

TFG

SKYLAND.

CONCEPT ART PARA UN VIDEOJUEGO

Presentado por: Anna Lluna Capilla Blanch

Tutor: Marina Pastor Aguilar

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2016-2017



UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

1. RESUMEN

El siguiente trabajo teórico-práctico pretende dar constancia de la fase pre-productiva del proyecto *SKYLAND*, concretamente se trata del apartado dedicado a la ilustración, dónde el objetivo principal es transmitir una representación visual del diseño de un prototipo, es decir, su concept art.

La base de su producción está focalizada en el planteamiento de una idea alternativa de juego en el cual es el jugador quién crea la historia del personaje y no a la inversa, estando ideado como un videojuego 3D en tercera persona para un solo jugador.

Estas teorías se verán materializadas en la ilustración, medio de expresión mediante el cual se dará a conocer la estética del videojuego, tanto de sus personajes como del entorno en el que interactúan, así como el proceso de creación de estos.

PALABRAS CLAVE

Concept art, ilustración, videojuego, 3d, narrativas interactivas.

SUMMARY

The following theoretical-practical work intends to record the pre-production phase of the *SKYLAND* project, specifically the section dedicated to illustration, where the main objective is to transmit a visual representation of the design of a prototype, ie its concept art.

The basis of his production is focused on the idea of an alternative idea of game in which it is the player who creates the story of the character and not the other way around, being devised as a 3D game in the third person for a single player.

These theories will be materialized in the illustration, a means of expression through which the aesthetics of the video game will be revealed, both its characters and the environment in which they interact, as well as the process of creating.

“ Do, or do not. There is no try.”

- Yoda master

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.	6
3. MARCO CONCEPTUAL.	7
3.1. Concepto del juego.	9
3.2. Los videojuegos.	13
3.2.1 El juego en Flusser y los inicios de la ludología.	9
3.2.2 Ludología. Lo específico del videojuego. Game studies.	10
3.2.3 Tipos de reglas según Ruiz Collantes y definición de las mismas.	15
3.2.4 Modalidades del juego	21
3.4. Descripción del juego Skyland.	21
4. PROPUESTA PRÁCTICA.	23
4.1. Sinopsis definitiva. SKYLAND.	
4.2. Concept art.	24
4.2.1 Proceso creativo.	
4.2.2 Referentes.	25
4.2.3 Referentes fotográficos.	26
4.2.4 Color.	27
4.2.5 Entorno.	28
4.2.6 Diseño de personajes.	29
5. MONTAJE DEL ARTBOOK.	35
5.1. Estructura del libro.	35
5.2. Maquetación y diseño.	35
6. CONCLUSIONES.	37
7. BIBLIOGRAFÍA.	38
8. ÍNDICE DE IMÁGENES.	39
9. ANEXOS.	39

1. INTRODUCCIÓN

La interactividad es el término con el que se designa la acción recíproca en la comunicación entre hombre y máquina (*human computer interaction*) o concretamente, en los videojuegos, entre jugador y programador. Esta capacidad de interacción es, en esencia, un diálogo.

Esta comunicación se basa en un constante feedback (acción – reacción), es decir, toda acción realizada por el jugador recibe una respuesta por parte del programador para el cual el propio videojuego funciona como intermediario. Podemos decir, pues, que la esencia del juego reside en estas interacciones entre jugador y programador.

Los videojuegos, así como el juego en sí mismo, han sido por mucho tiempo postergados por ser considerados por la mayoría como una actividad infantil, sin embargo, actualmente se está comenzando a valorar a nivel social y a nivel académico el extraordinario poder de comunicación de los videojuegos, así como el gran trasfondo argumental subyacente en su narrativa.

Así, SKYLAND, es un proyecto de videojuego que tiene como origen la necesidad de destacar la figura del jugador como parte indispensable del videojuego, así como recalcar su participación como creador junto al programador debido a su actividad e interacción dentro del propio juego. Pretenderá, además, la búsqueda de una mayor libertad en lo que a la interacción se refiere.

Queremos, no sólo materializar en un futuro el estudio conceptual sino sobre todo desarrollar y demostrar aptitudes en concept art, para lo que se planteará el diseño de los personajes que protagonizarán el juego y se formularán los escenarios del universo en que estos se desenvuelven, tratando de representar visualmente el diseño general del juego; fotografía, iluminación, colores, textura, etc.

Finalmente, en una tentativa por transmitir el proyecto realizado, se pretenderá la maquetación física de un modesto libro de concept art que recoja toda esta parte de preproducción y diseño.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Los objetivos principales para este trabajo son:

- Realizar una propuesta de videojuego que incluye:
 - El planteamiento de una historia que sirva como punto de partida.
 - La creación de entornos e ilustraciones.
 - El diseño de los personajes principales.

Para lo que será necesario:

- Realizar una investigación previa del origen y la naturaleza de los videojuegos
- Y un análisis de los tipos de reglas existentes para poder aplicarlas correctamente a este proyecto.

Metodológicamente se ha realizado primero una indagación conceptual y bibliográfica Para analizar qué es y en qué consiste el juego y la clasificación de los videojuegos según sus características y su tipo de reglas. Con lo que se pretende plantear la jugabilidad del proyecto presentado en este trabajo de fin de grado, el juego *SKYLAND*, cuya determinación será necesaria para la realización del concepto visual.

Seguidamente, se ha realizado a la parte práctica de este proyecto, la producción de una estética atractiva basada en un mundo post apocalíptico para la creación de un videojuego 3d en tercera persona, el diseño estético y psicológico de los personajes, así como el espacio en el que estos se desenvolverán.

Para lo cual se han fijado unos referentes que se amoldasen a la idea en la cual se basa este proyecto, que han servido para afinar la estética y decidir una gama cromática sobre la que trabajar.

Finalmente se han ideado los elementos pertenecientes al plano visual, para lo cual se ha realizado un estudio de diseño de personajes y escenarios, así como del contexto de su universo y su relación con este con la finalidad de la maquetación de un artbook en estado físico.

3. MARCO CONCEPTUAL

3.1. Concepto de juego

Si bien no es el objetivo de este proyecto ahondar en el concepto de juego, es de gran necesidad abordar este tema con razón de asentar unas bases para el posterior desarrollo conceptual, por lo que será muy importante entender qué es, en qué consiste y cuál es la naturaleza del juego.

Entiende Huizinga¹, que el juego no es la vida corriente ni la vida propiamente dicha. Y está limitado espacial y temporalmente, está encerrado en sí mismo. Aun así, crea orden ya que posee reglas y establece normas, pero aun atendiendo a esas reglas existen múltiples formas de jugar y múltiples desarrollos del juego que dependen tanto del jugador como del azar, por ello posee la cualidad de la incertidumbre y la característica de la libertad.

El ensayista Roger Caillois realiza, en su obra *Los juegos y los hombres. Las máscaras y el vértigo* una de las primeras clasificaciones de los juegos. Para Caillois, el juego es una actividad libre a la cual el jugador no está obligado, separada, ya que, como Huizinga, piensa está circunscrita en límites espacio-temporales precisos y determinados por anticipado. Detecta además en esta actividad la cualidad de la incertidumbre, debido a que su desarrollo, ya que no podría estar predeterminado ni se podrían dar sus resultados de antemano

Se trata, sin embargo, una actividad Improductiva debido a que no crea bienes ni riqueza, ni elemento de ninguna especie, únicamente reproduce un desplazamiento de propiedad. Está reglamentada, sometida a conversaciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación. Y es ficticia puesto que está acompañada de una conciencia específica de actividad secundaria o de franca irrealidad en la relación con la vida corriente.

Tanto Huizinga como Callois sostienen que el juego es una actividad libre, ya que quien juega decide cuándo entrar y cuándo salir, llegando a afirmar que “el juego por mandato no es juego”² Y “Se trata de una actividad a la cual el jugador no podrá estar obligado”³.

Pese a compartir esta idea de que la libertad de elegir cuándo entrar y salir del juego es una condición necesaria para que se pueda dar, nuestro planteamiento consiste en que esta no es una condición suficiente para hablar del juego como práctica de la libertad. Es decir, todo jugador es libre de elegir si juega. Sin embargo, esto no hace que todo el que elige jugar sea necesariamente libre, ya que para nosotros, la existencia de reglas acota nuestra libertad y nos limita.

¹ Huizinga *Homo Ludens*

² HUIZINGA, *Homo ludens*, p. 20.

