

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: El desarrollo de personajes de Overwatch por Blizzard Entertainment.

ESTRATEGIA: Branding para Fundación Entrelazados.

PROYECTO DE GRADO

CÉSAR MANUEL CONTRERAS LÓPEZ

CARNET 10758-13

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, JUNIO DE 2018

CAMPUS CENTRAL

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: El desarrollo de personajes de Overwatch por Blizzard Entertainment.

ESTRATEGIA: Branding para Fundación Entrelazados.

PROYECTO DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y DISEÑO

POR
CÉSAR MANUEL CONTRERAS LÓPEZ

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE DISEÑADOR GRÁFICO EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADO

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, JUNIO DE 2018
CAMPUS CENTRAL

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

RECTOR: P. MARCO TULIO MARTINEZ SALAZAR, S. J.
VICERRECTORA ACADÉMICA: DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZÁLEZ DE PENEDO
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN: ING. JOSÉ JUVENTINO GÁLVEZ RUANO
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: P. JULIO ENRIQUE MOREIRA CHAVARRÍA, S. J.
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS
SECRETARIA GENERAL: LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

DECANO: MGTR. CRISTIÁN AUGUSTO VELA AQUINO
VICEDECANO: MGTR. ROBERTO DE JESUS SOLARES MENDEZ
SECRETARIA: MGTR. EVA YOLANDA OSORIO SANCHEZ DE LOPEZ
DIRECTOR DE CARRERA: MGTR. GUSTAVO ADOLFO ORTIZ PERDOMO

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN

MGTR. ADAN CHRISTIAN MONTENEGRO CRUZ

TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

MGTR. MARÍA DEL ROSARIO MUÑOZ GÓMEZ DE ALEGRÍA
LIC. ALEJANDRO ALFREDO AZURDIA CRUZ
LIC. PABLO ANDRÉS DUBÓN CARRILLO

CARTA DE APROBACIÓN de asesores



Universidad
Rafael Landívar
Tradicón Jesuita en Guatemala

Facultad de Arquitectura y Diseño
Departamento de Diseño Gráfico
Teléfono: (502) 2426 2626 ext. 2428
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16
Guatemala, Ciudad. 01016

Reg. No. DG.103-2017

Departamento de Diseño Gráfico de la Facultad de
Arquitectura y Diseño a los veinticinco días del mes de enero
de dos mil dieciocho.

Por este medio hacemos constar que el(la) estudiante **CÉSAR MANUEL CONTRERAS LÓPEZ**
con carné **1075813** cumplió con los requerimientos del curso de Elaboración de Portafolio
Académico. Aprobando las tres áreas correspondientes.

Por lo que puede solicitar el trámite respectivo para la Defensa Privada de Portafolio
Académico, previo a optar el grado académico de Licenciado(a).

Lic. Claudia María Aquino
Asesor Proyecto de Investigación

Lic. Ericka Herrera
Asesor Proyecto Digital

Mgr. Christian Montenegro
Asesor Proyecto de Estrategia

CARTA DE APROBACIÓN de impresión



Universidad
Rafael Landívar
Tradicón Jesuita en Guatemala

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
No. 031321-2018

Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Proyecto de Grado del estudiante CÉSAR MANUEL CONTRERAS LÓPEZ, Carnet 10758-13 en la carrera LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, del Campus Central, que consta en el Acta No. 0334-2018 de fecha 20 de junio de 2018, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

INVESTIGACIÓN: El desarrollo de personajes de Overwatch por Blizzard Entertainment.
ESTRATEGIA: Branding para Fundación Entrelazados.

Previo a conferirsele el título de DISEÑADOR GRÁFICO en el grado académico de LICENCIADO.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 22 días del mes de junio del año 2018.



MGTR. EVA YOLANDA OSORIO SANCHEZ DE LOPEZ, SECRETARIA
ARQUITECTURA Y DISEÑO
Universidad Rafael Landívar

AGRADECIMIENTOS

A mi mamá, por estar siempre allí para mí y brindarme, literalmente, su apoyo incondicional y por ser mi ejemplo de vida. Gracias a ti he logrado llegar hasta donde estoy y no me alcanzan las palabras para agradecerte por todo. Te amo.

A mi papá, por enseñarme y por guíarme a lo largo de la vida, por darme consejos y lecciones que me han servido a través de los años. Has sido un gran maestro y te agradezco por todo. Te amo.

Al resto de mi familia, por siempre haber mostrado su apoyo y por siempre estar allí para celebrar mis logros. Gracias por ser una parte esencial en mi vida.

A Isa, porque de no ser por ti creo que no me hubiera graduado. Me ayudaste infinitamente a mejorar como profesional y como persona. Gracias por haberme acompañado a lo largo de mi trayectoria universitaria y por todas las experiencias que hemos compartido.

A mis amigos de la U: Andy, Gustavo, Malandra, Ariel, Valne, Luisa, Tony, Manuel, y Cacacho, porque gracias a ustedes logre aguantar la vida universitaria. A pesar de los giros que tenga la vida, espero siempre lo mejor para ustedes y les agradezco por todos los buenos momentos que compartimos. Reímos y lloramos pero siempre todos juntos, y eso es algo que llevaré siempre en mi corazón. Al final lo logramos y estoy súper orgulloso de todos.

A mis amigos de vida: Fish, Crosh y Chaco, solamente me queda agradecerles porque sin ustedes creo que hubiera perdido la cordura.

ÍNDICE

00. Abstract	7		
01. Introducción	9		
02. Planteamiento del problema	11		
03. Objetivos de investigación	14		
04. Metodología	15		
04.1 Sujetos de estudio	16		
04.2 Objetos de estudio	18		
04.3 Instrumentos	22		
04.4 Procedimientos	23		
05. Contenido teórico y experiencias desde diseño	25		
05.1 La Animación	26		
Animación tradicional	26		
Animación digital	28		
12 Principios de animación	29		
La producción sonora	31		
05.2 Los Videojuegos	32		
Géneros de videojuegos	32		
La Historia dentro de los videojuegos	38		
Storytelling	40		
Devices for execution	43		
Personajes	44		
Personajes de videojuegos	50		
Crecimiento	55		
Desarrollo visual	56		
05.3 La Inmersión	64		
		La psicología de la inmersión	64
		05.4 Experiencias desde diseño	66
06. Descripción de resultados	75		
06.1 Guía de observación; sujetos	76		
Entrevista: Ryan Mireles	77		
Entrevista: Marcelo Ardón	82		
Entrevista: Juan Manuel Monroy	85		
06.2 Guía de observación: objetos	89		
Lena Oxton (Tracer)	80		
Jamison Fawkes (Junkrat)	96		
Jack Morrison (Soldier: 76)	102		
Reinhardt Wilhelm (Reinhardt)	108		
Gabriel Reyes (Reaper)	114		
07. Interpretación y síntesis	120		
07.1 El desarrollo de personajes y la creación de historias en el mundo de Overwatch	121		
07.2 Cómo el desarrollo de personajes genera una experiencia inmersiva para el usuario	127		
08. Conclusiones y recomendaciones	135		
08.1 Conclusiones	136		
08.2 Recomendaciones	138		
09. Referencias	139		
10. Anexos			
Anexo A: entrevistas	145		
Anexo B: guía de observación	151		



OVERWATCH
R E I N H A R D T



DRAGON SLAYER

00. ABSTRACT

Actualmente se vive en una época en la cual los videojuegos han tomado un giro enfocado principalmente en sus gráficos y ésto ha llevado a experiencias repetitivas y poco originales en cuanto a historia y a desarrollo de personajes.

Existe una preferencia por los desarrolladores por crear juegos que tengan las mejores gráficas en el mercado, dejando a un lado los demás aspectos que hacen a un juego ser interesante para el consumidor.

Blizzard Entertainment ha logrado crear un juego en el cual sus personajes son tan diversos y únicos, que éstos se han convertido en el eje principal del juego, aún cuando sus historias y personalidades no influyen la acción de ninguna forma. Su enfoque tan interesante genera una mística que hace al jugador querer conocer más sobre sus distintos personajes y llegar a tener un entendimiento más detallado en el cual se desenvuelve el universo de Overwatch.

BILZARD
ENTERTAINMENT

5

ANDREW
ROBINSON
NESSKAIN



OVERWATCH™

P H A R A H



NIIP DIE

01. INTRODUCCIÓN

Utilizar el desarrollo de personajes como un dispositivo de narración y a través de ellos contar distintas historias, es un método que funciona para generar experiencias inmersivas para los jugadores de video juegos. Esto se debe a una combinación de distintos elementos que ayudan a realmente meter al jugador dentro del ambiente dentro del cual se desenvuelve el juego. La necesidad de los video juegos de mantener enganchados a los jugadores y mantenerse diferentes a los demás es sumamente importante, ya que de esto dependerá la recepción que tenga el público general hacia el juego y esto impactará directamente en sus ventas.

En los últimos años, los juegos han dejado a un lado el desarrollo de personajes como su principal estrategia de venta, dando paso a una generación de video juegos que buscan vender puramente por su jugabilidad.

Con el propósito de determinar la importancia y relevancia de los personajes dentro de un video juego, surge el interés de indagar sobre los principios fundamentales del diseño de personajes que logran ser más que solamente "sprites" dentro de un juego. Personajes que consiguen conectar con el usuario de formas sentimentales y honestas.

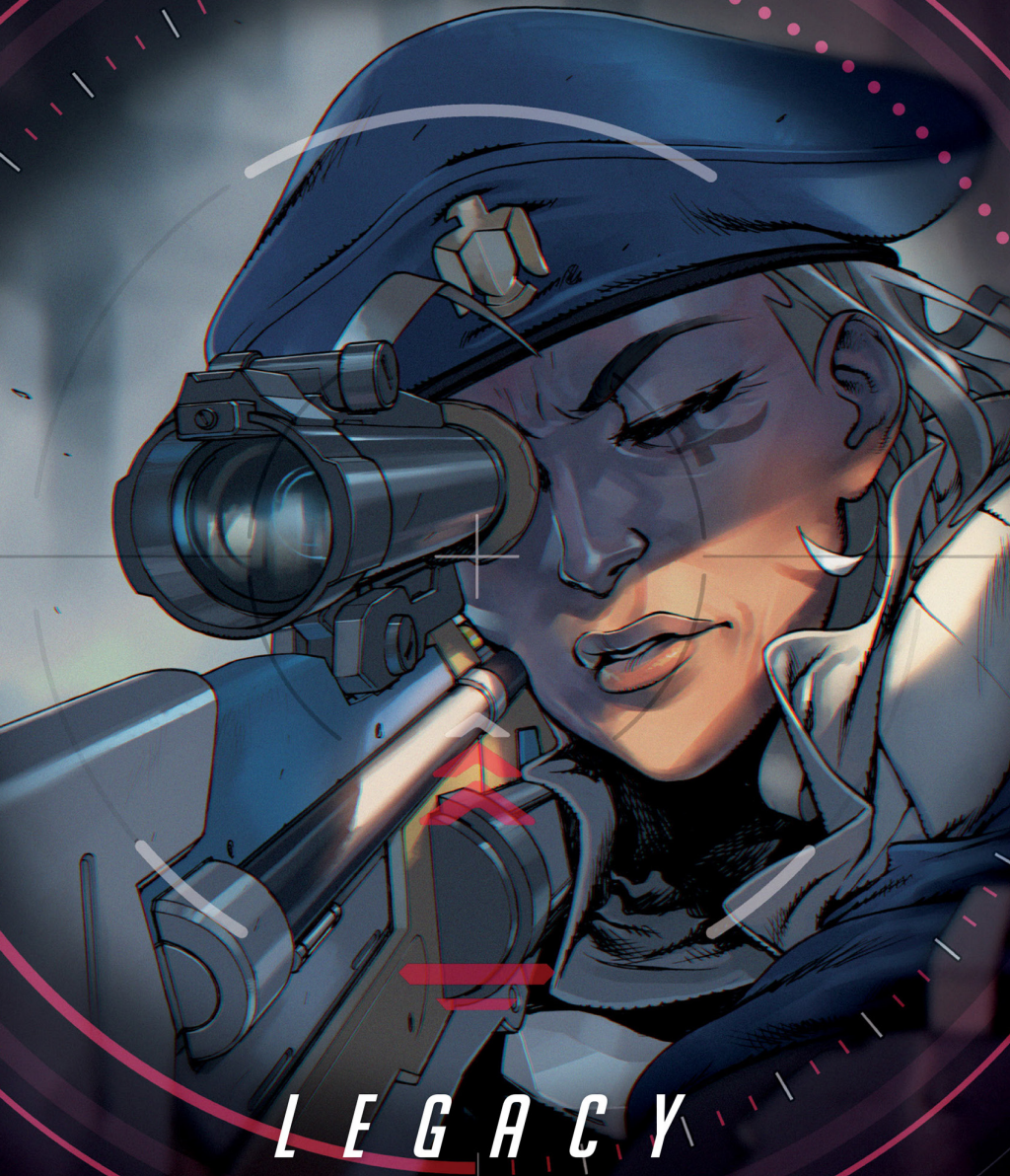
Este tipo de diseño se atreve a romper con la rutina y no busca solamente incrementar sus ventas a través de gameplays rehusados, si no que de verdad busca hacer que el jugador se interese por sus personajes.

Con la ayuda de expertos como Ryan Mireles, Marcelo Ardón y Juan Manuel Monroy, se logra documentar la experiencia del desarrollo de personajes y analizar por qué resulta tan acertado el desarrollo de Overwatch, tanto en su diseño como en sus elementos inmersivos y su generación de historias a través de las cuales han conseguido crear conexiones con sus fans, convirtiéndolo en uno de los mejores juegos en la última década.



OVERWATCH™

A N A A M A R I



LEGACY

ANDREW
ROBINSON

BENGAL

B.

02. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Sagmeister (2016) hace mención a como los diseñadores están obsesionados con la funcionalidad y como éstos deciden tener la funcionalidad como su objetivo principal. Ya que se vive en un mundo en donde el diseñador busca hacer llegar un mensaje de la manera más clara y eficaz posible, es comprensible que lo utilitario haya llegado hasta la cima del diseño como el objetivo número uno. Sagmeister resalta cómo actualmente el diseño y la forma en la que se desenvuelve en sus distintas ramas, es guiado completamente por la funcionalidad de las cosas y no existe tanta preocupación porque las cosas se vean bien. Al final del día, muchas veces se pierde lo práctico cuando éste es el único objetivo en mente.

Este concepto puede verse aplicado en el mundo del arte conceptual y el desarrollo de videojuegos, específicamente en el territorio de los FPS (first person shooters o jugadores en primera persona). Actualmente los juegos de vídeo han perdido gradualmente su interés por desarrollar personajes de valor y con personalidades propias. Muchas veces los personajes de este género de los videojuegos son vacíos y no cuentan con características que los distinga el uno del otro, aparte de cosas triviales como sus armamentos. Esto se ve evidenciado en el hecho que, según Eurogamer (2016), el último juego en ser un FPS que haya ganado el juego del año fue Half-Life 2 en el 2004. Es claro que el desarrollo de personajes es vital para que un juego sea atractivo para el consumidor, sin embargo actualmente la mayoría de juegos han perdido ese concepto y han decidido crear juegos que sean funcionales; más no juegos que provean al consumidor un reparto de personajes

interesantes y atractivos.

Chandler (2005) menciona como con el paso de los años, las expectativas hacia los videojuegos han aumentado; dando más importancia a cosas como gráficos, música e historia. Sin embargo, una buena historia no puede existir sin un desarrollo de personajes apropiado. Menciona Chandler, “el desarrollo de personajes no hará que el juego sea más funcional o que el juego se juegue mejor, pero logrará crear una experiencia más satisfactoria [...] al crear un mundo más inmersivo que el jugador podrá explorar”. Es en este aspecto en el cual fallan muchos de los juegos actualmente, pues por el estilo de juego creen que por ser funcional tendrán la total atención del consumidor, sin embargo ignoran completamente la importancia de tener personajes únicos y especiales. Ya que según López (2015), es vital satisfacer las necesidades exactas del cliente, con el propósito de generar una experiencia más satisfactoria e inmersiva.

Es en este punto en el que entra Overwatch, pues es un juego que basó toda su publicidad y creación en su desarrollo de personajes. Overwatch cuenta actualmente con un reparto de 25 personajes, de los cuales todos poseen una historia y personalidad que los hace únicos; aplicando esta personalidad a la manera en la cual deben de ser jugados. Este juego fue lanzado en el 2016, por Blizzard Entertainment, basando su historia en una organización de héroes que se dedicaban a combatir el mal en el mundo, hasta que los ciudadanos los acusaron

de ser un riesgo para la humanidad. El juego retoma la historia varios años después de que la organización fuera desintegrada. Los personajes toman un gran rol dentro del videojuego, aún cuando el juego no trata específicamente sobre sus historias.

Es gracias a sus diseños innovadores y únicos que los jugadores logran sentirse identificados con ellos, generando un interés profundo hacia las vidas de éstos. Gracias a su interesante elenco de personajes y a su distintiva historia, Overwatch ha arrasado con su competencia, ganando el premio de Juego del Año y acumulando un seguimiento de más de 20 millones de personas solamente en un año.

Debido a este éxito es que se considera oportuno realizar un análisis de la importancia del desarrollo de personajes, utilizando a Overwatch como caso de estudio, ya que en Guatemala el desarrollo de personajes es bastante escaso y no se ve utilizado de la manera indicada.

Por esto es que surgen las siguientes interrogantes:

- ¿Cómo contribuye el desarrollo de personajes en la generación de historias dentro de un videojuego?
- ¿Cómo la historia detrás de los personajes ayuda a generar una experiencia más inmersiva?



03. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

Por lo relevante de la propuesta, se tiene como objetivos:

- Analizar el desarrollo de personajes y la creación de historias en el mundo de Overwatch.
- Identificar cómo el desarrollo de personajes genera una experiencia inmersiva para el usuario



OVERWATCH™

T O R B J Ö R N



DESTROYER

MICKY
WELSON

GRAY
GILLES

04. METODOLOGÍA

04.1

SUJETOS DE ESTUDIO

Basándose en los objetivos de investigación, se realizó la selección de sujetos de estudio por ámbito, basado en su experiencia y trayectoria en el desarrollo y creación de personajes además de la elaboración de videojuegos y cortos animados. Los informantes son los siguientes:

Ryan Mireles

Productor y creador de Campeones, Riot Games.

Marcelo Ardón

Ilustrador y diseñador gráfico con conocimientos en videojuegos.

Juan Manuel Monroy

Diseñador de videojuegos y diseñador gráfico.

Ryan Mireles

rmireles@riotgames.com

Se escogió como sujeto de estudio principal, debido a su involucramiento en el mundo de los videojuegos en Estados Unidos. Su trayectoria incluye trabajos en varias compañías de videojuegos, como Sony y Riot Games. Actualmente labora como uno de los productores principales de campeones en Riot Games, por lo que aportó información vital sobre el proceso de creación de personajes y cómo estos afectan a la narrativa de un videojuego.

Marcelo Ardón

marcelo@kaizostudio.com

Se eligió como sujeto de estudio debido a su experiencia dentro del mundo del diseño gráfico y de la ilustración, al igual que su pasión por los videojuegos. Su conocimiento en la creación de personajes fue importante dentro del desarrollo de la investigación, ya que aportó información crítica sobre el proceso creativo que lleva el crear a un personaje nuevo. De igual manera, sus conocimientos extensos sobre videojuegos aportaron insights sobre la toma de decisiones y cómo estas ayudan a generar experiencias más inmersivas.

Juan Manuel Monroy

juanmanuelurl@gmail.com

Es uno de los sujetos de estudio, debido a su involucramiento en el desarrollo de videojuegos en Guatemala. Su experiencia con el juego Mayan Pitz, aportó gran información sobre el proceso de investigación y contexto que lleva la generación de personajes y cómo el desarrollo de éstos influye en la atractividad de un videojuego. De igual manera, aportó información sobre la importancia de un buen desarrollo de personajes, aún cuando el juego no se enfoca específicamente en una historia lineal.

04.2

OBJETOS DE ESTUDIO

Para todos los personajes, se analizaron los siguientes aspectos:

Tipo de animación.

Principios de animación aplicados.

Fisiología del personaje.

Sociología del personaje.

Psicología del personaje.

Crecimiento del personaje.

Aspectos que generan inmersión.

Se eligieron 5 objetos de estudio, en los cuales se observa una mayor cantidad de contenido desarrollado por Blizzard en cuanto a historia y desarrollo. Estos personajes cuentan con historietas y videos en donde se puede aprender más sobre sus personalidades, dando oportunidad de analizar los siguientes aspectos: historia, personalidad, perfil de personaje, aspecto físico, habilidades y rol dentro de la historia. Todos estos detalles fueron tomados en cuenta al momento de generar el análisis con el propósito de entender a profundidad qué vuelve tan interesantes e inmersivos a los personajes de Overwatch.

A través del análisis se buscó evidenciar la complejidad que tienen estos personajes, ya que son más que simples herramientas que se encuentran dentro del juego con el único fin de ser controlados por el usuario.

Lena Oxton
Tracer (2016)



Jamison Fawkes
Junkrat (2016)



Jack Morrison

Soldier: 76 (2016)



Reinhardt Wilhelm

Reinhardt (2016)



Gabriel Reyes

Reaper (2016)



04.3 INSTRUMENTOS

Con la finalidad de lograr recopilar la información necesaria para cumplir los objetivos planteados, se desarrollaron dos técnicas de investigación que ayuden a comprender como Overwatch ha revolucionado el concepto de desarrollo de personajes y cómo esto ayuda a crear una experiencia más inmersiva para el consumidor.

GUÍA DE ENTREVISTA - Marcelo Ardón

Se estableció una guía de entrevista para explorar los conocimientos del sujeto de estudio, Marcelo Ardon, Se escogió este tipo de instrumento con la finalidad de obtener respuestas profundas y perspicaces sobre la importancia del desarrollo de personajes dentro del mundo de los videojuegos y cómo esto ayuda a atraer a los consumidores. La entrevista a Marcelo incluyó preguntas sobre la construcción de personajes e ilustración.

GUÍA DE ENTREVISTA - Juan Manuel Monroy

Se estableció una guía de entrevista para explorar los conocimientos del sujeto de estudio, Juan Manuel Monroy, Se escogió este tipo de instrumento con la finalidad de obtener respuestas profundas y perspicaces sobre la importancia del desarrollo de personajes dentro

del mundo de los videojuegos y cómo esto ayuda a atraer a los consumidores. La entrevista a Juan Manuel se enfocó en preguntas sobre la investigación necesaria para crear a un personaje y la importancia de tener personajes atractivos para llamar la atención de los usuarios.

CUESTIONARIO DE ENTREVISTA - Ryan Mireles

Se decidió trabajar un cuestionario de entrevista para Ryan Mireles, el sujeto que se encuentra fuera del país, enfocada en la experiencia que tiene la persona dentro de la compañía Riot Games, como un productor y desarrollador de campeones senior. Se conoció más sobre el proceso de creación, cómo este afecta la narrativa y cómo los personajes ayudan a generar experiencias inmersivas para los usuarios.

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Se elaboró una guía con parámetros formulados de selección múltiple, para facilitar la identificación de características en los objetos de estudio, apoyando al análisis del desarrollo y la generación de inmersión que crean estos personajes.

04.4 PROCEDIMIENTOS

○ Selección del tema

Para la selección del tema, se realizó un listado con temas de interés en relación a las problemáticas actuales dentro de distintas áreas del diseño, tomando en cuenta aspectos como la información teórica y cómo el tema podría aportar al diseño gráfico. Tomando en cuenta estos parámetros se eligieron tres propuestas de temática, en torno a estética versus funcionalidad, desarrollo de personajes y fotografía.

○ Planteamiento del problema y objetivos de investigación

Basándose en la temática elegida, se desarrolló el planteamiento del problema a través del cual surgen las cuestionantes de la investigación y por ende, los objetivos de la misma.

○ Selección de sujetos y objetos de estudio

Se realizó una selección de los sujetos y objetos de estudio que serían utilizados para profundizar más en la investigación y conocer más sobre el tema. Esto se consiguió a través de la elaboración de instrumentos.

○ Construcción de contenido

Se definió un índice de los temas más relevantes que formarían parte de la investigación y estructurarán el contenido teórico de diseño.

○ Desarrollo de contenido y experiencias de diseño

Se recopiló la información necesaria sobre el tema, ayudando a complementarla mediante entrevistas y guías de observación acerca de la temática con los sujetos y objetos de investigación.

- **Desarrollo de instrumentos**
Se realizó una guía de entrevista para los sujetos de estudio basándose en qué país se encuentran ubicados y en qué área de desenvuelven profesionalmente. También se hizo una guía de observación para los personajes que se seleccionaron como objetos de estudio.
- **Descripción de resultados**
Se analizaron e interpretaron los resultados de las entrevistas respondidas por los sujetos de estudio y de observación basándose en los objetos.
- **Interpretación y síntesis**
Se logró un análisis e interpretación de la información recopilada, en función a los objetivos.
- **Conclusiones y recomendaciones**
Al finalizar la investigación, se plantearon las conclusiones y recomendaciones que responden a los objetivos planteados al inicio.
- **Referencias**
Se enlistan las referencias de acuerdo a la normativa APA.
- **Anexos**
Se incluyen los instrumentos utilizados en la investigación, al igual que documentos de apoyo.
- **Introducción**
Se desarrolló la introducción que expone acerca de la investigación y su propósito.



OVERWATCH™



05.

CONTENIDO TEÓRICO Y EXPERIENCIAS DESDE DISEÑO

05.1 La Animación

La animación

La animación es una de las formas más prominentes de realizar películas, que tiene su comienzo a inicios del siglo 21. Desde películas cinematográficas, a series e incluso comerciales, la animación es omnipresente. Con el paso del tiempo ha extendido sus parámetros, cambiando de definición y desafiando otras formas de expresión visual.

Comenta Nelmes (2003) que la animación es una película realizada cuadro por cuadro, generando una ilusión de movimiento que no ha sido grabada de manera tradicional. Norman McLaren sugiere que “la animación no es el arte de ilustraciones que se mueven, más bien es el arte de movimiento ilustrados”, ya que lo más importante sucede por medio de cada cuadro. Esto sugiere que lo que le da vida a la animación es cómo se manipulan los movimientos entre cada uno de los “frames”.

Al momento de trabajar una animación es importante definir los instantes claves en la secuencia de la animación y las posiciones que deberá alcanzar el personaje.

Existen dos grupos entre los cuales se clasifica la animación, la tradicional y la digital.

Animación Tradicional

Este tipo de animación se basa en el dibujo a mano alzada y es animada de forma manual. Esta también es llamada paso a paso, ya que se realiza cuadro a cuadro. Generalmente se animan ilustraciones a color, ya que esto ayuda a mantener una uniformidad de movimiento.

En la animación tradicional se utiliza terminología cinematográfica para hacer referencia a sus partes, ya que su estructura básica sigue siendo similar a la de una película “live action”.

- Película: Se refiere a toda la animación en conjunto
- Escena: Es la continuidad en cuanto a lugar, actores y acciones.
- Secuencia: Se define como una sucesión ininterrumpida de planos que integran un tramo coherente.
- Plano: Serie de fotogramas captados con la cámara
- “Frames” o cuadros: Imágenes singulares colocadas en serie para formar películas o series.



Cuphead (2017) es un videojuego desarrollado por Studio MDHR y fue elaborado utilizando principalmente animación tradicional.

The New York Film Academy (2017) afirma que este método tiene sus beneficios y es una manera excelente y mejorar las habilidades de los artistas, sin embargo su principal debilidad es lo tardado que puede resultar el proceso. Esto se debe a que los artistas deben dibujar cada frame

individualmente, desde cada detalle que se mueva en el escenario hasta cada acción que realice un personaje. A pesar de ser un proceso tardío, la animación tradicional era la norma de la industria antes de la revolución digital.

