

TFM

TALES OF ETERNITY: EL NACIMIENTO DE UNA DEIDAD

CONCEPT ART PARA UN PROYECTO DE VIDEOJUEGO

Presentado por Alejandro Devesa Thomson

Tutor: Francisco Martí Ferrer

Tipología 4

Universitat Politècnica de València
Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Máster en Producción Artística
Valencia julio 2021

RESUMEN

La finalidad principal de este trabajo es la realización de concept art para un proyecto personal de videojuego llamado Tales of Eternity, que comencé en 2019 y cuyos primeros resultados mostré en mi TFG.

En esta memoria se presentan nuevos concepts de los personajes más importantes de la historia, de algunos props, de las localizaciones más relevantes y representaciones de escenas del juego. El trabajo se ha realizado con tableta gráfica en un estilo volumétrico, coherente con las futuras implementaciones en un contexto 3D.

Debido a la naturaleza del juego - un RPG (Role Playing Game) - también se han elaborado diferentes indumentarias coherentes con la clase del jugador en este tipo de juegos, así como el concept de la GUI (Grafic User Interface), de especial relevancia en cuanto a determinadas mecánicas.

Para el contenido gráfico, se han tenido en cuenta desde el principio aspectos tanto literarios, -el trasfondo de la historia, la caracterización de los personajes principales y el argumento- como las mecánicas de juego previstas.

Los resultados se presentan en un primer artbook, que contiene asimismo elementos desarrollados a partir de lo apuntado en el TFG.

PALABRAS CLAVE

Concept art, Artbook, Videojuegos, Diseño, GUI

ABSTRACT

The main purpose of this work is the development of the concept art for a personal video game project called Tales of Eternity, which I started in 2019 and the first results I showed in my TFG.

In this report, new concepts of the most important characters in the story, some props, the most relevant locations and representations of scenes from the game are presented. The work has been carried out with a graphic tablet in a volumetric style, consistent with future implementations in a 3D context.

Due to the nature of the game - an RPG (Role Playing Game) - different outfits have also been developed consistent with the player's class in this type of game, as well as the concept of the GUI (Graphic User Interface), of special relevance with certain mechanics.

For the graphic content the following has been taken into account from the beginning; both literary aspects - the background of the story, the characterization of the main characters and the plot - as well as the planned game mechanics.

The results are presented in a first art book, which also contains elements developed from what was pointed out in the TFG.

KEYWORDS

Concept art, Artbook, Video games, Design, GUI

ÍNDICE.

1. Introducción.....	6
1.1 Objetivos.....	7
1.2. Metodología.....	7
2. Contexto y referentes.....	9
2.1 Narrativa en los videojuegos.....	10
2.1.1 Tránsito (Lore).....	10
2.1.2 Géneros narrativos.....	11
2.2 El género RPG.....	12
2.3 Concept art.....	14
2.4 Interfaz en los videojuegos.....	16
2.4.1. UX (User Experience).....	16
2.4.2 Diseñando una interfaz.....	17
2.4.3 GUI (GRAPHIC USER INTERFACE).....	18
2.4.4. Motion graphics.....	19
2.5 Artbook para videojuegos.....	20
3. Producción artística.....	20
3.1 Historia y mundo de Tales of Eternity.....	20
3.1.1 Tránsito.....	20
3.1.2 Historia principal.....	22
3.2 Naturaleza del juego.....	23
3.3 Mecánicas.....	24
3.4 Concept art en Tales of Eternity.....	27
3.4.1 Relación con las mecánicas.....	27
3.4.2 Personajes.....	28
3.4.3 Props.....	30

3.4.4 Entornos.....	31
3.4.5 GUI.....	31
3.5 Artbook.....	32
4. Conclusiones.....	32
5. Referencias.....	34
6. Índice de figuras.....	36
7. Anexos.....	38

1. INTRODUCCIÓN.

En este trabajo de fin de Máster, abordaré principalmente la realización del concept art para *Tales of Eternity*, un proyecto personal de videojuego *RPG* (*Role Playing Game*) basado en la exploración y el combate dinámico complementados por mecánicas de transformación del avatar, que pueden servir como apoyo en peleas o ayudar a superar obstáculos.

Este proyecto fue motivado por un deseo de adquirir competencias para un perfil profesional de *concept artist*, por lo que empecé un proyecto extenso que generase suficiente contenido que desarrollar. El proyecto comenzó en el tercer curso del grado en Bellas Artes de bellas artes (en el marco de la asignatura *Ilustración 3d: Concept Art*), se continuó durante el resto de la carrera, mostrando resultados parciales en el TFG¹ y en el presente TFM se muestran los resultados obtenidos durante el Master de Producción Artística.

La preproducción y la producción de un videojuego implican generalmente el concurso de personas con diversos perfiles profesionales, creativos y académicos. En este caso, al tratarse de un proyecto personal, ha sido necesario abordar parcialmente otras disciplinas para tener una visión general del juego a nivel de historia, mecánicas, personajes y entorno que ayudase a definir el material a abordar en el *concept*. El resultado artístico se recopila en forma de *artbook*, una práctica habitual en el contexto profesional.

A continuación, expondré en este capítulo los objetivos de este TFM y la metodología utilizada para lograrlos. Tras esta introducción, el cuerpo de la memoria consta de dos capítulos. El primero está dedicado al contexto del trabajo, centrado en aspectos de narración, jugabilidad y diseño y en referentes que han influido en éste. El segundo da cuenta del proceso de producción artística y sus resultados, e incide en cuestiones específicas del proyecto *Tales of Eternity* en relación con conceptos abordados en el capítulo precedente.

1 Link hacia el TFG de Tales of Eternity: <https://riunet.upv.es/handle/10251/149019>

1.1. OBJETIVOS

El objetivo general de este trabajo es la realización de *concept art* para el proyecto personal de videojuego *Tales of Eternity*. Al tratarse de un proyecto personal, fue necesario abordar aspectos de preproducción que no forman parte del perfil profesional de *concept artist*, como se detalla en el apartado 1.2 *Metodología*. Esto incluye *worldbuilding*, sinopsis y trasfondo de la historia y cuestiones relativas al diseño del juego, referentes a las mecánicas e interfaz de usuario. Por tanto, el objetivo general para el proyecto puede desglosarse en los siguientes objetivos específicos:

Definir un marco conceptual y referencial del proyecto.

Esbozar el mundo, realizar una sinopsis de la historia y el trasfondo y una aproximación a las características físicas y psicológicas de los personajes.

Establecer la mecánica de clases asociada a los ropajes y su desbloqueo al derrotar a los sucesivos jefes.

Finalizar el *concept art* de los 6 dioses vivos del juego, diseñando y realizando el de los dos que faltaban, conservando y, en su caso, rediseñando y actualizando el *concept art* de los preexistentes.

Diseñar y realizar el *concept art* de los 7 jefes que desbloquean los ropajes, el protagonista y al menos 4 de sus transformaciones.

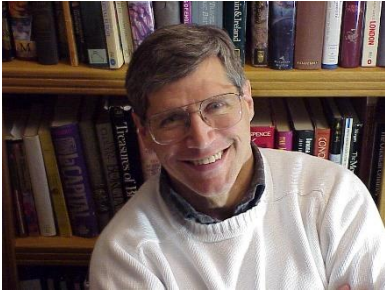
Diseñar la interfaz de usuario y elaborar una primera versión de sus gráficos *in game*.

Recopilar la producción artística en un *artbook*, integrando y/o rediseñando los resultados gráficos realizados en el TFG.

Por otra parte, se consideraron objetivos la aplicación de las competencias adquiridas durante los estudios de grado y máster, el aprendizaje continuo de competencias relacionadas con el trabajo de *concept artist* y con aspectos de diseño del juego más allá de las funciones ordinarias de este perfil.

1.2. METODOLOGÍA

Antes de empezar con el proyecto tuve que considerar qué tipo de videojuego quería que fuera, y una cosa que tuve clara es que quería que se tratase de un RPG de acción de mundo abierto donde el jugador tuviera absoluta libertad en explorar el mundo a su antojo descubriendo nuevas habilidades.



1. Bob Bates. Autor de Game design second edition.



2. The legend of Zelda: Majora's Mask.



3. Fotografía original. Papel roto que se ha usado de base para el mapa.



4. Mapa de Tales of Eternity.

Al tratarse de un proyecto personal, antes de elaborar el concept art, fue necesario esbozar el mundo (*worldbuilding*), una sinopsis de la historia y el trasfondo. También consideré necesarias otras cuestiones relativas al diseño del juego, referentes a las mecánicas y dinámicas, ya que determinarían aspectos del concept relacionados con dimensiones y propiedades del escenario, props, constitución y proporciones de los personajes, indumentaria, etc.

Durante esta fase del desarrollo del concepto, como señala Bates (2004), los elementos clave que puedes manipular en este momento son el *gameplay*, el alcance y el riesgo técnico. El buen *gameplay* es el arma más barata de tu arsenal y puedes manejarlo de forma eficaz, en cualquier proyecto, sin importar el cronograma o el presupuesto. Así como las explosiones geniales no salvarán a una película con un guión pésimo, los efectos especiales no salvarán un juego con un *gameplay* pésimo. A la inversa, un juego con gráficos mediocres pero un gran *gameplay* aún puede convertirse en un gran éxito. (p.13)

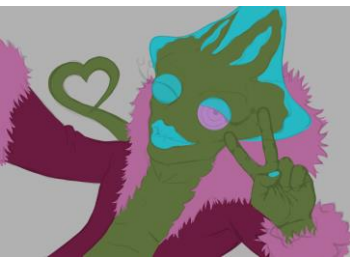
Dada la importancia del *gameplay*, comencé con la conceptualización o diseño de las mecánicas, que afectarían al diseño del mundo y de los personajes. Inspirado por el juego *Majora's Mask* de la saga *The legend of Zelda*, quise realizar un juego en el que la habilidad principal del protagonista fuera la de transformarse en diversas criaturas que le ayudasen tanto en el combate como en atravesar el mundo.

