



**UNL • FACULTAD
DE INGENIERÍA Y
CIENCIAS HÍDRICAS**

TECNICATURA EN DISEÑO Y PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS

ARTE DIGITAL PARA VIDEOJUEGOS

Docentes: Silvina Botter, Carmen Bezombe

Alumna: Romano María Antonela



Dofus



Silksong

VS

DOFUS

(MMORPG táctico 2D – estética cartoon/animada)

Percepción figura fondo

En Dofus se pueden observar fondos donde priman colores más suaves, en el cual los distintos objetos no poseen bordes remarcados. Por el contrario, los personajes están compuestos de colores mucho más saturados e intensos, remarcados con contornos definidos y oscuros. Esto genera que el personaje resalte y se “despegue” del fondo, creando una perspectiva visual. Adicionalmente, la iluminación es plana con el fin de que la figura de los personajes destaque incluso en escenas cargadas.

Este tipo de percepción es fuertemente utilizada en Dofus con el fin de que el jugador pueda distinguir con claridad su personaje y el fondo durante las exploraciones y sobre todo, durante los combates tácticos.

El estilo cartoon de Dofus prioriza siluetas únicas y fácilmente reconocibles. Se aplican distintos principios como:

Buena forma en diseños simples y armónicos, sin detalles innecesarios.

Proximidad:

Los distintos escenarios importantes se los puede reconocer por ver elementos del fondo agrupados y próximos entre ellos. Por ejemplo, en la imagen se pueden observar varios elementos (árboles, piedras, estructuras, pequeñas plantas, etc.) ubicados de una determinada manera demostrando que es una zona con un edificio importante o explorable.



Por el contrario, los escenarios de praderas donde no suele haber misiones ni zonas explorables suelen ser más sencillas visualmente hablando. Solo hay algunas plantas o grupo de criaturas.

La estructura visual de la siguiente imagen, las carpas y el NPC determina que estamos en zona para poder ingresar a una mazmorra, cada una de ella se ven diferentes, pero se identifican visualmente.

Mazmorra Bambuseria kodámade de la zona plantala también de Pandala.



Semejanzas:

Las distintas criaturas se pueden identificar ya que se mueven en grupos y son similares entre sí, ya sea por aspecto o colores. Estas comparten características visuales como su forma, color y estilo.



Continuidad:

Los puentes, caminos, ríos y pasadizos secretos presentan líneas curvas y/o diagonales que guían al jugador hacia donde desplazarse. Generan sensación de que hay una conexión entre un punto inicial y un punto final, por lo que consecuentemente se puede percibir una continuidad del objeto o espacio.



Simetría:

En Dofus la simetría no es estricta. Estructuralmente, se utiliza la simetría bilateral (izquierda = derecha), pero con variaciones mínimas para evitar rigidez. Por ejemplo, la mayoría de los personajes y criaturas tienen dos ojos, dos brazos, dos piernas, etc. Sin embargo, en los detalles del cabello y accesorios se busca generar pequeñas asimetrías para darle personalidad a cada uno. Con estas diferencias se busca crear distintos contrastes para que los personajes sean reconocibles al instante desde cualquier ángulo del mapa y las criaturas sean identificables rápidamente debido al carácter táctico del juego.

Hay objetos que son simétricos específicamente por una razón: representan la perfección y son de carácter esencial. Por ejemplo, los huevos Dofus. Estos son ítems que son difíciles de conseguir y representan la perseverancia del jugador.



Por ejemplo, en este caso mi personaje de cabello violeta es de la clase Sadida. El hada es de la clase Aniripsa. Y el tercero es de la clase Selotrop. En esta imagen hice un acercamiento, pero en la siguiente imagen podemos notar que aun estando lejos se identifican bien las clases de personaje debido a las características físicas únicas de cada uno.

Se destaca que el diseño de los personajes de este juego son siluetas únicas para cada personaje, cada clase tiene una forma distinta en su cabello en altura en su estructura física y postura que le da su identidad.



Puntos:

El juego utiliza puntos visuales para dirigir la atención del jugador hacia elementos específicos del escenario. Estos puntos son detalles pequeños como plantas, recursos o efectos que están colocados intencionalmente y que sobresalen por contraste o posición.

