



2019- 2020

MENCIÓN: Artes Visuales y Diseño

TÍTULO: Midgar

ESTUDIANTE: Garrido Agulló, Rafa

DIRECTOR/A: Maravall Llagaria, Jose Luís

PALABRAS CLAVE: Ilustración, Videojuego, Mitología Nórdica, Personajes, Videojuego Souls-Like

RESUMEN: Este tfg tiene como propuesta el desarrollo de una serie de ilustraciones de personajes pertenecientes al apartado artístico de un videojuego cuyo género se asemeja a un souls like con toques de mitología nórdica.

El objetivo se centra en la creación y diseño que estos personajes deben tener en dicho videojuego.

Indice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos	5	-	5
2. Referentes	6	-	9
3. Justificación de la propuesta	10	-	10
4. Proceso de Producción	11	-	13
5. Resultados	14	-	19
6. Bibliografía	20	-	20

1.PROPUUESTAS Y OBJETIVOS

1.1 Propuestas

El Trabajo Final de Grado que presentamos se ha orientado al diseño de personajes pertenecientes a un videojuego perteneciente al género de aventuras y exploración. Además, nuestro videojuego entra dentro de un mercado actual unido por un nuevo pseudo-género en auge llamado "Souls-Like".

El videojuego, del que somos responsables de su idea original, guión y diseño artístico, tiene prevista su publicación 2020, pero las limitaciones del Trabajo de Final de Grado han hecho necesario acortar esta propuesta por lo que hemos decidido hacer cinco diseños de personajes los cuales tiene importancia en la trama.

El término *Souls-Like* viene de una serie de videojuegos de la compañía *From Software*. Este pseudo-género se caracteriza por su gran dificultad, por tener mucha cantidad de *Bosses* (jefes, enemigos con más fuerza que el resto) y el duro castigo por morir entre otros. La fama de sus juego y sus mecánicas provoca que los fans de la saga lo tomen como un género y una manera de identificar juegos similares.

El objetivo de este trabajo es el diseño de varios personajes que forman parte de nuestro videojuego. Esos personajes tienen gran relevancia en la narración de la historia (protagonista, npcs comunes, jefes).

Desde el punto de vista procesual hemos usado la ilustración digital para el dibujo y coloreado de las imágenes. Casi todo el proceso ha sido realizado en *iPad*, respetando cierto detalles de luminosidad y tono que han sido modificados en *Adobe Photoshop*.

OBJETIVO

- Desarrollar y diseñar cinco ilustraciones de personaje para un mismo contexto artístico
- Analizar juegos similares mecánicamente a los actuales "souls-like"
- Profundizar dentro de la fantasía nórdica
- Ampliar nuestras tecnicas de ilustracion digital
- Trabajar con varios programas de ilustración

2. REFERENTES

2.1 Bloodborne

Bloodborne (2015) es un juego creado por "From Software" bajo la dirección de Hidetaka Miyazaki. Este título no ha sido el primero de la compañía, con un gran bagaje en sus espaldas, *Bloodborne* se coronó como juego de su año. Si bien este juego tiene muchos aspectos por los que destaca, en comparación a sus hermanos de la saga *dark souls* y *sekiro*, tiene un par de detalles los cuales nos han hecho elegirlo.

El primero es que no existen escudos (solo 1 pero es completamente inútil) y eso condiciona el combate a algo más estratégico y agresivo.

El segundo detalle es el robo de vida. *Bloodborne* tiene una mecánica que consiste en que si recibes daño, puedes curarte ese daño recibido golpeando al enemigo, juntando estos dos aspectos se cambia completamente el sistema de combate.



Figura 1: Videojuego *Bloodborne* (From Software, 2015)

Fuente: <https://www.xgn.es/analisis/bloodborne-analisis-dentro-del-terror-cosmico>

2.2 Curse of the dead gods

Curse of the dead gods es un videojuego muy reciente, desarrollado por *Passtech games* donde vemos un concepto muy interesante: las maldiciones. El juego tiene un sistema de maldiciones, donde el daño recibido irá haciendo crecer una barra, cuando esta barra se llene, pondrá un perjuicio difícil de quitar.

La mezcla de la estética de colores planos con gran saturación y unas sombras muy marcadas, más el estilo de pelea que bebe mucho de los juegos *hack and slash* como *God of war* (2005) o *Devil may Cry* (2001). Además la posición de la cámara, recordando a juegos como la saga *diablo* o la saga *sacred*, le da un toque nuevo y fresco.

