemos personalidades bastante diferenciadas, y conociendo las clases típicas de los videojuegos es fácil encasillarnos en los distintos tipos, siendo estos: paladín, berserker, guardabosques, mago e ingeniero (más adelante procederé a explicar en qué consisten los distintos tipos).

Una vez habiendo definido el carácter y el papel de cada uno, me puse ya a dibujar y a hacer bocetos de los cinco héroes, tras varias pruebas de estilos gráficos, y diseños de cada personaje, seleccioné el estilo *cartoon* y los modelos definitivos y deje pequeñas variaciones en cada uno, las cuales consideré igualmente válidas y que debían de permanecer en el juego siendo intercambiables entre ellas y pudiendo modificar de forma sutil el aspecto del personaje.

Todo esto fue acompañado a la vez de una extensa búsqueda de referentes para ser consciente de las características que predominaban en cada clase, y hacer una combinación entre esas características y las que yo quería otorgar a los héroes, intentando hacer como he mencionado antes personajes bien definidos pero a la vez originales.

Una vez diseñados los héroes principales, pasé a hacer a los antagonistas, inspirados también en amigos míos y en criaturas de la mitología nórdica, a la hora de atribuir un personaje a cada uno de mis amigos, tampoco me fue difícil ya que una vez elegidos los personajes y el mundo al que pertenecían en dicha

mitología, les di a elegir cual querían ser cada uno. Cuando eligieron su personaje pasé a hacer otra gran búsqueda de referentes, hasta que tuve clara la forma de cada enemigo, muchas de estas formas eran bastante difíciles de imaginar, ya que hay muy poco material gráfico y en muchos de los textos donde están descritos hay contradicciones entre ellos. Pese a esto logré hacerme una idea bastante aproximada de cada uno y los fusioné con mis amigos, llegando a obtener un resultado que me gustara.

El proceso que seguí con las otras tres categorías (personajes secundarios, armas y escenarios) fue bastante parecido, empezando con la búsqueda de referentes y documentación, siguiendo con la realización bocetos y concluyendo con la elección del diseño final y la realización de la ilustración.

3. CONCEPT ART: YGGDRASIL

3.1. IDEA

Como he comentado antes la idea inicial viene de un dibujo que hice en el que estábamos mis amigos de la Universidad y yo, al ver el dibujo se me ocurrió que podía hacer una historia sobre nosotros.

Siempre he estado muy interesado en el mundo de los videojuegos y tengo como aspiración profesional ganarme la vida diseñando el Concept Art para alguna de las grandes empresas del sector, así que desde hace ya tiempo tenía claro que mi TFG sería el desarrollo y el diseño de personajes para un videojuego.

Una vez unidas estas dos ideas decidí que mi proyecto sería este.

Tras darle varias vueltas concluí que mi proyecto estaría ambientado en la mitología nórdica, y para darle un elemento más con el que jugar y hacer más interesantes los diseños, le añadí a esa ambientación elementos contemporáneos, principalmente en el vestuario añadiendo detalles como cremalleras, gafas y demás elementos que no existían en la época en que está basado este trabajo.

3.2. DOCUMENTACIÓN

La documentación ha sido esencial para este proyecto. Se pueden encontrar muchos sitios web acerca del tema, si bien la mayoría de las páginas tienen literalmente la misma información y algunas otras poseen información



que puede llegar incluso a ser contradictoria. Según las zonas y la época muchas de estas leyendas han ido distorsionándose, dando la sensación de que -exceptuando lo más importantes- los eventos no tienen una historia que predomine sobre el resto de variaciones. Una vez filtrada la información obtenida, la mayoría de la documentación para este trabajo procede de dos fuentes principales: “Mitología Nórdica Introducción”⁴ documento que recopila mucha información sobre la mitología nórdica y que considero bastante coherente y completo y “*Literaturas Germánicas Medievales*”, de Jorge Luis Borge, en el que habla de las sagas que he mencionado anteriormente.

El origen de las sagas ha sido siempre objeto de numerosos debates, pues no está claro si surgió a partir de antecedentes orales de tradición popular, o a partir de antecedentes escritos.

Uno de los defensores de la primera vertiente fue Borges, que según señalaba:

*"Este arte empezó siendo oral, oír cuentos era uno de los pasatiempos de las largas veladas de Islandia. Se creó así, en el siglo X, una epopeya en prosa: la sag. La palabra es afín a los verbos sagen y say (decir, y referir) en alemán e inglés. En los banquetes, un rapsoda repetía las sagas."*⁵ (BORGUES, 1966)

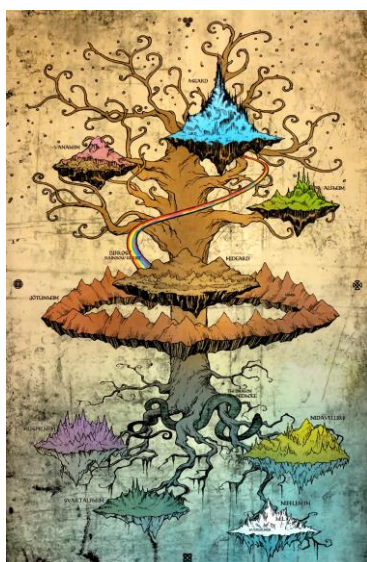
Borges, *Literaturas Germánicas Medievales* (1966).

Para ir entrando en materia explicaré brevemente los rasgos de la mitología nórdica más importantes para comprender el trabajo y diseño de los personajes.