A partir de este concepto, dado que el entorno iba a ser mundo abierto (*open world*), determiné que las criaturas en las que se transformase el personaje principal correspondiesen a especies habitantes del mundo, con su propia cultura, lo que enriquecería aspectos narrativos del juego. Continué con la conceptualización del mundo a partir de esa idea, y tuve en cuenta dos metodologías de *worldbuilding*: *inside-out* y *outside-in*. Según Gyax y Arneson (2003), la metodología *inside-out* consiste en la realización del mundo a partir del desarrollo de una zona específica para posteriormente expandir el mundo a partir de ella. La metodología *outside-in* comienza por crear un mapa general del mundo y sus distintas zonas sin entrar en demasiados detalles, para posteriormente desarrollar individualmente cada zona. (p.135)

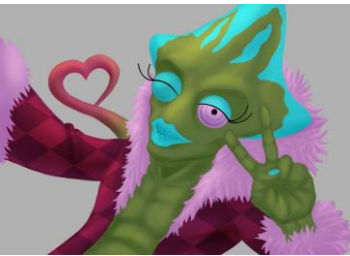
Dadas las características del proyecto (mundo abierto, variedad de especies y culturas), decidí optar por la metodología del *outside-in*, por lo que diseñé un mapa a partir de una foto de un papel roto, el cual tenía una silueta sugerente que me dejaba una base con la cual empezar. Con la idea en mente de la necesidad de una gran variedad de especies y culturas, hice una lista de espacios interesantes donde el jugador podría explorar (desierto, cuevas,



5. Lienart.



6. Colores planos.



7. Volumen.



8. Resultado final.

poblados, zonas nevadas...) y creé cada especie en base a las características de la zona asignada.

Tras tener una idea clara del mundo y sus distintas especies y culturas, empecé a elaborar el *concept art*. Por lo general, comencé con los personajes (y sus *props*), en tanto que actores de la historia, para desarrollar posteriormente los escenarios, en base a las características geográficas y topográficas esbozadas en el *worldbuilding* previo, incorporando elementos derivados de las necesidades vitales y culturales de los personajes.

Aunque el proceso de trabajo que utilicé para elaborar el *concept* de personajes y *props* varió durante el proyecto, en parte por sentir la necesidad de experimentar con mi estilo, la realización de un *moodboard* y el establecimiento del concepto de los personajes fueron siempre requisitos previos para comenzar a dibujarlos. De los distintos procesos de trabajo utilizados, el que considero más efectivo -realizado íntegramente en Adobe Photoshop- consiste en empezar con un boceto, a partir de él crear un *lineart* más limpio, rellenar el interior con los colores iniciales, haciendo un despiece del personaje o *prop* en capas separadas, para con el modo de capa en “superponer” dar volumen aplicando las luces y las sombras. A continuación, para conseguir una coherencia cromática entre los distintos *concepts*, utilizar la tabla de consulta de color (*LUT, Look Up Table*) y por último, añadir algunos detalles.

En cuanto a los escenarios, al igual que los personajes, comencé con su conceptualización y la creación de un *moodboard*. A continuación realicé unos *thumbnails* en escala de grises, teniendo en cuenta la composición y representando los planos de profundidad mediante distintos valores. Una vez realizados unos cuantos *thumbnails*, elegí el de mi mayor agrado y añadí el color para cada elemento de la composición, como rocas, edificios, cielo, etc. Una vez hecho esto incorporé un poco de atmósfera en los objetos más lejanos y terminé añadiéndole detalle a los más cercanos.

Por último, diseñé la interfaz de usuario (*GUI*) del juego, de forma que facilitase información esencial y se integrase visualmente de manera coherente con el mundo, proporcionando una experiencia de usuario (*UX, User eXperience*) satisfactoria.

2. Contexto y referentes.

Un aspecto importante para el desarrollo de este proyecto fue elaborar previamente un marco conceptual acerca de las relaciones entre narración y jugabilidad, que ayudó a establecer el género de Tales of Eternity como videojuego RPG de acción y sus características. Por otra parte, fue necesario documentarse acerca del concept art y algunas de las disciplinas que lo rodean.

2.1. Narrativa en los videojuegos.

Según Bates (2004), las exigencias de la interactividad presentan un desafío especial para cualquier diseñador de juegos que quiera ser un narrador. En los medios tradicionales, el autor controla la historia y la audiencia absorbe pasivamente las elecciones que ha tomado. En los juegos, existe un conflicto directo entre la libertad que debemos permitir al jugador y la linealidad necesaria para cualquier historia bien construida. (p. 101)

Dicho eso debemos tener en cuenta que no todos los videojuegos contienen una historia definida, pues según García (2018), podemos delimitar la clasificación narrativa del videojuego en dos vertientes: narración semidefinida y narración indefinida. En la semidefinida el inmersor se ajusta al espacio narrativo del videojuego y posee la libertad para cumplir los objetivos preestablecidos o realizar otra actividad, mientras que en la indefinida se somete la narración a la voluntad del inmersor, quien por medio de actividades y razonamientos, dirige el relato a distintas situaciones. El relato se genera por medio de las intervenciones del inmersor con el espacio o con otros jugadores.

Pero volviendo a las narraciones semidefinidas, para Bates (2004) la solución al conflicto entre libertad y linealidad es crear áreas en las que el jugador tenga libertad y luego unir estas áreas en una serie lineal. En los juegos de rol, dicha serie se organiza en áreas geográficas o misiones. En los juegos de aventuras, significa darle al jugador más de un rompecabezas para trabajar a la vez. En los juegos de acción, se traduce en niveles.

La idea es presentar al jugador un desafío limitado que de alguna manera encaja en la historia más amplia. La forma en que se supere este desafío variará enormemente de un jugador a otro, dependiendo de sus habilidades e ingenio particulares. Lo que el narrador puede detectar es el momento en que se han completado todas las tareas y se ha superado el desafío. Ese es el momento de introducir más historias, tal vez a través de un nuevo conjunto de instrucciones de misión, o tal vez a través de una escena que muestra los resultados de la acción del nivel y empuja al jugador hacia su próximo desafío. (p. 101)

2.1.1. Trasfondo (Lore).

El *lore* consiste en la historia que se esconde detrás de los elementos que componen un mundo, como los personajes o las escenas. Se trata de todo el trasfondo del juego y los acontecimientos más importantes que le dan sentido a los hechos que ocurren mientras se juega. Las historias de los personajes o las escenas, su forma de ser, sus características, todo explica algunas de las cuestiones que después ocurren en el juego.



9. Rust.

En el videojuego *Rust*, un *MMO* que consiste en sobrevivir en una isla hostil, hay monumentos y mazmorras que, a través de la estética del lugar, dan a entender al jugador que en esta isla han ocurrido eventos pasados que afectan a la mecánica del juego, los cuales el jugador desconoce. Esto incentiva la creación de teorías por parte del jugador, y lograr así que este cree su propia narrativa. Sin embargo, debemos destacar que en este juego, y en la mayoría de ellos, el desconocimiento del *lore* no impide jugar, ya que no es necesario para poder participar en él. Sin embargo, para los fanáticos del videojuego puede resultar fundamental conocer qué hay detrás de cada escena o cada una de las pantallas que puede tener el videojuego.

Todo el universo que rodea a cada uno de los videojuegos se entiende como *lore* y este es la causa y el motivo por el cual un personaje o una escena son como son.

Gracias a que los videojuegos son un medio interactivo y visual, se puede reducir la historia para darle prioridad a la jugabilidad a partir del *lore* que permite contar historias de otras formas como puede ser a través del mundo o textos que el jugador puede leer por voluntad propia sin que se le sobreexponga a una historia que pueda interrumpir el *gameplay*.

2.1.2. Géneros narrativos.

Bates (2004) comenta que, generalmente, la narración de historias en los juegos de rol se logra a través de una serie de misiones. A medida que el jugador lleva a cabo las misiones, explora el mundo y aprende más sobre sus habitantes y su lugar entre ellos.

Para lidiar con el conflicto interminable entre linealidad y no linealidad, considera que no se le debe dar al jugador las misiones una a la vez. En su lugar, se deberían agrupar las misiones en una serie de pequeños grupos para que, aunque pueda elegir en qué está trabajando en este momento, no se sienta abrumado con demasiadas posibilidades. En un momento dado, el

jugador debe tener varios objetivos inmediatos, uno o dos objetivos a medio plazo y un objetivo final. (p. 44)

Los videojuegos permiten que las elecciones y acciones del jugador determinen el desarrollo de la historia de forma individual. Aarseth (2012) utiliza dos conceptos en la narrativa que nos ayudará a entender las diferentes formas de narrar un juego. Por un lado los núcleos, los cuales nos hace reconocer la historia, quita el núcleo y la historia ya no es la misma. Por otro lado, los satélites son lo que puede ser reemplazado o eliminado manteniendo la historia reconocible, pero que define el discurso. Reemplaza los satélites y se cambia el discurso, pero esta elección no nos hace rechazar o aceptar una interpretación particular. Estos dos conceptos, núcleos y satélites, nos permiten decir algunas cosas sobre las formas en que los juegos pueden contener una o varias historias potenciales.



10. Half-Life.

Aarseth (2012) continúa aseverando que podemos dividir la narrativa en los videojuegos en cuatro tipologías según los conceptos mencionados anteriormente. Por un lado tenemos el juego lineal, en el cual los núcleos son fijos, pero los satélites son más flexibles, como puede ser en el juego *Half-Life*; Un segundo tipo puede ser el juego de hipertexto, en el que se le ofrece una elección en los núcleos, pero los satélites son fijos, como por ejemplo en el *Dragon's Lair* o *The Walking Dead* de *TellTale*; En tercer lugar, nos explica los que él denomina “*creamy middle*”, donde se le ofrece elección entre diversos núcleos y satélites flexibles como en muchos juegos de mundo abierto como *The Elder scrolls: Oblivion*; Finalmente nos habla de los juegos no narrativos como *los Sims* o el ajedrez en los cuales no hay un núcleo, es un juego puro.

2.2. El género RPG.

Muchos juegos son bastante fáciles de clasificar, tenemos *shooters*, en el que el jugador debe disparar al enemigo, juegos de carrera, en el que el jugador debe llegar a la meta antes que el contrincante, etc. Pero algunos juegos pueden resultar más difíciles de definir, como es el caso de los RPG (Role Playing Game). Aunque el nombre indica que cogemos el rol de un personaje, no consideraríamos que la saga de Super Mario sea un RPG a pesar de que jugamos el rol de un fontanero que salta sobre hongos. Por ello, a continuación, veremos un poco el origen de este término y la relación que tienen las distintas variedades de RPG que existen.

