

tf g

memoria

bellas artes



MENCIÓN: _____

TÍTULO: _____

ESTUDIANTE: _____

DIRECTOR/A: _____



PALABRAS CLAVE: _____

RESUMEN: _____



Índice

pág/s.



1. Propuesta y Objetivos	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>
2. Referentes	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>
3. Justificación de la propuesta	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>
4. Proceso de Producción	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>
5. Resultados	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>
6. Bibliografía	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

Propuesta

El presente trabajo final de grado consiste en la realización del desarrollo visual de unos personajes y entornos para un proyecto de desarrollo de un videojuego para PC.

Debido a que existe una gran cantidad de plataformas de distribución digital para este soporte, los videojuegos son más accesibles para el público en general y facilita las conexiones online.

Esta es la base de nuestro proyecto de TFG, un videojuego multijugador que permite la interacción de dos jugadores al mismo tiempo, cooperativo, que logra que trabajen en equipo para conseguir un objetivo común y con interacciones denominadas “quick time event”, que son un método de jugabilidad sensible al contexto y en las que el jugador tiene un control limitado del personaje en escenas cinemáticas permitiendo así una toma de decisiones que afectan a la historia y pueden dirigirle a finales diferentes.

El tipo de universo de ciencia ficción planteado gira entorno al ciberpunk, ambientado generalmente en mundos distópicos y urbanos, protagonizados usualmente por seres marginales de la sociedad y que deben utilizar sus habilidades tecnológicas para sobrevivir en un mundo hostil.

El tema que trata el videojuego es un universo distópico y post- apocalíptico donde las personas del planeta tierra han sido conectadas inconscientemente a un planeta cibernético tras su total devastación y destrucción.

En nuestro proyecto queremos una jugabilidad al estilo *Quantic Dream*, una empresa caracterizada por el control que el jugador tiene sobre los personajes y su capacidad de decisión sobre la trama, pero con una ambientación similar a la de *Cyberpunk 2077* (CD Projekt RED, 2020).

El proyecto tiene como objetivo el desarrollo del *concept art* que son ilustraciones cuyo objetivo principal es dar una representación visual de un diseño o idea para su uso en películas, videojuegos, animación o cómic y utilizarlas en un portfolio como muestra de nuestras capacidades. Debido a las limitaciones temporales de la propuesta del trabajo de final de grado hemos decidido realizar el desarrollo visual de dos entornos y tres personajes con sus ítems característicos y mostrar una fracción de lo que sería el resultado final del proyecto completo.

Objetivos:

- Establecer una serie de premisas desde las que diseñar un universo completo y coherente dentro del género de ciencia ficción y que se distinga del material ya existente.
- Poner a prueba nuestras capacidades como generadores de concept art y que sea interesante y legible, y nuestras capacidades de diseño para aportar algo nuevo al campo de la ciencia ficción.
- Explorar los diferentes tipos de *cyborgs* para entender las modificaciones corporales del estilo ciberpunk.
- Adecuar los diseños a una descripción textual del universo.
- Desarrollar unos personajes en virtud de sus actitudes.
- Adaptar los diseños reflejando las mecánicas básicas del juego
- Hacer pruebas de color para conseguir una gama cromática uniforme en el proyecto en su conjunto.



2-REFERENTES

En el proceso de desarrollo de nuestro proyecto, *Cyberfall: The Last Connection*, hemos considerado diversos referentes tanto de videojuegos, como temáticos y plásticos.

Videojuegos

En cuanto al modo cooperativo, hemos elegido a *It Takes Two*, el galardonado título de *Hazelight Studios* como el mejor juego multijugador y mejor juego del año 2021. Es un videojuego de acción y aventura con elementos de plataformas y creado exclusivamente para jugar en modo cooperativo. Su éxito reside en el enfoque en la cooperación, cada personaje tiene habilidades únicas y depende del otro para avanzar. Son opuestos en muchos aspectos con habilidades y fortalezas distintas que se complementan entre sí fomentando la comunicación y la sensación de trabajo en equipo.

Su narrativa también es importante, pues es emocional y envolvente. Nos vemos involucrados en el proceso de divorcio de una pareja que supera obstáculos a través de esta cooperación y trabajo en equipo.

Para el desarrollo de las mecánicas *quick time event* (QTE) elegimos *Beyond Two Souls* ya que es considerado un precedente en este ámbito por su enfoque narrativo pues los QTE se utilizan como una forma de involucrar al jugador en momentos clave creando una sensación de tensión. También se incorporan de manera orgánica en las escenas y consta de una variedad de acciones y respuestas proporcionando mayor diversidad y desafío en las interacciones. La toma de decisiones a través de esta mecánica añade un nivel adicional de inmersión y jugabilidad ya que el impacto es muy significativo en la historia afectando al desarrollo de los personajes y creando diferentes desenlaces.



Capturas in game de *It Takes Two* y *Beyond Two Souls*

Referente Temático

Como referente temático directo encontramos el videojuego *Cyberpunk 2077*: es un RPG de aventura y acción de mundo abierto ambientado en la megalópolis de Night City. El jugador puede ponerse en la piel de un mercenario o una mercenaria ciberpunk y vivir su lucha a vida o muerte por la supervivencia.

