



# MINDWORLD









# MINDWORLD

JOSEPH WOODCOCK SALOMÓN





PROYECTO  
MINDWORLD

MEMORIAS



JOSEPH WOODCOCK SALOMÓN

Creación del Prototipo de un Videojuego de Rol de Acción que Contribuya a Generar Conciencia sobre la Depresión en Jóvenes Adultos





PROYECTO  
MINDWORLD

MEMORIAS



JOSEPH WOODCOCK SALOMÓN

**Asesor:**

DANIEL JOJOA BURGOS

Creación del Prototipo de un Videojuego de Rol de Acción que Contribuya a Generar Conciencia sobre la Depresión en Jóvenes Adultos



## PALABRAS CLAVE ---

Depresión - Desarrollo - Diseño - Salud - Videojuegos

## NOTA DE RESPONSABILIDAD ---

El pensamiento que se expresa en esta obra es de exclusiva responsabilidad de su autor y no compromete la ideología de la Universidad CESMAG.

## NOTA DE ACEPTACIÓN

**Jurado 1:**

---

**Jurado 2:**

---

**Asesor:**

---

---

## NOTA DE AUTOR

**Universidad CESMAG  
Facultad de Arquitectura y Bellas Artes  
Programa de Diseño Gráfico**

Creación del Prototipo de un Videojuego de Rol de  
Acción que Contribuya a Generar Conciencia sobre la  
Depresión en Jóvenes Adultos.

**Joseph Woodcock Salomón**

Asesor:  
**Daniel Jojoa Burgos**



## AGRADECIMIENTOS

Este proyecto no habría sido posible sin el inquebrantable apoyo y comprensión de mi familia durante todo este proceso de investigación. Gracias por el sacrificio de tiempo y la dedicación que han brindado, comprendiendo las demandas y desafíos que conlleva la investigación.



“Si no persigues lo que quieres, nunca lo tendrás. Si no preguntas, la respuesta siempre será no. Si no das un paso adelante, siempre estarás en el mismo lugar.”

Nora Roberts



## RESUMEN

El proyecto “Creación del Prototipo de un Videojuego de Rol de Acción que Contribuya a Generar Conciencia sobre la Depresión en Jóvenes Adultos”, el cual también toma por nombre “MindWorld”, consiste en el proceso de desarrollo de un videojuego de rol de acción con el cual se busca generar conciencia sobre los problemas de salud mental, específicamente la depresión, en los jóvenes adultos que rondan entre los 20 y 30 años. Para esto, y por medio de la metodología IDER, se realiza un proceso de investigación respecto al desarrollo de videojuegos y la enfermedad tratada, de esta forma lograr caracterizar la problemática y proseguir al diseño tanto de personajes, escenarios, universo, historia, narrativa y mecánicas de juego que funcionen como una metáfora de la temática tratada, para esto se dará uso de la herramienta MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetic).

Para asegurar que el producto resultante funcione adecuadamente como un medio de entretenimiento y una herramienta de comunicación social lo suficientemente interesante para el público objetivo, se realizará un proceso de experimentación constante, realizando pruebas de satisfacción con el público objetivo para encontrar los problemas y por medio de un proceso de refinamiento solucionarlos.



## ABSTRACT

The project “Creation of a Prototype of an Action Role-Playing Video Game that Contributes to Generating Awareness about Depression in Young Adults”, also known as “MindWorld”, consists of the development process of an action role-playing video game aimed at raising awareness about mental health issues, specifically depression in young adults aged between 20 and 30 years old. For this purpose, and through the IDER methodology, a research process is carried out regarding the development of video games and the treated illness, in order to characterize the problem and proceed to design characters, scenarios, universe, storyline, narrative, and gameplay mechanics that highlight the theme; for this, the MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetic) tool will be used.

To ensure that the resulting product functions properly as a social communication tool and is interesting enough for the target audience, experimentation will be conducted to identify issues present in the initial prototype and solve them through a refinement process.



# ÍNDICE



---

## PRELUDIO

---

### ORIGEN 3

El Horizonte 5

El Vacío 7

La Razón 8

El Rumbo 10

### SUSTENTO 13

Los Rastros 15

El Saber 20

Las Bases 23



# IDEACIÓN

<b>MÉTODO</b>	<b>45</b>
IDER	47
El Enfoque	51
<b>AUDIENCIA</b>	<b>55</b>
Los Interesados	57
Los Expertos	58
Los Usuarios	62
Mapa de empatía	69
<b>PLAN</b>	<b>71</b>
La Jugabilidad	73
La Dirección	78
<b>PROCESO</b>	<b>85</b>
La Narrativa	86
La Identidad	92
El Entorno	98
Los Personajes	118
La Interfaz	142
<b>PROTOTIPO</b>	<b>155</b>
Los Prototipos	157
La Preparación	158
El Arte	162
El Desarrollo	163
El Resultado	179





## — CREACIÓN —



<b>LEGADO</b>	<b>189</b>
El Veredicto	191
La Síntesis	204
<b>FINAL</b>	<b>207</b>
Las Fuentes	208
Los Anexos	210

