

TFG

TALES OF ETERNITY

CONCEPT ART ORIENTADO A UN VIDEOJUEGO

Presentado por Alejandro Devesa Thomson

Tutor: Francisco De La Torre

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2019-2020



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

RESUMEN.

El objetivo de este proyecto es la realización del concept art para un videojuego original llamado *Tales of eternity*. Se trata de un RPG de acción en tercera persona en el que se le da mayor énfasis al gameplay, uno de los temas principales de este proyecto. Asimismo, *Tales of eternity* se trata de una adaptación conceptual de periodos históricos orientada hacia la creación de su mundo y personajes. Nuestro juego posee un estilo juvenil que a la vez introduce conflictos culturales acaecidos durante la historia, tales como el Imperialismo, la colonización de los nativos americanos y la explotación laboral en la revolución industrial.

Estos conflictos serían protagonizados por distintas especies inteligentes dotadas de su propia cultura, que el jugador podrá encontrar en su aventura. Las claves estéticas toman referencias de juegos como el *Dragon quest XI* y *The legend of Zelda: Breath of the wild*, ambos basados en mundos abiertos ambientados en unas tierras medievales fantásticas; y concept artists como Trent Kaniuga o el creador del manga *One piece*, Eiichiro Oda.

La producción artística incluirá el diseño de props, escenarios, escenas y personajes clave de la historia tales como el protagonista, jefes y NPC asistentes en la aventura, basados en una estética personal.

PALABRAS CLAVE

Concept art, Videojuego, Diseño de personajes, Medieval, RPG

ABSTRACT

The objective of this project is the making of the concept art for an original videogame called *Tales of eternity*. It's a third person action RPG, where gameplay is one of its main focuses, and one of the fundamental themes of this project. *Tales of eternity* itself is a conceptual adaptation of historic periods orientated towards the creation of its world and its characters. Our game possesses a juvenile style which at the same time introduces cultural conflicts suffered during history such as, imperialism, the colonization of the native americans and the labor exploitation in the industrial revolution.

These conflicts would be carried out by different intelligent species with their own cultures that the player will be able to find on his journey. The key style takes reference from games such as *Dragon quest XI* and *The legend of Zelda: Breath of the wild*, both of which are based in a medieval open world fantasy, and from concept artists such as Trent Kaniuga or the creator of *One piece*, Eiichiro Oda. The artistic production will include the design of props, scenery and key characters of the story such as the main character, bosses and NPC that will join you on your adventure, all based on a personal style.

KEYWORDS

Concept art, Videogame, Character design, Medieval, RPG

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.	5
2. OBJETIVOS.	6
3. METODOLOGÍA	7
4. PROCESO DEL TRABAJO.	8
4.1. GAMEPLAY.	8
4.1.1. Cualidades del gameplay.	8
4.1.2. El gameplay en Tales of eternity.	10
4.1.2.1. Teriantropía.	10
4.1.2.2. Clases RPG.	10
4.1.2.3. Benevolencia.	11
4.2. WORLDBUILDING.	11
4.2.1. Geografía.	12
4.2.2. Religiones.	13
4.2.3. Cultura.	13
4.3. CONTEXTO HISTÓRICO.	13
4.3.1. Imperialismo.	14
4.3.2. Colonialismo.	14
4.3.3. Revolución industrial.	15
4.3.4. Aplicación	15
4.4. REFERENTES.	16
4.4.1. Referentes mecánicos	16
4.4.1.1. The legend of Zelda.	16
4.4.1.2. Dark souls.	17
4.4.1.3. Rain world.	17
4.4.1.4. Hollow knight.	18
4.4.2. Referentes estéticos.	18
4.4.2.1. Dragon quest.	18
4.4.2.2. Eiichiro Oda.	19
4.4.2.3. Trent Kaniuga.	19
5. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA: TALES OF ETERNITY.	20
5.1. BRIEFING.	20
5.1.1. Dioses y historia de etheria.	20
5.1.2. Personaje y historia principal del juego.	20
5.2. MECÁNICAS DEL JUEGO.	21
5.2.1. Sistema de vida y magia	21
5.2.2. Sistema de transformaciones de especies.	21
5.2.3. Sistema de clases.	22
5.2.4. Sistema de benevolencia y domesticación.	23
5.3. BRAINSTORMING Y MAPA CONCEPTUAL.	23
5.4. BOCETOS Y SILUETAS.	24
5.5. TÉCNICA APLICADA.	24
6. CONCLUSIONES.	26
7. REFERENTES.	27
8. ÍNDICE DE FIGURAS.	29
9. ANEXO.	30

1. INTRODUCCIÓN



Desde mi niñez he sentido gran pasión por los videojuegos, siendo estos mi pasatiempo preferido. Los inicios se centraron en juegos como *Pokémon* (Game Freak, Creatures Inc., 1996) y *The legend of Zelda* (Nintendo, 1986), y con los años he expandido los tipos de juegos a los que he jugado como los de tipo “shooters” como *Splatoon* (Nintendo, 2015) y *Overwatch* (Blizzard, 2015); o con sagas de aventuras como *Dark souls* (From Software, 2010) o *Hollow knight* (Team cherry, 2017), sin llegar a abandonar las sagas de mi niñez.

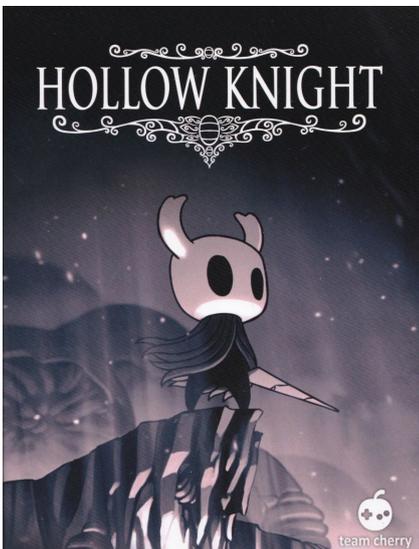
Debido a esta relación con los videojuegos, cuando empecé la asignatura de “Ilustración 3D: concept art” se me presentó la oportunidad de diseñar un videojuego a mi gusto. Cuando empecé la asignatura tenía claro que quería plantear el proyecto para un RPG de aventura y acción, y crear un mundo extenso en el cual pudiera desarrollar durante un largo periodo de tiempo arte que me sirviese para mi portfolio.

Una vez establecido este punto, analicé las cualidades que personalmente más disfrutaba en los videojuegos que he jugado en los últimos años, dividiéndolo en tres apartados que presentaremos a continuación.

En primer lugar, disfruto mucho de videojuegos que dejan al jugador la libertad casi absoluta para explorar el mundo a su antojo sin ser interrumpido, como en las sagas de aventuras citadas anteriormente, donde el jugador desde un principio tiene absoluta libertad sobre qué hacer y dónde ir. En estos juegos el desarrollo de la historia se encuentra en segundo plano, y si el jugador de verdad quiere entender qué está ocurriendo en ese mundo, deberá averiguarlo por sus propios medios.

En segundo lugar, le doy mucha importancia a la interacción con el entorno en los juegos, pues en algunos de ellos el simple hecho de moverte por el mundo ya puede resultar divertido, como en *The legend of Zelda: Breath of the wild* (Nintendo, 2017), donde el jugador tiene la capacidad de planear con el ala delta tirándose por un precipicio, surfear con el escudo por las montañas y escalar cualquier superficie, dando al jugador la capacidad de interactuar con el mundo que habita y no solo pasear por él como si se tratase de un museo. O como sucede en la saga *Splatoon* (Nintendo, 2015), un shooter donde el jugador puede nadar en la tinta que dispara para ir a una mayor velocidad, recargar su arma, o incluso escalar superficies verticales donde se haya disparado la tinta del jugador; logrando así una mayor dinámica en el juego.

Finalmente, soy un gran amante de diseños que rebosan personalidad y con peculiaridades bastante particulares, por lo que intento que mis diseños no parezcan demasiado serios en ningún momento. Este gusto



1. Portada del videojuego Splatoon 2, 2017.

2. Poster de Hollow knight, 2017.

seguramente lo adapté de mi experiencia con los juegos de *Pokémon* (Game Freak, Creatures Inc., 1996) donde los diseños se crean en base a su posterior representación en el anime como personajes propios y no como simples monstruos; y en mi manga/anime favorito, *One piece* (Eiichiro Oda, 1996), donde mis diseños se podrá reflejar varios aspectos de este, como la diferencia en la escala de los personajes, las cuales pueden resultar un poco sorprendente.