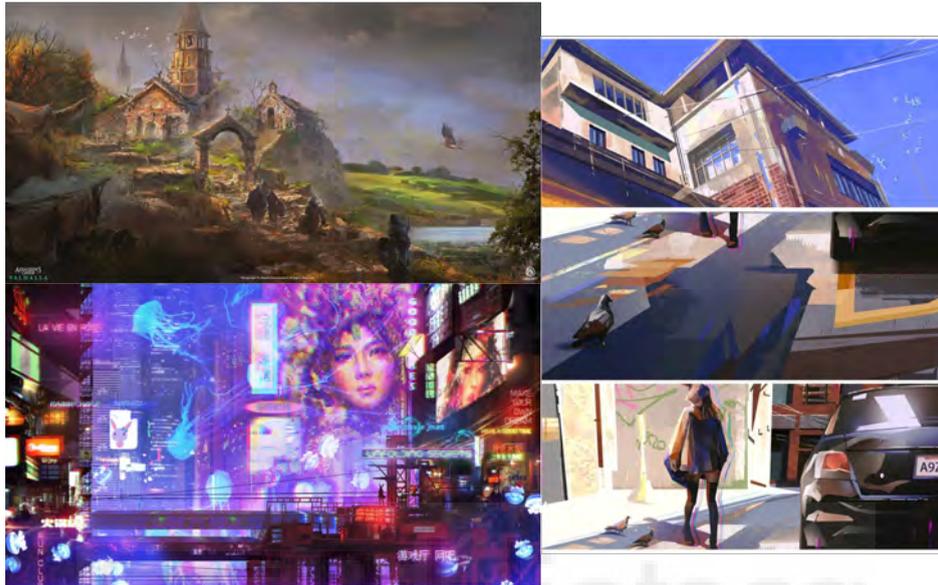
Otro referente temático es el cómic de *Alessandro Barbucci Sky Doll* que presenta un mundo corrupto y distópico donde la opresión religiosa y la deshumanización se entrelazan con la búsqueda de la libertad y la lucha por la identidad personal a través de los ojos de una androide que, muy a su pesar, se cruza en el camino de dos emisarios de la Iglesia al tratar de escapar de su condición de esclava.



Capturas de Cyberpunk 2077 y portada del cómic Sky Doll

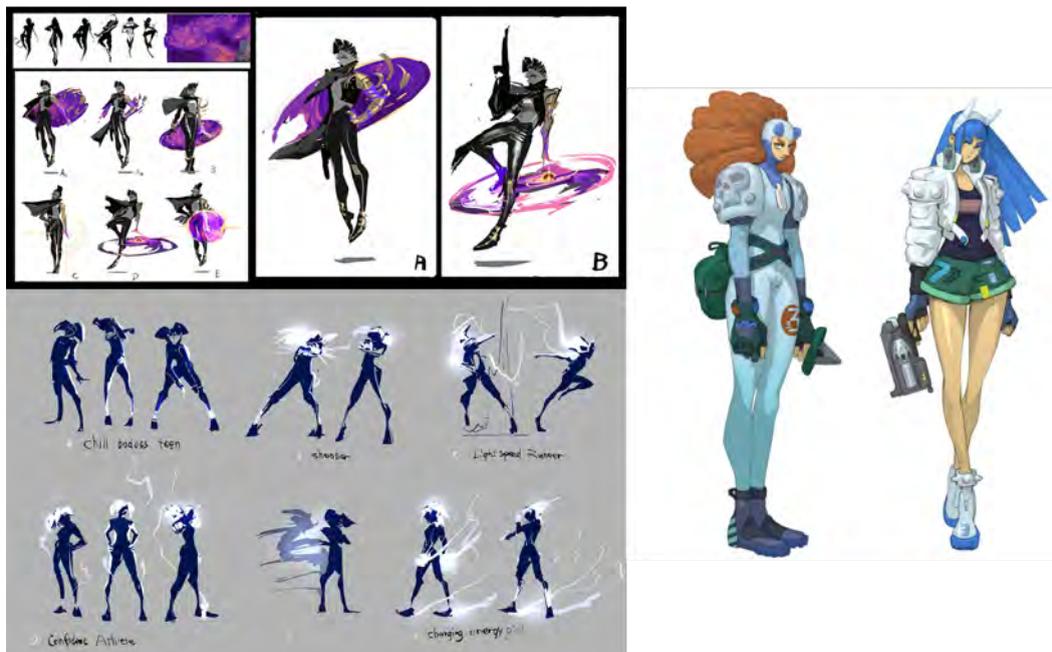
Referentes plásticos

Para el diseño de los fondos tanto formal como temáticamente, nos hemos inspirado en la artista *Donglu Yu*, una artista conceptual de estilo futurista que ha participado en el desarrollo visual de juegos como Far Cry 4 o varios títulos de la saga Assassin's Creed