# IMÁGENES

Imagen 1 - Portada Dark Souls Remastered	16
<a href="https://store.steampowered.com">https://store.steampowered.com</a>	
Imagen 2 - Portada Another Crab's Treasure	17
<a href="https://store.steampowered.com">https://store.steampowered.com</a>	
Imagen 3 - Portada Hollow Knight	17
<a href="https://store.steampowered.com">https://store.steampowered.com</a>	
<a href="https://store.steampowered.com">https://store.steampowered.com</a>	
Imagen 4 - Gameplay Chipanguas	18
<a href="https://www.facebook.com">https://www.facebook.com</a>	
Imagen 5 - Gameplay Susurros la Llorona	18
<a href="https://wulfgames.co">https://wulfgames.co</a>	
Imagen 6 - Gameplay CrisTales	19
<a href="https://store.steampowered.com">https://store.steampowered.com</a>	
Imagen 7 - Gameplay Age of Empires IV	25
<a href="https://store.steampowered.com">https://store.steampowered.com</a>	
Imagen 8 - Gameplay Tetris	26
<a href="https://www.genbeta.com">https://www.genbeta.com</a>	
Imagen 9 - Gameplay Clash Royale	26
<a href="https://aminoapps.com">https://aminoapps.com</a>	
Imagen 10 - Gameplay Call of Duty: Warzone	26
<a href="https://store.steampowered.com">https://store.steampowered.com</a>	
Imagen 11 - Palpedia de Palworld	27
<a href="https://www.mundodeportivo.com">https://www.mundodeportivo.com</a>	
Imagen 12 - Gameplay Teardown	27
<a href="https://store.steampowered.com">https://store.steampowered.com</a>	
Imagen 13 - Mundo Hellblade 2	28
<a href="https://www.3djuegos.com/">https://www.3djuegos.com/</a>	
Imagen 14 - Zelda BOTW	28
<a href="https://es.wired.com">https://es.wired.com</a>	
Imagen 15 - Genshin Impact	29
<a href="https://www.korosenai.es">https://www.korosenai.es</a>	
Imagen 16 - Candy Crush	29
<a href="https://www.king.com">https://www.king.com</a>	

Imagen 17 - Minecraft-----	29
<a href="https://es.ign.com">https://es.ign.com</a>	
Imagen 18 - The Last of Us -----	30
<a href="https://latinamericanpost.com">https://latinamericanpost.com</a>	
Imagen 19 - Need for Speed Most Wanted -----	30
<a href="https://store.steampowered.com">https://store.steampowered.com</a>	
Imagen 20 - World of Warcraft-----	30
<a href="https://news.blizzard.com">https://news.blizzard.com</a>	
Imagen 21 - Top juegos de acción-----	32
<a href="https://www.hobbyconsolas.com">https://www.hobbyconsolas.com</a>	
Imagen 22 - Top juegos de rol -----	33
<a href="https://www.hobbyconsolas.com">https://www.hobbyconsolas.com</a>	
Imagen 23 - Top juegos de aventura -----	33
<a href="https://www.hd-tecnologia.com">https://www.hd-tecnologia.com</a>	
Imagen 24 - Primer nivel de Mario Bros -----	34
<a href="https://www.anaitgames.com">https://www.anaitgames.com</a>	
Imagen 25 - Gameplay Dark Souls 1 -----	35
<a href="https://store.steampowered.com">https://store.steampowered.com</a>	
Imagen 26 - Interfaz Dark Souls III -----	37
<a href="https://islademonos.com">https://islademonos.com</a>	
Imagen 27 - Contexto de Elden Ring -----	40
<a href="https://www.youtube.com">https://www.youtube.com</a>	
Imagen 28 - Historia principal Elden Ring -----	40
<a href="https://eldenring.fandom.com">https://eldenring.fandom.com</a>	
Imagen 29 - Historia adicional The Witcher 3 -----	41
<a href="https://vandal.elespanol.com">https://vandal.elespanol.com</a>	
Imagen 30 - Historia secundaria Elden Ring -----	41
<a href="https://attackofthefanboy.com">https://attackofthefanboy.com</a>	
Imagen 31 - Pactos de Soulframe -----	77
<a href="https://gamers4.life/es">https://gamers4.life/es</a>	
Imagen 32 - Estadísticas de Soulframe -----	77
<a href="https://thenerdstash.com/">https://thenerdstash.com/</a>	
Imagen 33 - Gamplay Hollow Knight -----	77
<a href="https://en.riotpixels.com">https://en.riotpixels.com</a>	
Imagen 34 - Gameplay Another Crab's Treasure -----	77
<a href="https://www.rockpapershotgun.com">https://www.rockpapershotgun.com</a>	

Imagen 35 - Gameplay Dark Souls 2 <a href="https://www.ign.com">https://www.ign.com</a>	77
Imagen 36 - Gameplay Megaman X5 <a href="https://steamcommunity.com">https://steamcommunity.com</a>	77
Imagen 37 - Gameplay Warframe (Duviri) <a href="https://www.artstation.com">https://www.artstation.com</a>	79
Imagen 38 - Virgen María <a href="https://www.javeriano.edu.co">https://www.javeriano.edu.co</a>	79
Imagen 39 - Florituras <a href="https://www.freepik.es">https://www.freepik.es</a>	79
Imagen 40 - Historias Religiosas <a href="https://humanidades.com">https://humanidades.com</a>	79
Imagen 41 - Espacios Liminales <a href="https://www.vidaextra.com">https://www.vidaextra.com</a>	79
Imagen 42 - Iglesia de las Lajas <a href="https://www.colombia.com">https://www.colombia.com</a>	79
Imagen 43 - Fanart Dominux Thrax <a href="https://twitter.com">https://twitter.com</a>	87
Imagen 44 - Estátuas Dark Souls 3 <a href="https://www.reddit.com">https://www.reddit.com</a>	87
Imagen 45 - Gameplay Elden Ring <a href="https://www.vidaextra.com">https://www.vidaextra.com</a>	87
Imagen 46 - Gameplay Dark Souls 2 <a href="https://www.ign.com">https://www.ign.com</a>	87
Imagen 47 - Gameplay Dark Souls 3 <a href="https://www.dafont.com/es/forum">https://www.dafont.com/es/forum</a>	87
Imagen 48 - Intro Elden Ring <a href="https://www.fullesports.com">https://www.fullesports.com</a>	87
Imagen 49 - Gameplay Warframe (Duviri) <a href="https://news.xbox.com">https://news.xbox.com</a>	99
Imagen 50 - Gameplay Elden Ring <a href="https://xboxplay.games">https://xboxplay.games</a>	99
Imagen 51 - Gameplay Sky <a href="https://sky-ninosdelaluz.fandom.com">https://sky-ninosdelaluz.fandom.com</a>	99
Imagen 52 - Mundo Dark Souls Remastered <a href="https://darksouls.fandom.com">https://darksouls.fandom.com</a>	99

