



Universitat de Lleida

TREBALL FINAL DE GRAU



ESCOLA
POLITÈCNICA SUPERIOR
UNIVERSITAT DE LLEIDA
INSPIRING THE FUTURE

Estudiant: Sandra Iglesias Jimeno

Titulació: Grado en Diseño Digital y Tecnologías Creativas

Títol de Treball Final de Grau: Proceso creativo del arte para un videojuego:
Tadaima (Unity 2D)

Director/a: Marc Fontanals Reche

Presentació

Mes: Septiembre

Any: 2022

ÍNDICE

Agradecimientos	4
1. Introducción	5
1.1 Descripción del proyecto	5
1.2 Motivación	6
1.3 Objetivos	7
2. Planificación	7
3. Marco Teórico	9
3.1 Narrativa y Background	9
3.2 Estado del arte	10
3.3 Target	11
3.4 Definición de Concept Art	12
3.4.1 Concept Art en el sector de los videojuegos	14
3.5 Técnicas y herramientas	14
4. Práctica artística y aplicación	16
4.1 Búsqueda del estilo visual para el videojuego	16
4.2 Referentes	17
4.2.1 Literarios	17
4.2.2 Artísticos	17
4.2.3 Audiovisuales	23
4.2.4 Videojuegos	26
4.3 Definición del estilo visual	35
4.3.1 Paleta de colores	35
4.3.2 Estilo de dibujo e ilustración	37
4.3.3 Preparación de artes finales	37
5. Implementación y aplicación del trabajo realizado	65
5.1 Storyboard	65

5.2 Desarrollo de demo	66
5.3 Problemas con el diseño y su implementación	69
6. Maquetación y desarrollo de un Libro de arte	69
6.1 Referencias	69
6.2 Diseño editorial	73
6.2.1 Disposición de las obras realizadas	73
6.2.2 Textos informativos	74
6.2.3 Estructura y maquetado	75
6.3 Display final	76
7. Conclusión	79
Webgrafía	
Entregables adicionales	
Game Design Document previo realizado	
Libro de arte final	

Agradecimientos

Quiero agradecer a mis dos compañeras de la carrera, Mayeli Varela y Ieva Rituma por haber confiado en mí cuando propuse la idea del juego. Sin ellas la idea no habría podido llevarse a cabo, a pesar de los baches en el camino, ambas confiaron en mí en todo momento.

También agradecerle a mi familia y amigos por haberme apoyado cuando todo parecía hundirse. Gracias a mis mascotas Kid y Bel por haberme dado apoyo moral siempre que lo he necesitado.

Agradecida a los streamings de League of Legends, LVP y LEC y por haberme dado una excusa para ponerme a trabajar y aguantar horas dibujando.

1. Introducción

1.1 Descripción del proyecto

En los últimos años, el sector del entretenimiento ha dado pasos de gigante, haciendo que nuevas disciplinas y maneras de hacer arte, se introduzcan y evolucionen de nuestra mano. La industria de los videojuegos es, sin duda, un nuevo titán que crece de manera exponencial. Poco a poco, la influencia de las nuevas tecnologías y de Internet, ha creado un nuevo movimiento que cada vez interesa a más personas y las une por la pasión y dedicación que tenemos todos aquellos que amamos este arte. El poder crear uno de estos productos y hacerlo crecer con tus propias manos, fue el pistoletazo de salida a este proyecto.

Comenzó siendo un trabajo más para la asignatura de ‘Desarrollo de Videojuegos’, ejercida por nuestro tutor Marc Fontanals, y junto con Mayeli Varela e Ieva Rituma, alumnas de la titulación de ‘DDTC’, nos dimos cuenta de que podía ser mucho más. Podíamos intentar hacerlo realidad. Y así fue como el que sería como nuestro pequeño hijo, dejaría de ser una idea más de nuestra cabeza. Nació un nuevo estudio independiente de nuestra mano: *Gory Puppet Games*, el cual sería el sobrenombre que escogeríamos para realizar nuestro videojuego. Lo llamamos *Tadaima*, bautizado como una expresión japonesa que significa “Ya he llegado a casa”, haciendo referencia a la historia que fundamentaría el videojuego que se explicará en los próximos apartados. Con estas bases, planteamos lo que ha sido y podría ser un videojuego independiente que atraería todas las miradas por el estilo visual y apariencia, además de la premisa que este tendría.



Poder aportar nuestro granito de arena a esta gran industria es toda una hazaña que pocos conocen y que no ha sido tarea fácil. La búsqueda de información de algo tan nuevo ha sido un desafío para nosotras, pues es un sector que aunque parezca gigantesco, está muy segmentado por toda la cantidad de productos que lo componen. El estilo de *Tadaima* ha sido estudiado y proyectado de la mejor manera posible para que dé sentido a la historia y emociones que queríamos darle al proyecto. Las nuevas técnicas de trabajo también han sido muy importantes a la hora de trabajar y de poder tener el contenido y recursos preparados. Sin duda el trabajo realizado ha sido una ventana a un gran mar de posibilidades para las cuales no estábamos concienciadas. Y aun así, hemos conseguido desarrollar *Tadaima* y plantearlo para que algún día sea uno de los videojuegos con los que, algunos usuarios, puedan sentirse satisfechos y apuesten por nuestra historia.

En *Tadaima*, he sido la encargada del apartado artístico y todo lo que este conlleva. Idílicamente, dicho departamento lo cubre una plantilla mucho más extensa que puede abarcar a todo y más, pero en este caso he tenido que ponerme en la piel de diferentes figuras claves del proceso creativo: Director artístico, Ilustrador, Diseño de UI, Diseño de VFX, Diseñador Gráfico, Animador 2D, Concept Artist... Han sido muchos papeles de muchas disciplinas diferentes que he tenido que trabajar para poder realizar la preproducción del videojuego. Son muchas las decisiones a tomar para poder tirar hacia adelante con un proyecto de este tipo. Finalmente, he podido recoger todo el trabajo mencionado en un libro de arte con gran valor artístico que refleja la esencia de todo mi trabajo y muestra de manera atractiva un poco del proceso de realización de dicha preproducción de *Tadaima*. Los libros de arte se han empezado a popularizar en los últimos años, siendo objetos de colecciónismo y de interés para aquellas personas que desean saber más sobre alguna producción y/o proyecto lúdico; en el campo de los videojuegos, son piezas significativas que muestran a los usuarios el desarrollo de dicho videojuego y además aportan algún contenido extra que no se ha podido enseñar en la producción final.

1.2 Motivación

La motivación para la creación de un videojuego fue algo que empezó junto con mis compañeras Mayeli Varela y Ieva Rituma. Las tres comenzamos un trabajo sobre la realización de un *Game Design Document*, el cual sirve como pauta para la creación y desarrollo de todo el videojuego que queramos construir. En este caso, de ahí salió nuestra motivación para querer llevar *Tadaima*, nuestro primer borrador, a un plan más serio y rediseñarlo para poder hacerlo realidad. Siempre nos interesaron los videojuegos, a cada una de diferente manera, pero las ganas de apostar por uno que había nacido de nuestra cabeza fue un sueño a perseguir.

Además, la idea de poder darle forma a un videojuego y poder contar la historia que nosotras queríamos, también fue un punto importante a la hora de tomar la decisión. Nos gustaba la historia, el trasfondo que queríamos darle y la idea de que fuera un juego que no apareciera lo que iba a ser al final. Fueron varios factores los que nos hicieron querer hacerlo.

De cara al planteamiento individual, en mi caso, siempre me ha gustado el arte en el sector de los videojuegos, además de la manera que tienen algunos artistas de hacerle llegar al usuario final los pequeños detalles del juego. Desde el primer momento me presté para la realización de toda la parte artística y visual que iba a tener *Tadaima*, desde el primer logotipo hasta las partículas que utilizaríamos para algunos efectos especiales. Tener una producción enteramente diseñada y dibujada por mí es algo que me hacía mucha ilusión, además de tener las ganas de querer llevarlo todo a la perfección para que sea un viaje para el usuario final.

Quiero poder transmitir al usuario final lo que es la esencia de un juego con una estética aparentemente infantil, con un toque algo lúgubre, una vuelta de 180º y enseñar lo macabro y oscuro que puede ser algo que creía ser inofensivo. Ese sentimiento de sorpresa y rechazo es lo que más me motivaba a la hora de buscar el estilo visual que se ajustase con lo que quería transmitir. Además, se asemeja bastante al estilo artístico que llevo unos años desarrollando, por lo que fue relativamente sencillo adaptarlo a esta preproducción.

El realizar un libro de arte para ver todo mi trabajo, fue una decisión que se tomó casi al final del proceso. Pues no contemplaba que fuera posible, dado que siempre se puede hacer más contenido para una producción editorial, sin embargo, me pareció una manera acertada y atractiva para poder presentar mi propio libro de arte de un videojuego que diseñamos en conjunto. Aprovechando que tengo conocimientos de diseño editorial y una gran cantidad de dibujos y procesos de creación del apartado visual, ha sido poner la guinda en el pastel para un proyecto curioso cuento menos de realizar.

1.3 Objetivos

Los objetivos comunes de cara al proyecto del videojuego *Tadaima* fueron los siguientes:

- Creación de un videojuego de tipo '*Point and click*' y aventura gráfica.
- Desarrollo de un guion e historia ampliables para la próxima continuación del proyecto.
- Establecer un estilo visual agradable y único.
- Hacer un juego entretenido.
- Concienciación de la salud mental en los más jóvenes gracias a la historia planteada.
- Adquirir experiencia y conocimientos sobre la realización de un videojuego.
- Atender a la diversidad, usabilidad y accesibilidad.

De cara a la parte creativa y artística, estos fueron los principales objetivos a cumplir:

- Análisis de los estilos visuales que pueden ayudar en la búsqueda de nuestro estilo visual.
- Investigación e implementación de técnicas artísticas de cara a la realización del proyecto.
- Desarrollo de un estilo artístico y visual único.
- Conseguir una apariencia adorable pero a la vez agresiva y chocante.
- Buen uso de recursos grotescos y sangrientos sin cargar en demasía el proyecto.
- Diseño de una interfaz accesible y usable para todo tipo de perfiles.
- Maquetación y diseño del Libro de arte propio del videojuego. Mantener una estética acorde al estilo visual del proyecto.

2. Planificación

La planificación de la parte artística ha sido complicada, pues se tuvo que rehacer de cero a causa de problemas con el desarrollo del videojuego, sin embargo, la nueva planificación ha dado sus frutos y se ha conseguido un muy buen resultado, además de ampliarse y apostar por la creación de material editorial adicional.

Primeramente, se dividió el trabajo en diferentes fases que luego se distribuirán en la línea de tiempo que marcaríamos hasta el final de la presentación del trabajo final.

1. Búsqueda de referentes y estilo visual
2. Storyboard
3. Bocetos y conceptualización de la idea
4. Rediseño final
5. Artes finales
6. Animaciones y VFX
7. Diseño de la interfaz



Dado a cambios drásticos en la planificación prevista y objetivos del trabajo inicial, se ha visto afectada la lista de tareas y se ha simplificado. Para llevar a cabo la simplificación de esta, cada persona involucrada en el desarrollo del videojuego ha hecho una recopilación de las tareas que quedaban pendientes para terminar este y se ha priorizado lo que puede hacerse en el menor periodo de tiempo posible. Cada departamento se va a centrar en desarrollar su tarea por separado para poder aportar mayor valor de cara al producto final. En el caso de la parte artística, se ha seguido con las tareas mencionadas, pero se ha añadido la creación de un Libro de arte para presentar todo el trabajo que ha habido detrás, además de aportar un nuevo producto al concepto del videojuego.

La planificación se simplificó a los dos últimos meses finales del margen de tiempo, añadiendo entonces la tarea de la maquetación y realización de un Libro de arte.



3. Marco Teórico

3.1 Narrativa y Background

Tadaima (ただいま) es una aventura gráfica 2D con mecánicas de puro '*point and click*'.

El título del videojuego procede de la expresión japonesa "*tadaima*" que significa 'he llegado a casa'. La respuesta es "*okairinasai*" que significa 'bienvenido'. La elección de este título nace por la procedencia de la protagonista, la cual proviene de una familia japonesa, su nombre es Rei y representa la figura de una joven de 7 años que llega a casa y se encuentra todo el lugar desierto y sin encontrar a su familia en la estancia, por lo que no recibe la respuesta de bienvenida a casa. Esta primera situación da pie al inicio de su aventura.

Con dicha premisa, el juego trata la historia de cómo Rei, nuestra protagonista, deberá recorrer la inmensidad de su casa para averiguar por qué está sola. Lo que se le enseñará al jugador al principio del juego es que Rei no recuerda nada de las últimas horas, y solo sabe que ha vuelto a casa y se ha encontrado esta totalmente vacía, de ahí el significado del título del juego. Para conseguir su objetivo tendrá que descifrar, mediante la resolución de varios puzzles, lo que ha ocurrido en las últimas horas. Un elemento importante para empezar la aventura es el diario de la niña, presentado al inicio, el cual será la clave final para desenredar lo que ha pasado. El diario mencionado no podrá abrirse hasta que Rei encuentre la llave para abrirla y leer qué es lo que ha ocurrido en el último periodo de tiempo e intentar entender la situación en la que se encuentra.

Para dar con la llave, Rei tendrá que enfrentar los puzzles y los obstáculos que se interpondrán en su camino, como por ejemplo insectos y animales que querrán evitar a toda costa que avance en su travesía. La exploración y resolución de puzzles formarán una historia corta que, si se completa perfectamente, hace que el juego no dure más de 30 minutos. Sin embargo, nuestra protagonista perderá el trayecto realizado si pierde la partida, lo cual es más fácil de lo que parece.

Los puzzles son acciones cotidianas, como recoger los juguetes, regar alguna planta o incluso encender algún interruptor. Cada resolución tendrá el impacto suficiente para dejar al jugador pensando antes de arriesgarse a perder la partida y volver a empezar. Los puzzles y enigmas son totalmente contextuales y dependen de la habitación en la que esté Rei, tendrán que ser resueltos de la manera correcta para evitar las múltiples muertes que podrá experimentar si no se consiguen sortear los obstáculos.

Las muertes jugarán un papel muy importante a la hora de introducirnos en la historia, pues son el atractivo principal del juego, además de resolver el enigma. De manera sangrienta y grotesca, podremos ver cómo Rei muere de diversas maneras que el jugador no se espera, disfrutando entonces de ilustraciones significativas de cada una de ellas.

Cuando se consiga abrir el diario y finalmente se destape lo que ha pasado, se descubrirá que desde el inicio, Rei ha estado muerta, siendo ese el motivo por el cual no había nadie en la casa cuando ella había llegado. La muerte de Rei será la escena final del juego. Desde la ventana y con el diario en sus manos, podrá verse atropellada por un camión de

los helados, relacionado con lo último que escribió en su diario: iba a por un helado a la vuelta de la esquina. Lo que no sabía la niña, era que sería su último deseo.



3.2 Estado del Arte

Para mucha gente los videojuegos siguen estando al límite de considerarse un arte. Es un debate que se ha mantenido y sigue manteniéndose, pues dicha área puede percibirse como una herramienta de impacto en la sociedad o como una manera de expresión y obra artística. Si bien es cierto, ambas respuestas son correctas, pues detrás de cada juego hay una historia y trabajo detrás cuyos objetivos pueden recoger ambas ideas. El crear un videojuego puede acarrear conocimientos sobre diversas áreas de estudio, tales como la psicología, sociología, física, arte, etc. Todo dependerá de lo que quiera ser y transmitir el producto final.

Siendo más específicos de cara al estado del arte enfocado en nuestro juego, el abanico de los videojuegos puede volverse muy cuadriculado. Es decir, los videojuegos de nicho son aquellos que suelen ser desarrollados por estudios pequeños con un par de personas, lo cual coincidiría con nuestro caso. Dicho sector, corresponde a los, ahora más conocidos, videojuegos "*indies*". Esta categoría de videojuegos cada vez es más y más amplia, pues son muchos los equipos que empiezan a crear videojuegos con poco presupuesto o sin una productora/estudio detrás de su desarrollo. En los últimos años, los videojuegos considerados *indies*, han destacado por estar a la altura de títulos famosos que pueden sacar las grandes empresas y distribuidoras, por lo que cada vez es más difusa la línea que puede separar ambos tipos de videojuegos. Nuestro videojuego parte de la base de esa etiqueta de *indie*, lo cual tiene un contexto que actualmente ha ganado más peso. Los videojuegos que comparten aspectos con *Tadaima*, tienen un público muy diverso, pues si bien es cierto que destacamos el puntito de horror y gore, también recalcamos el compartir el estilo visual 2D. Sin duda estamos rodeados de muchos productos, casi podríamos decir que son infinitos, y el sector de los videojuegos crece a cada juego que se desarrolla. Quién sabe lo que los avances tecnológicos nos pueden proporcionar de cara al desarrollo de los videojuegos de la próxima generación, sin duda será prometedor y enriquecerá al sector de manera exponencial.



3.3 Target

Al ser un juego sin diálogos ni voces, ya no existirá la barrera del idioma para poder llegar a la mayor cantidad de gente posible. Si tenemos en cuenta que el juego solo contendrá algunos caracteres y menús en inglés, podemos ampliar el target a todo el globo. Lo que determina totalmente nuestro límite a la hora de establecer nuestro público objetivo, es la calificación de edad. Como se ha comentado, el juego gira en torno a situaciones y escenarios que se vuelven muy sangrientos y duros, por lo que es evidente que el límite de edad se fijará a los 18 años, siendo esta la edad mínima de nuestros jugadores.

Ahora bien, no es algo que nos pueda afectar en gran medida, pues a día de hoy muchas producciones de videojuegos ya parten de que sus jugadores son mayores de edad. Finalmente, el espectro de usuarios se reducirá a los fanáticos del terror o terror psicológico, además de aquellos jugadores que quieran darle una oportunidad a un videojuego *indie*, lo cual también atrae a gente muy curiosa por ver lo que estudios pequeños pueden hacer. Sin duda, los juegos de estudios independientes se han hecho un hueco muy grande en los últimos años, casi difuminando la línea de diferencias entre un triple A y un videojuego salido de un estudio pequeño.