"Para los nórdicos, el mundo del hombre era nada más una rama del gran Yggdrasil, el fresno del mundo. Nueve mundos posee Yggdrasil, El árbol se divide en tres partes. Niflheim, Midgard y Asgard (raíz, tronco y copa, respectivamente)". (Wikipedia, 2016).

Los mundos son los siguientes por orden ascendente:

1. Helheim, el Reino de los muertos.
2. Svartálfaheim, el Reino de los elfos oscuros
3. Niflheim, el Reino de las nieblas y el terror.
4. Jötunheim, el Reino de los gigantes.
5. Midgard, el Reino de los Hombres.
6. Vanaheim, el Reino de los Vanir (la tribu de los dioses de la naturaleza y de la fertilidad).



Yggdrasil y sus nueve mundos

⁴Mitología Nórdica Introducción, Autor desconocido <http://www.alejandriadigital.com/wp-content/uploads/2016/01/Mitolog%C3%ADa%20N%C3%B3rdica.%20240%20p%C3%A1ginas.pdf>

⁵Borges, *Literaturas Germánicas Medievales* (1966).
<http://biblio3.url.edu.gt/Libros/borges/Medievales.pdf>

7. Alfheim, el Reino de los elfos de la Luz.
8. Asgard, el Reino de los Dioses (Aesir).
9. Muspelheim, el mundo primordial de fuego, allí se encuentra el Ginnungagap.

Pese a que Yggdrasil posee nueve mundos nuestra historia se desarrolla en los cinco primeros, que son los más oscuros y peligrosos.



Castle Crashers

3.3. REFERENTES

Consulté una gran variedad de referentes para las distintas fases del proyecto.

Primero empezaremos con los referentes que utilice para definir el estilo gráfico, continuaremos con los que utilicé para idear el género y el estilo del videojuego y terminaremos con los empleados a la hora de diseñar todos los elementos de mi trabajo.

Como ya he dicho antes el estilo gráfico utilizado para este proyecto es el correspondiente al *cartoon*, pero hubieron dos juegos sin los que este proyecto no habría tenido la forma que tiene ahora, ya que me marcaron a nivel visual y a nivel de lo que consideraba concebible a la hora de hacer un juego 2D. Estos dos juegos son: Castle Crashers, un juego en *scroll* lateral de acción y aventuras desarrollado por el estudio The Behemoth, y Enter the Gungeon, un juego de acción y disparos con gráficos *pixel art*, desarrollado por Dodge Roll, en el caso de este último las referencias las tome de sus cinemáticas, que son animaciones 2D con un estilo muy carismático y que a mi me parece muy interesante.



Enter the Gungeon

El único referente que utilice para situar el género y la mecánica del juego, fue el que personalmente considero mi juego favorito: *Trine*, desarrollado por Frozenbyte⁶. De sus tres entregas considero que la mejor es la segunda, en las que a medida que juegas puedes alternar entre tres héroes: Un mago, un guerrero y una arquera. Es un juego de plataformas en *scroll* lateral, en el que la acción se alterna entre batallas y puzzles, el juego tiene unos gráficos 3D muy coloristas y está. Debido a su jugabilidad, su simple -pero a la vez efectiva y divertida- historia y sus muchas maneras de superar obstáculos, alternando y combinando las habilidades de cada héroe

Por último, para diseñar todos los elementos de mi trabajo son cientos de imágenes obtenidas realizando búsquedas en portales como Pinterest, DeviantArt, Tumblr, etc. Todos estos referentes me han ayudado a explorar diversas opciones para elaborar mis personajes y diseños.



Trine

⁶Frozenbyte: <http://www.frozenbyte.com/>

3.4. HISTORIA

La historia de Yggdrasil, trata de cinco héroes de distintas tribus vikingas, los cuales son transportados a Helheim por un malvado brujo, debido a que este quiere conquistar las aldeas de nuestros protagonistas. Una vez en Helheim (el reino de los muertos de la mitología nórdica) nuestros héroes tendrán que regresar a Midgard (el reino de los hombres de la mitología nórdica) y recuperar sus hogares, pero para ello tendrán que atravesar los cuatro mundos que lo separan del suyo y luchar contra las criaturas que los reinan, siendo estas Hela (el rey de los muertos), junto a su perro Garm, en Helheim, Drizt Do'Urden (señor de los elfos oscuros), en Svartálfaheim, Nidhogg (el gran dragón que muerde las raíces del Yggdrasil), en Niflheim, los gigantes Gudmund (roca) y Prymr (hielo), en Jötunheim, y por último, el brujo que les desterró de su mundo, Axel.

Pero a lo largo de su aventura no estarán solos puesto que se encontrarán con el ancestral vendedor de suministros para la salud y el alma, Ordisi, y los vendedores Aart y Clair, que proveerán a nuestros héroes de nuevas armas y mejoras para sus armaduras.

3.5. HÉROES

Los héroes de esta historia son cinco, como he dicho antes cada uno pertenece a una tribu vikinga diferente, están especializados técnicas de combate distintas y poseen diferentes habilidades que serán imprescindibles para superar con éxito los distintos niveles del juego.

Los héroes y sus clases son:

Eusrock-Berserker
Adlez-Paladín
Tamar-Guardabosques
Javi-Mago
Mao-Ingeniera



Lord Macintosh "Brave"

3.5.1. EUSROCK

Los berserker eran guerreros vikingos que entraban en combate bajo cierto trance, de perfil psicótico, casi insensibles al dolor, fuertes como osos, y no había fuego ni acero que los detuviera. Se lanzaban al combate con furia ciega, incluso sin armadura ni protección alguna. Su sola presencia atemorizaba a sus enemigos y también a sus compañeros de batalla, pues en estado de trance no estaban en condiciones de distinguir aliados de enemigos.