Imagen 53 - Fanart Dark Souls 1 -----	99
<i><a href="https://www.pinterest.cl">https://www.pinterest.cl</a></i>	
Imagen 54 - Concept art Elden Ring -----	119
<i><a href="https://www.zerochan.net">https://www.zerochan.net</a></i>	
Imagen 55 - Concept art Elden Ring -----	119
<i><a href="https://twitter.com">https://twitter.com</a></i>	
Imagen 56 - Concept art Elden Ring -----	119
<i><a href="https://twitter.com">https://twitter.com</a></i>	
Imagen 57 - Dark Souls 1 -----	119
<i><a href="https://darksouls.fandom.com">https://darksouls.fandom.com</a></i>	
Imagen 58 - Dark Souls 1 -----	119
<i><a href="https://en.wikipedia.org">https://en.wikipedia.org</a></i>	
Imagen 59 - Elden Ring -----	119
<i><a href="https://villains.fandom.com">https://villains.fandom.com</a></i>	
Imagen 60 - Lilith Diablo IV -----	120
<i><a href="https://www.wowhead.com">https://www.wowhead.com</a></i>	
Imagen 61 - Guardian del Fuego Dark Souls III -----	120
<i><a href="https://darksouls.fandom.com">https://darksouls.fandom.com</a></i>	
Imagen 62 - Daenerys Targaryen Game of Thrones -----	120
<i><a href="https://www.buzzfeed.com">https://www.buzzfeed.com</a></i>	
Imagen 63 - Dama Blanca Dark Souls I -----	120
<i><a href="http://darksouls.wikidot.com">http://darksouls.wikidot.com</a></i>	
Imagen 64 - Radagon Elden Ring -----	126
<i><a href="https://eldenring.fandom.com">https://eldenring.fandom.com</a></i>	
Imagen 65 - Cristo Crucifixión -----	126
<i><a href="https://es.wikipedia.org">https://es.wikipedia.org</a></i>	
Imagen 66 - Penitente Lords of the Fallen -----	126
<i><a href="https://www.vidaextra.com">https://www.vidaextra.com</a></i>	
Imagen 67 - Penitente Blasphemous -----	126
<i><a href="https://www.diariovasco.com">https://www.diariovasco.com</a></i>	
Imagen 68 - Nazgul Señor de los Anillos -----	132
<i><a href="https://www.ironstudios.com">https://www.ironstudios.com</a></i>	
Imagen 69 - Astel Elden Ring -----	132
<i><a href="https://www.reddit.com">https://www.reddit.com</a></i>	
Imagen 70 - Remanentes Lords of the Fallen -----	132
<i><a href="https://www.ign.com">https://www.ign.com</a></i>	

