

DESARROLLO DE CONCEPT ART PARA EL VIDEOJUEGO "RED RONIN RAGNAROK"

Autor: Felipe Berthelsen Murcia

Asesor: Joaquín Erazo Uprimny

**UNIVERSIDAD DE LA SABANA
FACULTAD DE COMUNICACIÓN
COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIOS
CHÍA - CUNDINAMARCA 2023**

Resumen/ Abstract

Red Ronin Ragnarok es un videojuego 3d Hack and Slash en tercera persona que propone un universo basado en las culturas de la época medieval japonesa y nórdica. En esta épica aventura, Vastoria, un ronin ermitaño, es reclutado por 3 valientes mercenarios nórdicos para ir a detener el Ragnarok. Con este juego se busca crear un mundo que no solo contraste la belleza de ambas culturas, sino que también se propone una estética que las combine.

Este proyecto se enfoca en los procesos de concept art para videojuegos, por lo que se analizarán de forma teórica y práctica. El análisis teórico se hará a partir de la definición de conceptos clave y el estudio del flujo de trabajo de un concept artist. En cuanto a el estudio práctico consiste en el desarrollo una propuesta artística del universo del videojuego Red Ronin Ragnarok, en la que se registrarán y se analizarán los procesos de creación del concept art, los resultados obtenidos, y se creará un libro de arte que podría ser utilizado en el desarrollo del videojuego si llegara a crear un ejecutable.

Tabla de contenido

1	Introducción
2	Objetivos
	2.1 Objetivo General
	2.2 Objetivos específicos
3	Justificación
4	Estado del Arte
	4.1 Referencias mecánicas
	4.2 Referencias estéticas
	4.3 Referencias narrativas
5	Marco teórico
	5.1. Definición de concept art
	5.2 Narrativa de los personajes
	5.3 Proceso de concept art
	5.4 Narrativa ambiental
	5.5 Proceso de Jair Medina
6	Producción y desarrollo del concept art del proyecto
	6.1. Construcción de Mundo
	6.2 Creación de Mood boards
	6.3 Primera metodología utilizada para el diseño de Vastoria
	6.4 Segunda metodología utilizada para el diseño de los demás personajes
	6.5 Proceso de creación de escenario
7	Conclusiones
8	Bibliografía
9	Videografía
10	Ludografía
11	Figuras

1.Introducción

Sin lugar a dudas, el concept art se ha vuelto un componente fundamental en el desarrollo de videojuegos, ya que no solo impacta en el diseño estético del juego, sino que también es la piedra angular en todo el proceso de creación. Esto se debe a que los artistas conceptuales deben colaborar estrechamente con diseñadores, modeladores 3D y animadores. Sus creaciones, los artes conceptuales, desempeñan un papel crucial como referencia para la construcción de modelos 3D, texturas y efectos visuales finales. Esto asegura que todos los elementos mantengan una coherencia visual.

Por lo que en este documento desglosaremos las etapas de desarrollo del concept art para videojuegos y documentaremos el desarrollo del concept art para el proyecto "Red Ronin Ragnarok". Cabe añadir que este arte conceptual será utilizado para la creación de un libro de arte que posteriormente podría servir como referencia, si el videojuego llegara a desarrollarse.

Ahora bien, el videojuego Red Ronin Ragnarok es una aventura Hack n' Slash inspirada en la mitología nórdica y japonesa en la que Vastoria, un antiguo samurái, y sus compañeros deberán subir los 5 pisos de La Torre del Destino para salvar el mundo del Ragnarok.

2.Objetivos

2.1 Objetivo General

Crear una propuesta visual para la dirección de arte del videojuego Red Ronin Ragnarok, en la que se construya una estética inspirada en las culturas medievales japonesa y nórdica.

2.2 Objetivos específicos

1. Construir un libro de arte mostrando la dirección de arte para el videojuego Red Ronin Ragnarok.
2. Comprender los procesos de diseño visual para videojuegos, estudiando las etapas del concept art y flujo de trabajo de un concept artist.
3. Hacer 9 diseños de personajes y 2 escenarios congruentes con la estética propuesta.
4. Registrar los procesos de los personajes y escenarios para el videojuego.
5. Ilustrar 8 splash art para el videojuego.
6. Estudiar los procesos de creación para entender el flujo de trabajo para el desarrollo de personajes y escenarios para un videojuego.

3. Justificación

Para nadie es un secreto que actualmente los videojuegos son una industria que día a día sigue en constante crecimiento. De acuerdo con un informe de la empresa PWC:

In 2021, total video games revenue (excluding esports) reached US\$214.2bn, and it will rise at an 8.4% CAGR to US\$321.1bn in 2026. (The sector is one of just three to add more than US\$100bn in revenue to its base over the forecast period; the others are internet advertising and internet access) (Ballhaus et al., 2022).

Por ejemplo, a los 3 meses de su lanzamiento Santa Monica Studio, en febrero de 1 de 2023, anunció en su cuenta de Twitter lo siguiente “We’re incredibly humbled that #GodofWarRagnarok has officially sold through 11 million copies” (Santa Monica Studio, 2023).

Por otra parte, la producción de videojuegos involucra muchísimas etapas, como el modelado, texturizado, rigging y la animación, que tienen un costo en términos de tiempo y dinero que dependen muchísimo del videojuego que se esté desarrollando y quien lo esté creando. No es lo mismo hacer un videojuego 2d de forma independiente en el que trabajen pocas personas, que un videojuego AAA desarrollado por un gran estudio como Blizzard, Santa Mónica o Activision. De acuerdo con el medio de comunicación Glitched “Sony’s latest blockbuster, God of War Ragnarok cost Santa Monica Studios a reported \$200 million to make. In a report from The Guardian, Shuhei Yoshida chatted about the game’s development, the industry and other topics.” (The Guardian como se citó en Cocomello, 2023).

Ahora bien, otro aspecto que influye bastante a la hora de crear un videojuego es la cantidad de correcciones o ajustes que se tengan que realizar durante la producción del juego, ya que estos traen como consecuencia más trabajo y por ende pueden elevar el presupuesto invertido y retrasar la entrega del producto. Las correcciones pueden abarcar varios campos de desarrollo. Sin embargo, uno de los más influyentes es el área del diseño visual, debido a que los assets creados para los videojuegos no solo pasan por la etapa de diseño, sino que tienen que ser modelados y animados, por lo que uno o varios cambios o ajustes en el diseño, no solo retrasaría el producto, sino que aumentaría los costos al corregir tanto la animación, como el modelo 3d. De acuerdo con la plataforma de modelos 3d Sketchfab los precios aproximados de un modelo 3d, dependiendo de su complejidad son los siguientes: “On average, a simple 3D model will cost from \$40 to \$200, while a more complex model costs from \$200 to \$1000, and a very complex model can cost up to a few thousand dollars.” (DeITombe, 2020). Por otra parte. Según Cad Crowd los costos aproximados de una animación 3d son:

A particular studio may charge only \$1,000 per minute of animation, but you can also get the higher-end choice that costs around \$30,000 per second. There is a big gap between the bottom- and top-range options – a price difference signified only by the level of quality. (Melionard, 2023).

Teniendo en cuenta lo anterior, si una compañía estuviera desarrollando un videojuego 3d, al tener que realizar varios ajustes en el diseño de varios modelos 3d, la empresa tendría que volver a animar y modelar múltiples veces los assets, provocando que el presupuesto no sea suficiente para terminar el proyecto.

Lo mismo pasa en el caso de los videojuegos 2d, pese a que no necesiten un modelado 3d, un cambio en los diseños implicaría realizar las animaciones una y otra vez, generando una gran pérdida de presupuesto.

Lo anterior, nos indica que es importante tener una fase o etapa previa de planeación del diseño en el que se puedan hacer múltiples iteraciones de un escenario, objeto o personaje, sin perder tiempo ni presupuesto rehaciendo modelos y animándolos una y otra vez. Esta etapa de diseño se le conoce como Concept art, y es un proceso de creación e ideación visual para la construcción del arte de un videojuego, que desde mi punto de vista es uno de los más interesantes, porque nos permite darle un vistazo al universo del juego, dándonos a conocer su estética y su cultura. Por lo que narrativamente se vuelve un recurso muy importante de la misma forma en que suele pasar en las películas. Estos procesos de concept art no solo abarcan el diseño de personajes, sino que también incluyen el diseño de objetos, escenarios, arquitecturas. Cabe añadir que el concept art es más que diseñar objetos, escenarios o personajes llamativos, ya que todos estos elementos nos cuentan parte de la narrativa del videojuego. De acuerdo con Arjun Appadurai :

Las cosas u objetos deberían ser tratadas como si fueran personas, puesto que los objetos son creados, se les asigna un valor, entran en circulación, cambian de dueño, son reparadas, dejan de ser usadas, recicladas ...reflexionar de los objetos y escenarios de esta manera, y la forma en que son representados pueden mostrar su relación con su historia y el mundo. (Appadurai, 1986, como se citó en Martinenck, 2014)

Es decir que cada personaje, cada objeto y escenario deben mantener una coherencia visual de acuerdo con el mundo narrativo. Por consiguiente, para construir buenas experiencias de juego debemos realizar un buen proceso de concept art, que nos permita crear personajes y objetos que nos hablen del mundo sin palabras, dando como resultado que la audiencia pueda ubicarse temporalmente en el mundo que está experimentando a través del videojuego. Todo este compendio de diseños queda registrado en un libro de arte, que es usado para el desarrollo del videojuego.

Por otra parte, desde muy pequeño he sido un gran fanático de los videojuegos y la animación. Aún recuerdo con cariño la primera vez que quedé maravillado con un juego, no solo por sus mecánicas, sino por su dirección de arte. Este videojuego fue "Crash of Titans" y me gustó muchísimo por los divertidos personajes, la estética que tenía el mundo y la forma en que combinaban diferentes tipos de animales para crear criaturas nuevas como el Escorpiorila, que, como su nombre lo dice es la combinación de un escorpión y un gorila. Por supuesto, al estar tan encantado con estos diseños, traté de copiarlos, lógicamente mis resultados no eran los mejores, pero, algo dentro de mí quería lograr dibujarlos a la perfección y allí se inició mi fascinación por aprender a dibujarlos correctamente. Cabe añadir que yo ya dibujaba desde muchísimo antes por diversión, sin esperar ningún resultado excepcional, lo hacía solo por amor al arte. Con el pasar del tiempo, comencé a crear historias con mis propios personajes. Entre estos personajes, nació un espadachín al que llamé Vastoria y se convirtió en uno de mis favoritos. Durante años, jugué a que yo era Vastoria en incontables y épicas batallas, que solo existían en mi imaginación pero que para mí fueron muy reales. Estos juegos, se arraigaron tan dentro de mí, que sin importar los años que pasaran, yo jamás me olvidé de Vastoria, incluso continué creando su historia en mi imaginación. También con el pasar del tiempo, continué dibujando y entrenando mis habilidades para de alguna forma poder vivir de mis dibujos. Cabe aclarar, que yo no tenía idea de lo que es el concept art, hasta que un día viendo tutoriales en YouTube me encontré con el canal de Leo Meza en el que hablaba de diferentes cosas relacionadas con dibujo y entre ellas el concept art. Posteriormente me puse a investigar más del tema y en ese momento, decidí cuál iba a ser mi profesión.

Teniendo en cuenta todo lo anterior puedo afirmar que mi motivación para crear este proyecto del libro de arte para el videojuego "Red Ronin Ragnarok" no consiste únicamente en presentar mi proyecto de grado y entender cómo son los procesos de concept art en la industria, sino que también es algo muy personal para mí, puesto que por fin voy a materializar un personaje (Vastoria), que durante muchísimo tiempo ha vivido dentro de mi corazón. Este libro de arte posteriormente será utilizado para la creación de un ejecutable del videojuego dando la oportunidad a que más personas puedan disfrutarlo, como yo lo hice en su momento.

4.Estado del arte

El apartado gráfico del mundo de los videojuegos ha evolucionado de manera sorprendente a lo largo de las décadas, y uno de los pilares fundamentales que ha contribuido a esta evolución es el concept art. En los primeros videojuegos de la historia eran los mismos informáticos o programadores quienes se encargaban de esta área, pero con el pasar del tiempo, la parte gráfica de un videojuego pasó de ser una tarea que cualquier programador podría realizar, como lo podemos apreciar en videojuegos como Space Invaders, a tener un propio departamento de arte, en el que diseñadores y artistas se dedicaban a crear concept art. Sin embargo, debemos aclarar que el concept art no nació en la industria de los videojuegos, sino que sus orígenes se remontan a la época de 1930 cuando "Disney Animation Studios employed Mary Blair to design concept paintings for "Cinderella," "Alice in Wonderland," ... Many artists have worked on Disney films throughout the years, producing the picturesque, imaginary worlds and characters that the franchise is famous for." (Nashville Film Institute, 2023).Cabe añadir que el concept art siempre nace como una respuesta visual a una idea, una historia, un universo ficticio, lo que hace que otros elementos más allá de los visuales, como la literatura influyan en el desarrollo de este tipo de arte. Teniendo en cuenta lo anterior y que el concept art no es una etapa exclusiva de los videojuegos, sino que es un proceso que puede ser utilizado en cualquier producto audiovisual, para este proyecto se seleccionaron referencias de diferentes medios, que sirvieron tanto para la creación del concepto, mecánicas e historia del juego, como para definir su estilo artístico. Estas referencias mecánicas, narrativa y estéticas serán presentadas en este apartado.

4.1 Referencias Mecánicas

1. God of War

Figura 1

Imagen de la portada God of War Ragnarok.



Nota: Santa Monica Studio. (2022).God Of War Ragnarok. [Imagen]. Recuperado de <https://www.hd-tecnologia.com/el-trailer-debut-de-god-of-war-ragnarok-ofrece-un-combate-brutal-con-thor-como-villano/>

Una de las principales referencias para este proyecto es la franquicia de juegos para Play Station "God of War". De esta franquicia se tuvieron en cuenta los juegos "God of War: Ghost of Sparta" lanzado el 2 de noviembre de 2010 y "God of War Ragnarok" estrenado el 9 de noviembre de 2022. Ambos son videojuegos Hack n' Slash desarrollados y distribuidos por los estudios de videojuegos de Santa Monica Studio y Sony Computer Entertainment. Estos juegos nos relatan la historia de Kratos, un poderoso general espartano que le vende su alma al dios Ares, a cambio de poder salvar su vida en medio de una batalla perdida. Sin embargo, Kratos es engañado por los dioses e inicia su venganza asesinandolos. Luego, Kratos se retira a unas tierras lejanas, forma una nueva familia, pero, pocos años después su esposa muere. Estos desencadenan una serie de acontecimientos que hace que Kratos tenga que pelear en contra de Odín. De esta franquicia de videojuegos se toma la mecánica de ir atacando a diferentes enemigos cortándolos para avanzar en el juego y extraer orbes de energía o poder. Luego estos orbes pueden ser utilizados para mejorar las habilidades de las armas o del personaje que el jugador esté utilizando. Esto lo vemos evidenciado en las siguientes imágenes.

Figura 2

Captura de pantalla 1 video de Youtube de God of War : Ghost of Sparta.



Nota: Captura de pantalla de un gameplay videojuego "God of War: Ghost of Sparta" en el minuto 5:19. Tomada de RicharBetaCode.(2018). God Of War | En Español | Capítulo 1 "El fantasma de Esparta". [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=O081aWjQLs>

Figura 3

Captura de pantalla 2 video de Youtube de God of War.