Físicamente Eusrock es alto y robusto, y posee unos grandes y fuertes brazos con un tatuaje tribal de color azul inspirado en las pinturas de guerra celtas, que abarca desde el lado izquierdo de su cara hasta su antebrazo



William Wallace "Braveheart"

izquierdo. Su rostro tiene forma redondeada y lleva una perilla bien definida, tiene los ojos blancos, debido al trance en el que ligeramente ondulado, patillas negras y espesas. Camina ligeramente encorvado, sus pasos son pesados y contundentes y su lenguaje corporal es brusco y descontrolado.

Eurock es introvertido y reservado, pero a la vez es cálido y amable, sabe escuchar a todo aquel que necesita ser escuchado, y darle su apoyo, empatiza con la gente y tiene un amplio sentido de la equidad. Por otra parte no le gusta que se metan en sus asuntos ni que le digan lo que tiene que hacer, es bastante difícil hacer que pierda los estribos, pero si lo hace no responde de sus acciones.

El atuendo de Eusrock consta de una sudadera negra, cuya parte central es cubierta por una cota de malla que se puede quitar y poner con una cremallera, en las piernas lleva unos pantalones cortos negros, muñequeras y tobilleras de tela naranja con unos anillos de hierro delimitándolas y zapatillas con plantillas y puntera metálicas.



3.5.2 ADLEZ

Los Paladines son una clase híbrida entre Guerrero y Sanador que puede ser denominada como 'Guerrero Sagrado'. Pueden hacer uso de auras que les proporcionarán unos beneficios temporales que aumentarán sus habilidades tanto para él como para el resto de compañeros de grupo.

Físicamente Adlez es delgado y atlético, de estatura media, rostro delgado, barbilla puntiaguda cubierta por una fina y recortada barba, ojos azul claro, que inspiran confianza en sí mismo, finas cejas, pelo largo y rizado de color castaño claro. Camina con seguridad y soltura y su lenguaje corporal es efusivo y desafiante.

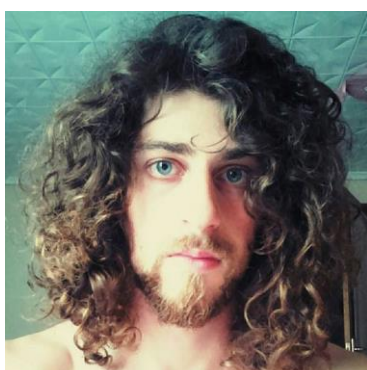


Link "The legend of Zelda"

Adlez es extrovertido y carismático, siempre sabe lo qué hacer en cada momento y guía al resto de la forma que él considera adecuada, es decidido y tiene ímpetu por lo que cuando está convencido de algo es muy difícil hacer cambiar de opinión, por otra parte, actúa demasiado según sus instintos y a veces pierde la perspectiva de la situación.

El vestuario de Adlez consta de un sobreveste⁷ medieval con capucha de colores verde y negro con un cinturón de cuero, sobre una cota de malla, en su brazo derecho lleva un guantelete que le sirve tanto para potenciar su ataques físicos como para protegerse, en su muñeca izquierda lleva una muñequera de cuero, en los que respecta a la parte inferior lleva unos pantalones marrones ceñidos y unas zapatillas que también le ofrecen protección en el empeine.

Este atuendo está inspirado en el personaje de Link de la saga de videojuegos de "The legend of Zelda", ya que este personaje es el favorito de Victor, que es en quién está basado Adlez.



3.5.3. TAMAR

Los guardabosques dependen de su buena vista, su pulso firme y el poder de la naturaleza. Son unos supervivientes sin igual gracias a las trampas, los espíritus de la naturaleza y los leales animales que tienen a su servicio, son capaces de adaptarse a cualquier situación.

⁷Sobreveste: túnica sin mangas cubierta por delante en su mitad inferior que era colocada sobre la cota de malla.

Físicamente Tamar es delgada y frágil, de estatura media, rostro fino y barbilla puntiaguda, ojos verdes de largas pestañas y cejas finas y perfiladas, pelo largo y rizado de color rojizo, con mechones más claros, recogido con un coiletero. Camina con rapidez y ligereza, como si apenas rozase el suelo silenciosamente y su lenguaje corporal es suave pero firme.

Tamar es realista, aunque en situaciones de estrés puede resultar bastante pesimista, aun así, trabaja mejor bajo presión, sabe como tratar a la gente y hacer que esta esté de su lado, y es capaz de conseguir todo lo que se propone.

Tamar va vestida con una camisola blanca, corsé de cuero, dos muñequeras también de cuero, cinturón de cuero con portaobjetos, pantalones negros, botas altas de cuero y capa verde, todas las piezas de cuero del atuendo llevan adornos dorados haciendo juego entre ellas.



3.5.4. JAVI

Los magos destruyen a sus enemigos con encantamientos arcanos. Aunque controlan poderosos hechizos ofensivos, los magos son frágiles y su armadura es ligera, lo que los hace particularmente vulnerables a los ataques a corta distancia. Los magos sabios usan sus hechizos con cuidados para mantener a sus enemigos a distancia o retenerlos en el lugar. Entre sus habilidades también destacan el uso de la polimorfia, cambiando temporalmente los humanoides y bestias en criaturas inofensivas, y la capacidad de teletransportarse y abrir portales para los miembros del grupo.