Aunque este proyecto se centra en los videojuegos, este término tiene origen en los juegos de mesa de *Dungeons & Dragons*, un juego donde los jugadores crean su propio personaje para embarcarse en una aventura en un

mundo de fantasía medieval donde sus decisiones pueden cambiar el rumbo de la historia por completo. Muchas de las mecánicas que tiene Dungeons & Dragons, existen para un solo objetivo, el de ponerse en la piel del personaje creado. Una persona puede tener ciertos rasgos de personalidad que no tienen por qué reproducirse de manera paralela dentro del juego, el objetivo de este es el de asumir el papel de un personaje distinto a sí mismo, pudiendo así generar una nueva personalidad donde el propio jugador define como quiere ser dentro de los límites del juego o la propia experiencia jugable.

El juego de Dungeons & Dragons se convirtió en un fenómeno, y muchos intentaron emular la experiencia, incluso en formato digital, aunque en aquellos tiempos se limitaba en tan solo a palabras en un monitor, nada parecido a lo que se ha conseguido en la actualidad. Hoy en día hay una gran variedad de RPG, cada uno con sus propias peculiaridades, llegando a un punto en el que no podemos estar seguros de si son realmente un RPG debido a lo que se han desviado del concepto original. Por ello creo que es importante separar el juego de mesa original con lo que hoy en día se considera un RPG en los videojuegos, o por lo menos en el sentido más estricto de la palabra. Aun así hay ciertos elementos heredados de este juego original que siguen estando presente en los RPG actuales, que como bien dicen Rollings y Adams (2003), en un RPG, el jugador debe ser capaz de empatizar con su avatar, en vez de sentirse como un dios omnipotente controlando al personaje en cada una de sus acciones. Es decir, el jugador no debería sentirse como si estuviera jugando a Los Sims.



11. The Elder Scrolls: Skyrim.

Considero que la característica principal de los RPG es que transgrede la idea original de interactividad propia del videojuego para ir un paso más allá y fomentar la inmersión activa del jugador. Por ejemplo, cuando alguien juega a Mario la gente no se siente especialmente identificado como si fueran él, simplemente lo controlan, pero en los RPG como puede ser en *The Elder scrolls: Skyrim*, el jugador es capaz de tomar tantas decisiones que acaba sintiendo como si ese personaje que controla es realmente él.



12. Kingdom Hearts.

Como nos señala Fullerton (2008), los RPG giran en torno a la creación y el crecimiento de personajes, y tienden a incluir historias ricas que están vinculadas a misiones. Los juegos de rol comienzan y terminan con el personaje. Por lo general, los jugadores buscan desarrollar sus caracteres mientras administran el inventario, exploran mundos y acumulan riqueza, estatus y experiencia. Como ocurre con todas las discusiones de género, existen híbridos. Por ejemplo, juegos como *Jade Empire* y *Kingdom Hearts* son normalmente llamados RPG de acción. (p. 416)

Claro está que no todos los RPG utilizan el mismo método para hacer que el jugador se identifique como el personaje jugable, pues mientras algunos

juegos pretenden crear esta sensación a partir de darle la libertad absoluta al jugador a la hora de tomar decisiones, otros pueden crear esta sensación de identificación con el jugador a través de un sistema de nivelación, el cual representa el crecimiento del personaje al igual que el del jugador. Dicho esto, debido a lo grande que se ha convertido el género del RPG, se han creado diferentes subgéneros con los años, siendo los siguientes algunos de los más comunes:

JRPG (RPG japonés)

Se entienden como RPG hechos en Japón, pero se agrupan en un subgénero debido a que suelen tener muchas similitudes, como puede ser el de un combate más estratégico por turnos y un enfoque en los personajes y su historia. Algunos ejemplos de estos juegos son los de la saga de *Dragon Quest* y *Persona*.



13. Persona 5.

MMORPG (juegos de rol multijugador masivo en línea)

Los MMORPG son juegos en los cuales un número elevado de jugadores jugando a la vez. Si bien es verdad que hay juegos en el que se pueden jugar online con otra gente, los MMO lo llevan a otro nivel, dejando que miles de jugadores puedan jugar e interactuar entre ellos a la vez, centrándose generalmente en la personalización de sus avatares y la interacción social. Algunos ejemplos de este subgénero serían el *World of Warcraft* y *Elder Scrolls Online*.

Juegos de rol de acción

Para Rollings y Adams (2003), los RPG de acción son RPG con una gran influencia en los juegos de acción. En lugar de usar un sistema táctico o por turnos, estos juegos usan sistemas de combate en tiempo real basados en acción y requieren de buenos reflejos y coordinación bajo presión. Comparado con los JRPG, estos suelen centrarse menos en la historia y más en el desarrollo de los personajes. Estos juegos pueden ser en primera o tercera persona, y existe una amplia gama de formas en las que se pueden implementar. Algunos ejemplos de este subgénero los podemos encontrar en *The Witcher 3*, *Dark Souls* y los juegos de la saga de *The Elder Scrolls*.

2.3. Concept art

El *concept art* es la representación visual de una idea abstracta que se pretende plasmar para un proyecto nuevo, como puede ser en una película o un videojuego. Se suele utilizar al inicio de un proyecto para representar una idea de algo que todavía no existe y así desarrollar su apariencia.



14. Dark Souls.

El *concept art* es imprescindible a la hora de crear un videojuego, siendo este uno de sus primeros pasos. Cuando un *concept* es aprobado, se realiza un renderizado final para utilizarse como una guía en cuanto al aspecto o la sensación del juego.

Un *concept* puede ir cambiando considerablemente durante todo el proyecto hasta llegar al resultado final. A la izquierda podemos ver un ejemplo de *concept art* del juego *The legend of Zelda: Breath of the wild*, donde las bestias divinas originales son completamente distintas a las que encontramos en el juego, aunque podemos ver algunos aspectos similares y como han evolucionado hasta el resultado final.



15. The legend of Zelda: Breath of the wild. Concept original de las bestias divinas.



16. The legend of Zelda: Breath of the wild. Concept final de las bestias divinas.

Generalmente el *concept artist* solo se dedica a realizar el *concept art* de un producto y continúa con el siguiente, pero de vez en cuando puede participar en todo el proceso como en el modelado 3D o el renderizado para arte promocional. Por ello es importante que aunque uno se quiera dedicar al *concept art*, sea capaz de participar en otras partes del proceso, pues hay veces que no serán necesarios más *concepts* y se le debe dar prioridad a otras disciplinas relacionadas.

Kaniuga (2018) nos remarca la importancia de diferenciar el *concept art* con la ilustración, pues mientras que el *concept art* es un medio para establecer una idea, la ilustración es una pieza finalizada con la intención de promocionar un producto. Así pues, rara vez se saca a la luz el *concept art* de un proyecto, pues puede causar malentendidos en cuanto a que esperar en el juego.

Normalmente los *concept artists* están especializados en un tipo de *concept art*, y generalmente, salvo en algunas empresas más pequeñas donde no se pueden permitir contratar a un *concept artist* por cada tipo que hay, suelen haber diversos *concept artists* especializados en su punto. Hay tres áreas principales en el *concept art*: Escenarios, *props* y personajes, y cada uno de estos se pueden dividir en más especialidades, como pueden ser armas, indumentarias, muebles...

Diseño de personajes

Es importante tener en cuenta la personalidad del personaje a la hora de diseñarlo, al igual que su papel en el mundo donde se encuentra, pues esto ayudará al *concept artist* a diseñar el personaje que se necesita ya que se adaptará a las características que pueda buscar el director del juego.



17. Trent Kaniuga. *Concept artist* que ha trabajado para *Blizzard*.

Muchos de los *concept artists* se especializan en este tipo de *concept art*, y dentro de este, podemos encontrar otras variedades de las cuales hay gente que se especializa aún más como el de las indumentarias, que pueden

determinar la época del personaje o su estatus social, o el diseño de criaturas como pueden ser los enemigos.

Diseño de props

Entendemos como props a los objetos que se encuentran en el mundo, como pueden ser muebles, armas, pociones, etc. Estos objetos pueden pertenecer a un personaje, como un arma pesada, el cual da a entender que ese personaje es fuerte, o puede ser parte de un escenario, el cual nos puede brindar mucha información sobre el lugar donde se encuentra y como vive la gente.

Generalmente se suelen utilizar objetos de la vida real para realizar estos props, pero se le añaden alguna especie de temática para darle un toque original.

Diseño de entornos

Otra área popular del concept art es el diseño de entornos. Todo mundo de fantasía necesita entornos detallados que cuenten una historia donde se encuentran los personajes. Ya sea una mazmorra de una civilización antigua o una aldea de personas diminutas, el *concept artist* tiene la tarea de diseñar como se verán y sentirán esas áreas.



18. Super Mario 64. Juego sin sombra de caída.



19. Super Mario 64. Juego con sombra de caída.

2.4. INTERFAZ EN LOS VIDEOJUEGOS

La interfaz de usuario es el punto de interacción entre el usuario y el videojuego. Su objetivo es brindar información necesaria para que el usuario interactúe con fluidez durante el juego. Guiará al usuario de manera directa o intuitiva, para que pueda accionar y recorrer la narrativa correctamente. (Rodríguez, 2018, p. 3)

2.4.1. UX (USER EXPERIENCE)

En lo que se refiere a la interfaz, la experiencia de usuario (UX, User eXperience) depende en gran medida de la capacidad de transmitir la información del juego al jugador. Un buen UX por lo general no será notado por el jugador, mientras que uno malo puede arruinar por completo la experiencia.

Un buen ejemplo de UX sería la sombra de caída en el Mario 64. Anteriormente los videojuegos eran en 2D, por lo que no había un eje Z, pero con la introducción del 3D encontraron un problema que afectaba a la experiencia del jugador. Este problema era el hecho de que cuando el jugador saltaba y se movía no era obvio el punto del eje en el que se encontraba, por lo que muchas veces no se conseguía realizar un salto bien. Este problema fue

arreglado con la sombra de caída, un simple punto que indicaba en que eje se encontraba.