Nota: Captura de pantalla de un game play de "God of War: Ghost of Sparta". Tomada de RicharBetaCode.(2018). God Of War | En Español | Capítulo 1 "El fantasma de Esparta". [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=0081aWjQlLs>

En la figura 2 vemos como Kratos corta a sus enemigos múltiples veces, creando así combos de ataque que producen más daño a medida que se van acumulando los impactos dados sobre los enemigos. Si miramos la imagen con más atención vemos que la cantidad de impactos son 23, lo que genera que el juego de al jugador 4 orbes como recompensa. Es decir, si el jugador realiza combos, en los que haya una gran cantidad de golpes recibirá cierta cantidad de orbes, dependiendo de la cantidad de impactos y por ende tendrá una mayor cantidad de material para mejorar las habilidades de las armas o del personaje. Luego de ser asesinados los enemigos se convierten en orbes rojos que Kratos absorbe, esto último lo vemos en la figura 3.

Figura 4

Captura de pantalla 3 video de YouTube de God of War.



Nota: Captura de pantalla de un game play videojuego "God of War: Ghost of Sparta". Tomada de RicharBetaCode.(2018). God Of War | En Español | Capítulo 1 "El fantasma de Esparta". [Video]. YouTube.

Luego de recibir una cierta cantidad de orbes, el jugador en cualquier momento tiene la capacidad de colocar pausa en el juego y allí seleccionar que habilidad es la que quiere mejorar. Conforme las armas y los demás poderes sean mejorados más habilidades podrá utilizar el jugador durante el juego. Si miramos la figura 4 ubicada en la página anterior, vemos un enunciado que le enseña al jugador la manera de canalizar la energía de los orbes para mejorar las habilidades presionando el botón x. En esta captura también vemos al lado izquierdo la habilidad que el jugador va a mejorar, en este caso las espadas del caos. La cantidad de orbes que posee el jugador se evidencia en la parte izquierda de la captura.

2.Devil May Cry

Figura 5

Portada del videojuego Devil May Cry 5



Nota: Portada del videojuego Devil May Cry 5. Capcom.(2020).Devil May Cry 5: Special Edition. [Imagen] Recuperado de <https://www.vidaextra.com/accion/devil-may-cry-5-special-edition-traera-vuelta-a-accion-a-vergil-modo-turbo-otras-novedades-ps5-xbox-series>

Devil May Cry 5 es un videojuego publicado el 8 de marzo de 2019 por Capcom, de género Hack n' Slash. Este juego trata de una invasión demoníaca y para proteger al planeta un personaje conocido como V contrata a Dante el cazador de demonios legendario para acabar con los invasores.

En el juego hay tres personajes: Nero, V y Dante. Cada personaje tiene mecánicas distintas dependiendo de sus habilidades dentro del universo. En este caso se tomó como referencia la mecánica de tener diferentes tipos de armas con diferentes efectos y una de sus principales habilidades es ir cambiando de armas para así ir encadenando diferentes tipos de combos. Esto lo podemos evidenciar en las siguientes imágenes del juego.

Figura 6

Captura de pantalla de video de Youtube del videojuego Devil May Cry 5



Nota: Captura de pantalla video. BK Brent. (2019, 5 abril). DMC5 - Simple Dante Combos [Video]. YouTube. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=_bz-9yF0J0c.

Figura 7

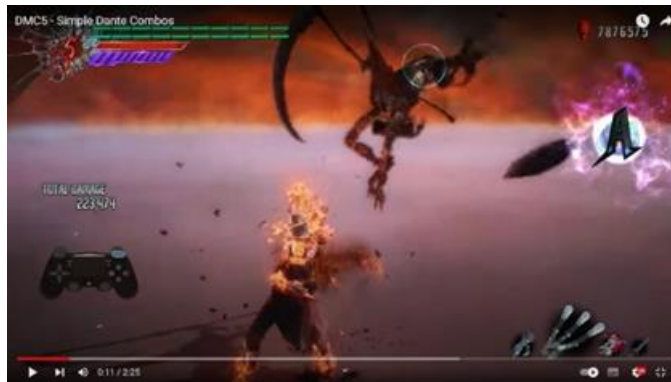
Captura de pantalla de video de Youtube del videojuego Devil May Cry 5



Nota: Captura de pantalla video. BK Brent. (2019, 5 abril). DMC5 - Simple Dante Combos [Video]. YouTube. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=_bz-9yFOJ0c.

Figura 8

Captura de pantalla de video de Youtube del videojuego Devil May Cry 5



Nota: Captura de pantalla video. BK Brent. (2019, 5 abril). DMC5 - Simple Dante Combos [Video]. YouTube. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=_bz-9yFOJ0c

Cada captura muestra a Dante en un combate en el que utiliza distintos tipos de armas para crear el combo. Primero en la figura 6 vemos que utiliza la espada, luego en la figura número 7 vemos que usa una especie de guantelete, después en la figura 8 usa unos nunchakus y así sucesivamente va aumentando el daño causado al enemigo con golpes concatenados. La cantidad de daño la vemos en el número de la izquierda que claramente va aumentando conforme avanzamos en las capturas de pantalla. También si nos fijamos en la esquina inferior derecha vemos el tipo de arma que está utilizando y las opciones por las que podría alternarla.

Ahora bien, en algunos momentos del juego se puede cambiar de personaje durante el trayecto del nivel, pero hay misiones obligatorias que si o si le toca al jugador usar un personaje en específico. Esta mecánica también se tomó de este juego.

4.2 Referencias Artísticas

Para el desarrollo estético de este proyecto se tomó la decisión de apuntar a un estilo realista estilizado que se define de la siguiente manera "Stylized realism or semi-realism is a hybrid style of stylized and photorealistic graphics. The style is defined by having some exaggerated features found in cartoon and artistic styles, but at the same time possessing strong photorealistic elements." (Stylized Realism, 2016, cómo se citó en Keo, p.37, 2017). Lo

anteriormente mencionado me llevó a utilizar las siguientes referencias visuales: "God of War: Ragnarok, One Piece, Vagabond.

1. God of War

El estilo visual realista de este videojuego fue seleccionado como la referencia estética principal, y esto se debe a su capacidad para infundir al juego un tono más serio y verídico. Por ejemplo, si miramos con atención el diseño de Kratos podemos apreciar la gran cantidad de detalles presente en las texturas de su ropa, la elaboración detallada con la que se ha modelado su barba y las expresivas facciones de su rostro.

Además, las proporciones de su personaje siguen un canon realista, lo que transmite la sensación de que alguien con su apariencia podría existir en la vida real. La combinación de estos elementos visuales contribuye de manera significativa a la inmersión del jugador en el mundo del juego, mejorando la experiencia visual del jugador, haciendo que la historia y los personajes se sientan más reales y tangibles.

Figura 9

Diseño de Kratos



Nota: SIE Santa Monica Studio. God Of War Ragnarok. [Imagen] Recuperado de https://live.staticflickr.com/65535/52440137775_be80cf96e8_3k.jpg

Ahora bien, si miramos el diseño de Tyr, vemos que respeta ciertas facciones o aspectos realistas, sin embargo, este estilo visual tiene otras características que lo desprenden de un realismo 100% fidedigno, como lo son las proporciones: los ojos son muy pequeños y la cabeza es demasiado larga.

Figura 10

Imagen de Tyr.



Nota: SIE Santa Monica Studio. God Of War Ragnarok. [Imagen] Recuperado de <https://i0.wp.com/www.gamerfocus.co/wp-content/uploads/2021/09/Tyr-god-of-war-ragnarok.webp?resize=740%2C925&ssl=1>

2.Vagabond

Figura 11

Ilustración de Vagabond.



Nota: Takehiko Inoue. Ilustración de Vagabond. [Imagen] Recuperado de <https://www.laestaciondenieblas.com/resena-vagabond/>

Vagabond es un manga dibujado por el magaka Takehiko Inoue que fue publicado desde 1998 por la revista Shūkan Morning. Este manga nos cuenta la historia de cómo Miyamoto Musashi se convierte en uno de los mejores espadachines en la historia de Japón.

De esta obra se utilizó como referencia el estilo manga y realista, puesto que varias partes del cuerpo cumplen con los cánones del realismo. Uno de los ejemplos más evidentes que podemos apreciar en la figura 11 son la forma en que está representada la nariz. Sin embargo, muchas otras están simplificadas y estilizadas, como los ojos, que resaltan un poco más de lo normal gracias a los trazos de tinta negra o el cabello que está simplificado como diferentes pinceladas que siguen la forma de la cabellera de los colores del pelo del protagonista.

3.One Piece

Figura 12

Imagen de One Piece.



Nota: Echiho Oda, Netflix (2023). Imagen de One piece. [Imagen]. Recuperado de <https://www.netflix.com/title/80217863>

One Piece es una serie animada japonesa de la empresa Toei Animation derivada del manga de Eiichirō Oda, que mantiene el mismo nombre. Esta serie nos cuenta la historia de Monkey D. Luffy un chico que adquirió poderes comiéndose una fruta del diablo conocida como la Gomu Gomu No Mi y que parte en la búsqueda de un tesoro legendario conocido como el One Piece. En el transcurso de la historia, la serie nos cuenta muchos conceptos, y temas

bastante amplios e interesantes, como la tiranía, la corrupción, el racismo y la trata de personas. Además, esta animación nos presenta unos superpoderes o habilidades animales que las personas adquieren al consumir una fruta diablo tipo Zoan. Cabe añadir que estas personas no solo pueden usar estos poderes, sino que también se transforman en un híbrido entre humano y animal.

Figura 13

Rob Lucci forma híbrida y forma normal



Nota: Echiro Oda (2023). Rob Lucci. [Imagen]. Recuperado de https://as.com/meristation/2022/12/18/noticias/1671350021_278420.html

En la anterior imagen podemos apreciar a Rob Lucci, un personaje de esta serie que se comió la fruta del jaguar, adquiriendo la capacidad de transformarse en un híbrido de jaguar. Vemos que conserva algunos elementos de su forma original como el cabello, barba y el traje que lleva puesto. Pero, cambia drásticamente en su anatomía ya que es un cuerpo de jaguar antropomorfo, su textura de cuerpo es más grande, tiene garras, pelaje y un rostro de jaguar. El anterior concepto de hibridación entre bestias y hombres se utilizó como referencia para el diseño de los jefes de nivel del videojuego “Red Ronin Ragnarok”, utilizando fauna y entidades de las mitologías nórdica y japonesa.

4.3 Referencias Narrativas

Samurai x.

Figura 14

Portada Runouri Kenshin



Nota: Nobuhiro Watsuki (1997). Rounori Kenshin. [Imagen] Recuperado de <https://www.crunchyroll.com/es/series/G6DQV3GKR/rurouni-kenshin>

Samurai X es un anime basado en el manga Nobuhiro Watsuki, que nos cuenta la historia de Kenshin Himura, un samurai conocido en todo Japón como Batusai el destajador. Este era un excombatiente que peleó en contra del

régimen Tokugawa y se ganó una gran fama por la cantidad de asesinatos que cometió. Después de la guerra, Kenshin caminó sin rumbo durante 10 años como un vagabundo. Un día Kenshin le salvó la vida a Kauro, una chica y en agradecimiento dejó vivir a Kenshin en su dojo de Kendo. La historia nos cuenta como Kenshin tiene que enfrentar a Makoto Shishio para salvar a Japón de un golpe de estado. Para esto, Kenshin viaja de Kyoto a Tokyo, donde se encuentra la base del villano, quien está a punto de poner en marcha sus malvados planes. Para detener a Makoto Shishio, el protagonista junto con sus compañeros Sanosuke Sagara, un luchador a sueldo, y Hajime Saito, un capitán de policía de Kyoto, deberán enfrentar a todos los miembros del Juppon-Gatana que se encuentran protegiendo a Shishio. Esta serie fue utilizada como una referencia narrativa, usando como base el arquetipo de Kenshin para la creación de Vastoria. Su similitud no solo se encuentra en que ambos son considerados como los mejores samuráis de su época, sino que, después de un gran suceso, los dos decidieron vivir como vagabundos y tienen que regresar al combate para salvar a su respectiva nación. A su vez su personalidad también es similar, ya que ambos juraron no volver a asesinar alguna persona, por lo que tienen una lucha interna con el asesino que llevan dentro.

6. Shaman King

Figura 15

Portada Shaman King



Nota: Netflix Hiroyuki Takei(2022). Portada Shaman King. [Imagen] Recuperado de <https://www.industriaanimacion.com/2021/08/shaman-king-2021-todo-lo-que-necesitas-saber/>

Shaman King es un anime inspirado en el manga de Hiroyuki Takei. Esta serie nos cuenta la historia de Yoh a Sakura un joven shaman que tiene un hermano gemelo malvado, llamado Hao Asakura. Ambos tienen el objetivo de convertirse en el Shaman King, lógicamente cada uno con objetivos distintos: Yoh quiere ser el Shaman King para tener una vida tranquila y salvar a la humanidad de su hermano Hao, quien busca convertirse en el Shaman king para destruir a la raza humana y crear un mundo donde solo vivan shamanes. De esta historia se utilizó el concepto del conflicto de los hermanos gemelos enfrentándose entre sí para decidir el destino de la humanidad.

5. Marco Teórico

5.1 Definición de concept art

En cualquier producción audiovisual ya sean películas, videojuegos o animaciones se necesita una dirección de arte que sea coherente y responda a las necesidades del proyecto. Esta debe ser atractiva visualmente, y debe mostrar el universo en el que se desarrolla la historia. Esta dirección de arte abarca todos los aspectos visuales del mundo del videojuego desde los escenarios, los objetos, el aspecto de los personajes, su vestuario y demás elementos. Para trabajar esta parte artística se crean diferentes concept arts que nos permiten explorar diferentes conceptos visuales que pueden o no ser utilizados dentro de las producciones. Pero ¿qué es el concept art?

Del Cerro nos indica lo siguiente:

Así pues, el concept art o arte de concepto, busca crear una idea del producto a través de una representación rápida que además sirva de guía para el desarrollo de esta. Englobando primeros esbozos, ilustraciones de personajes, objetos y escenarios que vayan a ser tomados como referencia para llegar al aspecto visual final. (Del Cerro, p.25, 2014 como se citó en Hernández 2016)

También Jair Medina, concept artist colombiano nos regala la siguiente afirmación al respecto, en uno de sus videos de YouTube titulado ¿Qué es el concept art?

El trabajo del concept artist es básicamente tomar una idea de un cliente o de x persona y convertirla o traducirla a un medio visual, esa idea puede ser cualquier cosa y pues específicamente en lo que yo me muevo que son videojuegos, los pitch pueden ser representar dos planetas colisionándose mientras un agujero negro se los traga y una nave espacial se escapa de ese tremendo ló, o puede ser crear una silla que se dobla en un espacio muy reducido para cargarla en una maleta o algo así. (Medina, 2020, 1:37)

Es importante aclarar que, aunque el arte conceptual para videojuegos emplee técnicas propias de la ilustración, no puede equipararse al mero acto de ilustrar. Sino que la ilustración y sus técnicas son herramientas que el concept artist utiliza para crear los diseños finales. Lo anterior también se ve justificado en la siguiente cita:

In brief the key difference between illustration and concept art been defined as illustration's need to be visually appealing and concept art's need to be visually informative. Those qualities are not to be mutually exclusive in both disciplines, but their core functions are fundamentally different. (Centro pixels, cómo se citó en Fernández. p.11, 2019)

Por lo que podríamos afirmar que la mayor diferencia entre el concept art y la ilustración es que el concept art es creado con el propósito de explorar ideas que sirvan para crear un concepto visual final para el desarrollo del producto audiovisual. Otro factor muy importante en el concept art es el aspecto narrativo visual que se divide en la narrativa ambiental y la narrativa de los personajes.