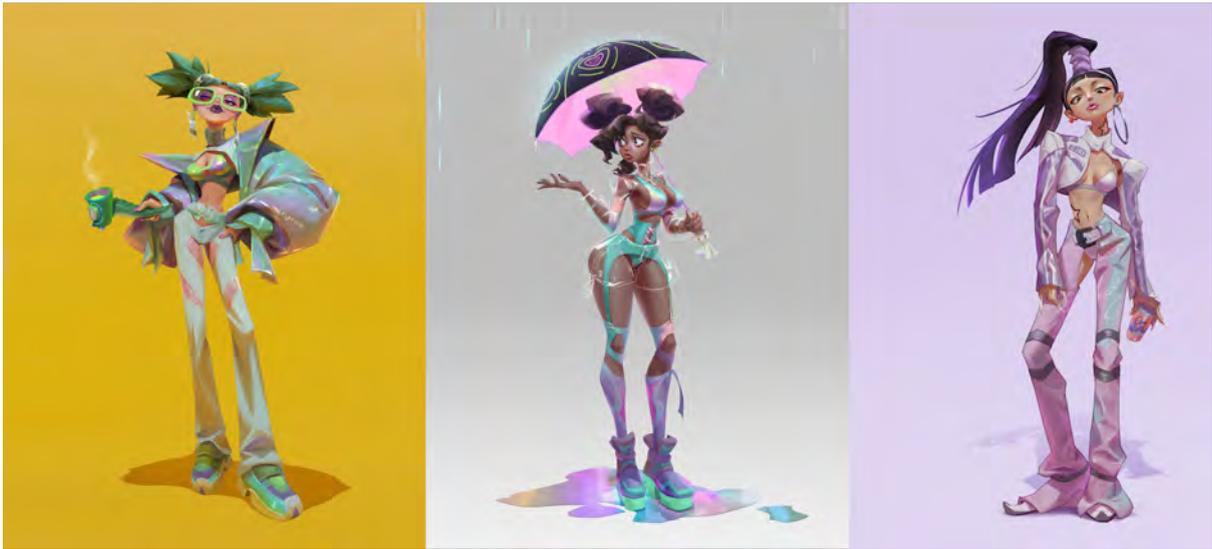
Artes conceptuales de la artista *Donglu Yu*

Para el diseño de personajes nos hemos inspirado en el artista *Konstantin Maystrenko* que es artista conceptual para Riot games y que con dibujos simples consigue transmitir a la perfección las características principales del personaje.



Artes conceptuales del artista *Konstantin Maystrenko*

En cuanto al referente para la colorimetría hemos elegido a Zhao Ziyue, un ilustrador digital y artista conceptual destacado con su paleta de colores brillantes y con estilo neón.



Artes conceptuales del artista *Zhao Ziyue*



3.JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Ante la oportunidad de realizar el TFG hemos querido realizar el proyecto de desarrollo visual de un videojuego pudiendo así poner en práctica lo aprendido durante el grado de Bellas Artes en relación al dibujo, la ilustración digital y el desarrollo de los videojuegos, ya que son campos que nos interesan a nivel profesional, de manera que nos sirva como material de portfolio para poder abrimos paso en la trayectoria profesional de ilustradores conceptuales.

Desde hace algunos años, los videojuegos han pasado a ser una parte importante de nuestras vidas, sobre todo los de tipo multijugador ya que nos han permitido acercarnos a otras personas. El aumento notable de su popularidad y demanda es consecuencia de la pandemia sufrida por el Covid-19, donde el confinamiento obligó a la sociedad a estar aislada. Esto generó que la gente tuviese más tiempo libre apareciendo así este tipo de videojuegos como una herramienta de conexión social, permitiendo así jugar juntos a familias y amigos a pesar de la distancia física convirtiéndose para muchos también en un imprescindible método de escape y evasión de la situación que se estaba dando en el mundo.

Muchas empresas empezaron a utilizar los videojuegos como herramientas para dar conferencias, conciertos y eventos de manera virtual pero con una experiencia inmersiva rompiendo la cuarta pared con el jugador y espectador. Los videojuegos ya no eran sólo videojuegos, eran una ventana de conexión con el mundo entero.

Desde la segunda mitad del siglo veinte, debido al interés popular acerca del futuro, hubo un auge en la temática de la ciencia ficción. A pesar de que el videojuego es un medio más joven que la literatura, el cine o el cómic, su influencia en los videojuegos es evidente, y una prueba de ello es *Space Invaders*, uno de los títulos de arcade más reconocidos, ya en el año 1978, en pleno auge de las recreativas. Esta temática ha ido evolucionando y es una de las más comunes y nuestra favorita junto a todos los micro-géneros como son el ciberpunk o el postapocalíptico.

Podemos decir que se ha convertido en uno de los géneros más relevantes porque es considerado como el que mejor explica y entiende al ser humano, mostrando una lectura sobre el mundo y la sociedad en los que vivimos para imaginarnos la evolución de estos en un futuro.

Esto ha creado un gran interés en el público general, que se identifica y reconoce en los problemas sociales actuales, y disfruta el entrar en juegos de simulaciones futuristas en los que poder interactuar e imaginar la evolución de nuestras vidas.