³ CALLOIS, *Man, Play and Games*, Citado por: MORAS.J, *Serious games. Diseño de videojuegos con una agenda educativa y social*. P. 12.

Pero, si bien es verdad que la necesidad de ciertas reglas delimita inicialmente nuestro nivel de interacción, de ningún modo estas limitarían la creatividad, si no que la fomentarían consiguiendo así alcanzar la libertad personal de creación.

Llegados a este punto, vemos importante mencionar la diferenciación Donald Winnicott⁴ establece dentro del propio juego. Lo que él entiende como "*play*" y "*game*"

Para Winnicott una de las características más destacables del juego es que se trata de una actividad muy seria para quien lo realiza. Y vincula la capacidad de jugar a la creatividad y, por extensión, a la vida considerándola como un indicador de salud. Establece entonces, una diferencia entre; *game* (el juego con reglas) y el *play* (el juego libre y espontáneo). Especialmente le interesa este último, y no tanto el juego en sí, es decir, otorga mayor importancia a la capacidad de jugar. Según su punto de vista, las personas somos en función de cómo jugamos.

Winnicott diferencia entre "*Play*" y "*Game*" a partir de las siguientes características:

Para el *game* es imprescindible que existan las coordenadas espacio/tiempo, y es necesaria la existencia de dos partes; ganadores y perdedores, así como una lista de reglas permisivas o prohibitivas.

El *Play*, por el contrario, es espontáneo y sus pautas se desarrollan según se va desarrollando el juego, los juegos de rol serían un buen ejemplo de "*play*" ya que a pesar de que exista una ficción pautada (la identidad, a quién corresponde ser cada personaje o el universo en el que estos existen) las normas se van adaptando al contexto de juego y se van creando al mismo tiempo que este se desarrolla.

Hasta aquí un breve resumen de los planteamientos clásicos del juego que nos servirá para obtener una mejor comprensión en cuanto a qué es y cómo podemos clasificar el juego. A partir de aquí podremos ver cómo afectan estos razonamientos a videojuegos

3.2. Los videojuegos

3.2.1 El juego en Flusser y los inicios de la ludología

El filósofo Vilém Flusser abordó el tema de los videojuegos desde su parte teórica, valorando que tanto el acto de jugar como el juego son un producto de la sociedad telemática y no tanto un rasgo intrínseco cultural.

Flusser diferencia entre las imágenes tradicionales y las contemporáneas. Las primeras son aquellas con las que el humano se ha referido y ha representado siempre el mundo real, mientras que las contemporáneas y computacionales significan y representan cálculos. Estas imágenes técnicas suprimen el poder de

⁴ Winnicott, D. *Realidad y juego*

la realidad, y la sustituyen por la posibilidad, pudiendo así crear nuevas imágenes de nuevos mundos, irreales.

Mientras el homo faber y el homo sapiens pertenecen a la revolución industrial, el homo ludens se corresponde con la sociedad telemática. El homo ludens caracteriza al hombre de la nueva sociedad, provista de aparatos destinados a liberarlo del trabajo pesado, disfruta de ocio y placer, de una actividad buscada por sí misma, y está movido por propia curiosidad. Para Flusser, Los programas son “juegos que ‘computan’ (juntan) puntos al azar”⁵ Tiene como categoría central la imaginación de la cual podemos diferenciar dos tipos:

La imaginación en el sentido tradicional, es decir, la interpretación de la realidad se corresponde con las dicotomías clásicas de división entre sujeto y objeto, Como Aristóteles formuló, y la nueva imaginación que permite la creación de imágenes mediante procedimientos computacionales.

Flusser autoriza así la crítica de la imagen, emancipándose de la forma escrita, el cálculo y el análisis de las formas de manera matemática. De este modo la imaginación puede expresarse por sí misma, sin necesidad de correlatos en el mundo. Es un tipo de imaginación totalmente autónoma.

Flusser introduce un novedoso paso más de abstracción, hacia la cerodimensionalidad del cálculo y la computación, en el elemento propio de la abstracción numérica, “gracias al cual el hombre se transforma a sí mismo en jugador que calcula y computa lo concebido.”⁶ Esta es la última abstracción, a la que uno puede llegar, a la cerodimensionalidad de los números.”⁷

El computador ya no sólo calcula, sino que mediante la síntesis y la configuración de los puntos conseguidos por el análisis numérico obtiene la digitalización de las operaciones. Éste es el ámbito del pixel, piedra base mediante el cual podemos proyectar líneas, planos, superficies, volúmenes, texturas, creando todo un mundo nuevo.

El juego será aquella actividad gracias a la cual se puedan concretar los cambios epistemológicos que se corresponden con el nuevo tipo de imaginación descrito: en las imágenes informativas y en la creación de situaciones inesperadas.

Para emancipación de la imaginación será necesaria la existencia de un debate entre una sociedad de dioses (creadores) y una sociedad de jugadores creándose así dichas situaciones inesperadas.

⁵ Flusser, W. *El universo de las imágenes técnicas*. Pág. 43.

⁶ Flusser, Vilém (2008b). *O Universo das Imagens Técnicas. Elogio da Superficialidade*. Sao Paulo: Vilém Flusser. In *Search of a Color Code*. Texto mecanografiado. La traducción: En búsqueda de un código cromático está disponible en: <http://www.magmamater.cl/codigocromatico.pdf> . Citado por: TRUJILLO. G, *Las Matemáticas en el Pensamiento de Vilém Flusser*. P. 4.

⁷ Flusser, Vilém (2004). “Apariencia Digital”, en *Pensar el Cine 2*. Citado por: TRUJILLO. G, “*Las Matemáticas en el Pensamiento de Vilém Flusser*”. P. 4.

3.2.2. Ludología. Lo específico del videojuego. *Game studies*

“Los juegos han dejado de ser un pasatiempo dentro y fuera de nuestras vidas para convertirse, en sí mismos, en una forma de vida, de muerte, de tiempo. en cierta medida podemos definir, caracterizar, las civilizaciones por sus juegos, pero lo que ha ocurrido hoy es que la vida ha adoptado forma de juego (y decimos de juego que no de jugar)”⁸

Los *Game Studies*, son estudios específicos de videojuegos que no desarrollan sus teorías recurriendo por ejemplo al cine o a la literatura, sino que consideran la existencia de la necesidad de crear un campo de estudio propio dedicado a los videojuegos.

El Nacimiento propiamente dicho de los *Game Studies* puede ser determinado a partir de la publicación de dos textos aproximadamente en 1997:

Hamlet en la holocubierta. De Janet H. Murray es un estudio de las narraciones interactivas de las modalidades específicas del videojuego dentro de un campo más amplio en el que analizar cómo se narra.

Y *Cibertext: perspectives on ergodic literatura*, en el que Espen j. Aarseth. manifiesta que los videojuegos no pueden estudiarse solamente empleando el paradigma narrativo, ya que se comportan como máquinas generadoras de signos. A partir de este momento surge la reivindicación de un marco específico propio para el estudio de los videojuegos y nace así la polémica con los estudios desarrollados desde la narratología.

Aunque en la actualidad la polémica se da por concluida, siendo aceptadas ambas perspectivas siguen existiendo básicamente dos tendencias: los ludólogos hablan de los modos de narrar; los narratologos tratan de entender las especificidades de los videojuegos desde las teorías de la narración, ambas cosas se producen en los llamados *Game Studies*.

Para Aarseth y Frasca, la diferencia entre los videojuegos y otras formas interactivas de narrar reside en la diferencia entre simulación y representación: Mientras que la Simulación es un modelo hermeneúatico bottom-up, es decir, la historia se va construyendo a medida que se va experimentando el sistema y sus reglas, y se trata de una experiencia abierta, con múltiples caminos cuyo final no se puede nunca predecir, la representación es la forma de representar fenómenos que han tenido como principal estructura la narración, en la que se representa un objeto a través de una concatenación de signos, es un modelo planificado, cerrado e inalterable en el cual la relación entre narrador y

⁸ MCKENZIE WARK, *Game theory*. Traducción de la autora del original inglés:

“Games are no longer a hobby Inside and outside our lives to become, in themselves, a form of life, of death, of time. To a certain extent we can define, characterize, civilizations by their games, but what has happened today is that life has adopted form of game (and we say of the game that not to play) ” P. 23.

narratorio es una relación top-down, en la que el primero le entrega una historia al segundo cuya máxima aspiración será entenderla.