5.2 Narrativa de los personajes

La narrativa de los personajes en el diseño se centra en la creación y presentación de personajes a través de diferentes elementos visuales para transmitir su personalidad e información sobre su función en la historia. No es lo mismo ver a un personaje tierno y amigable como Yoshi de la franquicia de juegos de Mario Bros, lanzada por Nintendo el 3 de septiembre de 1985, a un personaje malvado como el Waluigi, de la misma saga de videojuegos, cuyos rasgos faciales, formas, gestos y demás elementos nos indican que es un personaje gruñón y maléfico. Es decir, que al momento de diseñar personajes debemos tener en cuenta varios aspectos como las proporciones del cuerpo (los somatotipos), el color, las formas y la psicología del personaje para crear conceptos visuales que tengan una esencia propia y se diferencien fácilmente de los demás. Los elementos de diseño previamente mencionados serán definidos en este apartado utilizando diferentes personajes.

Figura 16

Ilustración de Waluigi



Nota: Nintendo (2013). Ilustración de Waluigi. [Imagen] Recuperado de <https://theemptypage.wordpress.com/2013/05/20/critical-perspectives-on-waluigi>

Figura 17

Ilustración de Yoshi



Nota: Nintendo(2013). Ilustración de Yoshi. [Imagen] Recuperado de <https://mario.fandom.com/es/wiki/Yoshi>

Los Somatotipos

De acuerdo con Five Stars fitness “El somatotipo es un concepto que, en líneas generales, hace alusión a la forma que las personas tienen los cuerpos, existiendo 3 tipos de somatotipos endomorfo, mesomorfo y ectomorfo.” (Five Stars Fitness, 2022). Podemos apreciar las diferencias entre los tipos de cuerpo en la figura 13 de la siguiente página. Ahora bien, en el artículo “Fenotipo, Genotipo y somatotipo fuera del deporte”, Zeroarom (2021) nos define los tipos de cuerpo de la siguiente manera:

“Los ectomorfos son las personas naturalmente delgadas, con extremidades largas. los mesomorfos son un biotipo que tiene una caja torácica en forma de V, hombros anchos y cintura estrecha, suele verse atlético o musculoso mientras que los endomorfos suelen ser pesados, con cintura ancha y abdomen voluminoso.” (Zeroarom, 2021)

Es decir, que los somatotipos son una forma de clasificar los cuerpos dependiendo de sus características y proporciones. Es importante tener en cuenta estas proporciones al momento de diseñar, ya que el cuerpo que tenga el personaje nos brinda información sobre el mismo. Por ejemplo, si miramos el personaje de Waluigi de la figura 16 vemos que es un personaje cuyo cuerpo corresponde a las características de un cuerpo ectomorfo, por lo que al verlo podemos concluir que la fuerza bruta no es su principal habilidad, a diferencia de un personaje como Bowser que, pese a ser una especie de tortuga gigante, su tipo de cuerpo corresponde a uno endomorfo, dándole a entender a la audiencia que al ser un personaje robusto tiene más fuerza y por tanto el espectador puede asumirlo como un villano más peligroso.

Figura 18

Ilustración Los tipos de somatotipos



Nota: Zeroarom (2021). Ilustración Los tipos de somatotipos. [Imagen] Recuperado de <https://losaficionados.com.mx/2021/12/fenotipo-genotipo-y-somatotipo-fuera-del-deporte/>

Figura 19

Ilustración de Bowser



Nota: Nintendo (2013). Ilustración de Bowser. [Imagen] Recuperado de <https://mario.fandom.com/es/wiki/bowser>

El Color

Este elemento hace referencia a dos conceptos principales, el primero es la psicología del color que nos habla del significado que tienen los colores y por ende la emoción o sentimiento que el uso de un color en específico puede darle a nuestro personaje. De acuerdo con Kendra Cherry “Color psychology is the study of how different colors affect human mood..., It explores how colors can influence emotional responses...different topics that are of interest in this área: the meanings of colors,how colors impact physiological responses, Emotional reactions to color” (Cherry, 2022). Es decir, que si entendemos el impacto psicológico que cada color genera en la audiencia, podremos controlar en mayor medida la percepción que tiene el espectador de un personaje de acuerdo con los colores que seleccionemos para el mismo.

Figura 20

Tabla del significado de los colores

Rojo Excitación Fuerza Amor Energía	Naranja Seguridad Éxito Valentía Sociabilidad	Amarillo Creatividad Felicidad Amabilidad Alegria	Verde Naturaleza Salud Frescura Calidad	Azul Confianza Paz Lealtad Habilidad
Rosa Compasión Sinceridad Sofisticación Dulzura	Violeta Realeza Lujo Espiritualidad Ambición	Marrón Formalidad Robustez Fidelidad Sencillez	Negro Solemnidad Dramatismo Sofisticación Seguridad	Blanco Limpieza Simplicidad Inocencia Honestidad

Nota: Calero (2020). Tabla del significado de lo colores [Imagen] Recuperado de <https://www.lydiacalero.com/psicologia-del-color-en-diseno-web/>

El segundo concepto son las armonías de color, que son las maneras en que el color puede ser combinado y contrastado para verse de una forma atractiva y armónica.

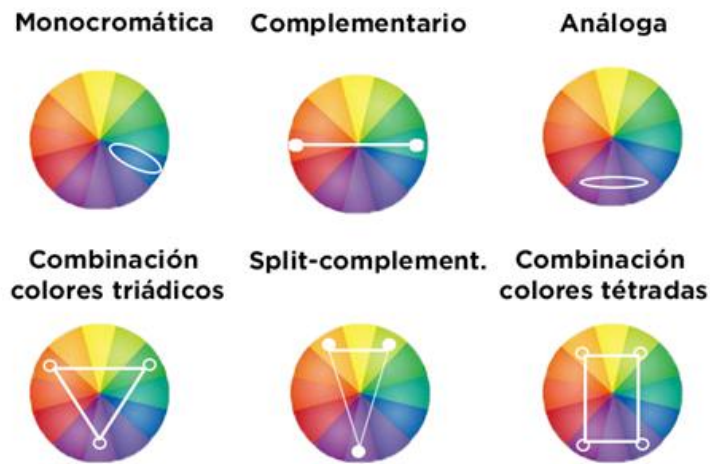
De acuerdo con Denise Tempone:

Color harmony is a technique for combining colors that suggests potential relationships between colors that we can use to convey our messages ... It's essential to master it for directing our art and expression meaningfully, creating pleasant aesthetics, and achieving better artistic results. (Tempone, 2021)

Cabe añadir que existen diferentes tipos de armonías de color, y su uso dependerá de lo que busquemos comunicar al momento de crear un personaje. A continuación, vemos una imagen que nos ilustra algunas de las armonías de color existentes.

Figura 21

Armonías de color



Nota: Entrebits. (2019). Armonías de color. [Imagen] Recuperado de <https://entrebits.es/blog/tendencias-en-diseno-web>

Adicionalmente, debemos aclarar que las armonías de color presentadas anteriormente no son las únicas formas de combinar el color, y que también podemos tener otro tipo de contrastes que pueden ser visualmente muy atractivos y funcionales para el desarrollo de un personaje, dependiendo de la información o sentimiento que se quiera evocar en el mismo. En el libro el arte del color de Johannes Itten se afirma lo siguiente:

“Se habla de contrastes cuando se puede constatar entre dos efectos de colores que se comparan... Cuando estas diferencias alcanzan un máximo, se dirá que se trata de un contraste en oposición. Así, las oposiciones caliente-frío, blanco-negro, pequeño-grande llevadas al extremo son contrastes oposición... Todo lo que podemos captar con nuestros sentidos se fundamenta en una relación comparativa, una línea nos parece larga cuando junto a ella se encuentra una línea pequeña; pero la misma línea nos parecerá corta si es acompañada por una línea más larga, de la misma forma, los efectos de color pueden intensificarse o debilitarse por contrastes coloreados.” (Itten, p.34, 1961)

Esto nos indica que, si queremos resaltar un sentimiento en un personaje, no solo tenemos que seleccionar el color que más represente dicha emoción o sentimiento, sino que también debemos pensar en los colores que lo van a acompañar ya que la sensación que dé el personaje dependerá de la forma en que estén contrastados y la proporción en que cada color esté presente en el diseño. Según Johhanes Itten “Existen 7 diferentes tipos de contraste; contraste del color en si mismo, contraste claro-oscuro, contraste caliente~frio, contraste de los complementarios, contraste simultáneo, contraste cualitativo, contraste cuantitativo” (Itten,p.34, 1961).

Ahora bien, teniendo en cuenta lo expuesto por Itten en su libro “El Arte del Color”, podemos explicar los contrastes de color de la siguiente manera:

1. El contraste del color en sí mismo es aquel generado por un color por su pureza y luminosidad.

2. El contraste de claro-oscuro se refiere al creado por la diferencia de tono entre los colores.
3. El contraste de complementarios es aquel generado por dos colores que están de frente en el círculo cromático.
4. El contraste de caliente- frío o de temperatura, se refiere al contraste generado cuando se contraponen un color cálido y un color frío dentro de una composición.
5. El contraste simultáneo es un efecto visual que se presenta cuando el ojo humano inmediatamente después de ver un color busca su complementario y si no lo encuentra lo recrea en la mente .
6. El contraste cuantitativo se refiere a las diferencias en la saturación de un color específico.
7. El contraste cualitativo implica diferencias en las características en el tamaño o las proporciones en que es usado un color, es decir su cantidad.

Cabe añadir que se pueden presentar varios de estos contrastes al mismo tiempo. Lo importante es entender los conceptos para transmitir de forma óptima la información. Por ejemplo, el personaje de Mario en la franquicia de Mario Bros con sus colores rojo, amarillo y azul generan un fuerte contraste cuantitativo ya que el azul se presenta en un 40% del personaje gracias a su overol, un 30% rojo, un 15% café por sus zapatos y cabello, un 10% blanco por sus guantes y un 5% amarillo por los botones.

Esta proporción de colores hace llamativo a Mario, resaltando un sentimiento de energía y pasión en sus aventuras. Además, Mario también presenta un contraste por temperatura debido a que maneja colores que emiten temperaturas opuestas como el rojo (que transmite calor) y el azul (que transmite frío).

Por otra parte, si lo miramos desde la psicología del color, el personaje de Mario Bros, con su gorra y camiseta de color rojo comunica una fuerte sensación de pasión, energía y valentía. Además, el azul aporta una sensación de confianza y estabilidad, reflejando su papel como un héroe confiable. El blanco en sus guantes sugiere pureza y claridad de propósito, mientras que los toques de amarillo en los botones añaden un poco de alegría y optimismo.

Figura 22

Imagen de Mario Bros



Nota: Nintendo.(2020)Imagen Mario Bros. [IMAGEN] recuperado de <https://www.semana.com/cultura/articulo/mario-el-senor-video-cumple-35-anos/202000>

Las Formas

Otra característica muy importante al momento de diseñar personajes son las formas geométricas, debido a que estas traen diferentes connotaciones y denotaciones visuales, es decir, que comunican diferentes mensajes al espectador. De acuerdo con Rhea “Existen tres formas principales que están presentes en todos los personajes: círculos, cuadrados y triángulos... estas formas determinan cómo percibe el público al personaje.” (Rhea, 2022). Es decir que cada forma tiene un significado distinto, y que la manera en que sean utilizadas afectará la percepción que la audiencia tenga del personaje. Ahora bien, la escuela de diseño gráfico CEI en su página web define los significados del cuadrado, el círculo y el triángulo de la siguiente manera “El círculo evoca la perfección, lo infinito, la protección, movimiento y

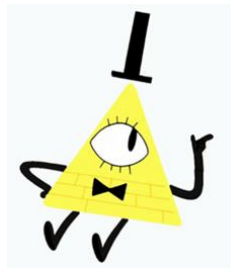
adaptabilidad...el cuadrado se utiliza para transmitir fortaleza, solidez, seguridad, estabilidad, honestidad, realismo y confianza...las figuras triangulares evocan crecimiento, enfoque, soporte, inspiración, vitalidad, igualdad, justicia, ciencia y poder.” (CEI, 2021). También sobre las formas y sus significados en el diseño de personajes Dani Parker ilustrador español en su video “LA IMPORTANCIA DE LAS FORMAS EN LOS DISEÑOS DE PERSONAJES | DANI PARKER” nos dice lo siguiente:

“Cada personaje tiene una personalidad única y la forma básica de su diseño nos habla de ello, estas formas poseen un lenguaje concreto y nos envían una señal visual que encaja con el carácter y la personalidad de estos personajes, aunque hay veces que esto no es así... El cuadrado es una forma que nos transmite fuerza, estabilidad, brusquedad y seguridad...el círculo, sin embargo, es la forma más amable de todas, nos transmite amabilidad, inocencia, suavidad y comodidad. Sin embargo, el círculo tiene otra connotación y es la de ocupar espacio e inmensidad y por último tenemos al triángulo... que nos da la sensación de peligro y también de estar activo, pero hay algo más siniestro que el triángulo y es el triángulo invertido, es la maldad hecha polígono y la composición de todas las caras de los villanos. (Dani Parker, 2020, 2:07-3:49)

Sin embargo, debemos aclarar que estas connotaciones o significados no son absolutos, puesto que las formas pueden significar lo contrario dependiendo de la forma en que sean utilizadas. Lo anterior se presenta con todas las formas geométricas, pero se da en especial con el triángulo, que de acuerdo con la definición de CEI puede evocar connotaciones buenas, pero con la definición dada por Dani Parker tiene significados asociados con la maldad, porque es una forma con puntas afiladas que trae una sensación de peligro, ya que tendemos a relacionarlas con el hecho de que si las tocamos nos vamos a hacer daño. El ejemplo ideal para reafirmar lo anterior es el villano de Gravity falls “Bill Cipher” cuyo cuerpo literalmente es un triángulo.

Figura 23

Bill Cipher



Nota: Hirsch (2020). Imagen Bill Cipher . [IMAGEN] recuperado de https://disney.fandom.com/es/wiki/Bill_Cipher

Por otra parte, si vemos a Toad de la franquicia de videojuegos de Mario Bros, podemos observar que su cuerpo está compuesto de figuras basadas en la forma del círculo, lo que hace que el personaje tenga la sensación de ser tierno y amigable.

Figura 24

Imagen de Toad



Nota: Nintendo (2020). Imagen Bill Cipher . [IMAGEN] recuperado de <https://mario.fandom.com/es/wiki/Toad>

Psicología del personaje

Para realizar el diseño visual de un personaje necesitamos una descripción previa que nos hable de la vida del personaje y su personalidad que estarán escritas en el guión del videojuego. Esta descripción no solo se utiliza para el diseño visual, sino que también es empleada para definir las poses y los gestos que tienen los personajes. Estos son muy importantes ya que nos hablan de las actitudes y la forma de ser del personaje. Según McEntee “Por medio de los gestos, de las expresiones faciales y de la tensión o relajamiento corporal que se describen, se nos comunica cierta información acerca de la relación entre dos personajes” (McEntee como se citó en Navarro 2011, p.46). Es decir, que, si la audiencia ve un personaje muy erguido con la frente en alto, va a tener la sensación de que es un personaje seguro de sí mismo, mientras que, si ve un personaje jorobado y cabizbajo, va a tener la sensación de que es alguien triste o acongojado.

5.3 La Narrativa Ambiental

Pieter Lemmens define este concepto de la siguiente manera:

“La narrativa ambiental es una forma de contar historias que verdaderamente enfatiza en los entornos que contienen elementos con los cuales el jugador puede construir una narrativa... La mayor parte de esto se hace subconscientemente simplemente al andar a través del entorno de juego..., el mundo del juego habla al jugador y es el jugador el que ata los cabos, incluso si no lo parece... La historia se cuenta sin ninguna narración obvia y directa, como cinemáticas, diálogo o trasfondo. ” (Lemmens, 2017, como se citó en Finestrat, p.47, 2018)

Es decir, que los ambientes y los objetos transmiten ideas o sentimientos a la audiencia a través de su forma, silueta color, diseño, textura, y el estado en el que se encuentren. Esta característica posee un valor significativo, ya que nos otorga la capacidad de comunicar información acerca del universo de manera indirecta y sutil. Es como si toda la experiencia del videojuego fuera una especie de rompecabezas, en donde las piezas son la historia narrada explícitamente a través de secuencias de video junto con todos los elementos y detalles que el jugador observa a medida que avanza, recibiendo toda clase de estímulos o información visual que le permite al jugador concluir cosas del universo, como la manera en que la vida o las civilizaciones se desarrollan.