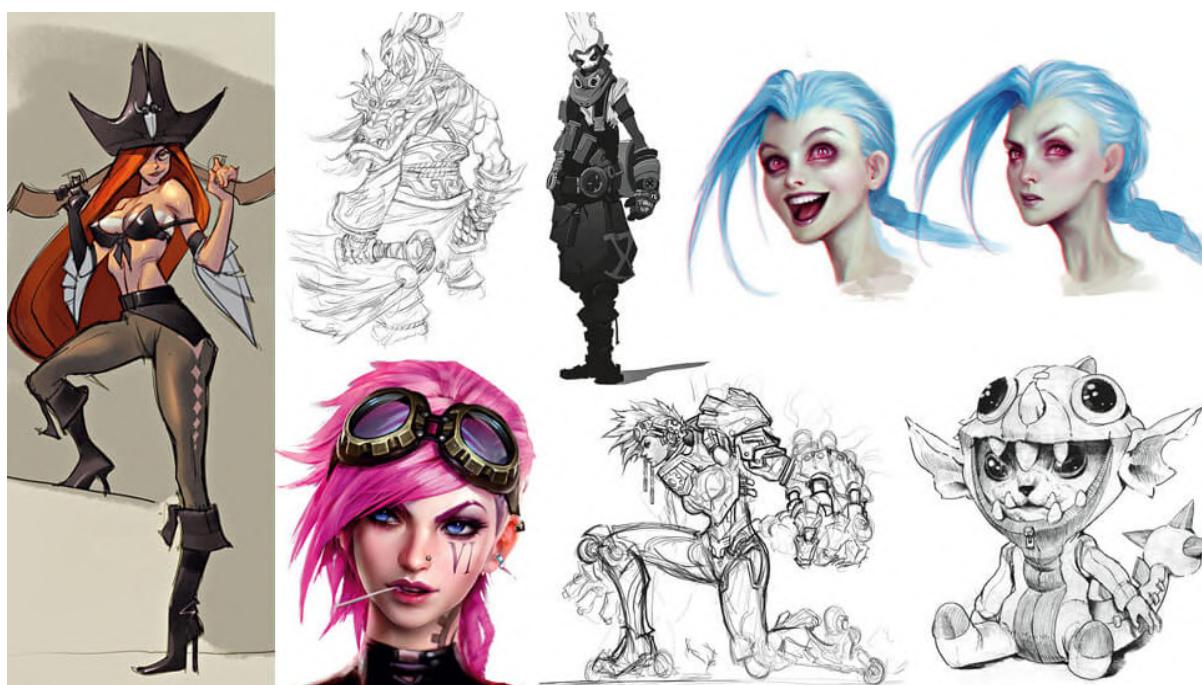
Las mecánicas pueden echar para atrás a algunos jugadores de otros géneros, como MOBAs o Shooters, pero tampoco es un target al que nos interese llegar, si bien algún jugador curioso fuera de nuestro público decide darle una oportunidad, será un reto superado.

3.4 Definición de Concept Art

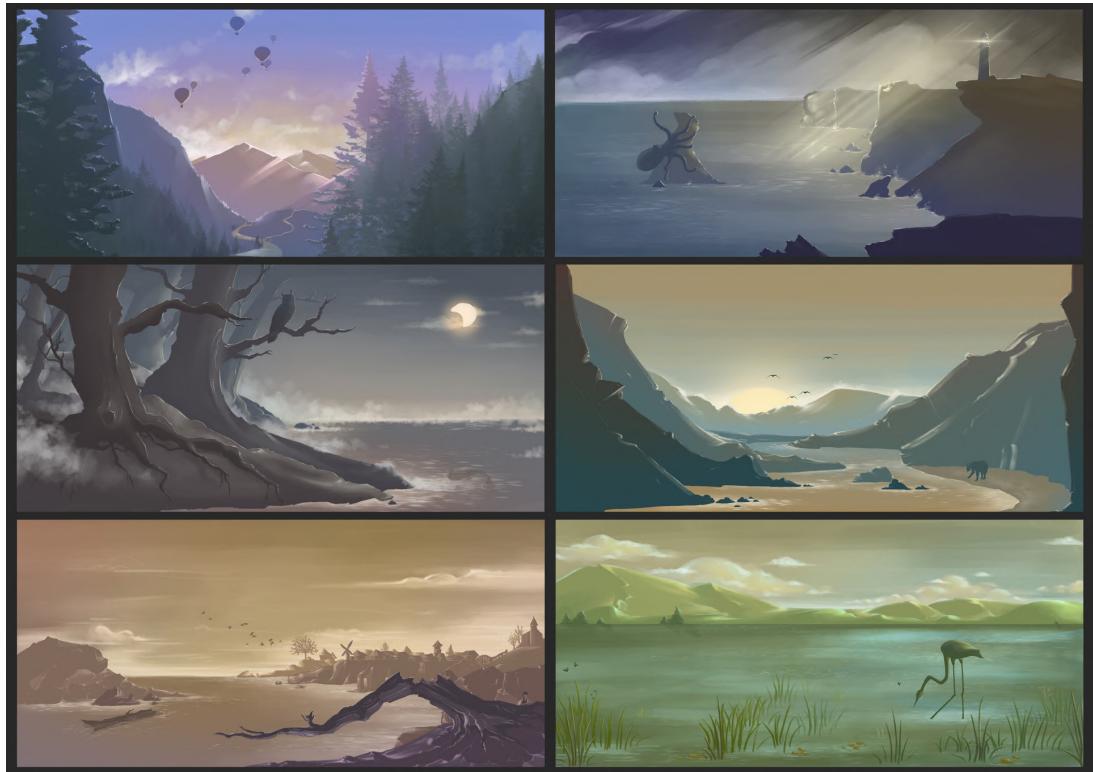
Tal y como su nombre indica, el arte conceptual, es una disciplina artística ligada directamente al arte puramente visual. De cara a la producción y desarrollo de cualquier producto, es estrictamente necesario plasmar las ideas y ver si funcionan una vez son captadas visualmente. Una idea puede aparecer de una manera concreta en la cabeza, pero corre a cuenta del artista conceptual, poder darle forma y traerla a la realidad, al papel. Este rol de cara al cine y los videojuegos es realmente vital, sin el trabajo de conceptualización, no se puede llegar a un diseño final que corresponda a lo que queremos mostrar al público.

Dentro del arte conceptual podemos encontrar diversas disciplinas, tales como el diseño de personajes, el diseño de escenarios o el diseño de ‘props’.

El diseño de personajes corresponde a explorar las diversas opciones a la hora de crear un personaje para cualquier tipo de universo, el tener en cuenta la historia y la temática de cada producción es muy importante de cara a diseñar y conceptualizar un personaje que forme parte de este universo. Puede abarcar tanto personajes con cuerpo humanoide hasta cualquier tipo de criatura que sea necesaria en la producción.



Los escenarios y lugares también forman parte de los pilares de cualquier producción de las que comentamos. Crear un universo desde cero, con un par de indicaciones, es una tarea complicada y laboriosa que tiene que poder defender el artista conceptual. La cantidad de detalles que podrían dedicar a la creación de un escenario es inimaginable, y a la vez bien estudiada para poder traer escenarios memorables que han destacado en producciones cinematográficas.



El diseño de ‘props’ u objetos puede ser quizá la disciplina más escondida, comparada con las dos anteriores. Pero tener que decidir qué objetos y recursos va a haber en los escenarios o lo que vayan a utilizar los personajes, también tiene que ser algo estudiado y medido para dar con el diseño final y memorable. Objetos que pueden significar algo en la historia, o simplemente dar forma a un escenario totalmente vacío.



3.4.1 Concept Art en el sector de los videojuegos

El arte conceptual en la industria de los videojuegos puede subdividirse todavía más, pues las necesidades que tiene dicho sector es algo que no corresponde, por ejemplo, con los del cine, series de animación, etc. En ese caso, contamos con una variedad algo más amplia de cara a los videojuegos, pudiendo hablar de artistas conceptuales que se dediquen específicamente a aspectos que necesita esa producción en concreto. Siempre es necesario contar con un artista conceptual en un videojuego, pues como ya hemos comentado en el punto anterior, es muy importante poder plasmar todas las ideas antes de llevar el diseño final a producción. En los videojuegos funciona de manera similar. Podemos contar con artistas conceptuales que solo se dediquen al 2D o que también trabajen con 3D, sin duda es un proceso que sufrirá muchos cambios.

3.5 Técnicas y herramientas

La realización de este proyecto artístico comienza desde la propia base del dibujo y boceteado, en la cual fueron protagonistas el papel y el lápiz, pues fue entonces donde se comenzó con la búsqueda del diseño de los futuros elementos del videojuego. Con unos primeros borradores y bocetos a mano, se pudo contextualizar de manera más visual lo que estábamos buscando. Sin embargo, a día de hoy, contamos con la suerte de acceder a un amplio mercado de tabletas gráficas y programas de dibujo que nos facilitan enormemente el trabajo a los artistas.

La elección de realizar el videojuego en 2D fue hecha para facilitar el trabajo y el proceso de este, pues no teníamos los conocimientos necesarios como para modelar y detallar un videojuego en 3D o 2.5D, pero fue una idea que barajamos al principio. Por lo que, todo el diseño ha sido realizado en dos dimensiones.

Dicho esto, una vez tuvimos algunos esbozos hechos, se pasó directamente al primer boceteado en formato digital. El programa utilizado para todo el proceso creativo de *Tadaima* ha sido *Clip Studio Paint*, un programa que se diseñó inicialmente para la creación de cómics, pero que ha ido incorporando múltiples herramientas para un amplio espectro de artistas que cada vez se suman a utilizarlo. Sin embargo, también se ha utilizado Photoshop como herramienta de apoyo a la hora de la edición de los ‘assets’ finales, fondos y animaciones.

Una vez se tuvieron los primeros bocetos de cómo queríamos que se percibiera el juego, se comenzó a realizar el concept art y diseño del personaje que protagonizaría *Tadaima*: Rei. El proceso de concept que se realizó fue ir mezclando diferentes estilos visuales y probar distintos tipos de cuerpos y colores hasta que entre el equipo se decidiera el diseño final. Una vez tuvimos nuestro personaje conceptualizado, se realizó su diseño final y su principal ‘sprite’ o imagen base que sería el que determinaría su posición base en el juego.

De cara a las animaciones de nuestro personaje, se han realizado mediante ‘frames’ y/o fotogramas, los cuales ilustran todas las fases de movimiento que tiene el personaje en una animación. La velocidad de estas está determinada por el programa en el que se implementarán luego, *Unity*, haciendo un diseño de animaciones que al menos tuvieran todas las fases importantes de los ciclos básicos de cada movimiento. A la hora de realizar

las animaciones, estas fueron realizadas también en Clip Studio, el cual tiene una herramienta muy útil para poder realizar este tipo de tareas, cuenta con una línea de tiempo y celdas de animación que separarán cada fotograma de la animación que realicemos. El ‘frame rate’ (frames por segundo) que se estableció desde el principio para que las animaciones se vieran fluidas, fue de 30 FPS.

Para hacer cada fotograma y figura diferente, se ha hecho una marioneta principal de Rei, la cual es totalmente articulada, y así es mucho más sencillo mover las partes del cuerpo de esta para poder darle la postura deseada, de esa manera siempre partíamos de la misma figura inicial haciendo que cada animación coincidiera en el comienzo, para que se implementara de manera más realista a la hora de moverse o realizar acciones.

Para el diseño de escenarios, se partió desde el primer boceteado que se hizo en papel y se continuó de manera digital. Para ello, se compuso un ‘moodboard’ lleno de referencias de algunas estancias de los juegos referentes que en otro apartado se explicarán detalladamente. Con dicho ‘moodboard’ se realizaron la selección de colores para los diferentes escenario y tonalidades de cada estancia del juego. Antes de realizar la versión final de todos los escenarios, se hizo un boceto principal que serviría de referencia a la hora de diseñar cada una de las habitaciones que jugarían un papel importante en el juego, y dicho boceto ha sido la referencia de la posición de los elementos y objetos que queríamos que estuvieran en el entorno del juego. Todos los escenarios han seguido el mismo proceso creativo que las animaciones y los ‘assets’ extras, siendo posteriormente editados con Photoshop para lograr la tonalidad y colores deseados, así como los efectos visuales posteriores.

Otro recurso importante para el juego son las ilustraciones de muerte que aparecen cuando el jugador muere, dichas ilustraciones son determinadas por la manera de morir de Rei, siendo este el factor más importante a la hora de dibujar las ilustraciones y sus bocetos. Las referencias para este apartado han sido las más complicadas y difíciles de encontrar, pues al buscar escenarios sangrientos con muertes muy concretas, se ha tenido que buscar muchas referencias de diferentes tipos que ayudaban al proceso de conceptualización de cada muerte. Se ha conseguido llegar a un punto que se entiende cómo es la muerte de Rei y además estéticamente sigue con lo que el juego quiere transmitir.

Finalmente, los efectos visuales o VFX realizados para el videojuego, siguieron el mismo proceso de elaboración que las animaciones del personaje, siendo hechos fotograma a fotograma, tomando como referencia algunos ejemplos que podían asemejarse a lo que estábamos buscando. Finalmente, una vez teníamos la secuencia de dichos efectos realizada, se implementan en *Unity* y si era necesario, se volvía a replantear para que quedara bien incorporado con el resto de elementos del juego.

La maquetación y diseño del libro de arte se hizo una recogida de ideas antes de hacer el diseño editorial que correspondiera con el producto final. El proceso de creación de este ha empezado con la creación de algunos recursos visuales que formarían parte en el libro, algunos de los recursos utilizados en el videojuego aparecerían a modo decorativo en las páginas seleccionadas. Lo más importante de cara al diseño del libro de arte es poder enseñar, de manera clara y completa, todo lo que se ha producido de cara al videojuego, incluso se han añadido algunos primeros bocetos y bocetos de animaciones que sumarán

interés de cara al contenido del libro de arte. No solo se enseñarán las ilustraciones y escenarios, sino que se podrán ver algunas versiones antiguas del propio personaje y del primer mapa de *Tadaima*. Sin duda no solo será un libro display de ilustraciones, sino que también cuenta con extractos de texto que cuentan, con un toque algo más informal, cómo ha sido trabajar en el proyecto de creación de los elementos de *Tadaima*. El diseño se ha hecho en armonía con los colores lúgubres del videojuego, pues quería mantener esa esencia para que a la vez el libro de arte fuera una pieza individual que pudiera representar *Tadaima* en todos sus aspectos.

4. Práctica artística y aplicación

4.1 Búsqueda del estilo visual para el videojuego

Cada videojuego busca tener un estilo propio y original que consiga transmitir al jugador las emociones que los diseñadores quieren. Por eso es tan importante dar con el estilo perfecto a la hora de llevar a cabo nuestro juego. Cada juego debe estar alineado con el estilo visual y los usuarios que se espera que van a jugar la experiencia, por eso es tan importante tener claro lo que queremos comunicar a nuestros jugadores.

En nuestro caso, teníamos claro que la historia iba a ser oscura y que al tener muchos elementos sangrientos, necesitábamos una estética que acompañara a ese rasgo de *Tadaima*. Se podía plantear de muchas maneras diferentes, pues existen algunos juegos o productos multimedia que, a pesar de su contenido ‘gore’, tienen una estética muy contradictoria a lo que se esperan los usuarios. Decidimos apostar por darle un giro y querer hacer un juego que aparenta ser una aventura gráfica corriente y casual, con un toque misterioso, pero que no dejará de lado los detalles infantiles o elementos cotidianos que se utilizarían para acercar y conectar con el jugador. Con esa premisa, íbamos a potenciar más la sorpresa y desconcierto de los jugadores cuando muriesen por primera vez en el juego, queriendo incentivar a que vean cuántas son las maneras en las que puede morir nuestra adorable protagonista, y cómo de desconcertantes podían ser cada una de las muertes.

Decidido esto, comenzamos la recopilación de referencias y conceptos que pudieran asemejarse a lo que queríamos transmitir o que nos recordasen de manera ínfima a *Tadaima*, lo cual fue todo un reto.

Algunas opciones que fuimos descartando a medida que íbamos ojeando referentes, fueron también algunas de las ideas más fuertes dentro de los videojuegos, en cuanto a estilo visual. Por ejemplo, algunas opciones artísticas interesantes que tienen mucho peso en los videojuegos, fueron descartadas, tales como:

- Pixel art
- Semi-realismo
- Realismo

Finalmente, con un gran trabajo de investigación y referencias, se pudo encontrar un mix de estilos visuales de diferentes productos artísticos (en su mayoría videojuegos) que nos enseñó el camino para la producción del estilo visual de *Tadaima*.

4.2 Referentes

4.2.1 Literarios

Un claro referente que ha contribuido a la inspiración de la historia y de algunos de los elementos que forman parte de *Tadaima* es *Alicia en el país de las Maravillas*, un libro escrito por *Lewis Carroll* en 1865.

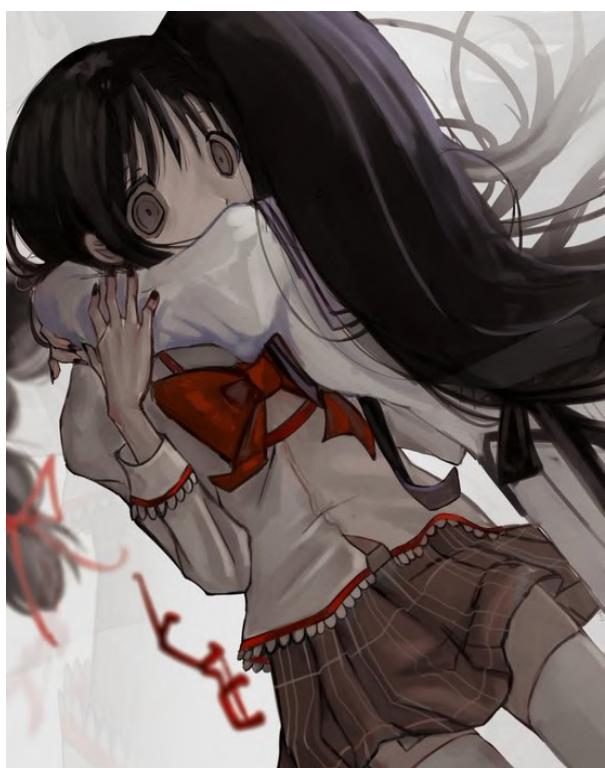
La figura de la protagonista femenina de corta edad es algo que se ha utilizado en múltiples producciones y realmente es algo que suele dar un buen resultado. Tiene un tinte similar también en la incorporación de dicha protagonista en un universo diferente, con personas y objetos poco usuales que no forman parte de la realidad, al igual que en *Tadaima* al añadir los enemigos que pueden acabar contigo durante el juego.