Viendo la gran proyección profesional que tiene la industria del videojuego y ciencia ficción afectando así directamente al campo del arte conceptual y el interés personal por el mismo, se ha guiado este proyecto hacia esa dirección.

4.PROCESO DE PRODUCCIÓN

Propusimos para este proyecto la creación de una serie de ilustraciones digitales y de diseño de personajes que ayudasen a definir el universo visualmente. Estos son los pasos que hemos seguido para conseguirlo.

Fase 1 _ Documentación e inspiración

En esta primera fase hicimos una búsqueda y análisis de videojuegos que fuesen de tipo multijugador y cooperativo, además de películas y libros de ciencia ficción de estilo ciberpunk como inspiración y punto de partida para el desarrollo de nuestro proyecto. Estos son algunos de los títulos que investigamos:

- *Bread and Fred*, SandCastles Studio, 2023
- *Grounded*, Obsidian Entertainment, 2022
- *Raft*, Redbeet Interactive, 2018
- *Ghost in the Shell*, Rupert Sanders, 2017

Todos los juegos son de estilo y temática diferente pero de modo de juego cooperativo. Con ello nos familiarizamos con distintos tipos de mecánicas e integración de estas.

La película nos sirvió como referente temático y visual pues se asimilaba mucho al tipo de universo que buscábamos crear. Pudiendo concretar así un estilo del cuál buscar más referentes.

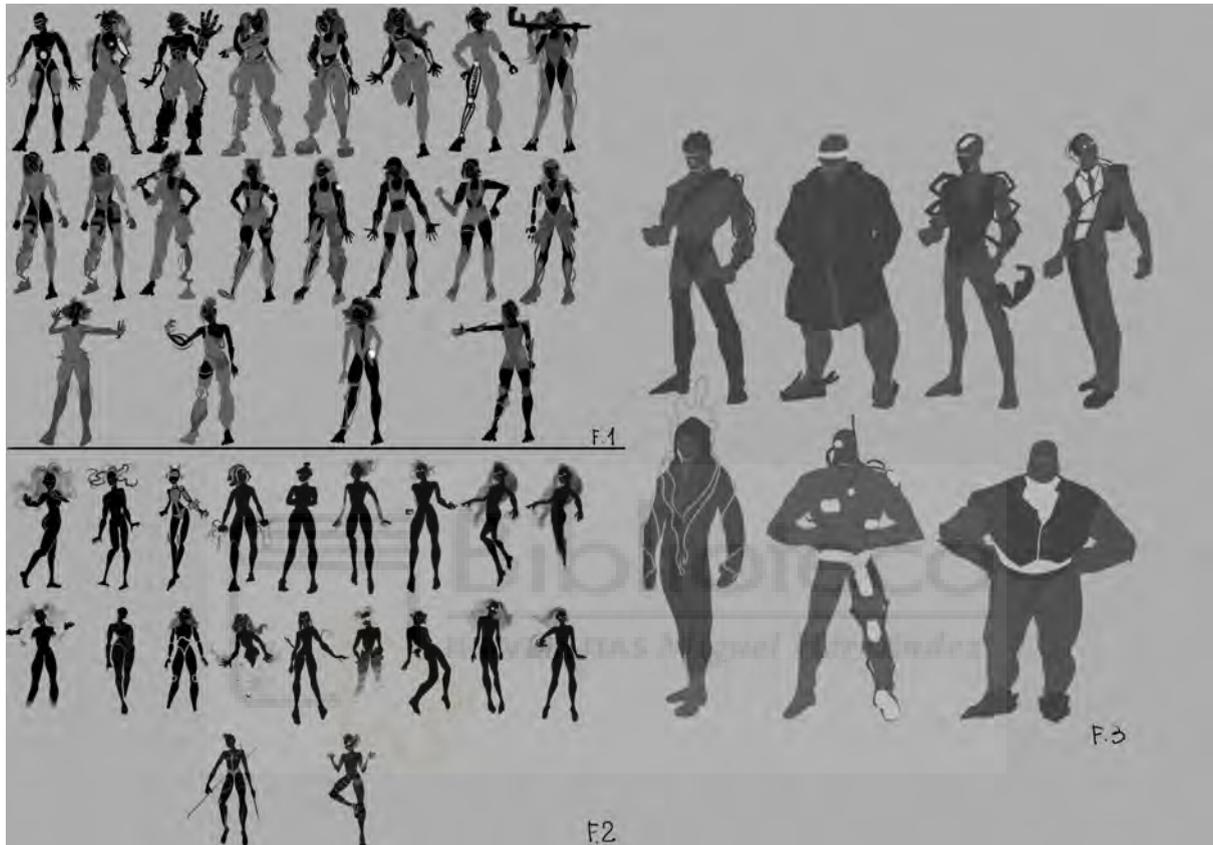
Fase 2_ Concreción de la idea

Teniendo el análisis de los referentes empezamos a concretar la idea y presentamos las normas básicas que rigen el mundo y sus mecánicas:

- La existencia de un universo dividido en dos mundos, uno real postapocalíptico y uno cibernético, en el que reside en desconocimiento la gente virtualmente.
- El gobernador Dr.Brain ha tomado el control generando una situación de inestabilidad social.
- El mundo cibernético cuenta con una apariencia futurista y más colorida, en contraposición al mundo real, que al estar muerto y ser post apocalíptico, tiene una gama de color más apagada y desértica.
- Los habitantes del mundo cibernético son cyborgs.
- A nivel mecánico, el juego necesita dos jugadores ya que contamos con el manejo de los personajes principales, Alie, que es un cyborg, y Z4, que es un holograma.
- Alie es la única cyborg que tiene un chip de holograma, Z4, que es la conciencia real de su cuerpo humano en el planeta humano.
- Las mecánicas están justificadas a nivel de diseño.

Fase 3_ Primeros bocetos

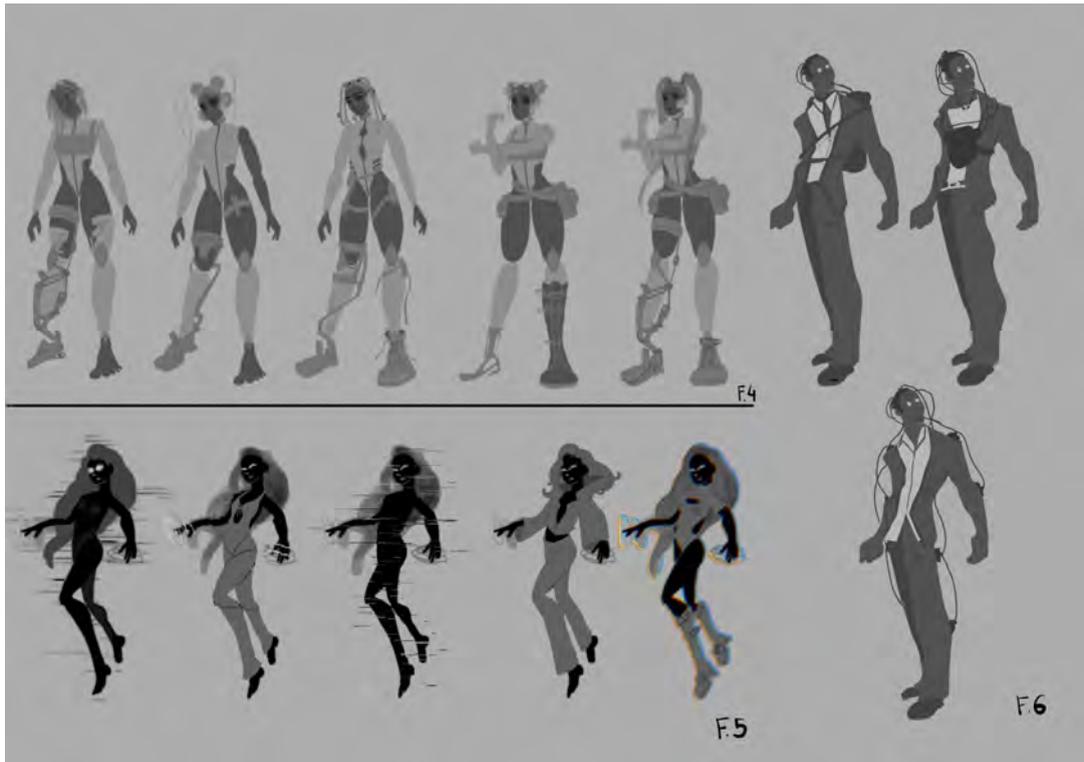
Teniendo en cuenta los referentes ya vistos, nos pusimos a trabajar los primeros bocetos. Para tener una idea general del tipo de personaje que íbamos a crear hicimos múltiples diseños en miniatura denominados “thumbnails” Con este proceso de trabajo, aprendido en la asignatura Pintura y Literatura, podemos trabajar con formas básicas y poco detalladas que nos darán una idea general del concepto de los diseños.



F.1 Thumbnail de Alie. F.2 Thumbnail de Z4. F.3 Thumbnail de Dr.Brain

De cada personaje hicimos una selección de los que más nos gustaban y se adecuaban a las premisas indicadas. A esta selección añadimos mayor definición e hicimos pruebas respecto al estilo y elementos de representación.

En el diseño de Z4, esta parte del proceso nos sirvió para probar diferentes métodos de representación del holograma, así como en el diseño de Alie, para diseñar diferentes tipos de prótesis de pierna y probar diferentes peinados y vestimentas.



F.4 Definición de Alie. F. 5 Definición de Z4. F.6 Definición de Dr. Brain

Fase 4_ Definición y pruebas de color

Una vez realizada la elección final de los diseños, pasamos a limpio realizando el lineart y hacemos una grisalla para obtener los volúmenes básicos de las figuras.



Lineart y grisalla de los personajes.

La última fase que realizamos antes de obtener el resultado final son las pruebas de color. En este caso, multiplicamos la grisalla y aplicamos diferentes gamas cromáticas que se adapten a la estética general adoptada en el videojuego.