En Dofus, un ejemplo claro es el oficio de campesino los recursos como trigo, cebada o arroz aparecen en zonas concretas del mapa y se identifican rápidamente porque tienen formas pequeñas, colores más saturados y una repetición ordenada.

Estos recursos funcionan como puntos dentro de la composición, porque llaman la atención y ayudan al jugador a localizar visualmente dónde puede interactuar o recolectar.



Línea:

Las líneas de los contornos en este juego son de grosor uniforme, separan bien las áreas del mapa y en el combate táctico marcan límites de movilidad.

En Dofus, la línea es uno de los elementos más distintivos:

- Predominan líneas curvas y orgánicas, lo que aporta dinamismo y suavidad al diseño.
- Los contornos son claros y limpios, siguiendo la estética cartoon y permitiendo una lectura visual rápida, incluso en escenarios saturados.
- Las líneas se usan para exagerar formas (manos grandes, extremidades estilizadas), típico del estilo francés de animación.

Función artística: dirigir la atención del jugador, reforzar la expresividad de los personajes y marcar volúmenes sin necesidad de hiperrealismo.

Plano:

En Dofus se pueden identificar tres planos visuales:

Primer plano

El primer plano está ocupado por los elementos más importantes para la experiencia del jugador: los personajes, las criaturas, las mascotas y las animaciones de combate. Este plano funciona como el punto focal de la escena, ya que concentra toda la acción táctica. Aquí se muestran los ataques, los efectos visuales de los hechizos, las curas y cualquier evento significativo durante las batallas. Los artistas del juego utilizan colores más saturados, contornos definidos y animaciones dinámicas para asegurar que ninguna acción pase desapercibida. La prioridad visual del primer plano permite que el jugador identifique de manera inmediata tanto a su personaje como a sus enemigos, garantizando una lectura clara en cada turno.

Plano medio

El plano medio corresponde al escenario jugable, es decir, la cuadrícula donde se desplazan los personajes. En este plano se ubican el suelo, las baldosas, los caminos y todos los elementos que componen la superficie del entorno. También incluye objetos pequeños o decorativos que no interfieren con la movilidad, pero enriquecen la atmósfera del lugar. Es el plano que organiza el espacio táctico y permite al jugador orientarse, interpretar las distancias y planificar movimientos. A diferencia del primer plano, aquí predominan colores más neutros y detalles moderados, lo que evita competir visualmente con la acción y mantiene la claridad del mapa. Este plano es fundamental porque articula la navegación y estructura el espacio de juego.

Plano de fondo

El plano de fondo reúne los elementos que se encuentran detrás del espacio jugable, como edificios altos, montañas, formaciones rocosas, murallas, copas de árboles y cielos ilustrados. Su función principal es aportar profundidad y contextualización visual, expandiendo la sensación de mundo más allá de la cuadrícula donde se desarrolla la acción. Aunque estos elementos no participan directamente en la jugabilidad, son esenciales para construir la identidad de cada zona, transmitiendo clima, ambiente y narrativa. El fondo suele tener colores más suaves y menor nivel de detalle para no distraer al jugador, y se integra de manera armoniosa con la estética general del juego, generando una composición equilibrada entre estética y función.

Este juego utiliza la perspectiva axonométrica, se ve desde arriba con proporciones uniformes, los objetos más lejanos se dibujan más pequeños, todas las líneas verticales y diagonales contienen un ángulo, la iluminación suave marca los planos. Esto permite que las zonas y escenarios se vean sin deformaciones. Además, facilita la lectura de los niveles tácticos y mantiene claridad de elementos del mismo plano.

No contiene un estilo pixel art. pero si los sprites adoptan principios art. Cada clase tiene una animación y lo mismo en enemigos lo cual ayudan al jugador a prever las acciones. Todas las animaciones del mismo se encuentran claras y legibles.

Su lenguaje visual es unificado utilizando pinceles suaves y uniformes, colores cálidos, personajes estilo caricaturas y formas redondeadas.

El tamaño, color dan características por ejemplo dentro de mazmorras, se destaca el jefe siendo una criatura de mayor tamaño o con tonalidades de colores diferentes. Los elementos de importancia tienen colores más intensos o son remarcados



En este caso el jefe de la mazmorra es de tonalidades oscuras destaca entre los demás.