Animación Digital

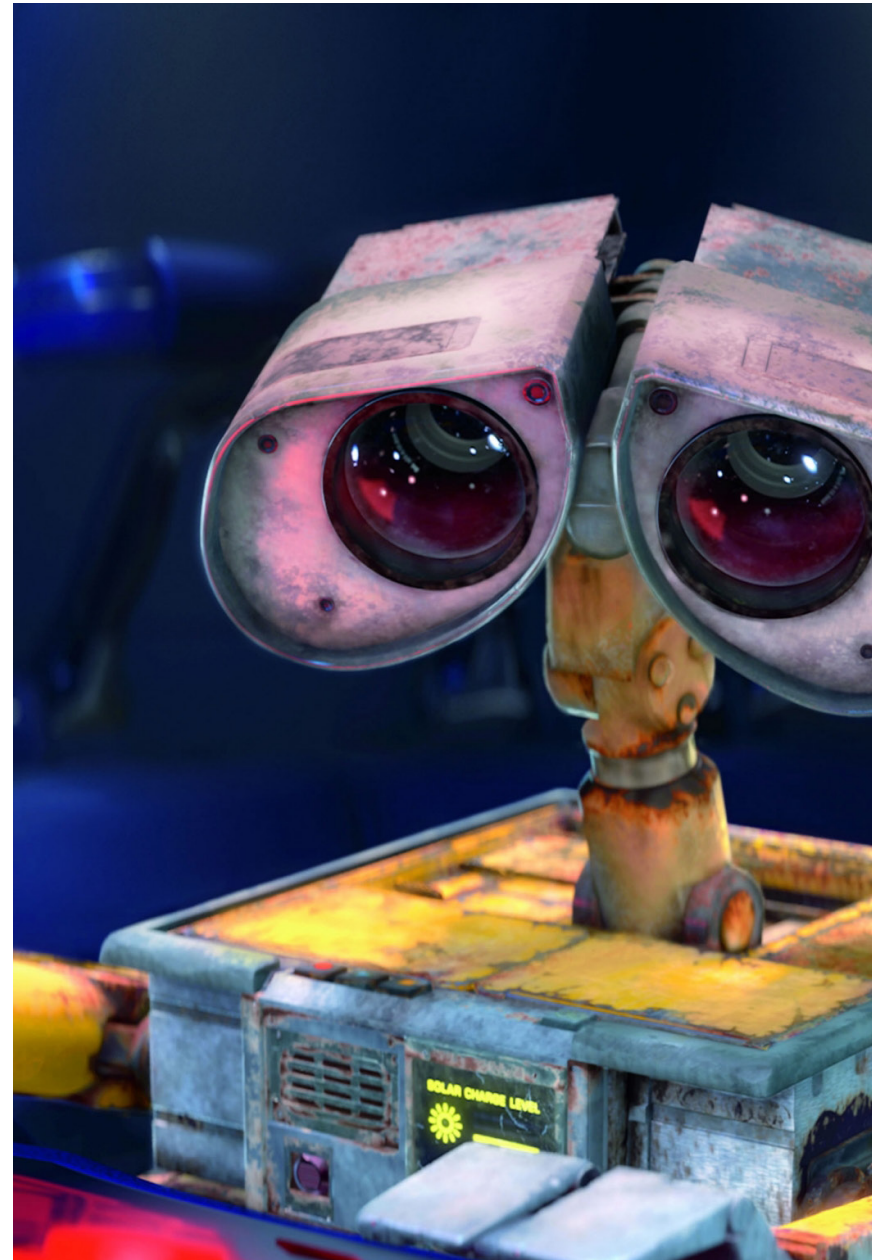
La animación digital tiene como fortaleza el acabado final que es capaz de producir la computadora. Esta es definida como un formato de información digital en movimiento a través de una secuencia o cuadros creados por computadora.

Suárez (2011) afirma que con el paso de los años la animación de imágenes ha evolucionado de forma considerable y es utilizada principalmente en videojuegos y películas.

Chang (s/f) define a este tipo de animación como aquella que permite crear escenas 'realmente' tridimensionales. Esto quiere decir que es posible cambiar el ángulo de la cámara y ver otras partes de la escena, a diferencia de la animación tradicional.

Existen varias técnicas dentro de la animación digital, como la basada en cuadros y la basada en "sprites":

- Animación basada en cuadros: Es una de las técnicas más utilizadas. Las películas contienen 24 cuadros, mientras que las caricaturas tienen 12. Para generar una secuencia, se filman las imágenes cuadro por cuadro y luego éstos se unen para formar la animación.
- Animación basada en "sprites": Se refiere a la animación de objetos sobre fondos estáticos, en otras palabras, lo que se anima son los personajes. Este tipo de animación comenzó a ser utilizada principalmente en videojuegos, ya que las acciones las realiza el personaje.



Wall-E (2008) fue realizado por Pixar, uno de los estudios de animación digital más grandes a nivel global.

Los 12 Principios de la Animación

Los “12 basic principles of animation” fueron desarrollados por animadores de Walt Disney Studios, entre ellos Frank Thomas y Ollie Johnston, durante la década de 1930. Estos principios surgieron a raíz del deseo de Disney de ingeniar una manera en que las animaciones parecieran más realistas en términos de cómo se movían los objetos, y cómo ese movimiento podría ser usado para expresar personalidad y carácter.

The Centre for Animation & Interactive Media los define de la siguiente manera:

- 1. “Squash and Stretch”: Esta acción crea una ilusión de peso y volumen a un personaje mientras se mueve. Esto ayuda a generar acciones más similares a la realidad debido a que es un principio que puede observarse en el día a día.
- 2. “Anticipation”: Este movimiento prepara al público para una acción mayor que será realizada por el personaje. Tal como un bailarín no simplemente se despega del suelo, necesita realizar un movimiento hacia atrás primero. Este movimiento es considerado una anticipación.
- 3. “Staging”: Este principio hace referencia a la colocación de los elementos dentro de una escena. Ayuda a avanzar la historia de manera efectiva. Es una de las formas más efectivas de narrativa visual.
- 4. “Straight Ahead and Pose to Pose animation”: La animación “straight ahead” comienza con el primer dibujo y trabaja dibujando cada “frame” o cuadro uno por uno hasta el final de la escena. Este método da lugar a la pérdida de elementos como tamaño, volumen y proporciones, pero agrega espontaneidad y frescura.

La animación “Pose to Pose” es más planeada y diagramada a través de ilustraciones clave, ayudando a mantener proporciones y tamaños intactos y controlando más la animación.
- 5. “Follow Through and Overlapping Action”: “Follow through” se refiere a cuando el torso del personaje se detiene y el resto de sus partes tardan en alcanzarlo; por ejemplo sus extremidades, pelo largo, vestimenta, orejas largas o una cola.

“Overlapping action” sucede cuando un personaje cambia de dirección y su vestimenta o pelo siguen adelante, para alcanzarlo muchos “frames” posteriormente.
- 6. “Slow-Out and Slow-In”: Tienen como objetivo suavizar la acción, volviéndola más realista. Cuando comienza una acción, hay más ilustraciones cerca de la pose inicial y más cerca de la pose final, agregando unos cuantos en el medio.
- 7. “Arcs”: La mayoría de acciones siguen un arco o camino ligeramente circular. Esto es

particularmente cierto cuando se habla de humanos y animales, ya que ayuda a generar movimientos naturales y fluidos.

- 8. “Secondary Action”: Esta acción sirve para agregar y enriquecer las acciones principales y ayuda a dar más dimensión a la animación de los personajes. Todas estas acciones deben trabajar en conjunto y servir como soporte.
- 9 “Timing”: Según Ritchie (2017), la pericia en entender bien el “timing” surge a través de experiencia y experimentación, utilizando métodos de prueba y error al momento de refinar la técnica. En un nivel general, el “timing” dicta que mientras más ilustraciones haya entre las poses, más lenta y suave será la acción.
- 10. “Exaggeration”: Este principio menciona que no toda acción exagerada debe distorsionar extremadamente a un personaje. Sin embargo, en la animación, los personajes deben tener movimientos un poco más exagerados para parecer naturales.
- 11. “Solid Drawing”: Este es el principio básico de la ilustración, tomando en cuenta forma, peso y volumen para generar la ilusión de una tercera dimensión.
- 12. “Appeal”: Tal como un artista en vivo tiene carisma, un personaje animado debe tener “appeal”. El “appeal” es descrito como un diseño fácil de leer, ilustración clara y un desarrollo de personalidad que capture e involucre al público.

12 principles of Animation



Los 12 principios de la Animación, ilustrados.

La producción sonora

Rafols y Colomer (2003) describen al sonido como el elemento que acentúa la carga emotiva de la comunicación, refuerza el valor expresivo de la imagen y así logra que el espectador se sienta dentro de la experiencia.

La variabilidad sonora, los cambios de intensidad respecto al sonido precedente, consiste en introducir nuevos sonidos e ir variando la imagen asociada a ellos. Todo esto genera una atmósfera que refuerza la espacialidad creada visualmente.

Existen dos tipos de sonido en la producción sonora:

- El sonido diegético: cuando la fuente sonora que lo produce se muestra en la pantalla.
- El sonido no diegético: cuando la fuente no se muestra en la pantalla. Es la más frecuente, aunque no impide que se asocie una fuente sonora a un determinado sonido.

El sonido está compuesto por la palabra, la música y los efectos sonoros. A ellos se les agrega el silencio, ya que este también posee un valor expresivo dentro de la producción.

Los signos auditivos

Rafols y Colomer (2003) mencionan que los sonidos que no son musicales ni pertenecen al lenguaje verbal, conocidos como efectos sonoros, pueden tener un significado por sí solos. Lo mismo ocurre cuando una imagen adquiere un sentido según el sonido al que se asocia.

En el diseño audiovisual los sonidos están asociados y coordinados con las imágenes, ya que así se tiene un efecto multiplicador, así llegan a formar parte de la significación.

05.2 Los Videojuegos

Géneros de videojuegos

Género

Krawczyk (2006) menciona que la palabra “genre” en francés se traduce a estilo, tipo o clase. En Hollywood, por otra parte, el uso de la palabra género hace relación a la temática, por ejemplo las películas son generalmente categorizadas en géneros como horror, ciencia ficción, comedia, romance o acción.

Cuando se habla de videojuegos, los géneros no siempre definen la historia, si no más bien ayudan a definir el estilo de juego; por ejemplo estrategia, role-playing, platformer o shooter. Ya dentro de estos géneros sería posible encontrar elementos de los mencionados previamente que tienen relación con el cine o la televisión.

Debido a estas definiciones, es importante definir exactamente cuáles son los géneros que se aplican dentro del ámbito de los videojuegos:

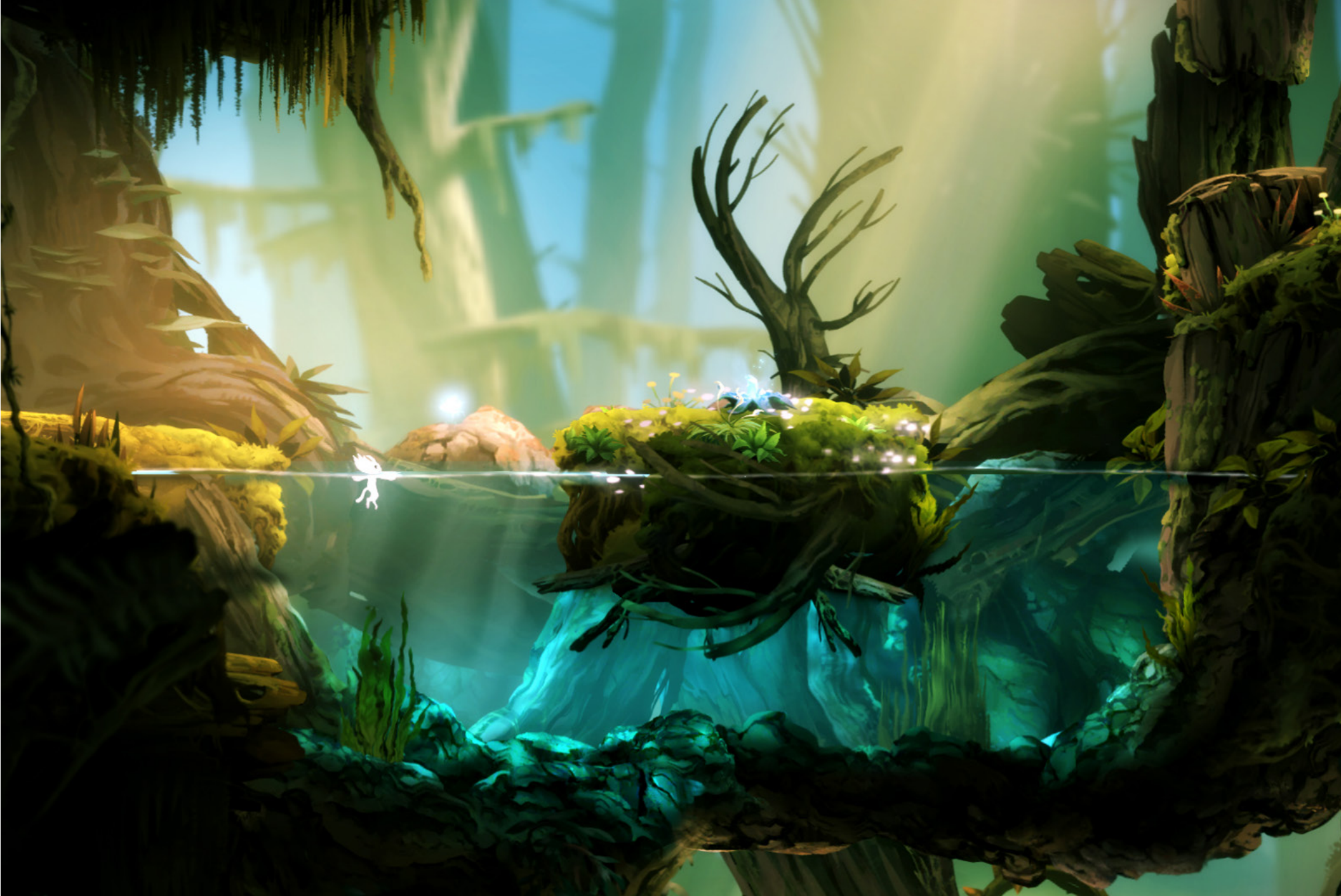
Acción: Krawczyk (2006) define al género de acción como aquel que lleva al usuario a depender principalmente de sus reacciones e instintos, ya que el objetivo principal de estos juegos suele ser la supervivencia. Este estilo de juego suele tener una

mentalidad de huír o pelear, dando al jugar la opción de eliminar a todos los enemigos o, por otra parte, lograr escapar con vida.

Se considera que este tipo de juegos llevan al jugador a enfocarse en sus reflejos, más que en momentos de reflexión; ya que en esencia no existe una gran cantidad de tiempo para pensar sobre las acciones que se están tomando.

- “Platformers”: Los “platformers” son el tipo más antiguo dentro del género de acción, ya que su premisa es bastante sencilla. El jugador cuenta con un personaje fácil de identificar y debe de completar un objetivo simple para continuar avanzando entre los varios niveles. Para poder lograrlo debe saltar y esquivar distintos obstáculos, por ejemplo; Mario debe rescatar a la princesa mientras esquivo los barriles que son arrojados por Donkey Kong.

Novak (2006) cuenta como sin importar lo sencillas que sean las mecánicas de juego, es importante notar como la historia muchas veces puede tener un significado más profundo. Utiliza el ejemplo de Ms. Pac Man, en donde el objetivo principal es simplemente recolectar varias píldoras como alimento. Sin embargo, al analizarlo, Ms. Pac Man es un juego que habla de la supervivencia, pues el personaje principal se enfrenta a peligros en cada esquina. También es una metáfora a la vida real pues al jugador se le presentan recompensas a lo largo del difícil viaje.



Ori and the Blind Forest (2015) es un ejemplo moderno de la evolución de los "platformers"

- “Shooters”: Novak (2006) define a los “shooters” como juegos en los cuales el jugador porta y utiliza armas de fuego. Por otra parte, los juegos en los cuales se utilizan espadas y escudos son llamados “hack-and-slash”. Los “shooters” se dividen en dos categorías principales: “first person shooters” y “third person shooters”.

“First person shooters”: Son jugados desde el punto de vista del jugador (POV point of view). Esto es evidenciado en juegos como Halo, Metroid o Call of Duty.

“Third person shooters”: Este tipo de juego provee al usuario con un campo de visión más amplio y permite la visualización del personaje. Esto facilita entender el contexto en base a la locación del juego.

- “Racing”: Los juegos de carrera son aquellos en los cuales el jugador tiene control sobre algún tipo de vehículo y debe competir contra otros jugadores o contra la computadora para alcanzar el primer lugar. Este tipo de juego también depende mucho de los reflejos del jugador y a pesar de no depender precisamente en matar o morir, sí presenta solo dos opciones: ganar o perder.
- “Fighting”: Este tipo de juego, a pesar de tener mecánicas relativamente sencillas, tiende a ser de los más complejos dada su cantidad de movidas y habilidades que deben perfeccionar

los jugadores.

Se basan en peleas uno-contra-uno, por lo que es indispensable conocer los tiempos de reacción que tienen los distintos luchadores que estén presentes dentro del reparto del juego.

Menciona Krawczyk (2006) que estos juegos son generalmente mostrados desde la tercera persona, dando oportunidad a los usuarios de visualizar el campo de batalla completamente.



Mortal Kombat (1992)

Aventura: Krawczyk (2006) plantea al género de aventura como una especie de opuesto hacia el género de acción, ya que este estilo de juego basa mucho de su experiencia en su historia y narrativa.

El género de aventura surge para satisfacer la necesidad humana de explorar y conocer más sobre el mundo a su alrededor, sin tener que tener en mente temáticas como restricciones financieras o falta de tiempo.

Para realizar un juego de aventura que realmente resulte intrigante para el usuario, el creador debe de conocer la historia completa y revelar pequeños detalles a lo largo del “playthrough”. Este tipo de narrativa se compara con las novelas de misterio, pues se basa en dar pequeñas pistas sobre la historia para mantener al jugador interesado. Sin embargo, se diferencia en que el usuario tiene un papel activo dentro de la historia.

- Acción-Aventura: A pesar de existir como dos entes en teoría opuestos, existe una división de ambos géneros en el cual éstos se fusionan. Dentro de este, los jugadores experimentan momentos en los cuales requieren de reacciones rápidas y también otros en los cuales es más necesario reflexionar y analizar bien la situación. Este estilo de juego permite explorar el mundo en el cual se desenvuelve el juego, conocer a los personajes y ser parte de la historia.

MMOG (Massive Multiplayer Online Game): Utilizando emociones reales a pesar de estar ubicados generalmente en entornos fantásticos, los MMOG permiten a los jugadores interactuar con personas de todos los rincones del mundo. Al basarse mucho en la interacción con otros usuarios, estos juegos tienen como ventaja el factor humano. Dentro de el sub género de los MMOG, se encuentran variaciones como los MMORPG o los MMORTS,

World of Warcraft es uno de los ejemplos más conocidos de juego MMOG.



World of Warcraft (2004)

Puzzle: Novak (2006) cuenta como a pesar de que muchos juegos contienen elementos de resolución de rompecabezas o problemas, los Puzzle games tienen éste como su principal objetivo. Este tipo de juegos ofrecen poco desarrollo de personajes y dependen más de sus mecánicas de juego.

“Role-Playing”: Uno de los géneros más populares dentro del ámbito digital, los “Role-Playing” games permiten al usuario el tomar control de un personaje específico y desarrollarlo a lo largo del trayecto del juego. Este concepto se ha explorado desde el uso de papel y lápiz, como en Dungeons and Dragons, y ha llevado a la creación de universos fantásticos en los cuales los

jugadores crean una relación con su personaje con el fin de completar algún objetivo.

Lo que realmente vuelve atractivo a este tipo de juegos es la habilidad que tienen los jugadores de explorar sus alrededores y llegar a conocer a profundidad el mundo en el cual se desenvuelve la historia, ayudando a relacionarse con los distintos personajes y conocer más sobre su historia.

Simulación y Deportes: Como su nombre lo indica, este tipo de juegos tienen como objetivo el simular experiencias reales, basándose en reglamentos reales. Menciona Novak (2006) que estos juegos toman sus aspectos literalmente de elementos o actividades que se encuentran en la vida real, como los deportes (Fifa o Madden) o vehículos (Need For Speed). Sin embargo, también pueden existir simulaciones de actividades cotidianas como el caso de Sim City.

Estrategia: Los juegos basados en estrategia involucran el manejo de recursos como condición para ganar. Pueden funcionar a través de turnos o “real time”, tomando como base la estrategia militar como mecánica principal.

- “Real-Time Strategy”: Este sub-género de los juegos de estrategia ofrece al usuario acción en tiempo real. Esto se debe a que en ocasiones, el jugador no tendrá disponible el tiempo necesario para pensar en su siguiente movida o estrategia, si no que se enfrentará con la tarea de pensar en la mejor solución dentro del tiempo límite establecido.





World of Warcraft (2005-) es considerado por muchas personas como el mejor MMORPG en haber sido lanzado al mercado y ha conseguido un seguimiento impresionante a través de los años.

La Historia Dentro de un Videojuego

Concepto

Krawczyk (2006) define al concepto como una idea abstracta o noción genérica de un área específica. Es el primer hilo dentro de una idea y puede ser tan simple como una palabra o un dibujo. Es el inicio, el primer paso hacia la elaboración de una historia y generalmente es el utensilio que mantiene a la historia avanzando. Al tener definido un concepto, es importante desarrollarlo con más detalle, utilizando una técnica llamada "Springboard".

- "Springboard": en el mundo de la animación, es normal que a los escritores se les pida que generen varios "springboards" o ideas que pueden desarrollarse más.

Escenario: El escenario es definido como el mundo en donde se desenvuelve la historia. Krawczyk (2006) menciona que éste puede ser robusto y riguroso como Hogwarts de Harry Potter o tan intenso como la Australia de Mad Max, sin embargo, sin importar cuál de los dos sea, el escenario debe servir para alimentar la narrativa de manera sutil y concreta. Krawczyk utiliza a Mad Max como ejemplo, pues éste se encuentra ubicado en un futuro post-apocalíptico en donde las normas de la civilización han desaparecido. El escenario es un desierto, un ambiente barreno en donde sólo el más fuerte sobrevive. Esto es resaltado aún más en los videojuegos, ya que cuando no existen personajes presentes, el escenario es el responsable de ayudar a que

la historia avance.

Contexto: Novak (2006) define al contexto como aquella información que está implícita dentro de la historia y no es necesaria contar. El contexto es utilizado para centrar a la audiencia, dando pistas que ayuden a identificar la situación en la cuál se están desarrollando los personajes.

"Backstory": El término de "backstory" hace referencia a todo aquello que sucedió antes del comienzo de una historia. En todos los medios que presenten una narrativa, es importante conocer los antecedentes que llevaron a los personajes a actuar de cierta forma o realizar ciertas acciones.

Hablando dentro del ámbito específico de los videojuegos, el "backstory" ayuda al jugador a entender aspectos de su personaje como habilidades y armamentos. También ayuda a crear una idea de qué tipo de enemigos estarán presentes dentro del juego y cómo llegó el personaje principal a su situación actual.

Premisa: La premisa es utilizada como una manera de interactuar activamente con el consumidor, ofreciendo una idea de qué trata el juego en términos de escenario, personajes y la forma de jugar.

Sinopsis: Novak (2006) plantea a la sinopsis como un breve resumen que da al jugador una idea más específica de los aspectos encontrados dentro de un videojuego, tal como su historia y sus mecánicas.

Temática: La temática viene siendo uno de los aspectos más importantes dentro del desarrollo de videojuegos, ya que generalmente debe de ser definida antes de comenzar a escribir una historia. La temática hace referencia al significado real de una historia. Krawczyk



Mad Max: Fury Road (2015) no trata solamente sobre el apocalipsis, si no que también es una crítica social.

(2006) plantea la guerra como ejemplo. Al momento de escribir una historia sobre la guerra, la temática no es la guerra en sí, si no todo aquello que la guerra representa y a quienes puede llegar a afectar. La temática en este caso puede ser un comentario analítico sobre como los hombres mayores discuten mientras los

jóvenes mueren. También puede ser un comentario sobre las penas de la guerra y cómo a veces esta es un mal necesario.

En resumen, la temática es sobre qué quiere el autor que trate su historia.

Storytelling

Krawczyk (2006) hace mención a una estructura tradicional de historias como un método popular de escribir narrativas. Sin embargo, aún al utilizar estructuras tradicionales, siguen habiendo pequeños detalles del “storytelling” que son intangibles; produciendo en algunos casos resultados escasos.

“Three-Act Story”: El método de tres actos es uno de los más básicos y antiguos de la humanidad. Skolnick (2014) menciona que la mayoría de historias son escritas bajo la misma fórmula, la cuál está dividida en tres partes: el inicio, el confrontamiento y la resolución. Este método surge desde los tiempos de Aristóteles, que dijo “un entero está compuesto por un principio, un medio y un final”.

- Primer Acto - El Inicio: Este acto sirve como método de introducción a los personajes, generalmente al protagonista primero. También deberá ser utilizado para la introducción de aliados, villanos y el mundo en donde vive el personaje principal. De igual manera, un detalle importante que debe ser mencionado en este acto es el problema y los objetivos del héroe.
- Segundo Acto - El Conflicto: El primer acto termina cuando al personaje principal se le presenta alguna decisión importante o es colocado en una situación en la cuál nunca ha estado. Esto da lugar al acto número dos, en el cual al protagonista se le presentan distintos obstáculos que debe superar. Es en este acto

en donde existe mayor crecimiento en cuanto a desarrollo de personajes, llevando a estos a alcanzar un nivel de crecimiento necesario para cumplir sus objetivos.

- Tercer Acto - La resolución: La historia tiene fin cuando los personajes logran solucionar sus problemas y cumplir sus metas. Él o ella ha cambiado debido a la experiencia que acaba de vivir.

“Hero’s Journey”: El “hero’s journey” ofrece un método distinto de storytelling, Sheldon (2014) define a este método como más moderno y elaborado, pues no solamente cubre una estructura, si no que también cubre el desarrollo de personajes a un nivel más elevado de detalle. Definido por John Campbell en 1949, éste método no se popularizó hasta que George Lucas reveló en una entrevista el haber utilizado los escritos de Campbell como fuente de inspiración para escribir Star Wars.

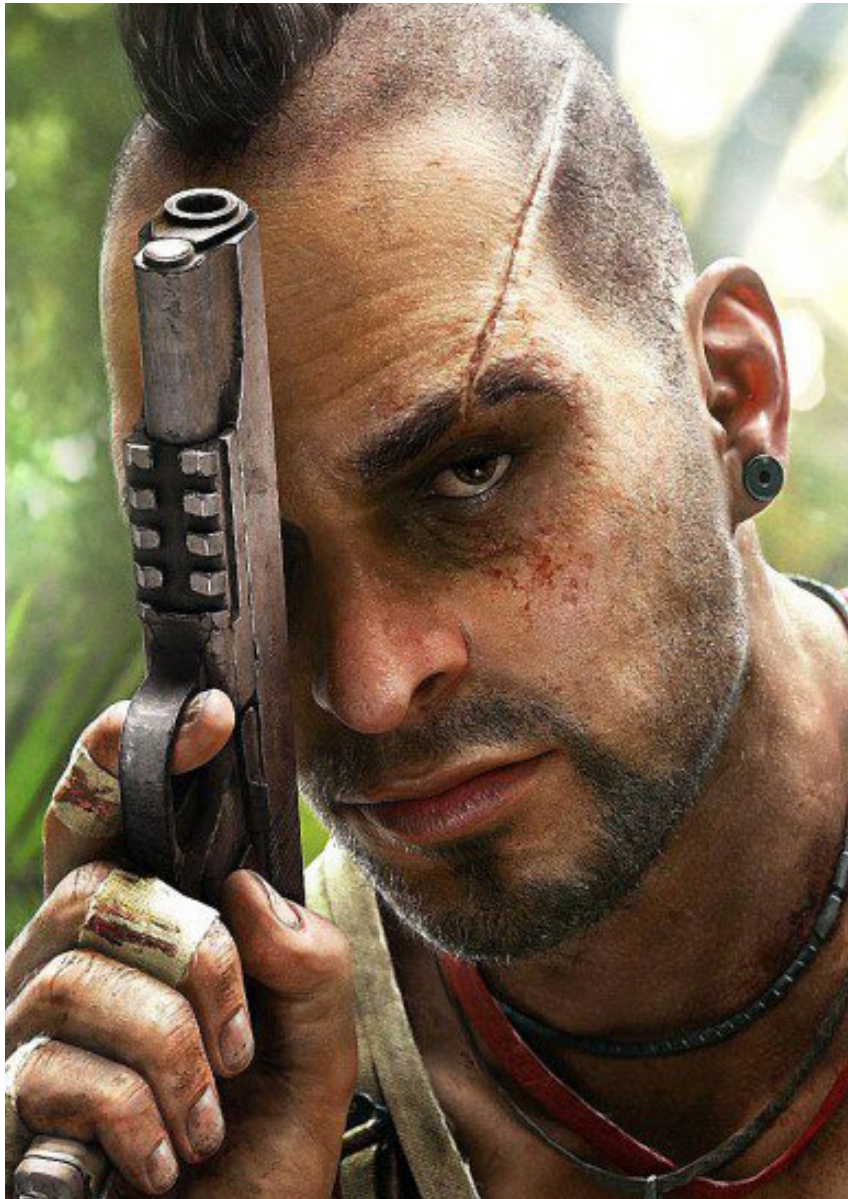
Skolnick (2014) define las doce etapas del “Hero’s journey” de la siguiente manera:

- “Ordinary World”- Se presenta el mundo ordinario del héroe, al igual que su día a día y su entorno.
- “Call to Adventure”- Al héroe se le presenta un mundo nuevo y se le solicita que se embarque en una aventura o misión.
- “Refusal of the Call”- El héroe rechaza el llamado a la aventura pues no se encuentra dispuesto a abandonar su zona de confort.

- “Meeting with the Mentor” - El héroe recibe información que es relevante a su misión y a su necesidad de ir.
- “Crossing the first threshold” - El héroe comienza su viaje y abandona su vida al estar completamente comprometido con su aventura.
- “Test, allies and enemies” - Al héroe se le presentan distintos desafíos, durante los cuales conoce a distintos aliados y enemigos.
- “Approach the Innermost Cave” - Este es un período de extrema duda y miedo. Se realizan las preparaciones para el siguiente punto.
- “Ordeal” - El desafío más grande que enfrentará el héroe a lo largo de su viaje.
- “Reward” - El héroe recibe algún tipo de recompensa por sus hazañas.
- “The Road Back” - Al héroe se le presenta la decisión de permanecer en su nuevo mundo o de regresar al antiguo. La mayoría decide retornar.
- “Resurrection” - El héroe debe enfrentarse a la muerte en un último altercado, generalmente conocido como el climax.
- “Return with the Elixir” - Finalmente el héroe vuelve a su hogar, cambiado permanentemente por su experiencia. Los héroes suelen retornar con algún tipo de ayuda para aquellos que había abandonado originalmente.