Físicamente Javi, tiene un cuerpo de proporciones promedias, no es ni alto ni bajo, ni delgado ni gordo, su rostro al igual que el resto de su cuerpo no es ni fino ni grueso, ojos de color turquesa que emiten un fuerte brillo fruto de la magia que emana de su interior, pelo a media melena color castaño oscuro. Camina de forma torpe e insegura y su lenguaje corporal es vacilante.

Javi es analítico, tiene una opinión y un método para actuar frente a cada situación, además es amable, abierto y sincero y con unos fuertes valores morales y un gran mundo interior, pese a esto también es patoso y descuidado a la hora de hacer las cosas.

El atuendo de Javi consta de una camisa rojo tierra que cubre una cota de malla, un pendiente plateado en forma de aro en su oreja izquierda, una muñequera en su brazo derecho, y en la parte inferior un pantalón azulado con un parche en la rodilla izquierda, y unas zapatillas de tela normales de color rojo tierra con cordones y punteras blancas. Puede que lo más característico de su aspecto sean las gafas que lleva, estas le sirven para poder ver bien y no cegar a la gente, puesto que como he dicho antes sus ojos emiten un intenso brillo turquesa, además siempre lleva con él su mochila de cuero que utiliza para guardar pociones, y distintos artefactos mágicos.



3.5.5 MAO

A los ingenieros, como maestros del caos mecánico, les encanta trastear con explosivos, y todo tipo de dispositivos peligrosos, ayudan a sus aliados con armas alquímicas, despliegan ingeniosos inventos o eliminan a sus enemigos con una amplia gama de minas, bombas y granadas.

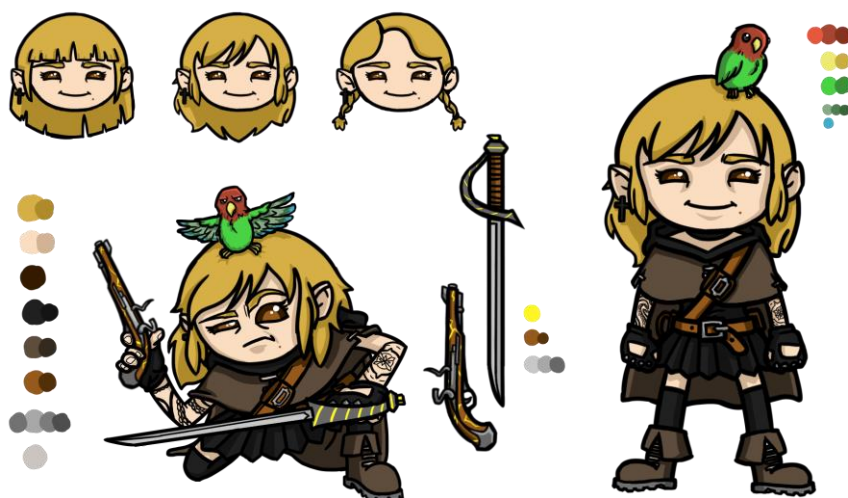
Físicamente Mao es: delgada y atlética, de estatura ligeramente baja, en sus brazos posee dos tatuajes siendo estos un kraken⁸ en su brazo derecho y una rosa de los vientos en el izquierdo, su rostro es redondeado con un lunar bajo de la boca en la parte izquierda, ojos de color avellana, cejas normales y perfiladas, pelo largo y liso color rubio oscuro. Camina de forma grácil y despreocupada, y su lenguaje corporal es alegre y entusiasta.

⁸Kraken: es una criatura marina de la mitología escandinava descrita comúnmente como un tipo de pulpo o calamar gigante

Mao es noble, divertida, muy trabajadora y perfeccionista y aunque en un principio es tímida, y le cuesta abrirse a la gente una vez que coge confianza, es cercana y puedes contar con ella para lo que necesites, no le gusta el conflicto pero si ha de luchar lo hará con valentía. Es también provocadora y le gusta gastar bromas a la gente con la que tiene confianza.

Mao pertenece a una isla donde la principal ocupación de sus habitantes es el pillaje, por esto me he inspirado a la hora de hacer su vestuario en los piratas. Como ya he comentado antes, lleva tatuajes de temática marina y viste con una camisa negra con capucha, sobre ésta lleva una capa y sobre capa de cuero, Mao, lleva además mitones negros, falda negra con medias negras y unas botas de cuero tipo mosquetero, también lleva unas correas que le permiten transportar todas sus armas, explosivos y trampas, como detalles secundarios lleva una gargantilla y un pendiente en forma de cruz en su oreja derecha.

A Mao le acompaña en todo momento su mascota, un agapornis llamado Kiwi, el cual le ayuda en el combate y a la hora de recolectar objetos.



3.6. ENEMIGOS

Los enemigos de esta historia son las criaturas más poderosas de sus respectivos mundos, aun habiéndolos nombrado ya antes, voy a escribir nuevamente sus nombres y el reino al que pertenecen:

En Helheim, el primer mundo tenemos a Hela (Rey de los muertos)

En Svartálfheim, el segundo mundo se encuentra Drizzt Do'Urden (Señor de los elfos oscuros).

En Niflheim, el tercer mundo y reino de las tinieblas y del terror esta

Nidhogg (Gran dragón).

En Jötunheim, el cuarto mundo se encuentran los gigantes de roca y de hielo Gudmund y Prymr.

En Midgard , el quinto mundo y reino de los hombres se encuentra Axel, el brujo, el verdadero enemigo de esta historia.

3.6.1. HELA

Hela fue la menor de los tres hijos que Angrboda tuvo con Loki, además de Fenrir y Jörmungandr. La mitad derecha de su cuerpo era realmente hermosa, pero la mitad izquierda de ésta era igual a la de un cadáver en putrefacción y de ella despedía un olor nauseabundo. Cuando Odín y los otros dioses vieron por primera vez a Hela, quedaron tan espantados que la confinaron al más profundo y oscuro de los mundos: Helheim. Allí, fue nombrada soberana de los muertos.