Bates (2004) nos comenta que la información vital siempre debe ser fácil de encontrar y que el jugador debería poder comprender lo que está sucediendo de un vistazo. Para algunos juegos, esto significa crear un HUD (pantalla de visualización frontal) que superpone información en la pantalla de acción. Para otros, podría ser mejor mostrar la información de estado y los botones de control en un envoltorio alrededor de un área activa. Para otros, la información no tiene que ser visible en absoluto, siempre que el jugador puede abrirlo rápidamente. (p. 26)

A continuación explicaré algunos otros ejemplos de UX efectivos que han mejorado considerablemente la experiencia del jugador con simples cambios.

Las *hotkeys* son teclas que sirven como atajos a una acción. Un ejemplo de *hotkey* sería el de el remake de *The legend of Zelda: Ocarina of time* en la *Nintendo 3DS*. En el juego original el jugador para ponerse unas botas de hierro que le permitían caer al fondo del agua, tenía que navegar en el menú cada vez para ponérselas o quitárselas, lo cual llegaba a ser tedioso, especialmente en una mazmorra como el templo del agua, donde el jugador se las tenía que poner y quitar constantemente. Esto, junto con el hecho de que la mazmorra era bastante confusa, arruinaba mucho la experiencia de jugadores nuevos. Por otro lado, con el remake de la *Nintendo 3DS* arreglaron este problema, pues dejaron la opción de asignar las botas al botón “Y”, permitiendo que el jugador se las ponga y quite con tan solo un botón. Este ejemplo nos dice algo fundamental a la hora de organizar el UX, y eso es que las acciones más comunes de hacer se recomienda que sean más fáciles de acceder.



20. *The legend of Zelda: Ocarina of time*. Menú de equipamiento.



21. *Doom*. Rueda de equipamiento.

Bates (2004) nos vuelve a remarcar que los controles deben estar claros, y que las acciones que el jugador realiza con más frecuencia deberían ser físicamente fáciles de realizar con el controlador o el teclado/ratón. Debes perfeccionar estas entradas a un número mínimo de clics, pulsaciones de teclas o pulsaciones de botones. (p. 26)

En el juego original de *DOOM*, el jugador tenía unos *hotkeys* en el teclado que le permitían cambiar rápidamente de arma. Al ser un juego muy dinámico, esta decisión fue muy acertada, ya que tener que poner en pausa el juego constantemente para cambiar de arma rompería con esta dinámica. Hoy en día los juegos de *DOOM* se juegan en consola, por lo que en vez de un teclado se utiliza un mando. Por tanto, en vez de usar unas teclas concretas, se abre una rueda que ralentiza el tiempo y le da al jugador la opción de cambiar de arma rápidamente.

2.4.2. DISEÑANDO UNA INTERFAZ.



22. Mario Kart DS. Mapa.



23. Pokémon X e Y. Diseño de interfaz



24. Pokémon Sol y Luna. Diseño de interfaz.

Según Rodríguez (2018), *senior UI artist* en Ubisoft, a la hora de diseñar una interfaz se deben tener en cuenta 4 cosas:

-Entorno/Plataforma: Se debe tener en cuenta dónde se jugará el juego, sus posibilidades y limitaciones. Dependiendo de la plataforma en la que se encuentre el juego, se tendrá que organizar la información de manera distinta. Como ejemplo me gustaría señalar la saga *Mario Kart*, cuyos juegos han evolucionado mucho con cada entrada debido a las innovadoras consolas de Nintendo, plataforma en la que se encuentran. En las versiones de Nintendo DS y 3DS, la consola tiene dos pantallas, una de ellas es táctil, por lo que podían poner un mini mapa abajo sin que estorbara en la pantalla principal. Por otro lado, en el *Mario Kart* de la *Nintendo Switch* ya no poseen una segunda pantalla, por lo que el mini mapa lo colocaron en una esquina.

Otro ejemplo de esto sería el juego de *Fortnite*, el cual se encuentra tanto en consola como para móvil, por lo que la interfaz se organiza de manera diferente para acomodar al jugador.

-Arquitectura de la información: Rodríguez (2018) sigue con que se tiene que definir qué elementos son de mayor o menor importancia para el usuario, para luego organizarlo de manera coherente y por relevancia. Si la información no está bien organizada deja de ser intuitiva y es difícil encontrar las cosas.

-Contenido: Es la información necesaria para que el usuario pueda interactuar con el juego. Habrá veces que el jugador no conocerá cómo realizar cierta acción como entrar por una puerta o recoger un objeto. Para ello se le informa con un poco de texto explicando qué botón deberá realizar.

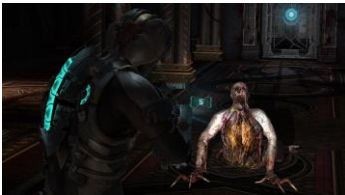
-Diseño visual: La interfaz deberá tener un diseño visual que vaya acorde con el juego. Me gustaría recalcar como ejemplo dos juegos de *Pokémon* que se encuentran en la misma plataforma (*Nintendo 3DS*), podemos ver dos estilos diferentes en el menú entre el *Pokémon XY* y el *Pokémon Sol y Luna*, pues la versión de Sol y Luna tiene una estética más tropical al tener una región basada en Hawái.

2.4.3. GUI (GRAPHIC USER INTERFACE)

Mientras que el UX es la experiencia causada por la organización de la información, el GUI es la representación gráfica de esta. Una subcategoría del GUI es el HUD (Heads Up Display), información dada al jugador pero con la que no puede interactuar, como podría ser la pantalla de muerte. Rodríguez (2018) nos informa de que podemos distinguir 4 estilos de diseños en la interfaz dependiendo de su espacialidad y relación con la historia:



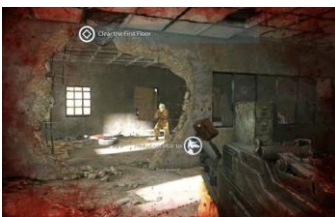
25. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Interfaz no diegética.



26. *Dead Space*. Interfaz diegética.



27. *Overwatch*. Interfaz espacial.



28. *Call of Duty*. Interfaz meta.

-**No diegético:** Son elementos que se muestran fuera del mundo del juego y solo son visibles y audibles para el jugador. Es uno de los estilos más comunes hasta el momento.

-**Diegético:** Son interfaces que están incluidas dentro del mundo del juego, es decir, que pueden ser vistas y escuchadas por los personajes. Las encontraremos como parte de la narrativa, inmersas en el juego. Un buen ejemplo de ellos sería el juego *Dead Space*, en el cual la barra de vida del jugador se encuentra en su propio cuerpo.

-**Espacial:** Son los elementos de la interfaz presentados en el espacio 3D del juego, pudiendo ser, o no, una entidad propia del mundo. Es información dirigida directamente al jugador y no al personaje. A veces puede cortar la narrativa del juego, como sucede con los elementos de un tutorial. En *Need for speed* se utiliza este estilo con muros transparentes con flechas para informar al jugador por dónde ir, y en *Overwatch* lo podemos ver en la entrada de una sala informando de que el jugador se puede curar si entra ahí.

-**Meta:** Están dentro de la historia del juego pero no están dentro del espacio del juego. Estos componentes de la interfaz apuntan a sumergir al jugador aún más dentro de la experiencia. En *Call of duty* el jugador sangra si es herido, y en *Metroid* se utiliza un estilo similar a la diegética, pero utiliza el casco para proveer esta información, siendo este parte de la historia. Otro ejemplo sería el de *Watchdogs*, en el cual utiliza el móvil del personaje para entrar en el menú, el cual se vería en 2D y no en el espacio 3D.

2.2.4. MOTION GRAPHICS

En el contexto de este trabajo trabajo los *motion graphics* son los gráficos animados que forman parte de la interfaz de usuario para mejorar la experiencia de usuario. Yayathi (2018) nos comenta que se deben tener en cuenta 5 objetivos para diseñarlos e implementarlos:

-**Sensibilidad:** El movimiento debe ir acorde con la reacción del jugador. Por ejemplo, si el jugador navega por el menú y lo seleccionado se ve más grande, cualquier cambio que pueda ir con retraso afectaría negativamente la experiencia.

-**Intención:** El movimiento dirige la mirada del jugador hacia la información.

-**Intuición física:** Elementos estilizados que se adecuen a la marca del juego y aporten naturalidad. Al movimiento le afectan las fuerzas de fricción y la escala.

-**Consistencia:** Elementos y acciones que usan patrones de movimientos repetidos para establecer comportamientos familiares.

-**Conciencia:** Los elementos deben responder a su localización física y moverse junto con el cursor.

2.5. ARTBOOK PARA VIDEOJUEGOS

Desde hace tiempo, existen algunas ediciones especiales de videojuegos en las que se incluyen un *artbook* sobre el juego en el que se incluyen obras artísticas de la producción de este juego, como puede ser el concept art o arte promocional. Muchas de estas obras son exclusivas al *artbook* y permiten ver aspectos que no se pueden apreciar directamente en el juego.

Pero no solo muestran obras de arte, además brindan mucha información adicional que puede pasar desapercibido en el videojuego. Hoy en día muchos *artbooks* cubren el concept art, mostrando cómo han evolucionado los diseños durante la preproducción, al igual que recopilan todo tipo de información sobre la historia, los personajes y el mundo en el que transcurre el juego. Los mejores *artbooks* de videojuegos mejoran casi todo sobre un juego y lo que creías saber sobre él.

3. Producción artística

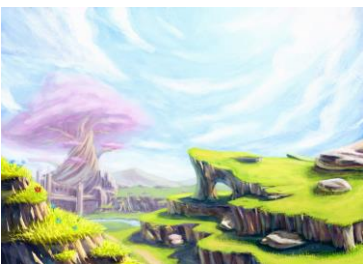
3.1. Historia y mundo de Tales of Eternity

Con el marco teórico finalizado, podemos empezar a hablar de la producción artística de *Tales of Eternity*, pero para ello primero deberemos entender en qué consiste su mundo e historia para así tener una base que nos ayude a establecer la producción realizada. Dividiremos este apartado en dos partes, por un lado, el trasfondo de la historia, donde veremos los hechos que han transcurrido en el pasado; y por otro lado, la historia principal donde transcurre el juego.