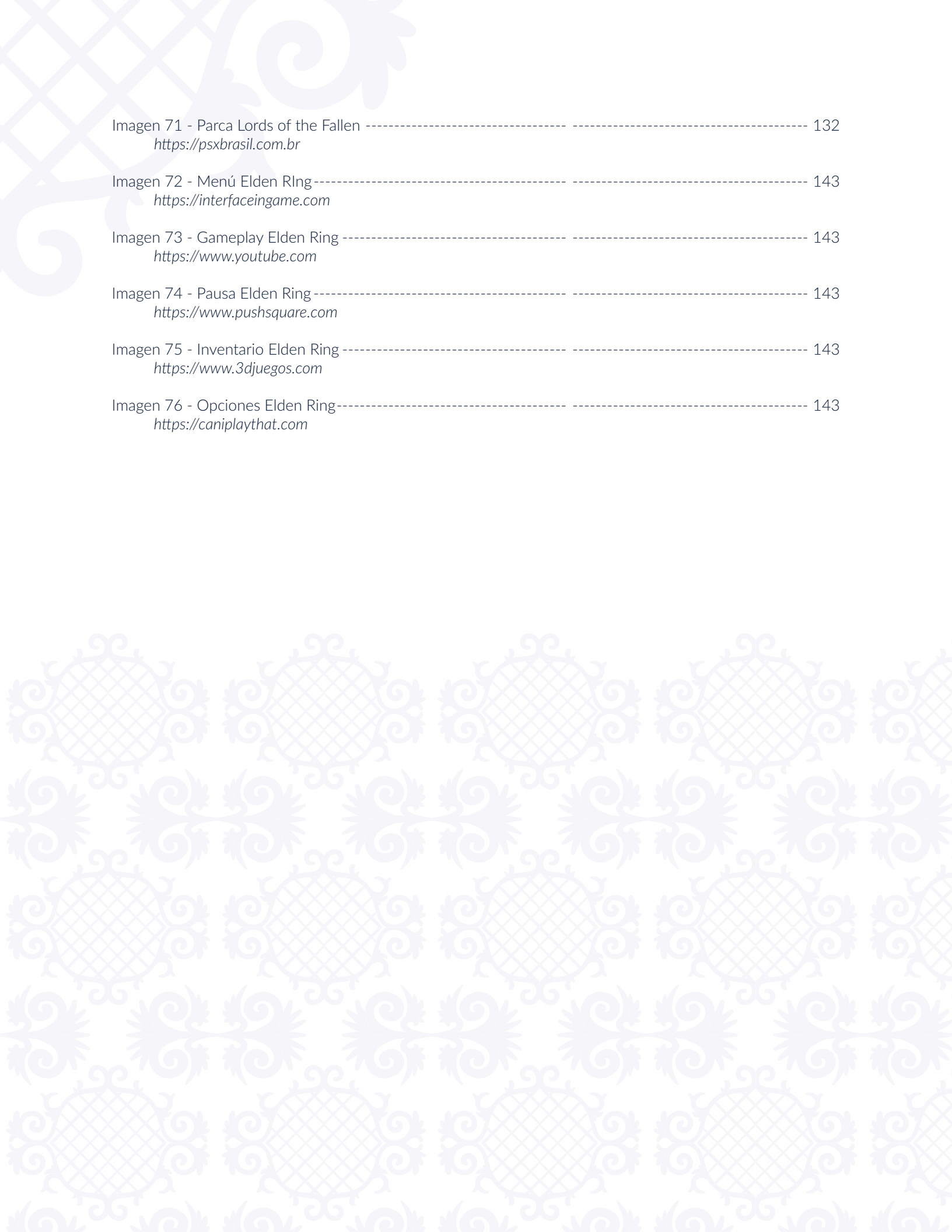


Imagen 71 - Parca Lords of the Fallen -----	132
<i><a href="https://psxbrasil.com.br">https://psxbrasil.com.br</a></i>	
Imagen 72 - Menú Elden Ring -----	143
<i><a href="https://interfaceingame.com">https://interfaceingame.com</a></i>	
Imagen 73 - Gameplay Elden Ring -----	143
<i><a href="https://www.youtube.com">https://www.youtube.com</a></i>	
Imagen 74 - Pausa Elden Ring -----	143
<i><a href="https://www.pushsquare.com">https://www.pushsquare.com</a></i>	
Imagen 75 - Inventario Elden Ring -----	143
<i><a href="https://www.3djuegos.com">https://www.3djuegos.com</a></i>	
Imagen 76 - Opciones Elden Ring -----	143
<i><a href="https://caniplaythat.com">https://caniplaythat.com</a></i>	

# GRÁFICOS

Gráfica 1 - ¿Te has sentido emocionalmente abatido? .....	20
Gráfica 2 - ¿Los videojuegos te han ayudado en momentos difíciles? .....	22
Gráfica 3 - ¿Desde qué edad iniciaste a jugar videojuegos? .....	62
Gráfica 4 - ¿Con qué constancia juegas videojuegos? .....	62
Gráfica 5 - ¿Cuáles son los géneros que más juegas? .....	63
Gráfica 6 - ¿Qué te motiva a jugar videojuegos? .....	63
Gráfica 7 - ¿Los videojuegos pueden ayudar a tratar problemas de salud mental? .....	64
Gráfica 8 - ¿Consideras que los videojuegos son capaces de transmitir mensajes? .....	64
Gráfica 9 - ¿Te gusta indagar en la historia o los mensajes que busca transmitir el juego? .....	64
Gráfica 10 - ¿Los videojuegos te han ayudado en la gestión del estrés o emociones negativas? .....	65
Gráfica 11 - ¿Los videojuegos te han brindado apoyo o ayuda en momentos difíciles? .....	65
Gráfica 12 - ¿Has tenido momentos en los que te has sentido mal emocionalmente? .....	65
Gráfica 13 - ¿Qué crees que pudo contribuir a esos sentimientos? .....	66
Gráfica 14 - ¿Cuáles de estos síntomas has experimentado en estos momentos? .....	66
Gráfica 15 - ¿Qué te proporcionó apoyo o te hizo sentir mejor durante esos períodos difíciles? .....	66
Gráfica 16 - ¿Cuáles de los siguientes temas tiene más relación con la depresión? .....	67
Gráfica 17 - ¿Cuáles de los siguientes temas crees que se relacionan más con la superación? .....	67
Gráfica 18 - Estéticas destacadas .....	73
Gráfica 19 - Dinámicas destacadas .....	74
Gráfica 20 - Códigos reptil destacados .....	75
Gráfica 21 - División de conceptos .....	78
Gráfica 22 - Masa, Línea y Forma .....	80
Gráfica 23 - Telemetro estilizado .....	81
Gráfica 24 - Telemetro de tono .....	82
Gráfica 25 - Telemetro de estilo .....	83