Este personaje lo he diseñado un tanto diferente a su descripción en la documentación consultada, dándole el sexo masculino para que se adaptara a la persona que quería representar, no obstante conserva su lado putrefacto y nauseabundo, así como a su perro Garm que cuida la entrada en el mundo de los muertos (Helheim).

Podemos describir a Hela como un una criatura con una anatomía voluminosa. Su cuerpo está descompuesto por varias zonas como son, las costillas, el esternón y su pierna izquierda. Su rostro carece de la mitad de la carne y piel en la parte inferior, dejándole al descubierto los huesos de la mandíbula y los dientes, además de todo esto tiene varios huesos que le salen por diversas partes del cuerpo, acabando en punta lo que le da un aspecto más peligroso, el color de su piel es de un azul claro desaturado, se le marcan las venas, tiene una gran costura que le abarca todo su abdomen, su pelo es verde oscuro y abundante, y sus ojos hundidos emiten un brillo verde claro. Todo esto le confiere un aspecto nauseabundo y fiero.

Va acompañado de su perro Garm, guardián de la entrada del mundo de los muertos, sus características físicas son similares a las de su dueño, careciendo de las mismas partes de carne, el color de su pelaje es verde oscuro , y sus ojos también desprenden un brillo verde.

El vestuario de Hela esta todavía sin definir, y tiene a grandes rasgos dos variantes. En la primera va totalmente desnudo y en la segunda lleva una túnica gris oscura con capucha con un cinturón negro con la hebilla plateada en forma de calavera y como protección una hombrera y una muñequera las cuales dejan salir sus huesos puntiagudos a través de ellas.



3.6.2 DRIZZT DO'URDEN

Es un guerrero elfo que vive en la Antípoda Oscura. Drizzt mide aproximadamente 1,63 m y pesa unos 59 kilos. Su arma favorita es la cimitarra, siendo el poseedor de dos mágicas: Centella (Twinkle) y Muerte Helada (Icingdeath). Además porta una estatuilla mágica que invoca a su compañera, una pantera negra llamada Guenhwyvar. También lleva en los tobillos unos brazaletes que incrementan su velocidad y un medallón de la deidad Mielikki.

A la hora de diseñar este personaje he conservado las características físicas de los elfos oscuros (orejas puntiagudas y pelo blanco), así como un aspecto pulcro y cuidado tanto en su físico como en su vestuario, he omitido la pantera que suele acompañar a este personaje.

Su figura es esbelta y fuerte, de gran altura, piel oscura de tono morado, pelo blanco rapado en los lados, cejas largas y finas, también blancas, ojos rojos, orejas puntiagudas y nariz chata.

Su vestuario también tiene dos variantes. En la primera se le puede observar con ropa para la vida diaria, en la cual predominan los tonos negros y marrones, y en la segunda una armadura de combate, en la cual los tonos son negros y granates.

Cabe destacar la gran afinidad de este personaje con la magia mediante la representación de ésta en su vestuario, en la ropa de vida diaria lleva en el cinturón una gema la cual concentra dicha magia, y en la armadura, ésta toma forma de dos llamas verdes que emanan de sus hombros.

3.6.3. NIDHOGG

Nidhogg es el dragón gigante (a veces descrito como una serpiente) que vive bajo Niffleheim enredado entre las raíces del árbol Yggdrasil. Nidhogg roe continuamente una de las raíces del árbol, el dragón será uno de los pocos sobrevivientes y devorara a los heridos de la batalla. Luego de la regeneración, Nidhogg atormentará las almas humanas que hayan quedado en el Niflheim, alimentándose de los cuerpos de los difuntos y la sangre que deposita en sus cráneos. Mientras éste vive en las raíces de Yggdrasil,

El dragón Nidhogg lo he diseñado en su forma de dragón y en su forma semihumana, esta última no existe en la mitología nórdica, pero, consideraba que podía venir bien para el videojuego, ya que así se combatirá contra él en ambas formas.

Nidhogg en su forma semihumana tiene una apariencia física delgada pero fuerte, con los músculos bien definidos, el tono de su piel es verde claro y tiene escamas por encima de sus hombros y de su cabeza, sus ojos son naranjas con las pupilas amarillas, carece de nariz, solo se aprecian las fosas



nasales directamente sobre su rostro, boca grande con dientes muy afilados, orejas puntiagudas. De sus dedos crecen unas uñas largas y afiladas y sus pies tienen solo dos grandes garras.

Su vestuario consta de unos pantalones de color azul oscuro, un cinturón de hojas del propio Yggdrasil y muñequeras y tobilleras hechas con raíces.

3.6.4 GUDMUND Y PRYMR

Gudmund de acuerdo a la saga Hervarar era un rey en Jötunheim. Se dijo de él y sus hombres vivían varias veces el lapso de hombres normales. Tras su muerte, fue adorado como dios y se le ofrecían sacrificios.

Para Gudmund, he buscado una apariencia de gigante de roca, con unos brazos fuertes y robustos para la lucha.

Físicamente Gudmun está recubierto de piedra prácticamente en su totalidad, su piel se puede apreciar de un marrón claro, mientras que la parte de piedra es de un marrón más oscuro, sus ojos emiten un aura verde la cual también rodea a los trozos de piedra que se le van rompiendo a lo largo de la batalla y que quedan orbitando a su alrededor.