Pruebas de color de los personajes.

Para realizar el concepto de los escenarios, hemos seguido el mismo proceso de desarrollo que para los personajes.



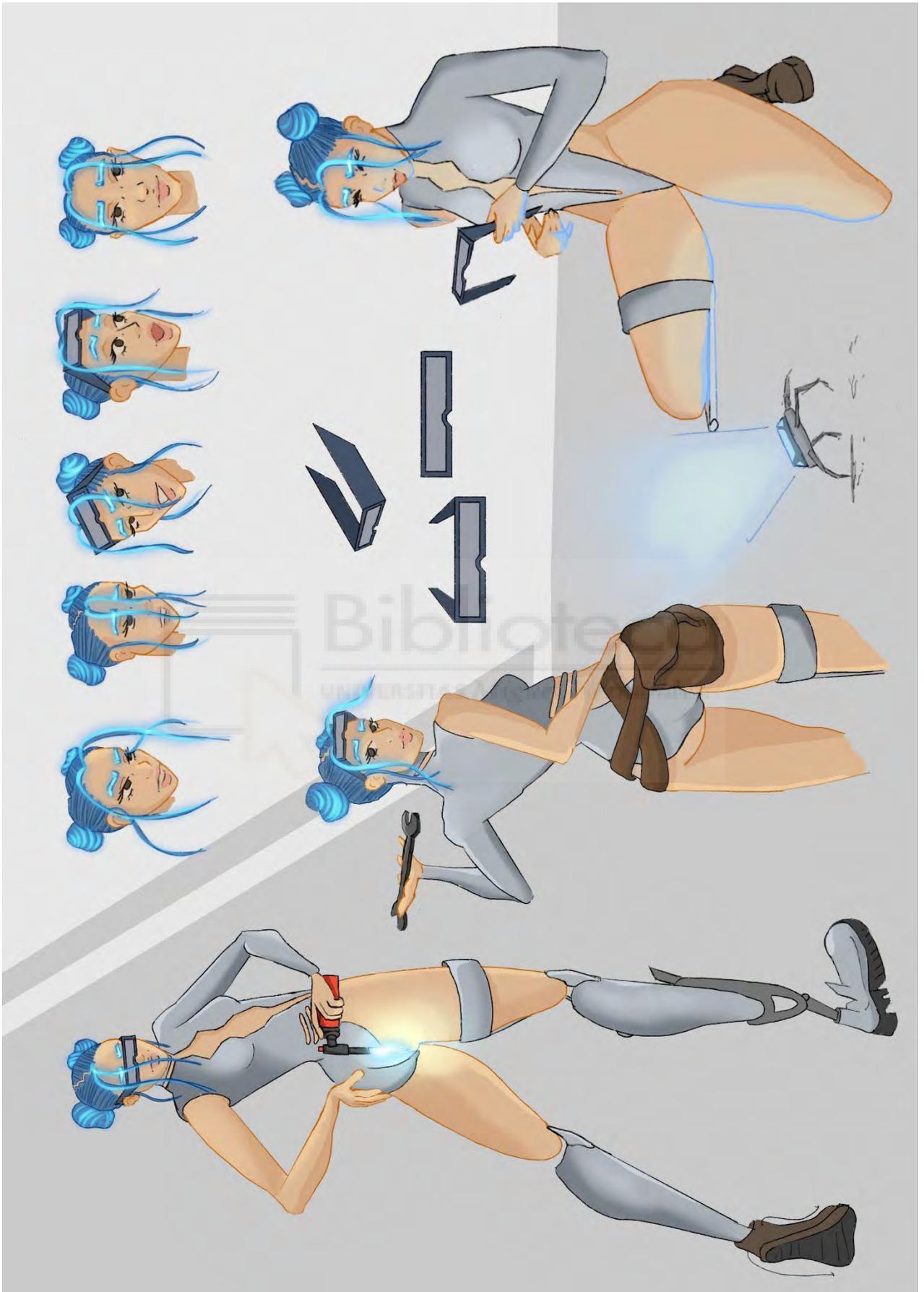
Concept del diseño de escenario del mundo virtual