Por ejemplo, miremos este escenario:

Figura 25

Escenario del portafolio de Alex Pi. Echoes of Existence



Nota: Alex Pi. (2023). Echoes of Existence.[Imagen].Recuperado de <https://www.artstation.com/artwork/m8Ed6Y>

Si lo observamos con atención podremos concluir varias cosas del mundo del juego, sin conocer el juego al que corresponde. En primer lugar, lo que más resalta es el interior de lo que podría ser un castillo o templo en ruinas, que tiene una arquitectura muy elegante y sofisticada, construida con materiales muy finos como el oro y el mármol. También cuenta con unas inmensas estatuas que sostienen unos recipientes hacia arriba como si estuvieran ofreciendo una especie de tributo hacia alguna deidad.

Ahora bien, si miramos la gran vegetación que hay, contrastada con la elaboración del templo podemos deducir que es una civilización que se extinguió hace muchísimos años, dando como resultado que un templo tan elaborado esté tan descuidado, puesto que de haber una civilización allí, no existiría tanta vegetación en dicho lugar. Cabe añadir, que si nos fijamos en el diminuto sujeto de la imagen podemos evidenciar que la persona no pertenecía a aquella civilización ya que la estética de su atuendo no coincide con la estética sacra del lugar. Todas estas afirmaciones pueden ser sacadas gracias a la narrativa ambiental.

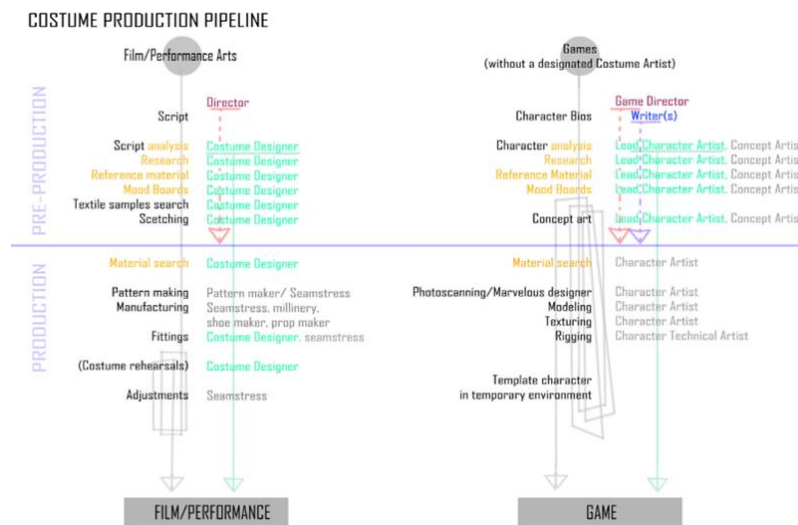
5.4 Proceso de desarrollo del concept art

Ahora bien, para el desarrollo del concept art se utilizan diferentes medios o técnicas de representación más allá de las técnicas de dibujo para materializar las ideas, estas técnicas pueden ser el fotomontaje o el uso de recursos o assets en 3d. Cabe añadir que la forma de trabajo que se utiliza varía muchísimo dependiendo del artista, las técnicas que utilice y del estudio en el que se desarrolle el videojuego. De la misma manera la cantidad de programas que se empleen en el desarrollo de los conceptos visuales depende del estudio, el artista y el videojuego que se esté desarrollando, puesto que no es lo mismo crear personajes para un videojuego 2d pixel art en el cual un solo programa puede llegar a ser más que suficiente, a crear personajes para juegos AAA en los cual se requiera mayor nivel de detalle, texturas y, desarrollo combinando varios programas de 3d, ilustración y fotomontaje.

Si miramos el siguiente gráfico, expuesto en el trabajo de Salomaa, este nos muestra el flujo de trabajo para la creación de los assets para videojuegos y películas, en el que está incluido el concept art. En el siguiente gráfico, hay varios aspectos muy importantes que influyen en el proceso de concept art, estos son: Character Bios, Character análisis, Research, Reference material, Mood boards, concept art.

Figura 26

Production Pipeline



Nota: Heli Salomaa. (2018). Production Pipeline.[Imagen].Recuperado de https://aaltoodoc.aalto.fi/bitstream/handle/123456789/31342/master_Salomaa_Heli_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y

A continuación, definiremos las etapas del proceso anteriormente desglosadas por Salomaa.

Character Bios

Estos conceptos se refieren a la biografía completa del personaje: su historia, su arco narrativo, el contexto en el que se desarrolló su personalidad, sus gustos, su profesión, la ropa que suele utilizar y la razón por la que la utiliza.

Character análisis

Es el análisis de la vida y características del personaje, que nos permite realizar un listado de los conceptos o datos que el concept artist debe investigar para entender mejor al personaje.

Research

Como su nombre lo indica se refiere a una búsqueda y exploración de referencias visuales que serán realizadas por el concept artist, que le permitan familiarizarse con el personaje, objeto u entorno que debe diseñar. Tal y como lo indica el concept artist Mulrooney: "She announces, that collecting reference before creating a concept adds legitimacy and depth to the character; the variety and cultural context of any time period are impossible to recreate without historical reference". (Mulrooney, 2013 como citó en Salomaa, 2018). Es decir, que en esta parte del proceso el concept artist debe leer acerca del mundo y el contexto en el que se desarrolla la historia. Cabe añadir que al referirnos al contexto no necesariamente nos referimos a un periodo en específico de la historia de la humanidad, sino a los nuevos contextos creados a partir de la construcción del mundo en el videojuego o producción audiovisual. Por ejemplo, en la franquicia cinematográfica "Star Wars", concebida por George Lucas en 1977 con la película "Star Wars: Episodio IV - Una nueva esperanza", los uniformes del Imperio se inspiran en los regímenes totalitarios, como lo podemos evidenciar en la figura 27. Sin embargo, sabemos que "Star Wars" no se desarrolla espacio temporalmente en la época de estos regímenes, sino en una realidad completamente diferente. A pesar de esto, el proceso creativo detrás de la concepción del Imperio tomó como referencia a dichos regímenes, lo que nos lleva a concluir, que el concept artist no solo debe leer sobre la construcción del mundo escrita para el producto audiovisual, sino que debe entender los contextos en el que está inspirado este mundo. Toda esta información le dará paso a un diseño de personaje coherente y funcional con el universo planteado para el proyecto.

Figura 27

Imagen uniforme de la guerra mundial junto con un uniforme del imperio de la película de Star Wars.



Nota: Aekkapong Sansila (2018). Comparison of Imperial Navy and German Uhlán Uniform. [Imagen]. Recuperado de <https://qph.cf2.quoracdn.net/main-qimg-77b96cd5d3ce70210cc16eed2b5adf9-lq>

Reference material

Una vez entendido el contexto en el que se desarrolla el universo narrativo, el concept artist debe reunir diferentes tipos imágenes de referencia generales, que le sirvan como inspiración y como una primera visualización de lo que se quiere conseguir en los resultados finales. Es decir que, en esta parte del proceso, se recopilan imágenes sobre lo que ya se ha realizado. Cabe añadir que muchísimas veces en estudios independientes el cliente puede llegar ya con este paso realizado, para que los artistas tengan un punto de referencia sobre los resultados que se deben conseguir.

Moodboards

De acuerdo con Simonet “El moodboard es una herramienta visual que puede ser física o digital, es un collage hecho con intención, con estrategia y como síntesis de tus ideas.” (Simonet, 2022). Cabe añadir que en un moodboard se colocan todas las referencias visuales con las que el artista trabaja para crear sus diseños. Existen muchas maneras de crear los moodboards dependiendo de la persona, lo importante es que estos cuadros de inspiración sean legibles y entendibles para la persona que está diseñando. Usualmente se realiza un moodboard que nos da un vistazo general de lo que puede ser el proyecto, y posteriormente inspirado en este primer moodboard se realizan los tableros de referencias correspondientes a cada personaje, escenario u objeto. Cabe añadir que no necesariamente es solo un moodboard por cada elemento que se esté diseñando, sino que, por el contrario, puede crearse uno general y otros más pequeños para detalles más específicos. Por ejemplo: Supongamos que estamos diseñando un híbrido entre un dragón y un guerrero humano para un videojuego, lo primero que podríamos hacer es buscar imágenes sobre el tipo de dragón que sería el personaje, pensando en el arquetipo que queremos utilizar: alado, europeo, chino, dragón de Komodo. Luego deberíamos pensar en el tipo de guerrero que sería, si es un caballero, un samurái, un bárbaro, un arquero, y luego debemos recolectar imágenes que nos sirvan de referencia. Posteriormente podríamos realizar otro moodboard para la armadura del personaje, otro para el arma que este va a utilizar. Incluso estos moodboards pueden dividirse en cuadros de referencias más pequeños que nos hablen específicamente de una parte del personaje que estamos diseñando.

Concept art

Una vez realizados todos estos pasos, ya el artista procede a diseñar las diferentes alternativas valiéndose de toda la investigación, y las referencias que recopiló en los pasos anteriores. Como se mencionó anteriormente, existen múltiples flujos de trabajo y técnicas para realizar los concepts, por lo que este apartado se desarrollará más adelante, utilizando como base el esquema de producción expuesto por Salomaa para analizar el proceso del concept artist Jair Medina.

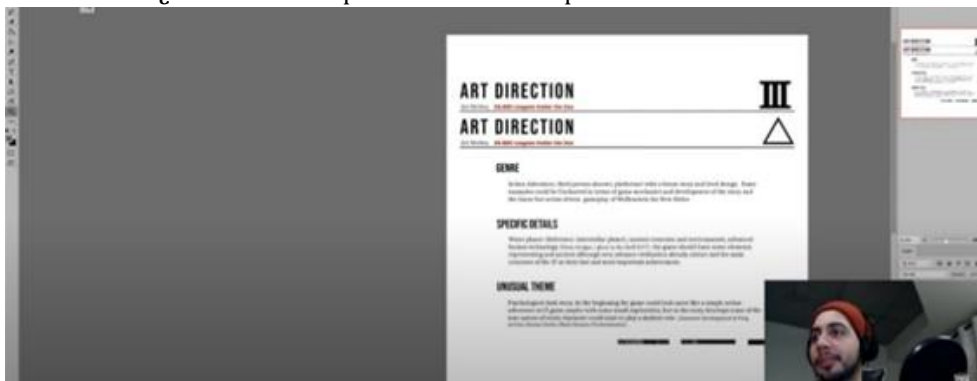
5.5 Proceso de Concept art de Jair Medina en la creación de los gemelos Aronax

Descripción de la dirección de arte

Esta parte del proceso en la que Jair escribió de forma muy general la dirección artística que buscaba mantener en el proyecto y buscó sus referencias. Esta etapa es una combinación entre el paso de investigación (research) propuesto por Salomaa y la intencionalidad artística que Jair busque comunicar con el arte del videojuego.

Figura 28

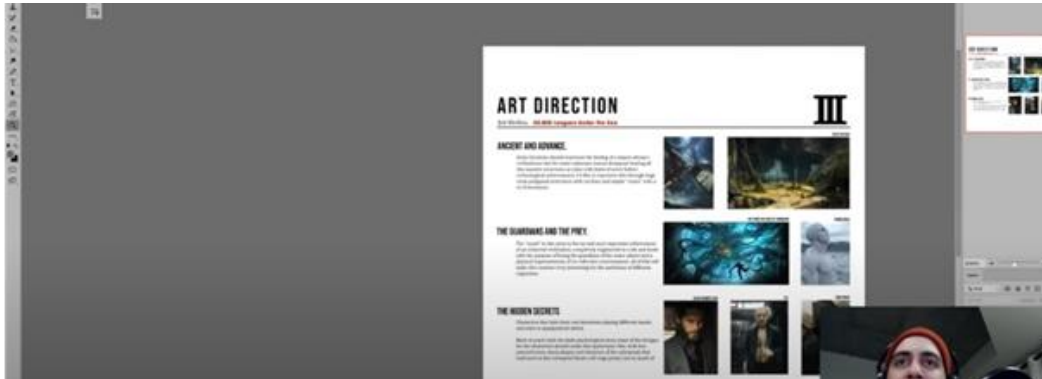
Captura de pantalla stream ¿Cómo crear un portafolio en Concept art?- Art Room #5



Nota: Captura 1 de pantalla stream ¿Cómo crear un portafolio en Concept art? - Art Room #5 en el minuto 9:06. Tomada de JairMedina. (2018). ¿Cómo crear un portafolio de CONCEPT ART?-Art Room#5. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Wm5I3Cnjod4&t=3626s>

Figura 29

Captura 2 de pantalla stream ¿Cómo crear un portafolio en Concept art?- Art Room #5



Nota: Captura 2 de pantalla stream ¿Cómo crear un portafolio en Concept art? - Art Room #5 en el minuto 9:06. Tomada de JairMedina. (2018). ¿Cómo crear un portafolio de CONCEPT ART?-Art Room#5. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Wm5I3Cnjod4&t=3626s>

Characterbios and Worldbuilding

Usualmente el concept artist recibe una descripción del personaje y el mundo en el que se desenvuelve junto con una explicación con referentes sobre la dirección artística del proyecto, es decir, que estos elementos son escritos por otra persona que no necesariamente es el artista de concepto.

Sin embargo, al ser estos personajes un extracto del portafolio creado por Jair Medina fue él mismo quien estableció el universo del juego y la construcción de personajes a partir de la obra literaria de Julio Verne, “Veinte mil leguas de viaje submarino”, retomando sus personajes y la idea general de la obra para adaptarla en otro universo añadiendo nuevos componentes y características Sci-Fi, dando como resultado a una nueva IP a la llamó como “Abyss Keepers”.

Para la creación de los personajes que vamos a analizar Jair escogió a un científico que hace parte de la tripulación del capitán Nemo, y lo dividió en dos personajes a los que él designó como los gemelos Aronax: Eliot Aronax y Leon Aronax, dándoles una personalidad e historia distinta.

Figura 30

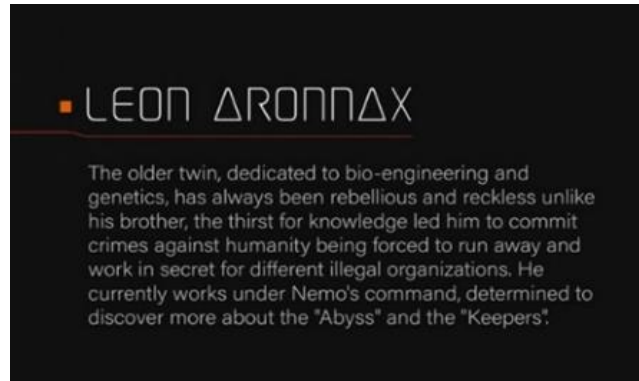
Fragmento 1 del portafolio de Jair Medina Eliot Aronax



Nota: Nota: Jair Medina (2020). Eliot Aronax. [Imagen] Recuperado de <https://www.artstation.com/artwork/BmdqQ4>

Figura 31

Fragmento 2 del Portafolio de Jair Medina Leon Aronax



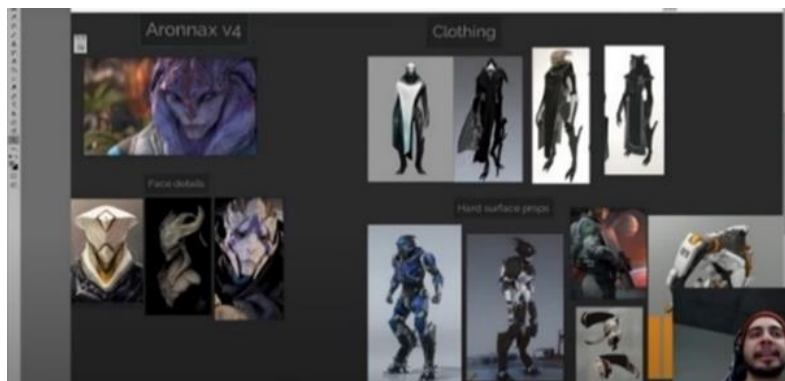
Nota: Jair Medina (2020). Leon Aronax. [Imagen] Recuperado de <https://www.artstation.com/artwork/BmdqQ4>

Moodboards

Posteriormente Jair procedió a crear varios moodboards por personaje, en el que cada tablero estaba dividido según los accesorios o elementos que utilizan. Lógicamente en estos tableros de referencias visuales Jair también incluyó fotografías que pudieran darle una idea más clara acerca de los rasgos y características físicas de los personajes. Lamentablemente Jair Medina no ha mostrado, ni publicado todos sus tableros de referencia. Sin embargo en el directo de YouTube “¿Cómo crear un portafolio en Concept art?- Art Room #5” Jair mostró algunos de sus moodboards, entre estos los utilizados para el diseño de los gemelos Aronax. A continuación, podemos apreciar algunos de estos moodboards.