En la novela convencional el autor escribe un relato cerrado e inmodificable, dicho relato tendrá un solo final y si se quiere modificar tendrá que escribirse en un nuevo relato. Por su parte el lector se acercará a ese relato a través de la visión del autor y tendrá que ajustarse a la secuencia de hechos que representa. Sin embargo, en la Simulación el autor expresará su visión del mundo a través del establecimiento de las reglas que pautarán la experiencia del jugador y no de una secuenciación de hechos como en la novela convencional.

La ideología del autor no se relaciona con una historia con un final de ganadores o derrotados, sino en las reglas que establecen lo que se permite o no hacer, reglas que serán establecidas por parte de los autores. Mientras que el jugador podrá tomar partido mediante su manera de actuar frente a esas reglas, podrá aceptarlas, rechazarlas, intentar subvertirlas...

El modelo narrativo convencional impide una acción transformadora sobre el relato, esto no ocurre en la simulación, ya que una de las principales características de esta es hacer y actuar por uno mismo y no simplemente ser dichos o hechos.

Cabe destacar que muchas características de la simulación propias de los videojuegos también se hallan presentes en algunas propuestas literarias como, por ejemplo, El teatro del oprimido de Augusto Boal. En este tipo de obras el autor representa una situación concreta y las reglas sociales que la rigen. El espectador no se limita a observar lo que hace un personaje en esa situación, sino que él mismo puede subir al escenario y convertirse en personaje. El espectador crea su propio relato experimentando, tomando decisiones y manejando unas reglas establecidas, tal y como ocurre en la simulación.

Podemos decir que la Simulación es un fenómeno que se halla a medio camino entre lo ficticio y lo real, no siendo ni una cosa ni la otra.

Para Aarseth, la principal diferencia entre lo ficticio y lo simulado es que en lo ficticio, tenga o no tenga un referente en el mundo físico, se puede conocer a través de la observación y la interpretación de signos como por ejemplo el dragón de una novela o de una película, mientras que lo simulado permite ir más allá y conocerlo a través de la experimentación, es decir, operando con él, ya que además de un conjunto de signos implica un modelo dinámico de comportamiento, como es el caso del dragón de un videojuego.

Propone también otros ejemplos como el de las balas de un videojuego. Estas balas no son ficción, pero tampoco son reales, son balas virtuales simuladas, a que las operaciones que podamos realizar con ellas se ajustarán a ciertas reglas que determinan el comportamiento de lo que entendamos por bala.

Los videojuegos son sobre todo juegos, es por ello que toda investigación sobre el videojuego, desde cualquier perspectiva, se puede beneficiar del

conocimiento sobre las estructuras y los procesos de experiencia del juego que son fundamentales en el diseño lúdico.

La ludología es la teoría de las estructuras y procesos lúdicos del videojuego que se encuentra en pleno desarrollo. Su finalidad es realizar una teoría sobre la composición formal del juego, que describa la ontología del medio con un alto grado de abstracción y sin excesivos tecnicismos.

Tanto Ian Bogost como Miguel Sicart han intentado atisbar el potencial discursivo que posee el diseño estrictamente lúdico del videojuego, atender a la retórica oculta del diseño de las reglas. En el caso de Sicart se analiza la proyección de discursos éticos a partir del diseño de sistemas y experiencias del juego.

Un ejemplo de estos discursos éticos del juego sería **September 12th**. De Gonzalo Frasca

<http://www.gamesforchange.org/play/september-12th-a-toy-world/>

Hoy en día se admite además la aplicación de modelos teóricos de las humanidades o los *media studies* al estudio de los videojuegos, sólo si estos modelos reconocen la especificidad y las particularidades formales del medio.

Por otra parte, recientes aportaciones de la narratología, la semiótica, etc. muestran un creciente interés por la adaptación e integración de los antiguos modelos teóricos a las especificidades del videojuego.

Podemos afirmar que se está produciendo una tendencia hacia la especialización y las complicaciones de artículos en las que se produce un enfoque que ya no es neutro, sino específico. Acompañado a los modelos teóricos encontramos ejemplos de estudios de casos que presuponen en muchos casos a un compromiso ético con el acto de jugar y un modelo analítico que no se hace explícito.

Como anteriormente hemos mencionado una característica inexcusable del videojuego es la capacidad de contar historias.

Esta cualidad hace el juego cobre sentido. Al transmitir tesis, personalidades, relaciones y sentimientos predispone a que el jugador empatice con los personajes, con las situaciones y en definitiva, se involucre mucho más y por lo tanto viva una experiencia completa.

Para ello, el videojuego posee estructuras narrativas propias. Según la ludología, los videojuegos combinan la hipertextualidad facilitando de este modo el desarrollo de alternativas múltiples con la interactividad que permite que el jugador dirija la aventura.

Aunque el usuario no sea consciente, los videojuegos se basan en el uso continuo del hiperenlace y proponen al usuario un árbol de decisiones: visitar un poblado o matar a unos enemigos, tomar o no tomar una ruta... Y cada una de estas elecciones permite enlazar con otra situación. El diseñador del juego,

por su parte define los posibles movimientos de un personaje y su adversario, los diferentes lugares en los que puede suceder la acción o los efectos de determinados ataques o golpes

La combinación de estos patrones de conducta (jugador) y de respuesta (los elementos del juego creados por el diseñador) son los que dan un resultado de millones de cifras, es decir, existen una multitud de jugadas. Dicha aleación da como resultado tantas combinaciones que sería imposible jugarlas en una vida. En cambio, la misión de los guionistas no es otra que la de prever en cierto modo que situaciones se podrá encontrar el jugador, al igual que lo hace un guionista de una narración audiovisual, la diferencia radica en que el guionista de videojuegos tiene que dar respuestas para múltiples acciones, mientras que el guionista de una narración audiovisual sólo debe dar una respuesta sucesiva. La gran diferencia es que en el cine el espectador está fuera de la historia, pero en los videojuegos está dentro y es partícipe de ella.

La contradicción que procede del hecho de que los creadores de un videojuego sepan y no sepan todo lo que puede suceder se resume en una palabra: algoritmo. Un algoritmo es una sucesión finita de reglas elementales regidas por una prescripción precisa y uniforme, que permite efectuar paso a paso un encadenamiento estricto y riguroso, ciertas operaciones de tipo ejecutable, con vistas a la resolución de problemas pertenecientes a una misma clase

En un videojuego la posibilidad de que el nexo entre las diversas pantallas tenga un agujero es impensable, la estructura narrativa de un videojuego, debe estar prevista hasta el mínimo detalle, para que esto sea posible es necesario un diseño algorítmico.

La ludología concibe el juego como una entidad comunicativa, pero es necesario entender cuáles son las herramientas fundamentales para la forma específica en la que los videojuegos comunican, ya que si un juego se modelase como una simple narración en la que el jugador tuviese la posibilidad de participar, las posibilidades más interactivas de comunicación del videojuego desaparecerían.

3.2.3 Tipos de reglas según Ruiz Collantes y definición de las mismas.

Las reglas conforman el núcleo del juego ya que son ellas las que determinan el funcionamiento del mismo, mientras que la narración es solamente una capa de semántica que se asigna a las reglas.

Desde el punto de vista del ludólogo el juego no es sólo una narración interactiva, sino un conjunto de reglas con las que el jugador interactúa. Para el ludólogo el cambio de la narración en un juego es puramente cosmético ya que las reglas básicas del juego no son afectadas. Podemos especificar que, según la ludología la forma de comunicar de los juegos se produce a través de las reglas. Esta forma de comunicar solo funciona en los juegos y en los sistemas interactivos de carácter lúdico de puede hablar de comunicación a través de reglas.

Las reglas son factores constitutivos de los juegos, “son los elementos constitutivos fundamentales de los juegos y los videojuegos. Un sistema determinado de reglas es lo que define un juego y lo que nos da la posibilidad de jugarlo. Las reglas de juego dotan de sentido al juego y, por ello, simbolizan la huida del ser humano del vacío del absurdo y su búsqueda constante de mundos dotados de sentido. Además, la reglamentación de juego es lo que diferencia a un juego de otro, lo que otorga a cada uno de ellos su especificidad. Los diferentes juegos se distinguen, precisamente, por las reglas que los constituyen.”⁹

Las reglas definen un mundo concreto con un conjunto de existentes y un universo específico de acontecimientos, además de poseer un carácter generativo, es decir, permiten que puedan generarse numerosas partidas, que sean distintas y en las que haya imprevisibilidad.