Gráfica 26 - En general, ¿qué tan divertido encontraste el prototipo? .....	168
Gráfica 27 - ¿Qué nota general le darías a tu experiencia con este prototipo? .....	168
Gráfica 28 - ¿Sientes que las mecánicas de movilidad te permiten explorar el entorno de manera satisfactoria? .....	168
Gráfica 29 - ¿Qué tan satisfecho estás con la sensación general de las mecánicas de combate?.....	169
Gráfica 30 - ¿Consideras que el tamaño del nivel es adecuado para las mecánicas de movilidad propuestas? .....	169
Gráfica 31 - ¿Qué tan satisfecho estás con la versión actual del prototipo? .....	172
Gráfica 32 - ¿Qué tan satisfecho estás con la fluidez del control del personaje?.....	173
Gráfica 33 - ¿Qué tan satisfecho estás con la duración del nivel del prototipo?.....	173
Gráfica 34 - ¿Qué tan satisfecho estás con el movimiento del personaje?.....	176
Gráfica 35 - ¿Cómo sentiste el largo del nivel para esta prueba de juego?.....	177
Gráfica 36 - ¿Qué tan intuitiva te pareció la navegación por los menús del prototipo?.....	177
Gráfica 37 - Edad del usuario.....	192
Gráfica 38 - ¿Cuánto tiempo dedicaste a la prueba de juego? .....	192
Gráfica 39 - ¿Cómo fue el rendimiento del juego en tu equipo? .....	193
Gráfica 40 - ¿Tuviste problemas de rendimiento en zonas específicas? .....	193
Gráfica 41 - ¿Lograste comprender el mensaje interno de la obra?.....	195
Gráfica 42 - ¿Llegaste a sentir una conexión emocional con la obra y su problemática? .....	195
Gráfica 43 - ¿Llegaste a sentir algo de frustración al momento de morir y/o emoción al momento de recuperar los puntos perdidos?.....	195
Gráfica 44 - ¿Qué tan satisfecho estás con el apartado conceptual y narrativo del proyecto?.....	196
Gráfica 45 - ¿Leíste y prestaste atención a las descripciones de los objetos y/o texto introductorio?.....	196
Gráfica 46 - ¿Prestaste atención al diseño del nivel y la ubicación de los objetos?.....	196
Gráfica 47 - ¿Crees que en una versión final el producto pueda cumplir con su objetivo? .....	197
Gráfica 48 - ¿Cómo sentiste la reacción de los controles al moverte y saltar?.....	199
Gráfica 49 - ¿Cómo sentiste la movilidad general? .....	199
Gráfica 50 - ¿Cómo sentiste el sistema de plataformas?.....	199
Gráfica 51 - ¿Qué tan intuitivo fue identificar la ruta adecuada para completar el nivel? .....	201

Gráfica 52 - ¿Qué opinas del apartado visual y la composición de las plataformas del nivel? -----	201
Gráfica 53 - ¿Qué opinas del diseño de los escenarios de los fondos? -----	201
Gráfica 54 - ¿Qué tan intuitiva te pareció la navegación por la interfaz? -----	203
Gráfica 55 - ¿Qué tan intuitivos te parecieron los íconos de la interfaz? -----	203
Gráfica 56 - ¿Cuál es tu nivel de satisfacción con el diseño visual actual de la interfaz? -----	203
Gráfica 57 - ¿Cómo calificarías la propuesta conceptual y psicológica del proyecto? -----	204
Gráfica 58 - ¿Crees que en una versión final el producto pueda cumplir con su objetivo? -----	204
Gráfica 59 - ¿Consideras que la mecánica de la “Corrupción” representa adecuadamente el desgaste emocional de la depresión? -----	205
Gráfica 60 - ¿La mecánica de recuperar la “Lágrima” transmite de forma clara el mensaje de resiliencia y esperanza? -----	205
Gráfica 61 - ¿Consideras que el proyecto cumple con su objetivo principal de generar conciencia sobre la depresión? -----	205