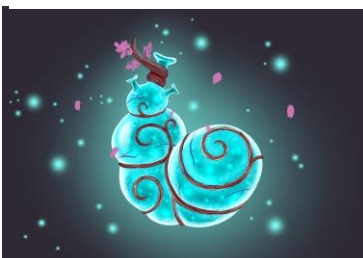
3.1.1. Trasmfondo

Tales of Eternity está ambientado en un mundo de fantasía medieval en el cual existe un gran árbol cuyo fruto otorga inmortalidad a quien lo consuma. Estos seres inmortales son considerados dioses por la sociedad, habiendo 7 en la actualidad.

En el pasado, tras la llegada de los humanos a la tierra de Etherea, ha habido un continuo conflicto entre estos y los orcos, quienes eran considerados los reyes de esa tierra antes de que llegaran. Estos conflictos



29. Arbol gigante.



30. Fruto de la inmortalidad.

llegaron temporalmente a su fin tras la aparición del primer dios, Agáricus, una seta humanoide que decidió seguir las enseñanzas de su creador, a quien llama padre, sobre vivir una vida de paz y sin guerra. Debido a esto los orcos sintieron la obligación a esconderse en las montañas, pues no podían ganar la guerra.

En estos tiempos de paz brotó un segundo fruto, el cual fue comido por un pez volador que vive en la copa del gran árbol. Este pez fue llamado Glú por los pájaros humanoides, quienes viven en las islas flotantes. Glú nunca se entrometió en los asuntos de los humanos, en vez de ello se convirtió en el protector de los pájaros, teniendo poca relevancia en los conflictos a seguir en Etherea.



31. Klokka. Dios de los orcos.

Transcurrieron algunos años y volvió a aparecer otro fruto, esta vez comido por Zoelle, una monja devota a la religión del dios seta. Debido a esto Agáricus le enseñó su magia de transformación para que así pueda ayudar a la gente. Con los años, la gente empezó a ser más devota a Zoelle que a Agáricus, por lo que este, sintiendo que los humanos estaban en buenas manos, decidió abandonarlos y crear su propia civilización de hombres seta.

Pasaron los años y apareció otro fruto, esta vez comido por Klokka, un orco que tiene la intención de retomar las tierras de Etherea para su gente. Con la aparición de un dios en el bando de los orcos, estos vieron la posibilidad de continuar con la guerra y ganarla de una vez por todas, empezando así otro largo periodo de conflicto.



32. Rey Hammund III. Dios de los humanos.

La guerra terminó con la aparición de otro fruto, esta vez comido por el rey de los humanos, Hammund III. Pero los humanos no estaban contentos, y culpaban de las continuas guerras a la familia real, por lo que el rey Hammund sintió la necesidad de manipular la opinión pública para culpar a Zoelle, causando que los humanos la despreciaran. Debido a esto, Zoelle decidió abandonar al reino humano junto a sus aún fieles seguidores. Con el tiempo entraron en contacto con los orcos, y decidieron aliarse para derrocar al rey Hammund y terminar con las guerras de una vez por todas, pero al ver que esto podría causar la muerte de miles de humanos inocentes, Agáricus decidió aliarse con el rey Hammund para detener a Zoelle. Esta nueva guerra tenía un gran problema, ya que las fuerzas mayores, es decir los dioses, son inmortales, era imposible llegar a un fin, por lo que Agáricus buscó el método para matar a un dios. Tras un largo periodo de búsqueda e investigación, averiguó gracias a unos druidas de la especie de los reptiles humanoides como hacerlo. Gracias a esto Agáricus pudo finalizar la guerra tras matar a Zoelle, pero temió que si acabara con la vida de Klokka, esto causaría el genocidio de los orcos por parte de los humanos, por lo que les propuso regresar a las montañas.

En cuanto a los humanos que eran devotos a Zoelle, se dividieron en dos bandos, unos aceptaron la propuesta del rey Hammund, el cual les perdonaría la vida a cambio de que se quedaran en la frontera entre el reino humano y el de los orcos, en caso de que estos decidieran atacar otra vez. Por otro lado una minoría liderada por el hijo de Zoelle, decidieron esconderse para buscar una manera de revivirla e intentar de nuevo acabar con el rey Hammund.

Tras años de paz apareció otro dios, Talp Maulwurf. Este pertenece a la raza de los subterráneos, una especie de topos humanoides que se escondieron bajo tierra cuando aparecieron los humanos por primera vez, pero con la incorporación de un dios en su bando pensaron que sería seguro salir a la superficie nuevamente. Esta vez, la aparición de un nuevo dios no causó una guerra, más bien todo lo contrario, Talp Maulwurf decidió amistar al rey Hammund y comercializar con los humanos. Debido a las tecnologías avanzadas de los subterráneos, estos rápidamente se enriquecieron, y con la aparición de un último dios, Conchi Camila, se convirtieron en el territorio más rico de Etherea. Conchi Camila era miembro de la especie de los druidas reptilianos, pero debido a que el rey Hammund temía sus conocimientos sobre como matar a un dios, decidió eliminarlos, quedando solo Conchi Camila quien comió el fruto de la inmortalidad para que no pudiesen matarle. Debido a que es el último miembro de su especie, se ha convertido en una persona exótica y en una súper estrella, admirado por toda Etherea.

3.1.2. Historia principal

La historia empieza cuando el protagonista, un miembro de la aldea que protegen las fronteras, decide ir al gran árbol tras escuchar rumores de que había brotado un fruto nuevo, pero al subir a la copa del árbol encontró un hombre misterioso con el fruto en la mano. Este hombre al ver que lo ha visto decide atacar al jugador y empujarlo del árbol. El personaje principal, desesperado al ver que cae a su muerte busca cualquier manera para salvarse, y consigue cogerse a una rama. Desde esa rama ve que hay un segundo fruto, pero al cogerlo la rama se rompe y cae, por lo que decide comer el fruto para hacerse inmortal y salvarse. Tras comérselo su pecho empieza a brillar y sale una especie de espíritu con forma de conejo. Este conejo sirve como una copia de información de quien coma el fruto, por lo que cada vez que un dios muere, este renace a partir del conejo.

Tras caer del árbol al suelo, el protagonista muere y renace, y tras volver a la aldea para explicar lo que ha ocurrido, empieza el juego, dándole al jugador total libertad para explorar el mundo e investigar sobre este hombre misterioso si así lo desea. El jugador será recomendado ir a ver al rey Hammund, que aunque su gente tiene prohibida la entrada en la capital, el líder de la aldea piensa que debido a lo ocurrido se hará una excepción. Tras



33. Protagonista de *Tales of Eternity*.



34. Conejo espíritu.

ello irá a hablar con el rey Hammund para prometerle lealtad y así evitar empezar un conflicto nuevo, pero durante el transcurso de la historia, el jugador aprenderá por parte del hombre misterioso, la verdad de las guerras del pasado, causando que el jugador deba averiguar cómo matar a un dios y elegir un bando en la guerra por venir.

3.2. Naturaleza del juego

Tras entender en que consiste un RPG, los tipos de narrativa que podemos encontrar en un videojuego, y de que trata Tales of Eternity, a continuación veremos cómo se identifica con estos términos.

En cuanto a su género narrativo, Tales of Eternity se identificaría más con el llamado “creamy midle” de Aarseth, pues en cada zona del juego existiría una historia con sus propios núcleos. Estos núcleos serían flexibles, y según qué acciones realice el jugador se puede conseguir un final u otro. Dicho eso, aunque cada zona puede tener finales distintos, estos finales no impactarían la historia principal, pues cada zona tendría un objetivo principal que se cumpliría sin importar el final que se haya conseguido. Por otro lado estas narrativas individuales de cada zona se podrían hacer en cualquier orden como en cualquier juego de mundo abierto, en la que se le da mucha libertad al jugador a la hora de explorar.



35. Mago seta.

Para poner un ejemplo de esta narrativa, pondré el caso de la aldea de las setas humanoides donde reside Agáricus, uno de los dioses. Para ello empezaré explicando el trasfondo de lo que ha ocurrido en esa aldea en los últimos años y continuaré con lo que ocurre en la historia principal.

Desde hace años los subterráneos han estado traficando con las setas humanoides debido a su sabor exótico, vendiéndolas a los humanos. Debido a este pequeño conflicto, uno de los aldeanos, el mago seta, decidió crear una poción que fortaleciese a las setas y así poder hacerles frente, pero Agáricus se lo prohibió, pues no quería que el conflicto fuera a más e interviniesen los humanos, pero la seta mago decidió ignorarlo. Por desgracia su nieta bebió una poción incompleta, y acabó transformándose en un monstruo gigante, causando que Agáricus tuviera que intervenir y encerrarla en una mazmorra hasta que se encontrara una cura. Debido a este incidente Agáricus desterró al mago de la aldea y este no tuvo más opción que vagar por Etheera en busca de una cura.



36. Nieta del mago seta.

En cuanto a la historia principal dentro de esta zona, el jugador, intentando averiguar cómo matar a un dios, sale en busca de Agáricus, pues es el único que lo sabe, pero la aldea de las setas se encuentra oculta, por lo que debe averiguarlo preguntándole a algunos personajes, siendo el mago seta uno de



37. Nieta del mago seta Transformada.



38. Mago seta transformado.

ellos. Tras llegar a la aldea, Agáricus le promete decírselo, pero para ello debe entrar en la mazmorra y traerle un objeto. En el fondo de la mazmorra se encuentra la nieta del mago seta y el jugador deberá enfrentarse a ella. Según las acciones del jugador durante su aventura en esa zona, se pueden conseguir tres finales posibles (núcleos). El final más común ocurriría siguiendo la narrativa de una forma más lineal según cómo te dirigen algunos personajes, en este final tras vencerla, el mago seta probará una cura que resultaría en fracaso, causando la muerte de su nieta, dejando a la seta mago destrozado y haciendo que vague en busca de perdón. El segundo final sería un final feliz en el que se le consigue una cura, y para ello se debieron haber completado varias misiones secundarias antes de entrar en la mazmorra. Y finalmente, el final menos común, en el que el jugador se salta muchas partes de esta zona acabando con un final trágico en el que el mago seta al ver que has matado a su nieta, bebe la misma poción que ella y se transforma en otro monstruo que tienes que derrotar. Este final sería más común con gente que ya ha jugado con anterioridad el juego y ha decidido saltarse varias partes. Estos finales ofrecerían diferentes experiencias a cada jugador a la vez que no afectaría la historia principal.