Figura 32

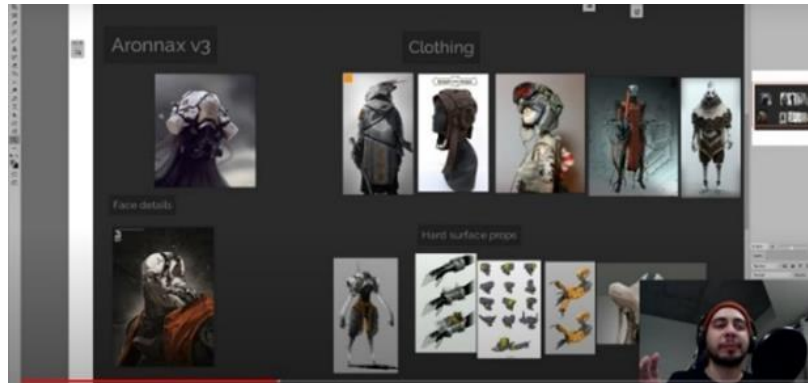
Captura 3 de pantalla stream ¿Cómo crear un portafolio en Concept art?- Art Room #5



Nota: Captura 3 de pantalla stream ¿Cómo crear un portafolio en Concept art? - Art Room #5 en el minuto 9:06. Tomada de JairMedina. (2018). ¿Cómo crear un portafolio de CONCEPT ART?-Art Room#5. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Wm5I3Cnjod4&t=3626s>

Figura 33

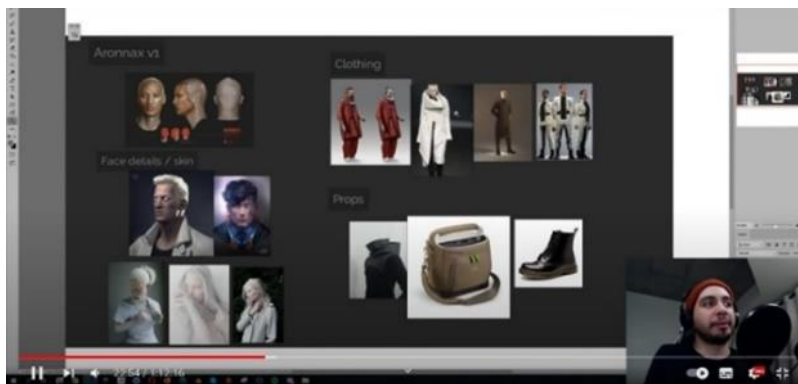
Captura 4 de pantalla stream ¿Cómo crear un portafolio en Concept art? - Art Room #5



Nota: Captura 4 de pantalla stream ¿Cómo crear un portafolio en Concept art? - Art Room #5 en el minuto 9:06. Tomada de JairMedina. (2018). ¿Cómo crear un portafolio de CONCEPT ART?-Art Room#5. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Wm5I3Cnjod4&t=3626s>

Figura 34

Captura 5 de pantalla stream ¿Cómo crear un portafolio en Concept art? - Art Room #5



Nota: Captura 5 de pantalla stream ¿Cómo crear un portafolio en Concept art?- Art Room #5 en el minuto 9:06. Tomada de JairMedina. (2018). ¿Cómo crear un portafolio de CONCEPT ART?-Art Room#5. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Wm5I3Cnjod4&t=3626s>

Thumbnails/Bocetos

En esta etapa Jair creó las variaciones de los personajes, que le permitieron definir, poco a poco el concepto que él estaba buscando reflejar en el personaje. Ahora bien, en cuanto al nivel de elaboración de los bocetos Jair afirma “Para algunas producciones este tipo de bocetos están bien, para otras se requiere un poco más de detalle. Sin embargo, como yo sé lo que estoy buscando este nivel de boceto está bien...” (Medina,23:21).

Figura 35

Fragmento 1 del Portafolio de Jair Medina Leon Aronax



Nota: Nota: Jair Medina (2020). Leon Aronax. [Imagen] Recuperado de <https://www.artstation.com/artwork/BmdqQ4>

Figura 36

Fragmento 2 del Portafolio de Jair Medina Leon Aronax



Nota: Jair Medina (2020). Leon Aronax. [Imagen] Recuperado de <https://www.artstation.com/artwork/BmdqQ4>

Figura 37

Captura 6 de pantalla stream ¿Cómo crear un portafolio en Concept art?- Art Room #5



Nota: Captura 6 de pantalla stream ¿Cómo crear un portafolio en Concept art?- Art Room #5 en el minuto 9:06. Tomada de JairMedina.(2018). ¿Cómo crear un portafolio de CONCEPT ART?-Art Room#5. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Wm5I3Cnjod4&t=3626s>

Diseño final

Una vez seleccionado el boceto o diseño Jair crea la pieza con el diseño final.

Figura 38

Leon Aronax portafolio de Jair Medina



Nota: Jair Medina (2020). Leon Aronax. [Imagen] Recuperado de <https://www.artstation.com/artwork/BmdqQ4>

Figura 39

Eliot Aronax portafolio de Jair Medina



Nota: Jair Medina (2020). Eliot Aronax. [Imagen] Recuperado de <https://www.artstation.com/artwork/BmdqQ4>

6. Metodología

En esta sección del trabajo se describe la forma y flujo de trabajo con que fueron diseñados los personajes y escenarios de este proyecto.

6.1 Creación de universo

Antes de empezar este apartado debo aclarar que aquí se expone una muestra de cómo comencé a desarrollar el proyecto y más adelante se exponen los nuevos conocimientos que fui adquiriendo conforme avanzaba en el concept art, junto con las mejoras que tuve en mi flujo de trabajo.

En el mes de septiembre del año del 2022 comencé con la construcción del mundo y el desarrollo de la historia del proyecto. Para esto seleccioné a Vastoria, un personaje que cree hace aproximadamente 11 años. Después, escribí a los personajes secundarios de mi videojuego basándome en personas que he conocido. Luego, realicé los primeros guiones del videojuego, escribí la primera versión de la historia y las reglas del universo. Con base a lo que hice realicé los siguientes bocetos de los personajes sin ningún tipo de referencia. Sin embargo, estos bocetos son una muestra inicial de la forma en la que comencé a trabajar y fueron creados para tener una idea inicial de lo que quería transmitir con los personajes.

Figura 40

Bocetos iniciales



6.2 Creación de los Moodboards:

En esta parte realicé todos los tableros de inspiración que iba a utilizar para el desarrollo de mis personajes y escenarios. Los primeros moodboards que realicé fueron los de Vastoria, me tomó alrededor de 2 días crearlos. Me demoré bastante porque yo no descargaba todas las imágenes y luego las ensamblaba en los moodboards, sino que a medida que encontraba las referencias las almacenaba en una carpeta determinada, las añadía a un tablero en Photoshop y después en otro documento de Word añadía el enlace de las imágenes. Al no ser un procedimiento simple o sencillo en el que repetía un movimiento fácil una y otra vez, perdí muchísimo tiempo.

Figura 41

Moodboard de Vastoria



Figura 42

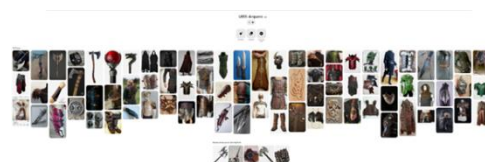
Moodboard Vastoria Vikingo



Después de acabar estos tableros, con el objetivo de optimizar mi tiempo de trabajo decidí dejar de buscar las imágenes en Google y comencé a hacerlo en Pinterest almacenándolas en tableros que pueden ser creados dentro de la misma plataforma. Una vez reunía una muy buena cantidad de imágenes, abría el documento de Photoshop y copiaba y pegaba la imagen de Pinterest a este programa. Esto redujo el tiempo de búsqueda exponencialmente debido a que simplifiqué mi forma de trabajo a acciones sencillas y monótonas que podía ejecutar rápidamente. A continuación, en la figura 43, se muestra una imagen que contrasta la versión del tablero de referencias en Pinterest con la versión construida en Photoshop.

Figura 43

Moodboard Ullr



A partir de aquí se muestran el resto de los tableros que fueron realizados bajo esta metodología.

Figura 44

Moodboard Zadar



Figura 45

Moodboard Orochi

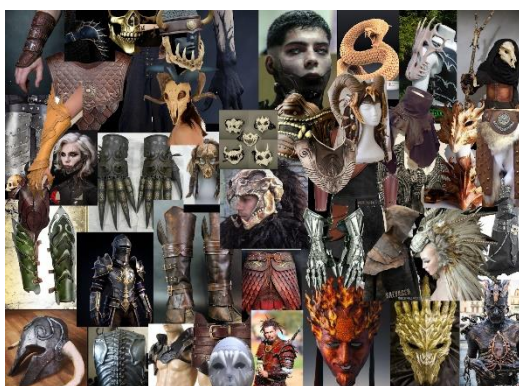


Figura 46

Moodboard Haeslverg



Figura 47

Moodboard Fenrir



Figura 48

Moodboard Onii



Figura 49

Moodboard Fortaleza Haeslverg



Figura 50

Moodboard Fortaleza de Orochi



6.3 Proceso iterativo de concepto de los personajes

Esta parte del desarrollo del proyecto está dividida en dos formas de trabajo. La primera, la utilicé en la creación de Vastoria y durante el proceso analicé los factores que ocasionaron que me demorara muchísimo en la creación de un personaje y analizándolos construí una segunda metodología de trabajo, con la que diseñé a los demás personajes de una forma más eficiente.

Primera metodología

Para la creación de Vastoria inicialmente realicé dos versiones, una versión vagabundo y una versión con armadura. Sin embargo, como mencioné anteriormente, antes de crear el moodboard hice unos diseños previos para darme una idea de qué era lo que buscaba con el personaje y con base en ellos construí el tablero de referencias.

Como resultado de esta exploración de ideas obtuve los 3 siguientes bocetos mostrados en la figura 51.

Figura 51

Bocetos Vastoria sin referencias



De estas iteraciones encontré los siguientes errores en el proceso:

1. Me demoraba muchísimo haciendo un solo dibujo, los hacía demasiado elaborados, factor que es un error, ya que, al estar probando ideas, los dibujos debían ser más rápidos.
2. Dibujaba todo desde el inicio, sin utilizar ningún tipo de referencia o plantilla.
3. Me centraba muchísimo en los detalles.

4. No utilicé referencias para los diseños porque en el momento en el que los diseñé no existía el moodboard.

Hablé con mi asesor del tema y me recomendó realizar más bocetos en blanco y negro, menos detallados, pero muy rápidos, que no me tomaran más de 5 minutos en promedio. Luego realicé las siguientes iteraciones de Vastoria versión ronin teniendo en cuenta que la prioridad en esta etapa del proceso era la exploración de ideas y no la calidad del dibujo. Así que opté solo por realizar trazos sencillos utilizando un cuerpo como base para concentrarme más en lo que estoy diseñando y no en cómo lo estoy dibujando.

Figura 52

Bocetos iniciales Vastoria ronin



De estos diseños escogí el que tiene la cabeza cubierta y que vemos en la figura 53. Posteriormente, realicé muchísimas variaciones de este, duplicándolo varias veces y cambiando detalles del diseño. Estas variaciones, mostradas en la figura 54, fueron muchísimo más elaboradas, puesto que ya tenía una idea definida del personaje.

Figura 53

Boceto inicial seleccionado Vastoria ronin



Figura 54

Iteraciones boceto inicial seleccionado Vastoria ronin



En la realización de estas variaciones a color conseguí resultados muchísimo más interesantes, y adquirí muchísima más velocidad en su realización, puesto que ya no empezaba un boceto desde 0, sino que utilicé un cuerpo base, sobre el cual podía pintar. También dupliqué varias veces las diferentes iteraciones del personaje y dibujé sobre estas mismas para crear las variaciones.

La iteración que seleccioné se encuentra en la figura 55 debido a que el diseño no presenta simetría y no está saturado con otros elementos ajenos a un vestuario cotidiano de la época. Es importante destacar que varios diseños fueron descartados porque incluían elementos que no eran coherentes con el personaje ni con el contexto en el que se encontraba. Un ejemplo de esto son los diseños en los que el personaje llevaba fragmentos de su armadura porque inicialmente Vastoria había renunciado a las batallas, así que no tenía sentido que portara trozos de armadura.

Además, los diseños en los que solo llevaba protección en los antebrazos transmitían la sensación de ser un boxeador en lugar de un ronin.

Figura 55

Boceto seleccionado Vastoria ronin



Una vez realizadas estas iteraciones noté que seguía perdiendo tiempo en la elaboración de los bocetos porque recaí en el error de agregar más detalles de los necesarios. Posteriormente comencé a realizar los thumbnails de la versión de Vastoria con armadura. Al principio pensé en realizar una versión samurái y una versión vikinga para posteriormente combinarlas. Para esta versión vikinga cree otro moodboard pero al ver que este mismo me daba la inspiración para crear otro personaje independiente, decidí utilizarlo para diseñar a "Munnin" un mago nórdico cuyo proceso será explicado más adelante.

Figura 56

Iteraciones Vastoria versión vikinga



De los anteriores bocetos seleccione el que vemos en la figura 57, porque la capa de piel que los cubre le da una sensación de misterio. A su vez el hacha que cargaba me daba la impresión de fuerza. Ahora bien, pensé que la textura de la capa contrastada con los materiales de la armadura haría a este personaje muchísimo más llamativo que los demás.

Figura 57

Boceto seleccionado iteraciones Vastoria versión vikinga



Figura 58

Iteraciones a color Vastoria versión vikinga



Me parece que estos diseños de la figura 58 funcionan individualmente como un personaje aparte, por lo que decidí utilizar estas variaciones para otro personaje, pero con el tiempo deseché estos diseños. No hay una razón en específico, simplemente conforme pasaba el tiempo me olvidé de estos concepts.

Luego realicé variaciones de Vastoria con armadura samurái basándome en los 3 bocetos iniciales y en el moodboard. De los resultados que obtuve seleccioné el diseño de la figura 60 como base para dibujar más iteraciones, porque siendo Vastoria un Samurai me parece importante que en esencia su armadura se vea muy similar a los que estos usaban en batalla. De la misma manera, otra razón por la que lo escogí fue el hecho de que llevara una luna atrás como parte de su armadura, porque lo hacía diferenciarse muchísimo más de los otros, dándole más protagonismo al traje.