The Hobbit: An Unexpected Journey (2012)



Far Cry 3 (2012)

“Genre-Specific Storytelling”

Soulban (2005) habla sobre la diferencia entre los distintos tipos de géneros y porque estas diferencias llevan a los desarrolladores a crear historias distintas basándose en un género específico. Utilizando como ejemplo los RPG y los FPS. Soulban menciona cómo los “role-playing games” suelen contar historias en una escala global o épica; y cómo uno de los personajes se convierte en el motor de la historia. En estos casos, la historia es vista a través de los ojos de un personaje específico y su interacción con el resto de personajes y su entorno. Por otro lado, los FPS tienen un concepto distinto, teniendo algunas excepciones, pues plantean al jugador dentro de la cabeza del personaje, más no dentro de su mente.

Aporta Saunders (2006) mencionando que todo tipo de género de videojuegos será acompañado por una manera distinta de contar historias. Esto hace que la mayoría de juegos dentro de un mismo género, compartan estilos similares de “storytelling”.

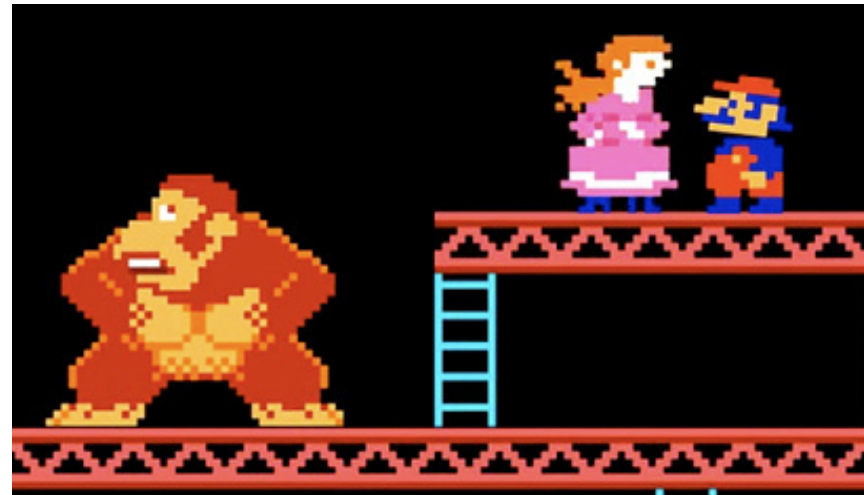
Devices for Execution

Novak (2006) cuenta cómo el aspecto más difícil al momento de ejecutar una historia no es precisamente su estructura, si no más bien su ejecución. Por lo mismo, enlista los siguientes métodos que se utilizan para ejecutar una historia de mejor manera:

- “Inciting incident”: Este incidente es aquel momento en que la historia tiene su verdadero comienzo. Puede ser un momento, una acción o incluso una frase. A partir de este momento, el héroe es lanzado dentro de la historia y generalmente tiene un cambio permanente.
- “Foreshadowing”: Sheldon (2004) define este método como sutiles sugerencias de qué sucederá en el futuro del juego. Estas sugerencias suelen parecer más obvias en retrospectiva y pueden ser sumamente útiles dentro del ámbito de los videojuegos ya que atraen al jugador.
- “Conflicto”: El conflicto es definido como aquello que mantiene a la historia avanzando. Los dos tipos de conflicto básico son el interno y el externo.

Conflicto interno: Este tipo de conflicto se relaciona únicamente con aspectos psicológicos que puedan afectar a un personaje. Son las barreras mentales que puedan surgir a lo largo de la historia.

Conflicto externo: Hace referencia a los obstáculos físicos que se presentan a los personajes principales a lo largo de su aventura. Estos obstáculos pueden ser otros personajes, peligros o desastres naturales. El conflicto externo surge a raíz de los deseos del héroe y de la oposición del villano.



En el juego Donkey Kong (1981), Donkey se presenta como el conflicto externo de Mario, ya que éste se encuentra entre el héroe y su objetivo.

- Unión de Opuestos: Usualmente se define como dos personajes con un objetivo en común. Ambos tienen personalidades y arquetipos distintos, sin embargo suelen ponerlos a un lado con el fin de cumplir un mismo propósito. Un ejemplo claro de este método puede ser visto en las películas de Piratas del Caribe (2003-2017).

- “MacGuffin”: Hitchcock (1966) define al MacGuffin como la manifestación física de los objetivos de un personaje. Este objeto suele ser algo que todos los personajes en la historia están buscando. Dentro de los videojuegos, los “MacGuffins” suelen ser súmamente importantes pues sirven para dar a los jugadores algo para hacer, como recompensas por avanzar dentro de la historia.
- “Ticking Clock”: El elemento del “ticking clock” funciona para avanzar la historia de manera inmediata dado a que da al héroe un tiempo límite para alcanzar su objetivo. Dentro de los videojuegos, este método acelera el paso del jugador, agregando drama y tensión.
- “Deus Ex Machina”: Skolnick (2014) cuenta que la traducción literal del término es “Dios desde la máquina”. Dentro de un videojuego o historia, hace referencia a un final poco satisfactorio resuelto por alguna intervención o milagro divino.



Diablo 3: Reaper of Souls (2015). Las recompensas son un tipo de MacGuffins utilizadas en los videojuegos.

Personajes

Krawczyk (2006) define a los personajes como el punto central de la mayoría de historias, ya que sin ellos los jugadores tendrían dificultad siguiendo la historia. Aún siendo parte de un videojuego, el jugador necesita de más personajes que ayuden a desarrollar la historia y la jugabilidad.

Arquetipos

Al momento de definir los arquetipos, Novak (2006) explica que éstos son figuras universales. Pueden ser encontrados en todos los tipos de historias, desde la literatura hasta los videojuegos.

- Héroe: El héroe es el personaje principal y la historia es vista generalmente desde su “point of view”. Para crear una experiencia realmente inmersiva, el jugador debe ser capaz de conectar y relacionarse con el héroe. Es importante que se desarrolle esta conexión para que el jugador mantenga un interés por el juego y lo que le pasará en algún futuro al personaje.
- Sombra: La sombra es el enemigo principal de la historia, también conocido como villano. Es una representación simbólica de los opuestos del héroe y muchas veces se presenta como el problema principal contra el cuál debe enfrentarse. Por ejemplo, en la película Fight Club, Tyler Durden es la representación psicológica del personaje principal, concepto



"The world could always use more heroes." Overwatch (2016)

que se ha trabajado en obras como Dr. Jekyll y Mr. Hyde.

- Mentor: Krawczyk (2006) define al mentor como el personaje mayor y más sabio que ayuda a guiar las acciones de los demás. Es la figura que guía al héroe hacia su destino, proveyendo la información necesaria para que éste pueda emprender correctamente su viaje.

En situaciones, el mentor conoce al héroe a lo largo de su viaje y en otras, es éste quien busca al héroe para iniciarlo en su aventura. Por ejemplo, el profesor Oak en los juegos de Pokemon.



Welcome to the
world of POKÉMON!

- Ayudadores: Este tipo de personajes tienen una función específica, ayudar al héroe a cumplir su cometido. Sirven como un método de apoyo para el héroe y lo ayudan a superar las distintas pruebas que puedan ser colocadas en su camino.

- Guardián: El guardián suele ser otro oponente u obstáculo en el camino del héroe. Éste suele estar bloqueando el avance de los personajes y pasar avanzar deben de cumplir algún tipo de prueba. Un ejemplo de este tipo de personaje es la Esfinge que bloquea el paso a Edipo.

Este tipo de personaje es especialmente útil dentro de los videojuegos, ya que muchas veces el jugador se verá obligado a vencer a un guardián con tal de avanzar con la historia.

- "Trickster": Este arquetipo es una especie de bufón, cuyo principal objetivo es realizar trucos y engaños al personaje principal. Novak (2006) caracteriza a los "tricksters" como posibles amenazas a los héroes y aliados de las sombras.
- Heraldo: El heraldo tiene como objetivo el brindar noticias e información al héroe.

Tipos de Personajes Contemporáneos

Krawczyk (2006) detalla un poco más los distintos tipos de personajes que pueden ser encontrados en la actualidad y menciona cómo estos son similares a los arquetipos propuestos anteriormente, sin embargo tienen diferencias importantes.

- Protagonista: Al igual que el héroe, el protagonista es la figura central de la historia y es quien promueve la acción. En cuánto a juegos, el protagonista es el personaje que es controlado por el usuario. A diferencia del héroe, el protagonista no siempre comienza la

historia con un problema específico, si no que sus problemas pueden ser divididos en dos asuntos: el consciente y el inconsciente.

Consciente: Este tipo de problema se manifiesta como alguna necesidad física, deseo o meta que tenga el protagonista. Generalmente suele ser el dispositivo que mueve la historia.

Inconsciente: Esta se presenta como una necesidad psicológica que pueda tener el personaje principal.

Krawczyk (2006) menciona cómo el protagonista suele ser físicamente o moralmente fuerte y generalmente son buenas personas con alguna debilidad que los lleva a su eventual caída.

Es importante notar que las debilidades del protagonista suelen ser las que motivan sus necesidades y anhelos.



Ori, el protagonista de Ori and the Blind Forest (2015)

- **Anti-héroe:** El anti-héroe es definido por Novak (2006) como un protagonista que simplemente no vive una vida moral y toma decisiones erróneas. En la actualidad, este tipo de personaje se ha vuelto de más agrado ya que a pesar de su ambigüedad moral, suelen tener un factor que los humaniza y ayuda a conectar con los jugadores.

Los anti-héroes son cada vez más utilizados en distintos medios como en televisión. por ejemplo Rick Sánchez de Rick and Morty (2013-) y Bojack Horseman de Bojack Horseman (2014-), o en videojuegos, Kratos de God of War (2005-) y Solid Snake de Metal Gear Solid (1987-2015).

Estos personajes carecen de características heroicas como el idealismo, coraje o moral y a pesar de que pueden realizar buenas acciones, suele ser por las razones equivocadas.

- **Co-protagonistas:** Suele suceder que un juego obliga a dos protagonistas a formar equipo con el fin de cumplir un objetivo en común. Esto suele ser una forma efectiva de integrar el modo cooperativo dentro de una historia, permitiendo que dos jugadores sigan la historia utilizando a personajes distintos. Un claro ejemplo de esto es Cuphead (2017), teniendo como co-protagonistas a Cuphead y Mugman, dos hermanos que hacen un pacto con el diablo y deben luchar juntos para evitar que éste lleve sus almas.

Novak (2006) comenta que muchas veces los juegos que implementan la opción de

co-protagonistas, lo hacen para agregar complejidad a la experiencia general.



Rick Sánchez, Rick and Morty (2013-)

- Antagonista: El antagonista es el personaje que se opone directamente a las necesidades y objetivos del protagonista. Krawczyk (2006) opina que el antagonista no siempre es necesariamente una persona mala, sin embargo sí generan conflictos para el personaje principal. Novak (2006) aporta que es de igual importancia el desarrollo del antagonista dentro de una historia, ya que deben tener suficientes dimensiones para ser creíbles.

También menciona Sheldon (2004) que el rol del antagonista es tan complejo e interesante, que varios sub-roles han sido creados: incluyendo el antagonista equivocado, el exagerado y también el realista.

Antagonista Equivocado: Este tipo de personaje es definido como aquel que el usuario cree ser el antagonista, cuando en realidad es inocente. Esto también puede aplicar a la inversa, en situaciones en las cuales el personaje parece ser inocente y se descubre que en realidad era el villano.

Antagonista Exagerado: Generalmente suele ser un personaje unidimensional, con características exageradas y caricaturescas a diferencia de otros villanos. Sus expresiones y actitudes son coloridas e interesantes.

Antagonista Realista: El antagonista realista tiene como característica principal la mediocridad ante los ojos de la sociedad.

Suelen ser personas mundanas y sin intenciones realmente aparentes de causar daño a los demás. Krawczyk (2006) aporta mencionando que este tipo de personajes parecen ser personas completamente normales en el exterior, apoyando la temática del realismo.

Personajes auxiliares: Skolnick (2014) también se refiere a ellos como personajes de soporte. Esta categoría incluye a cualquier personaje que no sea el principal o el antagonista, desde tropas de infantería hasta un mejor amigo o interés romántico. Todos tienden a cumplir un propósito distinto, sin embargo aportan inmensamente a la historia.

- “Pivotal character”: este tipo de personaje tiene una relación cercana con el protagonista y generalmente tienen una historia propia, siendo ésta una subtrama que refleja la trama del personaje principal. Novak (2006) cuenta que un verdadero “pivotal character” ayuda al protagonista a darse cuenta qué está mal con su vida, llevando al cambio y crecimiento.
- “Sidekicks”: Los “sidekicks” son los acompañantes del protagonista, sirviendo generalmente también como el “pivotal character” de la historia. Los acompañantes son utilizados como el soporte principal del protagonista, sin embargo también pueden perjudicarlo pues pueden ser capturados por el villano con el fin de manipular sus acciones.

Finalmente, los acompañantes suelen ser

utilizados como un alivio cómico, ayudando a llenar la subtrama de momentos divertidos ya que nunca serán tan serios o tan agobiados como el protagonista.

Algunos duos famosos de los videojuegos incluyen protagonistas y acompañantes como Donkey Kong y Diddy Kong (Donkey Kong, 1981-), Mario y Luigi (Super Mario Bros, 1985-)o Sonic y Tails (Sonic the Hedgehog, 1991-).



Donkey Kong y Diddy Kong

- Lacayo: El lacayo es básicamente el opuesto al “sidekick”, ya que su función principal es servir al antagonista. No suelen ser los más brillantes y siempre corren el riesgo de ser asesinados por el villano

- Aliados: Los aliados son ayudantes a lo largo de una aventura. Se encuentran un escalón abajo del acompañante, pero pueden surgir de varios lugares y brindar ayuda la causa del protagonista.

El ejército de almas capturadas que ayuda a Aragorn en El Señor de los Anillos es un claro ejemplo de un aliado.

- “Henchmen o minions”: al igual que el lacayo, los “henchmen” se encuentran bajo el mandato del villano. Son el opuesto directo a los aliados, pues su objetivo es llevar acabo las órdenes del mal. Utilizando la saga de El Señor de los Anillos nuevamente como ejemplo, los “minions” de Sauron serían los Orcos.



The Army of Dead (Lord of The Rings: The Return of the King, 2003)

Personajes de Videojuegos

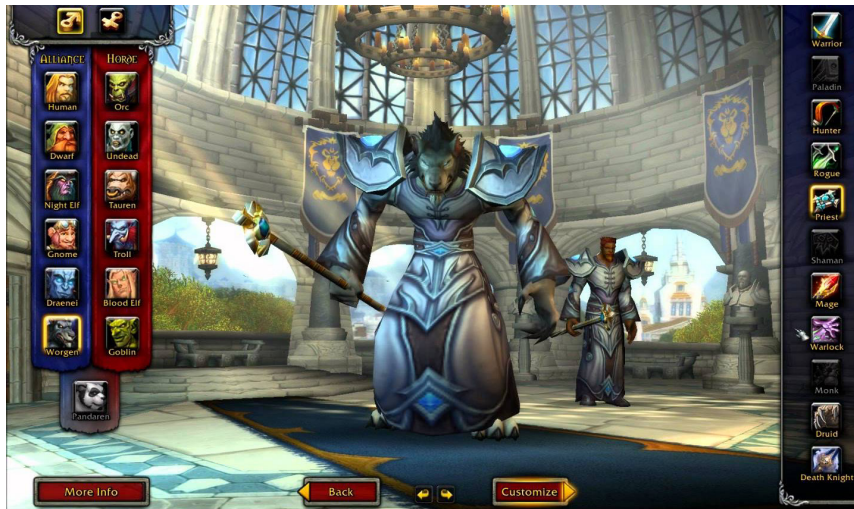
Novak (2006) menciona que aparte de que existan arquetipos o tipos contemporáneos utilizados dentro de los videojuegos, también existen clasificaciones distintas que aplican específicamente a este universo.

Primero, el jugador puede tener acceso a varios personajes y no solamente a uno. También existe la posibilidad de que haya más de un héroe disponible, ayudando a generar una conexión mayor entre el usuario y la historia, al poder sentirse identificado con más de un personaje.

Player Characters (PCs):

Sheldon (2004) los describe como todos aquellos que puedan ser controlados directamente por el jugador. Esto incluye tanto a personajes individuales como a ejércitos completos. Esta variación existirá dependiendo del género del videojuego.

- Creación de “Avatars”: En varios géneros de los videojuegos, especialmente los RPG, se ha popularizado la creación de un “avatar”. “Avatar” es una palabra de origen hindú y se traduce a la encarnación humana de una deidad. En los juegos, un “avatar” tiene una definición similar, ya que es la encarnación del jugador como un personaje dentro del juego. Desarrollar y jugar solamente con este personaje genera un lazo de unión entre el jugador y el personaje. Aún cuando se permite la creación de varios “avatars”, el jugador suele tener preferencia por uno de ellos.



Character Customization Screen, World of Warcraft (2005-)

Non-Player Characters (NPCs):

Al contrario de los PC, están los NPCs; personajes sobre los cuales el jugador no tiene ningún control en lo absoluto. Son creados por el desarrollador del juego y controlados por una inteligencia artificial. Todos estos personajes existen para interactuar con el jugador.

- Jefes: los jefes son uno de los puntos de conflicto y mayor dificultad dentro del ámbito de los videojuegos. Suelen estar colocados al final de los niveles y su nivel de dificultad es un buen indicador de qué tanto los jugadores apreciarán un juego.

El jefe final suele ser el antagonista de la historia.

- Enemigos: los enemigos son personajes colocados a lo largo de los niveles para ser derrotados por los jugadores. Son controlados a través de la inteligencia artificial del juego, brindando un desafío constante a través de la partida.
- Ayudadores: Los ayudadores brindan algún tipo de soporte al jugador, Novak (2006) los describe como aquellos personajes que proveen al jugador con cosas útiles como información, alimentos o armas. Suelen permanecer en un mismo lugar para que el jugador pueda regresar a ellos en cualquier momento.

El propósito de los NPCs es increíblemente variado, ya que pueden ser colocados en el juego como enemigos del personaje principal o como algún tipo de ayuda. Pueden ser vendedores, pueden entregar distintas misiones o incluso pueden ser vitales para el avance de la historia.

Character Backstory

Krawczyk (2006) realiza una comparación interesante, ya que plantea que crear un personaje es como esculpir. Al momento de crear una escultura, es importante el escultor utiliza un armazón que sirva como soporte a núcleo de la arcilla. De igual manera, crear un personaje necesita un soporte, por lo cual se crea una especie de armazón, sentimental, para desarrollar un ser con tridimensionalidad emocional.

Cuando se habla del “backstory” de un personaje, no se habla solamente de los eventos de su pasado, sino que también deben enriquecerse las emociones que lo han

Llevado hasta ese punto específico de la historia. Comenta Egri (1946) que un buen personaje debe de tener aspectos fisiológicos, sociológicos y psicológicos.

Fisiología de un Personaje

Al momento de crear un personaje, puede ser valioso comenzar a pensar en sus aspectos físicos que luego serán aplicados. La RAE (2017) define a la fisiología como el estudio de las funciones de los seres vivos, sin embargo este término utilizado dentro de la creación de personajes incluye también sus características físicas. Comenta Skolnick (2014) que cómo se ve un personaje puede influenciar cómo éste actúa, ya que si un personaje es de baja estatura puede que sea tratado como un niño. Esto puede servir al personaje como motivación para querer demostrar a los demás su valor. Este tipo de comportamiento es un resultado directo de su fisiología.

Estas son algunas de las características que deben tomarse en cuenta al momento de pensar en el físico de un personaje:

Género.

Edad.

Color de ojos y cabello.

Estatura y peso.

Tipo de cuerpo.

Apariencia física (atractivo, hermoso, feo, aburrido).

Marcas distintivas o deformidades.

Expresiones faciales.

Tipos de reacciones.

Gestos.

Salud (si es atlético, enfermizo, normal).

Genética.

Skolnick (2014) plantea el ejemplo de un villano exagerado, imaginando que es jorobado. Debe de reflexionarse sobre cómo esta característica física podría afectar al personaje psicológicamente. Es posible que debido a sus defectos, el villano haya sufrido de maltratos cuando era niño, haciéndolo sentir solitario y en busca de venganza contra aquellos que le hicieron daño.

Sociología de un Personaje

Además de enfocarse en cómo se ve un personaje, es importante también estudiar su pasado desde un punto de vista social: de dónde viene, quienes son sus padres y cómo fue creado son aspectos que influyen el desarrollo personal de un personaje. Comenta Novak (2006) que el trabajo del escritor es definir cómo el entorno social de un personaje influye en quién es y cómo va a actuar.

Algunos de los aspectos que pueden influenciar este punto son los padres, nivel socioeconómico, religión, afiliación política, era y etnia. De alguna forma todos los estímulos sociales a los cuales están expuestos los personajes ayudan a moldearlos y a definir su forma de actuar y desenvolverse dentro de la historia.

Psicología de un Personaje

Krawczyk (2006) plantea a la psicología de un personaje como el estudio de su comportamiento. Estos aspectos son motivados por las emociones y al estudiar estas emociones es que al fin puede concretarse quien es el personaje. Su psicología ayuda a unificar su comportamiento y a generar una conexión con el público, que en este caso sería el jugador. El comportamiento siempre definirá el carácter y este es generalmente moldeado a través de las características definidas previamente.

Algunas interrogantes que pueden surgir al momento de definir son las siguientes:

Creencias.

Orientación sexual.

Temperamento.

Actitud.

Extrovertido o introvertido.

Complejos.

Inteligencia.

Inteligencia Emocional.

Todas estas características están relacionadas directamente con la psicología humana, ayudando a los jugadores a conectar en un nivel más personal con los personajes.



The Joker, Batman: Arkham Asylum (2009)

Character Classes

Los videojuegos suelen dividir a sus personajes dentro de distintas clases que ocupan un rol distinto dentro del juego, atribuyendo distintas habilidades y poderes a cada una. Las clases varían de juego en juego, pero en aspectos generales se dividen en 4: “damage per second, nukers, tanks” y “healers”.

- “Damage per Second” (DPS): Suelen ser los encargados de infligir daño a los enemigos. Generalmente son frágiles y tienen menos vida disponible, por lo que suelen poseer habilidades que los ayuden a evadir el daño y escapar del peligro. Visualmente son personajes pequeños y no tienen mucha armadura.

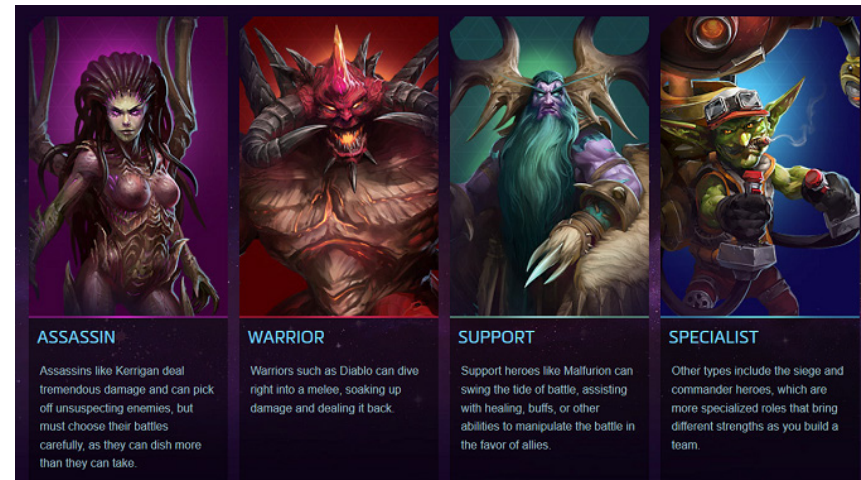
También pueden dividirse en “ranged” que suelen mantener su distancia utilizando armas como arcos o lanzas y “melee” que prefieren el combate cercano con espadas y hachas.

- “Nukers”: Esta clase se encarga de liderar una gran cantidad de daño en un período corto de tiempo. Se mantienen en las afueras de la batalla, esperando al momento indicado para atacar. A diferencia de las clases enfocadas en DPS, los “nukers” no basan sus habilidades en atacar rápidamente sino en realizar un ataque fuerte. En los juegos se les presenta como magos o druidas.
- “Tanks”: Los tanques son los protectores del juego. Su rol principal es absorber daño y asegurarse que los demás no sean atacados. Tienen más puntos de vida y armadura, volviéndolos más resistentes.

Visualmente suelen ser personajes grandes, ya sea por su tamaño corporal y por la cantidad de armadura que portan. Esto los vuelve más lentos y fáciles de atacar.

- “Healers” (Supports): Estos personajes brindan algún tipo de soporte a los demás, a través de distintas habilidades. Puede ser a través de escudos que ayuden a mitigar el daño o de hechizos que regeneren la vida de los otros personajes.

Bajo estas cuatros clases generales, los juegos pueden tener distintas subclases que se adapten a sus necesidades pero sin embargo, las subclases siguen aportando a alguno de estos roles mencionados previamente.



El juego Heroes of the Storm con sus variaciones a los cuatro roles principales, sustituyendo Nukers por Assassin, Tank por Warrior y DPS por Specialist. Heroes of the Storm (2017)

Crecimiento

Luego de tener establecido exactamente quien es el personaje, llega el momento de definir en qué se convertirá. Sheldon (2004) indica que a raíz del conflicto siempre existe crecimiento. Si un personaje no cambia a lo largo de la historia, debe de existir un motivo. Si el personaje es incapaz de cambiar, el motivo debe ser trágico. Sin embargo, si ninguno presenta un cambio significativo, generalmente suele ser indicación de una narrativa no contada apropiadamente.

La temática de la historia suele influenciar el crecimiento que tendrá un personaje, por ejemplo si la temática es el coraje el protagonista puede ser un cobarde al inicio.

Character Arcs

El término “character arcs” según Novak (2006) hace referencia al conjunto y resolución de conflictos que el protagonista debe vencer a lo largo de la historia. Cada uno de los obstáculos que el héroe debe superar ayudan a desarrollarlo y lo prepara para el siguiente desafío.

Para entender más a fondo este concepto, Skolnick (2014) utiliza como base los nivel de The Hierarchy of Need de Abraham Maslow.

- Nivel 1, intrapersonal: En este nivel, el protagonista se preocupa únicamente por sus necesidades personales.
- Nivel 2, interpersonal: El protagonista conecta con otro personaje, que en términos de tipos de personajes suele ser un “pivotal character”.

- Nivel 3, equipo: En este punto, el héroe suele crear lazos con un grupo pequeño de personajes con intereses similares.
- Nivel 4, comunidad: Este nivel representa una red organizada más extensa, como una ciudad.
- Nivel 5, humanidad: En el nivel de humanidad, el personaje se vuelve autorealizado. En cuanto a comportamiento, esto sucede cuando el protagonista se da cuenta que debe de luchar por un bien común de manera colectiva.

Para el jugador, es más interesante ver el crecimiento de un personaje a lo largo de un juego. Por ejemplo en The Last of Us (2013), los jugadores controlan a Joel, un traficante que tiene la tarea de escoltar a una adolescente llamada Ellie, quien se cree puede ser la cura para el virus zombie que infectó a la humanidad. Al inicio Joel es despreocupado y distante, sin embargo llega a tener un lazo inseparable con Ellie y se convierte en un verdadero héroe.



Joel, The Last of Us (2013)

Desarrollo Visual

Los personajes de videojuegos son impulsados fuertemente por su arte, por lo que es importante afinar todos los detalles físicos de un personaje.

Comenta Novak (2006) que la apariencia de un personaje consiste en sus atributos físicos, como la edad, género, estatura, color de pelo, etc. Muchas veces el físico de un personaje será influenciado por su arquetipo, ya que los héroes suelen ser musculosos y los villanos esbeltos. Sin embargo, estos estereotipos han ido rompiéndose cada vez más.

También es importante pensar en el atuendo que llevará un personaje, ya que esto puede revelar mucho de su contexto y pasado. Cosas como armadura y accesorios pueden servir como referencias a la personalidad del personaje. Por ejemplo, el personaje puede utilizar armas que son relevantes a la trama, como en The Legend of Zelda.

Cada detalle contribuye a la historia y personalidad de un personaje, por lo que llenar estos detalles conscientemente ayuda a crear una historia inmersiva y agradable para los jugadores.

Concepto

Sheldon (2004) lo define como el primer vistazo que se tiene de un personaje en el cuál es importante definir características reconocibles, como lo es el bigote de Mario o el sombrero verde de Link.

Blaise (2017) describe su proceso al crear un nuevo personaje en los siguientes siete pasos:

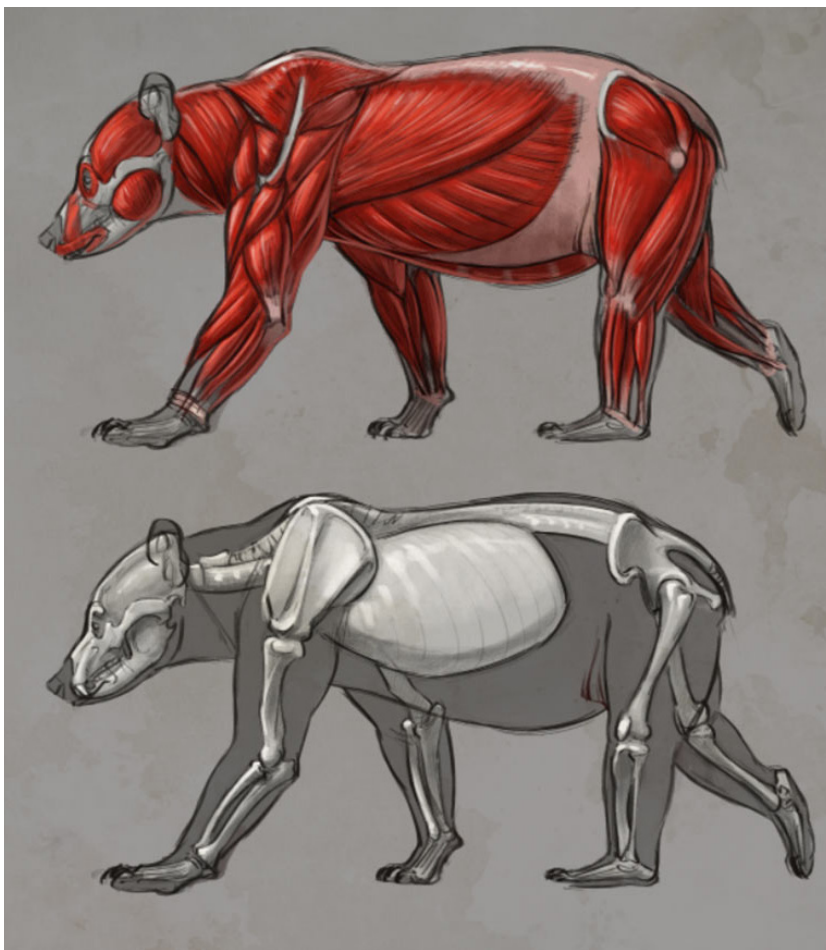
- 1. Investigación: es importante observar y analizar detalladamente al sujeto sobre el cual será basado el personaje. Ya sea a través de videos, fotografías u observación personal, conocer al sujeto en la vida real es de vital importancia.