En cuanto a su género por mecánicas, ya establecimos al principio que el juego está pensado para ser un RPG. Creo que el sistema de combate por turnos, común en muchos juegos de rol, además de ser una reliquia de las limitaciones de hardware del pasado, puede ser otra forma de crear esta identificación entre el jugador y el personaje. El sistema de combate generalmente permite al jugador tomarse su tiempo para tomar decisiones, no pone a prueba los reflejos o destreza del jugador. En cambio, se trata principalmente de probar la fuerza de su personaje: ¿son lo suficientemente fuertes? El personaje jugable comienza en un nivel muy bajo y se debe subir el nivel lentamente para enfrentar desafíos cada vez más difíciles. Si bien la habilidad del jugador puede tener algún efecto en el resultado, el factor principal suele ser el nivel del personaje. Si un jefe derrota al jugador de un solo golpe, es probable que ninguna cantidad de habilidad le salve. En cambio, solo tiene que subir el nivel de su personaje hasta que esté listo.

Debido a esto he optado por un RPG de acción con estilo de combate más activo similar a juegos como The witcher 3 o la saga Dark souls, en el que con suficiente habilidad se puede vencer a cualquier enemigo, pero en caso de que resulte muy difícil siempre pude subir de nivel para mejorar sus estadísticas o explorar y encontrar otra zona que resulte más fácil.

3.3. Mecánicas

Videojuego RPG de acción, principalmente pensado para jugar en pc o consola. El poder del protagonista aumenta mediante la mecánica de subir de

nivel con la obtención de experiencia matando enemigos. Por cada nivel subirá en un punto cada estadística, y un punto extra según qué características has trabajado de más; por ejemplo, si entre un nivel y otro has recibido mucho daño físico, tu defensa subiría un punto extra, o si has recibido muy poco daño y has estado utilizando principalmente una arma de melee, subiría tu ataque un punto extra, así tus estadísticas se irán adaptando a tu estilo de juego.

En cuanto a las mecánicas, se utilizarían las habilidades del protagonista para transformarse en otras criaturas para avanzar en el juego, por ejemplo, para romper una pared y pasar a otro lado necesitarías poder transformarte en una criatura grande y fuerte, o para llegar a sitios altos una criatura que pueda volar o saltar muy alto. Empezarías con la capacidad de transformarse en solo una criatura, pero explorando por el mundo y venciendo algunos jefes podrás conseguir la capacidad de transformarte en más criaturas. Esta habilidad de transformación también se utilizaría para el combate, pues algunos jefes son muy grandes y es recomendable volar hacia su cabeza o un punto alto, o son muy rápidos y quieres una criatura con una movilidad también rápida para esquivar.

El jugador tendría un medidor de magia, que es cargado cuando ataca a los enemigos. Con esta magia se pueden utilizar hechizos, usar habilidades de transformación o curarse, pero el medidor irá bajando, por lo que el jugador deberá aprender a usar cada cosa en el momento adecuado. Este medidor aumenta cada vez que subes de nivel, por lo que se podrá utilizar más a menudo.

En cuanto a las transformaciones del jugador, el juego está pensado para que haya 8 transformaciones en total, de las cuales se podrán poner 4 como acceso rápido para intercambiar durante un combate. Como cada transformación tiene sus propias habilidades junto con ventajas y desventajas, el jugador deberá elegir que 4 se adaptan mejor a su estilo y podrá realizar combinaciones entre ellas. El juego está pensado para tener ocho transformaciones, de las cuales se han ilustrado seis. A continuación veremos una breve explicación:



39. Transformación de pájaro.

-Snoblin: Al ser más pequeño, esta transformación será más difícil de pegar y será más ágil, pero sus defensas serán reducidas. Tiene una habilidad pasiva que le permite escalar algunas superficies, y al ser la transformación con la que se empieza el juego, esto permite al jugador poder explorar gran parte del mapa desde un principio.

-Orco: Cuando el jugador se transforma en orco, tendrá mayor ataque, pero su agilidad será reducida. Tiene la capacidad de romper o mover objetos grandes como por ejemplo grandes rocas.



40. Transformación de lagarto de cristal.

-Pájaro: Esta transformación permitirá al jugador dar un salto elevado al igual que planear. Con esto se puede situar sobre el enemigo para realizar combinaciones o para huir de una situación complicada.

-Lagarto de cristal: Debido a su cuerpo rocoso, será más resistente a ataques de corte, pero más frágil ante golpes de martillo. Esta transformación es más veloz y tiene la capacidad de dar un acelerón para embestir al enemigo. A parte, tiene una habilidad pasiva que emite luz, por lo que le permitirá atravesar lugares oscuros, aunque eso también hará que sea visto más fácilmente.

-Crustáceo: Esta criatura acuática tiene la capacidad de nadar y bucear, facilitando al jugador la entrada en algunas zonas. Por otro lado, puede disparar balas acuáticas o de fuego. Las de fuego consumen magia siempre, y las de agua tienen un número limitado que se carga cuando se mete en el agua.



41. Transformación de seta.

-Seta: Con su cuerpo blando, el jugador tiene gran resistencia a golpes pero es más débil ante cortes. Tiene una habilidad pasiva que cuando es dado con un golpe el enemigo rebota y si choca contra una pared le hará daño. Al igual que se puede usar para que se estampé contra la pared, también se podría utilizar para que caigan a un sitio bajo y sufran daño de caída incluso derrotándolos. Finalmente, tiene una habilidad que consume magia en la que tira esporas explosivas, que combinado con algún ataque de fuego como el de la transformación de crustáceo, crearía una gran explosión.

-Serpiente: Con esta transformación el jugador verá el entorno en escala de grises menos los enemigos que los verá de rojo. Esto le permitirá ver mejor a los enemigos y localizarlos como si tuviera infrarrojos. Tiene una habilidad en la que alarga la lengua para capturar a un enemigo y traerlo a su frente, con lo que el jugador podría cambiar de transformación para golpear de cerca.

-Anfibio de hielo: Una transformación más defensiva en el que el jugador podrá absorber hechizos lanzados a él. Esta absorción tendría un contador que si absorbe demasiado recibiría daño, mucho daño, pero cuanto más lleno estén, más daño harán sus ataques, los cuales consisten de ventiscas heladas que pueden incluso ralentizar el movimiento de los enemigos.

Todas las transformaciones se consiguen tras derrotar a un jefe, algunos de los cuales pueden ser obligatorios para avanzar con la historia y otros opcionales que se encuentran explorando. Cada transformación tendrá la capacidad de mejorar sus habilidades a partir de un objeto específico para cada transformación. Estos objetos se encuentran ocultos y pueden incluso otorgar habilidades nuevas o simplemente mejorar las que ya se tienen.

El jugador puede variar en el estilo de combate según el ropaje que lleve el protagonista. En este juego habría 8 ropajes que varían las estadísticas:

-Ropaje básico: Es el ropaje con el que se empieza, tiene las estadísticas equilibradas.

-Bárbaro: Este ropaje sube el daño físico y la agilidad, pero a cambio le bajan las defensas.

-Asesino: sube la velocidad, la agilidad y el daño causado por golpes críticos, pero a cambio te bajan mucho las defensas. Aparte aumenta la probabilidad de que los enemigos suelten un objeto tras derrotarlos.

-Mago: Aumenta la potencia de los hechizos y la absorción de magia, pero a cambio baja el ataque.

-Armadura pesada: Suben considerablemente las defensas pero a cambio baja la agilidad, es decir, a la hora de esquivar lo podrá hacer con menor frecuencia y con menor rango.

-Nigromante: Le da al jugador la habilidad de invocar enemigos derrotados para que le asistan en las peleas.

-Invocador: Parecido al nigromante, con este ropaje el jugador podrá invocar a criaturas para que le asistan en el combate, pero mientras que el ropaje de nigromante son no muertos que se derrotaron con anterioridad, la del invocador son criaturas que se deberían domar de antemano.

-Alquimista: Finalmente, el ropaje de alquimista le permite al jugador usar magia para añadir elementos como electricidad o fuego a sus armas, con las cuales se pueden causar efectos de estado o daño adicional.

Estos ropajes se podrán conseguir venciendo a ciertos enemigos y visitando a un sastre en el cual se podrán mejorar más adelante a cambio de ciertos objetos que se pueden conseguir con misiones secundarias o explorando.

3.4. Concept art en Tales of Eternity

Visto que es el concept art y cuáles son las tres especialidades más comunes (Personajes, Props y entornos), a continuación veremos cómo se relaciona el concept art con las mecánicas en Tale of Eternity y la producción realizada dividiéndola en personajes, props, entornos y la interfaz del juego.

3.4.1. Relación con las mecánicas

Como se mencionó con anterioridad, para empezar un proyecto de videojuego, debemos tener en cuenta que tipo de juego va a ser y sus



42. Ropaje de bárbaro.



43. Ropaje de armadura pesada.



44. Snoblin.

mecánicas. Por ello se establecieron las mecánicas principales y se crearon los diseños a partir de estas ideas. Por ejemplo, una de las ideas para las transformaciones era la de una criatura fuerte que pueda mover o romper objetos que bloqueen el paso. Para diseñar esta criatura primero necesitaría establecer de dónde proviene y darle la existencia de su especie un sentido, pues no valdría simplemente crear una criatura sin relación alguna con el mundo. De ahí nació la idea de unos orcos peludos que viven en las montañas, referenciando al yeti y añadiendo una temática navideña a su gente y la aldea. Con esto se me ocurrió hacer que los goblins, a los cuales nombré snoblins, vivieran con los orcos ya que podrían parecerse a elfos navideños. Una vez se tienen estas ideas que se complementan entre ellas se puede empezar a diseñar las criaturas, y una vez se tienen unas pautas para esa especie (número de dedos, color de piel, atributos que tengan, etc.), se puede crear el diseño para la transformación ya que se cogerían las pautas genéricas de la especie y se le añadirían las características que más destacan del jugador, siendo en este caso el color de su pelo y el tatuaje que tiene debajo del ojo.