En la mitología nórdica, Prymr ("escandaloso") es el rey de los Jotun (gigantes de la escarcha). Su reino era Jötunheim.

En el caso de Prymr, lo mismo un imponente gigante de hielo con las mismas características que su compañero Gudmund.

Físicamente Prymr tiene el cuerpo recubierto de hielo, su piel es de un azul apagado y al igual que le ocurre a Gudmun con su piedra, cuando su hielo se rompe en la batalla éste queda orbitando a su alrededor rodeado de un aura violeta, pero a diferencia del anterior tiene tanto la cabeza como los ojos cubiertos de hielo lo que le hace ser mucho menos preciso en combate, pero a su vez impredecible y astuto.

3.6.5. AXEL

Axel es el antagonista de nuestra historia, antes de nada he de decir que este personaje no está inspirado ni basado en ningún personaje de la mitología nórdica, es un personaje ideado y diseñado únicamente por mí al igual que los héroes.

Dicho esto comienzo la descripción del personaje.

Axel es un brujo, los brujos incineran y destruyen a los enemigos debilitados con una combinación de atroces enfermedades y magia oscura. Mientras que sus esbirros les protegen y mejoran, los brujos golpean a los enemigos desde la

distancia. Ya que son taumaturgos⁹ físicamente débiles desprovistos de una poderosa armadura, los brujos astutos dejan que sus esbirros se lleven el grueso de los ataques enemigos para salvar su propio pellejo.

Axel como ya he indicado al principio no está inspirado en ninguno de los personajes de la mitología, está diseñado arreglo a las características tanto físicas como posturales del amigo en el que está basado.

Físicamente Alex es delgado y estilizado, de estatura media, rostro fino y con barba de un par de días, ojos verdes que brillan por su magia, cejas negras, pelo corto con flequillo largo y rapado a los lados, con una fina coleta en su lado derecho de color negro. Camina con agilidad pero con calma y su lenguaje corporal es altivo y prepotente.

Alex va vestido con una camiseta roja de manga corta, unos pantalones negros ceñidos, y unas botas de cuero marrón, encima de la camiseta lleva un chaleco negro, con un cuello de pelo corto color hueso. Como complementos lleva un pendiente de aro en su oreja derecha y dos piercings en la izquierda, también lleva dos brazaletes de cuero, un cinturón, una hombrera en su hombro izquierdo, una rodillera en su pierna derecha, y una espinillera en su pierna izquierda.



3.7. PERSONAJES SECUNDARIOS

En toda aventura son necesarios personajes que provean a los héroes de todo lo que necesitan para hacer frente a los obstáculos que se encuentran en su misión, en este caso son:

⁹Taumaturgo: persona que tiene poderes para hacer milagros o actos prodigiosos.

Ordisi, el vendedor de pociones.

Aart y Clair, los vendedores de armas y armaduras.

3.7.1. ORDISI

Ordisi, es el mercader errante al que nuestros héroes, van a visitar a lo largo de su aventura, éste se encargará principalmente de proporcionar pociones y demás suministros que restauraran, tanto la salud y el maná¹⁰, como la estamina¹¹ de los personajes principales.

Ordisi el vendedor de pociones, es un homenaje al camarero del bar donde solemos reunirnos habitualmente el grupo de compañeros que formamos a los héroes de este trabajo, por lo cual y manteniendo la mezcla de objetos contemporáneos he introducido en su equipamiento varios de estos objetos, a la vez este personaje también está dotado de dos formas diferenciadas, la humana para relacionarse con el resto de los personajes y la de cabra para moverse con facilidad por los distintos mundos del Yggdrasil.

3.7.2. AART Y CLAIR

Aart y Clair, son los dos vendedores de armamento y armaduras del juego. A lo largo de los diversos mundos podremos encontrar un gran número de portales que nos llevarán a otro plano de la existencia en el que podrás adquirir nuevas armas y reparar tu armadura, además también podrás intercambiar gemas que vayas encontrado por tu camino, para poder ampliar tu inventario, y así poder llevar más objetos, como por ejemplo: pociones, bombas, flechas, etc.

Continuando con el sistema de creación de los personajes, basados todos ellos en personas de mi entorno más cercano, Aart y Clair están inspirados en los vendedores de la tienda de materiales de la Facultad, que nos proveen de los materiales necesarios para el día a día, de la misma forma Aart y Clair surten a nuestro héroes de las armas y enseres que necesitan para cumplir su misión en el juego.

¹⁰Maná: fuente de energía ficticia –basada en el mito bíblico del maná- que se evoca en juegos de rol y de cartas para nutrir a hechiceros, magos y clérigos.

¹¹Estamina: fortaleza física, capacidad de resistir la enfermedad, la fatiga etc.

3.8. ARMAS

En el videojuego, podemos distinguir entre 6 tipos de armas utilizables, cada uno de estos tipos como ya hemos visto le es asignado a un héroe, y para diseñar las armas acordes a ellos he utilizado la misma paleta de colores, y diversos elementos que las relacionen con sus portadores.

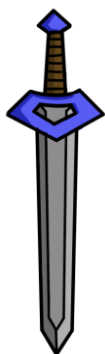
3.8.1. HACHAS

El diseño de las hachas está basado en la consulta de multitud de imágenes de hachas de la época, pese a esto a la hora de realizarlas no me he ceñido sólo a las hachas vikingas, ya que quería hacer más variedad, inspirándome también en otras de otros videojuegos, culturas y épocas, para así diferenciarlas más entre ellas y darle a algunos diseños un toque más de fantasía, por esto podemos encontrar algunas de las hachas que he dibujado con formas poco comunes, gemas incrustadas e incluso runas mágicas que brillan, adecuándolas además a la vestimenta el estilo y la paleta de color del personaje que las usa.