Todos estos aspectos han influido, en gran medida, en la realización del concept art para este videojuego.

2. OBJETIVOS.

El objetivo principal de este proyecto es la realización del concept art de un videojuego de acción llamado Tales of Eternity, estableciendo su marco teórico y referencial.

Como objetivos específicos se encuentran:

- Diseñar el personaje jugable y algunos de los dioses sobre los cuales se desarrolla la historia.
- Establecer algunos de los props principales de la historia.
- Definir la relación entre las distintas especies del juego con los hechos históricos que he escogido como inspiración (revolución industrial, colonialismo e imperialismo).
- Ilustrar un mínimo de cuatro escenas de referencia.
- Crear algunos de los personajes que el jugador tendrá que vencer para desbloquear una nueva clase jugable.
- Mostrar la importancia del gameplay a la hora de realizar el concept art.
- Desarrollar las habilidades principales del jugador.

3. METODOLOGÍA.

Como hemos señalado anteriormente, este proyecto arrancó en la asignatura de concept art donde se nos planteó una metodología que se usa comúnmente en este campo. Para empezar, tenía que definir cual era mi objetivo, y como ya expliqué, quería hacer un proyecto extenso que me sirviese durante años como motivación para ir creando piezas para mi portfolio. Con esto claro opté por un RPG (Role Playing Game) de acción, un tipo de juego que me gusta mucho, caracterizado por su extensión con mundos fantásticos repletos de personajes y rivales.

Para comenzar a plantear nuestro marco teórico, definiría los tres campos que quería estudiar: gameplay, worldbuilding y contexto histórico. Para cada apartado hice una lluvia de ideas que luego me ayudaría a definir conceptos.

En el apartado del gameplay me apuntaba ideas de que podrían ser divertidas en el juego, como la habilidad principal del jugador, que es transformarse en algunos de los enemigos que vence en el juego, con lo cual podría interactuar con el mundo de una manera diferente o darle habilidades temporales durante un combate.

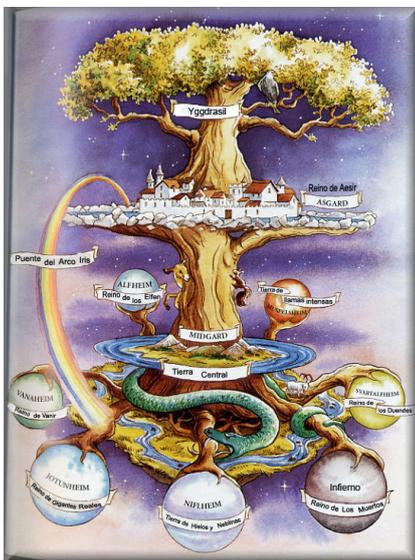
En cuanto a la parte de las zonas, como quería zonas con especies diferentes a la de los humanos con su propia cultura, apunté diferentes tipos que suelen haber en videojuegos, como una subterránea o de hielo. Estas zonas que me fui apuntando luego le buscaría relación con cualquier otro concepto, como topos para la zona subterránea, o la Navidad con la de hielo.

Y finalmente con el apartado de referentes históricos hice una lluvia de ideas de épocas históricas, culturas, mitologías etc.

Estos tres apartados los iría entrelazando entre sí, según creía que encajaba mejor. En un principio me inspiraría en los vikingos debido a que cuando empecé la asignatura de concept art estaba viendo la serie de *Vikings* (Michael Hirst, 2013). Por lo que el mundo se inspiró en parte en la mitología vikinga, específicamente en el gran árbol Yggdrasil, un árbol cuyas raíces y ramas unen los diferentes mundos.

Mientras enumeraba características que me parecían interesantes realizaba bocetos que me ayudaron a visualizar mis ideas de una manera gráfica y buscaba modos de relacionar las ideas entre sí para hacer un mundo coherente en el que todo estuviera interconectado. A continuación, me definí los personajes, props y entornos que desarrollaría para centrarme en una zona del juego y más adelante seguiría con el resto.

Para realizar los diseños utilicé la metodología planteada en clase, en la que partimos de la elaboración de un moodboard antes de ponerse a dibujar. Con la recopilación hecha, me puse a hacer siluetas de



3. Poster de la serie Vikings, 2013.

4. Ilustración sobre Yggdrasil.



5. Shigeru Miyamoto.

los personajes, pero no era una metodología con la que acababa satisfecho, por lo que acababa haciendo bocetos. Una vez claro el diseño haría un arte final.

Terminada la asignatura y teniendo claro que quería seguir con el proyecto para el TFG, me puse de meta unos objetivos que quería realizar, los cuales pude cumplir entrelazando el proyecto con otras asignaturas.

4. PROCESO DEL TRABAJO.

Como hemos señalado en el apartado anterior, dividí en tres secciones los tres campos que quería estudiar: gameplay, worldbuilding y contexto histórico. A continuación pasaré a detallar los contenidos explicando el proceso que tuvo cada apartado y como han influido en el producto final.

4.1 EL GAMEPLAY.

I don't think that a story alone can make a game exciting. I'm afraid that people think that I ignore story lines or that I don't feel that the story has any value. My first priority is whether the game play is interesting. What I mean by that is that a player is actively involved in the game. The story is just one of the ways to get players interested, like the enemies or puzzles. If you just want a good story, you should pick up a novel or see a movie. The difference is in the participation. In a game, you might meet a character, but you don't find out his story until later, after you do something that reveals the truth about him. It's all up to the player. You only get that sort of experience with the interactive entertainment. Of course, the scenario, characters and graphics are all important, but it's this active attitude that is the most important element. (Shigeru Miyamoto, 1998, entrevista con Nintendo power.)

Shigeru Miyamoto, creador de las sagas *Super Mario Bros.* y *The Legend of Zelda*, señala la importancia del gameplay en un juego y como este debería ser el enfoque principal, y que la historia y los gráficos deberían ser algo que lo acompañan para el mayor disfrute del jugador. Influido por la teoría de Miyamoto, he decidido empezar por el gameplay y desarrollar la historia a partir de este.

4.1.1 Cualidades del gameplay.

From usability to playability es el capítulo del libro "Human Centered Design" de Korosu, M (Ed.) escrito por Jose Luis González Sánchez,

Natalia Padilla Zea y Francisco L. Gutiérrez, (Berlin, Springer: 2009). En su planteamiento proponen que para analizar el gameplay de un juego, hay que tener en cuenta siete aspectos, los cuales más adelante utilizaré para la realización de mi concept art. Estos aspectos serían:

-Satisfacción: Definido como el agrado que siente el jugador ante la combinación de las diferentes mecánicas, gráficos, historia y demás que se encuentra en el juego. Es obvio que la satisfacción que sienta un individuo a la hora de jugar un videojuego es subjetiva, pues todos tenemos gustos y preferencias distintas a la hora de jugar ciertos tipos de juego (RPG, shooter, plataforma...), pero aun así se puede determinar la calidad del producto mirando individualmente sus características.

-Aprendizaje: Expresado como la facilidad que muestra un videojuego en enseñar sus propias mecánicas y sistema al jugador, como los objetivos, las formas de interactuar con el juego, las reglas etc. Pues si no son entendidas bien el jugador puede perder el interés, por ello es necesario diseñar una curva de aprendizaje que permita al jugador recibir información a una escala adecuada.

-Efectividad: Un juego debe tener la capacidad de entretener al jugador desde un primer instante, y no perderla en su desarrollo, ya que por muy entretenidos que sean la introducción y el desenlace, si el desarrollo no lo es, el jugador perderá interés y dejará de jugar.

-Inmersión: Para mayor disfrute, el jugador querrá involucrarse en el mundo virtual creado. Para ello se le ofrecerán mecánicas que le permitan interactuar con el mundo y superar los retos que se le proponga.

-Motivación: Es la característica del videojuego que mueve al jugador a realizar ciertas acciones. Para una buena motivación, el jugador deberá tener una serie de mecanismos que lo entretengan y le permitan superar los retos del juego, aparte, el jugador debería sentir que la recompensa ofrecida vale el esfuerzo para asegurar que quiera seguir jugando.

-Emoción: Es el impulso involuntario del jugador tras ser sometido a ciertas partes del juego, que según la dinámica de este puede ser positiva o negativa. Un buen juego será capaz de someter al jugador a emociones como alegría, frustración, presión, curiosidad para construir un universo vivo capaz de emocionar, conmover, hacer reír o incluso llorar al jugador.