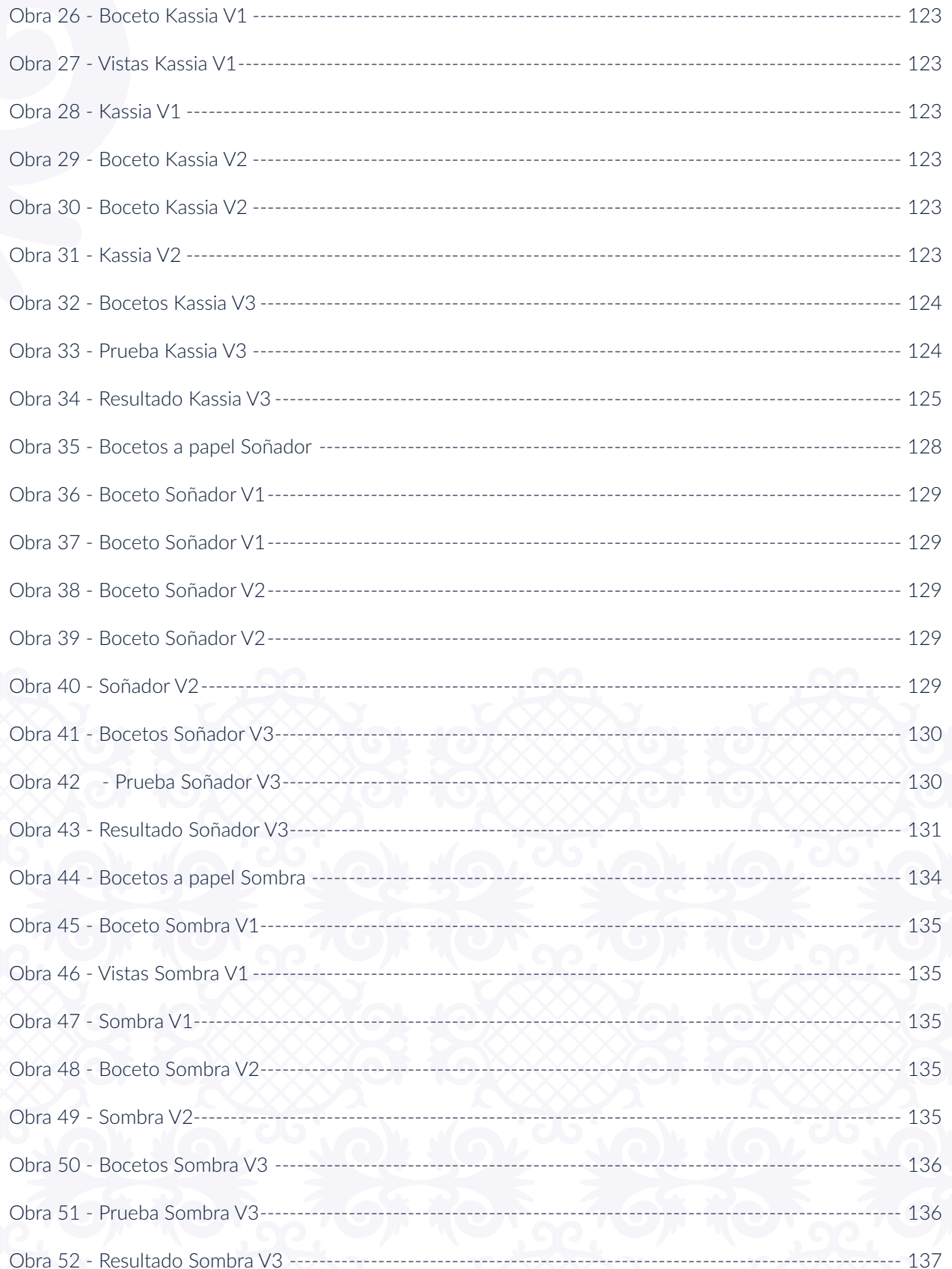


# FOTOGRAFÍAS

Foto 1	58
Foto 2	59
Foto 3	60
Foto 4	61
Foto 5 - Proceso Talismanes Corota	160
Foto 6 - Proceso Talismanes Corota	160
Foto 7 - Resultado Talismanes Corota	160
Foto 8 - Resultado Talismanes Corota	160
Foto 9 - Prueba de juego de la versión 0.0.2 en Discord	167
Foto 10 - Prueba de juego de la versión 0.0.3 en Discord	172
Foto 11 - Prueba de juego de la versión 0.0.4 en Discord	176

# OBRAS PROPIAS

Obra 1 - Concept art del mundo	100
Obra 2 - Bocetos del mundo	101
Obra 3 - Blocking del mundo	102
Obra 4 - Modelo 3D del mundo	103
Obra 5 - Implementación del mundo	104
Obra 6 - Librería de Epic Games	105
Obra 7 - Referentes de nano banana	106
Obra 8 - Modelos de Hunyuan 3D	106
Obra 9 - Bocetos de assets	107
Obra 10 - Modelos 3D de assets	108
Obra 11 - Texturizado de assets	108
Obra 12 - Resultados de assets	109
Obra 13 - Máscara El Amigo	110
Obra 14 - Daga real	111
Obra 15 - Espada de la rebelión	111
Obra 16 - Pico oxidado	111
Obra 17 - Notas del guardia	112
Obra 18 - Libro sagrado	114
Obra 19 - Lágrima rota 1	115
Obra 20 - Lágrima rota 2	115
Obra 21 - Lágrima rota 3	115
Obra 22 - Cristal corrupto	116
Obra 23 - Resultado del mundo A	117
Obra 24 - Resultado del mundo B	117
Obra 25 - Bocetos a papel Kassia	122



Obra 26 - Boceto Kassia V1	123
Obra 27 - Vistas Kassia V1	123
Obra 28 - Kassia V1	123
Obra 29 - Boceto Kassia V2	123
Obra 30 - Boceto Kassia V2	123
Obra 31 - Kassia V2	123
Obra 32 - Bocetos Kassia V3	124
Obra 33 - Prueba Kassia V3	124
Obra 34 - Resultado Kassia V3	125
Obra 35 - Bocetos a papel Soñador	128
Obra 36 - Boceto Soñador V1	129
Obra 37 - Boceto Soñador V1	129
Obra 38 - Boceto Soñador V2	129
Obra 39 - Boceto Soñador V2	129
Obra 40 - Soñador V2	129
Obra 41 - Bocetos Soñador V3	130
Obra 42 - Prueba Soñador V3	130
Obra 43 - Resultado Soñador V3	131
Obra 44 - Bocetos a papel Sombra	134
Obra 45 - Boceto Sombra V1	135
Obra 46 - Vistas Sombra V1	135
Obra 47 - Sombra V1	135
Obra 48 - Boceto Sombra V2	135
Obra 49 - Sombra V2	135
Obra 50 - Bocetos Sombra V3	136
Obra 51 - Prueba Sombra V3	136
Obra 52 - Resultado Sombra V3	137

Obra 53 - Modelo 3D de Sombra-----	138
Obra 54 - Texturas de Sombra-----	138
Obra 55 - Resultado de Sombra-----	139
Obra 56 - Vistas de Sombra -----	139
Obra 57 - Bocetos del corrupto torpe-----	140
Obra 58 - Bocetos del corrupto torpe-----	140
Obra 59 - Resultado del corrupto torpe-----	141
Obra 60 - Vistas del corrupto torpe-----	141
Obra 61 - Bocetos de inverfaz V1 -----	144
Obra 62 - Bocetos de inverfaz V2 -----	144
Obra 63 - Diseño de íconos en Clip Studio Paint-----	145
Obra 64 - Vectorización de íconos en Illustrator-----	145
Obra 65 - Armaduras-----	146
Obra 66 - Máscaras-----	146
Obra 67 - Cosméticos-----	146
Obra 68 - Equipamiento -----	146
Obra 69 - Armamento-----	146
Obra 70 - Consumibles-----	146
Obra 71 - Armas -----	146
Obra 72 - Llaves -----	146
Obra 73 - Recursos-----	146
Obra 74 - Atuendo -----	146
Obra 75 - Consumibles-----	146
Obra 76 - Equipado -----	146
Obra 77 - Inventario-----	146
Obra 78 - Salir-----	146
Obra 79 - Continuar-----	146