Figura 59

Iteraciones Vastoria versión samurái



Figura 60

Iteración seleccionada Vastoria versión samurái



Figura 61

Iteraciones a color 1 Vastoria versión samurai

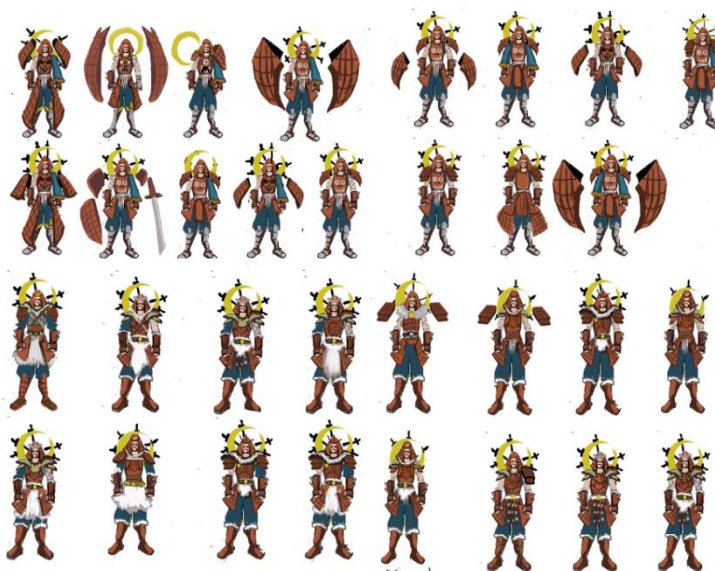


Figura 64

Iteraciones a color 2 Vastoria versión samurai



Figura 63

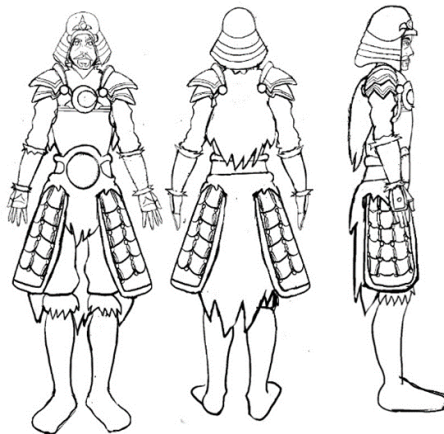
Iteración a color y blanco y negro Vastoria versión samurai



En los anteriores bocetos pensaba que podría utilizar la luna como un accesorio en el que Vastoria cargaba sus diferentes espadas. Sin embargo, deseché esta idea debido a que si las espadas estaban dentro de la Luna insinuaban la forma del timón de un barco quitándole coherencia y credibilidad al personaje, porque Vastoria no es un navegante del océano, por lo tanto, no puede dar la impresión o ser alusivo a elementos relacionados con el océano. Lo que me llevó a hacer la siguiente variación en diferentes vistas quitando la luna como accesorio y agregando otros detalles.

Figura 64

Boceto final Vastoria con armadura.



Diseño final

Utilizando el boceto de la figura 64 terminé el diseño en todas las vistas con todos los detalles. Para la paleta de color elegí utilizar los colores primarios, queriendo resaltar el rojo debido a que Vastoria es un espadachín de fuego, por lo que hice de este su color principal. En esta parte me tardé bastante tiempo, unas 18 horas en la versión que lleva la armadura samurái y unas 14 horas en la versión vagabundo.

Figura 65

Diseño final Vastoria versión ronin



Figura 66

Diseño final Vastoria con armadura samurái



6.4 Segunda Metodología

Teniendo en cuenta la cantidad de tiempo que me gasté en el diseño del primer personaje, decidí colocar unas nuevas reglas sobre la forma en que iba a crear a los demás personajes:

1. Limité la cantidad de bocetos que podía realizar, estableciendo un rango de 6 a 8.
2. Los bocetos no podían ir a color

3. Los bocetos no podían ser ni muy sencillos porque no entendería bien la representación de la idea, ni muy elaborados porque me tardaría muchísimo en realizarlos.

4. Una vez acabados los bocetos seleccionaría uno y lo realizaría en diferentes vistas, mejorándolo mientras lo desarrollo.

Figura 67

Bocetos Zadar



Figura 68

Diseño final Zadar



Todos los demás personajes fueron creados con la misma metodología y se pueden encontrar en el libro de arte junto con los splash art.

6.5 Proceso iterativo de concept de los escenarios

Thumbnails.

A continuación, vemos los thumbnails realizados para los escenarios en base a los moodboards. En ambos escenarios realicé bocetos generales. Para el escenario 1 hice los bocetos del castillo porque este es una combinación entre un castillo japonés y uno nórdico y al no existir había que hacer el diseño. En el escenario 2 solo realicé bocetos generales.

Los bocetos del Castillo podemos verlos en la figura 69 y para realizarlos me inspiré bastante en la arquitectura de los castillos japoneses y les añadí elementos y formas alusivas a las viviendas de la cultura nórdica que pudieran ser similares a las formas japonesas, de tal manera que, al haber cierta similitud visual, pudiera integrarla con mayor facilidad. Preferí no detallarlos tanto puesto que son solo bocetos, pero, a medida que los dibujaba pensaba en cómo podrían verse contrastados los materiales usados por ambas culturas. Lo anterior también me permitió analizar los bocetos de una forma más general y así escoger el más atractivo.

De estos thumbnails escogí el de la figura 70 porque es el que mejor integra los elementos de las culturas nórdicas y japonesas debido a que a nivel visual predominaba más la silueta del castillo japonés, dando paso a complementarla sutilmente por elementos de la cultura nórdica.

Figura 69

Bocetos castillo nórdico japonés



Figura 70

Boceto seleccionado para el diseño del castillo nórdico japonés



Luego realicé los bocetos para la composición del escenario. De estos bocetos escogí el de la figura 72 para hacer que el espectador pudiera centrarse más en los detalles del castillo, que en los elementos por los que se veía rodeado.

Figura 71

Bocetos escenario 1



Figura 72

Boceto seleccionado escenario 1



Para el segundo escenario solo realicé los bocetos de composición del paisaje porque es un castillo que se encuentra ubicado en una parte del mundo del videojuego que solo es japonesa. De estas iteraciones escogí la que se encuentra en la figura 74 porque me permitía colocar el castillo como el elemento principal para así lograr que el encuadre de la imagen y los demás elementos complementaran el castillo y ayudarán a que este sea el punto focal de la imagen.

Figura 73

Bocetos escenario 2



Figura 74

Boceto seleccionado escenario 2



Diseño final

En esta parte tomando como base los thumbnails seleccionados, rendericé ambos escenarios. En el primer escenario lo hice a partir de pintura digital, sin apoyarme en fotografías. Mientras que en el segundo, con el objetivo de ahorrar y optimizar el tiempo de desarrollo de la imagen si utilicé fotografías que modifiqué e integré con el entorno. A continuación, se encuentran los resultados de ambos escenarios.

Figura 75

Escenario 1



Figura 76

Escenario 2



7. Conclusiones

Durante el desarrollo del proyecto tuve varios hallazgos y aprendizajes. El primero es la importancia de tener un flujo de trabajo bien establecido con unos entregables definidos en cada etapa, porque en la primera metodología del diseño de personajes al no estar bien definida la cantidad de bocetos y el grado de desarrollo de estos, aumentó el tiempo en el que me tardaba creando un personaje. Mientras que cuando desarrollé la segunda metodología de trabajo, avancé de manera más rápida porque tenía una cantidad limitada de bocetos y un rango de detalles establecidos que debía respetar, dando como resultado un desarrollo más eficiente de los personajes.

El segundo aprendizaje es la importancia de entender claramente el universo que se está representando mediante la creación del concept art para la recopilación de unas referencias adecuadas y congruentes que permitan el óptimo desarrollo del producto, ya que de estas dependerán los resultados obtenidos funcionando como fuente de inspiración principal para el diseño de personajes y escenarios.

El tercer hallazgo fue entender lo importante que es tener presente la psicología de los personajes, el contexto en el que se desarrollan, junto con los elementos de la narrativa visual para diseñarlos, ya que combinando de manera certera estos parámetros se define en gran medida su apariencia delimitando el tipo de ropa que utilizan, sus accesorios, la forma en que los utilizan y el rol que cumplen dentro del universo siendo héroes o villanos. Por ejemplo, en el caso de Vastoria en su diseño de la versión vagabundo vemos que utiliza un casco de paja para esconder su rostro debido a que siente una gran tristeza y vergüenza por lo que él cree que le hizo a su familia. También se representa con el color azul la búsqueda de tranquilidad que Vastoria quiere tras la pérdida de su familia, teniendo en cuenta lo expuesto en la psicología del color. Por otra parte, cuando vuelve a ser un guerrero el color predominante de su armadura es el rojo, representando ese espíritu de lucha y fuerza que recuperó tras ser reclutado por Munnin.

El objetivo de crear una propuesta visual para la dirección de arte del videojuego Red Ronin Ragnarok, en la que se construya una estética inspirada en las culturas medievales japonesa y nórdica se cumplió de manera satisfactoria debido a que, y de manera simultánea con mi primer objetivo específico, se entrega un libro de arte se presenta una propuesta estética clara, con lo planteado. Esto gracias a que tuve una buena recopilación de referencias que me permitieron crear personajes y escenarios alusivos a las culturas nórdica y japonesa de la época medieval. A si mismo los referentes estéticos de otras obras me inspiraron a crear un estilo visual que se basa en un realismo estilizado (definido anteriormente en este trabajo), que hace que este proyecto se diferencie de otros. Ahora bien, en la realización del primer escenario se mezclan de manera sutil elementos de ambas civilizaciones. Esta mezcla también se evidencia en el diseño final de Vastoria en su versión con armadura samurái ya que en este traje se combinan elementos de ambas culturas, según las referencias recopiladas en el moodboard que son tanto japonesas como nórdicas. De la misma manera también se presentan diseños de personajes y de un escenario que solo corresponden a una cultura en específico, realzando esta idea del contraste visual de ambas culturas.

En cuanto al segundo objetivo específico, comprender los procesos de diseño visual para videojuegos, estudiando las etapas del concept art y el flujo de trabajo de un concept artist, puedo decir que también se cumplió ya que en el trabajo fueron descritas claramente las etapas de desarrollo del concept art, teniendo como base tanto a Salomaa como a Jair Medina. Explicando las etapas propuestas por Salomaa y contrastándolas a través del proceso de trabajo de Jair Medina en la creación de los gemelos Aronax.

En este contraste de metodologías claramente se evidenciaron varias similitudes en el proceso de trabajo, como la investigación previa, la recopilación de referencias y el posterior desarrollo de los diseños pese a que los pasos del proceso no están divididos por ambos autores de la misma forma. Por un lado, Salomaa divide el proceso en character bios, character analysis, research, reference material, mood boards y concept art, mientras que Jair Medina combina la etapa de research con la intencionalidad artística, realiza los procedimientos de reference material y moodboards en un mismo procedimiento, y resume character bios, character análisis y la creación de mundo en el paso de character bios and worldbuilding. Teniendo en cuenta lo anterior podemos concluir que en términos generales el proceso de desarrollo del concept art se divide en una investigación previa del contexto y el universo en el que se desarrolla la historia, la recopilación de referencias y la creación de los diseños.

El tercer objetivo en el que se propone hacer diseños de personajes y 2 escenarios congruentes con la estética propuesta se cumplió, porque se realizaron 9 diseños, de los cuales 2 corresponden a Vastoria en su versión samurái y su versión ronin, y se crearon los dos escenarios.

El cuarto objetivo que es registrar los procesos de diseño y creación de los personajes y escenarios para el videojuego se cumplió, porque en este mismo documento se explica todo el proceso de desarrollo de los concept arts de manera cronológica utilizando todas las iteraciones hechas.

Ahora bien, el quinto objetivo que se refiere a ilustrar 8 splash art para el videojuego se evidencia en el libro de arte y se pudo realizar gracias a la creación del concept art de los diferentes personajes, ya que cada uno de estos tiene un splash art.

Si miramos el sexto objetivo específico que consiste en estudiar los procesos de creación para entender el flujo de trabajo para el desarrollo de personajes y escenarios para un videojuego se cumplió de muy buena manera porque se plantearon los conceptos claves en el desarrollo de los personajes y los escenarios y se explicaron dos metodologías de trabajo de diferentes autores, complementado con el ejercicio práctico de crear el concept art para el videojuego "Red Ronin Ragnarok".

Por último, este proyecto me sirvió como un primer acercamiento a lo difícil que puede llegar a ser el desarrollo del arte conceptual para videojuegos, ya que como se expuso anteriormente el concept arte va más allá de solo dibujar, se trata de diseñar y representar un personaje que a su vez es la manifestación de una serie de conceptos. También entendí lo importante que es delimitar el trabajo que puedo realizar para un proyecto con un tiempo establecido y lo importante que es respetar las fechas de entrega para el desarrollo de un proyecto, porque de no cumplirlas el proceso se retrasa muchísimo.

8. Bibliografía

Ballhaus, W., Chow, W., & Rivet, E. (2022). Global Entertainment & Media Outlook 2022–2026 perspectives report. PwC. <https://www.pwc.com/gx/en/industries/tmt/media/outlook/outlook-perspectives.html>

CEI. (2021, August 10). Psicología de las formas en el Diseño Gráfico. Recuperado de <https://cei.es/psicologia-de-las-formas-en-el-diseno-grafico/#:~:text=El%20cuadrado%20se%20utiliza%20para,%2C%20honestidad%2C%20realismo%20y%20confianza.>

Centro Pixels. (2022, October 11). ¿Qué es Concept Art?. Centro Pixels. Recuperado de <https://centropixels.com/ques-concept-art/>

Cherry, K. (2022, November 29). Can color affect your mood and behavior?. Verywell Mind. Recuperado de <https://www.verywellmind.com/color-psychology-2795824>

Cocomello, M. (2023a, April 26). God of war ragnarok reportedly cost \$200 million to make. GLITCHED. Recuperado de <https://www.glitched.online/god-of-war-ragnarok-reportedly-cost-200-million-to-make/#:~:text=Sony%E2%80%99s%20latest%20blockbuster%2C%20God%20of,the%20industry%20and%20other%20topics.>

Corrales Navarro, E. (2013). El lenguaje no verbal: un proceso cognitivo superior indispensable para el ser humano. Revista Comunicación, 20(1 (2011), 46–51. [https://doi.org/10.18845/rc.v20i1 \(2011\).823](https://doi.org/10.18845/rc.v20i1 (2011).823)

Fernández, A(2019). Ilustración digital y Concept Art. El arte del siglo XXI. Recuperado de https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/57760/TFG_AlvaroFernandezGonzalez.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Finestrat Martínez, D.(2018). Acercamiento a la Narrativa Ambiental en Videojuegos: cómo contar una historia sin palabras. Recuperado de <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/81289>

Fitness, F. S. (2023, May 17). Somatotipo: Qué es y cómo calcular o saber cuál es el mío. [fivestarsfitness.com. https://fivestarsfitness.com/somatotipo-corporal/](https://fivestarsfitness.com/somatotipo-corporal/)

.Hernández González, Á. (2016.). Teoría y práctica del concept art. Procesos de preproducción. Recuperado de <https://riunet.upv.es/handle/10251/74425> .