Bitmaps y vectores:

Dofus contiene bitmaps en la mayor parte del juego porque es del año 2004, en ese momento no se soportaban gráficos vectoriales animados en tiempo real. También hay detalles que lo demuestran: los escenarios a simple vista son pintados digitalmente, los personajes y criaturas son dibujos rasterizados exportados en PNG y las animaciones son frames individuales. Otra característica a detallar es que los sprites cambian de frame como animaciones 2D que están basadas en píxeles. Aunque muchos elementos pueden parecer vectoriales seguramente fueron utilizados en una etapa de proceso de diseño si bien en la versión actual con unity dofus 3.0 puede contener vectoriales y es probable que se haya usado en interfaz o en algunas animaciones sigue apoyándose en bitmaps para no perder la esencia del juego. Esto también es algo común en otros juegos de 2D o en remake de juego 2D que no quieren perder el estilo que los caracteriza.

Sprites y spritesheets

El sistema clásico de sprites de 2D en este juego se constituye de frames que forman las animaciones, al aplicarlo exigen menos recursos al pc y mantiene una estética fluida en caricaturas.

Los spritesheets son de tamaño moderado aproximado desde 128px a 256px y están aplicados por ejemplo al caminar, atacar o lanzar hechizos.

Se puede notar que cada frame están dibujados a mano ya que utiliza un estilo suave que en algunas ocasiones las animaciones son más largas y detalladas para darle más fluidez visual

El juego en su versión 2.0 sobre todo se encontraba muy optimizado ya que contiene reutilización de frames generando ahorro de memoria, animaciones cortas, limitación de capas los sprites son livianos en imágenes PNG comprimidas

En cuanto a color la paleta de colores que utiliza triadas y combinaciones entre como verdes y amarillo, naranja y rojo, azules y celeste que trasmiten un mundo fantástico, caricaturesco y legible.

Las tonalidades como verdes y celestes por ejemplo como en tainela o en el prado de astrub e incarnam dan naturaleza calma y aventura, Los amarillos y anaranjados aportan iluminación dándole vida al mundo dofus. Y los rojos, violetas son aquellas zonas de alto nivel o de peligro, por ejemplo

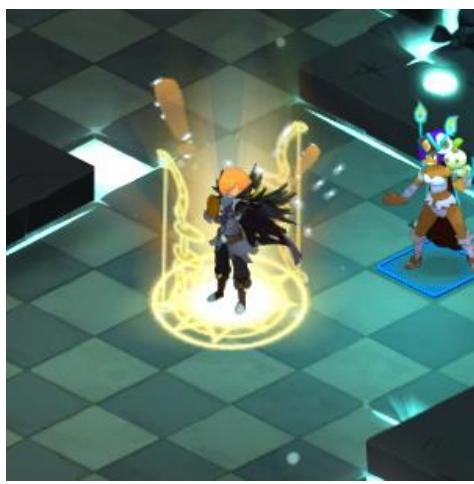


Obsidianre mazmorra de lvl 160.

Como finalización muestro también la mazmorra de la zona de sombra y también como se ve el plano táctico de DOFUS en su versión reciente 3.0. También algunas capturas de habilidades de clase ocra y sadida.