Obra 80 - Ajustes	146
Obra 81 - Desequ岸par	146
Obra 82 - Memorias	146
Obra 83 - Regresar	146
Obra 84 - Reiniciar	146
Obra 85 - Tecla F	146
Obra 86 - Defensa A	146
Obra 87 - Daño A	146
Obra 88 - Defensa B	146
Obra 89 - Daño B	146
Obra 90 - Vida	146
Obra 91 - Sangre	146
Obra 92 - Fuerza	146
Obra 93 - Vectorización de contenedores en Illustrator	147
Obra 94 - Contenedor de título	148
Obra 95 - Contenedor de subtítulo	148
Obra 96 - Contenedor de texto	148
Obra 97 - Marco de ícono	148
Obra 98 - Marco de imagen	148
Obra 99 - Indicador de corrupción	149
Obra 100 - Botón simple	149
Obra 101 - Botón complejo	149
Obra 102 - Botón de imagen	149
Obra 103 - Barras de progreso	149
Obra 104 - Ajustes de recursos en Unreal Engine 5	150
Obra 105 - Creación de estilos en Unreal Engine 5	150
Obra 106 - Implementación de recursos en Unreal Engine 5	150



Obra 107 - Menú principal	151
Obra 108 - HUD de juego	151
Obra 109 - Menú de equipamiento	152
Obra 110 - Menú de pausa	152
Obra 111 - Menú de inventario	153
Obra 112 - Widget	153
Obra 113 - Bocetos	158
Obra 114 - Bocetos	158
Obra 115 - Bocetos	158
Obra 116 - Modelo 3D	159
Obra 117 - Modelo 3D	159
Obra 118 - Modelo 3D	159
Obra 119 - Programación en nodos de Unreal Engine 5	164
Obra 120 - Jugabilidad de la versión 0.0.1	164
Obra 121 - Diseño de nivel en la versión 0.0.2	166
Obra 122 - Interfaz de la versión 0.0.2	167
Obra 123 - Programación en nodos de Unreal Engine 5	170
Obra 124 - Sistema de equipamiento	170
Obra 125 - Diseño de nivel en la versión 0.0.3	171
Obra 126 - Diseño de interfaz de la versión 0.0.3	171
Obra 127 - Programación en C++ en Rider	174
Obra 128 - Diseño de la nueva zona en la versión 0.0.4	175
Obra 129 - Diseño de nivel en la versión 0.0.4	175
Obra 130 - Cinemática inicial	180
Obra 131 - Equipamiento del personaje	180
Obra 132 - Efecto post muerte	181
Obra 133 - Nivel de corrupción máxima	181



Obra 134 - Diseño de nivel en la versión 0.0.5-----	182
Obra 135 - Diseño de nivel en la versión 0.0.5-----	182
Obra 136 - Diseño de nivel en la versión 0.0.5-----	182
Obra 137 - Diseño de nivel en la versión 0.0.5-----	183
Obra 138 - Diseño de nivel en la versión 0.0.5-----	183
Obra 139 - Menú principal -----	184
Obra 140 - Introducción narrativa -----	184
Obra 141 - Widgets -----	184
Obra 142 - HUD-----	185
Obra 143 - Inventario -----	185
Obra 144 - Equipamiento-----	185





LIBRO UNO

# PRELUDIO







# CAPÍTULO UNO

# ORIGEN

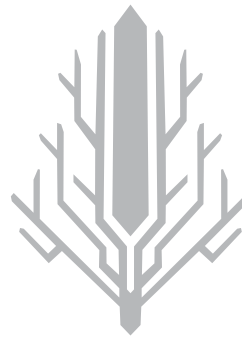
**E**ntender el conflicto es el primer paso para trazar un camino que busque hacer un cambio. Solo se necesita un planteamiento claro, una solución adecuada y una motivación fuerte.





# EL HORIZONTE

## INTRODUCCIÓN



Según una serie de encuestas realizadas, se ha encontrado que más del 90% de la población se ha sentido abatida emocionalmente en algún punto de su vida, siendo la depresión uno de los problemas más comunes. A pesar de esto, es poco usual que el afectado reciba un tratamiento adecuado para sus males, esto se da principalmente por la existencia de un estigma social que los hace sentirse “culpables” de su situación y la ignorancia que existe a nivel social respecto al tema. Por este motivo se busca que a través del desarrollo de un medio de entretenimiento, se logre generar conciencia respecto a las causas, consecuencias, síntomas y tratamientos que posee esta enfermedad.

Tristemente, los medios de entretenimiento, en especial los videojuegos, han sido fuertemente criticados por un largo periodo de tiempo debido a la idea de que afectan negativamente a los usuarios, tanto psicológica como socialmente, sin embargo cada vez hay más estudios y evidencias que demuestran que no solo el estigma alrededor de estos medios es erróneo, sino que además poseen una gran cantidad de beneficios que se hacen evidentes cuando se utilizan de la manera adecuada. Los más destacables son sus beneficios en la salud mental y su eficacia como un medio de comunicación, para lo que es necesario tener el conocimiento adecuado del tema que se va a tratar.

Considerando todo esto, es de vital importancia la realización de una serie de estudios junto a múltiples expertos, para comprender el desarrollo de los medios de entretenimiento, así como las causas, consecuencias y tratamientos de problemas de salud mental como la depresión. Adicionalmente es importante comprender la perspectiva del público objetivo, esto con el fin de generar un producto que logre transmitir el mensaje deseado.

  
 **OBJETO DE ESTUDIO**

**E**l proyecto MindWorld consiste en el desarrollo de una experiencia interactiva diseñada como una herramienta de sensibilización sobre la depresión en jóvenes adultos de entre 20 y 30 años, quienes se caracterizan por enfrentar conflictos nuevos para ellos como lo son la presión laboral, la crisis de identidad y el aislamiento digital, los cuales son factores que pueden incidir en gran medida en su salud mental.