Hiroyuki. T. (1998). Shaman King. Shūkan Shōnen Jump. Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Shaman_King

Itten, J. (1961). El arte del color (1st ed., Vol. 1, Ser. 1). Editorial GG. https://editorialgg.com/media/catalog/product/9/7/9788425232848_inside.pdf

Martinench Lozano, A. J. (2014). Diseño de videojuegos, más que representación y dirección de arte. Revista Arte Y Diseño A&D, (3), 52-59. Recuperado a partir de <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/ayd/article/view/19677>

Mellionard, M. (2023, February 10). How much does 3D animation cost & rates for product marketing video services?: CAD crowd. Cad Crowd | CAD design services, 3D modeling, 3D animation, CAD drafting, engineering & 3D printing design. <https://www.cadcrowd.com/blog/how-much-does-3d-animation-cost-rates-for-product-marketing-video-services/>

Nashville Film Institute. (2023, March 10). Concept art - everything you need to know. NFI. <https://www.nfi.edu/concept-art/>

Rhea. (2022, April 16). ¿Por qué es tan importante el lenguaje de las formas?: 21 draw. 21 Draw | Be a better artist with 21 Draw. <https://www.21-draw.com/es/why-is-shape-language-so-important/>

Salomaa, H.(2018). Video Games and Costume Art -digitalizing analogue methods of costume design. Recuperado de https://aaltodoc.aalto.fi/bitstream/handle/123456789/31342/master_Salomaa_Heli_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Simonet, A. (2022). Qué es un moodboard, de qué sirve y cómo se hace. Anna&Co. <https://annaand.co/post/que-es-un-moodboard-de-que-sirve-como-se-hace>

Takehiko. I. (1998). Vagabond. Shukan Morning. Recuperado de [https://es.wikipedia.org/wiki/Vagabond_\(manga\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Vagabond_(manga))

Tempone,F.(2021). What is color harmony and what types are there?: Blog. Domestika.Recuperado de <https://www.domestika.org/en/blog/8679-what-is-color-harmony-and-what-types-are-there>

Watsuki. N. (1998). Samurai x. Shōnen Jump. Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Rurouni_Kenshin#:~:text=Warner%20Bros%20es%20la%20productora,El%20Guerrero%20Samur%C3%A1i.

9.Videografía

Medina, J,A[[Jair Medina].(6 de diciembre de 2020).[[Jair Medina]. ¿Qué es CONCEPT ART? - CYD #2. [Video]. YouTube. Recuperado el 14 de Julio de 2023 de <https://www.youtube.com/watch?v=SuT6iYQmoXo&t=262s>.

Medina, J,A[[Jair Medina].(23 de octubre 2020).[[Jair Medina]. ¿Cómo crear un portafolio de CONCEPT ART?? - Art Room #5. [Video]. YouTube. Recuperado el 14 de Julio de 2023 de <https://www.youtube.com/watch?v=Wm5I3Cnjod4&t=3626s>

Netflix. (2022). Shaman King .[Serie] Recuperado de <https://www.netflix.com/co/title/81239555>

Parker. D [Dani Parker].(9 de Agosto de 2020).[Dani Parker]. A IMPORTANCIA DE LAS FORMAS EN LOS DISEÑOS DE PERSONAJES | DANI PARKER [Video]. YouTube. Recuperado el 14 de Julio de 2023 de <https://www.youtube.com/watch?v=Wm5I3Cnjod4&t=3626s>

-RicharBetaCode.(2022) .God Of War Ragnarok[Video]. YouTube.Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=eAflvow65lM>

Toei Animation,,Echiro .O. (1999) One Piece.[Serie] Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/One_Piece

10.Ludografía

God Of War Ragnarok (Versión para ps5) [Videojuego]. (2022). Estados Unidos: Santa Monica Studio

God Of War Ghost of Sparta (Versión para ps3) [Videojuego]. (2019). Estados Unidos: Santa Monica Studio

Devil May Cry 5 (Versión para ps5) [Videojuego]. (2022). Japón: Capcom

11.Figuras

Figura 1

Santa Monica Studio. (2022).God Of War Ragnarok. [Imagen]. Recuperado de <https://www.hd-tecnologia.com/el-trailer-debut-de-god-of-war-ragnarok-ofrece-un-combate-brutal-con-thor-como-villano/>

Figura 2

RicharBetaCode. (2018). God Of War | En Español | Capítulo 1 "El fantasma de Esparta" [Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=O081aWjQLs>

Figura 3

RicharBetaCode. (2018). God Of War | En Español | Capítulo 1 "El fantasma de Esparta" [Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=O081aWjQLs>

Figura 4

RicharBetaCode. (2018). God Of War | En Español | Capítulo 1 "El fantasma de Esparta" [Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=O081aWjQLs>

Figura 5

Capcom.(2020).Devil May Cry 5: Special Edition. [Imagen] Recuperado de <https://www.vidaextra.com/accion/devil-may-cry-5-special-edition-traera-vuelta-a-accion-a-vergil-modo-turbo-otras-novedades-ps5-xbox-series>

Figura 6

BK Brent. (2019, 5 abril). DMC5 - Simple Dante Combos [Vídeo]. YouTube. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=_bz-9yFOJ0c

Figura 7

BK Brent. (2019, 5 abril). DMC5 - Simple Dante Combos [Vídeo]. YouTube. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=_bz-9yFOJ0c

Figura 8

BK Brent. (2019, 5 abril). DMC5 - Simple Dante Combos [Vídeo]. YouTube. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=_bz-9yFOJ0c

Figura 9

SIE Santa Monica Studio. God Of War Ragnarok. [Imagen] Recuperado de https://live.staticflickr.com/65535/52440137775_be80cf96e8_3k.jpg

Figura 10

SIE Santa Monica Studio. God Of War Ragnarok. [Imagen] Recuperado de <https://i0.wp.com/www.gamerfocus.co/wp-content/uploads/2021/09/Tyr-god-of-war-ragnarok.webp?resize=740%2C925&ssl=1>

Figura 11

Takehiko Inoue. Ilustración de Vagabond. [Imagen] Recuperado de <https://www.laestaciondenieblas.com/resena-vagabond/>

Figura 12

Echiro Oda, Netflix. (2023). Imagen de One piece. [Imagen]. Recuperado de <https://www.netflix.com/title/80217863>

Figura 13

Echiro Oda. (2023). Rob Lucci forma híbrida. [Imagen]. Recuperado de https://as.com/meristation/2022/12/18/noticias/1671350021_278420.html

Figura 14

Nobuhiro Watsuki. (1997). Portada Rounori Kenshin. [Imagen] Recuperado de <https://www.crunchyroll.com/es/series/G6DQV3GKR/rurouni-kenshin>

Figura 15

Netflix, Hiroyuki Takei. (2022). Portada Shaman King. [Imagen] Recuperado de <https://www.industriaanimacion.com/2021/08/shaman-king-2021-todo-lo-que-necesitas-saber/>

Figura 16

Nintendo. (2013). Ilustración de Waluigi. [Imagen] Recuperado de <https://theemptypage.wordpress.com/2013/05/20/critical-perspectives-on-waluigi>

Figura 17

Nintendo. (2013). Ilustración de Yoshi. [Imagen] Recuperado de <https://mario.fandom.com/es/wiki/Yoshi>

Figura 18

Zeroarom. (2021). Ilustración Los tipos de somatotipos. [Imagen] Recuperado de <https://losaficionados.com.mx/2021/12/fenotipo-genotipo-y-somatotipo-fuera-del-deporte/>

Figura19

Nintendo. (2013). Ilustración de Bowser. [Imagen] Recuperado de <https://mario.fandom.com/es/wiki/bowser>

Figura20

Calero. (2020). Tabla del significado de lo colores [Imagen] Recuperado de <https://www.lydiacalero.com/psicologia-del-color-en-diseno-web/>

Figura21

Entrebits. (2019). Armonías de color. [Imagen] Recuperado de <https://entrebits.es/blog/tendencias-en-diseno-web>

Figura22

Nintendo. (2020). Imagen Mario Bros. [IMAGEN] recuperado de <https://www.semana.com/cultura/articulo/mario-el-senor-video-cumple-35-anos/202000/>

Figura23

Hirsch. (2020). Imagen Bill Cipher. [IMAGEN] recuperado de https://disney.fandom.com/es/wiki/Bill_Cipher

Figura24

Nintendo. (2020). Imagen Bill Cipher . [IMAGEN] recuperado de <https://mario.fandom.com/es/wiki/Toad>

Figura25

Alex Pi. (2023). Echoes of existence[Imagen] Recuperado de <https://www.artstation.com/artwork/m8Ed6Y>

Figura26

Heli Salomaa. (2018). Production Pipeline.[Imagen].Recuperado de https://aaltodoc.aalto.fi/bitstream/handle/123456789/31342/master_Salomaa_Heli_2018.pdf?sequence=1&isAllo wed=y

Figura27

Aekkapong Sansila.(2018). Comparison of Imperial Navy and German Uhlan Uniform. [Imagen]. Recuperado de <https://qph.cf2.quoracdn.net/main-qimg-77b96cd5d3ce70210cc16eed2b5adf9-lq>

Figura 28

Jair Medina. (2020) . ¿Cómo crear un portafolio de CONCEPT ART? – ArtRoom #5 [Video]. YouTube .Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Wm5I3Cnjod4&t=3626s>

Figura 29

Jair Medina. (2020) . ¿Cómo crear un portafolio de CONCEPT ART? – ArtRoom #5 [Video]. YouTube .Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Wm5I3Cnjod4&t=3626s>

Figura 30

Jair Medina. (2020). Eliot Aronax. [Imagen]. Recuperado de <https://www.artstation.com/artwork/BmdzZ8>

Figura 31

Jair Medina. (2020). Leon Aronax. [Imagen]. Recuperado de <https://www.artstation.com/artwork/BmdqQ4>

Figura 32

Jair Medina. (2020) . ¿Cómo crear un portafolio de CONCEPT ART? – ArtRoom #5 [Video]. YouTube .Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Wm5I3Cnjod4&t=3626s>

Figura 33

Jair Medina.(2020) . ¿Cómo crear un portafolio de CONCEPT ART? – ArtRoom #5 [Video]. YouTube .Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Wm5I3Cnjod4&t=3626s>

Figura 34

Jair Medina.(2020) . ¿Cómo crear un portafolio de CONCEPT ART? – ArtRoom #5 [Video]. YouTube .Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Wm5I3Cnjod4&t=3626s>

Figura 35

Jair Medina.(2020) . ¿Cómo crear un portafolio de CONCEPT ART? – ArtRoom #5 [Video]. YouTube .Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Wm5I3Cnjod4&t=3626s>

Figura 36

Jair Medina. (2020). ¿Cómo crear un portafolio de CONCEPT ART? – ArtRoom #5 [Video]. YouTube .Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Wm5I3Cnjod4&t=3626s>

Figura 37

Jair Medina.(2020) . ¿Cómo crear un portafolio de CONCEPT ART? – ArtRoom #5 [Video]. YouTube .Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Wm5I3Cnjod4&t=3626s>

Figura 38

Jair Medina. (2020). Leon Aronax. [Imagen] Recuperado de <https://www.artstation.com/artwork/BmdqQ4>

Figura 39

Jair Medina. (2020). Eliot Aronax. [Imagen] Recuperado de <https://www.artstation.com/artwork/BmdqQ4>

Anexo1: Biblia de videojuego “Red Ronin Ragnarok

Tagline

Ni siquiera salvar al mundo hará que te perdones.

Logline

Red Ronin Ragnarok, trata la historia de Vastoria un ronin ermitaño, que vive atormentado por su pasado y es reclutado por 3 misteriosos guerreros para salvar el mundo. Para conseguirlo, Vastoria y sus 3 compañeros deberán subir los 5 pisos de La Torre del Destino y matar al señor oscuro. Este videojuego 3d es una épica aventura Hack n' Slash en la que cada piso contiene diversos obstáculos y enemigos basados en criaturas mitológicas de la cultura nórdica y japonesa. Además, cada nivel cuenta con su propio jefe. Todos los niveles tienen una estructura diferente y unas mecánicas distintas que van de acuerdo con la criatura que custodia ese piso. Los personajes tienen diferentes tipos de habilidades, y solo se puede cambiar de personaje al inicio de cada nivel.

Contexto Histórico

Un día un grupo de tres mercenarios van a reclutar a Vastoria, el espadachín legendario, para salvar al mundo. Al inicio Vastoria se niega, argumentando que no desea luchar desde que su familia fue asesinada, pero al enterarse que otra cultura está a punto de ser exterminada por el señor oscuro, al igual que lo fue la suya, este accede a ayudarles. Así que los cuatro, después de equiparse, se dirigen a La Torre del Destino para acabar con el señor oscuro, quien quiere obtener el poder absoluto de la entidad oscura que le permitirá dominar el mundo.

En el primer piso los cuatro integrantes tienen un poco de dificultades porque la cantidad de demonios es demasiada, pero, en el transcurso de la batalla Vastoria descubre que tiene la habilidad de absorber y leer la mente de los demonios, lo que permite que nuestro protagonista le dé instrucciones a sus compañeros de la forma en que deben contrarrestar a los demonios. Una vez terminada la batalla Vastoria comenta lo sucedido con sus camaradas, provocando dudas en los demás miembros del equipo, puesto que no entienden cómo alguien que no es un demonio puede controlar este tipo de energía y leer la mente de estos malvados seres. Cuando están a punto de matar al jefe del piso, Fenrir, Vastoria tiene un pequeño flashback viéndose a sí mismo cuidando de este animal cuando era tan solo un cachorro, el animal aprovecha la distracción para atacar, pero Vastoria es salvado por Zadar. Todos quedan con dudas sobre lo que acaba de suceder, pero ascienden al siguiente piso.

El segundo piso es similar al primero solo que los monstruos son un poco más fuertes y de otra especie. Mientras avanzan Vastoria descubre que puede entender parte de lo que las criaturas están pensando. Él lo comenta con los miembros del equipo, generando mayor incertidumbre entre ellos al no entender lo que estaba pasando. Luego enfrentan al Onii y lo derrotan, pero cuando Vastoria está a punto de matarlo el monstruo pide piedad, afirmando que todo lo que hizo fue por órdenes suyas. Vastoria lo asesina sin dudar. Esto genera desconfianza de los mercenarios hacia Vastoria, ya que tenía muchos indicios de ser un demonio, entonces deciden interrogarlo. Sin embargo, Vastoria logra convencerlos de su inocencia, menos al Munin que conserva ciertas dudas. Luego bajo el uso de magia, estos sanan sus heridas y avanzan al siguiente piso.

Antes de entrar al tercer piso, las cosas se complican aún más, puesto que Vastoria empieza a dudar sobre su verdadera identidad, y se da cuenta que aún hay fragmentos de su memoria perdidos. Decide no contarle al grupo, debido a su discusión anterior, pero Munin nota que algo anda mal con él y empieza a cuestionarlo. Vastoria le responde fuertemente y las cosas se complican aún más, porque ya no luchan en contra de los monstruos, sino que también entre ellos. Comienzan a pelear (físicamente) y Zadar trata de detenerlos. De repente los monstruos aparecen y el Ullr uno queda luchando solo contra todos los monstruos. Tras unos minutos de combate el Ullr es herido seriamente. Vastoria y los demás se percatan de esto así que corren a salvarlo, y casi lo logran, de no ser por la aparición del Haelsverg que absorbe a Ullr. Vastoria sin pensarlo se lanza al ataque, pero al chocar armas, Vastoria tiene una visión de su pasado, en la que él asesinó a su familia. Esto debilita su alma provocando que una misteriosa oscuridad se apodere de él, transformándolo en un monstruo. Al verlo, el jefe del piso tres se inclina ante él, diciéndole. "Bienvenido señor oscuro". Zadar y Munin quedaron atónitos. Resulta que su supuesto difunto malvado hermano se había apoderado de su cuerpo.

Vastoria Oscuro, quien ahora se hace llamar Orochi le ordena al Haelsverg que acabe con los guerreros, luego sube al cuarto piso, para comenzar el ritual para apoderarse del mundo. Tras una intensa batalla el jefe del tercer piso cae derrotado y los guerreros lo obligan a revelar la verdad utilizando un encantamiento. De esta forma descubren que quien mató a la familia de Vastoria fue su hermano gemelo, haciéndose pasar por él.