El recurso de la fantasía infantil con connotaciones secundarias también es un recurso utilizado en este libro, pues algunos personajes tienen la función de representar algún tipo de idea o concepto que acompaña directamente a lo que quiere transmitir la historia.



4.2.2 Artísticos

Los referentes artísticos que han inspirado y contribuido al desarrollo del estilo visual son, primordialmente, ilustradores e ilustradoras conocidos en redes sociales como *Twitter* o *Instagram*. La mayoría de ellos son de nicho, teniendo estilos muy peculiares y usos del color muy característicos de su estilo de dibujo. Para las referencias de cara a la parte más grotesca y sangrienta, se han buscado referencias de las cuales, lastimosamente, no se ha podido dar con el autor inicial dado que la cantidad de resubidas que tenía cada imagen era desmesurada. Se referenciarán a todos los artistas que se han podido encontrar con sus respectivas obras.



Reijibnuy2 en Twitter



chibikki_ikki en Twitter

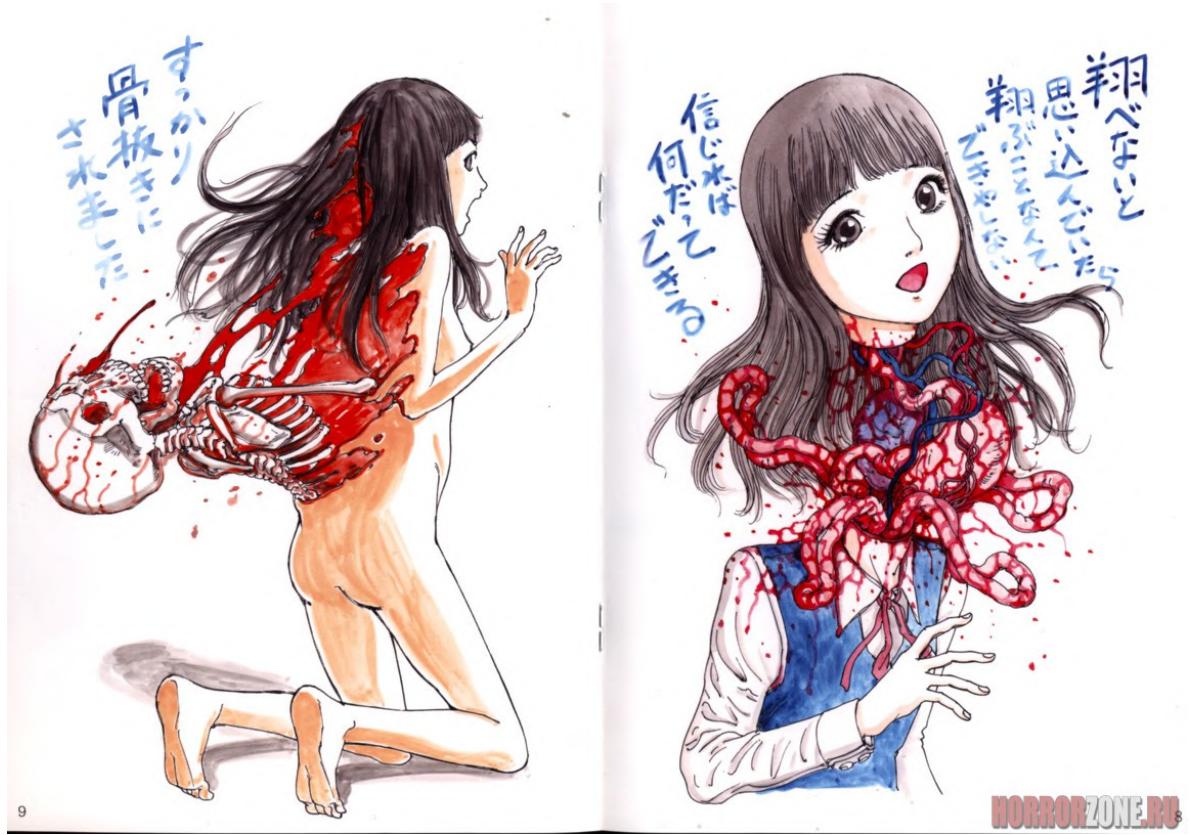


happi_115 en Twitter

Artistas desconocidos







HORRORZONE.RU



4.2.3 Audiovisuales

Las referencias audiovisuales son de varias disciplinas. Contamos con 3 cortometrajes y algunas series de animación japonesas que contienen esa esencia sangrienta y grotesca que, además, está totalmente adaptada a una sociedad japonesa que no tiene ningún límite a la hora de experimentar con el estilo, haciendo muchas veces algunos productos audiovisuales que solo muestran animaciones de muerte o sangrientas, las cuales captan y llaman más la atención que la propia historia.

Otras de las producciones mostradas, tienen parte de esa esencia y temáticas oscuras que juegan con elementos inofensivos que finalmente resultan ser caóticos. Muchos de ellos se basan en que las apariencias engañan.



Zealous Creative, *The Maker*



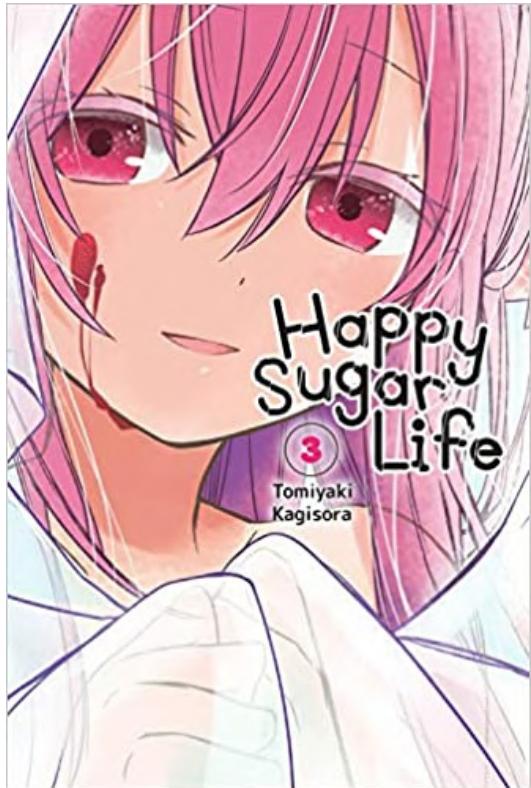
Elyse Castro, *The Summoning*



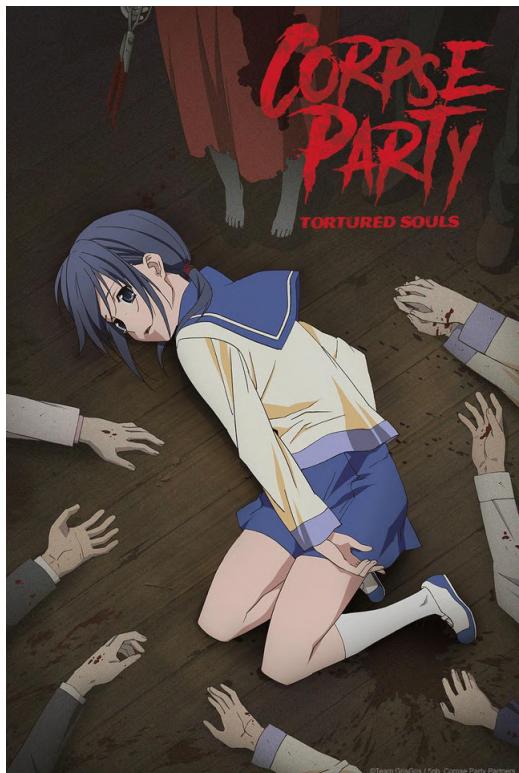
Dee Jooy, Voodont



07th Expansion, Higurashi no naku koro ni



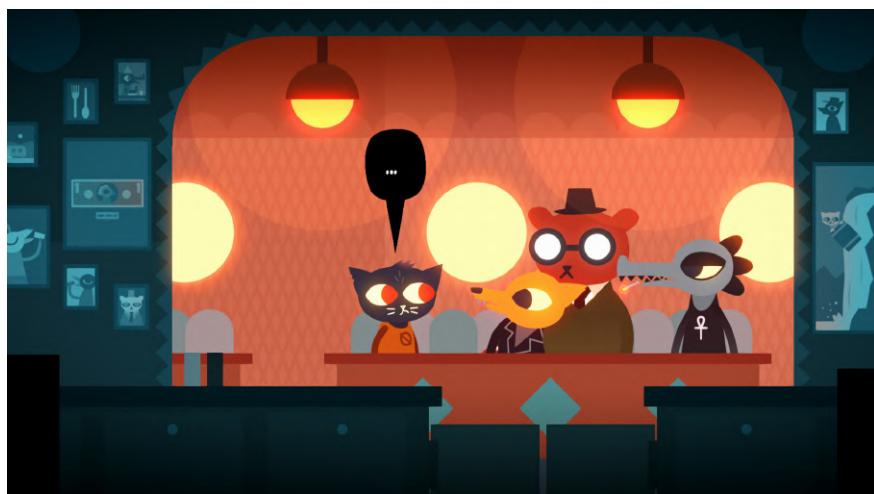
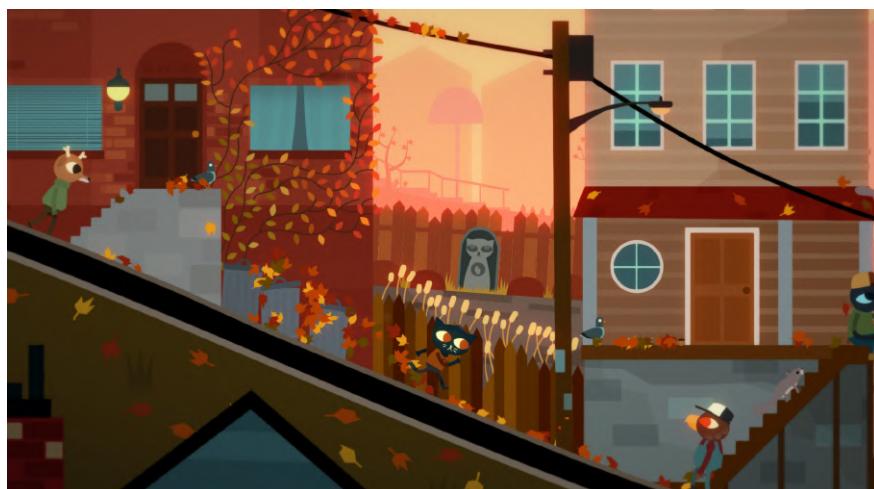
Tomiyaki Kagisora, Happy Sugar Life



Asread, Corpse Party: Tortured Souls

4.3.4 Videojuegos

La selección en este caso ha sido bastante más extensa, dado que hemos partido de buscar algunos videojuegos que además de inspirar, nos den una idea de cómo hacerlo de cara a la creación de los recursos necesarios para desarrollar la parte más técnica. Hemos podido coger referencias de elementos 2D, visualización de los inventarios u objetos, movimientos de personaje y controles, estilo visual, gameplay y sobretodo los recursos visuales que más se acercasen a lo que queríamos para *Tadaima*. En mi caso he podido jugar a casi todos los videojuegos mencionados a continuación, por lo que tener en cuenta cómo es su jugabilidad y visuales finales ha Enriquecido mucho y dado todavía más soporte y referencias de cara a desarrollar nuestro juego.



Alec Holowka, Scott Benson, Bethany Hockenberry, *Night in the Woods*



Cotton Game, *Sunset Hills*



Killmonday Games, *Little Misfortune*

OMORI



OMOCAT LLC, Omori



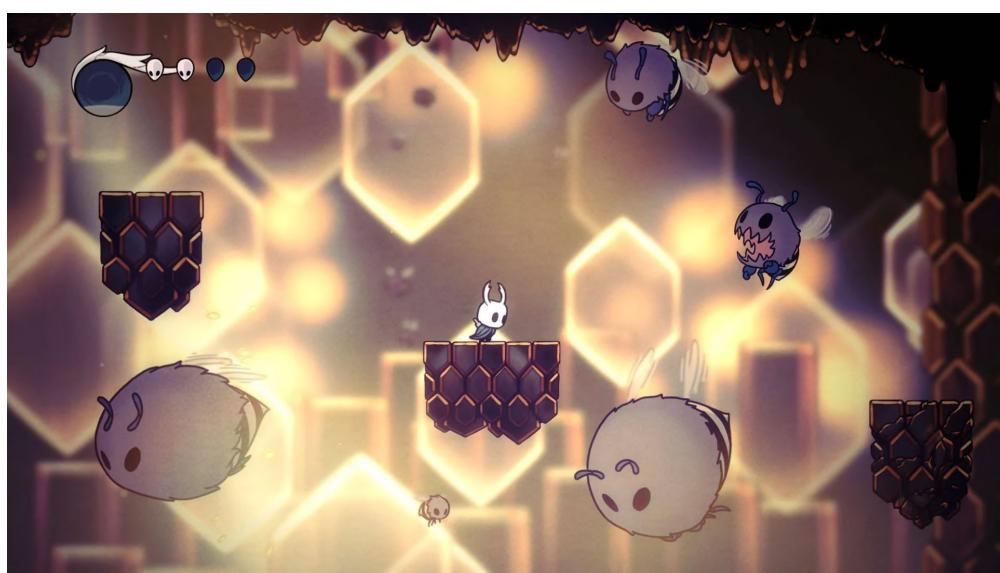
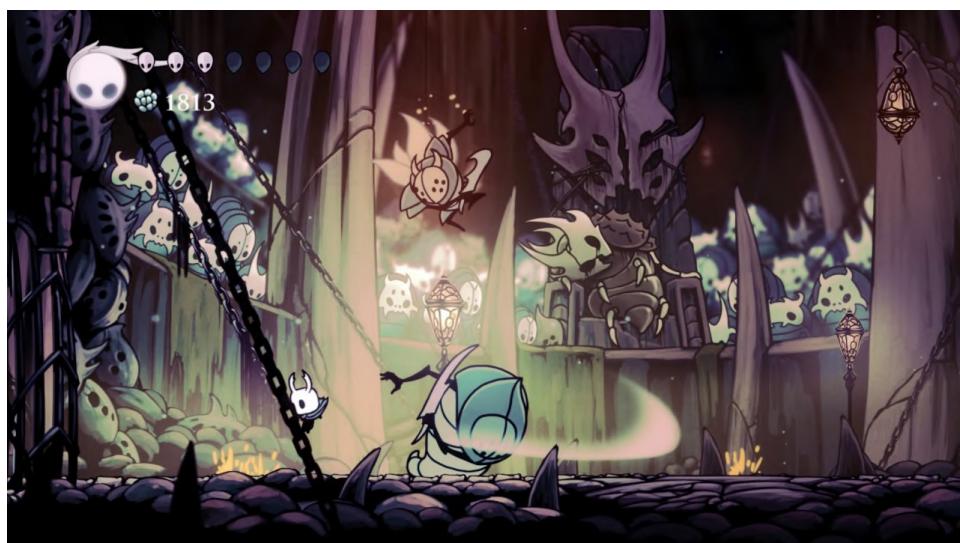
Nexus Game Studios, *Randal's Monday*



Klei Entertainment, BlitWorks, Don't Starve



Tomorrow Corporation, *Little Inferno*



Team Cherry, *Hollow Knight*

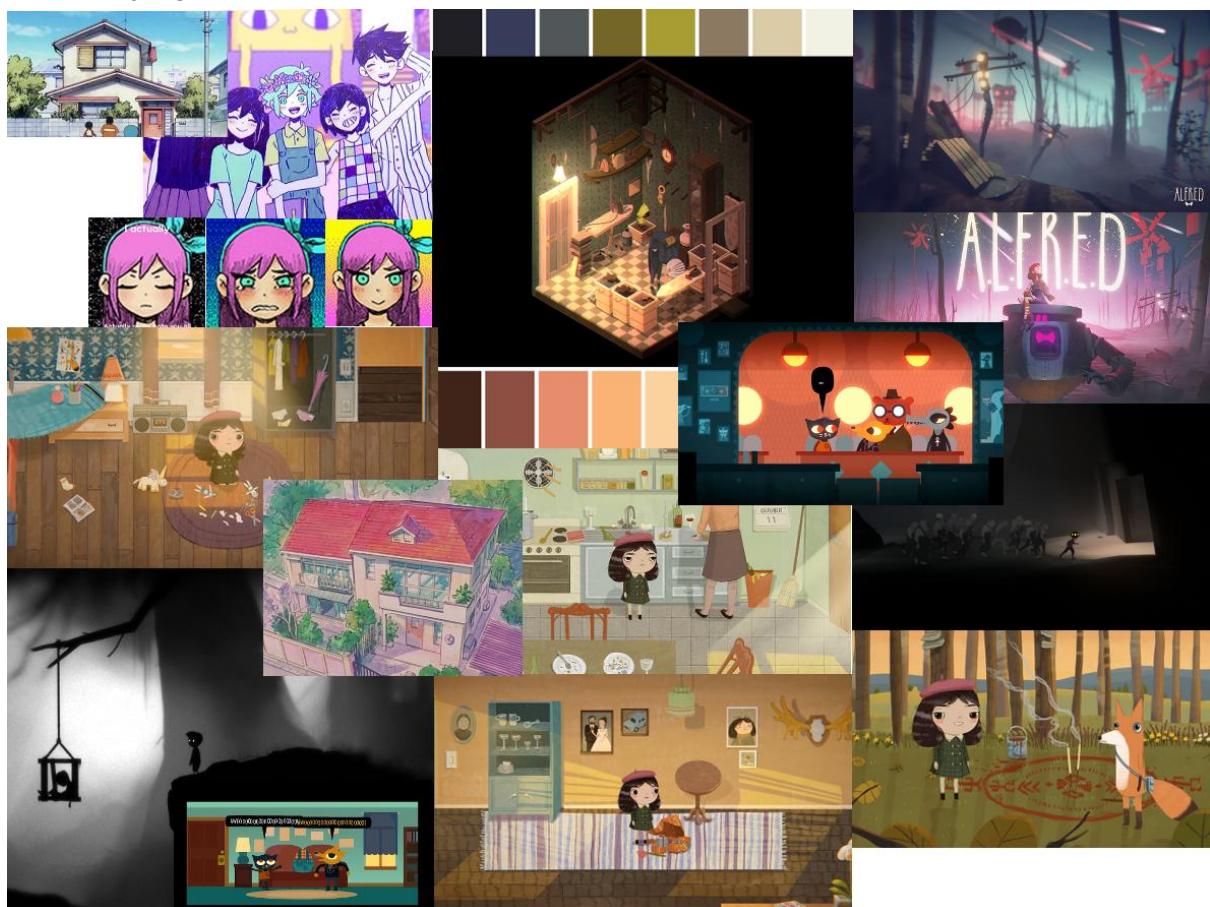


Dennis Talajic, Tarsier Studios, Engine Software, Little Nightmares

4.3 Definición del estilo visual

4.3.1 Paleta de colores

La selección de la paleta de colores ha sido en referencia a algunos de los referentes que más nos llamaban a la hora del estilo visual. Además, se ha realizado un *moodboard* acorde con una paleta de colores que luego han sido editados en función de la iluminación que iba a tener el juego.