-Socialización: son las características que fomentan las relaciones de los jugadores entre sí o personajes del juego. Hoy en día con la multiplicación de las redes sociales la comunicación entre jugadores ha aumentado, creando comunidades. Aparte de la relación con otros jugadores, estarían las que se establecen con otros, los cuales nos pueden proveer información del juego, objetos o cualquier tipo de ayuda, por lo que le conviene al jugador relacionarse con estos.

4.1.2 El gameplay en Tales of eternity.

Comprendida ahora la importancia de estos siete factores, a la hora de crear el concept art, los abordaré implementándolos en mi videojuego, diseñando cualidades de gameplay que me parecen atractivos en un juego.

4.1.2.1 Teriantropía.

Como planteaba realizar un RPG de acción, consideré que uno de los factores más importantes para mi sería el combate. Una de mis mayores inspiraciones fue *The legend of Zelda: Majora's mask* (Nintendo, 2000), un juego donde el jugador tenía la capacidad de transformarse en 4 identidades al ponerse una máscara que le otorgaría habilidades como la de nadar a altas velocidades, dar saltos elevados, o hacerse una bola para rodar y atacar a los enemigos. Esta sería la referencia para diseñar la habilidad principal del jugador al transformarse en diferentes especies que le serviría para el combate o moverse por el mundo. A diferencia del *Majora's mask* (Nintendo, 2000), donde el jugador tiene que pasar por una pequeña secuencia al ponerse o quitarse la máscara, he querido que las transformaciones sean instantáneas para no interrumpir el gameplay y hacer el juego más dinámico. El jugador obtendrá su primera transformación en el tutorial, y más adelante iría obteniendo más transformaciones al derrotar a ciertos Jefes. Debido a que quería por lo menos ocho especies para sus transformaciones, decidí plantear múltiples reinos con diferentes especies inteligentes, los cual crearía en el apartado de worldbuilding en conjunto con el de referentes históricos.

4.1.2.2 Clases RPG.

Desde la aparición de *Dungeons & dragons* (Tactical Studies Rules, 1974), son numerosos los ejemplos que han utilizado el sistema de clases u oficios en los juegos, y más aún en los videojuegos, como en la saga *Dark souls* (From Software, 2010) o la de *The elder scrolls* (Bethesda Game Studios, 1994). Como ya he señalado, mi juego está pensado para ser un RPG, Role Playing Game. En estos juegos, el jugador puede elegir una profesión que generalmente ejercerá hasta el final, y estas clases se diferenciarán entre ellas con habilidades y distribución de estadísticas. Generalmente estas clases son: luchador, mago, ladrón y paladín, entre muchos otros, y van variando según el caso. Para mi juego pensé en dar una vuelta al sistema, y en vez de elegir al principio, se le asignaría una clase más neutra y equilibrada. Con esto, el jugador tendría tiempo a entender las mecánicas del juego y descubrir cuál es el rol que prefiere. Estas clases se irán desbloqueando a medida que vence a ciertos personajes que funcionan como minijefes. Una

vez vencidos, habría un NPC (Personaje no jugable) en concreto que le crearía un ropaje que al vestirlo alteraría su clase y sus estadísticas se distribuirán de otra manera.

4.1.2.3 Benevolencia y Domesticación.

Otra de las mecánicas planteo es la de tener la elección de perdonar a los oponentes y así no tener que eliminarlos. Con esto se pueden cambiar algunos puntos de la historia o domesticar algunas bestias y hacer que te acompañen en tu aventura ayudándote en el combate y en la interacción con el mundo.

Definidas estas mecánicas, podemos apreciar la necesidad de ciertas características como la creación de muchas especies y criaturas, NPC, jefes... y cada una con una función que cumplir, que definiremos de un modo más concreto a partir de los epígrafes que abordaremos a continuación.

4.2 WORLDBUILDING

“The story is in the world; not the other way around. That is to say, a world is big and hopelessly uncontrollable. It spills messily outside the edges of any one story. A world has books on its shelves and articles in its newspapers. It has ephemera and lore. It has slang and jargon. It has footnotes and obscure references to take for granted. It has a deep past and a far side. It has roads that fork away from the plot to some only hinted-at place. Just as ‘real world’ stories set themselves on this Earth, with all her richness and complexity, the challenge of genres like science fiction and fantasy is to not only spin a good tale, but to invent for that tale an imagined backdrop that seems to stretch clear into the horizon.” (Travis Beacham, Pacific Rim: Tales from year zero, 2013, p. 5)

David Noonan y Rich Redman (2003), plantearán dos metodologías para abordar el worldbuilding: Outside-in e inside-out. En el método outside-in, el diseñador crea primero una visión general del mundo que quiere crear, es decir, en qué época está ambientado, el nivel de su tecnología, su cultura y hechos históricos... Y una vez definidas las características generales pasaríamos al desarrollo de los detalles. Por otro lado, el método inside-out consiste en enfocarse en los detalles que solo necesite para su historia. Cada uno de estos métodos tiene sus pros y contras. Por un lado el método outside-in contiene elementos que encajan a la perfección los unos con los otros, pero a cambio su proceso es más lento a la hora de obtener un resultado que se pueda

utilizar en algún medio como el cine o los videojuegos. Por otro lado, el método inside-out provee un contenido más aplicable a corto plazo, pero a cambio suele implicar la aparición de inconsistencias, especialmente si luego se pretende expandir a partir de el proyecto realizado.

En mi caso, he aplicado principalmente el método de outside-in, pues como ya dije quería emprender un proyecto para desarrollar durante varios años para ir creando obras artísticas para mi portfolio, pero al comienzo del proyecto utilicé la metodología de inside-out debido a que se presentó como práctica de la asignatura de Concept Art.

El objetivo del worldbuilding es el de crear un contexto para una historia, para que no haya inconsistencias. Cada uno de estos detalles ayudan a construir los cimientos de la historia, aunque no se empleen en el resultado final.

El worldbuilding sumerge al lector en el mundo y busca que quede hechizado por él y la descripción de dicho mundo puede estar totalmente desconectada tanto de la historia como de la narrativa (Tolkien, 1975).

A la hora de crear el worldbuilding se suele tener en cuenta varios aspectos, destacando la física del mundo, su cosmología, religión, geografía, cultura y lenguaje.

En este caso, nos centraremos en definir su geografía, religiones y cultura, de los cuales hablaré en los siguientes puntos.

4.2.1 GEOGRAFÍA

Teniendo claro que quería realizar un mundo con muchas especies para que el jugador pudiera transformarse en ellas, decidí que me vendría crear distintos ecosistemas en el mundo, las cuales dividirán las especies, cada una con su propia cultura. Me hice un brainstorming de zonas que podrían aparecer en el mundo, como una zona subterránea, una de hielo, otra de agua etc.

A cada zona le asignaría algún animal o tema relacionado, como en la zona subterránea que asigné animales subterráneos, como los topos, o en la de hielo la leyenda del yeti. También dividí en un mapa mental las zonas temporales, siendo estas las 4 estaciones del año, primavera, verano, otoño y invierno, las cuales me ayudaron a visualizar mejor los mundos que quería crear. Para la zona de invierno definí una zona montañosa con orcos peludos con una estética vikinga y navideña. Por otra parte, la zona inicial seguiría en la zona invernal, también siguiendo una estética vikinga. Para la zona primaveral quería una zona más medieval y colorida, por lo que pensé en relacionarlo con alimentación, por lo que haría un reino de comida. Para la zona de verano haría una zona árida y de un estilo *Mad max: Fury road* (Warner Bros. Pictures, 2015) donde no se aplicaría la ley. Y finalmente, para la zona otoñal, una aldea de setas, las cuales serían cazadas por humanos para comérselas.



6. Gwyn, un dios de la saga Dark souls, 2011.

4.2.2 Religiones

Inspirado por la saga *Dark souls* (From Software, 2010), donde los dioses son en realidad humanos con más poder que los mortales, planteé la posibilidad de que cada especie pudiera tener un representante al que llamarían dios, aunque estos no serían omnipotentes. Decidí crear 7 dioses, de los cuales cada uno sería representado por un pecado capital. Esto me daría una base para crearlos, aunque luego ese aspecto desapareciera en su desarrollo.