Por ejemplo, en Zootopia (2015) los artistas estudiaron a profundidad la anatomía y comportamiento de los animales.



Nick Wilde, Zootopia (2015)

- 2. Anatomía: Tener conocimientos sobre anatomía es vital al momento de crear abstracciones de formas. Conocer la estructura base ayudará a dibujarlo desde cualquier ángulo o en cualquier pose.



Anatomía de un oso, Aaron Blaise (2017)

- 3. Conocer el universo: Todo diseño de personaje debe tener sentido dentro del universo en el cual se desenvuelve. El contexto y entorno debe servir como base para la creación de personajes que encajen dentro del universo establecido.
- 4. Entender la historia: Sin importar que rol vaya a cumplir un personaje, debe de conocerse cuál será exactamente su lugar dentro de la historia. Al conocer sus motivaciones y su forma de pensar, será más sencillo encontrar cómo se ve.
- 5. Sketching: Durante esta etapa se comienza a dibujar y a crear distintas poses y expresiones que pueda tener un personaje. El diseño incluirá todo desde su vestimenta hasta su figura, color de piel y rostro.
- 6. Explorar más el diseño: Al ya tener decidido un diseño preliminar, se explora más a través de distintas expresiones, poses y hojas de personajes para que éste pueda mantener una consistencia a través del proceso creativo.
- 7. Movimiento: Puede ser con cualquier técnica, pero es importante dar movimiento a un personaje al tener ya acabado su diseño. Si todo movimiento es fluído, es seguro decir que el diseño está terminado completamente.

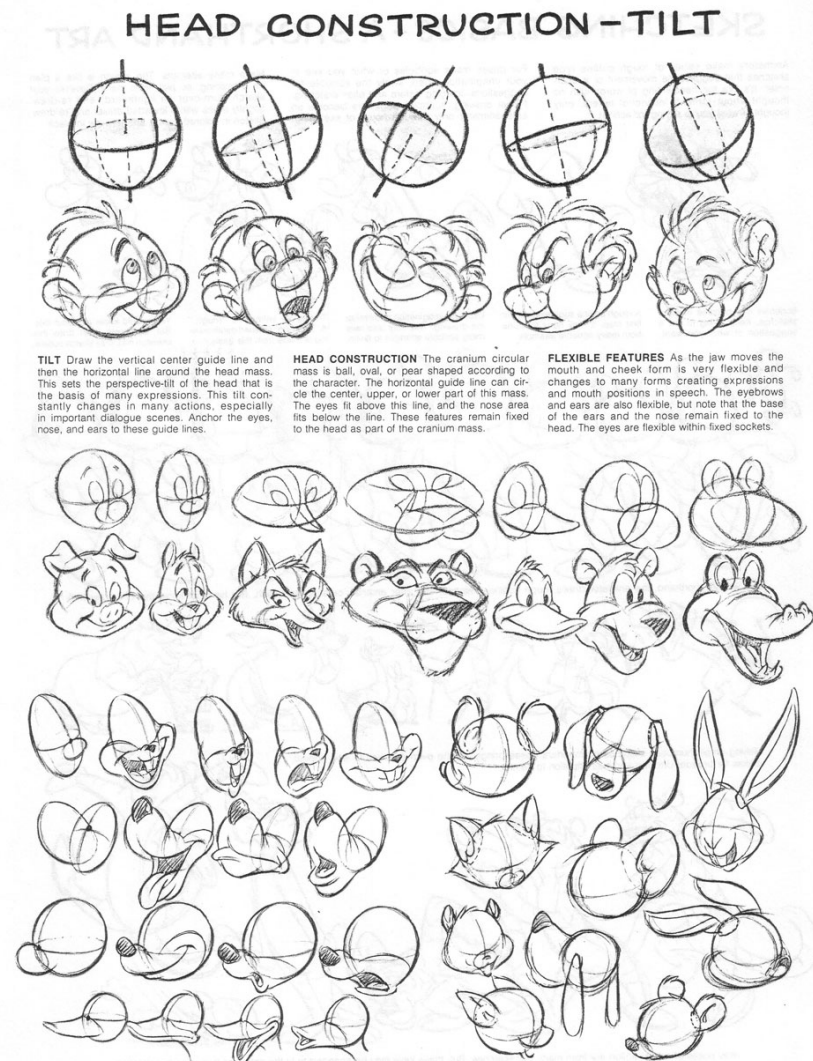
Construcción del Personaje

Cámara (2006) plantea que es importante que los artistas construyan personajes de una manera asimilable y repetible para que sea sencillo redibujarlos en proyectos animados.

El proceso de construcción es desarrollado de la siguiente manera

- Construcción de la cabeza: La cabeza debe desarrollarse como si ésta fuera una forma esférica u ovalada. Cámara señala que para la creación del personaje, se debe tomar en cuenta que las estructuras craneales ayudan a identificar al personaje y su arquetipo. Por ejemplo, personajes con mayor capacidad intelectual tienden a tener una estructura con mayor volumen.
- Construcción del cuerpo: Se parte de la construcción clásica del cuerpo humano, en la cual la altura total se divide en ocho cabezas, considerando un personaje realista y proporcionado. Luego es posible adaptarlo dependiendo de las necesidades creativas, la forma y el estilo.

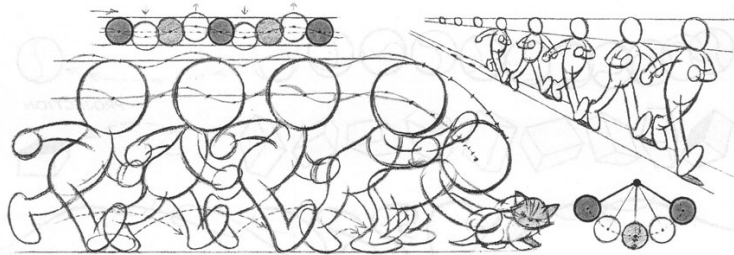
Muchas veces se acentúan los rasgos físicos característicos de un personaje, basándose en el papel que efectuarán y en función de sus características físicas y psicológicas.



3

Character sheet y exploración de diseño, Aaron Blaise (2017)

ANIMATING WITH POSES-EXTREMES



There are two distinct methods of animating. A third method combines the best features of each.

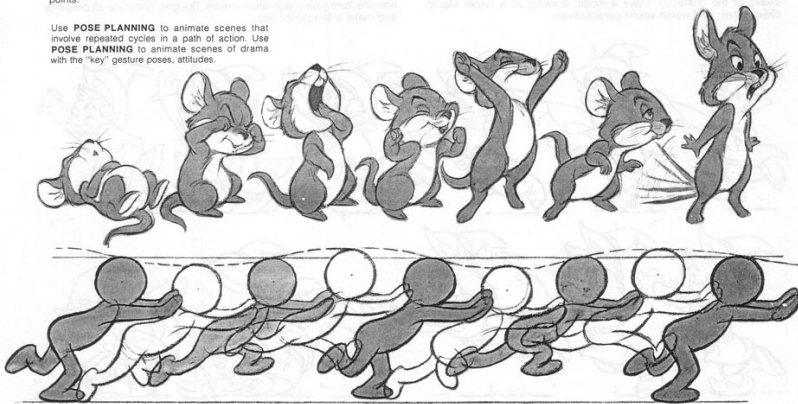
The original basic method is "straight-ahead." It is simply drawing one move directly after another in an evolving sequence of growth. A plant grows "straight-ahead." Drawing dots, one after another in a flip-book is "straight-ahead."

The second method is "pose planning" as here illustrated. "Key-poses" (Like the mouse below) are first sketched that plan the "extreme" positions in an action. These are carefully thought out in regard to the action, dramatic presentation, interpretation of mood, reinforcing the story, scene composition, and drawing points.

Use **POSE PLANNING** to animate scenes that involve repeated cycles in a path of action. Use **POSE PLANNING** to animate scenes of drama with the "key" gesture poses, attitudes.

The importance of the "extreme" drawing is best illustrated in pendulum action, which swings in "a path of action" between the "extremes." Such well defined actions that move in repetitious cycles, like walks and runs, are planned by first drawing "a path of action" according to perspective, and then drawing the same cycle drawing in the progressing positions. The remaining "in-between" drawings are planned with spacing charts that also indicate the "arc" of the action. Such guides are placed by the animator on his "extremes" if other artists complete the scene. Animation between "extremes" is rough-in by the animator. The inbetweens can radically change an action, greatly improve it, or badly stunt it.

A character walks, above, for three steps and reaches down for a kitten. The foot-contact extremes are placed in a straight "path of action." In another way of "acting," the character starts his reach for the kitten as he walks in an overlapping action, anticipating by lifting his arms, head back. As arms reach out, head stays back in balance to thrust, and follows through later in an overlapping action as kitten is lifted. The later is a better animation job, but, the acting as it fits the mood and story is the essence, and there is a time and place for each approach. Pose planning is vital to acting scenes like the mouse below. Such scenes are based on the drama, gesture, or attitude of poses, and not action.



5

Character sheet y exploración de diseño, Aaron Blaise (2017)

- La pose del personaje: Cámara señala que una de las características principales que se busca en un personaje es su pose. Cuando se refiere a la pose, se espera que el espectador pueda ver todo lo que debe saber sobre el personaje, mostrando sus encantos y personalidad, al igual que su estado de ánimo, actitud e intenciones.
- Los ejes: Éstas son las líneas imaginarias que dan al personaje equilibrio y estabilidad, brindando un toque de realismo a sus acciones. Esto ayuda a construir al personaje con una perspectiva correcta.
- Las líneas de flotación: Cámara describe este paso como las líneas imaginarias que representan el ánimo, carácter y la fuerza del personaje.
- La línea de acción: Refuerza el efecto dramático, la intención de movimiento en su expresión, el dinamismo y la dirección de la energía. Esta acompaña a la acción principal y obtiene una estructura simple y clara.
- El lenguaje corporal: Cámara (2006) propone que el animador debe de ser capaz de trasladar los diversos estados de ánimo de un personaje al papel, no dando un enfoque solamente al movimiento. El personaje debe transmitir al espectador los sentimientos sin necesidad de palabras.



Character sheet y exploración de diseño, Aaron Blaise (2017)

Modelado

El modelado involucra dar tridimensionalidad a un personaje. Novak (2006) menciona que el proceso comienza con un mesh en 3D al cual se aplican texturas en 2D.

Este método aplica únicamente a juegos que trabajan bajo un mundo tridimensional. También existen juegos que utilizan el 2D.

Texturizado

Este método incluye la creación de superficies en 2D para luego ser aplicadas a los modelos en 3D, estas superficies varían desde pieles hasta disfraces.

Movimiento de los Personajes

Un aspecto importante para el desarrollo de un personaje es transmitido a través de cómo son sus movimientos. Al momento de desarrollar la personalidad de un personaje, se debe tomar en cuenta los siguientes factores:

- “Signature”: Según Krawczyk (2006), “signature” hace referencia a la acción o gesto que define la personalidad de un personaje. Tiende ser un movimiento que lo distingue de los demás y sólo puede ser realizado por ese personaje específicamente.
- “Idle”: Es la acción que toma un personaje mientras espera que el jugador continúe jugando. Muchas veces esta acción refleja el “gameplay”, por ejemplo en God of War, Kratos

respira fuertemente mostrando su cansancio a raíz de los sucesos del juego.

- “Walk Cycle”: Cómo camina un personaje refleja mucho sobre su personalidad. Puede ser más relajada, mostrando desinterés, o más rígida mostrando cautela.

Color

El color es uno de los aspectos más importantes dentro del proceso de desarrollo de personajes, ya que el uso de colores ayudará a reflejar distintos aspectos como la personalidad, el pasado y sus emociones.

- Colores cálidos: Chapman (2010) menciona que dentro de esta categoría se encuentran el rojo, naranja y amarillo. Estos colores suelen representar energía, pasión y positivismo. Sin embargo, el rojo también puede ser utilizado como símbolo de ira y destrucción. Este tipo de colores se observa en personajes positivos y heroicos como Tracer y Mercy.
- Colores frescos: Estos colores suelen ser más relajantes y un poco más reservados. Incluyen al verde, azul y morado. A pesar de estar en la misma categoría, existe una gran variedad entre la percepción que tienen estos colores, ya que pueden representar emociones alternativas dependiendo de cómo se combinen.

El color en los personajes

Una de las características más determinantes de un personaje es su vestimenta y por ende, los colores con los cuales se viste. Estos pueden reflejar aspectos de personalidad o revelar aspectos culturales que tenga un personaje.

Software

El uso de distintos “softwares” es vital al momento de desarrollar un personaje, ya que éstos permiten al ilustrador el dar el acabado necesario a su “concept art”. Estos distintos softwares son utilizados generalmente por preferencia del artista, teniendo muchas características similares.

Algunas de las características que incluyen estos “softwares” son la sensibilidad con la cual detectan el stylus, la habilidad para digitalizar ilustraciones, el entintado digital y la colorización.

- Adobe Photoshop: Photoshop es vista como una de las herramientas más fuertes en la industria de la ilustración y el concept art. MakeltCG (2015) lo describe como una herramienta para fotógrafos, artistas digitales y diseñadores ya que posee distintos pinceles y capas de ajustes con los cuales se logran distintos tipos de acabados.
- Autodesk SketchBook Pro: MakeltCG menciona que lo que destaca esta aplicación es su interfaz simple y ordenada, al igual que distintas funciones como Flipbook Animation que permite la creación de animaciones hechas “frame by frame”.

- Clip Studio Paint: Un software que ha ganado más popular en los últimos años, Clip Studio Paint tiene una selección variada de pinceles con los cuales se consiguen acabados de todo tipo, como acuarelas, cómics, pastel, lápiz, entre otros. También cuenta con distintas herramientas para entintado y creación de tiras cómicas.

Estilización

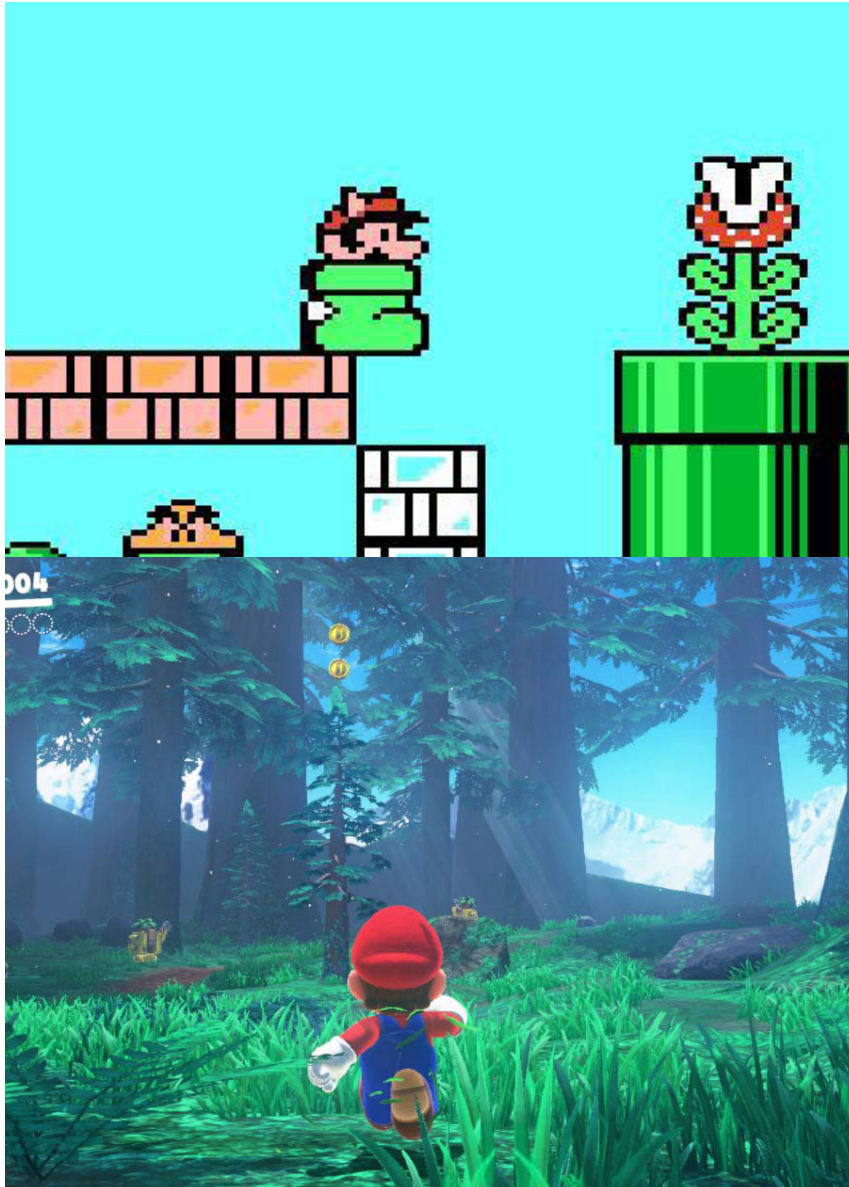
Según Snolnick (2014) es vital encontrar un estilo que represente a cada personaje y lo ayude a resaltar del resto. De igual manera el estilo debe ser único al videojuego y a cómo se desenvuelven las mecánicas. El estilo puede variar inmensamente dependiendo del tipo de juego, ya que este puede ser en 3D, 2D o incluso pixel art.

El estilo que se le da a un juego puede influir en qué tanto vaya a llamar la atención del consumidor. En la actualidad, muchos creadores de juegos optan por un acabado en 3D y mientras esto puede resultar muy atractivo debido a los altos gráficos y detalles, juegos como Cuphead o Undertale han optado por estilos más tradicionales y esto les ha ayudado a resaltar dentro del mercado. Debido al factor de nostalgia que se puede encontrar en los juegos 2D, muchos jugadores tienden a sentirse atraídos por juegos que utilizan este estilo y dan un giro nuevo al género.

Por otra parte, estudios como Telltale Games, dan su propio toque y estilo a sus acabados, por lo que a pesar de ser tridimensionales siguen siendo únicos e interesantes para los jugadores.



Telltale Games es reconocido por la estilización que dan a sus juegos. Guardians of the Galaxy, a Telltale Game Series (2017)



La evolución de Mario. Super Mario Bros 3 (1988) vs Super Mario Odyssey (2017)

Voice Acting

Cravy for the Brain (en red/2017) define al “voice acting” como el arte de hacer “voiceovers”, en otras palabras se basa en proveer una voz para ser usada en una pieza profesional de trabajo auditivo.

Los actores de voz suelen ser escuchados en películas animadas, caricaturas, dramas de radio y video juegos. En el caso de los videojuegos, la voz de un personaje ayudará a determinar mucho sobre su personalidad, por lo cual es importante que se encuentre al actor indicado (como en las películas).

Un ejemplo claro de esto es Mark Hamill siendo la voz de el Guasón en la serie de videojuegos de Batman, Arkham Asylum y Arkham City. Su interpretación de el Guasón ha sido tan bien recibida por los fans que muchos lo consideran el único actor digno de dicho papel.

Debido a esto, se considera que la voz es uno de los aspectos clave al momento de crear un personaje que sea memorable y bien recibido por el público.

Por otra parte, algunos juegos optan por tener personajes mudos como Link en The Leyend of Zelda o el Dr. Gordon Freeman en la serie de Half Life. Otros juegos pueden optar a utilizar sólomente texto para expresar el diálogo de sus personajes.

05.3 La Inmersión

La psicología de la inmersión en los videojuegos

Madigan (2010) menciona como la palabra inmersión es utilizada muchas veces por jugadores de todo tipos de videojuegos, sin embargo este término ha sido investigado bajo otro nombre. Los investigadores le conocen como presencia y dentro de ésta se encuentra la presencia espacial, que viene siendo el tipo de presencia al cuál los jugadores llaman inmersión.

La presencia espacial es definida como aquella que existe cuando los contenidos medáticos son percibidos como reales en sentido de brindar a los usuarios la sensación de estar parcialmente ubicados en un ambiente mediático. La idea es que un juego (o cualquier otro medio como libros o cine) crea una presencia espacial cuando el usuario comienza a sentirse adentro del universo del videojuego. Las personas que experimentan inmersión tienden a considerar decisiones que tienen sentido dentro del universo imaginario. Un ejemplo de este tipo de inmersión es Red Dead Redemption, ya que crea un ambiente en el cual el jugador puede tomar decisiones que realmente tienen sentido dentro del contexto del juego, como viajar en carroza y no utilizar algún método de teletransportación.



Red Dead Redemption (2010)

Características que llevan a la Presencia Espacial

Las características de juegos que facilitan la inmersión pueden ser agrupadas en dos categorías generales: aquellas que crean un modelo mental enriquecido por el ambiente y aquellas que crean consistencia entre los objetos dentro de ese mismo ambiente.

Madigan menciona que la riqueza se relaciona a los siguientes aspectos:

- Múltiples canales de información sensorial: se refiere al hecho de atacar más sentidos durante el tiempo de juego, haciendo que estos funcionen en conjunto.
- Información sensorial completa: Este aspecto sucede cuando al usuario se le presentan situaciones que no difieren de la realidad. Por ejemplo, en *Assassin's Creed 2*, la experiencia era inmersiva porque las ciudades estaban llenas de NPCs que realmente parecían estar haciendo trabajos de personas normales. Esto significa que al jugador se le dan menos espacios en blanco que debe rellenar.
- Ambientes cognitivamente demandantes: Sucede cuando los jugadores deben enfocarse en qué está sucediendo y para avanzar en el juego necesitarán utilizar recursos mentales específicamente para el juego. Esto ayuda a la inmersión pues evita distracciones que puedan sacar al usuario de su experiencia.

- Narrativa, historia o trama interesante: este se convierte en el aspecto más importante, ya que una buena historia funcionará para hacer que el jugador se sienta realmente inmerso.

Por otra parte están las consistencias:

- Falta de incongruencias visuales dentro del mundo de juego: Este aspecto hace referencia a elementos que realmente hacen al jugador recordar que está jugando un juego: notificaciones de progreso, mini mapas, números de daño, mensajes de tutorial, entre otros. La falta de estos elementos da un enfoque más realista a los videojuegos.
- Comportamientos creíbles de objetos o personas: Madigan lo define como el hecho que los personajes, objetos u otras criaturas actúan exactamente como se espera que actúen en el mundo real. Esto incluye tanto a los movimientos o reacciones de los personajes, como los sonidos e interacciones del ambiente.
- Presentación del mundo de juego intacta: este principio hace referencia a cualquier cosa que interrumpa la experiencia de juego, como los famosos "loading screens" o tutoriales.
- Interactividad con objetos dentro del juego: esto aborda temas como el poder operar cierta maquinaria dentro del juego, hablar con NPCs y un sentido correcto de la física.

05.3 Experiencias desde Diseño

A continuación se presentan dos experiencias de diseño acerca del diseño de personajes por parte de Geoff Goodman y Michael Chu. Ambos han sido parte del proceso de desarrollo de personajes de Overwatch, por lo que su aporte influye en el crecimiento de la temática en los últimos años, ya que han buscado integrar historias dentro de un tipo de juego que no es guiado principalmente por la narrativa. Los entrevistados son:

- **Geoff Goodman**

Lead Character Designer, Blizzard Entertainment

- **Michael Chu**

Lead Writer, Blizzard Entertainment

La entrevista a Geoff Goodman fue realizada por Gizmodo en el 2016 (<https://es.gizmodo.com/hablamos-con-blizzard-sobre-como-se-disenan-personajes-1784058425>).

La entrevista a Michael Chu fue realizada por VG247 en el 2016 y traducida al español por propósitos de este trabajo (<https://www.vg247.com/2016/05/25/overwatch-interview-michael-chu-story-quake-hero-design/>).

Geoff Goodman



Entrevista extraída de “Hablamos con Blizzard sobre cómo se diseñan personajes de videojuegos y lo nuevo de Overwatch” por Gizmodo. realizada en el 2016.

Geoff Goodman es uno de los nombres más importantes detrás de Overwatch, al ser el responsable del diseño de personajes o “héroes”, como se llaman en el juego. Aunque ahora es el Lead Designer para este título anteriormente trabajó en el diseño de personajes de World of Warcraft, y hemos conversado con él acerca de todo el proceso de crear un personaje desde sus bases, y cómo es diseñar para títulos tan diferentes como son Overwatch y WoW.

¿Cómo comienzas el proceso de crear un nuevo personaje para un juego, como un nuevo “héroe” para Overwatch?

Honestamente depende de cada personaje, con todos para mí y el equipo es algo diferente, pero en general se basa en las necesidades que veamos en el juego al momento de diseñarlos. En el caso de Ana, por ejemplo, comenzamos a trabajar en ella poco tiempo antes de que el juego [Overwatch] saliera al mercado, pensando en qué es lo que le más hacía falta en cuanto a variedad de personajes o clases en el juego, y nos percatamos de lo que menos había en los 21 personajes eran héroes con ataques o habilidades de largo alcance, además de curanderos. Entonces después comencé a trabajar en un prototipo con algunas ideas de cómo podía variar su función entre curar y atacar desde la distancia y nos pareció que era muy interesante. El prototipo en aquel entonces terminó evolucionando hacia un personaje con una historia en la que se relaciona al equipo original de Overwatch en la trama del juego y por supuesto a Pharah.

¿Cómo encuentran el mejor balance en las habilidades de un personaje? En el caso del nuevo héroe de Overwatch, por ejemplo, ¿cómo nivelan sus habilidades de ataque y soporte sin que pierda su propósito original? Esto parece un proceso bastante complicado.

Sí, es algo complejo y también depende de cada personaje. Pero la idea es centrarse en el propósito principal de ese personaje o héroe y a partir de allí ofrecerle otras posibilidades sin dejar de lado su clase o especialidad. Ana es una curandera, es un personaje de soporte, pero también tiene la habilidad de hacer daño con su rifle francotirador

al disparar con un botón. De hecho es bastante útil el poder disparar con un botón del ratón y curar con el otro, la hace mucho más versátil dependiendo de la situación y así permite al jugador cambiar entre objetivo rápidamente. Fue un reto lograr este balance el resultado final es muy divertido. Es perfecta para situaciones en las que no ves a ningún enemigo pero piensas “bueno, igual puedo disparar a mis aliados para curarlos”.

¿Cuál es la mayor diferencia entre diseñar un personaje para un juego como Overwatch y para cualquier otro juego? ¿Cómo lo comparas con tus experiencias previas, como cuando hacías personajes para World of Warcraft?

Sí, la verdad es que es un proceso muy interesante diseñar personajes para este tipo de juego. Por ejemplo en World of Warcraft [WoW], como buen MMORPG, tenía que diseñarlos para estar preparados para enfrentarse a qué se yo, unos 40 personajes diferentes de forma simultánea en el modo PvP [jugador contra jugador] o contra un sinnúmero de criaturas generadas por computadora en las “raids” [incursiones].

Pero descubrí que aunque son procesos muy diferentes, también hay muchas más semejanzas de las que imaginé al comenzar a trabajar en Overwatch entre ambos tipos de juego al momento de diseñar personajes. Como diseñador al crear un personaje lo primero que pienso es en cómo va a reaccionar un enemigo ante esto y estas habilidades, y cómo van a actuar los aliados junto a él. En ambos casos al crear personajes para WoW y para Overwatch he tenido que pensar en esto, y en cómo

responderán los personajes ante diferentes situaciones y entornos. Por ejemplo un personaje de movilidad lenta, como Ana, no responderá igual que un personaje más rápido, como Lucio, y todo eso hay que tomarlo en cuenta al momento de crear un personaje para el juego que sea.

Cuando estás diseñando un nuevo personaje, ¿cómo hacen para encontrar un balance perfecto de sus habilidades y evitar que sea “OP”? [Overpowered: injustamente poderoso para el juego] Pregunto porque es algo normal que en esta clase de juego algunos personajes reciban ajustes mediante actualizaciones o parches después del lanzamiento del juego, para disminuir o incluso aumentar la efectividad de sus habilidades. ¿Cómo marcan ese línea y encuentran ese balance antes de lanzar un juego?

No es fácil [risas], es un proceso complicado y para ello el equipo de diseño de personajes se sienta a hablar y básicamente lo que intentamos es aumentar y pulir las habilidades de cada personaje lo más posible sin hacerlo demasiado fuerte, y también tiene que ver con meses de pruebas en diferentes situaciones. La idea siempre es que el juego se sienta balanceado. Pueden haber situaciones en las que un personaje se sienta demasiado fuerte, o demasiado débil; la idea es que exista un balance pero sin que todos los personajes se sientan iguales, y por eso digo que es algo complicado. El jugador no debe sentirse débil, sino poderoso, pero sin que ese poder afecte el balance del juego.