En dicho *moodboard* podemos encontrar algunas de las referencias mencionadas como *OMORI*, *Little Nightmares*, *Little Misfortune* y *Night in the Woods*. Otras que se han utilizado para la composición final y algunas líneas visuales que también han aportado han sido los siguientes:



Fujiko F. Fujio, Doraemon



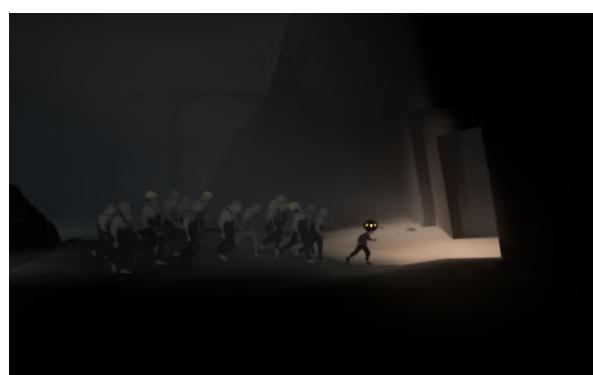
ISART DIGITAL, A.L.F.R.E.D



Naoko Takeuchi, Sailor Moon



Playdead, Limbo



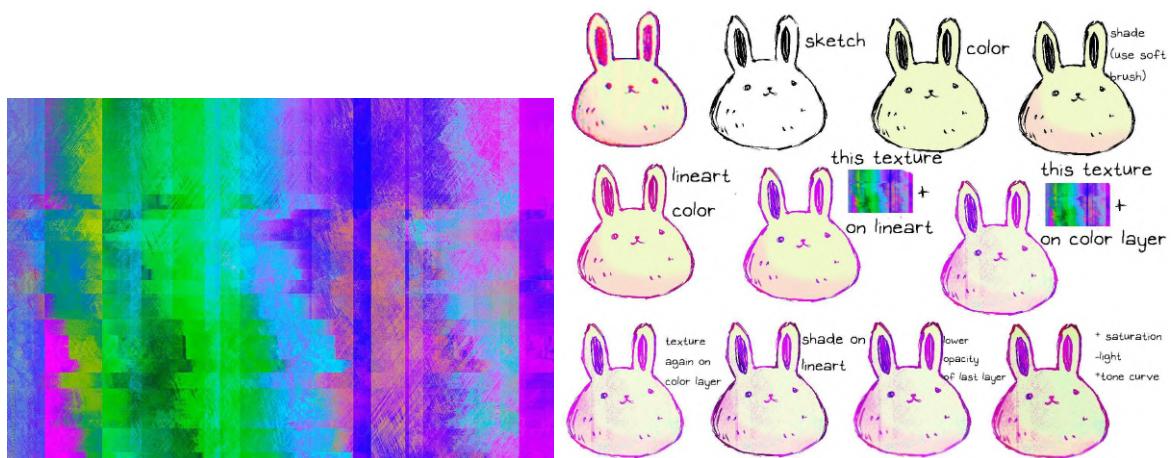
Playdead, Inside

4.3.2 Estilo de dibujo e ilustración

El estilo de dibujo ha sido influenciado con los referentes mencionados, pero sin duda se le ha dado un toque diferente gracias al resultado de las decisiones artísticas tomadas durante el proceso. Es un estilo visual que está trabajado con pinceles y brochas con un acabado jaspeado y más “sucio” que consigue darle un toque un poco más amenazante a las líneas, aunque los elementos dibujados sean algo “bonito” ese efecto hace que las formas y el acabado de las sensaciones contrarias.



Otro recurso empleado para determinar el estilo visual es el uso de texturas para darle una capa diferente a todos los elementos, se ha hecho uso de efectos de *glitchado* para conseguir un acabado único.

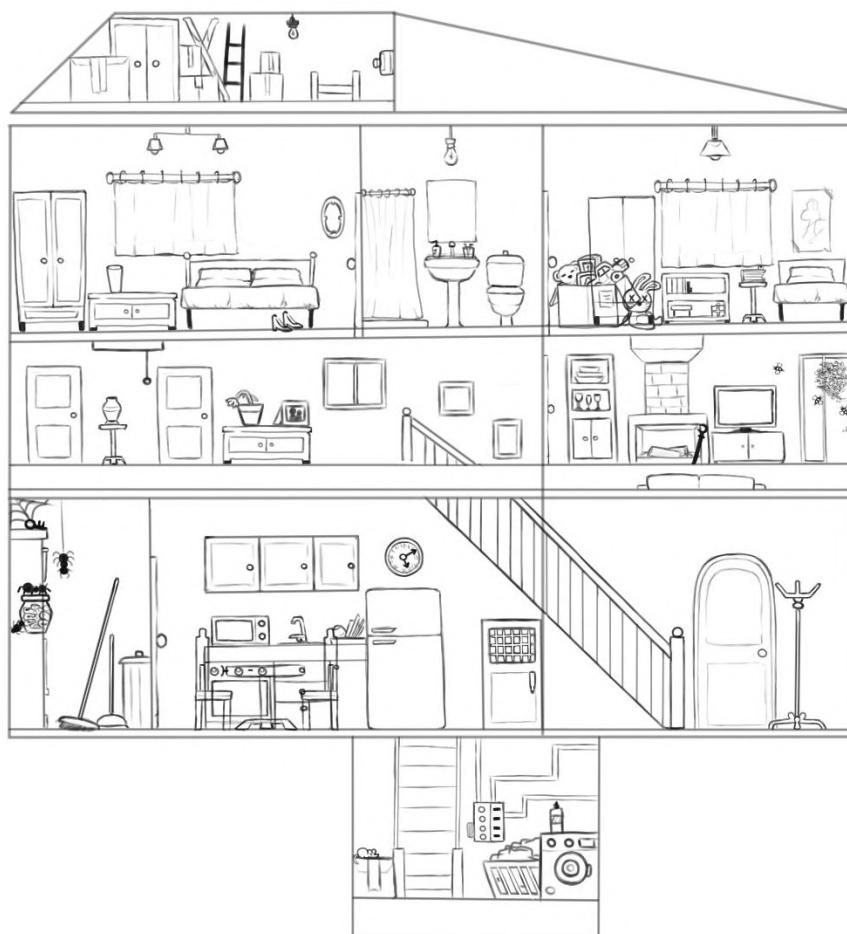


La parte de edición de cara a las artes finales también ha aportado mucho al estilo visual final de estas, siendo la parte más importante de dicho proceso creativo. Todas estas ediciones se han realizado en *Photoshop* utilizando un pre-ajuste personalizado que se ha aplicado a todos los recursos necesarios, por igual. Este pre-ajuste ha sido creado por mí de cara a la edición final y adaptación de la iluminación a todos los objetos, escenarios y personajes.

4.3.3 Preparación de artes finales

La creación de los recursos finales para el videojuego ha seguido un mismo proceso de cara al dibujo de escenarios y objetos, para los cuales se realizaba un boceto previo a la versión final. Después de dicho boceto se realizaba una aproximación de la conceptualización de este para poder ver claramente lo que iba a ser el producto final y finalmente se realizaban las artes finales.

Partimos de este boceto de toda la disposición de los escenarios que debían hacerse, el cual es una aproximación de lo que han terminado siendo.



A continuación se mostrarán los escenarios finales con su versión previa a la edición final realizada en *Photoshop*. Dichos escenarios no cuentan con los objetos interactivos dentro de ellos, pues serán presentados más adelante.



Ático



Cuarto de baño

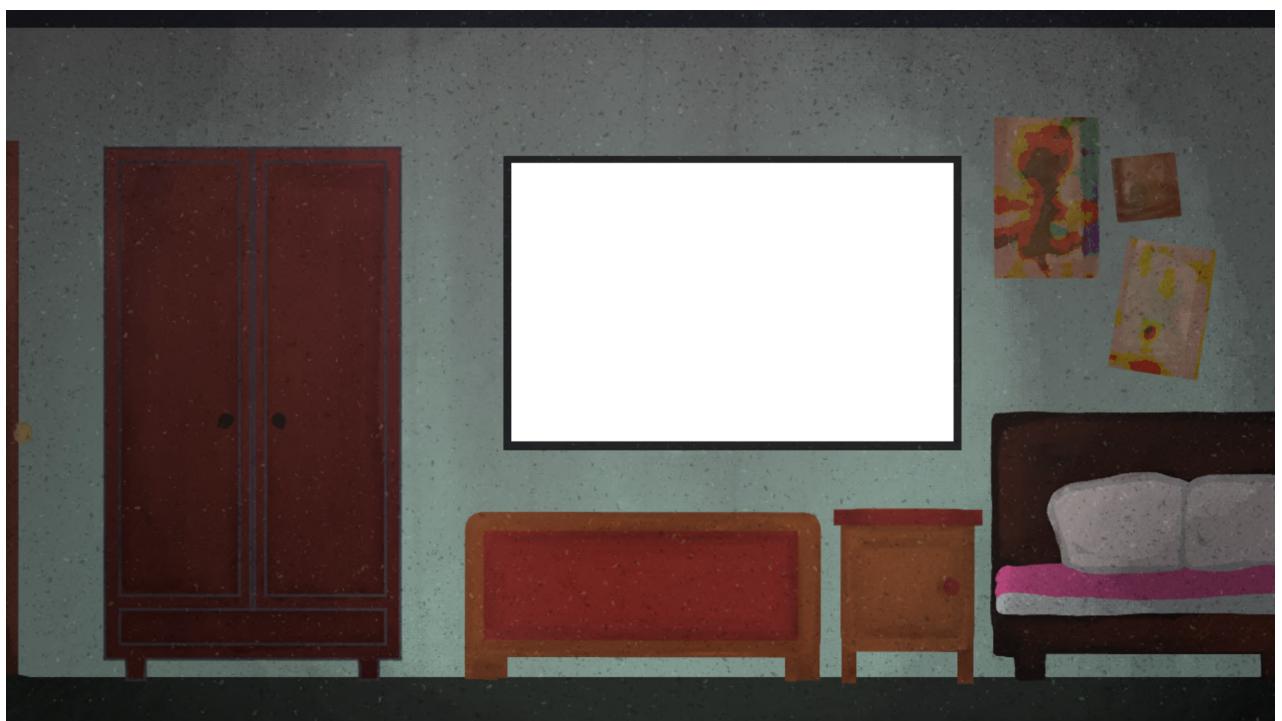


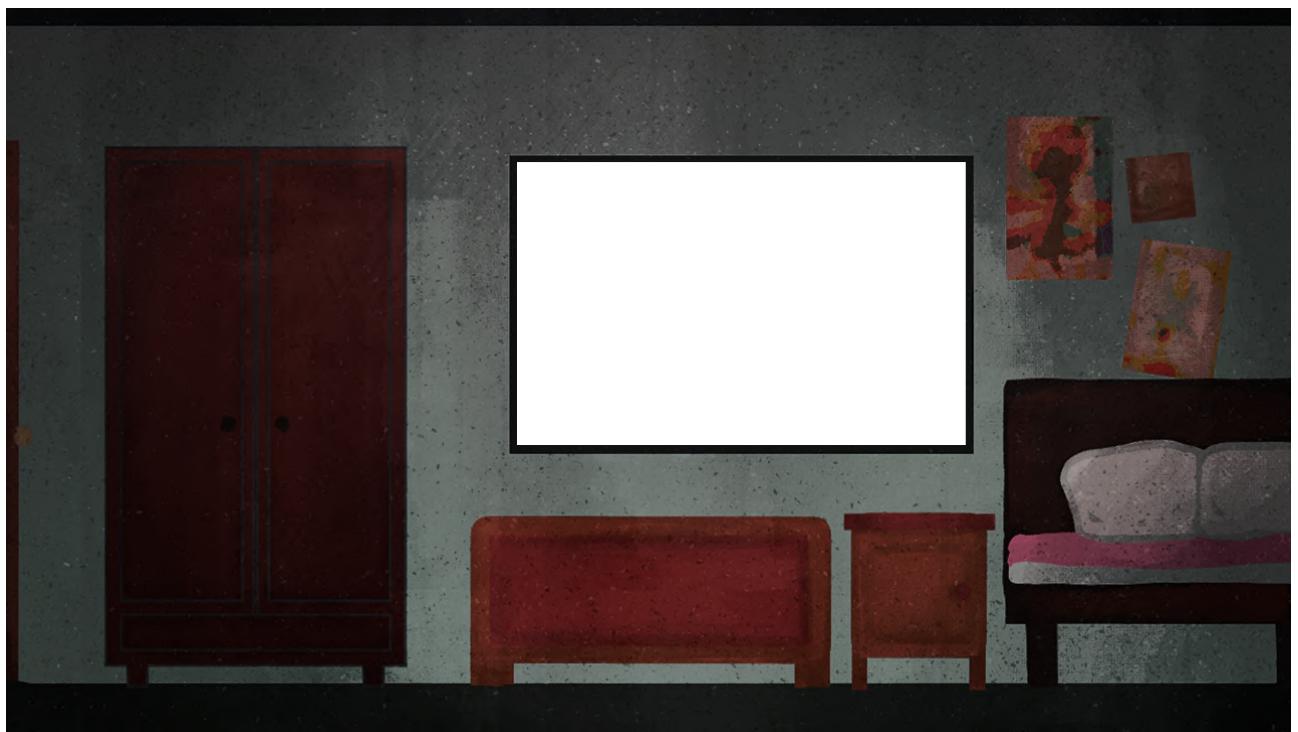
Planta baja y cocina



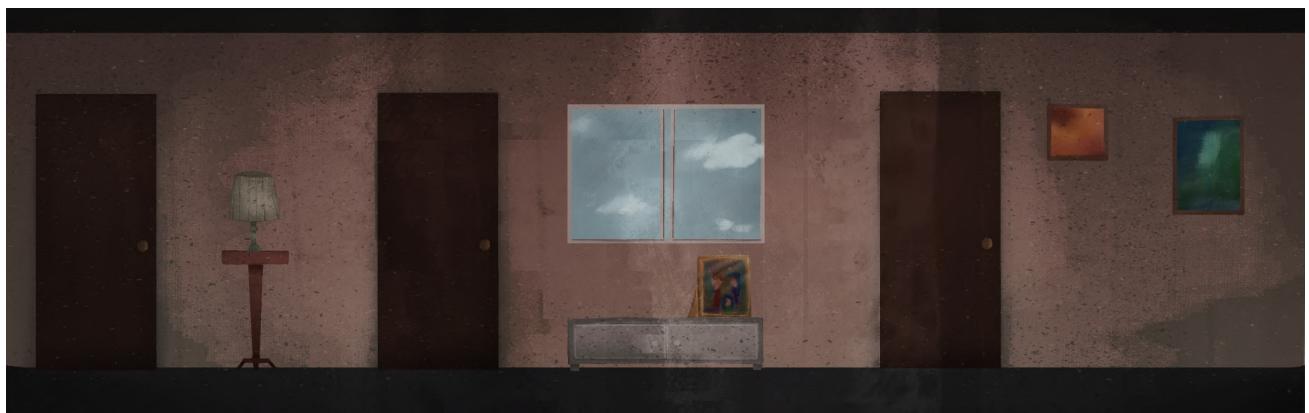
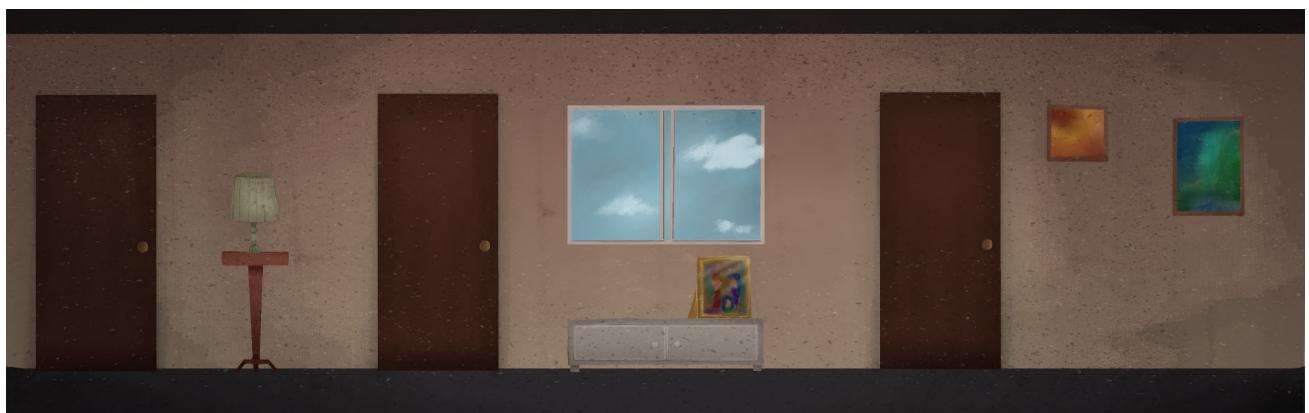


Habitación de los padres de Rei





Habitación de Rei



Segunda planta



Salón





Sótano

La creación del personaje de Rei fue algo que habíamos planteado en la primera toma de contacto con la creación de *Tadaima*, por lo cual partíamos de unos bocetos ya aprobados y con una versión a color provisional que utilizamos en el anterior trabajo. Decidimos darle un lavado de cara y volver a rediseñarla para adaptar todo el estilo visual a una misma idea.