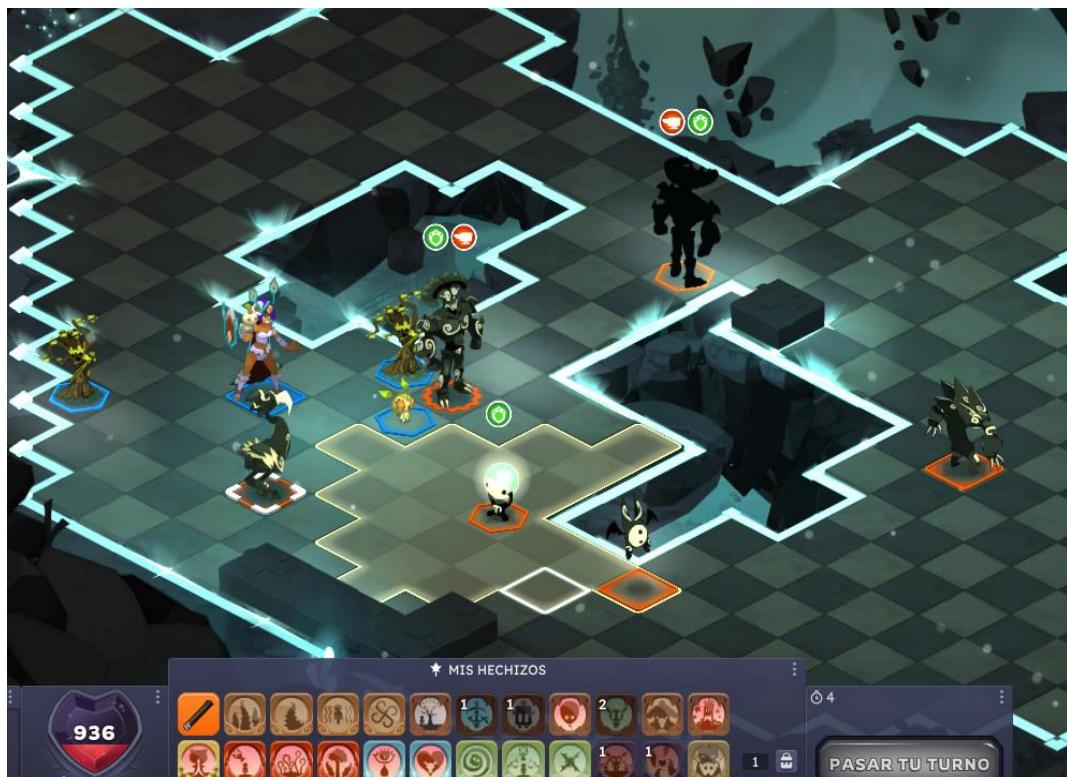
Animación habilidad Zarza clase Sadida.



Animación de habilidad disparo lejano Ocra.



Entrada de mazmorra pirámide de sombra.



Combate de modo táctico.

HOLLOW KNIGHT: SILKSONG

(Metroidvania 2D – estética gótica, orgánica, fluida)

Figura–fondo

Silksong es un juego que construye una atmósfera profundamente expresiva, emocional y gótica mediante su arte y diseño. La combinación de tonos oscuros, texturas artesanales y formas orgánicas crea un mundo inquietante y envolvente.

El personaje protagonista presenta un diseño en tonalidades claras, con una silueta simple, máscara blanca, cuerpo triangular, vestido fluido y una aguja como arma principal. Esta simplicidad le otorga alta visibilidad, incluso en escenarios complejos y oscuros.

El contraste entre Horna clara, definida y los fondos densos y detallados guía naturalmente la mirada del jugador hacia ella, asegurando una lectura visual clara.

Los escenarios de Silksong alternan líneas diagonales y verticales fuertes, que aportan tensión y movimiento. Esta combinación de líneas estructurales y formas orgánicas refuerza la sensación de un mundo vivo y en constante transformación.

Gracias a estos elementos, Silksong logra una estética oscura, artesanal y profundamente atmosférica, donde la percepción visual está diseñada para equilibrar belleza, claridad y desafío



Proximidad:

En Silksong, los elementos del escenario se agrupan visualmente según su naturaleza y función. Por ejemplo, los insectos que aparecen en las primeras zonas se encuentran reunidos en áreas específicas, los nidos o capullos se concentran en sectores determinados, y las plantas peligrosas suelen organizarse en pequeños conjuntos.

Esta proximidad permite que el jugador identifique rápidamente qué elementos pertenecen al mismo ambiente o tipo de amenaza, mejorando la lectura y comprensión del escenario.