3.4.2. Personajes

Personaje jugable: Es un chico joven que vive en una aldea de mercenarios, los cuales viven en las montañas alejados de los otros humanos como castigo por la traición que cometieron sus antepasados contra el rey Hammund. Protegen la frontera contra los orcos y los snoblins, y viven del comercio y otros servicios que ofrecen a los otros humanos. El jugador inicia su aventura tras consumir el fruto de la inmortalidad y querer descubrir las intenciones de un hombre misterioso que encontró un segundo fruto.



45. Agaricus. Dios de las setas.

Agáricus: Primer dios de Etherea. Actualmente vive oculto de los humanos con las setas, una especie que creó tras romper su relación con estos. Agáricus fue uno de los personajes clave en la guerra que hubo entre 4 dioses hace cientos de años, al igual que fue quien la trajo a su fin tras descubrir cómo matar a uno de los dioses y acabó con la vida de Zoelle. El jugador deberá encontrarlo para averiguar su secreto para luchar contra los otros dioses.

Glú: El segundo dios de Etherea. Vive en el cielo actuando como guardián de los pájaros, una especie de pájaros humanoides que viven en unas islas en el cielo. Su papel en la historia principal es reducido comparada con los demás personajes, y actúa como un jefe opcional para el postgame.

Zoelle: Tercer dios de Etherea. Una humana devota a Agáricus en el pasado del cual aprendió la magia de transformación y que luego enseñaría a su gente, siendo estos los antepasados del jugador y su aldea. Fue desterrada del reino de los humanos tras ser acusada de las continuas guerras que había en la época. Debido a que se sintió traicionada por su gente se alió con los orcos y

empezó la gran guerra. Tras años de conflicto, Agáricus la mató y los humanos que eran devotos a ella se separaron en dos bandos, unos mostraron devoción al rey Hammund, el cual les perdonó sus vidas pero fueron destinados a cuidar de las fronteras en caso de que los orcos decidieran atacar otra vez. Los otros humanos se negaron a aliarse con el rey y se ocultaron durante años buscando una forma de revivir a Zoelle.

Klokka: Cuarto dios de Etherea. Líder de los orcos que viven en las montañas. Tras la invasión de los humanos en las tierras de Etherea, siempre ha habido un conflicto entre estos dos. Este conflicto fue a más en la gran guerra de los 4 dioses en la cual se aliaron Klokka y Zoelle contra el rey Hammund y Agáricus.

Rey Hammund III: Quinto dios de Etherea. Nacido en la familia real, tras consumir el fruto, se convirtió en el rey eterno de los humanos. Anteriormente Agáricus era el dios adorado por los humanos, seguido por Zoelle, pero con su aparición, estos nuevamente cambiaron su devoción al rey Hammund.

Talp Maulwurf: Sexto dios de Etherea. Un miembro de la especie de los subterráneos. Esta especie vivió oculta bajo tierra durante siglos desde la aparición de los humanos, pero con la aparición de Talp pudieron salir a la superficie. Actualmente Talp es el ser más rico de Etherea gracias a sus negocios con el rey Hammund.

Conchi Camila: Séptimo dios de Etherea. En el pasado su gente eran unos druidas que conocían todos los secretos del árbol, el fruto e incluso de como matar a los dioses. Debido al miedo que sintió el rey Hammund de que podrían revelar esta información al público, decidió exterminar la especie entera, haciendo que estos se ocultaran. Actualmente Conchi Camila es el último de esta especie y reside con Talp Maulwurf como una celebridad para la gente de Etherea. Este personaje es quien te creará los ropajes para cambiar de clase.

Hijos del Rey Hammund: siendo 7 en total, su padre les ordenó capturar al jugador por su miedo a que acabe siendo sustituido como nuevo dios de los humanos. Por cada hijo que derrotes en combate, se podrá desbloquear un nuevo ropaje hablando con Conchi Camila.

Hijos de Talp Maulwurf: Miembros importantes en los negocios de Talp. Estos personajes ayudarán al jugador con información importante para el jugador.

Mago seta: Una seta mercader que le vende al jugador información para llegar a la aldea oculta de las setas. Fue desterrado de la aldea tras realizar experimentos para fortalecer a las setas, y así atacar a los humanos, pero un experimento fue mal y su nieta se convirtió en un monstruo.



46. Talp Maulwurf. Dios de los subterráneos.



47. Hombre misterioso.

Hombre misterioso: En el principio del juego el jugador encontrará un personaje misterioso que encuentra un fruto de inmortalidad. Tras ver al jugador este lo ataca y lo empuja del árbol y se va volando con el fruto.

3.4.3. Props

Fruto de la inmortalidad: Este fruto es uno de los objetos clave de la historia, es un fruto que brota del gran árbol cada 100 años que otorga inmortalidad a su consumidor y lo convierte en dios a ojos de la sociedad. Aunque se supone que solo brota uno cada 100 años, esta vez han brotado 2, y si la historia de este mundo les ha enseñado algo, es que con la aparición de un nuevo dios siempre ocurren grandes cambios, por lo que la aparición de 2 simultáneamente hace que algunos de los dioses se pongan nerviosos pues podría romper con el balance que hay en la actualidad.

Punto de guardado: En toda la tierra de Etherea se podrá encontrar pequeños árboles con hojas rosas. Estos árboles son realmente ramas del gran árbol que han atravesado la tierra. Cualquiera de los dioses puede transportarse de una rama a otra, y el jugador siendo uno de los nuevos dioses puede utilizar estas ramas para guardar su progreso, curarse y transportarse a otras ramas ya visitadas como modo de transporte rápido.



48. Punto de guardado.

Carta real: Esta carta es donada al jugador por una de las hijas del rey Hammund tras derrotar al primer jefe del juego, un orco zombificado. Con esta carta el jugador tendrá permiso entrar en la capital del reino humano, pues su gente tiene prohibido la entrada sin un permiso especial. Aunque se necesita la carta para el permiso, el jugador podría entrar en la capital infiltrándose, pero si es descubierto los soldados lo atacarán, por lo que puede resultar en un desafío para los jugadores más temerarios.

Cuchillo snoblin: Todas las transformaciones del jugador pueden conseguir una mejora que se encuentra escondida en el mundo. Estas mejoras pueden mejorar las habilidades que ya tienen o incluso en algún caso añadir de nuevas. El cuchillo snoblin es un objeto que se encuentra escondida en la aldea de los orcos y mejorará la transformación de snoblin del jugador. Con el cuchillo, el jugador transformado hará más daño y absorberá más magia con cada golpe.



49. Brazo del rey Hammund.

Brazo del rey Hammund: Aunque los dioses se suponen que son inmortales, hay un método para acabar con su vida. Tras comerse el fruto, a este nuevo inmortal le saldrá del corazón un espíritu con forma de conejo. Este conejo sirve como una copia del individuo, del cual renacerá el dios cada vez que es "matado". Así pues si se mata el conejo el dios ya no será inmortal. El problema está en que no es fácil encontrarlo ya que puede estar en cualquier parte de Etherea, por lo que para encontrarlo hay que cortarle un miembro a el dios, en este caso siendo el brazo del rey Hammund, y del corte saldrá una

energía azul que ira en dirección de donde está el conejo (no se podrá ir a un punto de guardado mientras se tenga el brazo, o este se perderá). Por tanto para matar un dios hay que hacer como una especie de juego de caza.



50. Llave del gran árbol.

Llave del gran árbol: Tras terminar con la historia principal y vencer al rey Hammund, los pájaros de las islas del cielo bajarán para tener una conversación con el jugador. En esta conversación le entregarán una llave que abrirá una puerta que se encuentra en las ruinas del pie del gran árbol. Abriendo esta puerta, el jugador podrá entrar en una mazmorra que le llevará a lo más alto del árbol, y así el jugador podrá acceder a las islas del cielo. La razón por la que le dan la llave es porque quieren tener una buena relación con el nuevo dios de los humanos que ha sustituido al rey Hammund, el cual los cazaba para comérselos.

3.4.4. Entornos

En la tierra de Etherea hay muchas especies inteligentes, entre ellas están los humanos, los subterráneos, los orcos, los goblins (Snoblins y Goblitz), los pájaros, las setas... Cada una de estas especies tiene su propia cultura nacida de tradiciones y adaptaciones a sus circunstancias como el lugar en el que habitan o los conflictos que tienen con otras especies.



51. Entrada a la aldea de mercenarios.

Entre los escenarios que se han realizado, podemos ver la entrada de la aldea del jugador. Esta aldea la rodea un gran muro que separa a los humanos de los orcos. Podemos ver que en sus afueras hay cabezas de snoblins en estacas en forma de amenaza para que no intenten saltar el muro. También se han realizado ilustraciones de la zona de las setas, como su aldea o el bosque que lo rodea.



52. Escena. Reviviendo a Zoelle.

En cuanto a escenas se han realizado ilustraciones de algunos eventos que ocurrirían en el juego como el hombre misterioso intentando revivir a una diosa que fue matada en la guerra hace cientos de años. Este hombre misterioso resultaría ser su hijo que pretende revivirla y matar al rey Hammund. Otra es una ilustración de una pelea contra un jefe del juego, un Zombi que guarda la entrada a una secta liderada por el hombre misterioso.

3.4.5. GUI.

En cuanto a la interfaz de *Tales of Eternity*, he diseñado 3 partes. Por un lado el menú de inicio que se puede ver en un video adjuntado como anexo. En el video podemos ver un *concept* de lo que podría ser la introducción del juego y la navegación del menú de inicio. Anteriormente se mencionaron cinco objetivos a tener en cuenta a la hora de realizar el *motion graphic*. Para su sensibilidad podemos ver cómo reacciona en el momento tras seleccionar una opción como la de opciones o audio. Además el movimiento del inicio dirige la

mirada del jugador hacia las opciones que hay en la derecha. Por otro lado, hay una intuición física al introducir la barra del sonido dándole el mismo diseño que la barra de vida. Y finalmente hay una consistencia en cuanto al movimiento y al sonido.



53. Interfaz no diegética.

Por otro lado tenemos la interfaz que se ve mientras se juega. En esta interfaz distinguimos 2 partes: Arriba a la izquierda tenemos la barra de vida y el medidor de magia, el cual están conectados pues con esa magia se recupera vida al igual que se puede utilizar para realizar hechizos; y abajo a la izquierda tenemos las transformaciones que como mencionamos con anterioridad, al ser una de las acciones que más se van a usar, se ha hecho lo más accesible posible mediante unos *hotkeys* para que el jugador no tenga que navegar en el menú en medio de un combate, haciendo así el combate más dinámico.