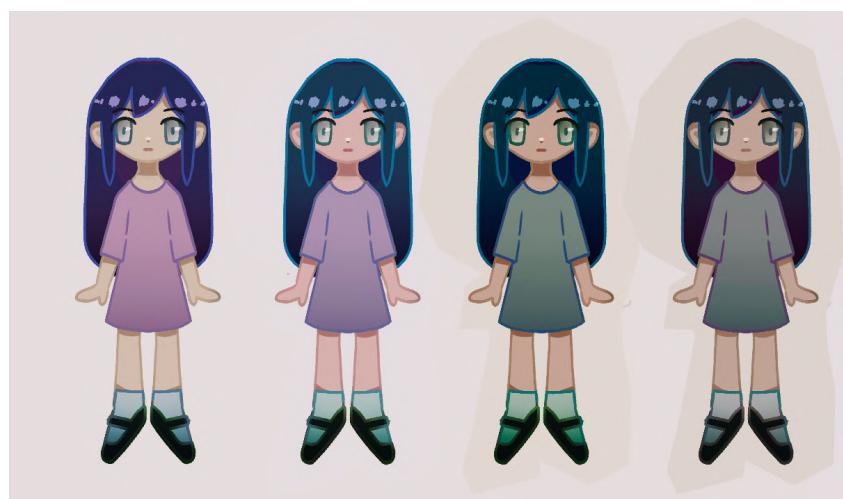
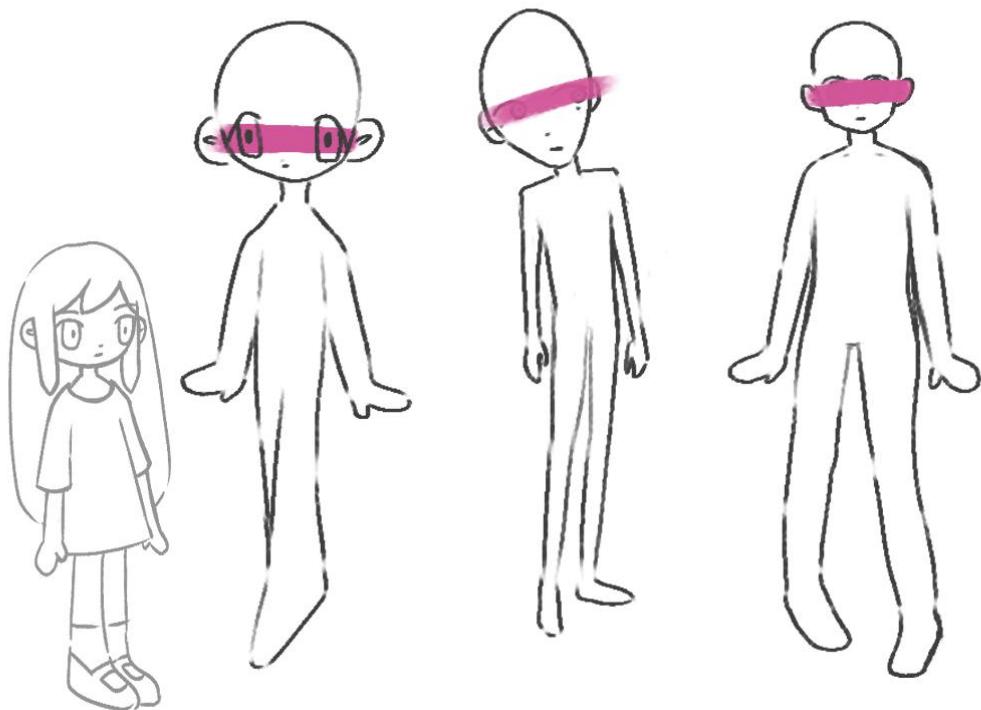
Primer boceto y versión inicial de Rei

Lo siguiente fue hacer algunos modelos de cuerpos para su nuevo diseño, siguiendo algunas referencias ya mencionadas o estilos que pudieran adaptarse a nuestras necesidades. Se siguió optando por una versión más cercana a la animación japonesa, dado que el juego ya contaba con parte de esa temática.

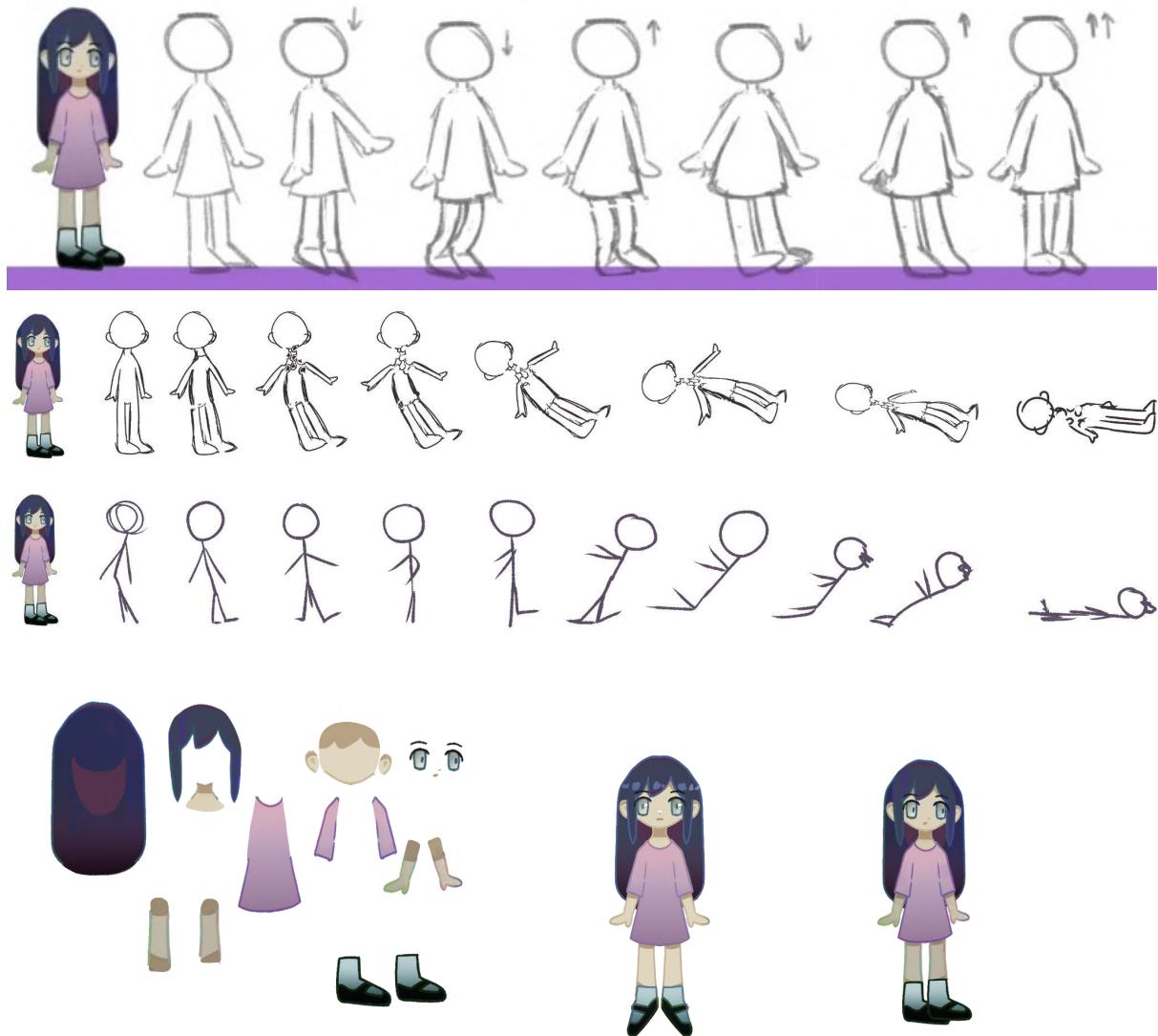
かすが由美里人間

3pt.

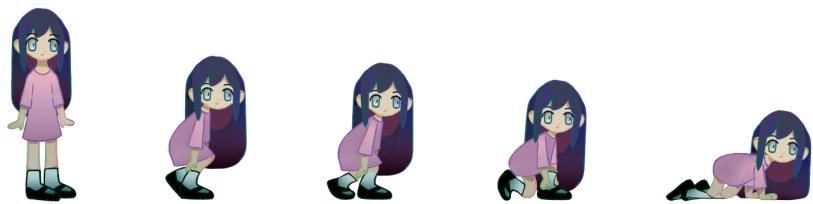
4pt.



Para la realización de las animaciones se ha llevado a cabo una técnica de animación mencionada en el apartado de *Técnicas y herramientas*, la cual emplea un modelo del personaje que vamos a animar, totalmente articulado como si fuera una marioneta. Sin embargo, sí que es cierto que se han redibujado muchas de ellas para que la animación final tuviera sentido y se viera bien de cara al juego. También se realizaban esquemas de cómo debería posar el cuerpo en momentos clave de la animación, para que finalmente fuera más sencillo adaptar la marioneta a esa postura final deseada.

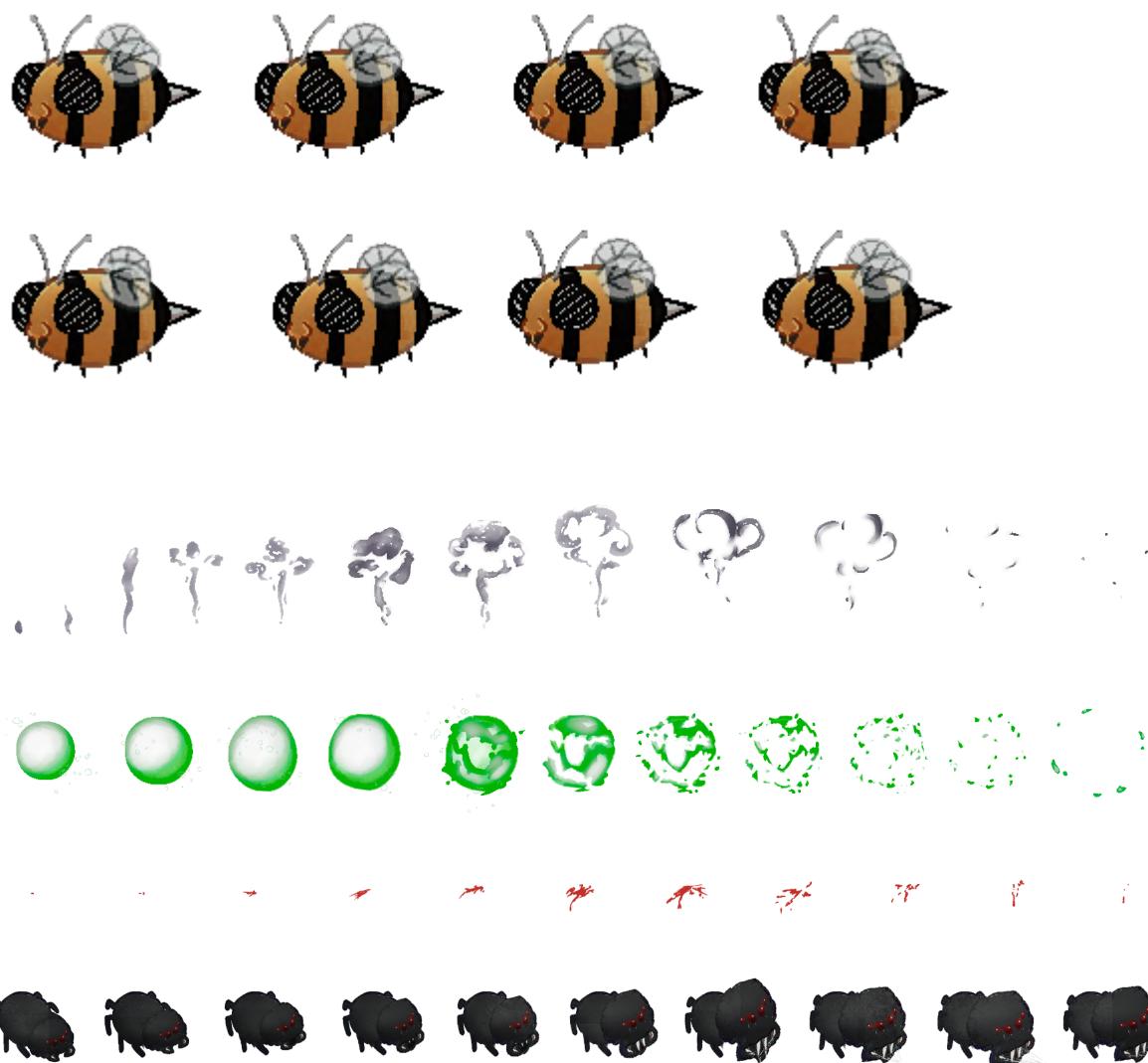


Todas las animaciones se colocaron dispuestas en dos archivos diferentes, uno de animaciones de muerte y otro de animaciones básicas de movimiento. Estos archivos fueron creados exclusivamente para su posterior implementación en *Unity*.





Junto con las animaciones se realizaron a su vez los efectos visuales o VFX que se implementarían también en el juego. Al ser también por *frames*, se hizo más sencillo y ameno acostumbrarse a marcar las partes importantes de cambios de estado en todas las animaciones y efectos.



Los objetos interactivos han jugado un papel muy importante de cara al planteamiento de la jugabilidad de nuestro juego. En este caso, cada estancia o habitación tiene sus propios objetos destacados, los cuales han sido diferenciados del resto de elementos que podemos encontrarnos en los escenarios. Dicha diferenciación ha hecho que sea más fácil reconocerlos de cara al jugador, para que sepa que si intenta interactuar con estos, ocurrirá algo que haga cambiar la escena. Se les ha puesto un reborde con una textura de *glitch* para remarcar más dicho borde.

Se muestran a continuación las versiones pre y postedición de dichos objetos interactivivos.



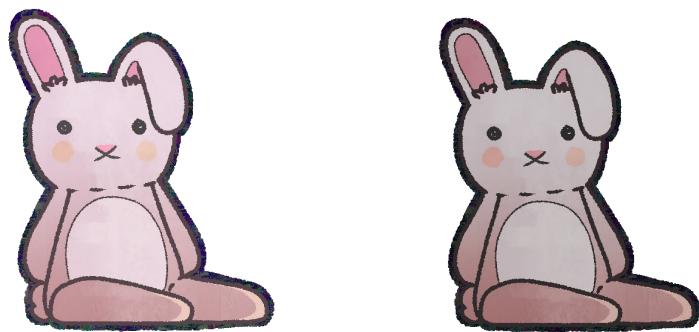
Tarro de galletas en la cocina



Zapatos de tacón en la habitación de los padres de Rei



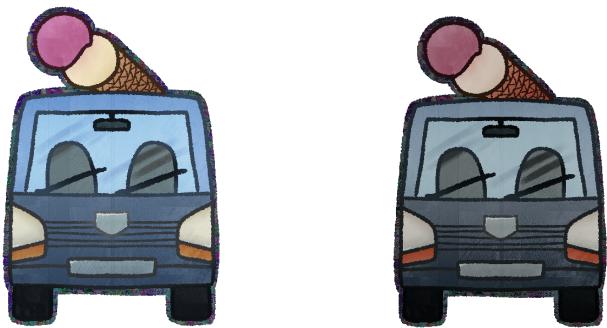
Vaso de agua lleno en el baño



Conejo de peluche en la habitación de Rei



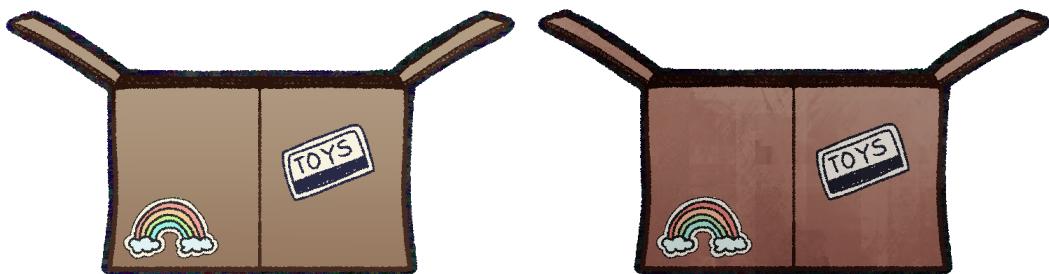
Pájaro de peluche en la habitación de Rei