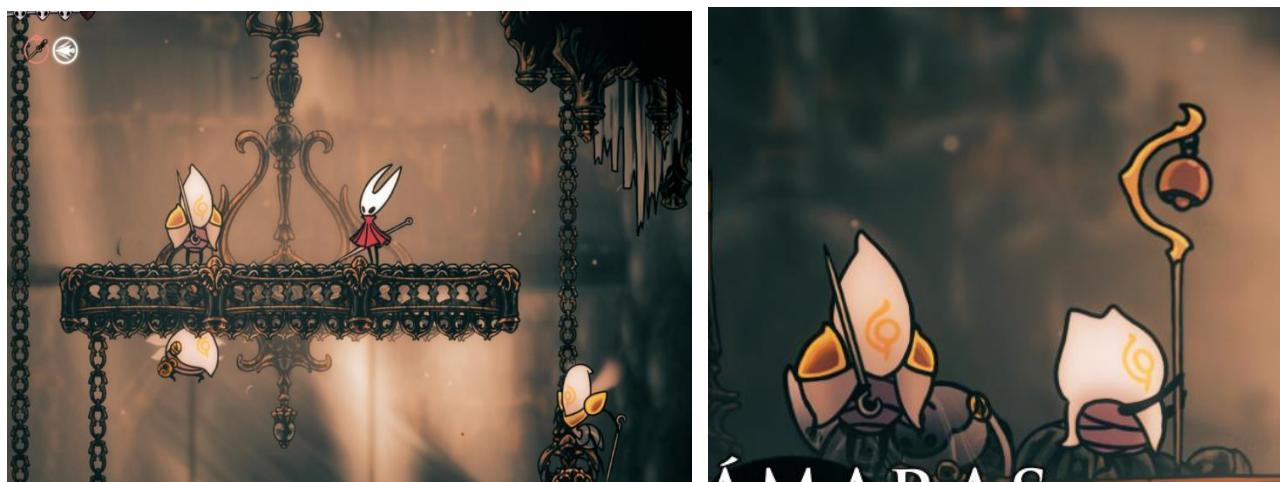
Semejanza:

Los enemigos de Silksong comparten patrones visuales que facilitan su reconocimiento:

- colores característicos de su especie
- formas orgánicas similares
- animaciones y movimientos coherentes entre sí

Incluso su comportamiento se relaciona con su apariencia los enemigos parecidos suelen atacar o desplazarse de forma semejante.

Gracias a la semejanza, el jugador puede anticipar el peligro e interpretar más rápido el tipo de criatura que enfrenta.



Continuidad:

Los escenarios de Silksong fluyen de manera natural. Las plataformas, raíces, estructuras y líneas del entorno están orientadas de forma que guían la mirada del jugador hacia nuevos caminos, salidas, plataformas superiores o inferiores y zonas de interés.

La continuidad visual dirige la exploración sin necesidad de flechas o instrucciones, sosteniendo la fluidez del metroidvania.



Punto, Línea y plano:

Punto

Las plataformas ocultas o difíciles de notar se suelen ver con destellos o un pequeño brillo, los objetos importantes están resaltados y las zonas peligrosas están marcadas con partículas pequeñas visuales.

Línea

En Silksong, la línea cumple un rol esencial dentro del lenguaje visual, ya que influye directamente en la percepción del movimiento y el manejo dentro del juego del jugador.

El entorno está construido con líneas curvas y suaves, que generan sensación de fluidez coherente con la estética del juego. También aparecen diagonales dinámicas, que sugieren dirección y velocidad, y líneas ascendentes o descendentes que indican de manera intuitiva hacia dónde puede desplazarse el jugador si es hacia arriba, abajo o laterales.

Gracias a estas líneas, el escenario guía visualmente hacia plataformas, caminos alternativos, puntos de interés o rutas críticas para el progreso.

La línea funciona como un conductor visual, organizando la escena y facilitando el desplazamiento sin necesidad de señales explícitas.

Plano

Silksong trabaja sus planos de manera similar a Dofus, pero en este caso la separación de planos no solo cumple una función estética, sino que también mejora la jugabilidad. La profundidad visual hace que cada escena sea más inmersiva y emocionante.

Los detalles en cada capa ayudan a que el jugador se sumerja por completo en el mundo del juego.

El juego utiliza ilustraciones 2D combinadas con efectos de parallax, lo que permite diferenciar claramente entre:

- Primer plano: elementos muy cercanos al jugador, como ramas, raíces o sombras. Estos enmarcan la acción y aportan sensación de profundidad.
- Plano medio: donde se encuentran la protagonista, los enemigos y las plataformas principales.
- Plano profundo: compuesto por fondos oscuros, luces lejanas, siluetas y niebla, que amplían el espacio del escenario.