En este sentido no existe diferencia entre los juegos tradicionales y los videojuegos. Ambos son formas culturales construidas para posibilitar al ser humano vivencias narrativas directas, compactas y gratificantes.

Todo juego define un mundo lúdico; Está encapsulado, es autodefinido y autosuficiente. Podemos diferenciar aquí dos mundos diferentes; El mundo real, dónde se encuentran los jugadores y los mundos posibles que son simulados.

Las reglas de los juegos definen dos componentes esenciales de los mismos; los existentes y las reglas dinámicas. Los existentes los conforman los personajes y sus desarrollos, así como el espacio temporal en el que el juego se desarrolla. Mientras que reglas de dinámicas de juego son lo que desarrollan esos existentes.

Las reglas de los existentes se dividen en cuatro categorías:

- las reglas de los participantes, las de definición de los roles, reglas de adscripción y las de determinación. Las reglas de los participantes definen cuantas personas pueden participar en el juego y cuáles deben ser sus caracteres. Las de definición de los roles de juego y de su asignación a los jugadores definen como se distribuyen las tareas (por ejemplo, quien paga en el escondite)
- Las de adscripción atribuyen a los jugadores tareas estratégicas dentro del desarrollo de una partida. (Hay que diferenciar los roles definidos por las reglas de juego de los roles determinados por las escisiones estratégicas en el momento de encarar una partida concreta.)
- Las reglas de determinación y configuración del campo son las que definen con mayor precisión el espacio- tiempo en el que se desarrolla el juego, los límites y condiciones de su organización interna y los utensilios o instrumentos que se van a utilizar. Se trata de concretar el

⁹ Ruiz Collantes, F.X. *Marcos jurídicos de mundos lúdicos*. Tipologías de reglas. P.17.

espacio y el tiempo, las reglas del campo también definen los elementos que deben ser usados o que pueden ser usados en el juego.

- Las reglas de dinámicas del juego, por su parte, engloban las siguientes subcategorías:

- **Las reglas de objetivos.** Definen las metas que deben alcanzar los participantes. (la meta última suele ser ganar, pero estas metas pueden concretarse en objetivos precisos)

La función principal de este tipo de reglas es orientar las acciones de los participantes y las dotan de sentido.

- **Las reglas de competencia** de los participantes, estas se refieren a aquello que los jugadores deben o no deben hacer, son reglas determinadas en cierto modo por los roles propios del juego que cada participante asume.

Dentro de las reglas de competencia podemos encontrar dos subcategorías; las conminativas y las facultativas.

- Las **conminativas** son las que dictaminan aquello que no hacer (no tocar en el fútbol el balón con la mano)
- Mientras que las **facultativas** son aquellas que respetan a las acciones de los jugadores.

- Asimismo, pueden existir **reglas de competencia del extracampo**: El extracampo es un espacio- tiempo que no se incluye en el espacio-tiempo del campo, pero que define un mundo periférico respecto a aquella sección del espacio-tiempo en la que transcurren los acontecimientos, y que puede influir sobre lo que finalmente acontece en el campo (ej: tiempos muertos, la actuación del público en un partido de tenis, o del entrenador; el tiempo que se mueve alrededor del juego y que puede influir en las jugadas o estrategias...)
- Igualmente encontramos **las reglas de equivalencia**. Estas son las que definen las condiciones para que unos determinados hechos desarrollados dentro del campo se consideren acontecimientos codificados propios del mundo del juego. Un ejemplo de regla de equivalencia sería el comer una ficha en el parchís.

En algunos juegos las relaciones de equivalencia son sancionadas por algún sujeto que no participa como jugador. (el árbitro en el Fútbol o la banca en el *Monopoli*)

- Por su parte, **las reglas de causaciones** determinan que consecuencias se siguen de un acontecimiento propio del juego que ha sido definido previamente por una regla de equivalencia un ejemplo de estas sería en ajedrez, si una ficha es comida se retira del tablero. Un tipo específico de reglas de causaciones en los videojuegos serían aquellas que se establecen como reglas de ejecución, son reglas de instrucciones de controles, mediante las cuales se definen que manipulaciones determinadas sobre la interface de control que tiene a su disposición el jugador. Causan efectos específicos sobre lo que ocurre en el espacio del juego representado que puede percibirse en pantalla.

El siguiente ejemplo muestra la diferencia entre las reglas de equivalencia y causación: En el fútbol cuando una pelota entra en una portería en condiciones reglamentaria, es gol. (regla de equivalencia) después de este, se saca de nuevo desde el centro del campo (regla de causación)

ESQUEMA DE LAS REGLAS

REGLAS DE EXISTENTES	REGLAS DE DINÁMICAS DEL JUEGO
<ul style="list-style-type: none"> . reglas de participantes. . reglas de definición de roles. . reglas de delimitación y configuración del campo. 	<ul style="list-style-type: none"> . reglas de objetivos. . reglas competencia de los participantes del campo. . reglas de competencia de participantes del extracampo. . reglas de equivalencias . reglas de causaciones

Las reglas de juego se establecen generalmente como un sistema que determina la configuración de un mundo lúdico y sus posibles desarrollos narrativos, se definen por sus modalidades de tipo jurídico que marcan deberes y derechos en los sujetos tanto en la configuración del mundo lúdico como en su desarrollo.

Aquí, las reglas del juego están referidas a las competencias de los participantes dentro del campo de juego. Esta cuestión alude a las clases de acciones que están prohibidas, permitidas, proscritas....

Dentro de las modalidades jurídicas se atiende a las reglas de acuerdo con cómo marcan las posibilidades de actuación del jugador en el desarrollo del juego, es decir, en la realización de jugadas y en la búsqueda de la consecución de la meta.

Ruiz Collantes¹⁰ entiende las reglas del juego como sistemas generativos de desarrollos narrativos, usa para su comprensión algunos instrumentos metodológicos de la semiótica narrativa.

Estas posiciones modales señalan la situación que una regla de juego marca a un jugador respecto a una acción cualquiera.

Hay dos procesos fundamentales entre ellas; Reglas conminativas y reglas facultativas:

¹⁰ Ruiz Collantes, F.X. *Marcos jurídicos de mundos lúdicos*. Tipologías de reglas

Reglas conminativas: Las reglas conminativas son aquellas que indican qué se debe hacer o qué se debe o no hacer, suelen marcar los límites de actuación para el jugador.

Dentro de las reglas conminativas, ya sean de prohibición o de bloqueo, podemos encontrar las siguientes modalidades:

- **De sanción** son aquellas reglas que el jugador puede transgredir en el transcurso del juego, pero dicha transgresión, codificada por alguna regla de equivalencia, causa algún tipo de sanción negativa, algún tipo de castigo (*los Sims*: cuando no se acude los dos días seguidos al trabajo se recibe una carta de despido)
- Y reglas **de bloqueo**, las cuales no pueden ser transgredidas, dado que su violación no es permitida de ninguna forma, pues las propias reglas del juego impiden tal posibilidad (por ejemplo, en ajedrez mover un alfil en línea recta)

Los juegos con reglas conminativas de sanción permiten que las transgresiones de dichas reglas se incorporen dentro del desarrollo normal del juego, mientras que los juegos con reglas conminativas de bloqueo imposibilitarán la transgresión de las reglas (En los videojuegos, en realidad, el bloqueo suele funcionar como una acción imposible de hacer)

- Reglas facultativas: señalan lo que no se debe hacer o que es lo que no se debe no hacer y suponen posibilidades dentro de los límites del juego, en la mayoría de los casos son implícitas y se deducen de las conminativas: si algo no está prescrito puede o no hacerse.

Hay que tener en cuenta que las reglas no funcionan aisladas, sino que conforman un sistema organizado internamente y jerarquizado.

No solo hay que definir las reglas aisladas, sino sistemas de reglas tomadas como un todo que define los tiempos de relaciones dominantes en las jugadas de las diversas clases de juegos.

Las diferentes posiciones modales, o las distintas combinaciones de reglas caracterizan distintos tipos de juegos.

3.2.4 Modalidades del juego

A continuación, veremos las diferentes modalidades de juego según sus reglas, con lo que se pretende poder plantear la jugabilidad y las características de nuestro proyecto. SKYLAND.