Camión de juguete en la habitación de Rei



Diario de Rei en la habitación de Rei



Caja de juguetes en la habitación de Rei



Flor en la segunda planta



Gancho de la chimenea en el salón



Fusibles en el sótano

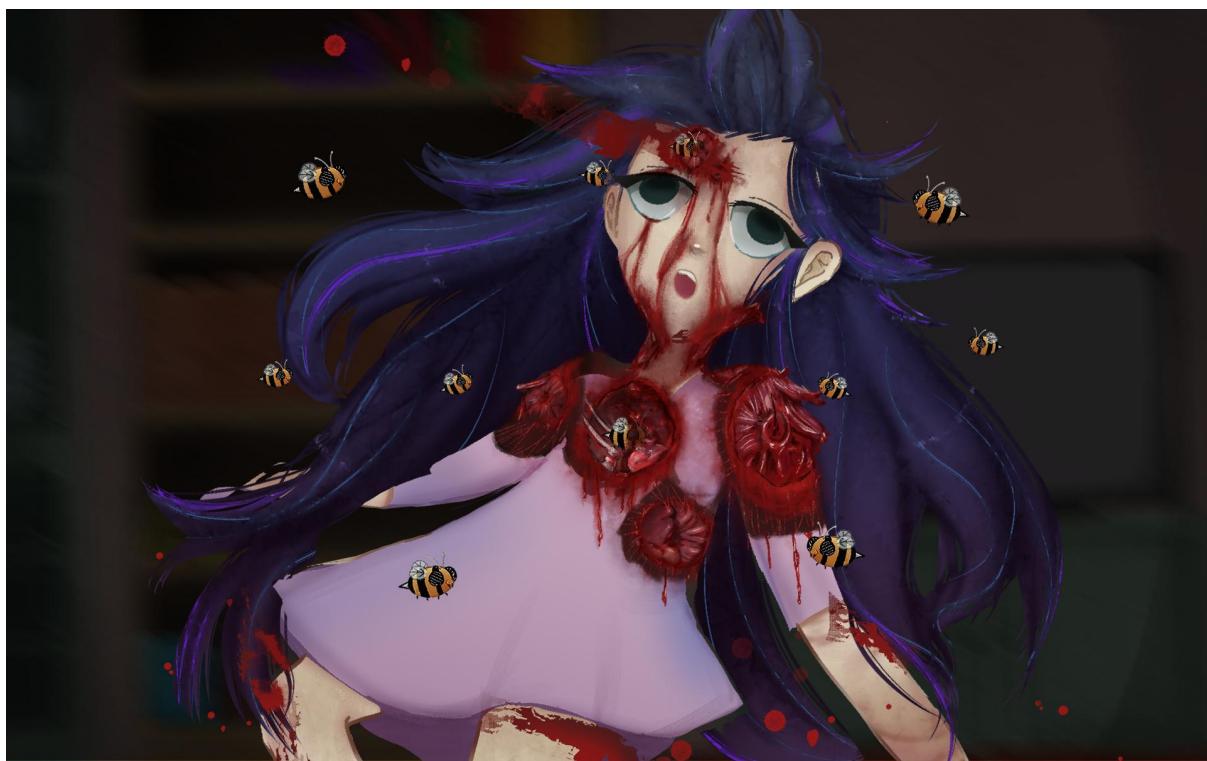
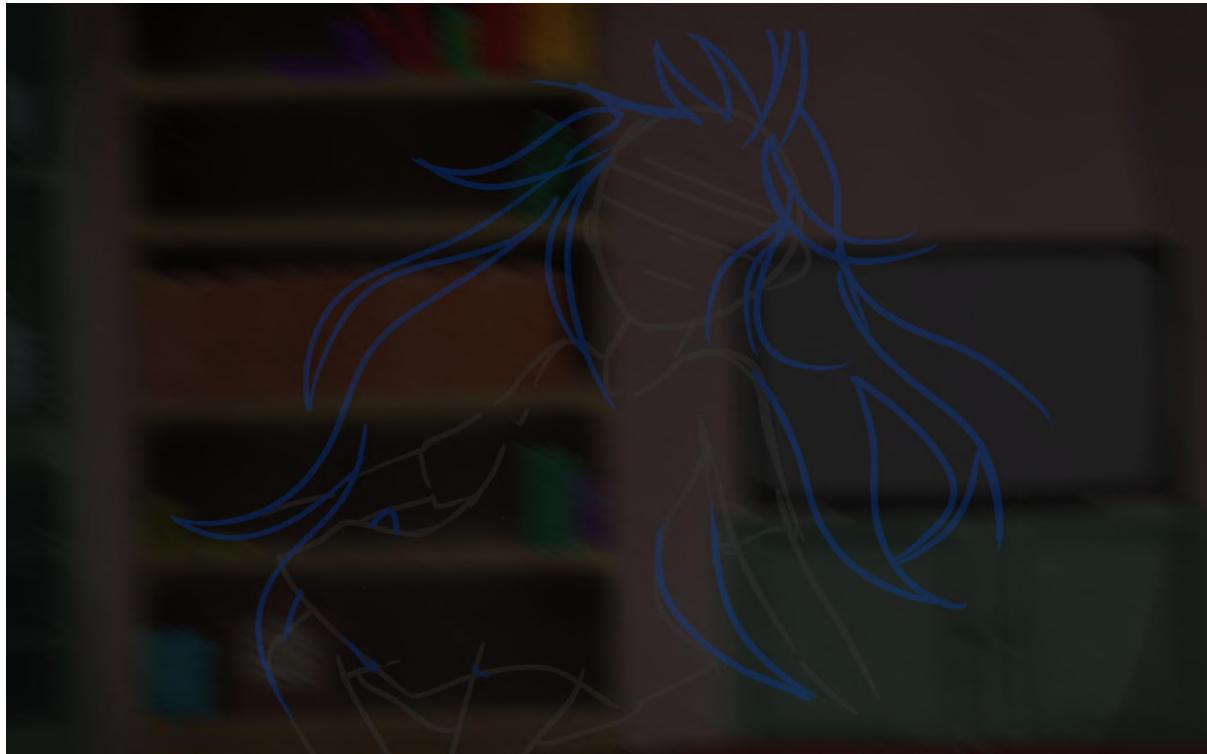


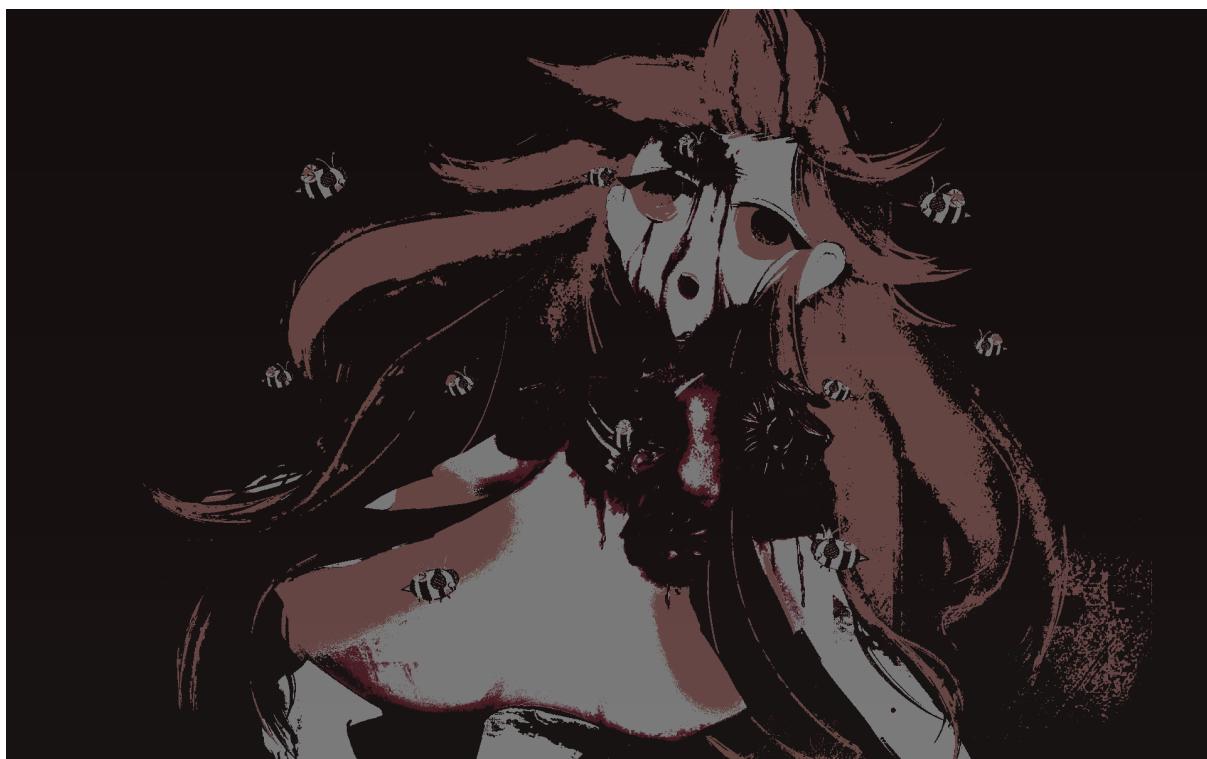
Rata en el sótano

Finalmente, entramos en las ilustraciones de las muertes que aparecen en el videojuego. Todas las ilustraciones se han inspirado en una manera de morir diferente que podíamos crear dada la situación del juego, por lo que son muertes propiciadas por el entorno en el que se encuentra Rei. Todas ellas recibían un primer boceto para la colocación de las partes importantes a mostrar y luego se realizaba la ilustración final que es editada posteriormente.

Además, como añadido para el Libro de arte, se ha hecho una segunda edición que ha sido exclusiva para la maquetación y diseño de dicho libro, dicha edición es únicamente en 3 colores rojos y granates. Esas tonalidades son las que luego se han utilizado en el diseño visual del libro de arte, formando así la paleta de colores para este.

A continuación se mostrarán todas las ilustraciones, desde su primer boceto, hasta su pre y postedición y su modelo para la edición editorial.



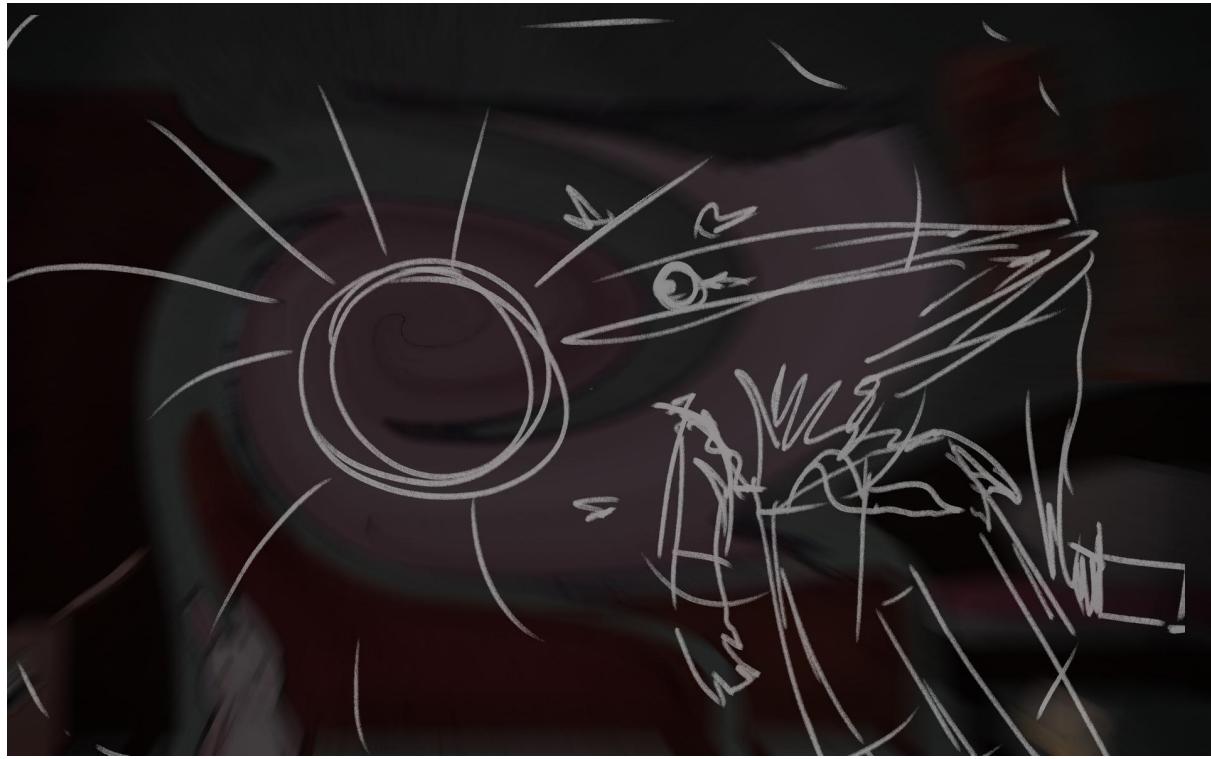


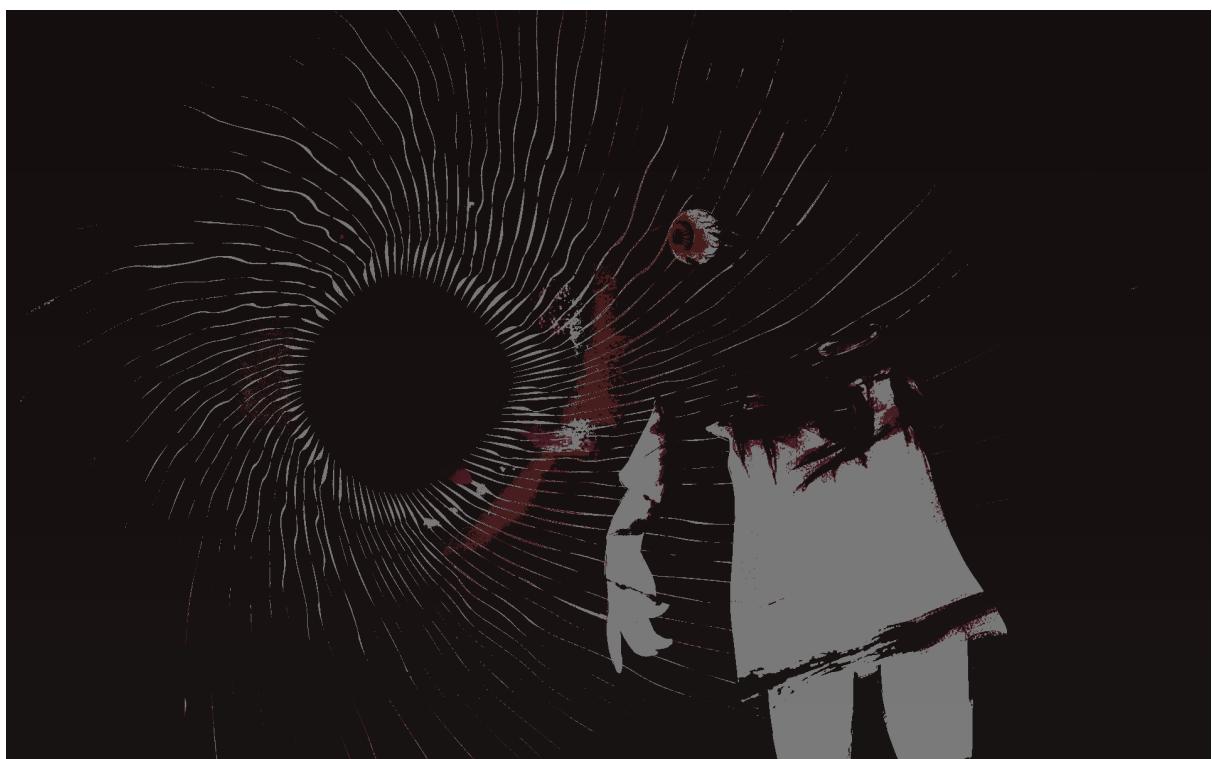
Muerte por abejas, salón



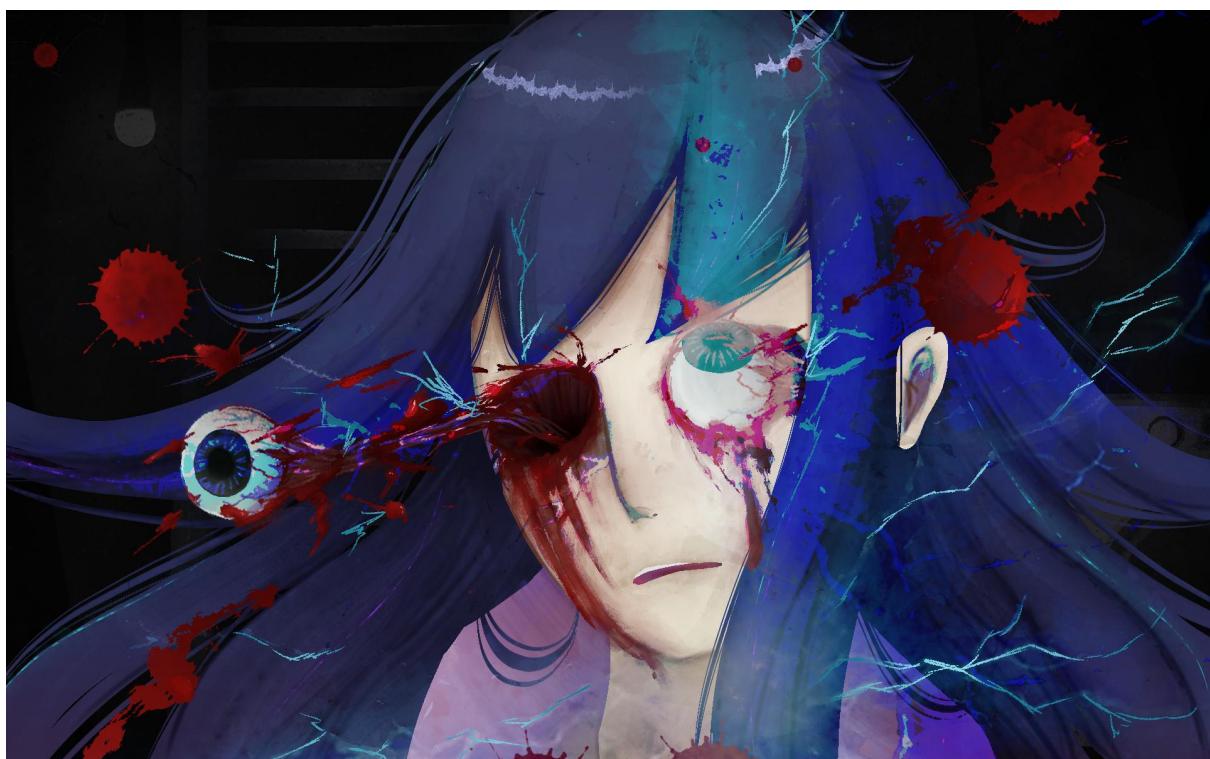
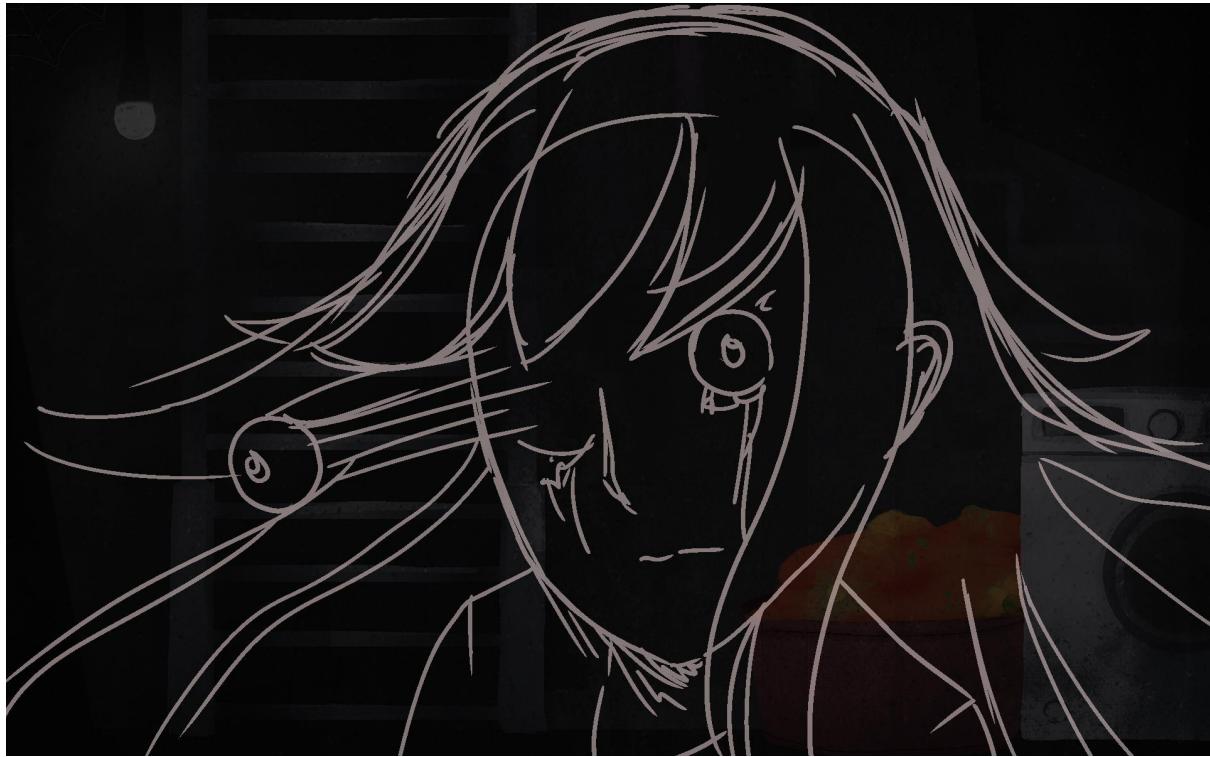