54. Menú de equipamiento.

Finalmente, se ha realizado un diseño del menú principal del juego, donde podemos observar que en él se puede cambiar el ropaje, asignar diferentes transformaciones en los *hotkeys*, asignar el arma, y además podemos ver las estadísticas del jugador, que si fuera cambiando de ropaje podría comparar las estadísticas de una con la otra.

3.5. Artbook

En cuanto al *artbook* realizado para Tales of Eternity, se ha recopilado a través de 65 páginas tanto obras realizadas en el TFG como el TFM, habiendo un total de 18 y 72 respectivamente. El *artbook* empieza con una breve explicación sobre el mundo de Etheera y continúa mostrando las obras organizadas según la zona de residencia de los personajes, en la que hay una detallada explicación para cada uno incluyendo los props y los entornos. Además se encontrará la interfaz realizada para el juego junto con una breve explicación. En el final se verá en doble página un mapa del juego en el que muestra la localización, dentro del mundo de Etheera, de los entornos o escenas que se han realizado para el proyecto, facilitando así la orientación y comprensión del mundo.

Con objeto de facilitar la labor del tribunal, en la versión anexa a esta memoria se han señalado con un asterisco (*) las imágenes que son resultado del trabajo realizado para el TFM.

4. Conclusiones

El objetivo principal de este proyecto era realizar concept art para *Tales of eternity*, estableciendo su marco conceptual 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 desarrollar la historia y el mundo.

En lo que respecta a la mecánica de los ropajes, con la que el jugador podría derrotar a un jefe para desbloquear un atuendo que definiría su clase, desde el inicio del TFM quise reelaborar los tres jefes que había realizado para el TFG, debido a que no consideraba que su calidad representara adecuadamente mis capacidades actuales. Finalmente, creo que ha valido la pena rediseñar por completo dos de ellos y retocar considerablemente al Mago Pizzero, ya que el resultado es coherente con el trabajo realizado para los cuatro nuevos y ayuda a proporcionar una más amplia visión del concepto del juego en el *artbook*.

Aparte de estos tres se realizaron los *concepts* de los otros cuatro e incluso tuve tiempo para diseñar cinco de los ropajes del jugador, faltando solo las de invocador y mago.

En relación al diseño del protagonista y sus transformaciones, en el TFG el protagonista estaba parcialmente diseñado, pero necesitaba algunos cambios. Se tenían dos transformaciones ya hechas para el TFG de la cual a una le añadí unos cuernos para darle congruencia a la especie en la que se transforma. Se tuvo de objetivo hacer cuatro transformaciones más, y aunque me entristece no haber podido hacer los 8 que tengo pensado diseñar, me alegra haber podido llegar a realizar los 4 que tenía como objetivo. En cuanto a los dioses me alegra haber rediseñado a Talp Maulwurf y a Agáricus, pues fueron los primeros dioses diseñados y sentí que necesitaban una importante actualización para darle cierta coherencia junto a los diseños de Klokka y el rey Hammun III; al igual que Conchi Camila y Glú, quienes diseñé al final del TFG por lo que se asemejaban lo suficiente a mis capacidades actuales. Considero que estos diseños al igual que tienen cierta coherencia, también muestran bastante variedad como para hacer que cada uno sea visualmente interesante.

En lo que respecta al objetivo de realización de la interfaz del juego, incluyendo el menú de equipamiento y una interfaz no diegética que se podría observar *in game*, gracias a las asignaturas de Efectos Visuales en la Postproducción de Video Digital y La Animación: de la Idea a la Pantalla que se han realizado durante el máster, se ha podido animar además una introducción del juego que incluye el menú de inicio.

En relación con los objetivos iniciales, creo haberlos cumplido apropiadamente. Personalmente, me siento satisfecho con el aprendizaje y los resultados, tanto en lo que se refiere al objetivo general de realizar el concept art como al resto de aspectos de diseño de juego abordados, cuyas soluciones han dotado de profundidad al concept y al proyecto de videojuego en general. Creo que el *artbook* resultante, que pretendo extender a medida que avance el proyecto, es un buen elemento para incorporar a un portfolio orientado a encontrar trabajo en la industria del videojuego.

Me gustaría seguir con este proyecto en el futuro, y centrarme en zonas más específicas del juego, desarrollando todos sus habitantes, costumbres, props, etc.

5. Referencias

Bibliografía

- Aarseth, E. (2012 Mayo). *A narrative theory of games*. Copenhagen: Center for Computer Games Research. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/254006015_A_narrative_theory_of_games
- Bates, B. (2004). *Game Design: second edition* [Diseño de juego: segunda edición]. Boston, MA : Thomson Course Technology.
- Devesa, A. (2020). *Tales of Eternity*. Universidad Politécnica de Valencia, Valencia, España.
- Fullerton, T. (2008). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games* (2.ª ed.). Amsterdam: Morgan Kaufmann.
- García, J. (2018 Julio). La teoría narrativa del videojuego: Intertextualidad, Hipertexto y videojuego. *Revista Laboratorio N°18*. Recuperado de <https://revistalaboratorio.udp.cl/index.php/laboratorio/article/view/28/25>
- Gygax, G., Arneson, D. (2003). *Dungeon Master's guide core rulebook v3.5*. Wisconsin: Wizards of the coast.
- Kaniuga, T. (2018, Julio 3). Illustration VS Concept - Why do some companies want Sketches and others want paintings?. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=q051kl-uUB8>
- Rodriguez, V. (2018, Mayo). QUÉ ES LA INTERFAZ DE USUARIO PARA VIDEOJUEGOS. Women in Games España. Recuperado de <https://womeningameses.com/2018/05/13/que-es-la-interfaz-de-usuario-para-videojuegos/>
- Rollings, A. Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. Indianapolis: New Riders Publishing.
- Yayathi, S. [Riot Games]. (2018, diciembre 13). So You Wanna Make Games?? | Episode 9: User Interface Design. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=sc3h5JXtlzw>

Videojuegos

Dark souls (2011). From Software

Dark souls II (2014).From Software

Dark souls III (2016).From Software

Dragon quest XI: Ecos de un pasado perdido (2017). Square Enix

Dragon's Lair (1983). Cinematronics

Jade Empire (2005). Bioware

Kingdom Hearts (2002). Square Enix

Los sims (2000). Electronic Arts

Mario kart 8 deluxe (2017). Nintendo

Mario Kart DS (2005). Nintendo

Overwatch (2016). Blizzard Entertainment

Persona 5 (2016). Atlus

Pokémon Sol y Luna (2016). Game Freak, Creatures Inc.

Pokémon X e Y (2013). Game Freak, Creatures Inc.

Rust (2018). Facepunch Studios

Super Mario 64 (1996). Nintendo

The Elder Scrolls IV: Oblivion (2006). Bethesda

The Elder Scrolls V: Skyrim (2011). Bethesda

The legend of Zelda: Breath of the wild (2017). Nintendo

The Legend Of Zelda: Majora's Mask (2000). Nintendo

The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time (1998). Nintendo

The Walking Dead (2012). TellTale

The Witcher 3 (2015). CD Projekt RED

World of Warcraft (2004). Blizzard

Índice de figuras

1. Bob Bates. Autor de Game design second edition.....	8
2. The legend of Zelda: Majora's Mask.....	8
3. Fotografía original. Papel roto que se ha usado de base para el mapa.....	8
4. Mapa de Tales of Eternity.....	8
5. Lineart.....	9
6. Colores planos.....	9
7. Volumen.....	9
8. Resultado final.....	9
9. Rust.....	11
10. Half-Life.....	12
11. The Elder Scrolls: Skyrim.....	13
12. Kingdom Hearts.....	13
13. Persona 5.....	14
14. Dark Souls.....	14
15. The legend of Zelda: Breath of the wild. Concept original de las bestias divinas.....	15
16. The legend of Zelda: Breath of the wild. Concept final de las bestias divinas.....	15
17. Trent Kaniuga. Concept artist que ha trabajado para Blizzard.....	15
18. Super Mario 64. Juego sin sombra de caída.....	16
19. Super Mario 64. Juego con sombra de caída.....	16
20. The legend of Zelda: Ocarina of time. Menú de equipamiento.....	17
21. Doom. Rueda de equipamiento.....	17
22. Mario Kart DS. Mapa.....	18
23. Pokémon X e Y. Diseño de interfaz.....	18
24. Pokémon Sol y Luna. Diseño de interfaz.....	18
25. The legend of Zelda: Ocarina of time. Interfaz no diegética.....	19
26. Dead Space. Interfaz diegética.....	19
27. Overwatch. Interfaz espacial.....	19
28. Call of Duty. Interfaz meta.....	19
29. Arbol gigante.....	20

30. Fruto de la inmortalidad.....	20
31. Klokka. Dios de los orcos.....	21
32. Rey Hammund III. Dios de los humanos.....	21
33. Protagonista de Tales of Eternity.....	22
34. Conejo espíritu.....	23
35. Mago seta.....	23
36. Nieta del mago seta.....	23
37. Nieta del mago seta Transformada.....	24
38. Mago seta transformado.....	24
39. Transformación de pájaro.....	25
40. Transformación de lagarto de cristal.....	26
41. Transformación de seta.....	26
42. Ropaje de bárbaro.....	27
43. Ropaje de armadura pesada.....	27
44. Snoblin.....	28
45. Agaricus. Dios de las setas.....	28
46. Talp Maulwurf. Dios de los subterráneos.....	29
47. Hombre misterioso.....	30
48. Punto de guardado.....	30
49. Brazo del rey Hammund.....	30
50. Llave del gran árbol.....	31
51. Entrada a la aldea de mercenarios.....	31
52. Escena. Reviviendo a Zoelle.....	31
53. Interfaz no diegética.....	32
54. Menú de equipamiento.....	32

7. Anexos

A esta memoria se le adjuntan dos anexos, uno en forma de *artbook* de videojuego que podrá encontrarse en la plataforma EBRÓN en formato PDF, que incluye la totalidad de las ilustraciones de las cuales aquí solo se ha mostrado una breve selección. Además se adjunta un video en formato MP3 en el que se podrá ver la introducción del juego junto con el menú de inicio.