El género *hack and slash* se caracteriza por un combate muy frenético, lleno de enemigos, golpes, magia etc, donde además el jugador tiene que encadenar un serie de golpes y combos para acabar con sus enemigos.



Figura 1: Videojuego *Curse of the dead gods* (Passtech games, 2020)

Fuente: <https://islademonos.com/articulos/sufrimiento-en-curse-of-the-dead-gods/>

Nosotros nos hemos centrado en esa mezcla de mecánicas *hack and slash*, junto a la posición de la cámara en tercera persona desde arriba y además del sistema de maldiciones.

2.3 The last of us

The last of us (2013) es un videojuego creado por la compañía *Naughty dog*, además tiene títulos muy variopintos en su repertorio como *crash bandicoot* (1996) o la saga *jack* (2001), sin dejar de lado a la gran *uncharted* (2007).

The last of us tiene un tema sencillo, llevar a una niña de un punto a otro, lo que nos atrapa es el viaje de los protagonistas y por todo lo que tienen que pasar. Esta inmersión en la historia de Joel y Ellie nos hace fijarnos en detalles como las conversaciones que puedes tener por desbloquear un coleccionable o al tener la opción de interactuar con Ellie chocando la mano en un momento concreto de la aventura. Pequeñas cosas que nos hacen empatizar mucho con ambos personajes hasta tal punto de sufrir lo que ellos sufren o alegrarnos de sus buenaventuras.



Figura 1: Videojuego The last of us (Naughty dog, 2013)

Fuente: <https://elpais.com/television/2020-03-09/the-last-of-us-la-moda-de-reconvertir-videojuegos-en-serie-s.html>

En definitiva *The last of us* juega con nuestras emociones metiéndonos de lleno en un mundo postapocalíptico lleno de zombies y peligroso, donde la empatía es el tema principal de la narrativa.

2.4 God of war

Santa monica studio desarrolladora de la famosa saga *God of war* (2005). Desde sus inicios se hizo un hueco en el mundo del videojuego y puso de moda el género *hack and slash*, convirtiéndose en uno de sus mayores exponentes.

Esta saga se divide en un trilogía ambientada en la mitología griega y un juego con expectativas de convertirse en otra trilogía la cual esta ambientada en la mitología nórdica.

Nosotros nos hemos centrado en su variación nórdica, más concretamente en su sistema de exploración.

En la trilogía espartana el juego era mucho más lineal con muy poco espacio para exploración más que algunos cofres secretos, lo cual cambiaron para su versión del 2018. Aquí vemos un mundo más abierto sin llegar a parecer un *sandbox* (un juego completamente abierto) donde tienes la opción de seguir la trama principal del juego, pero también puedes acceder a misiones secundarias sin verte abrumado.



Figura 1: Videojuego God of war (Santa Monica Studio, 2018)

Fuente: <https://www.vidaextra.com/accion/god-of-war-asi-suena-kratos-en-castellano-vs-espanol-latino-y-otros-siete-idiomas-mas>

Con esta versión se ve un Kratos más calmado el cual aprendió de sus errores del pasado y no quiere que su hijo pase por el camino que él ya recorrió. El juego con estos cambios ayudan al jugador a verlo.

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

El motivo de nuestro proyecto es debido a nuestra pasión por los videojuegos como forma de entretenimiento, de expresión artística y sobretodo forma de contar una historia. El videojuego ha sido un medio que ha estado con nosotros desde una edad muy temprana, y eso ha creado una curiosidad y afán por entender y aprender de él. Ahora mismo en auge, el videojuego como medio de entretenimiento es muy joven, pero aun así se ha hecho un hueco como el favorito de muchos compitiendo con el cine o el teatro entre otros. Como ya he mencionado el videojuego es un medio muy joven, este es otro motivo por el cual queremos meternos en esta industria, queremos ver de cerca cómo crece y además verlo desde dentro.

Nuestro proyecto lo hemos centrado en el diseño de personajes, en los problemas que hay en su proceso de creación y en los cambios que se hacen desde el principio hasta sus fases finales. Por limitaciones del Trabajo de Fin de Grado Hemos desarrollado cinco personajes, que van desde nuestro protagonista hasta enemigos comunes. Un aspecto a tener en cuenta es el estilo y colores que se le dan a los personajes, ambos unidos a la historia, su carácter, contexto y mecánicas. Además hemos aprovechado el TFG para usarlo de forma autocrítica como artista, diseñador e ilustrador, así poder fijarnos en nuestro puntos débiles y reforzarlos para poder entrar más preparados a un mundo muy competitivo.