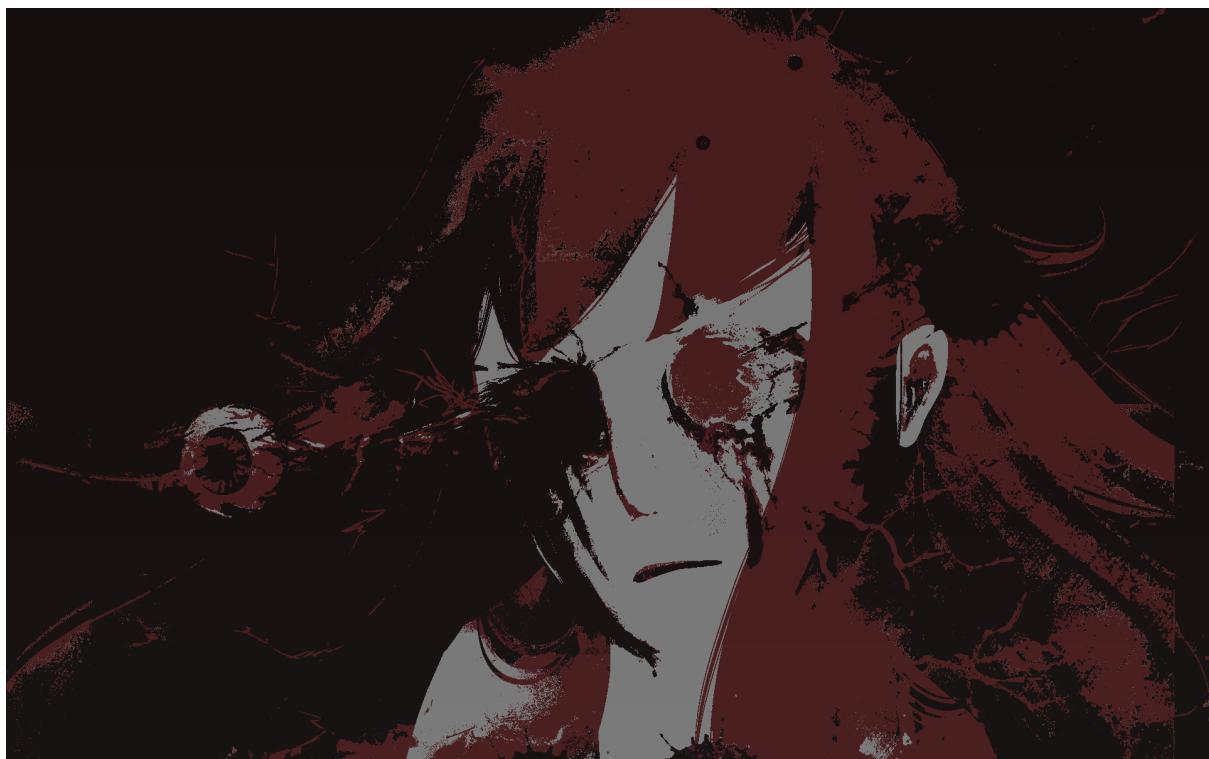
Muerte por araña, cocina



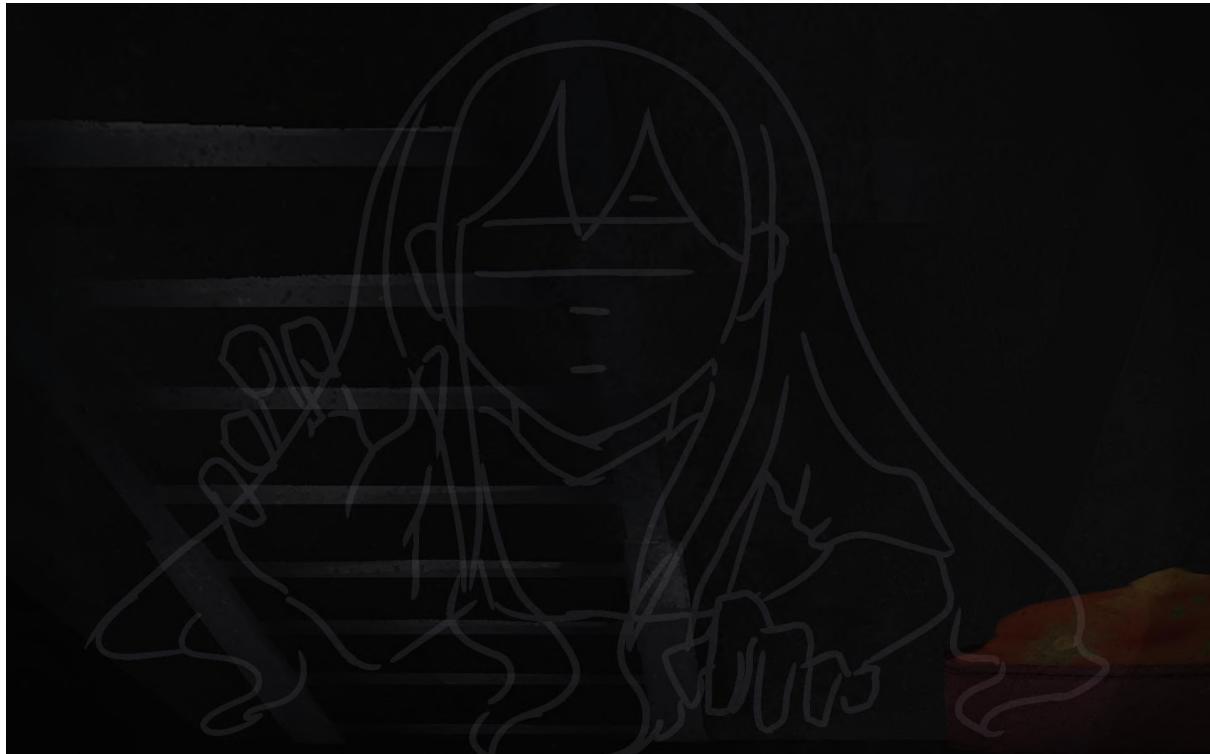


Muerte por agujero negro, habitación de Rei





Muerte por electrocutarse, sótano





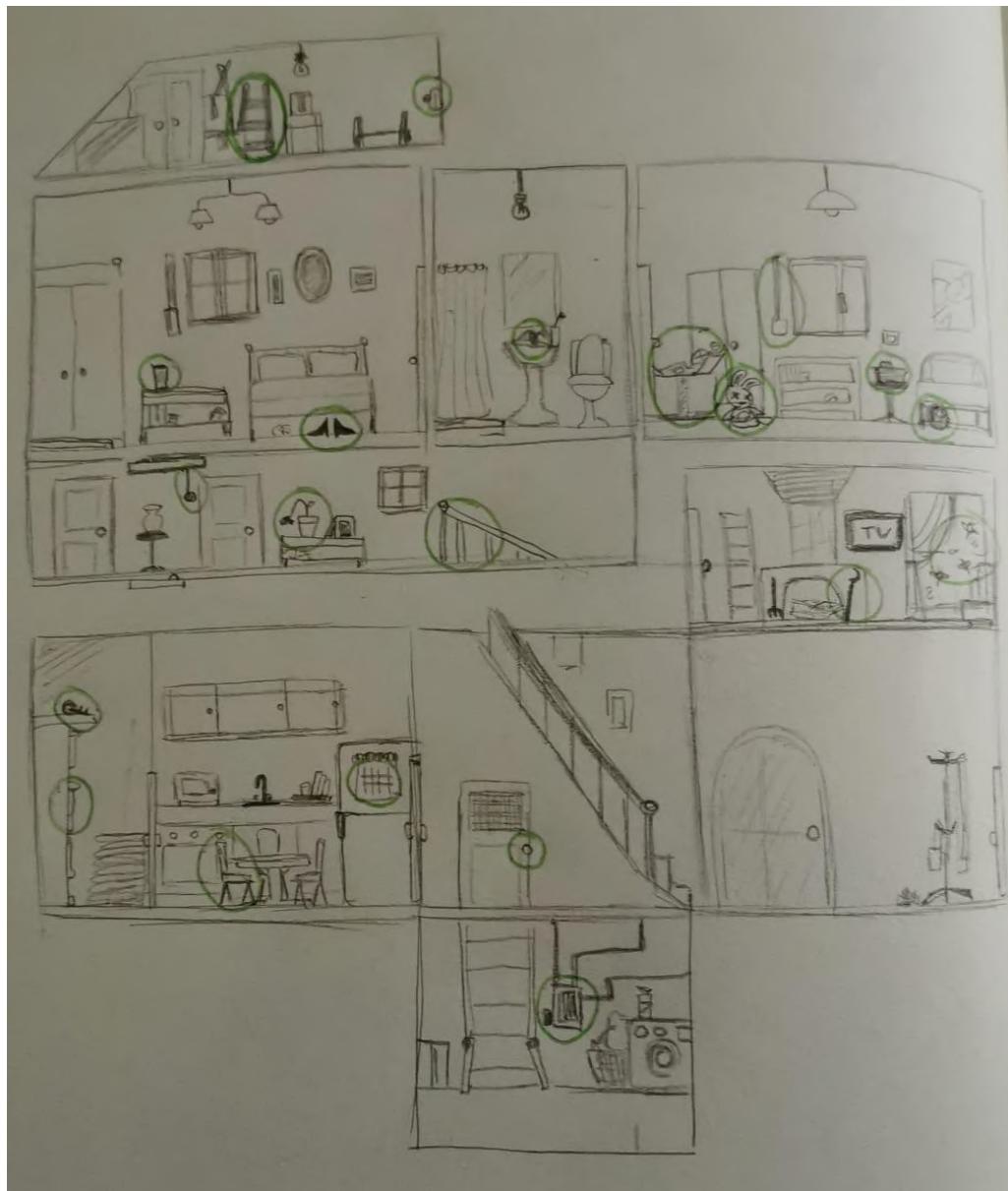
Muerte por envenenamiento, sótano

5. Implementación y aplicación del trabajo realizado

5.1 Storyboard

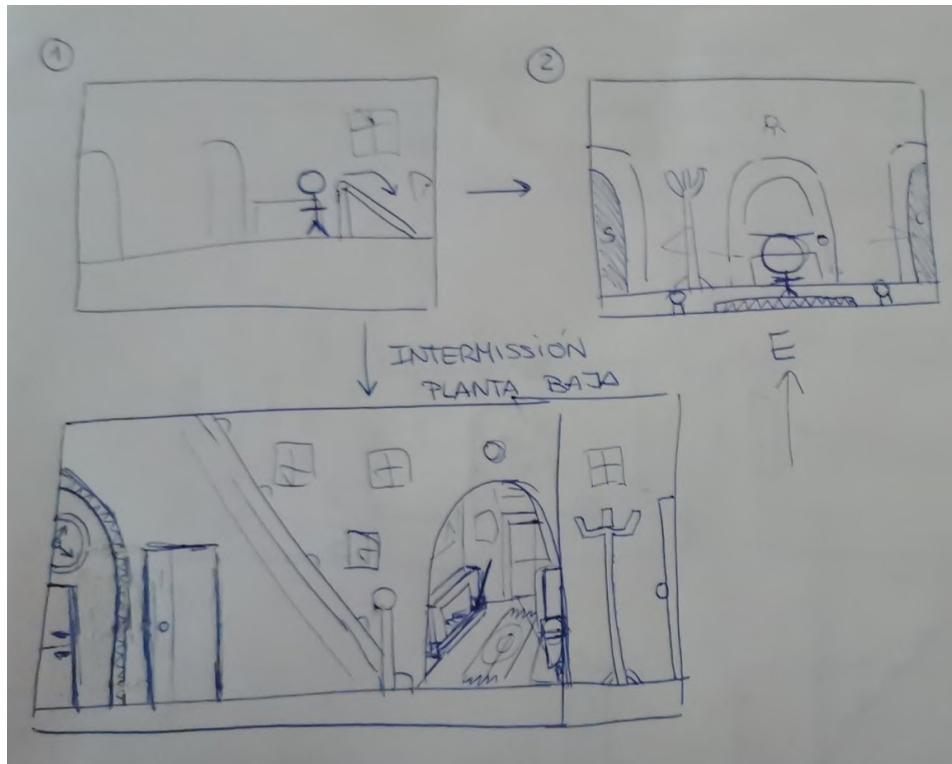
La función de un ‘storyboard’ es mostrar y plasmar de manera más clara y concisa las ideas que queremos que se lleven desde un principio. Este esquema ayudará a ver la base desde la que partimos y lo que tenemos que ir construyendo poco a poco para darle forma a todo. Hace que el proceso de implementación y aplicación tenga una estructura a la que adherirse y fijarse.

El *Storyboard* original del juego es el siguiente:



Se remarcán en un círculo los elementos que tienen las funcionalidades importantes del juego, aquellos con los que podrá interactuar el jugador en la versión final. Es posible que a medida que se realice el juego, se incorporen nuevos elementos o se eliminen otros.

Se realizó un cambio en la segunda planta de la casa, la cual tuvo que ser modificada para que tuviera cohesión en el plano del juego planteando en el programa de *Unity*.



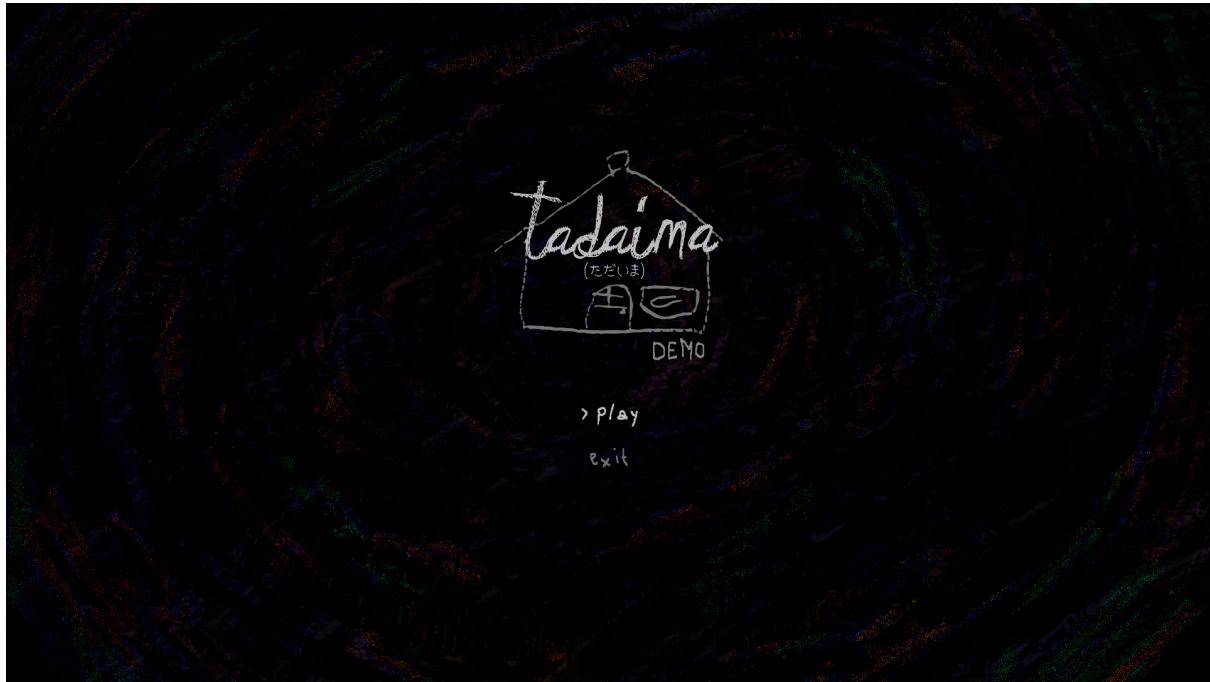
5.2 Desarrollo de demo

El videojuego se ha diseñado para implementarlo en *Unity*, motor de videojuegos. En este caso partimos de un proyecto 2D que producirá enteramente la encargada del apartado de programación, la cual recibirá todos los recursos y artes finales que se han producido en el desarrollo de este proyecto. El juego está diseñado para llevarlo a plataformas para ordenador, como podría ser *Steam* o *Glitch.io*.

El apartado artístico ha jugado un papel fundamental para poder aplicar todos los recursos en *Unity*, pues si había algún ajuste a realizar de cara a tamaños o escalas, se debía revisar conjuntamente para poder trabajar bien las artes finales.

Desarrollar una demo es enseñar a los futuros jugadores una versión reducida de nuestro juego, *Tadaima*. En este caso, cogiendo como referencia nuestro ‘*Storyboard*’, se priorizaron dos estancias de todo el esquema de la casa para implementar en *Unity*.

Primeramente, se realizó un diseño de interfaz de cara a iniciar el videojuego y un menú que resumiera las principales opciones que tendría el jugador. El diseño de este se hizo en sintonía con el branding de *Tadaima*, el cual también fue construido previamente. Lo que se le muestra al jugador es poder iniciar una partida o salir del programa. Además, contará con un menú de pausa que te permita volver al juego, volver al menú o salir de este. Funcionalidades básicas que no podíamos olvidar de cara a la presentación de esta demo.