Como ya tenía pensada algunas especies, empecé a asignar un dios a algunas de ellas según pensaba que era más afín. A los orcos les asigné el pecado de la ira, pues en otras ocasiones han sido representados como seres violentos. A los humanos les asigné el de la gula ya que quería realizar un reino con temática de comida, para las setas el de la pereza, pues al ser un hongo, me pareció que era el más idóneo, y para los topos el de la avaricia, ya que quería que fueran un híbrido entre topos y enanos mineros, por lo que los asocié con minerales y riquezas. Los otros tres pecados los dejaría libres para crear otras especies.

4.2.3 Cultura

Las culturas inventadas suelen ser un proceso del worldbuilding, y muchas veces se usa como referentes culturas de sociedades existentes, pues así el espectador puede sentir más accesibilidad y ayuda a su inmersión (Wolf, 2012).

Para mi mundo, como quería un mundo medieval con detalles contemporáneos, me inspiré en culturas del siglo XVI, XVII y XVIII, como la de los nativos americanos para una especie de pájaros, la Era Edo de Japón para las setas, la revolución industrial para los topos y el imperialismo para los humanos.

4.3. REFERENTES HISTÓRICOS

Como hemos señalado, muchos de los artistas que crean un mundo emplean culturas y hechos históricos reales como referencia para crear una nueva para su mundo. En este apartado voy a introducir alguno de mis referentes históricos como son el imperialismo, la colonización y la revolución industrial.

4.3.1 El Imperialismo

Podríamos definir el imperialismo como la dominación de un estado más poderoso sobre otro estado, territorio o personas subordinados a este más allá de los bordes del metrópoli imperial. Podemos

identificar dos tipos de imperialismo principalmente a lo largo de la historia: el imperialismo regresivo, donde el estado procura la explotación, la reducción o el genocidio de las poblaciones autóctonas para reemplazarlas por pobladores deseados. Y, por otra parte, el imperialismo progresista, el cual pretende la expansión de la civilización y la elevación de la cultura y los estándares de vida de los pueblos conquistados (Thomas Benjamin, 2006).

Este modo de dominación generará dinámicas sociales que se caracterizan por la desigualdad, donde una nación opresora se impone a otra por la fuerza, con el objetivo de extender su dominio político y militar y controlar sus recursos económicos, basándose de una idea de supuesta superioridad racial o cultural.

La causa y las consecuencia del imperialismo serían de diferente naturaleza: por un lado las causas son generalmente debido a una crisis de recursos provocada por un aumento de la población y una crisis económica. Por otro lado, se justificaban a sí mismos defendiendo que su especie o raza sería superior a la que conquistaban, por lo que tenían derecho a imponerse sobre ellas, teorías derivadas del conocimiento de las teorías darwinistas sobre la evolución de las especies por selección natural.

En cuanto a las consecuencias, se crea un gran desequilibrio en la población, debido, entre otras causas, a la introducción de nuevas prácticas médicas en algunas zonas, pero una gran reducción en otras por las enfermedades nuevas con las que se contagiaron. Culturalmente, el imperialismo producirá una gran pérdida en la identidad y de los valores tradicionales de las poblaciones indígenas, donde impuso sus valores, lengua etc.

4.3.2 Colonialismo

A lo largo de la historia, los imperios han fundado colonias, territorios dependientes y poblaciones que son dominadas y gobernados por un imperio. Asimismo, el colonialismo se refiere al proceso, las políticas e ideologías utilizadas por las metrópolis para establecer, conquistar y explotar económicamente las colonias. En la era de la colonización europea, al igual que en las eras anteriores, colonizar significaba no solo gobernar otra gente, sino también enviar a su gente para establecerse ahí en el territorio extranjero, o colonia (Thomas Benjamin, 2006).

El colonialismo, por lo general, no suele ser pacífico. El primer paso para llevar a cabo una colonización siempre era agresivo. El estado colonizador suele imponerse mediante el uso de la fuerza militar debido a que el estado colonizado suele oponer resistencia. Se podía llegar a reducir o incluso eliminar por completo la población nativa.

Una vez tomado el poder, se iniciaba la ocupación del territorio, que en primer lugar era militar, seguido por la imposición de una nueva cultura, la exterminación de la cultura anterior y la obediencia obligada

ante nuevas normas políticas, económicas y sociales que suelen jugar a favor del colonizador y en contra del colonizado. Cuando aseguraban el territorio, comenzaban a llegar comerciantes, pobladores, empresarios, políticos, misioneros evangelizadores e incluso exploradores.

En cuanto a las consecuencias, son numerosas y de diferente calado. Las poblaciones autóctonas sufrieron una exterminación total de sus miembros o una reducción importante. Su cultura fue eliminada, prohibida o suplantada. Muchas de estas poblaciones sufrieron enfermedades nuevas que resultaron fatales en muchos casos, como lo fue la viruela que llegó junto con los españoles durante la colonización de América.

4.3.3 Revolución industrial

La revolución industrial fue un periodo situado históricamente entre finales del siglo XVIII y la mitad del XIX, basada en la evolución de la máquina de vapor a manos de James Watt, entre otros. En este periodo se experimenta un salto cualitativo en el que se pasará de un sistema rural basado en la agricultura, a uno industrial y en el que desaparece el poder absoluto del monarca, desaparece la brecha social de los privilegiados y el pueblo llano con la aparición de una nueva clase social, el proletariado. Estos carecen de propiedades y para subsistir tienen que prestarles sus servicios a la burguesía, trabajando largas jornadas laborales y en condiciones inhumanas. Gracias a la máquina de vapor se reducirán los costes de producción y surgirá la producción en serie. Además, la industria minera y textil experimentará la influencia de esta nueva tecnología aumentando su productividad. Una tecnología que se implementará en el sistema de locomoción, mejorando así los vehículos, y creándose así el ferrocarril y el barco de vapor (Dr. Charles More, 2000).

4.3.4 Influencia histórica en *Tales of eternity*

Una vez apuntadas las claves históricas de nuestras referencias, podemos abordar el planteamiento de nuestra historia.

Con el transcurso del imperialismo construiremos una historia de una sociedad (los humanos) que aparece en un nuevo mundo (Etheria) debido a la falta de recursos en su anterior asentamiento. Estos sienten que no tienen más remedio que utilizar la fuerza para poder instalarse, creando un conflicto entre las dos culturas.

Los conflictos propios del colonialismo influirán sobre una cultura oprimida (personas pájaro, orcos, goblins, topos...) por la llegada de una sociedad tecnológicamente más avanzada, los cuales les imponen su propia lengua, cultura y forma de vida.

Finalmente, la revolución industrial aportará las bases para una historia sobre un sector de la población (topos) siendo explotado por los



más ricos (Talp Maulwurf, dios de los topos, y sus hijos) con unas condiciones pésimas, en la que destaca una tecnología innovadora que permite una producción mayor. Los trabajos que más destacan, son los vinculados a la minería y a la industria textil (muchos de los topos son mineros, y Talp Maulwurf utiliza las pieles de los orcos peludos para hacer abrigos).

Como hemos comprobado, el estudio de estas referencias históricas han sido la base para desarrollar la historia del juego. Obviamente no es suficiente con tan solo estos tres puntos, especialmente si se pretende realizar un mundo extenso, pero constituye un punto de partida que podrá expandirse con el tiempo, aportando nuevas claves a partir de su estudio.

4.4 REFERENTES.

Tales of eternity sería aplicado a un videojuego 3D, y en el siguiente punto se analizarán los referentes principales a la hora de su creación, tanto estética como mecánica.

4.4.1 Referentes mecánicos

Al tratarse de un concepto cuya aplicación va orientada a los videojuegos, he entendido necesario presentar mis referentes mecánicos que han tenido mayor peso a la hora de realizar las mecánicas de *Tales of eternity*. Estos juegos son los siguientes:

4.4.1.1 The legend of Zelda

Uno de los mayores referentes en cuanto a las mecánicas sería la saga de *The legend of Zelda* (Nintendo, 1986). Sus juegos han influido el mundo de los videojuegos desde su introducción, gracias a sus innovadoras mecánicas donde le otorgan al jugador la habilidad de explorar el mundo mediante unas herramientas como las bombas para hacer explotar un muro donde hay una caverna secreta, a la vez que te sirven como arma para un enemigo. Entre los juegos que más me han inspirado en este proyecto están *Majora's mask* (Nintendo, 2000) y *Breath of the wild* (Nintendo, 2017). En el caso de *Majora's Mask*, me he inspirado en la mecánica principal del juego, la de tener la habilidad de transformarse en diferentes criaturas del juego. En *Majora's mask* el jugador tiene la capacidad de transformarse en 4 seres con unas máscaras, las cuales le daban al jugador ciertas habilidades que le servirían para interactuar con el mundo o le ayudarían en las peleas.