Midgar es un trabajo donde nos gustaría y nos motiva a seguir desarrollando. En él hemos puesto todo lo aprendido a lo largo de nuestra carrera, para poder darle a nuestro juego un toque único y sobretodo divertido. Nuestro objetivo principal es poder entrar en el mercado, actualmente creciente, y poder establecernos como creadores de contenido para este estilo de juegos. Queremos aprovechar este crecimiento del medio para buscar nuestro lugar en la industria

Profundizando más en el juego, en cuestiones de jugabilidad hemos decidido que será del género *hack and slash*, donde se caracteriza por combates frenéticos, donde el jugador encadena una serie de combos para acabar con sus enemigos. El juego cuenta con zonas explorables sin desviarse mucho de su trama principal como ocurre en la última entrega de *God of War*. Un aspecto importante es la historia y la inmersión que nos gustaría darle a la trama principal. Finalmente nuestro juego tiene semejanzas con los juegos de Miyazaki (*Dark souls*, *Bloodborne* y *Sekiro*), como son la cantidad de bosses, en la dificultad la cual es elevada pero tendría un a curva de aprendizaje notoria para evitar no frustrar al jugador, y por último en la penalización por morir. En este último apartado implementamos un sistema parecido a las maldiciones del juego *curse of the dead gods*, donde por recibir daño obtenemos unos perjuicios que son difíciles de quitar.

Podemos ver algunos ejemplos notorios que consiguieron hacerse un hueco en su género y convertirlo en algo más como: *Hollow Knight* (Team Cherry, 2018), *Okami* (Capcom, 2006), *Metal Gear Solid* (Konami, 1987), *Resident Evil* (Capcom, 1996)

4.PROCESO DE PRODUCCIÓN

4.1 Búsqueda de referentes

Investigación profunda de películas, series, libros y sobretodo videojuegos, del mismo género y estilo. Una vez tenemos los referentes hacemos moodboards para poder usarlo como referencia continua cuando empezemos a hacer nuestros primeros diseños de personajes. Un moodboard es un conjunto de imágenes puestas en una tabla (o un documento photoshop), pueden ser estéticos, para un personaje, para un paisaje, para un concepto etc.

4.2 Thumbnails

Los *thumbnails* (siluetas) es el primer paso para diseñar un personaje. Consiste en elegir varios conceptos que quieres que tenga tu personaje, una vez elegidos se hacen variaciones del personaje manteniendo esos conceptos, pero solo silueteando, o sea con dos o tres tonos de gris se dibuja el personaje con poco detalle.

4.3 Diseño y acabado

Entrados en esta fase hay que elegir de entre todas nuestras siluetas la que más se acerque a los conceptos que propusimos en la primera fase, teniendo también en cuenta las siluetas más atractivas.

Habiendo descartado la mayoría de siluetas y quedando una o dos por personaje, es momento de detallarlo. Primero dibujamos el personaje como queremos que sea basándonos en la silueta, una vez dibujada la coloreamos, sombreamos y le sacamos los brillos necesarios. Finalmente una vez detallado es momento de corregir errores y detalles de acabado.