Este había desaparecido misteriosamente hace muchos años, Vastoria nunca dejó de buscarlo, pero nunca lo encontró. Resulta que el hermano de Vastoria (Orochi, en su cuerpo original) hizo un ritual para tener poder de la entidad oscura. Cabe añadir que en este ritual sacrificó a la familia de Vastoria, pero algo salió mal y al fusionarse con parte del poder la entidad oscura quedó maldito. Su maldición consiste en que sólo podía materializarse por cortos tiempos en el mundo real, pero al hacerlo siente un extremo dolor. Por lo que en busca de aliviar su condición y de más poder, decide sacrificar a toda su raza. Con este poder quebró parte de la maldición, ya no sentía dolor, pero su tiempo en el plano físico aún era limitado, por lo que antes de dominar al mundo decide robar el cuerpo de su hermano, para así poder gobernarlo sin dolor, ni límites. Sin embargo, el ritual no era tan sencillo, para conseguirlo alteró los recuerdos de Vastoria y lo hizo lo más miserable posible durante años. En ese lapso también creó a su ejército de monstruos.

Al conocer esto los guerreros suben al cuarto piso para tratar de salvar a Vastoria y entran en una gran batalla con este. Con mucho esfuerzo realizan otro encantamiento y logran mostrarle la verdad a Vastoria Oscuro, haciendo que el verdadero despierte, provocando una crisis en Orochi. Los guerreros aprovechan esto y comienzan a pelear con todas sus fuerzas. Mientras que el alma de Vastoria lucha contra el alma de su hermano gemelo, y cuando está a punto de asesinarlo, se detiene un momento y trata de darle una segunda oportunidad. Sin embargo, el hermano gemelo de Vastoria (Orochi), al ver este acto de compasión y ver que su hermano aun lo amaba pese a lo que había hecho, decide sacrificar su vida para volver a sellar a la entidad oscura.

Universo

El universo de esta historia se ubica en una realidad alterna donde las civilizaciones están basadas en las culturas japonesa y nórdica en la época medieval. Inicialmente, el mundo estaba dividido en estas dos civilizaciones, al este estaba la cultura japonesa y al oeste la nórdica. Hubo bastantes guerras entre ambas culturas por el control de las dos entidades sagradas. Estas son un tipo de dioses que están en constante lucha, influenciando a los seres vivientes. Sin embargo, tras doscientos años de batalla lograron llegar a un acuerdo de paz, que se celebró con la construcción de la Torre del Destino, en donde ambas culturas podrían verse beneficiadas de sus poderes. Con el paso del tiempo fueron surgiendo civilizaciones híbridas entre la cultura nórdica y la japonesa. Cada sociedad está dirigida por un líder o un rey.

Algunas personas se convierten en monstruos fusionándose con una criatura mitológica. Estos humanos tienen el poder de controlar bestias inferiores, dependiendo del poder de la criatura con el que se hayan fusionado. Las criaturas mitológicas existentes, lógicamente, son aquellas de la mitología nórdica y japonesa. Unas criaturas son amables con la humanidad y otras tratan de generar caos.

También se dice que se puede acceder al poder de las bestias sagradas sacrificando a una gran cantidad de personas y entregándose por completo a la entidad. Nunca nadie lo había logrado hasta que el hermano de Vastoria lo consiguió.

Lógicamente las dos grandes entidades están basadas en el concepto del bien y del mal. Estas mantienen el equilibrio del mundo, de no existir una se perdería el balance y el mundo acabaría. Ambas se mantienen en una constante competencia, e influyen con sus poderes sobre sus acciones para sus propósitos. Sin embargo, por temporadas, la entidad oscura es más poderosa que la entidad blanca y viceversa. Se cree que sobre estas existe una entidad suprema, que fue la responsable de crear La Torre del Destino y encerrar allí a la entidad blanca y a la entidad oscura. Sin embargo, no se tiene mucha información con respecto a la entidad suprema.

Espacio

Dentro del juego los límites físicos de los personajes son los muros y los objetos de la torre, junto con los elementos que hay dentro de cada piso. Cada piso es distinto en su espacio, pero las reglas que se aplican son las mismas. El movimiento es continuo lo que quiere decir que el jugador se puede mover de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo y en las diferentes diagonales.

Tiempo

En este juego el tiempo es continuo, no está basado en turnos, transcurre de forma lineal sin ningún tipo de alteración o perturbación, no influye notoriamente en las mecánicas del juego. Podríamos decir que transcurre a la misma velocidad que en el mundo real. Los personajes no pueden intervenir sobre el tiempo.

Personajes

Principales

Vastoria: En su tiempo fue conocido como el mejor espadachín, su valentía y determinación eran incomparables. Sin embargo, tenía grandes defectos: su soberbia y su exceso de confianza, que lo llevaron a cometer grandes errores como la pérdida de varias batallas, de buenos amigos y sobre todo la pérdida de su hermano. Era apasionado por el combate, su mayor objetivo era encontrar oponentes dignos, lo que provocó que descuidara mucho a su familia por sus otras responsabilidades. Elemento que lo hizo sentir más culpable, al momento de perderlos. Cabe añadir que Vastoria nunca tuvo un mal corazón simplemente se dejó llevar mucho por su afición al combate, sin embargo, otra de sus motivaciones era proteger a los demás. Es un guerrero que combina las técnicas de la espada con técnicas basadas en el elemento del fuego. Después de la gran pérdida de su familia y raza, Vastoria se convirtió en un ermitaño que esperaba la muerte. Era alguien desmotivado que estaba sumergido en una profunda depresión.

Secundarios

Ullr: Es un guerrero frío como el hielo, siempre está concentrado en finalizar la misión, muy rara vez, por no decir que nunca, se abrió completamente con los demás. Su mayor interés y área de estudio es el mundo, por lo que se dedica a la recopilación de datos del mismo. No es muy bueno en el combate cuerpo a cuerpo, sin embargo, es un arquero magnífico, posee una puntería prodigiosa. Pese a ser tan frío por fuera este sería capaz de dar la vida por sus compañeros. Tiene un oscuro sentido del humor. Está obsesionado con el conocimiento, lógicamente también le interesa preservar el mundo, pero no por un acto altruista, sino porque de ser destruido el mundo no habría nada que estudiar. Se dice que fue criado por una secta, pero no hay ninguna prueba al respecto.

Zadar: Es el más noble de nuestros cuatro héroes, podríamos decir que es el divertido del equipo, su mayor cualidad es el carisma y la calidez que tiene. Sin embargo, no debemos subestimarle, puesto que su fuerza física es la mayor entre todo el equipo, por lo que también es un excelente peleador cuerpo a cuerpo, domina diferentes tipos de artes marciales y diferentes tipos de armas, pero, su principal arma es el hacha. Él es el más tranquilo entre los cuatro y siempre busca que todos los miembros del equipo estén bien. Siempre trata de resolver los conflictos. Su motivación es proteger a su familia y amigos de la inminente destrucción que se avecina.

Munin: Podríamos decir que es el más rudo de todo el grupo, en varias ocasiones se ha caracterizado por actuar impulsivamente, no es capaz de confiar mucho en las otras personas, excepto por Zadar y Ullr, quienes han sido sus dos mejores amigos de toda la vida. Tiene un buen corazón, sin embargo, cuando desata su furia no existe nadie que pueda detenerlo. Es determinado y está obsesionado con la victoria. Pese a tener pocas amistades, las valora y las cuida más que nada, siempre trata de ayudar a sus compañeros. Posee un gran amor por los animales, en especial por los perros. Tiene un espíritu noble, sin embargo, trata de ocultarlo, mostrándose siempre como el más fuerte. Es un gran mago, experto en las artes místicas basadas en el elemento del relámpago, también tiene poderes curativos. Su principal motivación no es la protección de la civilización, sino la protección de los animales y la naturaleza. No es alguien misántropo, pero siempre es muy reservado o alejado de la civilización.

Fenrir: Era un asesino que trabajaba para uno de los dioses más despiadados existentes, Loki. Una noche su amo le ordenó ir a asesinar al Padre de Todo, cuyo nombre no debe ser mencionado, pero que todos conocen. Sin embargo, el viejo mercenario, al ser tan solo un humano no tenía el poder suficiente para enfrentar al rey de todo y con facilidad fue derrotado. En vez de asesinarlo el padre de todo decide convertirlo en un horrible y débil anciano que todo el mundo repudie, provocando que la sociedad lo exilie. Condenado a vagar sin rumbo en una tierra inhóspita conoce un oscuro espíritu, que le ofrece poder y venganza en contra de los dioses a cambio de serviles. Al aceptar el trato el mercenario se transforma en un híbrido entre un hombre y un lobo.

Onii: Se cree que alguna vez fue un temible general del ejército Japonés, cuyo único propósito era derramar sangre y torturar a sus enemigos, ya que se deleitaba con el dolor ajeno. Pero un día, torturar personas dejó de ser suficiente por lo que empezó a comérselas en secreto. Una misteriosa noche, en búsqueda de más poder para devorar a más gente inocente decide vender su alma a un espectro oscuro quien le ofrece poder y comida sin límites a cambio de su eterna lealtad. Con el tiempo olvidó su verdadero nombre y solo piensa en cuál será su próximo bocadillo.

Hraesvelgr: Una de las mayores ambiciones del hombre a lo largo de los años ha sido el poder volar por los cielos y para el hombre que alguna vez fue conocido como Hazard, esto no era una ambición sino una obsesión. Antes de fusionarse con la mítica ave de hielo,

Hazard era un reconocido inventor que buscaba la forma de crear un vehículo que volara. Sin embargo, un día su pequeño hijo utilizó uno de sus prototipos, lo activó y salió despedido a una gran velocidad cayendo por un abismo. Al enterarse de tal acontecimiento y desesperado por resucitar decide venderle su alma a un oscuro espectro, que le ofreció traer a su hijo devuelta a la vida una vez hayan provocado el Ragnarok , destruyendo el actual reino nórdico. Sin dudarlo, Hazard acepta y el espectro lo convierte en un híbrido entre un Haeslverg y un humano.

Hermano de Vastoria (Orochi): Es alguien envidioso, ambicioso y sin escrúpulos. Fue capaz de asesinar a su familia por su sed de poder y venganza. Siempre pensó que su mayor enemigo era su hermano, puesto que siempre vivió a la sombra de sus logros. Lo anterior se presentó hasta tal punto que sus propios padres nunca lo tuvieron en cuenta, ni estuvieron tan pendientes de él por atender a Vastoria. El señor oscuro siempre culpó a su hermano por sus desgracias, por lo que decidió acabar con él. Así que comenzó a realizar rituales con la entidad oscura para obtener el poder para enfrentar a su hermano. Inicialmente, él jamás pensó en asesinar a sus parientes, pero al entrar en contacto con la entidad oscura, esta comenzó a manipularlo para conseguir su liberación de la Torre del Destino. Para esto se aprovechó de los sentimientos negativos a su alma, arrastrándolo a la locura, e impulsándolo a cometer atroces crímenes.

Vastoria Oscuro: Es una fusión entre las almas de Vastoria, su hermano y la entidad oscura, es un guerrero cruel y despiadado, lo único que le interesa es el dominio del mundo. La personalidad que sobresale de este ser es la de la Entidad Oscura. Sin embargo, al ser una fusión de varias almas, pese a su gran poder, cuenta con la debilidad de que alguna de las otras personalidades tome el control del cuerpo.

Diseño de Niveles

Piso 1 Bosque Encantado: Es custodiado por Fenrir, el lobo gigante. Las características de este piso y el ambiente son muy similares a un bosque nórdico en su época de invierno. Los esbirros de este nivel son pequeños lobos que se caracterizan por su velocidad, el daño que producen es muy poco, en gran número son muy peligrosos. El nivel tendrá 3 zonas: 2 de bosque y una cueva donde se encuentra el portal al siguiente piso junto con el jefe final. El jugador deberá atravesar ciertos obstáculos como: avanzar con más dificultad en las zonas con mayor cantidad de nieve o derribar unos árboles para crear un puente y atravesar precipicios. No hay límite tiempo, pero sí de vidas, teniendo solo 3 vidas. Habrá 2 checkpoints. La cantidad de enemigos en la primera zona será de 15. En la segunda será de 20. En la cueva solo se presentará la batalla con el jefe final.

Piso 2 Infierno de Sakura: Este piso es vigilado por un Oni. Este piso es el más parecido a un infierno. Tiene grandes estructuras de roca, arenas movedizas y algunas ruinas de una antigua civilización basada en la cultura japonesa. El nivel está dividido por 2 zonas, en la primera hay 25 enemigos y en la segunda 40. Luego en la tercera zona que será una gran

montaña de pura roca donde estará el jefe final. No hay límite de tiempo, pero sí de vidas, un máximo de 3. Los enemigos de bajo rango son pequeños onis, su velocidad es normal, pero su fuerza física, y por ende su daño, es mayor. También pueden lanzar bolas de fuego oscuro. El nivel tiene dos checkpoints.

Piso 2 Bosque en el cielo: Es un piso cuyas estructuras son nubes y copas de los árboles, y el caer de las mismas implica una muerte segura. Este piso es custodiado por Hraesvelgr. Este se encuentra en su nido custodiando el portal al cuarto piso. Sus esbirros son mini águilas con el poder de controlar el viento. Lógicamente al poder volar son mucho más veloces a comparación de los otros esbirros, a su vez su fuerza y resistencia es mayor. A diferencia de otros niveles este piso solo es un camino de nubes y árboles. El nivel acaba en un árbol gigante que hay que trepar para llegar al nido de la bestia. En algunas partes el viento es muchísimo más fuerte, por lo que los movimientos de los personajes son más lentos. Hay dos checkpoints, la cantidad de enemigos es de unos 40.

Templo de las deidades: Es una sala de un templo gigante, en esta sala se encuentran las criaturas de los primeros pisos y es custodiada por Vastoria Oscuro. No hay un trayecto que recorrer simplemente es la sala del templo en donde se da el combate final, se divide en dos zonas: la sala principal y el mundo interior de Vastoria donde este mismo lucha contra su hermano, por el control del cuerpo.

Piso 5: Desconocido. Solo se menciona, se cree que allí están atrapadas las grandes entidades.

Mecánicas de Juego

Condiciones para Ganar y Perder

Condiciones para ganar:

1. Atravesar todo el nivel y matar al jefe final con al menos una vida.

Condiciones para Perder:

1. Caer de las nubes o árboles del nivel 3.
2. Caer de un precipicio en el nivel 1.
3. Ser asesinado por un jefe final o los esbirros.

Modos de Juego

- Único jugador: En este modo de juego el jugador debe pasar por los diferentes obstáculos e ir acabando con los enemigos atravesando todo el piso de la torre.

Acciones de Juego

Acciones Vastoria, Zadar, Ullr, Munin:

1. Avanzar, saltar, retroceder, agacharse
2. Bloquear
3. Ataque básico
4. Ataque especial
5. Ataque de segundo nivel.
6. Recolectar energía (solo en el caso de Vastoria)
7. Cambiar de arma

Acciones jefes:

1. Avanzar, saltar, retroceder, agacharse
2. Ataque básico
3. Ataque cargado 1
4. Ataque cargado 2
5. Ataque cargado 3
6. Ataque final.
7. Transformación

Reglas de Juego

1. El jugador cuenta con 3 vidas por nivel, si pierde todas las vidas tendrá que reiniciar todo el nivel.
2. El jugador solo podrá cambiar de personaje al inicio de cada partida, o después de morir en un checkpoint.
3. A medida que ataque el jugador podrá ir cambiando de arma.
4. Antes de enfrentar al jefe final de cada nivel el jugador deberá acabar con todos los minions.
5. Para lanzar ataques especiales el jugador deberá recolectar cierta cantidad de energía demoníaca desprendida de los cadáveres de los minions. Solo se podrán acumular energía para 3 ataques cargados. Y estos ataques solo podrán ser realizados después de realizar un combo de ataque de mínimo 7 golpes.
6. A medida que el jugador golpee y haga combos con diferentes tipos de armas el daño producido se irá incrementando, pero una vez finalizado el combo el daño volverá a su estado base.