Por otro lado *Breath of the wild* es un juego que desde su lanzamiento muchos consideraron que redefinió los mundos abiertos debido a la capacidad que le daba al jugador a interactuar con el mundo,



7. Transformaciones en The legend of Zelda: Majora's mask, 2000.

8. Jugador infiltrándose disfrazado del enemigo en The legend of Zelda: Breath of the wild, 2017

9. Clases en Dark souls, 2011.



ya sea cortando un árbol para hacer un puente, o parar el tiempo de cierto objeto para golpearlo repetidamente haciendo que se acumulen los golpes y hacerlo volar por los aires. Otra de las mecánicas del juego que me impactaron, aunque fuera una secundaria, fue la de poder ponerse unas máscaras con la apariencia de los enemigos para que estos no te atacaran y poder infiltrarse en sus guaridas.

4.4.1.2 Dark souls



Jugué por primera vez a la saga *Dark souls* cuando salió para la Nintendo Switch en 2018. Muchos consideran que este juego destaca por su nivel de dificultad, pero para mi lo que más me cautivó fue el hecho de que no entendía nada de la historia. Desde inicio a fin no entendía muy bien porque iba a cierto sitio, pero ese misterio hacía que quisiera seguir para entender mejor ese mundo. No sería hasta que exploré el mundo a través de misiones secundarias o hablando con algunos NPC, que en un principio pueden parecer irrelevantes, que empecé a entender que estaba ocurriendo en ese mundo y cuál era mi verdadero objetivo. Este método de contar la historia me pareció fascinante ya que dejaba al jugador elegir si quería jugar o enterarse de la historia a su propio ritmo, y gracias a ello el gameplay en ningún momento es interrumpido y el juego fluye mejor.



4.4.1.3 Rain world

10. Logro de haber domesticado uno de los lagartos que te intentan comer en *Rain world*, 2017.

11. Captura del juego de *Rain world*, 2017.

12. Captura del juego de *Hollow knight*, 2017.

El videojuego *Rain world* (Videocult, 2017) es un juego indie en el que el jugador controla una pequeña criatura, la cual tratará de sobrevivir en un mundo hostil, con fuertes lluvias, metiéndose en refugios, siempre y cuando haya recogido bastante comida para poder hibernar. Desde un principio no tienes nada de tu propiedad y tendrás que ir evitando enemigos o buscar armas como palos para arrojarlos y matarlos. El juego tiene una dificultad bastante elevada, y si el jugador quiere seguir con su aventura tendrá que ir probando y aprendiendo las mecánicas del juego y ver cómo actúan las distintas especies que te intentan atacar. Una de las mecánicas que más me gustó, fue la de poder domesticar estas criaturas que te intentan matar si les das cierta cantidad de comida, y si lo consigues, este viajará contigo a todas partes y te protegerá siempre y cuando le sigas dando de comer periódicamente.

4.4.1.4 Hollow knight

El videojuego *Hollow knight* (Team Cherry, 2017) fue otro juego indie que salió en 2017, el cual se trataba de un metroidvania. Este juego me enseñó la importancia del gameplay en un juego gracias a sus diseños de niveles y mecánicas simples, pero efectivas. En el juego hay un sistema de vida y magia, en el cual para conseguir magia tienes que

golpear a los enemigos. Con esta magia puedes realizar hechizos para dañar a los enemigos o curarse, pero mientras te curas no te puedes mover, por lo que tienes que saber cuando hacerlo. Por otro lado utiliza una mecánica de amuletos, en el cual el jugador puede usar una cantidad limitada. Estos amuletos, charms en inglés, le dan al jugador mejoras como un aumento en el alcance de su espada, mayor velocidad, más vida... Con esto el jugador debe elegir qué amuletos querrá utilizar según el estilo de combate que realice o el jefe al que deba enfrentarse.



4.4.2 Referentes estéticos

Por otro lado, durante los últimos años recibido diferentes influencias en la construcción de mi estilo artístico y la estética que quiero que refleje Tales of eternity.

4.4.2.1 Dragon quest



13. Amuletos en Hollow knight, 2017.

14. Captura de Dragon quest XI, 2017.

A la hora de realizar los concepts, tenía claro que quería que tuviera un estilo cartoon, pero tridimensional, como en las películas modernas de la factoría Pixar, o en el último de *Dragon quest*, *Dragon quest XI: Ecos de un pasado perdido* (Square Enix, 2017). En este juego se utiliza el estilo de Akira Toriyama, creador del manga de *Dragon ball* y diseñador de personajes en los juegos anteriores. Los diseños de Akira Toriyama se han representado en su mayor parte en 2D, como en el anime de *Dragon Ball* (Toei Animations, 1986) o juegos como el *Dragon Ball FighterZ* (Arc System Works, 2018), donde usan la técnica del cell-shade, pero en *Dragon quest XI* optan por la utilización de texturas en vez de colores planos para darle más vida a su mundo y sus criaturas. Debido a mi agrado a esta estética, me gustaría representar mi juego de una manera parecida, en la que existan personajes con proporciones y estilo cartoon, pero sin intentar imitar el 2D.

4.4.2.2 Eiichiro Oda

Por otro lado, una de mis mayores influencias en cuanto a mi estilo es Eiichiro Oda, creador del manga *One piece* (1996). *One piece* es actualmente el manga más vendido del mundo y el tercer cómic más vendido después de *Superman* (DC Comics, 1933) y *Batman* (DC comics, 1939). En su manga divide cada zona mediante islas, permitiéndole crear culturas completamente distintas de las cuales coge inspiración de diferentes lugares del mundo real. Asimismo, utiliza recursos de nuestra historia para crear su mundo y su historia. En cuanto a su estilo artístico, utiliza un estilo muy cartoon, el cual aprovecha al máximo para crear una gran variedad de diseños de personajes, cada uno único de los cuales muchos pueden ser caricaturescos por sus proporciones extravagantes.



15. Poster de One piece.

16. Comparación de tamaños de algunos personajes en One piece.

17. Concept art para un escenario de Overwatch hecha por Aquatic Moon, 2015.

4.4.2.3 Trent Kaniuga.

Trent Kaniuga es un concept artist y director de la empresa Aquatic Moon, una casa de arte que ha trabajado en juegos como *Overwatch* (Blizzard, 2016), *World of Warcraft* (Blizzard, 2004) y *League of legends* (Riot Games, 2009). Por otro lado, hace videos como youtuber aconsejando a jovenes artistas que quieren ser concept artist o ilustradores en el campo de los videojuegos. Estos videos me han aportado una gran ayuda en el último año al ayudarme a comprender mejor cual es el papel de un concept artist y a definir mi estilo.





5 PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Tales of eternity es un juego en el cual se invita al jugador a explorar y descubrir por sus propios medios la historia que ocurre en este mundo junto con todas sus especies, fauna y personajes, cada uno con su propia historia y ambiciones. En este apartado presentaré brevemente la historia, el personaje jugable junto con sus mecánicas, y concluiré con una explicación del proceso que ha llevado la producción artística desde los bocetos hasta los artes finales.

5.1 BRIEFING.

5.1.1 Dioses y historia de Etheria.

Tales of eternity nos narra un mundo habitado por una gran diversidad de especies que se encuentran en conflicto desde hace siglos debido a la llegada de los humanos a su tierra, la cual colonizaron y finalmente conquistaron. Este mundo, llamado Etheria, tiene un árbol de grandes dimensiones del cual brota un fruto cada cien años con la capacidad de otorgar la inmortalidad a aquel que lo coma. Estos seres inmortales son considerados dioses por su gente, pero debido a ello la existencia de politeísmo crea conflictos, especialmente si coinciden dos en una misma especie. En *Tales of eternity* hay siete dioses al inicio del juego más el propio jugador, el cual viajará por el mundo para descubrir su historia oculta, donde conocerá los dioses que lo controlan.