El uso de múltiples planos genera una profundidad cinematográfica y evita que los fondos compitan visualmente con el personaje. Esto mantiene la claridad de lectura, fundamental en un metroidvania, y refuerza el ambiente gótico característico del juego.

Bitmaps y Vectores

Silksong, al igual que Dofus, utiliza imágenes bitmap (rasterizadas) y no es un juego 2D de pixel art.

Todos los elementos del juego están pintados a mano como ilustraciones 2D tradicionales, lo que le otorga una estética más orgánica y detallada.

Al igual que en Dofus, es posible que en las primeras etapas de diseño se hayan utilizado herramientas vectoriales para crear bocetos o siluetas, pero en el resultado final no se emplean vectores. Todo el arte del juego se exporta como imágenes PNG o formatos similares, compuestos completamente por píxeles.

Silksong utiliza un estilo raster, es decir, un tipo de ilustración que trabaja pixel a pixel, como si fuera una pintura digital. Este estilo se reconoce por:

- imágenes compuestas por píxeles
- texturas suaves y variaciones de color
- luces y sombras pintadas manualmente
- degradados naturales imposibles de lograr con vectores puros
- archivos en formatos como PNG, JPG o BMP

Gracias a estas características, Silksong presenta:

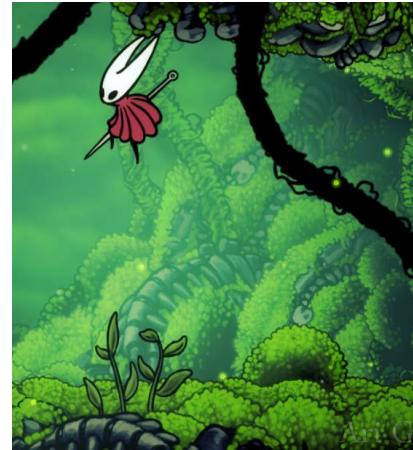
- sombras y luces suaves pintadas a mano
- texturas orgánicas en paredes, raíces, suelos y criaturas
- detalles artesanales muy complejos
- variaciones de iluminación que aprovechan el color pixel por pixel

Todo esto contribuye a construir una estética oscura, detallada, artesanal y profundamente atmosférica, característica principal del juego.

Animaciones y frames

Los frames de Silksong están dibujados completamente a mano, lo que le da un estilo de animación tradicional.

Cada movimiento de la protagonista ya sea saltar, atacar, impulsarse con la aguja o desplazarse por el escenario está compuesto por secuencias largas y muy detalladas, lo que genera una sensación de velocidad, fluidez y precisión en la jugabilidad.



La mayoría de los personajes, ataques y efectos visuales están organizados en spritesheets grandes, que contienen muchísimos frames por movimiento.

Cada animación está formada por imágenes separadas dentro del spritesheet, y al reproducirse en el motor del juego generan un movimiento suave y natural.

Aunque los personajes y ataques usan sprites, los escenarios no están hechos con sprites pequeños, sino como ilustraciones completas divididas en capas (parallax).

Esto hace que los fondos tengan un nivel de detalle más artesanal y atmosférico que el de un juego basado únicamente en sprites tradicionales.

La combinación de sprites detallados, fondos pintados a mano y múltiples capas da como resultado una estética única y de alta calidad visual.

En cuanto al color utiliza colores cromáticos para demostrar una atmósfera oscura y emocional del juego. Podemos ver combinaciones de verde, rojos intensos que van dando identidad a cada zona.

En este juego su arte y colores demuestran sensaciones emocionales por ejemplo verde corrupción, rojos peligro, morados misterios e inquietud. Estos cromos plasman a la perfección la carga emocional del entorno y hacen que el jugador se prepare para lo que enfrentará en cada área.

Termino mostrando algunos escenarios de Silksong.





Conclusión:

Dofus y Silksong son juegos de géneros totalmente diferentes, pero eso no significa que no comparten características similares o iguales. En ambos juegos se cumplen principios visuales de 2D utilizando una diferencia entre los personajes del jugador y el fondo. En Dofus el personaje del jugador posee colores saturados y contornos definidos que contrastan con fondos suaves, mientras que en Silksong la protagonista se destaca por su silueta en tonalidades claras y en contornos oscuros. Comparten los principios de proximidad, ambos organizan los elementos del escenario de manera que el jugador pueda saber dónde se encuentra:

- En Dofus los recursos, criaturas, objetos y diferentes elementos se agrupan en zonas temáticas.
- En Silksong los insectos, plantas, nidos, etc. aparecen en diferentes regiones lo cual demuestra el ambiente y nivel en que se encuentra el jugador.