Modalidades del juego fijo:

El juego fijo está determinado por un deber hacer y un deber no hacer, sus reglas deberán marcar la actuación del jugador a través de prescripciones y prohibiciones en cada jugada. El jugador en este caso solo tiene la posibilidad de hacer bien o hacer mal la acción que el juego le indica, hacerlo mejor o hacerlo peor.

Algunos ejemplos de juego fijo serían el tiro de arco, o el guitar hero.

Modalidades del juego libre:

El juego libre es aquel en el que el jugador no debe no hacer y no debe hacer, en el que no hay ni prescripciones ni prohibiciones, todo está permitido que se haga y autorizado que no se haga.

son juegos donde una vez marcado el objetivo y un campo de juego, los participantes no tienen ninguna limitación en las decisiones que toman ni en las acciones que realizan. Todo está permitido, todo está autorizado.

Un ejemplo de juego libre sería el *vale tudo* donde no hay restricciones en las formas de agredir al rival.

Modalidades del juego selectivo:

El juego selectivo está constituido en base a un deber hacer que se aplica sobre un no deber no hacer y un no deber hacer

Son juegos en los que la jugada consiste básicamente en elegir entre un repertorio de opciones limitadas que se presentan, se trata, por tanto, de seleccionar entre las posibilidades existentes aquella que el jugador considere más adecuada.

En este tipo de juegos, el jugador está condicionado por un deber hacer porque debe tomar una decisión optando por una de las alternativas del repertorio de acciones que se le presentan, pero en el marco de esta obligación el jugador se mueve entre la permisividad del hacer y la autorización del no hacer.

Puede optar por una acción y no por otra, puede realizar una acción del repertorio de todas las posibles y rechazar el resto (ejemplos: ajedrez, laberintos, *Tetris*...)

Modalidades del juego demarcativo:

El juego demarcativo está definido en base a un deber no hacer, en base a una prohibición, o a un sistema de prohibiciones. Al definir las prohibiciones el juego acota las posibilidades de lo que el jugador puede hacer en una jugada, así el jugador no puede hacer cualquier cosa.

Sin embargo, dentro de los límites impuestos, el jugador tiene la posibilidad de decidir realizar acciones que crea convenientes.

La actuación del jugador pasa a estar moralizada por un no deber no hacer que le permite realizar acciones que considere oportunas, y por un no deber hacer, que autoriza a no ejecutar aquellas acciones que considere inconvenientes.

Dentro de un marco de prohibiciones impuestas, al jugador le es posible actuar con libertad.

Un ejemplo de juego demarcativo sería *Grand theft auto*.

Una vez claras estas bases, cuál es la naturaleza y la esencia del juego, cuál es su lenguaje de transmisión, y cómo se clasifican según las reglas los videojuegos, podremos empezar a plantearnos qué características serán apropiadas para nuestro proyecto en base a lo que queremos transmitir.

3.4. Descripción del juego Skyland.

Como ya dijimos anteriormente, la idea de Skyland ha sido concebida para convertirse en un juego de temática post apocalíptica, perteneciendo al género de aventura o exploración.

Está ideado para ser un juego en 3D, para un solo jugador, con un personaje jugable y perspectiva en tercera persona.

El objetivo principal del juego es la exploración del mundo y conocer la psicología de los personajes, derrotando a enemigos y consiguiendo logros para desbloquear partes del mapa.

Algunos juegos en los que se basa la jugabilidad y la estética de Skyland podrían ser: Fallout, Journey, The last of us y Uncharted.

La idea del juego no pertenece a ninguna licencia puesto a que es una idea original.

Las mecánicas y controles del juego serán las de avanzar en el mapa mediante los controles de dirección (diferentes en cada plataforma), agacharse, saltar, levantarse, golpear, plantar, mirar...



Fig. 1. Controles Skyland para plataforma PS4



Fig. 1. Imagen *The Witcher*



Fig. 2. Imagen *Fallout*

La forma de puntuación se establecerá por logros conseguidos y zonas del mapa desbloqueadas, los logros de podrán conseguir completando misiones, que podrían ser ayudar a los habitantes de una aldea, construir con objetos recolectados a lo largo del juego herramientas que te permitan realizar acciones que antes no podías... y las zonas del mapa a las que no puedes acceder estando presente la niebla, serán accesibles por un tiempo limitado con el uso del respirador, y serán desbloqueadas al plantar las hierbas que filtrarán el aire y disiparán la niebla.

Las misiones se irán adaptando a las decisiones que tome el personaje como en *The witcher 3*. De este modo, el jugador, podrá elegir que misiones completar y cuáles no, situándose así a favor y en contra de algunos personajes del juego. Como en *Fallout* existirá un medidor de karma que subirá con las buenas acciones realizadas y bajará con las malas. Dependiendo del nivel de karma, el personaje adquirirá unas características u otras que le permitirán realizar El enemigo principal del personaje será la niebla, pero también habrá otros enemigos tales como saqueadores que entorpecerán su viaje.

El personaje principal del juego será Eryn, siendo el único personaje jugable. Existirá también un personaje secundario, Matt, que actuará como mentor de Eryn, a quien podremos hacer caso o no. También aparecerán otros personajes como aldeanos, saqueadores, personajes sectarios, etc. Pero de momento el concept art que se realizará en este trabajo de fin de grado se centrará en la representación de estos dos personajes principales.

El target al que va dirigido se mueve entre la adolescencia y la edad adulta, por lo que se ha decidido, que por razones de vocabulario o inclusive por algunas posibles escenas de violencia se ponga un límite de unos 16 años aproximadamente para poder jugarlo.

3 PROPUESTA PRÁCTICA

Teniendo en cuenta que cada individuo es diferente y por lo tanto único. Y atendiendo a la idea de que el jugador forma parte indispensable de la creación del juego dependiendo de su modo de jugar y su producción de situaciones inesperadas, se encuentra la necesidad de establecer en el juego una narrativa que propicie la libertad del jugador.

Para ello, se ha tomado la decisión de que la historia de los personajes no sea desvelada al espectador, con motivo de que no pueda interferir a modo de prejuicios en su conducta. Con la finalidad de que cada uno pueda sacar conclusiones propias con las que poder decidir qué acciones realizar.

Dado que la finalidad principal del presente este proyecto es la creación de un videojuego que dé lugar a la mayor libertad de interacción posible y teniendo en cuenta que esta libertad se verá acotada, como hemos visto anteriormente, por unos límites que obedecerían al algoritmo de programación establecido por los

creadores del juego, Enmarcaríamos pues, el presente proyecto dentro de la modalidad de juego llamado demarcativo.

Como Winnicott, vamos a dar mayor importancia al *play* que al *game*, ya que lo que nos interesa es la capacidad creativa de jugar por las situaciones inesperadas que esta desencadenará en el juego dependiendo del jugador.

hemos visto que las reglas son el límite de la libertad, sin embargo, constituyen una parte indispensable para que el juego sea considerado juego. “todo jugador es libre de elegir si juega, mas no todo el libremente elige jugar es libre”¹¹

Bajo esta idea planteamos la posibilidad de que existan reglas impuestas que lleven al individuo a desear aquello que de otra forma no hubiera llegado a desear, y en ese sentido, estas reglas le abrirían la posibilidad al jugador de obtener lo que desea, lo cual propiciaría la creatividad y por lo tanto a la conquista de su libertad.

4.1. Sinopsis definitiva. SKYLAND.

El universo del juego se basa en una realidad distópica, Un mundo post-apocalíptico en el que habita Eryn, la protagonista de nuestra historia,

Una chica de entre unos 15 a 18 años que despierta en un lugar desconocido y caótico, el cual deberá explorar para llegar a descubrir qué ha ocurrido y por qué se encuentra en esa situación.

En el transcurso de su viaje descubrirá la existencia de una neblina tóxica que acaba con la vida de los que en ella se adentran.

Conocerá a Matt, varón de unos 30 a 35 años, quién se convertirá en su mentor, enseñará a Eryn cómo acabar con la niebla; plantando unas plantas en capaces de disipar la neblina.

Durante su aventura, Eryn irá conociendo a gente con diferentes ideales, ante las cuales el jugador deberá decidir en qué bando situarse.

Por ejemplo, como dicotomía principal se planteará la cuestión de si acabar o no con la niebla. Ya que mientras algunos personajes, como es el caso de Matt, tendrán como motivo principal deshacer la neblina buscando la libertad de la raza humana, otro grupo de gente opinará que la existencia de la niebla no es necesariamente mala, entendiéndola como algo que forma parte del “nuevo mundo” y adorándola como a un dios justiciero.