5.1.2 Personaje y historia principal del juego.

El personaje jugable es un joven de unos 17 años perteneciente a una aldea de mercenarios. Este tiene el pelo verde y un tatuaje tribal de color rojo alrededor de su ojo derecho. Viven de la caza y el comercio, donde intercambia sus servicios en combate a cambio de bienes. En esa aldea se les enseña desde jóvenes a usar la magia de transformación, con la cual pueden transformarse en distintas especies a las que venzan. El juego comienza con una cinemática en la que se instruye al jugador a usar su habilidad para transformarse, mecánica del juego que se vería presente constantemente. Después se unirá a una expedición junto con algunos otros de su aldea hacia el gran árbol en busca del fruto de la inmortalidad, pues el sabio de su aldea se está muriendo debido a una enfermedad desconocida, y creen que la única manera de salvarle es esa. Una vez en el árbol, encuentran el fruto, pero aparece un hombre misterioso que acaba matándolos a todos, salvo el protagonista que logra sobrevivir. El protagonista es abando-



18. Fruto de la inmortalidad en Tales of eternity, 2019 (Devesa, A.).

19. Talp Maulwurf, uno de los dioses en Tales of eternity, 2019 (Devesa, A.).

20. Protagonista de Tales of eternity, 2019 (Devesa, A.).



21. Escena de Tales of eternity donde vemos su GUI, entre ellos la barra de vida y magia (arriba a la derecha), y las transformaciones que tiene asignadas (abajo a la izquierda), 2020 (Devesa, A.).

nado moribundo, pero resulta que descubre un segundo fruto por lo que decide comérselo para sobrevivir, convirtiéndose así en un ser inmortal. La cinemática terminaría con él despertando, comprendiendo que todo lo vivido es un recuerdo del día anterior. En ese momento empieza el juego, referenciando a la saga de *The Legend of Zelda*, donde el juego siempre se inicia con el jugador despertando.

A partir de ese momento, el jugador tiene total libertad de movimiento y tendrá que viajar por el mundo de Etheria, conocer a los dioses y descubrir la verdad que se oculta sobre el pasado de este mundo

5.2 MECÁNICAS DEL JUEGO.

5.2.1 Sistema de vida y magia

En *Tales of eternity* el jugador tendría en la interfaz una barra de vida la cual estaría conectada con la de la magia. La barra de vida funciona como una normal que podemos encontrar en muchos juegos clásicos como *Dark souls* o *Pokémon*, pero en cambio la de magia en vez de estar separada como una barra aparte, estaría conectada con la de la vida. El jugador utilizará esta magia para curarse, realizar hechizos, y transformarse. Para curarse el jugador tan solo tendría que apretar un botón que pasaría la magia a la barra de vida hasta que lo suelte, pero mientras hace eso no podrá atacar, pero si andar y correr. A la hora de transformarse emplearía un poco de la magia, por lo que sin magia no podría transformarse, y en un principio ahorraría magia para así tener absoluta libertad para explorar e interactuar en el mundo transformado. Pero, aunque el simple hecho de andar por el mundo no emplee magia, utilizar ciertas habilidades como volar o recibir golpes haría que esta se fuera consumiendo, y en el caso de que llegase a zero retomaría a su condición humana. La barra de magia se recargaría golpeando a enemigos en forma humana, por lo que si el jugador tiene poca vida y no le queda magia su única manera de conseguir curarse es arriesgando y atacar a los enemigos. Con esto el jugador tiene que planificar bien su consumo de magia ya que podría necesitarla para salir de un aprieto o para curarse, por lo que si el jugador abusa de estas habilidades acabaría perdiendo

5.2.2 Sistema de transformaciones de especies.

La mecánica principal de este juego es la de tener la habilidad de transformarse en distintas criaturas instantáneamente para su uso en la interacción en el mundo, como explorar, luchar, o infiltrarse en ciertos lugares. El jugador empezará con una criatura para transformarse, pero a lo largo del juego, vencerá a jefes que le desbloquearán una nueva transformación hasta obtener un total de 8. El jugador podrá



22. Jugador transformado en goblin, 2020 (Devesa, A.).

23. Jugador transformado en Orco, 2020 (Devesa, A.).

24. Conchi Camila, uno de los dioses en Tales of eternity y el personaje que te hace los ropajes, 2020 (Devesa, A.).

25, 26. Personajes que hay que vencer para desbloquear la clase de ladrón y mago respectivamente, 2019 (Devesa, A.).

asignar 4 transformaciones en total desde el menú, de los cuales se podrá transformar en cualquier momento y podrá hacer combinaciones sucesivas para hacer ataques más fuertes, como el de transformarse en un pájaro para volar alto y luego cambiar a un orco para atacar desde arriba. Cada transformación le otorgará una habilidad al jugador que podrá aprovechar según la situación, pero deberá tener en cuenta que no agote sus reservas de magia. Entre estas transformaciones encontramos el goblin, el cual le dará al jugador la habilidad de trepar superficies, al igual que le subirá la velocidad y le disminuirá el tamaño, por lo que será más fácil esquivar ataques, pero sus defensas también disminuirían. Otra de sus transformaciones sería la del orco, que al contrario que el goblin, le sube el ataque y le disminuye la velocidad. A parte, le permite interactuar por el mundo moviendo objetos pesados o rompiendolos, con los cuales puede crear un camino nuevo.

5.2.3 Sistema de clases.

En muchos RPG el jugador podrá encontrar distintas piezas de armadura y ropa que tendrían sus propias estadísticas, algunas con más defensa y otras menos. En *Tales of eternity* este sistema cambia un poco, en vez de encontrar diferentes piezas individuales que se puedan combinar, se utiliza un sistema más simple. El jugador deberá encontrar a ciertos jefes opcionales, que si son derrotados podrá desbloquear una de las 8 clases. Para ello debería hablar con un NPC en concreto, Conchi Camila, y este le creará un ropaje que cambiaría su clase al igual que su apariencia a cambio de ciertos materiales. El jugador empezaría con una clase más neutra, pero cuando cambie a otra, sus estadísticas se distribuirán de otra manera y le otorgará una habilidad que no tendrá con ninguna otra clase. Por ejemplo, si cambia a la clase de ladrón, sus defensas disminuyen, pero su velocidad y sigilo aumentan, permitiéndole infiltrarse con mayor facilidad en ciertos lugares, o acercarse a un enemigo por la espalda para acertar un golpe crítico.





5.2.4 Sistema de Benevolencia y domesticación.

Otra de las mecánicas del juego sería la de poseer la habilidad de no matar a los enemigos. El jugador con un dispositivo podría hacer que sus ataque bajen de daño, pero que cuando le quiten toda la vida, este enemigo no muere. Esta mecánica puede afectar en algunos puntos de la historia, causando que ramifique en un final diferente. Un ejemplo sería el de un boss, que si lo matas tendrás que luchar con otro justo después, mientras que si lo perdonas la historia de ese mundo terminaría en ese momento, con un final feliz.

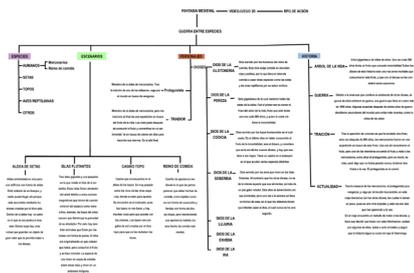
Aparte de la habilidad de cambiar el curso de la historia, el jugador podrá domesticar las bestias que derrote. Las bestias del juego tendrán un rango de 1 a 5 estrellas que definirían su dificultad para domar. Para domesticar a una bestia debería derrotar a cierto número de esa especie sin matarlos para aumentar el nivel de relación con ella, cuantos más derrotes más probabilidad hay de que sean domesticados o que no te ataquen. A parte, les puedes dar de comer para mejorar la relación.

Cada especie tendría una comida preferida, y el jugador tendría que averiguar cual es. En cuanto al sistema de estrellas, el jugador solo podrá domesticar bestias de una y dos estrellas, y solo llevar un acompañante, pero si lleva el ropaje de invocador podrá domesticar hasta las de 5 estrellas e invocar todos los que quiera siempre y cuando la suma de ellos no supere las cinco estrellas, es decir, podría ser acompañado por uno de 5 estrellas, una de tres y una de dos, cinco de una estrella, etc.

Estas invocaciones también pueden permitir al jugador llegar a lugares que en un primer momento le estarían vetados. Por ejemplo, si domésticas un grifo, una bestia de 5 estrellas, podría subirse a su lomo para volar hasta cierto punto, si domestica a una especie acuática, podrá cruzar ríos, etc. Cuando consigas el ropaje de invocador, conseguirás también un libro que informará al jugador que bestias ha derrotado, su rango, cuántos ha matado, perdonado, y su comida favorita si se la ha logrado averiguar.