¿Qué nos puedes contar acerca de la historia de Overwatch y cómo le afecta este nuevo personaje?

¡Claro! Es una de las fundadoras del equipo original de Overwatch, de los miembros que fundaron este equipo [junto con Reaper y el Soldado 76] y siempre fue la de más edad en el grupo. En su momento se decía que era la mejor francotiradora del mundo, aunque entonces no existía Widowmaker [risas]. Y después en medio de una misión se enfrentó a Widowmaker en un duelo de francotiradores y quedó en recuperación por un tiempo, dejando el equipo de Overwatch, e incluso muchos creían que estaba muerta.

Pero ahora el Soldado 76 la encontró y volvió al equipo y quiere protegerlos a todo, junto con su rifle y la tecnología para curar que diseñó Mercy. Su historia es curiosa porque ahora que regresó a Overwatch siente esa necesidad de proteger a todos, incluyendo a su hija.

Michael Chu



Entrevista extraída de “Overwatch: talking hero design, Quake and backstory with Blizzard’s Michael Chu”, realizada en el 2016 por VG247 y traducida al español para este informe.

Michael Chu es un escritor reconocido por su trabajo en varios títulos de Blizzard Entertainment, desde World of Warcraft hasta Diablo e incluso trabajando en uno de los juegos más recientes, Hearthstone. Chu es una de las figuras responsables de escribir las historias de los personajes de Overwatch.

¿Cuántos años por delante se tiene la narrativa de Overwatch actualmente planeada? ¿Cuánto está escrito en piedra, y cuánto permanece en flujo?

Cuando comenzamos a trabajar en Overwatch tomamos un rumbo diferente de lo que hemos hecho en el pasado. Una de las cosas que queríamos hacer era dejar un espacio para desarrollar el universo. Lo que es interesante es que tal vez no tengamos las cosas tan claras como las tenemos en otros proyectos donde profundizamos rápidamente. Queremos dejar espacios para desarrollar estas ideas a medida que el juego avanza.

Una de las razones por las que esto ha sido posible es porque el juego no tiene una narrativa tradicional; no hay una campaña para un solo jugador ni nada de eso. Hemos estado insinuando la historia y desarrollándola en algunos de estos otros medios como los cómics y los cortos animados. Pero eso no quiere decir que no tenemos un plan para donde creemos que todo se dirige. Tenemos grandes guías sobre la dirección en que nos gustaría tomar las cosas y cómo nos gustaría desarrollar la historia, pero queremos aprender más sobre el universo a medida que avanzamos y encontrar conexiones entre los personajes.

¿Es parte del plan que gran parte de esto puede ser guiado por el jugador o influenciado por la comunidad? Por ejemplo, ciertos personajes pueden recibir mucha atención mientras que otros merecen más. ¿Podría esto influenciar el enfoque de la narrativa?

Ha sido un enfoque diferente para mí como creador. Lo que he encontrado es que, a veces, las preguntas que plantea la comunidad o las cosas que interesan a la comunidad me crearán preguntas, y comenzaré a pensar en distintas cosas.

En última instancia, tenemos 21 personajes en este juego, que es realmente una gran cantidad y tenemos historias que nos gustaría contar sobre todos ellos, algunos de ellos individualmente, algunos de ellos en conjunto. Lo que hacemos es observar el medio en el que estamos contando la historia, ya sean historietas o películas animadas, y luego tratamos de encontrar la historia que más nos interesa contar.

Ha sido muy interesante mientras hemos ido avanzando. Comenzamos en el anuncio de BlizzCon donde teníamos 12 personajes en ese momento y ahora tenemos hasta 21. A medida que hemos ido creciendo en el universo, hemos comenzado a encontrar conexiones entre los personajes, por ejemplo, cuando comenzamos con Symmetra teníamos una idea bastante clara de hacia dónde queríamos ir con su historia, cómo arquitecta y miembro de la Corporación Vishkar. Pero cuando presentamos el personaje de Lúcio, que es un personaje que crees que no tendría nada que ver con Symmetra, comenzamos a ver las conexiones entre los personajes y nos dimos cuenta de que tal vez había una historia entre los dos que no se había previsto inicialmente.

Parece que hay una verdadera celebración de la cultura global con los héroes, hay una representación étnica muy positiva. ¿Cuánto de esto proviene del equipo de desarrollo, es parte del plan o simplemente algo que surgió con el tiempo?

Esta fue una de las cosas más emocionantes cuando nos propusimos construir el universo Overwatch. Hemos hecho muchos de estos universos fantásticos en el pasado con Warcraft y Starcraft, y cuando decidimos que dirigiríamos nuestra atención hacia la Tierra, una de las cosas que nos entusiasmaron mucho fue poder aprovechar toda la cultura, la historia, las diferentes ciudades, diferentes lugares y realmente buscar inspiración para Overwatch. Hablamos sobre querer hacer este 'futuro inspirador', esta idea de un futuro en el que nos gustaría vivir algún día. Creo que hay una cualidad realmente aspiracional al respecto, una de las cosas que hemos tratado de capturar junto con eso es tener un juego donde los héroes vengan de todas partes del mundo, los mapas muestran lugares de todo el mundo. Eso definitivamente ha sido algo que hemos intentado hacer.

Overwatch es una reminiscencia de Power Stone de Capcom, que era extremadamente vibrante y presentaba una lista de héroes tipo Street Fighter en lugares exóticos. También Team Fortress 2 en términos de tener ese colorido tipo de sensación de "feria de juegos" de los 90.

Algunos de los diseñadores de juegos hablan sobre la idea de volver al tirador estilo 90s, así que obviamente esa época es muy inspiradora para el equipo; juegos como Quake, Unreal Tournament y los primeros días de shooters. Además, sí, cuando nos fijamos en juegos como Street Fighter, nos inspiramos en cosas como esa. Como mencionaste, esos fueron algunos de los primeros juegos que presentaron algunos de los diversos e interesantes repartos de héroes.

Nos inspiramos de todas partes, me refiero a otros juegos de Blizzard. Uno de los juegos más grandes que no esperas que sea una inspiración para el equipo Overwatch es en realidad Hearthstone. Somos grandes fanáticos de los juegos y buscamos inspiración en dónde podamos encontrarla.

¿Cuáles fueron las cosas que solías leer mientras crecías que tuvieron el mayor impacto en ti en términos de contar historias? ¿Qué cosas se quedan contigo incluso ahora, que estás realmente emocionado, al crear una misión o diseñar una personalidad?

Como muchas personas que trabajan en Blizzard, soy un gran fanático de la cultura pop. Nos encanta la ciencia ficción, la fantasía...todas estas cosas han hecho un tejido que buscamos cuando estamos creando cosas. Para mí, recuerdo las influencias de los videojuegos, particularmente los juegos de rol japoneses de la generación de Super Nintendo que fueron formativos para mí; juegos como Final Fantasy III / VI y Chrono Trigger. Sí, obviamente hay muchas cosas buenas de las cuales nos inspiramos.

En términos de los héroes con los que has trabajado específicamente, ¿puedes recordar cuántos fueron y quiénes fueron?

Cuando me uní a Chris [Metzen, Director Creativo] él tenía algunas ideas, y el equipo tuvo algunas ideas sobre algunos conceptos de personajes y conceptos universales. Creo que Chris tenía la forma general del universo resuelta. Se trataba de clavar los primeros 12 caracteres para el anuncio de BlizzCon. Recuerdo que hablamos sobre Tracer y Reaper, Phara y Torbjörn ...

En realidad, Reaper es un personaje muy interesante porque cuando comenzamos a trabajar en él teníamos ideas muy generales: queríamos que fuera misterioso, queríamos que tuviera algún tipo de pasado interesante que estuviera ligado a la historia general. En el transcurso de uno o dos años comenzamos a descubrir quién era ese personaje y cómo encajaría en las cosas, fue volver a lo que dije sobre el proceso que hemos tenido en este juego.

Hay una gran historia sobre Reaper, y la emoción que rodeó la revelación de una “skin” en particular que apunta a su historia

¿Blackwatch Reyes? ¡Sí! Recuerdo estar sentado en BlizzCon cuando revelaron esa “skin”, y realmente me sorprendió la recepción de la multitud porque imaginé que nadie tenía realmente una idea ... serían como ‘Oh, ¿por qué este tipo aleatorio es un “skin” para Reaper !?’ Pero, en realidad, la gente había hecho suficiente excavación. Intentamos dejar algunas pistas sobre quién era el personaje, pero cuando lo vieron realmente se

sentía como una especie de revelación. Es un “skin” de Origins, por lo que se supone que debe volver a su historia de fondo como Gabriel Reyes, que fue uno de los miembros originales del equipo Overwatch.

Cuando estás estableciendo raíces de héroes y trazando el curso de su historia, ¿cómo estructuras esto? ¿Toman pistas de su construcción / carga, que son un tanque, una ofensa o soporte ... cuáles son los componentes básicos?

La concepción inicial de un héroe puede venir de cualquier parte, proviene de todo el equipo. A veces es un diseño de juego muy específico para un personaje, que puede ser cualquier cosa como “oye, necesitamos un personaje con un arma específica” o tenemos esta idea para un poder que creemos que sería realmente interesante. A veces solo viene del arte: nuestros artistas conceptuales con mucho talento, como Arnold Tsang, dibujarán algo y pensamos “wow, eso es genial, tenemos que pensar en una idea para eso”.

Otras veces hay más ímpetu de historia, pero cuando buscamos profundizar en las historias de estos personajes proviene de muchos de estos factores diferentes. Obviamente, un gran punto de partida es “¿cuáles son las habilidades y cuáles son los aspectos?”. Tomando un personaje como Reinhardt, por ejemplo: tiene un gran escudo, y tiene un gran martillo. Es un tipo realmente grande con armadura y tiene todo este aspecto de ser un caballero, y nosotros teníamos el arte para él. De acuerdo, ‘caballero grande y bullicioso’ parece ser algo que ya funcionaría en cuanto a personaje y jugabilidad. Algo sobre Reinhardt que creo funcionó muy bien es que le dimos esta personalidad

mucho más grande que la vida, por lo que cuando estás jugando como él y él está diciendo “¡atrévete!”, Realmente sientes que se corresponde con tu experiencia. En muchos casos, ahí es donde encontramos las personalidades.

En cuanto a las historias de fondo. Nos gusta pensar en estos personajes como si todos pudieran ser el héroe de su propio juego. Imaginar las cosas de esa manera te motiva, quieres que tengan su propio pequeño espacio dentro del universo en el que puedan participar. Eso realmente te ayuda a guiarlo por un camino para descubrir cuáles son esas historias.

Hemos leído que crear un héroe en Overwatch es casi como tratarlos como si fueran su propia incursión; trazar el viaje del jugador es casi como cuando construías una incursión o formulabas una línea de misiones para Diablo. ¿Puedes profundizar sobre eso?

No tenemos formas tradicionales de contar historias, como una línea de “quest”, que sería una forma muy obvia de obtener una historia sobre un personaje o una ubicación. Algo como una incursión es realmente interesante porque tradicionalmente no es lo que se pensaría en términos de una gran exploración de historias. Con Overwatch, lo curioso es que, debido a que no tenemos esos componentes tradicionales, tenemos que hacer las cosas de diferentes maneras.

Principalmente en el juego es a través del diálogo, y las dos formas en que contamos estas historias son a través de las interacciones de los personajes: antes de la partida obtienes una broma aleatoria entre los personajes, que es bastante

simple, como una línea de ida y vuelta. Lo que estamos tratando de hacer es revelar una pequeña porción del personaje o una relación que tuvieron en el pasado con otro personaje. Y luego, otra cosa que tenemos es que los personajes a veces tienen líneas especiales que se dicen entre sí durante el combate. Si juegas Genji y Zenyatta juntos, se impulsarán mutuamente o se ayudarán mutuamente. Así es como estamos tratando de explorarlos.

¿Cómo están usando la narrativa para alentar a los jugadores a experimentar más que solo a los héroes con los que se sienten cómodos?

Un pilar central del juego Overwatch es que queremos que las personas jueguen como todos los héroes. Una forma obvia es que cuando estés en la pantalla de creación del equipo, te den sugerencias para personajes que podrían ser buenos para la composición de tu equipo. Esto es cómo creo que la gente juega: saltarás al juego y te quedarás con un personaje por un tiempo, tal vez el que más te interesa, cambiar a otro y luego explorarlos; solo el proceso de pasar por el juego, ver a los otros personajes, y tal vez sentirse frustrado por ellos o ver algo que piensas que es realmente genial, ojalá esas cosas interesen al jugador a probar a distintos personajes, aprender más sobre ellos. Además, como dijiste, cosas como el diálogo, cosas que muestran la personalidad de los personajes, incluso cosas fuera del juego. Esperamos que los cortometrajes animados y los cómics le den una idea a un personaje que de otra manera no le interesaría jugar. Tal vez eso los convencerá de probarlos y encontrar un nuevo favorito.



OVERWATCH™

M C C R E E



06. DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS

06.1 Guía de Observación

Sujetos de estudio

A continuación se presentan los resultados de las entrevistas realizadas a los sujetos de estudio que forman parte de esta investigación:

La entrevista a Ryan Mireles fue traducida del inglés al español (anexo A).

Las demás entrevistas fueron transcritas a partir de una grabación.

Entrevista dirigida a:

Ryan Mireles

Para empezar, cuéntame un poco sobre ti. ¿Qué te llevó al diseño y desarrollo de personajes?

Siempre me han gustado los videojuegos y han sido mi mayor pasión en la vida. Empecé en la producción de películas como asistente de producción, juegos de limpieza para programas de televisión. Luego me convertí en productor asociado y ahí es donde comencé a aprender sobre la producción. Siempre quise estar en los videojuegos, así que tomé un trabajo menos remunerado como analista de control de calidad para Sony Playstation para poner mi pie en la puerta de la industria de los videojuegos. A partir de ahí me convertí en líder de QA en God of War 3, y luego fui productor de Combat Design en God of War: Ascension. Aquí es donde comencé a aprender el proceso de diseño de personajes, desarrollando personajes para la serie God of War. A partir de ahí me convertí en el Gameplay & Systems Producer para el nuevo juego God of War. Mientras trabajaba en God of War, me convertí en un gran fanático de LoL, jugándolo todo el tiempo y me volví adicto a los deportes electrónicos.

Finalmente comencé a trabajar en Riot como el productor del equipo de actualización de campeones y ahora soy el productor del equipo de campeones (un nuevo

equipo que ha combinado el equipo de actualización de campeones y el equipo de nuevos campeones en un solo equipo). Siempre me ha gustado formar personajes y probablemente siempre lo haré.

¿Cuál es su proceso al diseñar un nuevo personaje?

Primero, hacemos lo que se llama “Espaciado de Oportunidades”. Básicamente, miramos a nuestro elenco gigante de campeones y buscamos las cosas que faltan o las cosas que la liga necesita en ese momento. Luego creamos algunos “espacios de oportunidad” para que el equipo intente conectar con un nuevo campeón. Los ejemplos serían un jungla francotirador (Kindred) o campeones que jugaran como duo (Xayah y Rakan). Después de eso, comenzamos un nuevo campeón o VGU (visual gameplay update) reuniendo lo que llamamos el DNA del campeón. DNA significa diseño, narrativa y arte. Entonces, es un diseñador de juegos, un artista conceptual, un escritor narrativo y yo como el productor. Entonces comenzamos con el espacio de oportunidad y todos comienzan a lanzar toneladas de ideas en una lluvia de ideas loca. Estas ideas pueden ser mecánicas de juego, personalidades o ideas visuales también. Con el tiempo las cosas comienzan a pegarse y el campeón comienza a unirse. El diseño, el arte y la narrativa se inspiran unos a otros y las horas extraordinarias nos estrechamos cada vez más en un campeón cohesivo, reduciendo todo lo que no encaja con la dirección a medida que nos estrechamos con el tiempo.

¿Cuál es la parte más importante del proceso de diseño?

Creo que la parte más importante es tener objetivos claros de alto nivel o “espacios de oportunidad” desde el principio. Los equipos pueden fácilmente girar interminablemente en un campeón si los objetivos de alto nivel no son claros o inspiradores.

Incluso cuando un personaje es de una tierra inventada, ¿es importante inspirarse en las culturas del mundo real? ¿Por qué?

Los artistas hacen esto bastante. Sin embargo, encuentran inspiración en todas partes, no específicamente en lo cultural.

Creo que sí, ya que agrega un grado de fiabilidad a un campeón. Sin embargo, no siempre le agregamos este tipo de cosas a nuestros campeones y cuando lo hacemos, usualmente tratamos de inspirarnos en múltiples culturas en lugar de solo una.

¿Cómo afectan los diferentes géneros de videojuegos al proceso de desarrollo de un personaje?

Por lo general, solo afecta el proceso de desarrollo al inspirar al diseñador. Tal vez haya un juego popular con un mecánico que creemos que encajaría bien en la liga. En general, tenemos que cambiar un poco la mecánica para que encaje en la liga, pero esos tipos de inspiración

pueden conducir a diseños realmente geniales. Jhin y Graves tienen una mecánica de recarga, por ejemplo, que está inspirada en los shooters en primera persona.

¿Los arquetipos influyen en el proceso creativo? ¿De qué manera?

Los arquetipos tienen una gran influencia en nuestro proceso creativo. Creemos que los buenos campeones tienen un estilo claro con el que las personas puedan identificarse. Usualmente identificamos el arquetipo al que nos dirigimos muy temprano en el proceso creativo del campeón. Luego tratamos de hacer un giro en el arquetipo para que se sienta único e interesante en LoL. Ryze, por ejemplo, es el poderoso arquetipo de mago pero lo hicimos fuerte/agresivo para contrarrestar el aspecto viejo/frágil que suele contener el arquetipo. A veces estos arquetipos son más claros que otros, por ejemplo, el arquetipo de Tham Kench es el transporte blindado, que es un arquetipo en muchos juegos, aunque no es muy obvio cuando lo ves que está encarnando esto.

¿Qué atributos físicos son más importantes para detallar al desarrollar un nuevo personaje? (Tipo de cuerpo, ropa, accesorios, color de piel, etc.) Explique:

El atributo físico más importante para mostrar es la fuente de poder de los Campeones. Cuando veas a un campeón, debes tener muy claro cuál es la fuente de poder y qué tipo de juego se asociará con eso. Cuando ves a Braum, por ejemplo, su escudo y sus músculos son muy exagerados, lo que implica que va a proteger a las personas (escudo) y

que es fuerte (cuerpo a cuerpo). Con solo mirar su arte, es fácil notar que va a ser un soporte cuerpo a cuerpo, muy probablemente en el lado tanky.

¿Qué viene primero, el diseño físico o la historia de fondo? ¿Es mejor tener un personaje que se vea increíblemente visual o que tenga un desarrollo o crecimiento profundo?

Como mencioné anteriormente, el diseño, arte e historia ocurren al mismo tiempo. Creo que es importante que las 3 disciplinas se influyan entre sí, ya que creo que eso conduce a campeones cohesivos fuertes.

¿Es la voz un aspecto importante del diseño del personaje? ¿Tienes un actor de voz en mente cada vez que creas un nuevo personaje?

La voz es una parte muy importante del personaje. Por lo general, no tenemos un actor de voz específico en mente, aunque el escritor narrativo a menudo incluirá referencias de programas de televisión o películas desde el principio para que el equipo se alinee con el tipo de voz que creemos que un campeón debería tener. Una vez que entramos en producción hacemos audiciones completas con actores de "voice over" y nos concentramos en la que creemos que hizo las mejores audiciones.

¿Es importante poder comprender aspectos de la historia de fondo de un personaje solo con sus visuales? (Por ejemplo, su atuendo y el color de su piel pueden revelar aspectos de su historia)

Creemos que esto es muy importante, sí, al menos para las lecturas de la historia principal. Si hacemos bien nuestro trabajo y el campeón es coherente, deberías ser capaz de ver el arte y tener una idea general sobre su fuente de poder, quiénes son y qué habilidades utilizará.

¿Tienes algún personaje del que estés particularmente orgulloso de haber diseñado? ¿Qué hizo que este personaje se destacara para ti?

Hmm. Creo que el Warwick VGU (visual gameplay update) es uno en el que estoy particularmente orgulloso de haber trabajado. Creo que llevamos a Warwick a otro nivel y creo que su arte, diseño y narrativa son extremadamente cohesivos. Cuando ves los "splash arts" de Warwick, obtienes la sensación de un asesino brutal que perseguirá a su presa implacablemente. Una vez que ingresas al juego, su modo de juego coincide con esto e incluso hace que el jugador tire la precaución al viento para cazar y matar a su presa cuando no tiene buena salud. Su narrativa y VO (voice over) también apoyan esto. Zoe es otra de la que estoy muy orgulloso, ya que creo que su arte refleja el juego lúdico, travieso pero divertido que tiene.

¿Cuánto influye el diseño de un personaje en la forma en que se juega? ¿El juego depende en gran medida de la personalidad de un personaje?

Como mencioné anteriormente, creo que el estilo de juego, arte y narrativa se afectan entre sí, y eso es lo que hace que un diseño de campeón sea fuerte.

¿Crees que tener personajes interesantes ayuda a atraer la atención de los jugadores? ¿Por qué?

100% lo hace. Si bien la jugabilidad es el factor principal para que las personas jueguen un juego, hemos encontrado a través de encuestas e informes que para todos los juegos controlados por personajes (LoL, Overwatch, Dota2) hay una cantidad considerable de jugadores que juegan porque hay un personaje específico con el cual pueden relacionarse. Creo que tener un elenco colorido de personajes es completamente un gran atractivo para juegos como LoL.

¿Cuánto hace el diseño del personaje que el jugador se sienta más inmerso en el universo del juego? ¿Es esto importante?

Creo que es muy importante hacer que un jugador se sienta inmerso en el universo del juego. Nos fijamos en los datos de todos nuestros campeones y los que tienen temas fuertes Y la jugabilidad fuerte son los campeones más resonantes

para nuestra base de jugadores. Los campeones con un estilo de juego divertido tienden a ser populares también, y los campeones sin un estilo de juego divertido y temática fuerte tienden a ser mucho menos populares, pero los campeones con ambos son MUY populares (Jhin, Lucian, Jinx, Kayn, Xayah / Rakan)

Blitzcrank, por ejemplo, es un campeón que obtiene puntajes de tema bastante bajos de nuestras encuestas de jugadores, pero puntuaciones altas en el juego. Es bastante popular, pero no es ni mucho menos tan popular como los campeones que los jugadores califican de forma temática Y jugabilidad (Ahri o Jinx, por ejemplo). Por otro lado, Aurelion Sol tiene una puntuación muy alta en "thematics" pero baja en juego y tiene una muy baja "playrate" como resultado.

La conclusión es que las temáticas puede llevar un juego fuerte muy lejos y hacer que un campeón realmente se una para crear una experiencia de resonancia, pero las temáticas por sí solas no pueden salvar a un campeón que tenga un juego de menor puntaje.

Al diseñar un personaje, ¿tomas en cuenta cómo afectará la narrativa del juego?

Lo hacemos. Usualmente creamos el núcleo del campeón primero y luego lo adaptamos a la historia. De esta manera nos aseguramos de que estamos haciendo un campeón profundamente resonante que se sostiene por sí mismo, incluso si el usuario no sabe nada de nuestra historia. Una vez que sentimos que tenemos eso, comenzamos a trabajar en el mundo y la historia de "Runaterra".

¿Ayuda tener un elenco diverso de personajes dentro de un juego? ¿Qué beneficios hay?

Creemos que es muy importante tener un elenco diverso de personajes dentro del juego. Hay muchas razones por qué. Una razón es que a los diferentes jugadores les gustan las cosas diferentes y como mencioné anteriormente muchas personas juegan porque tienen un personaje que aman, así que tener personajes más diversos significa que habrá más personas que se relacionen con al menos un campeón en nuestra lista. La otra razón es que hace que el juego se sienta fresco cuando juegas un juego tras otro durante miles de horas. Cuando entras en un juego y todos los campeones se sienten diferentes en aspecto, personalidad y modo de juego, cada juego se siente único y se suma a la capacidad de repetición y la emoción de LoL.

¿Cómo logras que cada personaje se sienta y se vea único, teniendo tantos personajes diferentes en la industria de los videojuegos?

¡Definitivamente es un desafío con tantos campeones en LoL! También es muy divertido por lo difícil que es. Creemos que hay infinitas posibilidades para los campeones, ¡así que siempre nos las arreglamos para llegar a algo!

Al trabajar en un juego que no se basa principalmente en la historia detrás de los personajes, ¿qué tan importante es crear una historia de fondo atractiva y un “lore” para cada nuevo campeón? Explique:

El “lore” de fondo es importante pero no tan importante como el personaje y quiénes son en el momento en que los juegas en “Summoners Rift”. LoL es mucho más conducido por sus personajes que por su historia y lo que hace que una buena historia basada en los personajes es tener personajes atractivos e icónicos. Nos enfocamos principalmente en eso, y luego realizamos la historia hacia el final de un desarrollo de campeones.

Entrevista dirigida a: **Marcelo Ardón**

Para iniciar, cuéntame un poco sobre ti. ¿Qué hizo que te interesaras en la ilustración?

Soy diseñador gráfico de profesión e ilustrador por puro gusto. Mi trabajo diario implica diseño de experiencias e interfaces digitales pero mi tiempo libre lo utilizo para desarrollar cualquier habilidad artística que pueda encontrar. Desde pequeño el dibujo siempre fue a la que recurrí más. La narrativa también es otra de mis pasiones, por eso mismo decidí asentarme en la ilustración. Por mi estilo de ilustración comúnmente ilustro portadas de discos, arte conceptual, y “apparel”.

¿Cuál es tu proceso al momento de ilustrar? ¿Qué etapa del proceso es la más importante?

Mi proceso varía dependiendo de la pieza o el proyecto. Anteriormente me lanzaba a lo digital por la experiencia que tengo con este medio pero en los últimos años me he dedicado a desarrollarme en lo análogo. “Sketcheando” de manera libre, sin guías, hasta alcanzar algo visualmente interesante ya sea en su forma o en sus detalles. Lo más importante es el concepto. Si tu ilustración no trae nada nuevo a tu propia estética o habilidad, ¿por que hacerlo? La honestidad es otra, cuando se realiza cualquier trabajo que involucre habilidad artística se debe ser honesto con lo que se retrata y las habilidades o expectativas de uno mismo.

¿Qué herramientas utilizas para ilustrar?

Para lo análogo utilizo lapices básicos (H, 2B, 4b), Un Pincel de tinta negra Pentel, rapidógrafos (1.0, 2.0), sharpies, y marcadores de aceite HuHu. Para lo digital solo uso Clip Studio Paint, en mi opinion el mejor software para realizar trabajo ilustrativo que hay.

¿Qué tan importante es la construcción dentro del proceso de ilustración? ¿Por qué?

En mi proceso no lo es en lo absoluto. Al inicio, claro esta. Cuando se comienza cualquier proceso creativo es importante liberar el trazo y la mente para poder realizar algo interesante e intuitivo en su proceso. Luego la construcción es clave en los elementos que lo necesitan, es importante mantener cierto nivel de trazo irregular que rompan con la monotonía de los demás elementos.

¿Qué tanto de la personalidad de un personaje puede reflejarse en una ilustración? ¿De qué formas?

En muchísimos aspectos, dependiendo del objetivo y concepto del personaje. La vestimenta o el nivel de expresión facial y corporal de un personaje son claros ejemplos. El más importante en mi proceso es la silueta o forma básica. Un personaje con una forma interesante es memorable. El uso de formas muy básicas solo crea personajes aburridos.

Aún cuando un personaje proviene de un entorno ficticio, ¿es importante tomar inspiración de culturas o contextos reales? ¿Cuáles?

Sí, el arte imita la realidad, se necesita al menos un semblante que permita al observador identificarse con la esencia del personaje. Cuando removemos esto nos adentramos a lo abstracto. Las reglas están para romperse, a veces lo inteligible y extraño puede generar emociones interesantes. Eso sí, este pensamiento es por mucho más difícil de desarrollar. Dependería de su contexto.

¿Qué aspectos físicos vale la pena detallar durante la creación de personajes?

La forma básica como aspecto principal. Luego el nivel de expresión facial y corporal, esto genera actitud, personalidad, y movimiento. Luego la vestimenta y detalles generales de estética, esto crea narrativa, atrae al observador a conocer la historia detrás de la identidad del personaje.

¿Qué es más importante? ¿Tener un personaje que visualmente se ve espectacular o uno que tenga una historia y crecimiento? ¿Por qué?

Ambas, un personaje visualmente interesante sin una historia solo es un poster sin efecto ni longevidad. Un personaje sin buen aspecto visual pero buena historia puede cargar con el peso de una narrativa bien ejecutada pero le será difícil al observador sentir algún apego o familiaridad.

¿Qué tanto llaman tu atención los personajes de un videojuego? ¿Por qué?

Bastante, es un medio del que me alimento constantemente. Actualmente estoy jugando Persona 5 para la PS4. Su estética, diseño visual y narrativo de los personajes es excelente. Considero que los videojuegos son uno de los medios más complicados para la creación de un personaje por su naturaleza interactiva.

¿Qué beneficios trae el tener un reparto diverso de personajes dentro de un juego?

Familiaridad con el observador, nada más. La diversidad hace sentido en base a su contexto. Resident Evil 5 tuvo mucha polémica detrás de la raza de los enemigos dentro del juego, sin embargo el trasfondo de la locación y la historia le da justicia a las decisiones de los artistas y diseñadores. En Overwatch, la diversidad de sus personajes hace sentido gracias a la naturaleza multiplayer del juego.