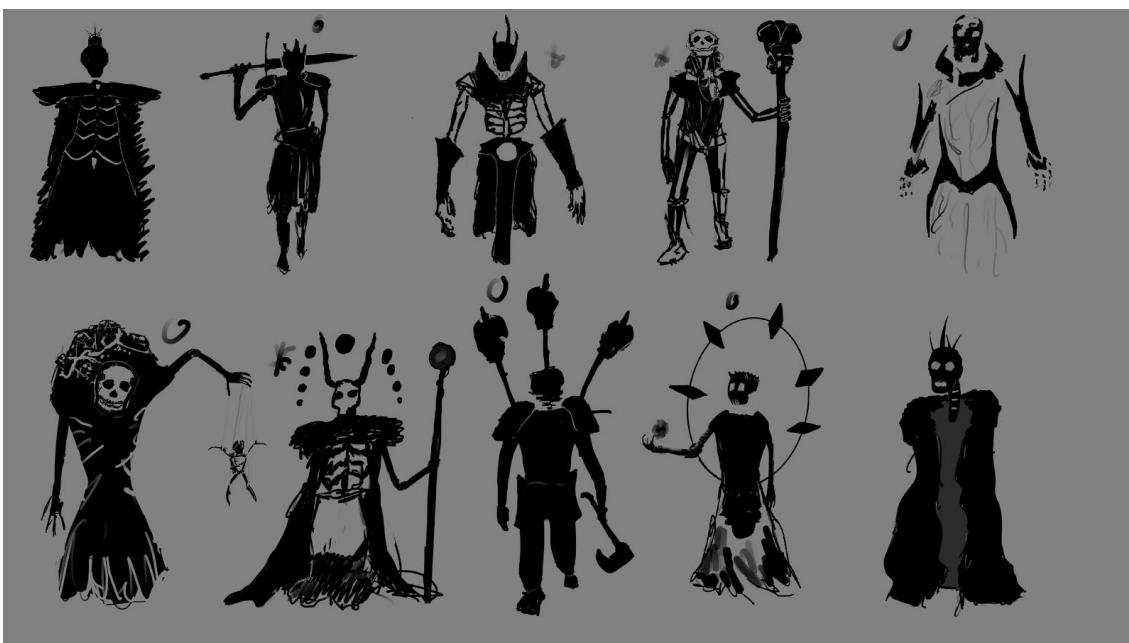


Figura 1 : Siluetas jefe (esqueleto)



Figura 1 : Siluetas npc y jefe (elemental)



Figura 3 : Siluetas npc (perro)



Figura 4 : Siluetas del protagonista

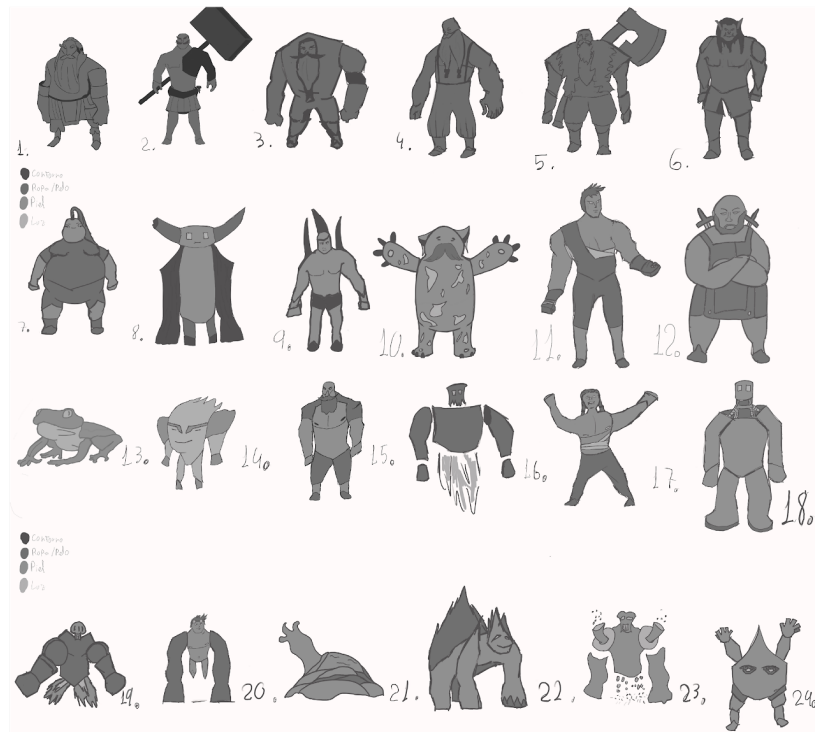


Figura 5 : Siluetas variadas iniciales

5.RESULTADO



Resultado 1: Diseño de personaje principal.



Resultado 1.1: Variaciones de color



Resultado 2 : Diseño de jefe



Resultado 3: Diseño de npc común



Resultado 4: Diseño de jefe



Resultado 5: Diseño de npc común

6. BIBLIOGRAFÍA

6.1. Ludografía

- Naughty Dog (desarrolladora) (2013) *The last of us* [Videojuegos]. California.
- Santa Monica Studio (desarrolladora) (2018) *God of war* [Videojuegos]. Santa Monica.
- Passtech Games (desarrolladora) (2020) *Curse of the dead Gods* [Videojuegos]. Lyon.
- From Software (desarrolladora) (2015) *Bloodborne* [Videojuegos]. Japón
- Team Cherry (Desarrolladora) (2018). *Hollow Knight* [Videojuego]. Australia.

6.2 Referentes electrónicos

- DayoScript (2013) *The Last of Us [Análisis] - Post Script*
https://www.youtube.com/watch?v=BJFDaubW_XE
- Borja Ruete (2020) *God of War: 15 años desde el ascenso de Kratos*
https://as.com/meristation/2020/03/29/reportajes/1585466845_754261.html
- DayoScript (2015) *Post Script - Los videojuegos son arte [Opinión]*
<https://www.youtube.com/watch?v=tfNyhtNc8rY>