27. Brainstorming realizado en clase de Ilustración 3D: concept art, 2019 (Devesa, A.).

28. Primer mapa conceptual realizado de Tales of eternity, 2019 (Devesa, A.).



5.3 BRAINSTORMING Y MAPA CONCEPTUAL.

El inicio de este proyecto, como muchos otros, comenzó con un brainstorming, en el que se apuntaba cualquier idea por muy absurda que pueda parecer, y la creación de un mapa conceptual para poder organizar estas primeras ideas. Esta metodología nos ayuda a conceptualizar mejor las ideas que se nos van ocurriendo y tener una base que con el tiempo se irá desarrollando y adquiriendo una coherencia. Clasifiqué mis ideas en diferentes apartados como señalé anteriormente, siendo



29, 30, 31, 32. Proceso de trabajo desde el lineart hasta el arte final, 2020 (Devesa, A.).

estos los de gameplay, zonas y referentes históricos.

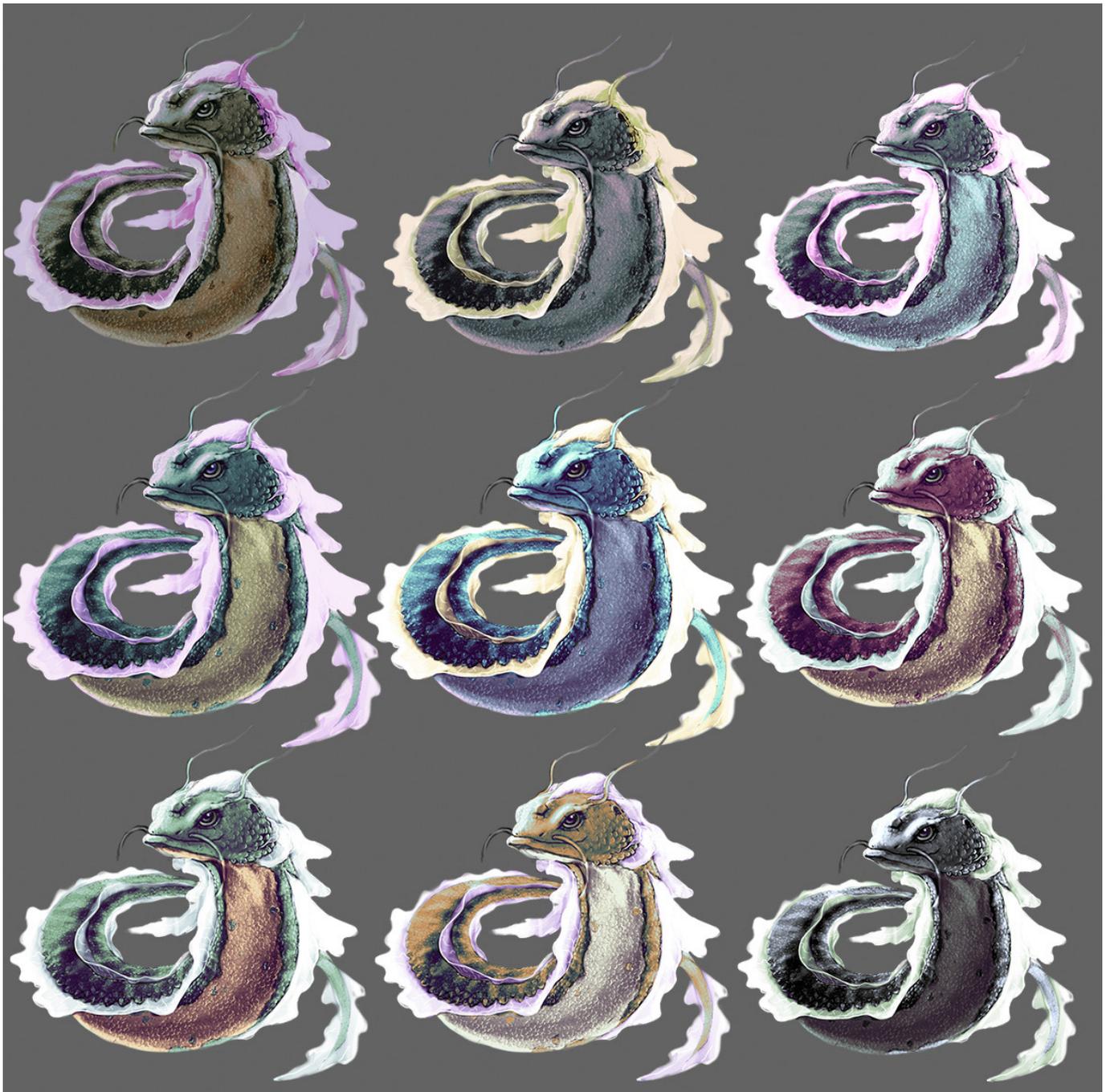
5.4 BOCETOS Y SILUETAS.

Una vez definidos los conceptos sobre los que trabajaría, comencé a realizar algunos bocetos para ayudarme a visualizar mejor el mundo y sus personajes. Como tenía bastantes personajes planteados, empecé con los que me parecieron más divertidos de representar, pues esto me ayudaría a establecer el tono que quiero en el juego. Por otro lado, realicé también algunas siluetas, que me ayudaban a aproximar la forma identificativa de los personajes. Los bocetos los haría a lápiz, pues al principio del trabajo aun no controlaba mucho el dibujo digital, y me sentía más cómodo con técnica tradicional.

5.5 TÉCNICA APLICADA.

Como he señalado, no conocía demasiado bien el programa de photoshop, programa que he utilizado para la mayoría de mis obras. y al inicio de la asignatura de Ilustración 3D: Concept art, decidí comprarme una tableta gráfica para empezar mi formación como concept artist. Este proyecto me ha servido mucho para ayudarme a entender el programa a la vez que mejorar mis conocimientos sobre color e iluminación. La mayoría de los bocetos los haría a lápiz, y cuando estuviera seguro del diseño, los digitalizaría. La razón por la que he decidido emplear la técnica digital, es debido a que permite una mayor rapidez a la hora de crear obras, a la vez que te permite rectificar errores, además de que es capaz de imitar distintas técnicas tradicionales en un solo programa. Cuando voy a diseñar un personaje, siempre me hago un moodboard de los elementos que tendrá en su diseño, y para crear el lineart, si el personaje es humano, utilizo una foto de referencia para la pose. Una vez hecho el lineart hago unas pruebas de color, con la eficacia de las técnicas digitales en su producción. Para experimentar un poco he probado en algún dibujo a renderizarlo en blanco y negro y ponerle el color más adelante mediante un mapa de degradado, en el cual podía elegir un color por cada tono de gris, que combinado con máscaras, podía poner más de uno según que color quiero en cada parte. Esta técnica me ha parecido bastante interesante, ya que me permite experimentar con distintas luces más fácilmente, por lo que seguramente la utilizaré más veces. A la hora de crear un arte final siempre relleno el lineart. Gracias a esto el trabajo fluye mejor y termino antes. Comenzando con colores planos, y una vez completadas todas las partes, creo una capa aparte en la que le cambio el modo a sobreexponer color para crear las luces. Por lo general suelo usar una luz amarilla y una azul como contraluz, pero según el dibujo puede cambiar. Finalmente le hago las sombras y utilizo el filtro de ruido para darle un poco de textura.

A la hora de crear entornos o escenas, he probado utilizar la técnica del photobase, en el cual se utilizan las fotografías para crear texturas más realistas, pero he notado que hay un choque de estilos al haber una mezcla de cartoon y realista, por lo que siento que tengo que mejorar bastante en ese aspecto.



33. Pruebas de color (Devesa, A.).

6. CONCLUSIONES.

Cuando inicié este proyecto aun no había empezado a realizar arte digital, por lo que me panteé unos objetivos que me sirviesen de incentivo para llevarlo a cabo. Quería un proyecto extenso para tener durante mucho tiempo obras que realizar y llenar mi porfolio, a la vez que poder ver mi progreso. El objetivo principal de este proyecto era el de realizar concept art para *Tales of eternity*, estableciendo su marco teorico y referencial, el cual hemos podido observar a lo largo de este proyecto, hablando de la importancia del gameplay y las cualidades que debe tener, y como este ha afectado a la hora de realizar la historia y el concept art; a la vez hemos visto mis mayores influentes, como Eiichiro Oda y Trent kaniuga.