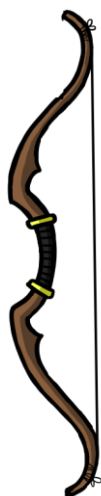
3.8.2. ESPADAS

De la misma forma que con las hachas, he intentado dotar a las espadas de formas distintas entre ellas, sin hacer que se ciñan sólo a una cultura, aun así y de la misma forma que con el resto de armas, he utilizado para todas la misma paleta de colores, aunque en este caso, esta paleta de colores no se corresponde con el personaje, debido a que como expliqué en el apartado de héroes, Adlez está inspirado en "Link" el personaje principal del juego de "The Legend of Zelda" y este personaje posee una espada con el mango azul, por eso es por lo que he escogido el azul para los diseños de las espadas.



3.8.3. ARCOS

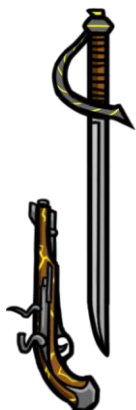
Los arcos vikingos eran mucho más simples, pero dado que este juego no se basa de forma tan estricta en la realidad, y añadiendo que es un juego de fantasía, decidí darles unos diseños más complejos y atractivos, en este caso sí que comparten los colores con el personaje al que pertenece, aunque también cabe destacar que hay algunos diseños inspirados en dragones, debido a la atracción por los dragones que siente la persona en la que está inspirado el personaje de Tamar.



3.8.4. BÁCULOS

He decidido darle a los báculos unos diseños más elaborados, ya que al ser un arma mágica, podía recrearme mucho más y tenía muchas más posibilidades con las que poder jugar a la hora de imaginar y dibujar sus elementos. Al igual que con las hachas y con los arcos la paleta de colores utilizada se corresponde con la vestimenta del personaje.





3.8.5. SABLES Y TRABUCOS

Evidentemente en la época vikinga no existían ni los sables, ni los trabucos, pero como ya explique en el personaje de Mao, ésta proviene de una isla que está fuertemente inspirada en los piratas, es por ello que las armas debían de ser sables y trabucos, de los que realice varios diseños para captar la esencia de la temática pirata y del personaje .

3.9. ESCENARIOS

Para llevar a cabo los escenarios he hecho ilustraciones de escenas que se dan en alguna de las localizaciones del juego, dando lugar a 6 ilustraciones.

En la mitología nórdica el mundo está representado como un disco plano, que está situado en las ramas del gran árbol del mundo YGGDRASIL, árbol de la vida, eje sobre el que descansa el universo, protector de los dioses y de los hombres, cuyas raíces y ramas mantienen unidos los diferentes mundos (de los hombres, de los dioses, los gigantes y los muertos). Si éste muriera significaría la total destrucción de los mundos.

He de indicar que para el diseño de los escenarios más peligrosos he usado formas más puntiagudas y colores más desaturados, en cambio para los escenarios menos peligrosos he utilizado formas más redondeadas y colores más saturados.

A continuación procedo a explicar las características concretas de cada ubicación, basándome en los textos que he leído a lo largo de todo el proceso de documentación para el trabajo.

3.9.1. YGGDRASIL

En la religión escandinava el concepto de universo es también una adaptación de la creencia nórdica de que toda existencia conocida forma parte del Yggdrasil, el “árbol de la vida” o el “árbol de los mundos”. Entre sus ramas, tronco y raíces sostiene a los nueve reinos principales y está surcado además por diferentes entornos y criaturas ligadas de alguna forma al ciclo de la existencia, como los frutos de un árbol que eventualmente caerán de sus ramas, para dar inicio a un mundo nuevo en un ciclo constante e interminable.

En el Yggdrasil habitaban varias criaturas, en la rama más alta habitaba un águila (sin nombre) que representa la sabiduría, y que desde ahí vigilaba los nueve mundos, entre los ojos del águila un gavián (Vedfolner), que vigila los movimientos del águila. El dragón (Nidhogg) que roe incansablemente sus raíces para derribarlo. Por el tronco, de las raíces a la copa, corretea una ardilla (Ratatösk) pasando noticias falsas e insultos entre el águila y el dragón. Cuatro ciervos (Dainn, Dvalinn, Duneyrr y Durabror). Los cuatro ciervos corren por sus

ramas y el rocío que cae de su cornamenta forma los ríos del mundo.

El diseño de este escenario es el gran árbol observado por nuestros cinco héroes desde una de las raíces que se expanden abarcando un gran terreno.

3.9.2. HELHEIM

También conocido simplemente como Hel, es el reino de los muertos que no pueden entrar a Valhalla, los niños, las mujeres, los enfermos, las víctimas. Es un mundo oscuro y frío donde hay constantemente una espesa niebla. A veces es considerado como un reino aparte, y otras veces el mismo está ubicado en el Reino de Niflheim. Es gobernado por Hela el dios de la muerte, hijo de Loki y cuyo rostro esta en parte putrefacto como un cadáver.

Su paisaje no está muy bien determinado, la entrada es una caverna entre altísimos acantilados y abismos, donde vive Garm, un perro espantoso.

El río Gyöll “aullador resonante” es la frontera de sus confines, solo puede cruzarse mediante un puente techado de oro.

He diseñado un escenario lúgubre y sombrío que es la entrada al mudo de los muertos, representada por una gran calavera observada desde el inicio del puente sobre el río Gyöl, por los cinco protagonistas.