¿Has escuchado de Overwatch? ¿Qué, en tu opinión, vuelve a los personajes de Overwatch tan llamativos?

Sí, he jugado Overwatch. Me parece un juego excelente, sin embargo disfruto más de Team Fortress, una de sus mayores inspiraciones en cuanto a sus mecánicas de juego. Considero que los personajes de Overwatch son funcionales. Cada uno, con sus respectivas características, son sencillos de identificar y de recordar. La diversidad y el diseño tan exacto los convierte en elementos memorables para el público. Siendo este el objetivo que Blizzard tenía en mente no puedo quejarme mucho, sin embargo creo que cada personaje está basado en estéticas, arquetipos, y narrativas muy comunes y populares hoy en día. Parte de la exploración creativa de personajes radica en la innovación y la libertad de expresión artística.

¿Consideras importante que los personajes tengan historias interesantes dentro de un videojuego? ¿Por qué?

Sí, desde el inicio de los tiempos los humanos nos comunicamos con historias, todo lo que vivimos y que pasó ya no es más, las historias son lo único que tenemos para comunicarnos. La narrativa en todo tipo de medio artístico o comercial debe tener un buen desarrollo.

¿Crees que el desarrollo de personajes ha ayudado a incrementar la popularidad de Overwatch? ¿Por qué?

Si, el “mass appeal” del diseño de sus personajes es clave en el desarrollo de Overwatch no solo como un juego memorable si no como uno que se mantiene con vida año tras año.

¿Qué tanto influye la historia en cuánto a la inmersión del jugador dentro de un videojuego? ¿Influyen los personajes?

La inmersión es todo. En los video juegos existen varios tipos de narrativa. Los dos más importantes son el elemento cinemático y el “gameplay” de dicho juego. Overwatch utiliza más lo segundo, en donde las habilidades, movimientos, y roles de lo los personajes dentro de las partidas se convierte en un reflejo de su expresión narrativa. El ejemplo de Tracer es claro, es rápida y aún si no provoca mucho daño en los enemigos, es lo suficientemente impredecible como para ser un

buen dps, cosas que se evidencian en su personalidad divertida y energética.

¿Crees que es mejorada la experiencia de usuario cuando se cuenta con un diseño de personajes más atractivo? ¿De qué manera?

No, el atractivo es una cualidad de un personaje, si el contexto lo amerita entonces funciona. Los personajes atractivos sin embargo normalmente son excesivamente perfectos y se vuelven monótonos con el tiempo.

¿En tu experiencia con los videojuegos, es importante que existan aspectos con los cuales los jugadores puedan relacionarse dentro de la historia de un personaje?

Claro, por lo mismo de la familiaridad y conexión narrativa que ya expliqué. Sin esto, el personaje no es más que mera decoración.

Entrevista dirigida a: **Juan Manuel Monroy**

¿Qué fue lo que te hizo que te interesaras en el desarrollo de personajes y videojuegos?

Realmente fue el rumbo que tomó la empresa donde yo trabajaba. Al principio trabajamos bastante el desarrollo y diseño de aplicaciones para Facebook. Siempre me llamó la atención el tema digital. No fue tanto un deseo propio o personal, ya que la empresa misma buscó incursionar dentro del tema de los videojuegos. De esta manera me involucré en este tipo de trabajos.

¿Cuál fue el proceso al momento de desarrollar a los personajes? ¿Cómo surge el concepto? ¿Cuántas referencias se utilizaron y cuánta investigación se realizó? ¿Qué tanto se tomó en cuenta el background cultural?

Hubo bastante investigación al momento de desarrollar Mayan Pits, particularmente en el museo de Arqueología y Etnología, ya que allí tienen muchas de las reliquias del pasado maya que tenemos nosotros como guatemaltecos. Recurrimos a las personas expertas que podían indicarnos cómo vivían, qué características tenían, etc. El proceso en sí de este juego específico, que tenía

un gran trasfondo cultural, tenía que tomar dos caminos. El primero era puramente hablando de la jugabilidad y la experiencias que tendría el jugador dentro del juego, o sea una investigación que habría sobre el estilo de diseño de interfaz y las distintas mecánicas de juego. El otro camino que se tomaría sería mucho más informativo, recaudar datos. Por ejemplo, en qué sedes estuvieron ubicados los mayas. Al inicio del juego la idea era buscar una herramienta digital que diera a conocer Guatemala. Luego, se encontró, basándose en el Popol Vuh, la manera en que podíamos conectar un juego móvil con la cultura maya. Esta manera fue a través del juego de pelota maya, que no era solamente un medio de entretenimiento sino que también tenía un significado espiritual e histórico. Sin embargo, hacer una réplica del juego en la versión móvil podía resultar un poco aburrido para nuestro grupo objetivo por lo que realizamos una adaptación del juego de pelota maya que se adaptara a nuestro concepto. Dentro de este se encontraban incluso distintos tipos de balón, como el balón de fuego o hielo, que es algo que en la realidad no existe. De esta forma se agregó un elemento fantástico al juego que buscaba cautivar la atención del usuario. Por otra parte también se buscaba dar a conocer el trasfondo de la cultura maya, ya que en algunos mapas se muestra cuáles fueron las sedes y los lugares en donde estuvieron los mayas. Para esto se realizaron investigaciones sobre cómo estaban construidas para poder trabajar las réplicas lo más apegadas a la realidad posible.

¿Qué tanto influye el diseño de personajes en cómo será trabajada una animación? ¿Qué tanto se conecta el diseño con la animación? ¿Deben tener lógica los movimientos de los personajes?

Sí, de hecho es parte de la física y la dinámica que lleva el juego y se enlaza con la experiencia que tiene el usuario. Por ejemplo, si estás jugando un juego de pelea y logras vencer a 5 oponentes del mismo tamaño, y en la siguiente pantalla ves a un enemigo que tiene el doble de tamaño, esperarías que cueste el doble vencerlo y que sus movimientos sean más lentos. Más que conectar el diseño con las animaciones, ambas deben estar regidas por una física que sea lo más parecida posible a la física que vivimos todos los días. Por ejemplo, la gravedad o las fuerzas del viento. El fuego debe iluminar y los rayos deben iluminar e incluso destruir. Es un trabajo de mucha observación y de mucha lógica que debe ir implícita en cada parte del diseño.

¿Hablando de los personajes, considerarías que es importante apegarse a ciertos arquetipos? ¿O es mejor variar?

Creo que va a depender de dos cosas: el grupo al cual va dirigido y la historia que vas a contar. Si la historia es muy alocada y realmente se busca llamar la atención con algo que venga a romper esquemas, se puede variar en los arquetipos que se utilicen en los personajes. En el caso de Mayan Pitz, basamos nuestra historia en el Popol Vuh, el cual ya nos daba ciertos arquetipos. En este caso buscamos integrar el tema de equidad, intentando apelar un poco más al grupo objetivo. Y del lado de la historia, realmente queríamos plantear a Hunapu e Ixbalanque como los héroes que van en contra de los señores de Xibalba, ya que así son planteados dentro de la historia original. En casos en los cuales la historia es un poco más fantástica, considero que es válido que exista variación.

¿Consideras importante que los personajes sean atractivos? ¿O no es importante siempre y cuando tengan historias amplias?

Considero que debería ser un 50/50. Ya que lo primero que llama la atención es lo visual, los gráficos. Luego de haberte enganchado con los gráficos, ya ves si la historia te termina de envolver. Si uno cuenta con personajes increíbles pero la historia es vacía y vaga y solamente son usados para moverse, no te va a cautivar ni te va a mantener interesado en lo que vaya a suceder en la historia. Por otro lado, si los personajes no son atractivos para empezar, ni siquiera pensarías en descargar el juego. Debe existir un equilibrio entre cómo se ven y la historia que tienen que contar. Sin embargo, considero que para llamar la atención del usuario, tener personajes interesantes se vuelve más importante.

¿Qué tanto consideras que ayuda a un juego tener un reparto variado? ¿Puede ser beneficioso dar una variedad grande al jugador o puede resultar frustrante el tener tantas opciones?

Opino que la variación es una fórmula que ha funcionado y seguirá funcionando, al menos en el tema de los videojuegos. Por ejemplo, esta variedad de personajes se ven mucho en juegos como Street Fighter o Tekken y más que confundirte o frustrarte, la variación atrae. Por esto es que los juegos han ido evolucionando para permitir al jugador incluso personalizar a su personaje favorito con distintos atuendos luego de haberlos desbloqueado. De

alguna manera esto sigue funcionando en los juegos, ya que entre más variedad, más se va a llamar la atención del jugador. En el caso de Overwatch, el entretenimiento viene siendo la gran cantidad de personajes que están disponibles al público y la cantidad de skins que pueden ser desbloqueadas. Cuando se habla de aplicaciones, no es bueno tener mucha variedad pues éstas suelen estar diseñadas con un solo propósito (como en el caso de Whatsapp o Waze). Sin embargo en el mundo de los videojuegos, considero que la variedad es el ingrediente que te engancha. Es más, estoy seguro que si alguien logra conseguir todas las skins de Overwatch, al momento de saber que hay nuevas skins disponibles volverá a ser enganchado.

Tomando a Overwatch como ejemplo, éste no cuenta con un modo historia. ¿Qué tan importante es el desarrollo de historias cuando éstas no son las que impulsan principalmente al juego?

Realmente es difícil saber qué vino primero, si el desarrollo de una idea central o el desarrollo de las historias. En el caso de Overwatch, no se sabe si tenían una historia determinada antes de lanzarlo o si ésta fue evolucionando luego de ver la recepción del público. Es posible que al ver el éxito que tuvo el juego, hayan buscado desarrollar un poco más el contexto y el pasado de sus personajes. Yo opino que en los juegos es válido todo, ya que no existe una fórmula ideal para hacer un éxito. Overwatch tiene mucho para aprovecharse ya que tiene una gran versatilidad de personajes con la cual podrás generar una gran cantidad de historias. De esta forma es posible extenderlas a la necesidad de los creadores del juego,

con el fin de brindar una experiencia más completa a los usuarios ya que estos pueden encontrarse más interesados en conocer más sobre alguno de sus personajes preferidos.

¿Qué tan importante es mantener un nivel de realismo dentro de los juegos para que los jugadores puedan sentirse identificados, a pesar de que en éstos existan elementos fantásticos?

Yo creo que gran parte de esto, o algo que influye mucho, es lo que se ve en la televisión o en las películas. De alguna manera toda esta nube de información está basada en datos reales, por lo que sí creo que debe ir de la mano la fantasía con la realidad. Por ejemplo, si yo veo que un personaje me está lanzando una pelota de fuego, yo sé que si pasa al lado de una pared va a iluminarla. Sé que a cierta velocidad debe estar desplegando partículas. Si la veo y no despliega partículas o no ilumina la pared, se pierde el sentido de la realidad. Por esto es que es importante intentar que la fantasía parezca realidad, a pesar de que sepamos que no lo es.

La mayoría de juegos están basados en estudios de ciencia ficción y nosotros estamos inundados por todo tipo de películas que nos muestran una realidad distinta. Por eso es que nosotros como usuarios comenzamos a almacenar esta información. Estamos tan acostumbrados a ver rayos láser o propulsores que ya no lo vemos como algo ajeno, porque hemos estado expuestos a estos elementos por muchos años y en otros ámbitos.

¿Qué tan importante es que un jugador se sienta inmerso dentro de un video juego?

Normalmente es algo a que ha estado apuntando la tecnología, desarrollar juegos para realidad virtual buscando que la experiencia sea cada vez más inmersiva. Son muy cuidadosos en los detalles, no solo en el diseño de lo visual sino que también en el diseño del audio, en qué se escucha mientras no se está haciendo nada, cuando uno se mueve, los efectos, la iluminación. La industria está buscando ser cada vez más inmersiva y ayuda a que el jugador esté cada vez más metido en el juego. Esto se logra a través de nuevos hardwares también. Al final están buscando que el jugador logre estar más metido en el juego, desconectándolo de esta realidad e integrándolo en la realidad del juego.

¿Es posible que un jugador se sienta inmerso dentro de un videojuego solamente por algún personaje y su historia?

Creo que lo que hacen los personajes es realmente terminar de conectar al usuario con el juego. Terminan de conectar al jugador con la historia y ayudan a que este se sienta identificado con el juego. Al final los personajes terminan siendo el lazo conductor entre la experiencia inmersiva y el usuario. Es por esto que en juegos en los cuales no hay personajes definidos, resulta siendo más difícil para el jugador el realmente sentirse satisfecho pues no tendrá ningún gancho que lo mantenga entretenido. Por otro lado, en los juegos que permiten la personalización y el crecimiento de un personaje, realmente se motiva al jugador a retornar y buscar el avance.

06.2 Guía de Observación

Objetos de estudio

A continuación se presentan los resultados de la observación a los objetos de estudio que se han determinado con anterioridad, comprendiendo distintos personajes encontrados entre el reparto de personajes de Overwatch.



Lena Oxtan

Tracer (2016)

A. Animación

1. Tipo de animación

Animación Tradicional

Animación Digital

2. Principios de animación

“Squash and Stretch”

“Anticipation”

“Staging”

Pose a pose

Seguimiento y superposición

Acciones secundarias

Arcos

“Slow in and slow out”

Tiempos

Exageración

Dibujos sólidos

Atracción

B. Video Juegos

3. Género:

Acción

Aventura

Simulación y Deportes

Estrategia

“Role Playing”

4. Tipo:

“Shooter”

“Fighter”

MOBA

MMO

“Racing”

5. Aspectos presentes en la historia:

Concepto

Escenario

Contexto

“Backstory”

Premisa

Temática

C. STORYTELLING

6. Tipo de “storytelling”:

“Three Arc Story”

“Hero’s Journey”

“Genre Specific”

7. Dispositivos para la ejecución

“Inciting incident”

“Foreshadowing”

Conflicto

Unión de Opuestos

“MacGuffin”

“Ticking Clock”

“Deus Ex Machina”

D. PERSONAJES

8. Arquetipos:

Héroe

Sombra

Mentor

Ayudador

Guardián

“Trickster”

Heraldo

9. Tipos de personajes contemporáneos:

Protagonista

Co-protagonista

Anti-heroe

Antagonista

“Side Kick”

Lacayo

10. Tipo de control sobre el personaje

“Player Character (PC)”

“Non player character (NPC)”

11. Clase del personaje:

“Tank”

DPS

“Healer”

“Nuker”

12. Colores:

Fríos

Cálidos

Neutros

13. Movimiento

“Signature”

Idle

“Walk cycle”

14. Voz

Femenina

Masculina

E. PERSONAJES + CONTEXTO

15. Fisiología del personaje:

Género

Edad

Color de ojos y cabello

Estatura y peso

Tipo de cuerpo

Apariencia física

Marcas distintivas

Expresiones faciales

Reacciones

Gestos

Salud

16. Sociología del personaje:

Padres

Nivel socioeconómico

Religión

Era

Etnia

País de Origen

17. Psicología del personaje:

Creencias

Orientación sexual

Temperamento

Actitud

Complejos

Inteligencia emocional

18. Crecimiento del personaje:

Nivel 1

Nivel 2

Nivel 3

Nivel 4

Nivel 5

19. Aspectos que generan inmersión

Información sensorial

Narrativa

Ambientes demandantes

Falta de incongruencias visuales

Comportamientos creíbles

Presentación del mundo de juego

Interactividad con objetos dentro del juego

Movimiento

Análisis

Tracer se ha convertido en uno de los personajes más icónicos de Overwatch. Tiene todos los aspectos que definen a un héroe, razón por la cual ha sido utilizada como uno de los personajes que más representan al juego. Básicamente Tracer representa al héroe ideal dentro de la historia de Overwatch, ya que tiene un comienzo trágico. Luego de ser parte de un prototipo fallido de aviación, Lena desapareció por meses. Al resurgir, los científicos de Overwatch notaron que estaba desvaneciéndose entre el tiempo y el espacio. Eventualmente Winston, otro de los personajes del juego, consiguió desarrollar un objeto que permitiría a Tracer controlar sus desvanecimientos, permitiendo que ella controle el tiempo. Gracias a esto, Tracer comenzó a utilizar sus habilidades para ayudar a los demás y para luchar contra el mal.

Lena tiene 26 años de edad, originaria del Reino Unido, sus ojos son verde claro y su cabellera es café. Su cuerpo es atlético y su atuendo hace referencia a los clásicos atuendos de pilotos de guerra con un toque más futurista, agregando armadura y elementos robóticos.

Su personalidad es carismática, aventurera, valiente y heroica. Todos estos aspectos se pueden ver reflejados en los distintos aspectos de su diseño, sus colores vibrantes y cálidos resaltan su jovialidad y entusiasmo.

Otro aspecto que resalta su personalidad es su forma de jugar, ya que su personaje se basa en el arquetipo de "Scout" planteado por el juego Team Fortress 2. Sus movimientos son rápidos y eficaces, brindando una gran cantidad de daño cuando ataca a sus enemigos. Sin embargo, también es uno

de los personajes más frágiles de todo el juego, teniendo la menor cantidad de puntos de vida entre todo el reparto.

Por cómo Blizzard ha desarrollado a Tracer, es un personaje fácil de amar.



JUNKRAT



Approximate Height: 1.95m
6' 6"



©2016 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Overwatch is a trademark, and Blizzard Entertainment is a trademark or registered trademark of Blizzard Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries.

Jamison Fawkes

Junkrat (2016)

A. Animación

1. Tipo de animación

Animación Tradicional

Animación Digital

2. Principios de animación

“Squash and Stretch”

“Anticipation”

“Staging”

Pose a pose

Seguimiento y superposición

Acciones secundarias

Arcos

“Slow in and slow out”

Tiempos

Exageración

Dibujos sólidos

Atracción

B. Video Juegos

3. Género:

Acción

Aventura

Simulación y Deportes

Estrategia

“Role Playing”

4. Tipo:

“Shooter”

“Fighter”

MOBA

MMO

“Racing”

5. Aspectos presentes en la historia:

Concepto

Escenario

Contexto

“Backstory”

Premisa

Temática

C. STORYTELLING

6. Tipo de “storytelling”:

“Three Arc Story”

“Hero’s Journey”

“Genre Specific”

7. Dispositivos para la ejecución

“Inciting incident”

“Foreshadowing”

Conflicto

Unión de Opuestos

“MacGuffin”

“Ticking Clock”

“Deus Ex Machina”

8. Arquetipos:

Héroe

Sombra

Mentor

Ayudador

Guardián

“Trickster”

Heraldo

9. Tipos de personajes contemporáneos:

Protagonista

Co-protagonista

Anti-heroe

Antagonista

“Side Kick”

Lacayo

10. Tipo de control sobre el personaje

“Player Character (PC)”

“Non player character (NPC)”

11. Clase del personaje:

“Tank”

DPS

“Healer”

“Nuker”

12. Colores:

Fríos

Cálidos

Neutros

13. Movimiento

“Signature”

“Idle”

“Walk cycle”

14. Voz

Femenina

Masculina

E. PERSONAJES + CONTEXTO

15. Fisiología del personaje:

Género

Edad

Color de ojos y cabello

Estatura y peso

Tipo de cuerpo

Apariencia física

Marcas distintivas

Expresiones faciales

Reacciones

Gestos

Salud

16. Sociología del personaje:

Padres

Nivel socioeconómico

Religión

Era

Etnia

País de Origen

17. Psicología del personaje:

Creencias

Orientación sexual

Temperamento

Actitud

Complejos

Inteligencia emocional

18. Crecimiento del personaje:

Nivel 1

Nivel 2

Nivel 3

Nivel 4

Nivel 5

19. Aspectos que generan inmersión

Información sensorial

Narrativa

Ambientes demandantes

Falta de incongruencias visuales

Comportamientos creíbles

Presentación del mundo de juego

Interactividad con objetos dentro del juego

Movimiento

Análisis

Junkrat es un fenómeno obsesionado con los explosivos, cuyo único objetivo en la vida es buscar el caos y la destrucción. Suele encabezar muchas de las listas de los más buscados y generalmente se encuentra en problemas con la ley. Puede ser considerado un anti-heroe, ya que no suele hacer cosas por el lado del bien. Sin embargo, su personalidad es tan explosiva y divertida que tiene un cierto encanto difícil de resistir.

Jamison tiene 25 años y es originario de Australia. Su estatura es de 1.96 cm y pesa 70 kg, volviéndolo uno de los personajes más altos del juego. Su cabello es rubio y tiene las puntas siempre encendida en llamas, connotando su amor por los explivos y por el caos. Tanta es su pasión por los explosivos, que llegó a perder su pierna luego de un incidente con explosivos caseros.

Su personalidad explosiva es definitivamente resaltada por su diseño, ya que su vestimenta, accesorios e incluso su rostro muestran aspectos de locura. Tiene una complexión delgada y generalmente se encuentra encorbado. Su cabello siempre está en llamas, muchas de sus expresiones son muy parecidas a otros personajes psicópatas de otras franquicias, como el Guasón de Batman y sus accesorios consisten en cinturones repletos de bombas. Incluso en su jugabilidad, debido a que es un anti-heroe, el historial de Jamison está repleto de varias ofensas y delitos, incluso fue expulsado de una comunidad de bandidos por robar el oro de la reina.

Junkrat es caracterizado por crear caos dentro del mapa, ayudando a inmovilizar a los enemigos y a bloquear áreas completamente gracias a su uso de explosivos.



Approximate Height: 1.85m
6' 1"

Jack Morrison

Soldier: 76 (2016)



©2015 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Overwatch is a trademark, and Blizzard Entertainment is a trademark or registered trademark of Blizzard Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries.

A. Animación

1. Tipo de animación

Animación Tradicional

Animación Digital

2. Principios de animación

“Squash and Stretch”

“Anticipation”

“Staging”

Pose a pose

Seguimiento y superposición

Acciones secundarias

Arcos

“Slow in and slow out”

Tiempos

Exageración

Dibujos sólidos

Atracción

B. Video Juegos

3. Género:

Acción

Aventura

Simulación y Deportes

Estrategia

“Role Playing”

4. Tipo:

“Shooter”

“Fighter”

MOBA

MMO

“Racing”

5. Aspectos presentes en la historia:

Concepto

Escenario

Contexto

“Backstory”

Premisa

Temática

C. STORYTELLING

6. Tipo de “storytelling”:

“Three Arc Story”

“Hero’s Journey”

“Genre Specific”

7. Dispositivos para la ejecución

“Inciting incident”

“Foreshadowing”

Conflicto

Unión de Opuestos

“MacGuffin”

“Ticking Clock”

“Deus Ex Machina”

D. PERSONAJES

8. Arquetipos:

Héroe

Sombra

Mentor

Ayudador

Guardián

“Trickster”

Heraldo

9. Tipos de personajes contemporáneos:

Protagonista

Co-protagonista

Anti-hero

Antagonista

“Side Kick”

Lacayo

10. Tipo de control sobre el personaje

“Player Character (PC)”

“Non player character (NPC)”

11. Clase del personaje:

“Tank”

DPS

“Healer”

“Nuker”

12. Colores:

Fríos

Cálidos

Neutros

13. Movimiento

“Signature”

“Idle”

“Walk cycle”

14. Voz

Femenina

Masculina

E. PERSONAJES + CONTEXTO

15. Fisiología del personaje:

Género

Edad

Color de ojos y cabello

Estatura y peso

Tipo de cuerpo

Apariencia física

Marcas distintivas

Expresiones faciales

Reacciones

Gestos

Salud

16. Sociología del personaje:

Padres

Nivel socioeconómico

Religión

Era

Etnia

País de Origen

17. Psicología del personaje:

Creencias

Orientación sexual

Temperamento

Actitud

Complejos

Inteligencia emocional

18. Crecimiento del personaje:

Nivel 1

Nivel 2

Nivel 3

Nivel 4

Nivel 5

19. Aspectos que generan inmersión

Información sensorial

Narrativa

Ambientes demandantes

Falta de incongruencias visuales

Comportamientos creíbles

Presentación del mundo de juego

Interactividad con objetos dentro del juego

Movimiento

Análisis

Soldier:76 tiene uno de los desarrollos de personaje más avanzados dentro del universo de Overwatch. Su historia comienza como un joven de 18 años que se une al ejército para luchar contra los Omnics (robots). Luego de haberse unido, los altos mandos reconocieron sus habilidades de liderazgo y decidieron incluirlo en un programa de súper soldados, a quienes se les otorgaría súper fuerza, velocidad y agilidad. Eventualmente, Morrison se convirtió en uno de los miembros fundadores de Overwatch, al igual que Gabriel Reyes y Reinhardt Wilhelm, convirtiéndose en la cara de la organización.

Aunque Soldier: 76 tuvo una buena relación con Reyes durante los inicios de Overwatch, los dos comenzaron a distanciarse luego de que Morrison fue elegido como el primer comandante de Overwatch y poco a poco la organización fue desprestigiada por el público. El conflicto entre los dos culminó en una pelea que crearía una explosión en la sede de Overwatch en Suiza, presumiblemente causando sus muertes. No fue hasta muchos años después que fue revelado que Morrison aún seguía con vida. Al haber resurgido de un supuesto mundo de los muertos, Morrison decidió tomar los asuntos en sus propias manos, convirtiéndose en un tipo de vigilante. Este cambio los transformó de un clásico héroe a un anti-héroe.

Su evolución como personaje se puede ver claramente en su diseño, ya que en los inicios de Overwatch tiene todas las características de un héroe moderno. Cabello rubio, barbilla definida, una larga gabardina azul y miles de medallas

otorgadas por sus hazañas durante la guerra. Sin embargo, cuando resurge luego de su supuesta muerte, su cabello tiene un color más grisáceo, su atuendo consiste en una chaqueta de cuero y un visor que cubre casi completamente su rostro. Esta transición demuestra el cambio psicológico que tuvo Morrison luego de haberlo perdido todo.

Su edad es desconocida, sin embargo se conoce que es originario de los Estados Unidos.



REINHARDT



Approximate Height: 2.23m
7' 4"



©2015 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Overwatch is a trademark, and Blizzard Entertainment is a trademark or registered trademark of Blizzard Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries.

Reinhardt Wilhelm

Reinhardt (2016)

A. Animación

1. Tipo de animación

Animación Tradicional

Animación Digital

2. Principios de animación

“Squash and Stretch”

“Anticipation”

“Staging”

Pose a pose

Seguimiento y superposición

Acciones secundarias

Arcos

“Slow in and slow out”

Tiempos

Exageración

Dibujos sólidos

Atracción

B. Video Juegos

3. Género:

Acción

Aventura

Simulación y Deportes

Estrategia

“Role Playing”

4. Tipo:

“Shooter”

“Fighter”

MOBA

MMO

“Racing”

5. Aspectos presentes en la historia:

Concepto

Escenario

Contexto

“Backstory”

Premisa

Temática

C. STORYTELLING

6. Tipo de “storytelling”:

“Three Arc Story”

“Hero’s Journey”

“Genre Specific”

7. Dispositivos para la ejecución

“Inciting incident”

“Foreshadowing”

Conflicto

Unión de Opuestos

“MacGuffin”

“Ticking Clock”

“Deus Ex Machina”

8. Arquetipos:

Héroe

Sombra

Mentor

Ayudador

Guardián

“Trickster”

Heraldo

9. Tipos de personajes contemporáneos:

Protagonista

Co-protagonista

Anti-heroe

Antagonista

“Side Kick”

Lacayo

10. Tipo de control sobre el personaje

“Player Character (PC)”

“Non player character (NPC)”

11. Clase del personaje:

“Tank”

DPS

“Healer”

“Nuker”

12. Colores:

Fríos

Cálidos

Neutros

13. Movimiento

“Signature”

“Idle”

“Walk cycle”

14. Voz

Femenina

Masculina

E. PERSONAJES + CONTEXTO

15. Fisiología del personaje:

Género

Edad

Color de ojos y cabello

Estatura y peso

Tipo de cuerpo

Apariencia física

Marcas distintivas

Expresiones faciales

Reacciones

Gestos

Salud

16. Sociología del personaje:

Padres

Nivel socioeconómico

Religión

Era

Etnia

País de Origen

17. Psicología del personaje:

Creencias

Orientación sexual

Temperamento

Actitud

Complejos

Inteligencia emocional

18. Crecimiento del personaje:

Nivel 1

Nivel 2

Nivel 3

Nivel 4

Nivel 5

19. Aspectos que generan inmersión

Información sensorial

Narrativa

Ambientes demandantes

Falta de incongruencias visuales

Comportamientos creíbles

Presentación del mundo de juego

Interactividad con objetos dentro del juego

Movimiento

Análisis

La historia de Reinhardt es de las que más se apegan al Hero's Journey dentro de todo el reparto de personajes en Overwatch. Comienza como un joven despreocupado y temerario que se considera invencible. Solía formar parte de un equipo élite de soldados alemanes conocido como Crusaders, sirviendo como un teniente. Junto a su mentor, Balderich von Adler, estaban estacionados en Eichenwalde cuando Balderich es elegido para unirse a Overwatch. Reinhardt no tiene ningún tipo de interés en Overwatch e incluso llega a rechazar la idea de abandonar el glorioso equipo de los Crusaders por unirse a una organización secreta.

Eventualmente, Eichenwalde es atacada por los Omnics y Balderich decide sacrificarse con el fin de salvar al resto del equipo. Sus últimas palabras hacia Reinhardt, antes de morir, fueron "el equipo te necesita, sé su escudo" refiriéndose a Overwatch. Este acto de valentía y sacrificio demostrado por su mentor, motivó a Reinhardt a unirse al equipo de Overwatch y a dedicar su vida a proteger a los demás.