¹¹ Catalina A. *El juego como práctica de la libertad: La imposición y la construcción de reglas*, p.37

4.2. Concept art

4.2.1. Proceso creativo

Una vez estudiada y conocida la teoría, queda llevar a cabo una inmersión directa en este mundo con el fin de entender e investigar, las ventajas e inconvenientes que podían surgir. Y esto solo podría llevarse a cabo a partir de la práctica.

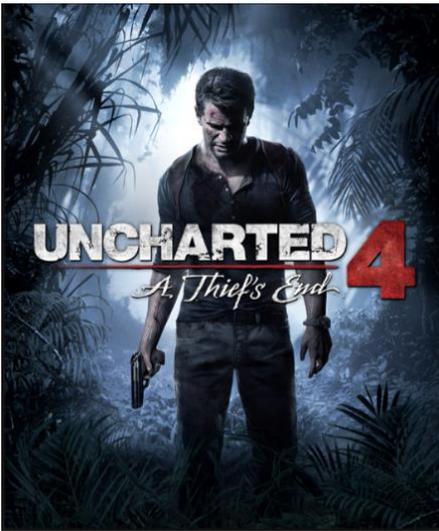


Fig. 3. Imagen *Uncharted 4*

El objetivo fue, la realización de una práctica basada en la producción de concept art a partir de una narración o guion, con el fin de imaginar, definir y mostrar una solución visual que funcione y pueda defender la idea creada por el artista para ese marco. Llevando a cabo una labor lo más cercana posible a la que realizaría un artista de concepto para una productora y en ocasiones llegando a asumir roles de productor o director con el fin de conseguir un resultado valido a la propuesta creada.

Lo primero de todo fue una búsqueda masiva de referentes de ilustración de concept art de videojuegos para dejar clara una estética. De estos referentes visuales se podrían destacar como fundamentales en la creación del estilo *The last of us*, *Uncharted 4*, *Fallout* Y *Journey*.

Fue necesaria una Fase previa de documentación, ya que, a pesar de tener referentes artísticos de arquitecturas en ruinas que tanto caracterizan a los esencia de esos lugares de abandono, comprender el proceso de deterioro, ir más allá, ver con mis propios ojos esos escenarios que tanto ansiaba plasmar.

Para ello, vimos procedente visitar algunos lugares con arquitecturas en estado de abandono y realizar un estudio fotográfico de ellos con el qué inspirar mi producción.

Una vez realizados los estudios de las construcciones reales fue momento de realizar una lluvia de ideas, de crear bocetos con el fin de buscar la mejor solución visual para la propuesta.

Las técnicas utilizadas para la realización de los bocetos y la búsqueda de un carácter único para estos entornos fueron variando. Buscando cada vez un grado de realidad mayor. La base de las técnicas fue básicamente la misma, ilustración digital mediante Photoshop, sin embargo, las herramientas utilizadas, resultados.



Fig. 4. Imagen *Journey*



Fig. 5. Imagen karma Fallout



Fig. 6. Ilustración concept art The last of us.



Fig. 7. Ilustración, concept art, Uncharted 4.

4.2.2. Referentes.

Previamente al desarrollo artístico del proyecto, se realizó una fase de investigación, la cual incluía una documentación previa de distintos aspectos necesarios para trabajar con toda la información de referentes, tanto gráficos como de jugabilidad.

Entre los cuales cabe destacar los siguientes videojuegos: Fallout, The last of us y Uncharted 3 y 4.

En Fallout se Basa gran parte de la jugabilidad de Skyland, sobre todo el aspecto de creación de herramientas, la psicología de los personajes y la barra del Karma. También hemos elegido este videojuego como referente por la existencia de personajes villanos como los saqueadores y las sectas radicales de diferentes ideologías. Sin embargo, la paleta de color grisácea y desaturada no se ajustaba a lo que se quería mostrar en ese proyecto, por eso los colores de Skyland se asemejan más a los utilizados en la saga Uncharted o en The last of us. Saturados, coloridos, con gran importancia de la luz solar, en un escenario en el que abundan los colores verdes, amarillos y anaranjados.

Para los escenarios eran necesarios referentes que combinaran arquitectura y naturaleza, que reflejaran desolación y caos, pero sin perder la belleza de la naturaleza viva. Para recrearlos se han utilizado como referentes los entornos gráficos que Naughty Dog utiliza en Uncharted y en The last of us. Además de otros referentes fotográficos que han sido tomados del mundo real en una segunda fase investigativa.

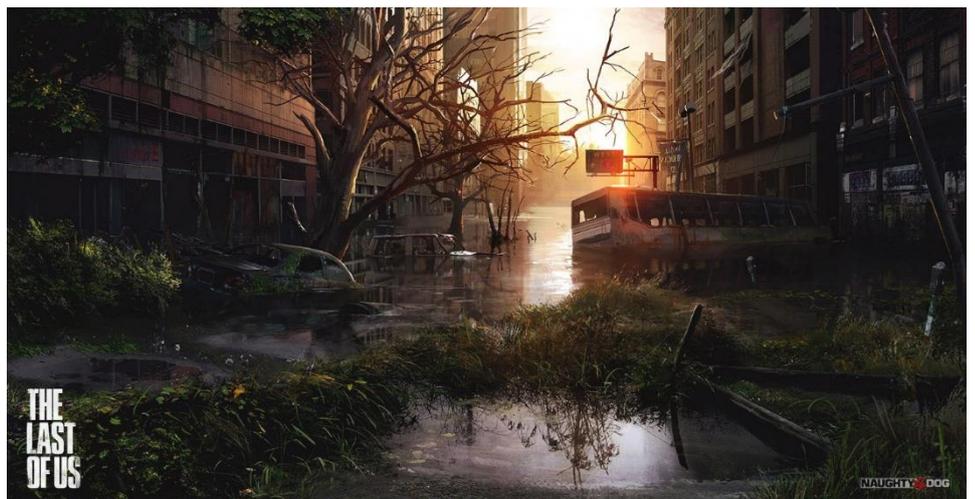


Fig. 8. Ilustración concept art The last of us.

4.2.3. Referentes fotográficos

Se ha realizado un estudio de investigación fotográfico con el fin de encontrar una estética atractiva lo más aproximada posible al mundo real. Para ello se han explorado diferentes localizaciones que albergasen estructuras arquitectónicas en estado de abandono, como “El sanatorio” mental en Cheste o “La cementera” de Bunyol entre otros.

A continuación, se mostrará, por extensión, una pequeñísima selección de tres imágenes para dar constancia de este proceso.

Para una información más detallada véase Anexo 1



Fig. 9. Entrada de la “Cementera abandonada”. Bunyol.



Fig. 10. Pasillo del “Sanatorio mental” Cheste



Fig. 11. Interior de una de las estancias de la “Cementera abandonada”. Bunyol.

4.2.4. Color

Los bocetos fueron realizados a primera instancia en blanco y negro para establecer las formas para la posterior elección de una paleta del color que casara tanto con los diseños como con los ambientes que se querían transmitir.

El color es tan importante como el dibujo, ya que juntos deben formar un todo organizado y que las dos partes se entiendan entre sí. Por esto se han tenido en cuenta diversos factores en cuanto al coloreado que se exponen a continuación.

Para llegar al color definitivo se han ido comparando diferentes tonalidades hasta llegar a la paleta de colores final de cada personaje y entorno. Teniendo en cuenta que el target al que va dirigido este videojuego pretende moverse entre la adolescencia y la edad adulta, se ha preferido tomar una estética realista, por lo que la paleta de colores debe ser lo más aproximada a la realidad como sea posible.

Sin embargo, pese a tratarse de un mundo post-apocalíptico la paleta utilizada no ha sido sombría y desaturada como en *Fallout*, ya que lo que se quiere resaltar es la fuerza, la viveza y el colorido de la naturaleza. Por lo que ha tomado como referente la paleta utilizada en muchas escenas de *The Last of us*, inclinada hacia los colores cálidos y vivos en el que predominan el amarillo, el naranja y el verde, para reflejar la sensación de paz y soledad.