Pantalla principal del juego



Pantalla de pausa



Pantalla de muerte



Muestra de cómo se vería el inventario

Después de implementar el UX debidamente, se continuó con las escenas escogidas: La habitación de Rei y el salón. Ambas contaban con funcionalidades esenciales para el juego, enseñarían los controles al jugador y le darían un pequeño adelanto de lo que se encontraría de cara a la versión final del juego.

En esta versión no se hicieron elementos de sonido o música de fondo, pero fue un factor que determinamos para la próxima versión del videojuego, lo que de verdad importaba en

esta demo fue poder implementar por primera vez todos los elementos funcionales y que estos, funcionasen sin problemas o bugs importantes.

5.3 Problemas con el diseño y su implementación

Hay que tener en cuenta que partimos de una base nula en cuanto a la creación de videojuegos de manera más seria. Todo nació como una idea con base en un trabajo, por lo que a la hora de ejecutar cada uno de los pasos y técnicas, hemos tenido que aprender poco a poco qué funcionaba o qué no. Los problemas han sido muy concretos y eso ayudaba en parte en la búsqueda de solucionarlos o recurrir a nuestros profesores para que intentaran echarnos una mano.

En cuanto a mi papel en el proceso creativo, los problemas que he tenido han sido relacionados con la adaptación de los recursos y artes finales de cara a *Unity*. Al principio nos topamos con problemas de cara a los tamaños de los escenarios y ‘backgrounds’, pues la resolución tenía que ser mayor de la que habíamos pensado en un inicio.

Otra incidencia que apareció, fue la implementación de alguna animación en *Unity*. El problema residía en un ‘frame’ de dicha animación, la cual salía más arriba del resto. Fue un error que se solucionó redimensionando la altura del personaje, modificando esta primera animación, se realizaron todas al mismo tamaño para evitar que volviera a producirse el error.

En cuanto a la creación de los efectos VFX se tuvo que investigar bien para tomar las referencias necesarias para hacerlas de manera realista y que tuvieran cohesión en la escena. Hubo que rehacer el efecto de salpicadura de sangre, pues no quedaba de manera orgánica cuando se producía la animación de muerte.

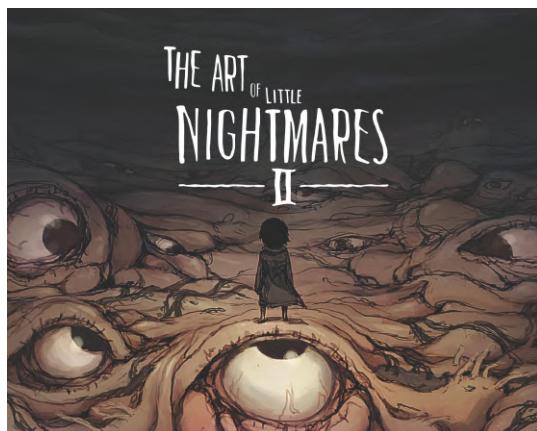
6. Maquetación y desarrollo de un Libro de arte

6.1 Referencias

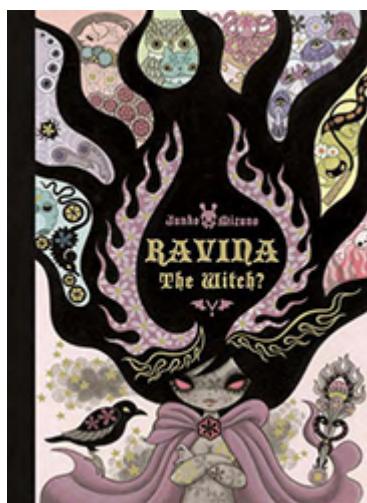
La selección de un estilo para el Libro de arte ha sido sencilla, dado que ya partíamos con la base visual que se había trabajado de cara al videojuego, la cual tiene un aire único que debe ser acompañado de manera acorde para que el Libro de arte sea en sí mismo una pieza más de *Tadaima*. Los títulos que han ayudado a la creación y maquetación de este destacan cada uno por un estilo visual que acompaña perfectamente la temática del producto que están mostrando de cara al usuario final.



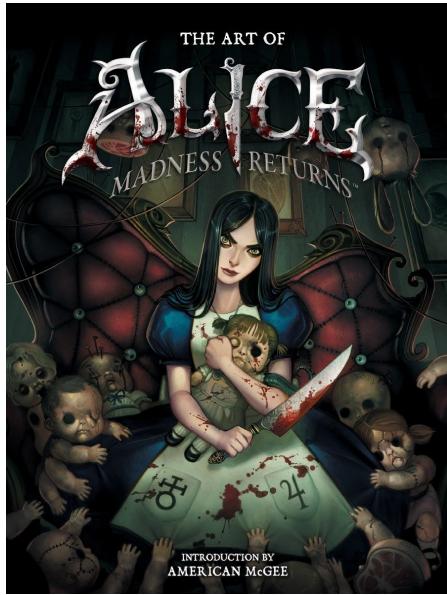
Puella Madoka Magica, Rebellion Material Book



Little Nightmares II, The art of little nightmares II



Junko Mizuno, Ravina the Witch



Alice Madness Returns, *The art of Alice Madness Returns*

6.2 Diseño editorial

6.2.1 Disposición de las obras realizadas

Se ha seguido una estructura clara para poder mostrar la mayor cantidad de elementos por página, aunque se han utilizado el recurso de página doble para poder enseñar de manera más detallada algunas de las ilustraciones importantes.

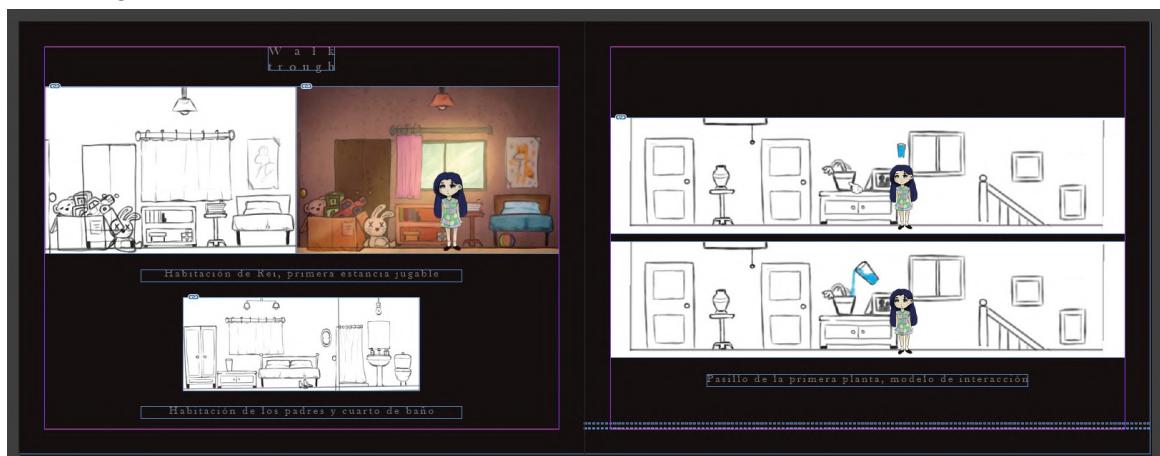


6.2.2 Textos informativos

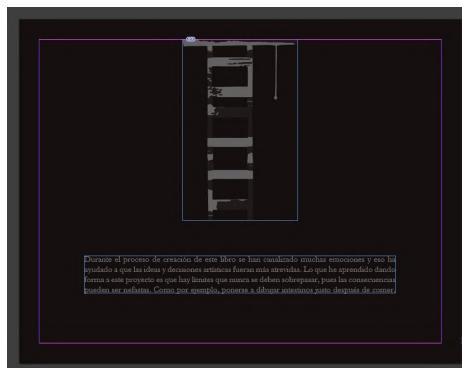
En el libro de arte se han incluido diferentes tipos de textos como añadido. En el principio de este, contamos con una pequeña cita y unos breves agradecimientos, seguidamente he decidido incorporar una página de presentación del proyecto. Hablo brevemente del contexto y narrativa de *Tadaima* y luego doy opinión de lo que ha sido la creación de este Libro de arte y del propio juego en sí, con un tono desenfadado y algo más cercano, hablando directamente con el usuario final.



Durante el resto del documento he añadido pequeñas descripciones de las imágenes mostradas para ayudar al usuario a saber de qué se trataba lo que podía contemplar en dicha página.



Para finalizar, se ha añadido una última página de texto como cierre y conclusión.



6.2.3 Estructura y maquetado

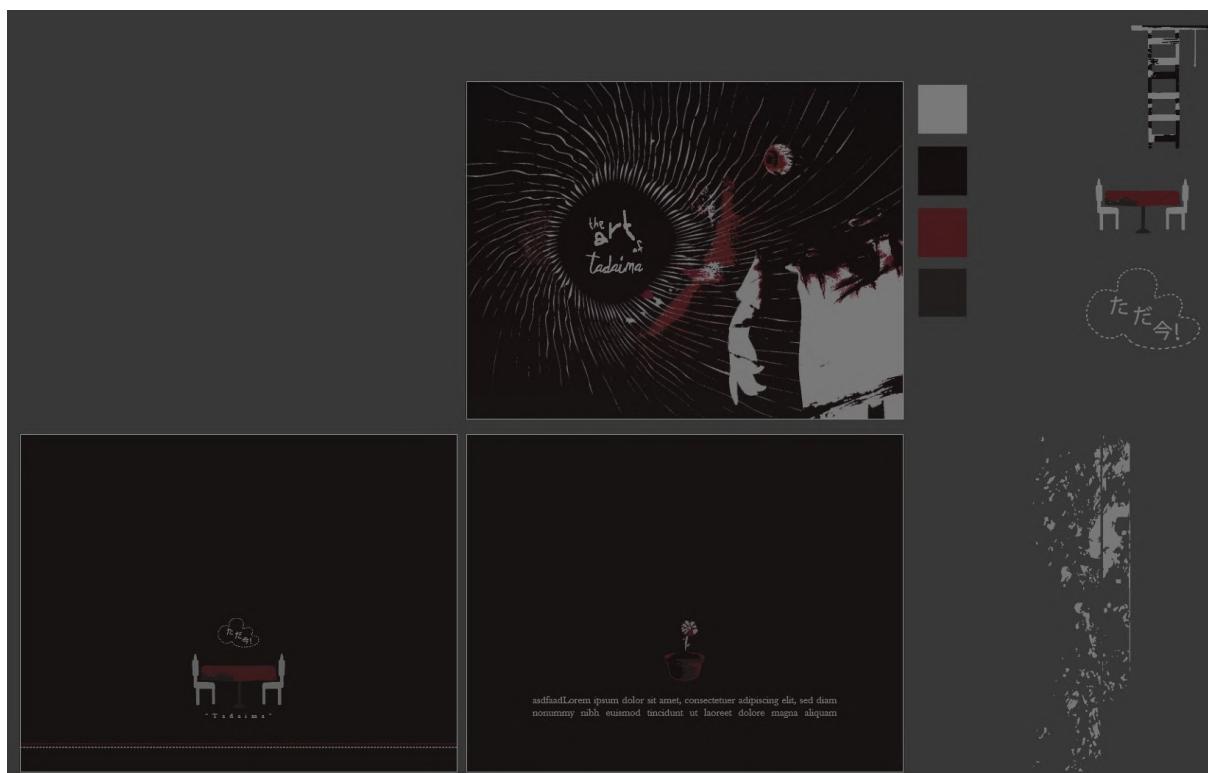
Para la estructura del Libro de arte, hice un pequeño índice con las partes que necesitaba tener en cuenta a la hora de la maquetación:

1. Página agradecimientos créditos
2. Presentación/Introducción
3. La casa
4. Rei
5. Storyboard inicial
6. Animaciones
7. Ilustraciones de muerte
8. Últimos pensamientos

El Libro no cuenta con índice, por lo que ha sido más que nada un apunte para mí y para poder organizar la estructura.

De cara a las animaciones he querido agrupar unas cuantas en diferentes páginas más especiales que cuentan con un fondo con pistas de las últimas ilustraciones de muerte. La edición de estas corresponde a la segunda postedición comentada anteriormente.

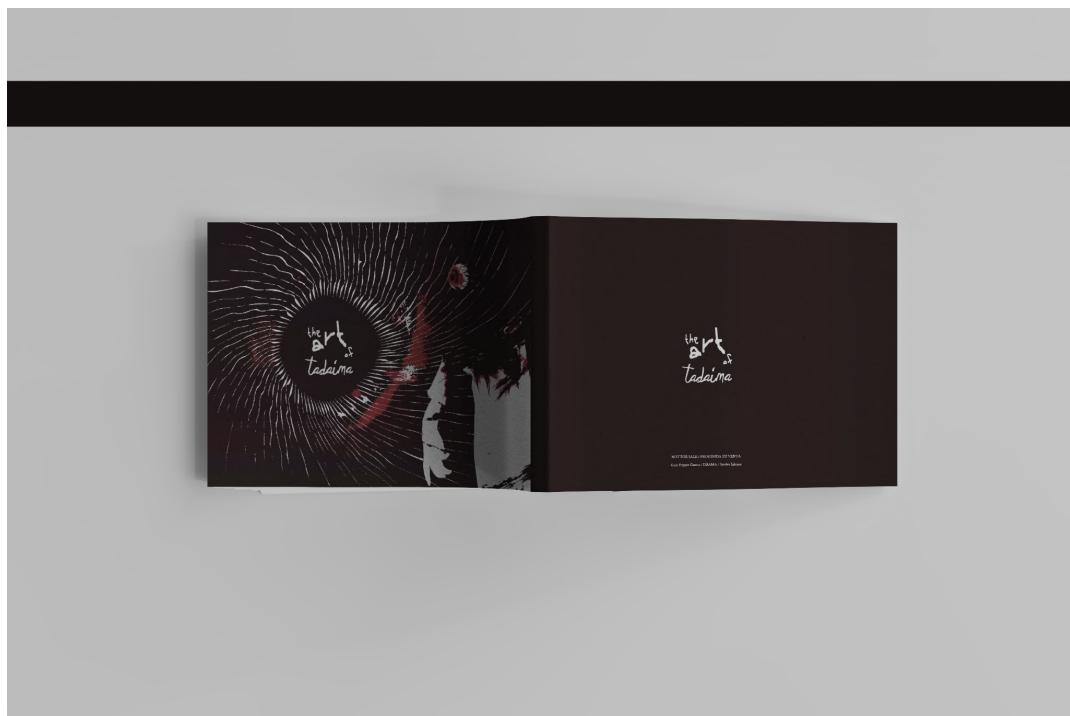
Todos los recursos utilizados para la maquetación han sido hechos en *Illustrator*, utilizando muchos de los elementos que he creado para *Tadaima*. La elección de la tipografía fue la misma que se utilizó en la creación previa del logo de *Tadaima* y de su interfaz final. El resto ha sido creado por y para la maquetación del libro.





6.3 Display final

Para la presentación final del libro se realizaron unos *mockups* gratuitos que simularían cómo se vería el libro si estuviera impreso. Además, se ha subido a un directorio de libros y revistas digitales donde la gente puede entrar a verlo de manera gratuita. En un futuro me gustaría poder realizar una impresión para guardarlo como proyecto personal, pero por el momento no lo contemplo. El link para acceder al libro digital será adjuntado en la *Webgrafía*.







7. Conclusión

Finalizar este trabajo ha sido una tarea más complicada de lo que pensaba. Si bien es cierto que la planificación y tareas han estado bien definidas desde el principio, carecía de formación alguna para estar preparada para lo que se venía encima.

Estoy muy satisfecha con el resultado final de mi obra, pues tanto como el resultado de los recursos para el videojuego como el libro, han cumplido mis expectativas y mis exigencias como artista.

El estilo visual logrado finalmente, después de toda la investigación y referencias conseguidas, ha dado en el clavo con la estética y esencia que quería darle a *Tadaima*. Por lo que puedo decir que le gustará a la gente que esté familiarizada con el género del terror en los videojuegos. También es cierto que algunas personas que han podido ver algunas de las partes más destacadas, como las ilustraciones de muertes, han coincidido en que eran muy explícitas, algo que quería remarcar a la hora de dibujar cada una de ellas.

Esos sí, de cara a la poca preparación que tenía previamente, he tenido que investigar muchas cosas por mi cuenta, cómo aprender a animar en 2D desde cero, o como poder implementar las animaciones de manera correcta desde un principio para evitar los cambios excesivos. Gracias a la cantidad de información en internet, he podido hacer uso de herramientas idóneas y necesarias para la creación de los visuales del juego.

Ha sido un trabajo artístico enorme, en el cual nunca me había visto envuelta, por lo que mentalmente también ha sido una carga añadida, pues para este tipo de disciplinas, hay un equipo entero dedicándose a crear todo el apartado artístico.

WEBGRAFÍA

3.2 Estado del arte

<https://hectortorresgallery.blogspot.com/2019/06/estado-del-arte-videojuegos-parte-1.html#:~:text=Estado%20del%20arte%20pretende,los%20riesgos%20y%20potenciar%20los>

<https://www.hisour.com/es/video-games-as-an-art-form-27509/>

<https://akihabarablues.com/articulo-sobre-los-videojuegos-indies/>

<https://gacetilleros.wordpress.com/2017/03/23/estado-del-arte-de-los-videojuegos-2/>

https://www.researchgate.net/publication/332602995_GAME_STUDIES_Estado_del_arte_de_los_estudios_sobre_videojuegos

3.4 Definición de Concept Art

<https://www.arteneo.com/blog/concept-art-que-es-por-que-es-importante/>

<https://cei.es/que-es-el-concept-art-y-en-que-consiste/>

<https://www.domestika.org/es/blog/1928-que-es-el-concept-art>

3.4.1 Definición de Concept Art en el sector de los videojuegos

<https://amerike.edu.mx/el-concept-art-en-videojuegos/>

<https://www.industriaanimacion.com/2020/09/concept-art-para-videojuegos/>

3.5 Técnicas y herramientas

https://www.youtube.com/watch?v=_6dQmi869Bc

4.1 Búsqueda del estilo visual

<https://rocketbrush.com/blog/how-to-choose-art-style-for-your-game>

5.2 Desarrollo de demo

<https://gorypuppetgames.itch.io/tadaima-demo>

4.2.1 Referentes Literarios

<https://www.culturagenial.com/es/las-aventuras-de-alicia-en-el-pais-de-las-maravillas/>

6.3 Display final

https://issuu.com/gorypuppetgames/docs/2art_book_tadaima