5.RESULTADOS

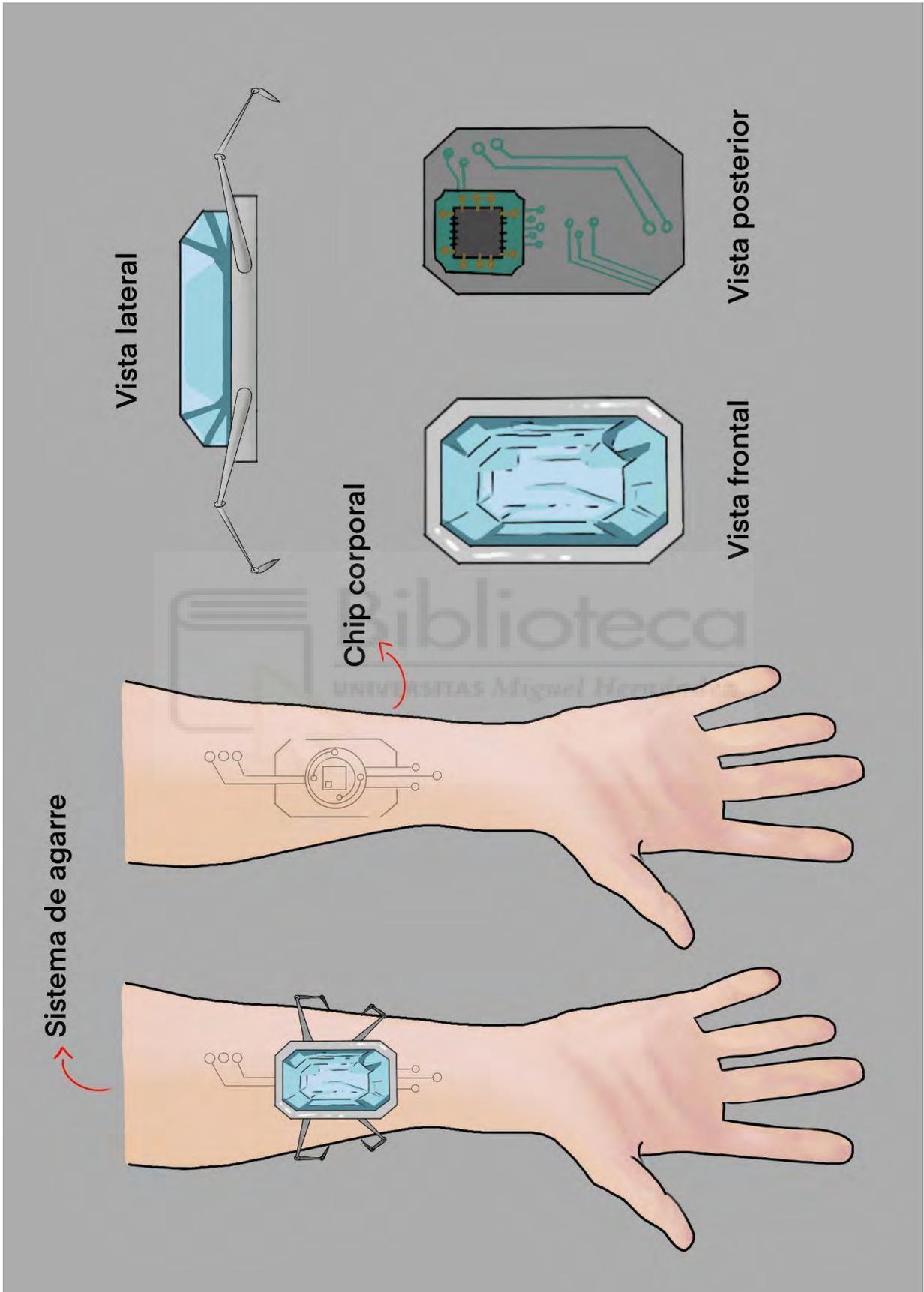
Tras aplicar todo este proceso en cada imagen hemos obtenido un resultado de tres personajes, dos ítems y dos entornos.



Alie. Diseño final en formato lineart, grisalla y a color.



Hoja de personaje de Alie, la cyborg. En él mostramos su actitud, objetos personales y expresiones faciales.

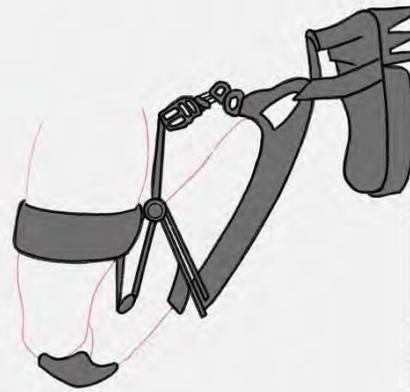


Concept del robot "Chaipy" emisor de holograma, sus vistas y el sistema de agarre y comunicación.