Esto es evidenciado dentro de su diseño a través de su gigantesca armadura, mazo y escudo. Es claro que el propósito de Reinhardt es servir como un defensor para aquellos que lo necesiten, dada su gran fuerza y su noble corazón. También se hace énfasis a su personalidad a través de sus habilidades y estilo de juego. Siendo claramente un tanque, es uno de los personajes con más puntos de vida y su escudo aumenta esta cantidad al triple. A pesar de esto, su personalidad sigue siendo muy parecida a sus

épocas de ser un Crusader, simplemente decide tomar todo con un poco de madurez. Sigue manteniendo el mismo encanto que tenía cuando era joven y su principal enfoque sigue siendo el probar lo glorioso que puede ser el combate.

Reinhardt tiene 61 años y es originario de Alemania. Su estatura es de 2.23m, volviéndolo uno de los personajes más grandes de todo el juego.



REAPER



Approximate Height: 1.85m
6' 1"

Gabriel Reyes
Reaper (2016)



©2015 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Overwatch is a trademark, and Blizzard Entertainment is a trademark or registered trademark of Blizzard Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries.

A. Animación

1. Tipo de animación

Animación Tradicional

Animación Digital

2. Principios de animación

“Squash and Stretch”

“Anticipation”

“Staging”

Pose a pose

Seguimiento y superposición

Acciones secundarias

Arcos

“Slow in and slow out”

Tiempos

Exageración

Dibujos sólidos

Atracción

B. Video Juegos

3. Género:

Acción

Aventura

Simulación y Deportes

Estrategia

“Role Playing”

4. Tipo:

“Shooter”

“Fighter”

MOBA

MMO

“Racing”

5. Aspectos presentes en la historia:

Concepto

Escenario

Contexto

Backstory

Premisa

Temática

C. STORYTELLING

6. Tipo de storytelling:

“Three Arc Story”

“Hero’s Journey”

“Genre Specific”

7. Dispositivos para la ejecución

“Inciting incident”

“Foreshadowing”

Conflicto

Unión de Opuestos

“MacGuffin”

“Ticking Clock”

“Deus Ex Machina”

D. PERSONAJES

8. Arquetipos:

Héroe

Sombra

Mentor

Ayudador

Guardián

“Trickster”

Heraldo

9. Tipos de personajes contemporáneos:

Protagonista

Co-protagonista

Anti-héroe

Antagonista

“Side Kick”

Lacayo

10. Tipo de control sobre el personaje

Player Character (PC)

Non player character (NPC)

11. Clase del personaje:

“Tank”

DPS

“Healer”

“Nuker”

12. Colores:

Fríos

Cálidos

Neutros

13. Movimiento

“Signature”

“Idle”

“Walk cycle”

14. Voz

Femenina

Masculina

E. PERSONAJES + CONTEXTO

15. Fisiología del personaje:

Género

Edad

Color de ojos y cabello

Estatura y peso

Tipo de cuerpo

Apariencia física

Marcas distintivas

Expresiones faciales

Reacciones

Gestos

Salud

16. Sociología del personaje:

Padres

Nivel socioeconómico

Religión

Era

Etnia

País de Origen

17. Psicología del personaje:

Creencias

Orientación sexual

Temperamento

Actitud

Complejos

Inteligencia emocional

18. Crecimiento del personaje:

Nivel 1

Nivel 2

Nivel 3

Nivel 4

Nivel 5

19. Aspectos que generan inmersión

Información sensorial

Narrativa

Ambientes demandantes

Falta de incongruencias visuales

Comportamientos creíbles

Presentación del mundo de juego

Interactividad con objetos dentro del juego

Movimiento

Análisis

Reaper tiene una historia que toma un giro bastante inesperado al compararlo con el resto de héroes dentro del juego. Se reveló que el mercenario conocido como Reaper, que forma parte de la organización maléfica conocida como Talon, solía ser conocido como Gabriel Reyes. Reyes era un respetado oficial del ejército de los Estados Unidos y un ex integrante de Overwatch, junto a Jack Morrison.

Eventualmente, Reyes fue corrompido por su ambición y celos, llevándolo a tomar el alias de Reaper. Se convirtió en un terrorista y en un asesino despiadado, llevando a cabo miles de ataques alrededor del mundo, sin mostrar ningún tipo de lealtad hacia ninguna organización o causa.

Debido a su misteriosa identidad, Reaper es un personaje enigmático que solamente piensa en venganza. Esto es representado a través de su atuendo completamente negro y una máscara blanca que parece representar a la misma muerte (que puede tener una relación directa con su nombre, ya que a la muerte se le conoce como Grim Reaper en inglés). A lo largo de su atuendo se pueden observar varias púas y espinas, reflejando una personalidad agresiva y peligrosa. Sus habilidades también hacen un buen trabajo reflejando su personalidad, ya que muchas de ellas se basan en hacer una gran cantidad de daño sin que el enemigo lo sospeche, para luego desaparecer como un fantasma.

Reaper puede ser considerado como uno de los principales antagonistas dentro de la historia de Overwatch, ya que con el paso del tiempo se ha convertido en un personaje cuyo único propósito es acabar con el resto de los agentes de la organización.

Su edad es desconocida, al igual que Morrison es originario de los Estados Unidos y su nombre indica que tiene descendencia latina.



REFLECTIONS

MICHAEL
CHU

MIKI
MONTLLÓ

07. INTERPRETACIÓN Y SÍNTESIS

Interpretación y síntesis

A continuación se presenta la interpretación y síntesis de la investigación tomando como base la información del contenido teórico, experiencias desde diseño, sujetos y objetos de estudio para responder a los objetivos planteados.

Sagmeister (2016) mencionó que la belleza debería dejar de pelear con la funcionalidad, porque era una batalla que claramente la funcionalidad estaba ganando. Sin embargo, era importante dejar que la belleza retomara su lugar como un punto favorable dentro del proceso de diseño. Blizzard Entertainment decidió tomar este principio, seguramente no por el comentario de Sagmeister, y aplicarlo de manera impecable en su video juego más reciente: Overwatch. Ya que no solamente sus personajes son funcionales y claramente cumplen con sus requisitos como héroes y villanos, si no que también tienen un desarrollo que va mucho más allá de la pantalla del jugador. Estos personajes han sido creados con tanta atención al detalle que a pesar de ser ficticios, son sumamente relacionables.

Como menciona Marcelo Ardón en la entrevista realizada previamente, es importante que el jugador pueda sentir algún tipo de identificación con los personajes con el objetivo de que exista una familiaridad y una conexión narrativa. Esto es algo que Overwatch ha conseguido dominar a lo largo de distintos medios. Tanto en el diseño de los personajes, como sus animaciones y sus diálogos, cada personaje es un mundo completamente distinto y hacen al jugador experimentar realmente lo que se siente ser cada uno de ellos.



El desarrollo de personajes y la creación de historias en el mundo de Overwatch

Como menciona Krawczyk (2006) los personajes son el punto central de las historias, ya que sin ellos el jugador no tendría realmente nada que lo mantenga enganchado. Juan Manuel Monroy apoya esto al decir que los personajes son aquello que atrae a los jugadores a querer conseguir un juego específico.

Un juego sin personajes interesantes, se convierte en una caparazón vacía y como explicó Mireles en su entrevista, el proceso de creación de un personaje es tan complejo que suele trabajarse todo en conjunto. Desde el arte hasta su historia y su jugabilidad, todo debe trabajarse simultáneamente para que el personaje tenga un mayor sentido. De esta forma se asegura que los personajes se sientan completamente desarrollados, permitiendo que los creadores del juego presten más atención a los pequeños detalles que terminan de completar a cada uno de sus héroes y sus antagonistas.

El desarrollo de personajes es un proceso que necesita de muchas etapas y fases para llegar a un resultado final, desde el concepto y la concepción de una idea hasta la animación final de un personaje. Aunque este proceso puede variar entre diferentes artistas o estudios, la esencia se mantiene bastante similar. Todo proceso de diseño comienza con una idea o un concepto. Krawczyk (2006) define al concepto como una idea abstracta o noción genérica de un área específica. Viene siendo el primer hilo dentro de una idea y puede ser tan simple como una palabra o un dibujo. Esta podría ser considerada como una de las partes más importantes del proceso creativo en cuanto a diseño de personajes, ya que es un punto de partida tanto para los personajes como para sus historias.

El concepto se convierte en aquello que va a definir los aspectos claves de un personaje, y aunque algunas cosas puedan cambiar durante el proceso creativo, suelen mantener la esencia principal intacta. Por ejemplo durante la creación de Tracer, analizando el objeto de estudio, su concepto base es el de un piloto aventurero. Es claro que su proceso de diseño llevó una serie de cambios antes de que se definiera su resultado final, incluso en un punto del proceso Tracer había sido imaginada como un hombre. Sin embargo, se puede observar que a lo largo de todo el proceso de bocetaje, los artistas de Blizzard intentan mantener intacta la idea principal del personaje. A través de detalles como la ropa, las líneas de acción y las expresiones del personaje mantuvieron ese ideal de exploración y aventura, al igual que la idea de que el personaje tenía algún tipo de conexión con la aviación.

Es importante que durante la generación del concepto y el bocetaje se mantenga la idea clave del personaje, ya que según Sheldon (2004) esta servirá para definir características que indentificarán al personaje. Volviendo al ejemplo de Tracer, algunas de sus características incluyen su visor y pantalones naranjas, su silueta reconocible (por detalles como su nariz y cabello) o su levemente exagerado acento británico. Claro, la segunda no se encuentra directamente ligada con el diseño físico del personaje pero sigue siendo algo que ayuda a definir su personalidad y su forma de ser.

Es la combinación de varios aspectos los cuales ayudan a convertir a Overwatch en un clásico ejemplo de diseño de personajes bien trabajado, ya que todos los detalles que tiene un personaje han sido pensados para reflejar cierto aspecto de su personalidad. Todo esto comienza desde la construcción de cada uno de sus personajes.

La investigación

Menciona Chu (2017) que el buscar inspiración sobre distintas culturas fue “una de las cosas más emocionantes cuando nos propusimos construir el universo Overwatch. Hemos hecho muchos de estos universos fantásticos en el pasado con Warcraft y Starcraft, y cuando decidimos que dirigiríamos nuestra atención hacia la Tierra, una de las cosas que nos entusiasmaron mucho fue poder aprovechar toda la cultura, la historia, las diferentes ciudades, diferentes lugares y realmente buscar inspiración para Overwatch. Hablamos sobre querer hacer este ‘futuro inspirador’, esta idea de un futuro en el que nos gustaría vivir algún día. Creo

que hay una cualidad realmente aspiracional al respecto, una de las cosas que hemos tratado de capturar junto con eso es tener un juego donde los héroes vengan de todas partes del mundo, los mapas muestran lugares de todo el mundo. Eso definitivamente ha sido algo que hemos intentado hacer.”

De igual manera, menciona Monroy en su entrevista (entrevista 3) que durante la elaboración de el video juego guatemalteco Mayan Pits, se realizó un extenso proceso de investigación para poder representar la cultura maya de una manera más exacta.

Esto demuestra por qué Overwatch es incluso más relacionable de lo que se esperaría, siendo desarrollado en un futuro. Se debe a que los creadores trabajan basándose en el concepto de un futuro inspirador en el que les gustaría vivir, por lo que no es un futuro tan descabellado como en otros juegos. De igual manera, el hecho que el juego ocurra en la Tierra, permite que se exploren distintas culturas e historias de distintas partes del mundo. Esto ayuda a mejorar la diversidad dentro del juego y a conectar en un nivel más personal con la base de jugadores, ya que existen aspectos culturales con los cuales podrán sentirse relacionados. Por ejemplo, Sombra es mexicana y toda su temática del día de muertos brinda una enlace con la población latinoamericana. De igual manera, existen personajes de muchos países alrededor del mundo. Entre ellos se encuentran los Estados Unidos, el Reino Unido, Australia, Alemania, Francia, China, Japón, Suecia, Corea del Sur, Brasil, Rusia e incluso la luna. Teniendo un reparto tan grande de nacionalidades ayuda al jugador a realmente encontrar un personaje con el cual se identifiquen.



Sombra, Día de los Muertos skin

Construcción

La construcción dentro del juego es uno de los aspectos más importantes ya que será lo que una las animaciones con la jugabilidad, al menos en términos visuales. Existen personajes como Reinhardt o Roadhog, cuya complexión física es mucho más grande que el resto de sus compañeros. Reinhardt es un alto teniente de las fuerzas alemanas, musculoso y bien formado. Todo esto debe evidenciarse dentro de su diseño para que el resto de sus cualidades tengan sentido, como menciona Monroy en su entrevista, todos los juegos deben estar regidos por ciertas leyes de la física para ayudar a mantener la

inmersión del jugador intacta.

Simultáneamente personajes como Tracer o Sombra que tienen complexiones más pequeñas, tendrán movimientos más rápidos para reflejar mejor sus personalidades energéticas y dinámicas. Sería imposible que Tracer se moviera de la misma manera eficaz y ágil si tuviera una complexión más grande y pesara 200 libras extras.

Otro detalle que vale la pena resaltar sobre la construcción de los personajes de Overwatch es cómo estos tienen siluetas fáciles de reconocer. Cada uno de los diseños es tan único y están tan repletos de detalles distintivos que los vuelven tan distintos al resto de personajes dentro del ámbito de videojuegos, que sus siluetas son básicamente imperdibles. Ya sea por su estatura, ropa, armadura o armas, cada héroe tiene al menos cinco características que lo harán diferenciarse del resto de los personajes del juego. Por ejemplo, Reinhardt es el único personaje que utiliza una armadura completa de pies a cabeza, al igual que el único que utiliza un mazo como su arma principal. Esto se ve evidenciado al ser alguien que exclusivamente utiliza ataques de corta distancia como su método principal de combate.



Ejemplo de las siluetas de Overwatch

La estilización y el diseño

Snolnick (2014) es vital encontrar un estilo que represente a cada personaje y lo ayude a resaltar del resto. De igual manera el estilo debe ser único al videojuego y a cómo se desenvuelven las mecánicas. Este es otro de los aspectos a través de los cuales brilla Overwatch, ya que su estilo y su manera de trabajar los personajes y escenarios es bastante único dentro del mundo de los videojuegos.

El estilo del juego es una mezcla entre el clásico estilo de animación de Pixar y el estilo artístico que ha manejado Blizzard a través de los años. Esto es evidenciado por los ojos gigantes y las texturas intentando aparentar realismo dentro de un mundo animado. No está establecido oficialmente si Blizzard tomó inspiración directa de Pixar al momento de desarrollar el universo de Overwatch, sin embargo muchas similitudes pueden ser observadas.

Dentro del diseño del juego, es importante notar cómo todos los personajes tienen algún tipo de sentido dentro del contexto del juego. A pesar de contar con diseños tan distintos para cada uno de sus personajes, no existe ninguno que se sienta fuera de lugar. Incluso dentro de los mapas más coloridos como Hanamura, cada uno de los personajes parece encajar dentro del mundo en donde se desenvuelven.

Menciona Tsang (2017) “el herrero enano Torbjorn, fue tan integral que no solo acortó la brecha entre el clásico Blizzard y Overwatch, sino también en cómo ayudó a desarrollar nuestro estilo de arte”.



Hanamura, uno de los mapas del juego



Temple of Anubis

Torbjorn fue el primer héroe que realmente desarrollaron visualmente, y su aspecto influyó en todo, desde otros héroes hasta los niveles del juego y el tono general y el ambiente del juego.

También comenta Tsang (2017) que Torbjorn y su estilización tenían que encajar dentro del mundo, por esto lo utilizaron como un caso de estudio para el arte de los distintos mapas. Para Blizzard, todos los aspectos del juego debían tener sentido y sentirse cohesivos. Volviendo a la temática de la construcción, Grayson (2017) aporta que Overwatch se basa en su diseño de personajes exagerados y en sus siluetas inmediatamente reconocibles. Esto no sería posible de no ser por Torbjorn, el héroe que dio el comienzo a todo el proceso artístico de Overwatch.

Cada uno de los diseños debe decir algo sobre el héroe, en el caso de Torbjorn, inicialmente contaba con luces azules como las que tienen los personajes de Tron. Eventualmente fueron reemplazadas por luces naranjas, mostrando sus habilidades de energía fundida. De igual manera, su tenaza se convirtió en la herramienta que utiliza para poder moldear esta energía. Todo esto termina de atar los aspectos del personaje, ya que los enanos siempre han sido famosos por poder moldear distintos metales, siendo grandes herreros. Como menciona Didier (2017), es importante que todos los aspectos de un personaje se unan y tengan un tipo de sentido el uno con el otro. Como menciona Mireles en su entrevista (entrevista 1) “creemos que [el poder inferir sobre la historia de un personaje solamente con ver su diseño] es muy importante, al menos para las lecturas de la historia principal. Si hacemos bien nuestro trabajo y el campeón es coherente, deberías ser capaz de ver el arte y tener una idea general sobre su fuente de poder, quiénes son y qué habilidades utilizarán.”



Torbjorn, el primer héroe en ser desarrollado visualmente

Identificar cómo el desarrollo de personajes genera una experiencia inmersiva para el usuario

Muchas de las cosas que generan inmersión, van directamente relacionadas a los aspectos que resaltan sobre el desarrollo de un personaje. Magidan (2010) cuenta que las características de juegos que facilitan la inmersión pueden ser agrupadas en dos categorías generales: aquellas que crean un modelo mental enriquecido por el ambiente y aquellas que crean consistencia entre los objetos dentro de ese mismo ambiente.

Todas estas consistencias, dentro del contexto de Overwatch, están ligadas con el ambiente que se le presenta al jugador durante el tiempo de juego. Como se mencionó previamente, los jugadores pasan la mayoría del tiempo viendo el juego desde el punto de vista de su personaje, por lo que es sumamente importante que esta experiencia sea lo más inmersiva posible. Ya sea a través de los movimientos de los personajes, sus animaciones, sus poses, saludos o frases, es importante que los jugadores se vean inmersos gracias a la consistencia que existe dentro del ambiente.

Aunque el contexto de Overwatch plantea al jugador dentro de un ambiente futurista con cosas como robots o rayos láser, esto realmente no cancela la inmersión de los jugadores, ya que como menciona Monroy (entrevista 3) “la mayoría de juegos están basados en estudios de ciencia ficción y nosotros estamos inundados por todo tipo de películas que nos muestran una realidad distinta. Por eso es que nosotros como usuarios comenzamos a almacenar esta información. Estamos tan acostumbrados a ver rayos láser o propulsores que ya no lo vemos como algo ajeno, porque hemos estado expuestos a estos elementos por

muchos años y en otros ámbitos.” Es gracias a nuestra exposición a la ciencia ficción que ya tomamos algunos de los elementos futuristas como cosas normales, aunque no sean cosas que observamos normalmente. Debido a esto es importante que aunque sean elementos ficticios, éstos igualmente deben de interactuar de una manera que consideremos natural, hasta donde sea posible. Por ejemplo, un rayo láser debe iluminar su trayecto, al igual que una bomba debe hacer explotar lo que se encuentre a su alrededor. En Overwatch, esta atención al detalle se hace notar cuando los jugadores son capaces de interactuar con su ambiente. Golpear una pared con el mazo de Reinhardt dejará una abolladura en la pared, al igual que las bombas de Junkrat dejarán una marca negra a raíz de la explosión. También se pueden observar estos gracias a que cada uno de los personajes tiene una animación distinta para caminar.

El movimiento

En definitiva, el movimiento se convierte en uno de los aspectos clave detrás de la inmersión que sienten los jugadores al momento de comenzar una partida de Overwatch. Cada uno de los héroes de Overwatch tiene una manera distintiva de caminar, con su propio ritmo y cualidades de movimiento. Aún cuando no es posible ver sus pies durante el tiempo de juego, es posible sentir cómo corren al ver el movimiento que tienen sus armas y brazos. Cosa que también es enfatizada gracias a movimientos de cámara sutiles. Por ejemplo, Reinhardt pisotea fuertemente con su armadura pesada, esto genera movimientos largos y verticales acentuando cada uno de sus pasos. El gran balanceo horizontal de su mazo vende la idea de que existe una rotación de los hombros y el giro en su torso mientras camina.

Por otra parte, Genji corre con pasos rápidos y sigilosos, acentuando su personalidad ágil y veloz como un ninja. Existe una puntuación vertical mínima en la cámara cuando corre, como si estuviera flotando a lo largo del campo de batalla. Zenyatta literalmente flota, por lo que no se escucha ningún tipo de pasos cuando se está moviendo, sin embargo se puede observar una ligera acentuación en el rebote de sus manos para demostrar que está sucediendo el movimiento. Es una pista de mayor esfuerzo y contraste, para que el jugador sienta la diferencia entre el movimiento y su "idle pose". Lucio literalmente usa patines para movilizarse a lo largo del mapa y esa diferencia es bastante notable cuando se le controla. Su brazo libre se balancea de un lado para el otro como un skater y su brazo que carga el arma sutilmente se mueve siguiendo el ritmo de los patines. De igual manera, siendo Lucio un personaje con una temática musical, el jugador puede escuchar distintas canciones al momento de seleccionarlo.

Otro elemento que vale la pena resaltar y generalmente es ignorado es la producción auditiva y los efectos sonoros, al igual que el increíble talento de voz que está detrás de cada uno de los personajes. Cada paso que dan los personajes, cómo suenan sus armas cuando las disparan y la manera en que sus actores de voz presentan sus líneas de diálogo ayudan a que el personaje se sienta mucho más completo, ayudando a generar un nivel más alto de inmersión para el jugador. Por ejemplo, los grandes pisoteos de Reinhardt, los patines de Lucio y los pequeños pasos de Tracer tienen efectos sonoros que son únicos a ese personaje, ayudando a que el jugador se sienta realmente inmerso ya que el juego está cumpliendo con el principio de información sensorial completa, que Magidan (2010) define como la presencia de señales sensoriales que tendrían sentido dentro del mundo real.



Lucio y Genji

Gracias a la atención de detalle que Blizzard ha puesto en cada uno de sus personajes, la experiencia es realmente enriquecida para el usuario, ayudando a que este busque retornar al juego cada vez más. Los colores, animaciones, diálogos, efectos sonoros, siluetas, atuendos y demás imágenes tienen la capacidad de brindar un nivel de inmersión sumamente completo al usuario.

Las armas y las manos

Una de las cosas más admirables es como estos aspectos de personalidad son reflejados a través de los ejemplos más difíciles: los movimientos de las manos y las armas. Aunque Overwatch hace un excelente trabajo demostrando las personalidades de su diverso reparte de personajes, es importante resaltar que sigue siendo un FPS, y como menciona Novak (2006) estos son jugados desde el punto de vista del jugador. Esto vuelve más demandante el trabajo de los animadores de Blizzard, ya que tienen que ser capaces de transmitir la personalidad de cada uno de sus héroes (y un par de villanos) a través de detalles tan minúsculos como un saludo o de qué manera recargan sus armas.

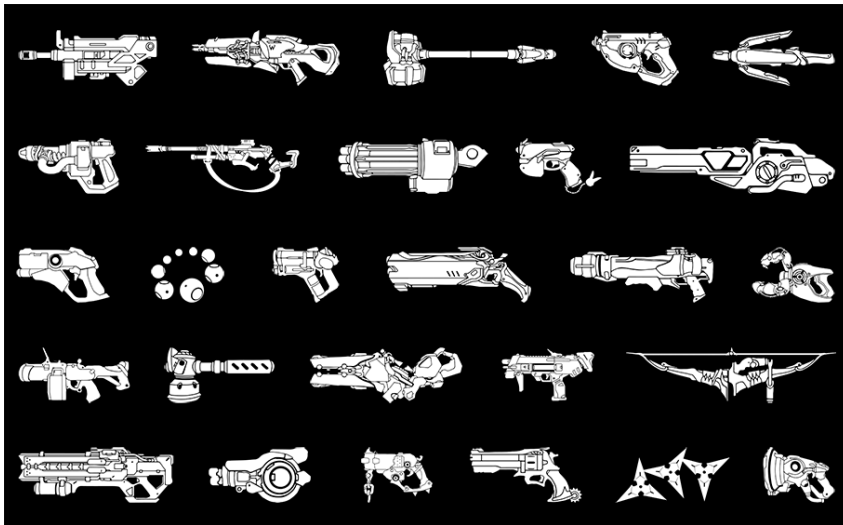
Aunque Blizzard haya invertido mucho tiempo en generar personajes interesantes con historias específicas para cada uno de ellos, el desafío más grande que han tenido es reflejar estas personalidades cuando el jugador pasará la mayoría de su tiempo viendo únicamente las armas y las manos de su personaje.



Ejemplo de perspectiva

Este es uno de los retos que Blizzard debería ser elogiado por la manera en que logró superarlo. Los artistas y animadores consiguieron que cada aspecto de un personaje incluyera tanto de su personalidad que incluso viendo un pequeño porcentaje es suficiente para que el jugador se sienta en los zapatos de quien sea que esté utilizando. Tomando como ejemplo a uno de los objetos de estudio, Junkrat, es notable que su arma fue producida por él, usando chatarra y piezas de repuesto. Esto es notable en detalles como la cinta adhesiva que usa para intentar que su arma no se desmorone mientras combate. Se resalta esto al ver que todas las piezas vibran y se agitan ligeramente cada vez que su arma dispara. Otro aspecto que se puede notar durante el momento en que se usa a Junkrat es su "idle pose". Como menciona Krawczyk (2006) esta es la acción que toma un personaje mientras espera que el jugador continúe jugando. Muchas veces esta acción refleja la personalidad y Junkrat es un claro ejemplo de esto. Durante su "idle pose" Junkrat se nota nervioso y desesperado por hacer algo, esto refleja su

personalidad explosiva y un tanto psicótica. Contrastando a Junkrat, está Soldier: 76 (sujeto de estudio 3). Teniendo un pasado militar, sus poses se mantienen firmes y profesionales como debería esperarse de un soldado. Su arma es un rifle afinado y perfectamente calibrado. Todos los movimientos de su arma son veloces y con aspereza, resaltando sus antecedentes militares. Al igual que su dueño, el arma tiene algunos rastros de desgaste, pero sin embargo es un instrumento que se ha cuidado bien con el paso de los años.



Las armas de Overwatch

Cada una de las armas cuenta no solamente con un diseño único y estilizado, si no que también han sido pensadas para detallar aspectos de las personalidades de sus dueños. No existen con el único proposito de hacer al jugador saber a quien están utilizando, si no que también buscan ser uno de los aspectos más inmersivos dentro del universo de Overwatch.

La creación de historias

Aparte de su diseño y todos los aspectos visuales detrás de Overwatch, los desarrolladores del juego también han dedicado mucho a contar las historias de los personajes a través de otros medios. Y es aquí donde surge una de las interrogantes más importantes de la investigación, ¿es realmente necesario esto? Y la respuesta, en pocas palabras, es sí. Sin embargo, sigue siendo un aspecto que no es aprovechado totalmente por los miles de estudios de juegos que hay actualmente en el mercado, porque muy pocas veces se genera mucho énfasis en desarrollar una historia que sea cautivante y que realmente llame la atención de los jugadores.

Sí, es cierto que en los últimos años se han visto distintos ejemplos de juegos que manejan muy buena narrativas, como el surgimiento de Telltale Games que han enfocado la mayoría de sus juegos en contar historias, teniendo como ejemplos a The Walking Dead y The Wolf Among Us.



Bigby Wolf, The Wolf Among Us (2013)

Ambos juegos cuentan con un nivel de narrativa espectacular, siendo este su objetivo principal. Al contrario, juegos como Overwatch no tienen la necesidad de enfocarse en estas narrativas debido a que sus mecánicas no están basadas en seguir una historia específica o en contar algo al público.

Entonces, ¿por qué dedicar tanto tiempo y esfuerzo en algo que no es necesario? Pues esto se debe a que Blizzard sabe lo importante que es tener personajes que sean interesantes y lo enganchante que pueden ser las historias para los consumidores. Los fanáticos del juego estarán tan enamorados de los personajes que eventualmente querrán conocer más sobre ellos y esto hará que sigan volviendo al juego. Como menciona Chu (2017) “cosas como el diálogo, cosas que muestran la personalidad de los personajes, incluso cosas fuera del juego. Esperamos que los cortometrajes animados y los cómics le den una idea a un personaje que de otra manera no le interesaría jugar. Tal vez eso los convencerá de probarlos y encontrar un nuevo favorito.” En otras palabras, Blizzard maneja una estrategia brillante para alentar a los jugadores a probar distintos personajes a pesar de tener alguno favorito. Es posible que un jugador esté completamente enamorado de Tracer, sin embargo al escuchar las frases de Junkrat o al verlo aparecer en alguno de los cortos animados se sentirán motivados a intentar jugarlo.

No es realmente tan importante el por qué Blizzard genera todas estas historias para su reparto, si no es más importante analizar cómo lo hace. A través de varios distintos medios, Blizzard logra dar a conocer más sobre las vidas de estos personajes, volviéndolos más relacionables.

Como menciona Monroy (entrevista 3) los personajes son aquello que termina de conectar al jugador con un juego, por lo que termina siendo muy importante que estos personajes tengan aspectos que los hagan sentir más reales. Los jugadores no van a sentirse atraídos a personajes vacíos y sin personalidad, siendo las historias una excelente manera de mostrar un insight dentro de sus vidas. Aporta Ardón (entrevista 2) que desde el inicio de los tiempos los humanos nos comunicamos con historias, todo lo que vivimos y que pasó ya no es más, las historias son lo único que tenemos para comunicarnos. La narrativa en todo tipo de medio artístico o comercial debe tener un buen desarrollo. En otras palabras, como seres humanos estamos básicamente programados para comunicarnos a través de narrativas y esto puede observarse dentro de infinitos medios. Desde el diseño gráfico hasta los libros de historia, por lo cual tiene sentido que los videojuegos comiencen a brindar más atención a este aspecto.