En semejanza las criaturas pueden identificarse visualmente por sus características de tamaño color y formas:

- En Dofus los enemigos se encuentran agrupados, comparten paletas de colores y siluetas.
- En Silksong los enemigos de una misma zona poseen formas y colores en común también semejanza en patrones y comportamientos de ataque.

En continuidad ambos juegos utilizan líneas, direcciones visuales y estructuras del entorno que permiten guiar al jugador hacia donde debería ir.

- En Dofus lo hacen a través de dibujos de puentes ríos o pasadizos.

- En silksong se logra con diagonales raíces y plataformas que condicen arriba, abajo o laterales.

Ambos utilizan puntos, líneas y planos dicho anteriormente ya que mediante estos guían la mirada del jugador hacia el camino o incluso hacia misiones en caso de dofus. Los puntos en ambos casos resaltan un objeto o plataforma, incluso algún lugar oculto, y se encuentran remarcados como un brillo donde se resalta el área, en el caso de dofus se suele usar en los recursos de recolección mientras que en silksong en plataformas. Los planos generan profundidad en cada juego esto se utiliza en distintos objetivos en dofus el objetivo principal es para asegurar la jugabilidad táctica mientras que silksong crean profundidad cinematográfica y atmósfera emocional gracias al uso de parallax.

Tanto en dofus como en silksong se nota que emplean imágenes de bitmap en su arte porque sus ilustraciones parecen pintadas a mano y las animaciones están basadas en spritesheets. Ambos juegos se apoyan en gráficos rasterizados que permiten texturas suaves luces manuales lo cual es difícil lograr con vectores, además contienen animaciones de múltiples frame dentro de spritesheets en formatos png para conservar calidad sin utilizar mucho rendimiento.

El detalle que diferencia a estos dos juegos es la perspectiva y el objetivo visual que quieren lograr. En dofus se trabaja en perspectiva axonométrica y está diseñado para estrategias tácticas por lo que prioriza la legibilidad y calidad de mapas, casillas y posiciones de los personajes. Por su parte silksong utiliza la perspectiva lateral enfocada a la movilidad, velocidad y expresiones buscando un arte visual basado en experiencias inmersivas y emocionales.

Los colores de ambos juegos cambian drásticamente porque dofus presenta una paleta de colores alegres, cálidos vibrantes y fantasiosos, utilizando combinaciones como triada y contraste estilo cartoon. En silksong es totalmente diferente ya que presenta una paleta de colores monocromática para crear ambiente gótico, triste estilo drama.

Las animaciones en dofus son más breves optimizadas y económicas, en silksong las animaciones son más detalladas, largas y dibujadas en un estilo tradicional que le aporta características de precisión al movimiento de la protagonista.

También hay diferencia en los escenarios por la jugabilidad porque son dos estilos de juegos totalmente diferentes, en dofus las áreas están organizadas en celdas con fondos decorativo para acompañar la acción táctica, en silksong los escenarios poseen múltiples capas de parallax, y es más en un entorno de jugabilidad de plataformas con elementos que crean profundamente cinematográfica cumpliendo así el ambiente de emocional y narrativo.

Cada uno de ellos contiene diferencias estéticas en su arte que identifica cada uno como juego único, dofus es un mundo de 19 personajes con misiones y recolección de huevo dofus, un estilo caricaturesco, luminoso, alegre con siluetas simples y expresivas. Silksong

es un mundo oscuro, gótico, tenso, de mucha expresión, un arte más dramático. En dofus la calidad y la estrategia es la prioridad, en silksong la prioridad es la inmersión sensorial, de gestos, fluidez y transmitir sensación con la atmósfera.

Este trabajo está realizado con las unidades de la materia podrán ver que fui analizando desde la unidad 1 hasta la unidad 6. Las capturas sacadas son más jugando los juegos para apreciar bien los detalles de los mismo. Adjunte capturas que van a estar junto al archivo rar.