En cuanto a los objetivos artísticos, me planteé diseñar el personaje jugable y algunos de los dioses, pero debido a que acabé centrandome más en la historia que ocurrió antes del inicio del juego, no terminé de diseñar al personaje principal por completo. En cuanto a los dioses, aunque no he llegado a diseñarlos todos, he conseguido definirlos conceptualmente y diseñar a 5 de ellos, los cuales podremos ver en el anexo.

Por otro lado, quise establecer los props más predominantes de la historia, de los cuales solo hemos llegado a ver uno, el fruto de la inmortalidad. Aun asi, podremos ver de otros secundarios en el anexo.

En cuarto lugar, me propuse definir la relación entre las distintas especies del juego con los hechos históricos escogidos, siendo estos el imperialismo, el colonialismo y la revolución industrial, los cuales definimos y vimos como aportaron puntos clave de la historia y su mundo.

Finalmente, me planteé desarrollar las habilidades del personaje, siendo estas las de poder transformarse en diferentes especies del juego y poder domesticar las diferentes bestias contra las que se enfrenta; además de crear algunos de los personajes que tendremos que derrotar para desbloquear las distintas clases del jugador. He conseguido definir el concepto de las transformaciones, de las cuales he conseguido ilustrar dos, pero no he llegado a representar visualmente la mecanica de domesticación. En cuanto a los personajes que hay que derrotar, he llegado a diseñar a 3 de ellos y conceptualizar el resto someramente.

Asi pues, me propuse un trabajo extenso, del cual he conseguido cumplir gran parte de los objetivos, aunque aun están por definir muchos de los conceptos y sus diseños. Debido a esto, me gustaría seguir con este proyecto en el futuro, utilizando la metodologia del inside-out, para asi centrarme en una sola parte del juego.

7. REFERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA:

CHEN, S., BEACHAM, T. (2013). Pacific Rim: Tales from year zero. Legendary Comics.

GONZÁLEZ SÁNCHEZ, J.L.; PADILLA ZEA, N. & L. GUTIÉRREZ, F. (2009). From usability to playability. Berlin: Springer.

GYGAX, G., ARNESON, D. (2003). Dungeon Master's guide core rulebook v3.5. Wisconsin: Wizards of the coast.

MORE, C. (2000). Understanding the industrial revolution. London: Routledge.

NINTENDO POWER (1998). The Legend of Zelda: Ocarina of time. Disponible en:
<https://web.archive.org/web/20110610211215/http://www.miyamoto-shrine.com/theman/interviews/0898.shtml>

ODA, E. (1996). One piece. Tokio: Shūeisha.

THOMAS, B. (2006). Encyclopedia of Western Colonialism Since 1450. Nueva York: Thomson Gale.

TOLKIEN J. R. R. (1975). Tree and leaf. Londres: Allen and Unwin.

WOLF, M.J.P. (2012). Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation. Nueva York: Routledge.

VIDEOJUEGOS:

Cuphead (2017). Studio MDHR.
Dark souls (2011). From Software.
Dark souls II (2014). From Software.
Dark souls III (2016). From Software.
Dragon Ball Xenoverse 2 (2016).
Dragon quest builders (2016). Square Enix.
Dragon quest IX: Centinelas del firmamento (2009). Square Enix.
Dragon quest XI: Ecos de un pasado perdido (2017). Square Enix.
Dragon's dogma: Dark arisen (2013). Capcom.
Hollow knight (2017). Team Cherry.
Mario kart 8 deluxe (2017). Nintendo
Moonlighter (2018). Digital Sun.
Overwatch (2016). Blizzard Entertainment.
Pokémon Escudo (2019). Game Freak, Creatures Inc.
Pokémon Esmeralda (2004). Game Freak, Creatures Inc.
Pokémon mundo misterioso: Equipo de rescate azul (2005). Spike Chunsoft.
Pokémon mundo misterioso: Exploradores del cielo (2009). Spike Chunsoft.
Pokémon super mundo misterioso (2015). Spike Chunsoft.
Pokémon Platino (2008). Game Freak, Creatures Inc.
Pokémon Rojo fuego (2004). Game Freak, Creatures Inc.
Pokémon Sol (2016). Game Freak, Creatures Inc.
Pokémon Y (2013). Game Freak, Creatures Inc.
Rain world (2017). Videocult
Super Mario odyssey (2017). Nintendo
Super Mario 64 (1996). Nintendo.
The Elder Scrolls V: Skyrim (2011). Bethesda.
The Legend Of Zelda (1986). Nintendo.
The legend of Zelda: A link between worlds (2013). Nintendo.
The legend of Zelda: A link to the past (1991). Nintendo.
The legend of Zelda: Breath of the wild (2017). Nintendo.
The Legend Of Zelda: Majora's Mask (2000). Nintendo.
The legend of Zelda: Minish cap (2004). Nintendo.
The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time (1998). Nintendo.
The legend of Zelda: Phantom Hourglass (2007). Nintendo.
The legend of Zelda: The wind waker (2002). Nintendo.
The legend of Zelda: Twilight Princess (2006). Nintendo.
Tomba! 2 (1999). Whoopee Camp.
Splatoon 2 (2017). Nintendo
Xenoblade chronicles 2 (2017). Monolith Soft.

8. ÍNDICE DE FIGURAS

1. Portada del videojuego Splatoon 2, 2017.
2. Poster de Hollow knight, 2017.
3. Poster de la serie Vikings, 2013.
4. Ilustración sobre Yggdrasil.
5. Shigeru Miyamoto.
6. Gwyn, un dios de la saga Dark souls, 2011.
7. Transformaciones en The legend of Zelda: Majora's mask, 2000.
8. Jugador infiltrándose disfrazado del enemigo en The legend of Zelda: Breath of the wild, 2017
9. Clases en Dark souls, 2011.
10. Logro de haber domesticado uno de los lagartos que te intentan comer en Rain world, 2017.
11. Captura del juego de Rain world, 2017.
12. Captura del juego de Hollow knight, 2017.
13. Amuletos en Hollow knight, 2017.
14. Captura de Dragon quest XI, 2017.
15. Poster de One piece.
16. Comparación de tamaños de algunos personajes en One piece.
17. Concept art para un escenario de Overwatch hecha por Aquatic Moon, 2015.
18. Fruto de la inmortalidad en Tales of eternity, 2019 (Devesa, A.).
19. Talp Maulwurf, uno de los dioses en Tales of eternity, 2019 (Devesa, A.).
20. Protagonista de Tales of eternity, 2019 (Devesa, A.).
21. Escena de Tales of eternity donde vemos su GUI, entre ellos la barra de vida y magia (arriba a la derecha), y las transformaciones que tiene asignadas (abajo a la izquierda), 2020 (Devesa, A.).
22. Jugador transformado en goblin, 2020 (Devesa, A.).
23. Jugador transformado en Orco, 2020 (Devesa, A.).
24. Conchi Camila, uno de los dioses en Tales of eternity y el personaje que te hace los ropajes, 2020 (Devesa, A.).
25. Personaje que hay que vencer para desbloquear la clase de ladrón, 2019 (Devesa, A.).
26. Personaje que hay que vencer para desbloquear la clase de mago, 2019 (Devesa, A.).
27. Brainstorming realizado en clase de Ilustración 3D: concept art, 2019 (Devesa, A.)
28. Primer mapa conceptual realizado de Tales of eternity, 2019. (Devesa, A.)
29. Proceso de trabajo desde el lineart hasta el arte final, 2020. (lineart) (Devesa, A.)
30. Proceso de trabajo desde el lineart hasta el arte final, 2020. (color plano) (Devesa, A.)
31. Proceso de trabajo desde el lineart hasta el arte final, 2020. (colores) (Devesa, A.)
32. Proceso de trabajo desde el lineart hasta el arte final, 2020. (Luces y sombras) (Devesa, A.)
33. Pruebas de color (Devesa, A.).

9. ANEXO

El anexo de imágenes podrá encontrarse adjunto en la plataforma EBRÓN en una recopilación en formato PDF, incluyendo la historia de *Tales of eternity* en más detalle, los diseños de los personajes, algunas escenas realizadas, bocetos y una escala de tamaño comparando algunos personajes.