A través de su serie de comics, sus cortos animados, sus frases dentro del juego y la manera en que se desenvuelven los personajes en el campo de batalla, Blizzard ha logrado invitar a los jugadores a conocer un universo completamente nuevo. Como menciona Chu (2017) “lo que es interesante es que tal vez no tengamos las cosas tan claras como las tenemos en otros proyectos donde profundizamos rápidamente. Queremos dejar espacios para desarrollar estas ideas a medida que el juego avance.” A diferencia de títulos como World of Warcraft, los escritos de Overwatch no tienen definido hacia donde quieren llevar realmente este universo, por lo que lo han dejado bastante abierto a distintas posibilidades. Por ejemplo en un comic lanzado el año pasado durante la época navideña, se revelaron muchos detalles sobre las vidas personales de los héroes, más allá de su labor diaria de salvar el mundo. Es gracias

a estos pequeños momentos de lucidez en los cuales los personajes muestran un poco más sobre sí mismos, que los jugadores son capaces de identificarse más con ellos. No es lo mismo identificarse con un hombre que utiliza un mazo gigante y una armadura completa, a relacionarse con un hombre que lee cuentos a sus sobrinos al lado de una chimenea durante la época navideña (cosa que hace Reinhardt durante el comic mencionado.)

El comic, titulado “Reflections”, busca resaltar más la humanidad de los protagonistas del videojuego, ya que comienza con Tracer corriendo a toda velocidad, siendo interrumpida por su necesidad de hacer el bien. El público llega a creer que Tracer debe estar intentando cumplir una misión, para enterarse luego que estaba intentando conseguir un regalo antes que cerraran las tiendas. De igual manera, es en este comic donde se revela que Tracer es un personaje homosexual, cosa que muchos juegos no tienen la valentía de mostrar. Luego de reunirse con su novia y con Winston, los tres disfrutaron de una cena navideña, consecuentemente se muestra al resto de personajes y cómo están pasando su Noche Buena. Particularmente, este comic muestra un gran insight dentro de la psicología de los personajes. Krawczyk (2006) plantea a la psicología de un personaje como el estudio de su comportamiento. Estos aspectos son motivados por las emociones y al estudiar estas emociones es que al fin puede concretarse quien es el personaje. Su psicología ayuda a unificar su comportamiento y a generar una conexión con el público, que en este caso sería el jugador.

El comportamiento siempre definirá el carácter y éste es generalmente moldeado a través de las características definidas previamente.

Es gracias a estos insights dentro de la vida y las relaciones de los personajes lo que agrega un gran desarrollo de narrativas dentro de Overwatch y realmente deja un precedente al resto de juegos que intenten competir con él en el futuro. No se trata solamente de crear personajes lindos, también es importante que transmitan algo. Como menciona Ardón (entrevista 2) “un personaje visualmente interesante sin una historia solo es un poster sin efecto ni longevidad. Un personaje sin un buen aspecto visual pero buena historia puede cargar con el peso de una narrativa bien ejecutada pero le será difícil al observador sentir algún apego o familiaridad.”

Finalmente, se puede decir que es por la combinación de todos estos detalles que el desarrollo de personajes ha logrado resaltar entre un mercado en el cual miles de nuevos personajes son introducidos día a día. No solamente cuentan con un diseño interesante si no que también poseen cualidades que los humanizan, a pesar de ser seres que viven en una época distinta a la nuestra, cuyo objetivo en la vida es luchar contra las fuerzas del mal (o las fuerzas del bien en el caso de Reaper o Widowmaker), siguen siendo personas.

Personas con deseos, necesidades y fallas que buscan ayudar al prójimo, que disfrutan del tiempo en familia y que son capaces de sentir soledad. Es por esto que se considera que Blizzard ha hecho un gran trabajo moldeando a estos personajes, porque no son únicamente un soldado que va a morir al campo de batalla, sin nombre ni registro. A estos personajes se les ha dado una personalidad y ésta se ha llenado de varias emociones, aspiraciones y anhelos.



OVERWATCH

DOOMFIST



MASQUERADE

MICHAEL
CHU

RYAN
BENJAMIN

ANTHONY
WASHINGTON

08.

CONCLUSIONES

Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- El diseño de videojuegos es un proceso que ha cambiado mucho a lo largo de los años, con los grandes estudios generando más énfasis en cosas como gráficos o jugabilidad. Esto varía a cómo se trabajaban los juegos en el pasado, ya que sin tener mucha tecnología que permitiera el uso de gráficos avanzados, los juegos solían basarse en simples historias y objetivos claros. Actualmente, la mayoría de jugadores casuales solo prestan atención a títulos como Fifa o Call of Duty, cuya fórmula ha demostrado ser funcional ya que año tras año siguen lanzando básicamente el mismo juego sin generar mayores variaciones y aún así siguen siendo de los juegos más populares en el mercado. Sin embargo, estos juegos tienen el único propósito de entretener sin realmente profundizar mucho más sobre nada. Estos juegos no cuentan con ningún tipo de desarrollo de personajes. Es aquí en donde entra Overwatch, un juego que demuestra que es posible, incluso beneficioso, lanzar un videojuego al mercado utilizando a sus personajes como el eje central.

Los procesos trabajados dentro de Blizzard para elaborar Overwatch resultan ser necesarios dentro de la construcción del personaje, ya que permiten no solamente crear una propuesta completa y de calidad sino que también muestran la importancia de cada elemento dentro del juego.

Cada elemento demuestra que es relevante tanto para atraer y mantener enganchado a los jugadores, cómo para crear una experiencia que sea completamente inmersiva. No se trata solamente de generar personajes que se vean bien ni de tener un juego que pueda jugarse por varias

horas, se trata de una experiencia completa que los desarrolladores están brindando a sus usuarios.

El concepto es la base sobre la cual se sostiene todo diseño, sirviendo como el objetivo final de lo que se busca que transmita un personaje. De esta forma se consigue crear personajes que se sienten reales, a pesar de ser animados y dentro de un entorno ficticio.

La investigación permite a los creadores el desarrollo de personajes más humanizados, ya que pueden atribuir elementos culturales e históricos a sus personajes, permitiendo que el usuario se sienta fácilmente conectado con los distintos personajes.

La construcción de los personajes aporta a que cada uno se sienta realmente unificado, ya que sus características físicas ayudan a demostrar su jugabilidad y habilidades. De igual manera se convierte en uno de los ejes más importantes dentro de un personaje pues ayuda a la generación de su diseño, el cual será la primera impresión que tendrá un jugador sobre ellos.

El diseño de personaje, aunque se base en arquetipos, demuestra el valor de tomar una idea básica y expandirla y moldearla a las necesidades que se presenten a lo largo del proceso creativo. También cumple la función de resaltar características en los personajes, como expresiones o atuendos.

El estilo ayuda a definir y resaltar a los personaje entre un mar infinito de personajes que existen actualmente en el mercado de los video juegos.

- La inmersión es un tema que puede aplicarse a varios tipos de medios, como la televisión y el cine o en la creación de videojuegos. Actualmente, muchas compañías invierten sus fondos en crear tecnologías de realidad virtual que ayuden a generar una experiencia inmersiva completa. Sin embargo, se considera que para que el jugador se sienta inmerso solamente necesita que los aspectos del juego tengan coherencia.

No es necesario que se invierta demasiado en hardware específico que brinde un nivel de inmersión elevado, solamente se necesita que los elementos sean utilizados de forma correcta. Siendo influenciado grandiosamente por el diseño del personaje, la inmersión sucede cuando el usuario realmente cree que está siendo parte de un video juego. En términos generales, la inmersión sucede cuando se atacan los sentidos generales del jugador y éste puede sentirse identificado con su entorno.

Sin embargo, cada uno de los elementos que influyen al diseño de un personaje llegan a influir en lo inmerso que pueda sentirse un jugador. Agregando ciertos aspectos como la interacción con el ambiente.

La animación es uno de los elementos más importantes dentro de Overwatch, ya que a partir de ella es que se dan a conocer varias características de un personaje, revelando ciertos detalles de su personalidad. Al ser un elemento que está siempre presente durante el tiempo de juego, la animación es vital para hacer sentir al usuario como si realmente está experimentando el juego a través de distintos puntos de vista.

Por otra parte, la animación también cumple la función de hacer que el mundo se sienta más realista. Cosas como la iluminación y el movimiento de los personajes ayudan inmensamente.

La producción sonora termina de unificar la inmersión, ya que es a través de pequeños detalles auditivos que el mundo termina de sentirse completo.

Recomendaciones

- Se recomienda a las persona que busquen llevar a cabo este tipo de proyectos, que no teman realmente dar vida y humanidad a sus personajes. No es prudente crear personajes sólo con fines publicitarios o funcionales, ya que será mucho más beneficioso para el proyecto el tener personajes con los cuales pueda relacionarse el usuario. De esta forma se asegura que se crearán proyectos mucho más interesantes y se espera que dentro del contexto guatemalteco comiencen a surgir propuestas de juegos más interesantes.
- Se recomienda también realizar investigaciones sobre el tema, ya que no es un tema fácil de dominar. Existen muchos aspectos que pueden alterar el desarrollo de un personaje específico, debido a que se espera que ninguno sea igual a otro. A pesar de la existencia de arquetipos tradicionales, todo personaje debería sentirse único y desarrollado extensamente. Aunque el desarrollo sea un proceso largo, el resultado final hace que todo valga la pena si el usuario logra conectar con el personaje.



UPRISING

09. REFERENCIAS

Referencias de imágenes

Estas se encuentran en el orden de aparición dentro del documento

<http://bit.ly/2mLv0Fw>

<http://bit.ly/2BcEu1B>

<http://bit.ly/2mLworl>

<http://bit.ly/2mMGY1l>

<http://bit.ly/2DphS49>

<http://bit.ly/2mR6JOS>

<http://bit.ly/2DMYF9s>

<http://bit.ly/2mMcrAQ>

<http://bit.ly/2BcYGjM>

<http://bit.ly/2Dm8vSp>

<http://bit.ly/2rmbggW>

<http://bit.ly/2BbO051>

<http://bit.ly/2DKXWW4>

<http://bit.ly/2mMdgCjU>

<http://bit.ly/2DIYC7n>

<http://bit.ly/2mP4yvt>

<http://bit.ly/2DowNeE>

<http://bit.ly/2ESDP7X>

<http://bit.ly/2mQii9c>

<http://bit.ly/2BaB3s9>

<http://bit.ly/2ESLwL5>

<http://bit.ly/2BbY7XK>

<http://bit.ly/2DqVear>

<http://bit.ly/2ESJ9bd>

<http://bit.ly/2FRsrKw>

<http://bit.ly/2DICm4t>

<http://bit.ly/2DLBCLT>

<http://bit.ly/2BaBPW5>

<http://bit.ly/2DfKmsL>

<http://bit.ly/2DIZdWF>

<http://bit.ly/2EV3IUj>

<http://bit.ly/2FNdZ6q>

<http://bit.ly/2rnOjua>

<http://bit.ly/2BcpuAE>

<http://bit.ly/2FQtxX7>

The Art of Zootopia

<http://bit.ly/2naQ73X>

<http://bit.ly/2DfXtdC>

<http://bit.ly/2mRCdVm>
<http://bit.ly/2BcZrtl>
<http://bit.ly/2DN1SG2>
<http://bit.ly/2mHWsDY>
<http://bit.ly/2BcKWWq>
<http://bit.ly/2DIKUS5>
<http://bit.ly/2rj5cG7>
<http://bit.ly/2FT5O8P>
<http://bit.ly/2rfxbq4>
<http://bit.ly/2rm4esK>
<http://bit.ly/2BbOqs7>
<http://bit.ly/2DsTr4E>
<http://bit.ly/2ES7jTk>
<http://bit.ly/2DpEdxD>
<http://bit.ly/2mQjU2K>
<http://bit.ly/2FS8aVw>
<http://bit.ly/2Dqatk2>
<http://bit.ly/2DdSQR5>
<http://bit.ly/2DOUs5b>
<http://bit.ly/2FTbcsn>
<http://bit.ly/2DepSRb>

<http://bit.ly/2mRHhJi>
<http://bit.ly/2Bdj9oJ>
<http://bit.ly/2DnXkJ7>
<http://bit.ly/2rpc2Kv>
<http://bit.ly/2DKZ248>
<http://bit.ly/2hHvaNi>
<http://bit.ly/2DsUjGs>
<http://bit.ly/2mTvRF3>
<http://bit.ly/2BcidRs>
<http://bit.ly/2riPzP1>
<http://bit.ly/2ESSlqA>

Referencias consultadas

B

Blaise, A. (2017) "The Seven Steps to Great Character Design" Recuperado de <http://www.cartoonbrew.com/sponsored-by-aaron-blaise/aaron-blaise-reveals-seven-steps-great-character-design-149504.html>

Blizzard (2017), "The Art of Overwatch".

C

Cámara, S. (2006) "El dibujo animado". Editorial Parramón, segunda edición. Barcelona, España.

D

Davies, P (2016) "Overwatch: talking hero design, Quake and backstory with Blizzard's Michael Chu" Recuperado de <https://www.vg247.com/2016/05/25/overwatch-interview-michael-chu-story-quake-hero-design/>

G

Gardner, J. (2011) "El proceso de animación, fundamentos de animación digital 2"

Grayson, N. (2017) "Overwatch's Unique Style Began with Torbjorn" Recuperado de <https://kotaku.com/without-torbjorn-overwatch-wouldnt-be-overwatch-1792919785>

K

Krawczyk, M. (2006) "Game Story & Character Development Essentials", Thomson Delmar Learning

M

Madigan, J. (2010) "The Psychology of Immersion in Videogames" Recuperado de: "<http://www.psychologyofgames.com/2010/07/the-psychology-of-immersion-in-video-games/>"

Marin, E. (2016) "Hablamos con Blizzard sobre cómo se diseñan personajes de videojuegos y lo nuevo de Overwatch" Recuperado de: <https://es.gizmodo.com/hablamos-con-blizzard-sobre-como-se-disenan-personajes-1784058425>

N

Nelmes, J. (2003) "An Introduction to Film Studies | Third Edition", Routledge, Nueva York, Estados Unidos, tercera edición

Novak, J. (2006) "Game Development Essentials", Thompson Delmar Learning

R

Ráfols, R. y Colomer, A. (2003) "Diseño Audiovisual". Editorial Gustavo Gili. Barcelona, España

Ritchie, J. (2017) "The 12 Principles of Animation",
Recuperado de: <https://idearocketanimation.com/13721-12-principles-of-animation-gifs/>

S

Saunders, K. (2006) extraído de "Game Story & Character Development Essentials" (p.39)

Sheldon, L. (2004) "Character Development and Storytelling", Thomson, Estados Unidos

Skolnick, E. (2014) "Video Game Storytelling", Watson-Guptill Publications, Nueva York, Estados Unidos

Soulban, L. (2005) extraído de "Game Story & Character Development Essentials" (p.38)

Suárez, R. (s./f.) "Animación por computador". Recuperado de: http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lis/suarez_r_pk/capitulo3.pdf el 10 de marzo de 2017.

T

Thomas, F, y Johnston, O. (1981) "The Illusions of Life", Disney Edition

Tsang, A. (2017) "Video game character design with Arnold Tsang" Recuperado y transcrito de: <https://www.youtube.com/watch?v=hW8Ytla7ahc>

Y

Yebenes, P. (1993) "La música en el mundo de la animación". Universidad de Lima. Lima, Perú.

10. ANEXOS

Anexo A: Entrevistas

Cuestionario de entrevista dirigido a: Ryan Mireles

1. For starters, tell me a little bit about yourself. What got you into character design and development?

I have always loved video games and they have been my biggest passion in life. I started out in Film production as a Production Assistant, cleaning sets for TV shows. I then became an associate producer and that's where I first started to learn about production. I always wanted to be in video games though so I took a less paying job as a QA analyst for Sony Playstation in order to get my foot in the door in the video game industry. From there I became QA lead on God of War 3, and then I was the Combat Design producer on God of War: Ascension. This is where I first started to learn the Character Design process, developing characters for the God of War Series. From there I became the Gameplay & Systems Producer for the new God of War game. While working on God of War I became a huge LoL fan, playing it all the time and addicted to eSports. Eventually I made my way to Riot as the Producer of the Champion Update team and now am the Producer of Champions Team (A new team that has combined the Champion Update Team and the New Champions Team into one Team) I have always loved building characters and likely always will.

2. What is your process when designing a new character?

First off we do what is called "Opportunity Spacing." Basically we look at our giant cast of Champions and look for things that are missing or things that League needs at the time. We then create some "Opportunity Spaces" for the team to attempt to hit with a new champion. Examples would be a Marksman Jungler (Kindred) or Duo Bot champs (Xayah & Rakan). After that we start a new champion or VGU by getting together what we call the Champion DNA. DNA stands for Design, Narrative & Art. So it's a gameplay designer, a concept artist, narrative writer and me as the producer. We then start with the opportunity space and everybody starts throwing tons of ideas around in a crazy brainstorm. These ideas can be gameplay mechanics, personalities or visual ideas as well. Over time things start to stick and the champion starts to come together. Design, Art and Narrative all inspire each other and overtime we narrow down further and further into a cohesive champion, cutting anything that doesn't fit with the direction as we narrow over time.

3. What is the most important part of the design process?

I think the most important part is to have clear high level goals or "Opportunity Spaces" from the beginning. Teams can easily spin endlessly on a Champion if the high level goals aren't clear or inspirational.

4. What tools do you use when designing? (Physical tools, computer programs, etc.)

I don't really use many tools as a producer.

5. How much do you involve cultural background research and references into your design process?

The artists do this quite a bit. They take inspiration from

everywhere though, not specifically cultural.

6. Even when a character is from a made up land, is it important to take inspiration from real world cultures? Why?

I think it is as it adds a degree of reliability to a Champion. We don't always add these types of things to our Champions though and when we do we usually try to take inspiration from multiple cultures rather than just one.

7. How do different videogame genres affect the development process of a character?

The usually only effect the development process by giving inspiration to the designer. Maybe there is a popular game with a mechanic we think would fit well into league. We generally have to change to mechanic a bit to make it fit into league but those types of inspirations can lead to really cool designs. Jhin and Graves both have a reload mechanic, for example, that is inspired by first person shooters.

8. What physical attributes are more important to detail while developing a new character? (Body type, clothes, accessories, skin color, etc.) Explain

Archetypes have a heavy influence on our creative process. We think that good champions have a clear archetype that people can relate to. We usually identify the archetype we are going for very early in the Champion creative process. We then try to do a twist on the archetype so that it feels unique and interesting in LoL. Ryze for example is the powerful wizard archetype but we made him buff/aggressive to counter the common old/frail look the

archetype usually contains. Sometimes these archetypes are more clear than other, for example, Tharok's archetype is the Armored Transport, which is a archetype in many games, though it isn't super obvious when you see him that he embodies this.

9. Do archetypes influence the creative process? In what way?

The most important physical attribute to show is the Champions source of Power. It needs to be very clear when you see a Champion what their source of power is and what type of gameplay will likely be associated with that. When you see Braum for example his Shield and his Muscles are greatly exaggerated, which implies he is going to protect people (Shield) and that he is Strong (Melee.) By just looking at his art you can kind of get he is going to be this Melee Support, most likely on the tanky side.

10. What comes first, the physical design or the backstory? Is it better to have a character that looks amazing visually or one that has deep development or growth?

As I mentioned above Design, Art and Story all happen at the same time. I think it's important for all 3 disciplines to influence each other as I think that leads to strong cohesive champions.

11. Is voice an important aspect of character design? Do you have a voice actor in mind whenever you create a new character?

Voice is a very important part of the character. We usually don't have a specific voice actor in mind, though the narrative writer will often include references from TV

Shows or Movies early on to get the team aligned around the type of voice we think a Champion should have. Once we get into production we do full auditions with VO actors and settles on the one we think did the best auditions.

12. Is it important to be able to understand aspects of a character's backstory just by their visuals? (For example, their attire and skin color might reveal aspects of their story)

We think this is very important, yes, at least for the primary story reads. If we do our job right and the Champion is cohesive you should be able to look at the art and have a generally idea about there source of power, who they are, and what kidns of abilities they will use.

13. Do you have any character you are particularly proud of designing? What made this character stand out for you?

Hmm. I think the Warwick VGU is one I am particularly proud to have worked on. I think we took Warwick to a whole other level and I think his art, design, and narrative are all extremely cohesive. When you see Warwicks Splash Art you get the sense of a brutal killer that will hunt down his prey relentlessly. Once you get into the game his gameplay matches this and even causes the player to throw caution into the wind in order to hunt and kill his prey when they are low on health. His narrative and VO also support this. Zoe is another one I am very proud of as I think her art reflects the playful, mischievous but fun gameplay she has.

14. How much does a character's design influence the way he/she is played? Does gameplay rely heavily on a character's personality?

As mentioned above I think Gameplay, Art and Narrative

all effect each other, and that's what makes a champion design strong.

15. Do you think having interesting characters helps attract the attention of players? Why?

100% it does. While gameplay is the main driving factor to people playing a game we have found through surveys and insights reports that for all character driven games (LoL, Overwatch, Dota2) there is a pretty sizable amount of players that play a game because there a specific character that they relate to in it. I think having a colorful cast of characters is 100% a big draw for games like LoL.

16. How much does character design feel the player feel more immersed within the game's universe? Is this important?

I think it is super important to making a player feel immersed in the game's universe. We look at data for all our champions and the ones that have strong themes AND strong gameplay are the most resonate champions to our playerbase. Champions with fun gamepaly tend to be popular as well, and Champions without fun gameplay and strong thematics tend to be much less popular, but Champions with both are EXTREMELY popular (Jhin, Lucian, Jinx, Kayn, Xayah/Rakan)

Blitzcrank, for example is a champion that gets pretty low theme scores from our player surveys but high gameplay scores. He is pretty popular, but no where near as popular as champions that players rate high thematically AND gameplay (Ahri or Jinx, for example.) On the other hand Aurelion Sol is rated very high on Thematics but low on gameplay and has a pretty low playrate as a result.

The bottom line is that Thematics can push strong gameplay very far and make a Champion really come together to create a resonate experience but thematics alone can't save a champion that has lower scoring gameplay.

17. When designing a character, do you take into consideration how he/she will affect the game's lore?

We do. We usually create the core of the Champion first and then fit it into the lore afterwards. This way we make sure we are making a deeply resonate champion that stands on its own even if you know nothing about our lore. Once we feel we have that we start to work it into the world and lore of Runeterra.

18. Does it help to have a diverse roster of characters within a game? What benefits are there?

We think it's very important to have a diverse roster of characters within the game. There are many reasons why. One reason is that different players like different things and like I mentioned above many people play games because they have a character they love in it, so having more diverse characters means there will be more people that relate to at least one champion in our roster. The other reason is that it makes the game feel fresh when you are playing game after game for thousands of hours. When you get into a game and all the champion in it feel different in look, personality, and gameplay then each game feels unique and adds to the replay-ability and excitement of LoL.

19. How do you manage to make each character feel and look unique, having so many different characters in the videogame industry?

It's definitely challenging with so many champions in LoL! It is also very fun because of how challenging it is. We think there are infinite possibilities for Champions though so we always manage to come up with something!

20. Working on a game that isn't driven primarily by the story behind the characters, how important is it to create a compelling background story and lore for each new champion?

The background Lore is important but not as important as there Character and who they are in the moment you are playing them on Summoners Rift. LoL is much more Character Driven then STory Driven and what makes a good Character Driven story is to have compelling and iconic characters! We primarily focus on that, and then flesh out the background towards the end of a champions development.

Guía de entrevista dirigida a: Marcelo Ardón

1. Para iniciar, cuéntame un poco sobre ti. ¿Qué hizo que te interesaras en la ilustración?
2. ¿Cuál es tu proceso al momento de ilustrar? ¿Qué etapa del proceso es la más importante?
3. ¿Qué herramientas utilizas para ilustrar?
4. ¿Qué tan importante es la construcción dentro del proceso de ilustración? ¿Por qué?
5. ¿Qué tanto de la personalidad de un personaje debe reflejarse en el concept art?
6. Aún cuando un personaje proviene de un entorno ficticio, ¿es importante tomar inspiración de culturas o contextos reales? ¿cuáles?
7. ¿Qué aspectos físicos vale la pena detallar durante la creación de personajes?
8. ¿Qué es más importante? ¿Tener un personaje que visualmente se ve espectacular o uno que tenga una historia y crecimiento? ¿Por qué?
9. ¿Qué tanto llama tu atención un videojuego basado en sus personajes?
10. ¿Qué beneficios trae el tener un reparto diverso de personajes dentro de un juego?
11. ¿Has escuchado de Overwatch? ¿Qué, en tu opinión, vuelve a los personajes de Overwatch tan llamativos?
12. ¿Consideras importante que los personajes tengan historias interesantes dentro de un videojuego? ¿Por qué?
13. ¿Crees que el desarrollo de personajes ha ayudado a incrementar la popularidad de Overwatch? ¿Por qué?
14. ¿Qué tanto influye la historia en cuánto a la inmersión del jugador dentro de un videojuego? ¿Influyen los personajes?
15. ¿Crees que es mejorada la experiencia de usuario cuando se cuenta con un diseño de personajes más atractivo? ¿De qué manera?
16. ¿En tu experiencia con los videojuegos, es importante que existan aspectos con los cuales los jugadores puedan relacionarse dentro de la historia de un personaje?

Guía de entrevista dirigida a: Juan Manuel Monroy

1. ¿Qué fue lo que te hizo que te interesaras en el desarrollo de personajes y videojuegos?
2. ¿Cuál fue el proceso al momento de desarrollar a los personajes? ¿Cómo surge el concepto? ¿Cuántas referencias se utilizaron y cuánta investigación se realizó? ¿Qué tanto se tomó en cuenta el background cultural?
3. ¿Qué tanto influye el diseño de personajes en cómo será trabajada una animación? ¿Qué tanto se conecta el diseño con la animación? ¿Deben tener lógica los movimientos de los personajes?
4. ¿Hablando de los personajes, considerarías que es importante apegarse a ciertos arquetipos? ¿Es mejor variar?
5. ¿Consideras importante que los personajes sean atractivos? ¿O no es importante siempre y cuando tengan historias amplias?
6. ¿Qué tanto consideras que ayuda a un juego tener un reparto variado? ¿Puede ser beneficioso dar una variedad grande al jugador o puede resultar frustrante el tener tantas opciones?
7. Tomando a Overwatch como ejemplo, éste no cuenta con un modo historia. ¿Qué tan importante es el desarrollo de historias cuando éstas no son las que impulsan principalmente al juego?
8. ¿Qué tan importante es mantener un nivel de realismo dentro de los juegos para que los jugadores puedan

sentirse identificados, a pesar de que en éstos existan elementos fantásticos?

9. ¿Qué tan importante es que un jugador se sienta inmerso dentro de un video juego?

10. ¿Es posible que un jugador se sienta inmerso dentro de un videojuego solamente por algún personaje y su historia?

Anexo B: Guía de Observación

Imagen del personaje

Vistas del personaje

Nombre del Personaje

Alias (Año)

A. Animación

1. Tipo de animación

Animación Tradicional

Animación Digital

2. Principios de animación

“Squash and Stretch”

“Anticipation”

“Staging”

Pose a pose

Seguimiento y superposición

Acciones secundarias

Arcos

“Slow in and slow out”

Tiempos

Exageración

Dibujos sólidos

Atracción

B. Video Juegos

3. Género:

Acción

Aventura

Simulación y Deportes

Estrategia

“Role Playing”

4. Tipo:

“Shooter”

“Fighter”

MOBA

MMO

“Racing”

5. Aspectos presentes en la historia:

Concepto

Escenario

Contexto

“Backstory”

Premisa

Temática

C. STORYTELLING

6. Tipo de “storytelling”:

“Three Arc Story”

“Hero’s Journey”

“Genre Specific”

7. Dispositivos para la ejecución

“Inciting incident”

“Foreshadowing”

Conflicto

Unión de Opuestos

“MacGuffin”

“Ticking Clock”

“Deus Ex Machina”

8. Arquetipos:

Héroe

Sombra

Mentor

Ayudador

Guardián

“Trickster”

Heraldo

9. Tipos de personajes contemporáneos:

Protagonista

Co-protagonista

Anti-heroe

Antagonista

“Side Kick”

Lacayo

10. Tipo de control sobre el personaje

“Player character (PC)”

“Non player character (NPC)”

11. Clase del personaje:

“Tank”

DPS

“Healer”

“Nuker”

12. Colores:

Fríos

Cálidos

Neutros

13. Movimiento

“Signature”

“Idle”

“Walk cycle”

14. Voz

Femenina

Masculina

E. PERSONAJES + CONTEXTO

15. Fisiología del personaje:

Género

Edad

Color de ojos y cabello

Estatura y peso

Tipo de cuerpo

Apariencia física

Marcas distintivas

Expresiones faciales

Reacciones

Gestos

Salud

16. Sociología del personaje:

Padres

Nivel socioeconómico

Religión

Era

Etnia

País de Origen

17. Psicología del personaje:

Creencias

Orientación sexual

Temperamento

Actitud

Complejos

Inteligencia emocional

18. Crecimiento del personaje:

Nivel 1

Nivel 2

Nivel 3

Nivel 4

Nivel 5

19. Aspectos que generan inmersión

Información sensorial

Narrativa

Ambientes demandantes

Falta de incongruencias visuales

Comportamientos creíbles

Presentación del mundo de juego

Interactividad con objetos dentro del juego

Movimiento