3.9.3. SVARTÁLFAHEIM

Svartálfaheim, es un mundo subterráneo situado entre Migdard y Helheim, hogar de los elfos oscuros, malignas criaturas, que son algo maliciosos, están bajo las grietas de la tierra, puesto que tenían que huir de la luz solar, ya que el solo contacto con ella los convertía en piedra, entre sus habilidades destacan su gran maestría para el combate y su excelencia en la herrería, eran fabricantes diestros y capaces de artefactos mágicos.

El escenario elegido, es una ciudad bajo las grietas de la tierra donde no entra la luz solar, iluminada por una variedad de hongos que emiten una fuerte luz blanquecina, y las propias lumbres de las casas.

3.9.4 NIFLEHEIM

también escrito 'Niflheimr' o 'Nifelheim', «Hogar de la niebla», en la mitología nórdica, es el reino de la oscuridad y de las tinieblas, envuelto por una niebla perpetua. En él habita el dragón Nidhogg que roe sin cesar las raíces del fresno perenne Yggdrasil. el dragón se dedica a atormentar las almas que quedan en el mundo.

En el escenario realizado se puede ver al propio dragón Nidhogg enrollado en las raíces del gran árbol royéndolas, a la vez se ve una espada clavada sobre una de las raíces representando a las víctimas de este malvado dragón.

3.9.5. JÖTUNHEIM

Es el reino de los gigantes (de dos tipos: Roca y Hielo) llamados Jotun son una raza de gigantes descendientes de Ymir el gigante primigenio, son seres enormes y bestiales que estuvieron en contacto con los Æsir y los Vanir, llegando a mezclarse y tener descendencia.

Es un lugar áspero, rocoso y helado

3.9.5. MIDGARD

En el tronco está el Midgard, la tierra del centro, es el reino de la raza humana. En el mito fue construido por Odín con el cadáver de Ymir el gigante primigenio, su carne se volvió tierra y su sangre los océanos.

A la hora de diseñar este mundo quería hacer un escenario acogedor, y para ello he escogido una taberna a la luz de la luna.



4. CONCLUSIONES

Con este trabajo he puesto en práctica muchos de los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera tanto a nivel plástico como conceptual y metodológico. A partir de una idea, me he documentado y la he desarrollado hasta alcanzar, creo que satisfactoriamente, una serie de metas que corresponden a los objetivos iniciales de este trabajo. Como en todo proyecto, han surgido aspectos que no me había planteado inicialmente, cuya resolución me ha aportado conocimientos en principio inesperados.

Creo haber conseguido dotar a los personajes de un aspecto adecuado a su función en el juego y una identidad reconocible en relación con el resto de personajes y diferenciada de personajes de videojuegos de temática similar

También he mejorado mi técnica y he aumentado mi habilidad tanto en el manejo de la tableta gráfica como en el de los programas utilizados en el contexto de la ilustración digital, aprovechando muchas de las posibilidades que éstos nos ofrecen. Otro aspecto importante de la utilidad de este trabajo para mi capacitación profesional es que el diseño de de los personajes, props y escenarios del juego se ha finalizado cumpliendo los plazos marcados (en este caso por la convocatoria), condición fundamental para ganarme la vida de forma profesional como *concept artist*.

Por último, este trabajo servirá tanto como modesta contribución en el ámbito académico como para derivar de él un *portfolio* para mostrar en el ámbito profesional. Me gustaría poder seguir en un futuro desarrollando este proyecto y llegar a hacer realmente el videojuego.

5. BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA GENERAL:

Borges, Jorge Luis; Vázquez, María Esther (1966). Literaturas germánicas medievales. Falbo Librero Editor, Argentina.

Rodríguez López, Carlos Javier(2013). Run la leyenda de los nueve mundos. Autoediciones Tagus.

PÁGINAS WEB:

ALEJANDRIA DIGITAL. Mitología Nórdica Introducción.

Disponible en: <http://www.alejandriadigital.com/wp-content/uploads/2016/01/Mitolog%C3%ADa%20N%C3%B3rdica,%20240%20p%C3%A1ginas.pdf>

UV. Las sagas nórdicas.

Disponible en: http://www.uv.es/capelo/Las_sagas.html

BLOGSPOT. Cultura Escandinava. Arte Nórdico .

Disponible en: <http://artenordico.blogspot.com.es/>

3D JUEGOS. Castle Crashers para PC.

Disponible en: <http://www.3djuegos.com/14476/castle-crashers/>

MERISTATION. Enter the Gungeon (PC).

Disponible en: <http://www.meristation.com/pc/enter-the-gungeon/juego/2121068>

MERISTATION. Trine (PC).

Disponible en: <http://www.meristation.com/pc/trine/juego/1527960>

CHARACTER DESIGN REFERENCES. *Character Design References.*

Disponible en: <http://characterdesignreferences.com/>

WIKIHOW. *Cómo describir bien la apariencia de un personaje.*

Disponible en: <http://es.wikihow.com/describir-bien-la-apariencia-de-un-personaje>

MATERIALES DE LENGUA. *La descripción de personajes.*

Disponible en:

http://www.materialesdelengua.org/aula_virtual/descripcion/descripcionpersonajes.htm

AUDIOVISUALES:

THE BEHEMOTH. Castle Crashers - Trailer 2.5 [Canal Youtube].

Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=BsLHvg93bX4>

PLAYSTATION. Enter the Gungeon – Launch Trailer PS4 [Canal Youtube].

Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=Ekp92w8Ej8>

6. ANEXOS

Como anexo para este trabajo voy a adjuntar un documento PDF con todos los diseños que he realizado, ordenados por los apartados descritos a lo largo del cuerpo de la memoria.