Para más ejemplos de proceso de coloración, véase Anexo 2

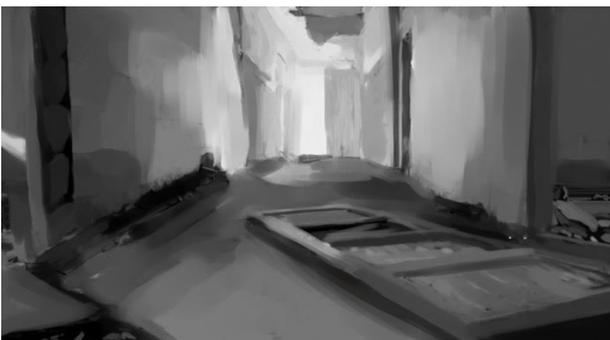


Fig. 12. Boceto de entorno, luces y sombras, antes de la coloración.



Fig. 13. Versión coloreada y terminada del estudio del entorno de la fig. 12.

4.2.5 Entorno.



Fig. 14. Ilustración ambiental, figura y entorno, ciudad Skyland

El entorno gráfico bebe de en gran parte de la estética utilizada por Naughty dog en Uncharted 3 y en The last of us. Podremos ver entorno semi selváticos, donde la naturaleza le ha comido terreno a la ciudad. Esto nos proporciona un entorno de juego bastante desconcertante.

Todo estará semi destruido a nuestro alrededor. La sensación de encontrarte solo en medio de las calles de una gran ciudad es desoladora, aunque la saturación de color y el vivo cromatismo aportarán una sensación de bienestar y relajación al jugador en los momentos de exploración del entorno.

Aun así, no estaremos para nada solos en este entorno tan hostil. Los soldados nos buscarán para darnos caza, las calles en apariencia desiertas estarán pobladas de todo tipo de elementos peligrosos que crearán situaciones inesperadas, personajes convictos, asaltantes estarán al acecho, la niebla toxica y la propia naturaleza nos estarán esperando ahí fuera para hacernos la vida más difícil.

El espacio de juego constará de lugares amplios y luminosos con grandes estructuras arquitectónicas mezcladas con elementos naturales, habrá zonas de paso de una ciudad a otra, que serán mucho más rurales y espaciosas, tales como carreteras y campos, en los que se podrá apreciar la naturaleza en pleno esplendor.



Fig. 15. Ilustración ambiental, carretera de paso. Skyland.



Fig. 16. Ilustración ambiental, estructura arquitectónica ciudad Skyland.

4.2.6 Diseño de personajes

Eryn.

Eryn Es el personaje principal jugable de nuestra historia. Su edad está comprendida entre los 15 y los 18 años. Es una de las supervivientes que habita Skyland, Ella despierta en esta ciudad devastada sin recordar nada de su pasado.

Detrás de su aspecto inocente se esconde una gran personalidad y un marcado carácter, Eryn muestra una gran madurez para su edad, debido a las circunstancias en su entorno.

Nació diez años después del gran desastre, pese a que no lo recuerda, creció en una zona opresiva de cuarentena, por lo que ha conocido poco del mundo exterior.

Eryn, Tiene una personalidad positiva y un carácter vivaz, su rostro releja inocencia, pero su carácter es todo lo contrario. Su boca es bastante pequeña en relación a sus ojos, Tiene el cabello rubio ceniza, de un tono apagado.

De mirada expresiva, sus ojos azulados son una ventana a sus sentimientos, es una mujer fuerte y sencilla, de compleción atlética que le otorga una gran agilidad. Sus dimensiones son pequeñas, lo cual le permite colarse por lugares estrechos y camuflarse con facilidad.



Fig.17. boceto blanco y negro Eryn.



Fig.18. boceto blanco y negro Eryn.



Fig.19. boceto a color Eryn.



Fig.20. estudio de vestuario Eryn.

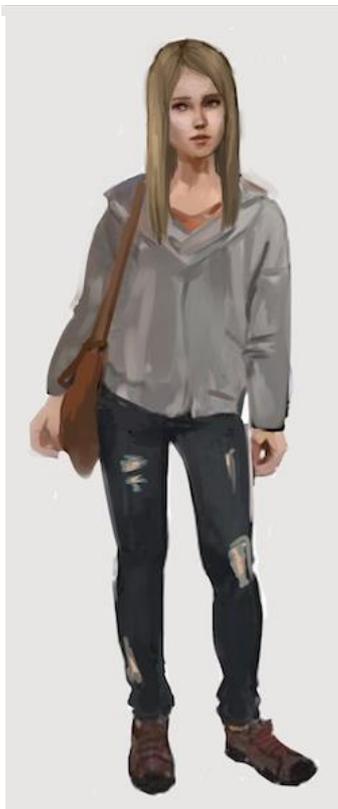


Fig.21. estudio de vestuario Eryn.

Bocetos de creación de personaje

Una vez captada la esencia del personaje se ha procedido a un análisis del vestuario y el color.

Aunque aparentemente pueda parecer algo superfluo, el diseño de la estética y la indumentaria de los personajes es de gran importancia, tanto para una mayor atracción visual como para resaltar aspectos de la psicología y personales de cada personaje.

Se han buscado resultados que casaran con la estética que el videojuego propone y se ha optado por un look austero que refleje sencillez, sin muchos complementos para una mayor comodidad en la agilidad del personaje.



Fig.22. estudio de vestuario y cabello Eryn.

Estudio cromático y gestual



Fig.23. estudio cromático Eryn.

Fig.24. estudio gestual Eryn.



Fig. 25. Boceto a color, cuerpo entero. Matt.



Fig. 26. Boceto blanco y negro Matt.

Matt

Matt, es el segundo protagonista de esta historia, a pesar de no ser un personaje jugable en el juego, encarna el rol de mentor de Eryn.

Es un contrabandista, violento y de moralidad dudosa, su fuerte carácter y su personalidad fría le ha sido necesaria para asegurar su supervivencia.

Antes de que todo ocurriera, Matt era padre soltero y vivía con sus dos hijas en un modesto apartamento. Perdió a sus dos hijas a causa de la niebla, es por ello que ha estado dedicando gran parte de su tiempo en buscar un modo de erradicarla.

Psicológicamente, Matt está muy tocado por su traumática experiencia, es por ello que se trata de un hombre solitario sin ninguna clase de apego por la raza humana. En una de sus expediciones la encuentra a punto de morir dentro de la niebla, y decide salvarla porque por un momento le recuerda a una de sus hijas. Matt es una de las únicas personas que saben cómo combatir la niebla y por lo tanto puede adentrarse en ella sin peligro.

Matt es un personaje clave en esta historia ya que enseña a Eryn como combatir la niebla. A través de sus investigaciones, descubrió, que existe una combinación de plantas que son capaces de filtrar este aire tóxico y que los lugares en dónde crecen estas hierbas no aparece la niebla.

Físicamente, Matt tiene unos rasgos duros y marcados, está lleno de cicatrices, pero no le disgustan, ya que forman parte de sus experiencias.

A pesar de no ser muy alto tiene una complexión musculosa y fuerte.

Sus ojos adquieren un tono grisáceo cuando les da el sol. sus manos son grandes y toscas y su cabello largo y color azabache desprende unos reflejos azulados.

Se han valorado diferentes opciones de edad, raza y corpulencia, y se ha optado por una edad que oscile entre los 30 y 35 años, raza negra y aspecto rudo.

Estudio estético de vestuario



Fig.27. estudio de vestuario y cabello Matt.



Fig.28. estudio de vestuario Matt.

Estudio cromático y gestual



Fig.29. estudio cromático Matt.



Fig.30. estudio gestual Matt.

5. MONTAJE DEL ARTBOOK

5.1. Estructura del libro.

El libro se divide principalmente en 4 capítulos:

En el primer capítulo, se explica cómo es el universo del juego, de un modo más narrativo que como se ha explicado anteriormente, para que el lector sea capaz de captar su esencia. Este capítulo irá acompañado por las imágenes fotográficas que inspiraron las ilustraciones, los bocetos de estas y su resultado final. De este modo se establecerá el contexto en el que se desenvuelven los personajes.

En el segundo capítulo, se explicará cada personaje y su contexto. Este capítulo irá acompañado de imágenes de cada personaje y sus ilustraciones personales.

El tercer capítulo estará dedicado al proceso de creación de los personajes, mostrando los bocetos previos que ayudaron a establecer su aspecto final.

Por último, se presentarán las pruebas de color y vestuario realizados a cada personaje.

5.2. Maquetación y diseño.

El formato del libro es a4 horizontal, a doble página.

La impresión del artbook se realizará en un formato de tapa dura con papel satinado de calidad fotográfica.

Véase Anexo 2 Artbook.