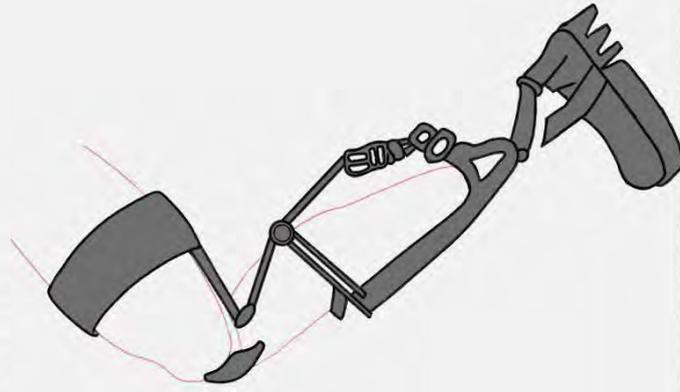
B) Extensión



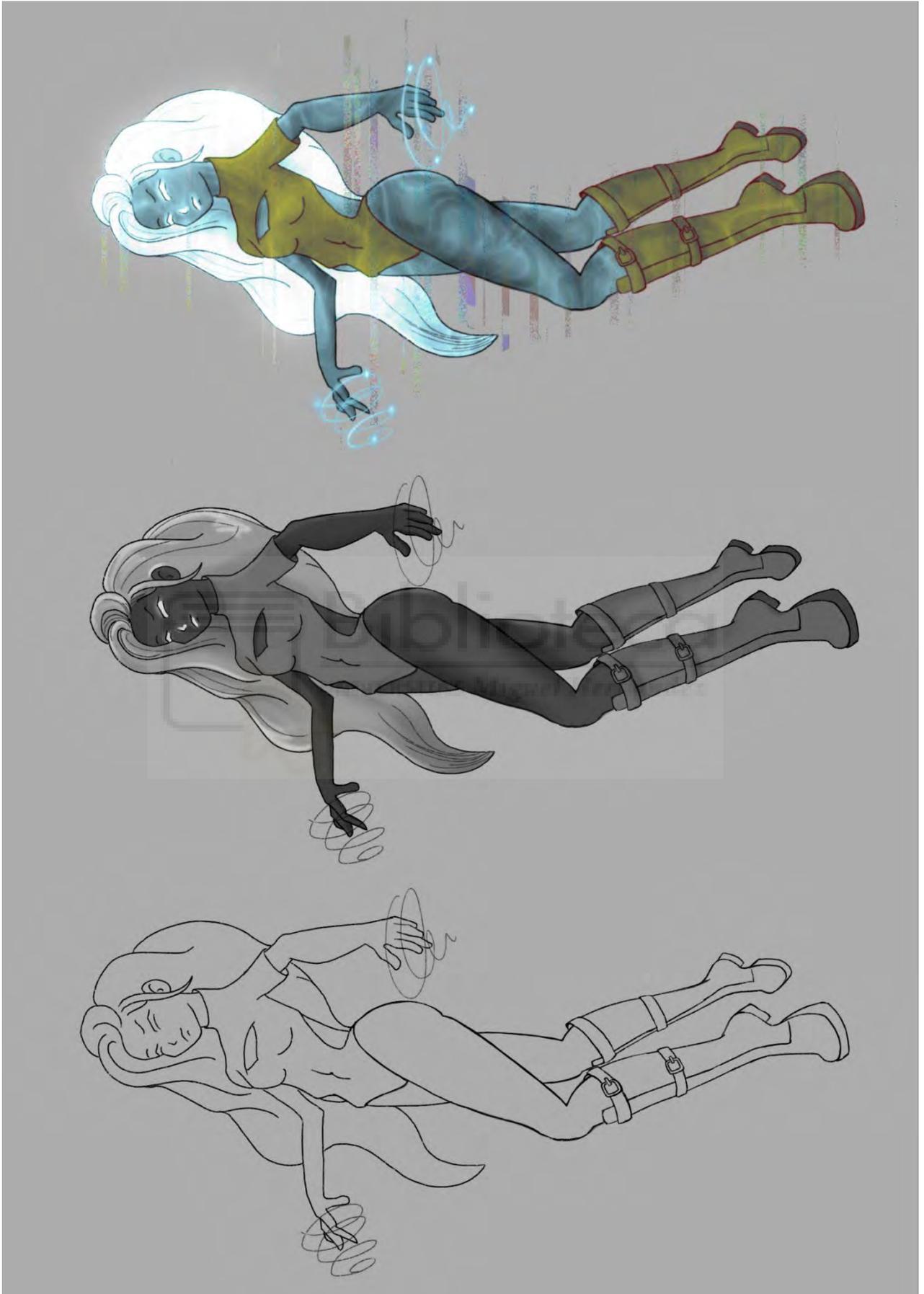
A) Flexión



C) Impulso



[Muestra del funcionamiento de la prótesis.](#)



Z4. Diseño final en formato lineart, grisalla y a color del holograma.



Hoja de personaje de Z4, el holograma. En él mostramos su actitud, la interacción con Chaipy y expresiones faciales.



Dr. Brain. Diseño final en formato lineart, grisalla y a color del villano.



Hoja de personaje de Dr. Brain. En él mostramos su actitud y su tanque cerebral.



Escenario postapocalíptico del mundo real en estado de recuperación.



Escenario del mundo virtual.

6.BIBLIOGRAFÍA

It Takes Two de Hazelight Studios, 2021

Beyond Two Souls de Quantic Dream, 2013

Sky Doll, Alessandro Barbucci, 2000, Norma

Bread and Fred, SandCastles Studio, 2023

Grounded, Obsidian Entertainment, 2022

Raft, Redbeet Interactive, 2018

Ghost in the Shell, Rupert Sanders, 2017

Cyberpunk 2077, CD Projekt RED, 2020

WEBGRAFÍA

<https://www.artstation.com/zoonoid> - Konstantin Maystrenko

<https://www.artstation.com/donglu> - Donglu Yu

https://www.instagram.com/alessandro_barbucci/?hl=es - Alessandro Barbucci

<https://www.ea.com/es-es/games/it-takes-two> - It Takes Two