Portada

A continuación, se muestran los resultados de la búsqueda para la creación de una imagen adecuada, así como del logotipo del juego para ser utilizada como portada del artbook.

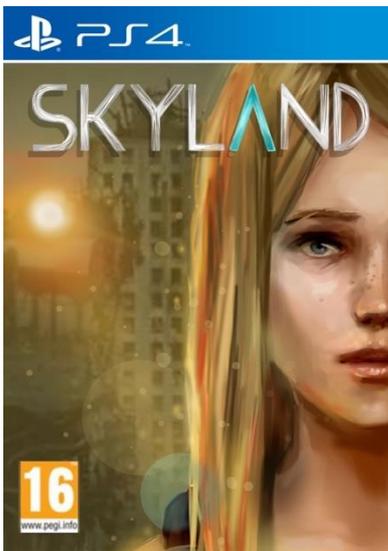


Fig.31. Prueba de ilustración y logotipo para portada del videojuego para ps4.



Fig.33. ilustración y logotipo para portada del artbook.



Fig.32. Prueba de ilustración y logotipo para portada del videojuego para XBOX.

6. CONCLUSIONES

En este trabajo se ha logrado alcanzar el objetivo principal del proyecto, que era adquirir experiencia en la fase de pre-producción de videojuegos, desarrollando el *concept art* poniendo en práctica los conocimientos de ilustración y diseño de personajes.

También hemos podido poner en práctica lo aprendido en estos cuatro años de grado y avanzar con las técnicas digitales a través de *Adobe Photoshop* y *Medibang Paint pro*.

Se ha logrado realizar un planteamiento lógico para un videojuego, es decir se ha creado una historia y un universo, y hemos conseguido enmarcar nuestro videojuego en una modalidad gracias a el desarrollo y análisis teórico de los juegos y sus reglas.

Se ha desarrollado un extenso marco teórico que ha propiciado un aprendizaje y una mayor reflexión en lo que respecta al aspecto teórico de los videojuegos.

En la parte práctica se ha aprendido a tomar los roles de productor y director, así como a seleccionar el material que se ha considerado importante y descartar aquellas partes de la producción que se han considerado irrelevantes o no válidas para el proyecto, como algunos bocetos e ilustraciones tanto de figura como de fondo que al final no han estado a la altura o se alejaban de la estética o la temática del juego.

Sin embargo, han surgido algunos problemas a lo largo del trabajo, el tiempo de creación de las ilustraciones, sobre todo de los fondos, ha sido mucho más lento de lo esperado. El detallismo al que se ha querido llegar en las ilustraciones ha retrasado considerablemente su producción.

Por otra parte, al plantear este proyecto se tenía en mente que el videojuego tuviese una estética mucho más cartoon, esta idea evolucionó hasta llegar hasta el resultado que hemos podido ver en este trabajo, por lo que se ha decidido prescindir de ellos ya que han terminado por alejarse mucho de la idea final y de la estética del juego.

Se ha experimentado un crecimiento personal a nivel teórico y de adquisición de conocimientos, así como una notable evolución en la producción artística digital.

En general podemos considerar que este proyecto ha sido una grata experiencia de en la cual se han logrado adquirir una serie de conocimientos que seguramente no hubiesen podido ser posibles de otra manera.

7. BIBLIOGRAFÍA

Libros

- AARSETH, ESPEN J. *Cibertext: perspectives on ergodic literatura*, Baltimore and London: The John Hopkins University Press, 1997
- BOAL, A. *Teatro del oprimido*. Barcelona: Alba Editorial, 2013.
- BOGOST, I *Persuasive games. The expressive Power od Videogames*. Cambridge : MIT Press, 2007
- CALLOIS, Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo. Madrid: Fondo de Cultura económica de España, 2015
- FLUSSER. V. *Apariencia Digital, en Pensar el Cine 2*. Buenos Aires: Caja negra. 2004.
- FLUSSER. V. *El Universo de las Imagenes Técnicas. Elogio de Superficialidad*. Buenos Aires: Caja negra. 2015.
- HUIZINGA, *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial: 2012
- MCKENZIE WARK, *Game theory*. Estados unidos: Harvard University Press. 2007.
- MORAS.J. *Serious games. Diseño de videojuegos con una agenda educativa y social*. Barcelona: UOC. 2015.
- MURRAY, J.H. *Hamlet em la holocubierta*. Barcelona: Paidos, 1999.
- WINNICOTT, D. *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa, 1993.

Páginas web

- RUIZ COLLANTES, F.X..*Marcos jurídicos de mundos lúdicos. Tipologías de reglas*. [consulta: 2017-03-07]. Disponible en:
<<https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/57986>>
- ARGÜELLO, C. *El juego como práctica de la libertad: La imposición y la construcción de reglas*. [consulta: 2016-05-26]. Disponible en:
<https://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0ahUKEwjVn_Pe-5rVAhXLWxQKHQErB8YQFggnMAA&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F4058545.pdf&usg=AFQjCNFzWFmjwtR8gBFwIUgHzLLEE66xuow>

-CRESPO, C. *La interacción en los videojuegos Una visión histórica*. [consulta: 2017-03-07]. Disponible en:
<http://www.tecn.upf.es/~sjorda/TSI2006/alumnes_anteriors/TSI0506_VideoJocsHistoricArt.pdf>

-GUATTARI, F. (1958) *Contribución a una definición situacionista del juego en periodicoelamanecer*. Wordpress. [consulta: 2017- 05-20]. Disponible en:
<<https://periodicoelamanecer.wordpress.com/2015/02/13/contribucion-a-una-definicion-situacionista-del-juego/>>

-MORILLAS, G. (1990) *Huizinga-Caillois: Variaciones sobre una visión antropológica del juego*. [consulta:2017-03-09]. Disponible en:
<<http://www.raco.cat/index.php/enrahonar/article/viewFile/42724/90978>>

-SICART, , M. *Entendiendo el Diseño de la Gameplay ética*. [consulta: 2016-10-23]. Disponible en:
http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a4_Mundos_y_sistemas_entendiendo_el_diseño_de_la_gameplay_etica.pdf

-SOTO, A. *Las imágenes en el pensamiento de Vilem Flusser*. [consulta:2017/03/11]. Disponible en:
<<https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/8829/Soto%20Calderón.pdf?sequence=1>>

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

- Fig. 1. Controles de Skyland para plataforma ps4.
- Fig. 2. Imágen karma Fallout.
- Fig. 3. Ilustración concept art. Last of us.
- Fig. 4. Ilustración. Concept art. Uncharted 4.
- Fig. 5. Ilustración concept art. Last of us.
- Fig. 6. Entrada de "La cementera abandonada" Bunyol.
- Fig. 7. Pasillo del "Sanatorio mental" Cheste.
- Fig. 8. Interior de una de las estancias de "La cementera abandonada".
- Fig. 9. Ilustración figura y entorno Skyland.
- Fig. 10. Ilustración ambiental. Carretera de paso Skyland.
- Fig. 11. Ilustración ambiental. Estructura arquitectonica Skyland.
- Fig. 12. Boceto blanco y negro Eryn.
- Fig. 13. Boceto blanco y negro Eryn.
- Fig. 14. Boceto a color Eryn.
- Fig. 15. Estudio vestuario Eryn.
- Fig. 16. Estudio vestuario Eryn.
- Fig. 17. Estudio vestuario y cabello Eryn.
- Fig. 18. Estudio cromático Eryn.
- Fig. 19. Estudio gestual Eryn.

Fig. 20. Boceto a color. Cuerpo Matt.

Fig. 21. Boceto blanco y negro Matt.

Fig. 22. Estudio vestuario y cabello Matt.

Fig. 23. Estudio vestuario Matt.

Fig. 24. Estudio cromático Matt.

Fig. 25. Estudio gestual Matt.

Fig. 26. Ilustración y logotipo para portada del artbook.

9. ANEXOS

Cómo apoyo y para una mejor comprensión el proyecto realizado, se han creado dos anexos complementarios a la presente memoria con el fin de ampliar información.

El primero de ellos es una selección de imágenes realizada tras una labor de investigación fotográfica cuya motivación es la búsqueda de referentes de ambiente en localizaciones abandonadas acordes a la temática y estética del proyecto para un posterior uso como referencia e inspiración.

El segundo se trata de la maquetación del concept art, incluyendo una breve explicación del juego y los personajes, bocetos previos y los resultados finales.