La investigación explora la integración de los síntomas de la enfermedad dentro de un entorno narrativo y lúdico mediante el uso del marco MDA (Mecánicas, Dinámicas y Estética). El propósito es validar cómo el diseño de experiencias interactivas y el lenguaje sensorial de los medios digitales pueden facilitar la comprensión de una problemática de salud mental compleja, promoviendo la empatía y reduciendo el estigma social asociado.

  
 **LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

**A** través de la línea de investigación institucional de “Imagen, Comunicación Visual y Procesos Interactivos”, se busca dar uso del diseño gráfico y los medios interactivos no solo como elementos de ocio, sino como vehículos estratégicos para la comunicación social. Bajo este enfoque, el proyecto busca dar uso de la representación visual tradicional y las experiencias interactivas en la divulgación del conocimiento, dando uso del diseño de interfaces, la narrativa ambiental y paralelismos conceptuales, alineándose con los objetivos disciplinares de generar impacto social desde la comunicación visual.

# EL VACÍO

## PROBLEMÁTICA

La depresión es un problema de salud pública de gran magnitud, con una prevalencia considerable y graves consecuencias en las vidas de quienes la padecen tanto de manera personal, académica y social. Para acomplejar más la situación, esta enfermedad posee una tasa de diagnóstico y tratamiento realmente bajo, pues la falta de conocimiento sobre la misma, un estigma social y el temor que puede tener el afectado por hacerse tratar, han sido los principales impedimentos para mejorar la situación.

Siendo este un problema que puede afectar desde la juventud, es necesario desarrollar estrategias innovadoras que permitan aumentar la conciencia sobre la depresión, combatir el estigma social y brindar la confianza para que aquellos que la padecen, acudan a centros especializados para recibir ayuda.

¿Cómo se pueden desarrollar estrategias innovadoras, que logren captar la atención del público joven y que logren transmitir el mensaje?

El resultado se encuentra dentro de los medios interactivos más usados por el público joven, los videojuegos. Pues si bien estos no son ni serán un reemplazo a los tratamientos psicológicos realizados por profesionales, poseen una serie de beneficios tanto cognitivos como comunicativos que se ven reflejados en sus modalidades de juego y narrativas.



## LA RAZÓN JUSTIFICACIÓN

**E**n el transcurso de los últimos años se han realizado múltiples estudios acerca de los videojuegos, de su influencia en el individuo y de su importancia evolutiva. Gracias a esto, se ha llegado a demostrar cómo los medios de entretenimiento pueden tener beneficios para la salud mental de las personas, ayudando a reducir el estrés, la ansiedad, la depresión y el aislamiento social, así como a mejorar el autoestima, la atención, la memoria y el aprendizaje. Pues el juego en general, ha sido una herramienta de supervivencia y adaptación social desde el principio de los tiempos, permitiendo el aprendizaje y brindando ayuda para la resolución de conflictos (Sutton Smith, 2001).

Sutton Smith en su libro “The ambiguity of play” (2001) ha sido uno de los autores que han estudiado la importancia del juego para las personas tanto de manera individual

como social, además que ha dado paso a una serie de estudios científicos que demuestran la gran influencia que tienen los videojuegos dentro del desarrollo social e individual, siendo capaces de mejorar la cognición, la atención y la percepción (Palaus et al., 2017) e incluso se ha llegado a demostrar que pueden ayudar a tratar diferentes trastornos de salud mental (Kowal et al., 2021).

Adicional a los beneficios mencionados, los videojuegos también tienen la capacidad de transmitir mensajes e ideas, al igual que lo hace una obra de arte, una película o una novela, como dice Belli y López Raventós, estos medios pueden ser considerados como una nueva forma de arte al igual que una nueva forma de expresión, pues están formados por un conjunto de ramas artísticas que poseen ese fin (Belli & López Raventós, 2008).

Los videojuegos son un medio muy atractivo para el público joven, lo que los vuelve una herramienta ideal para transmitir mensajes que pueden cambiar la vida de las personas y la sociedad para bien. Solo se necesita de un producto entretenido.

  
 IMPACTO 

**M**indWorld busca influenciar en la percepción de los jóvenes de 20 a 30 años, respecto a la problemática de la depresión, esto por medio de paralelismos y metáforas visuales en lugar de menciones clínicas directas. De esta forma, mediante el análisis, se busca que el videojuego permita una aproximación menos estigmatizante a la enfermedad. Se espera que esta inmersión facilite el reconocimiento de síntomas y motive a los usuarios a buscar ayuda profesional, reduciendo el temor al juicio social y el sentimiento de culpa del afectado.

Desde una perspectiva académica, se busca validar a los videojuegos como canales estratégicos dentro de la comunicación y la transmisión de mensajes, reduciendo así las críticas que estos medios reciben al demostrar su eficiencia.






## EL RUMBO

### OBJETIVO GENERAL ———

**D**esarrollar un prototipo de un videojuego de rol de acción que contribuya a generar conciencia sobre la depresión en jóvenes adultos entre los 20 y 30 años.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

---


-  **Investigar** a partir de los profesionales, las posibles causas, consecuencias, síntomas y tratamientos relacionados a la depresión.
-  **Caracterizar** el problema de la depresión en jóvenes entre los 20 y 30 años.
-  **Comprender** cómo los videojuegos llegan a influir en los jóvenes entre los 20 y 30 años.
-  **Crear** un universo ficticio con sus respectivos personajes e historia, manejando una estética y narrativa adecuada que sirva de metáfora a la depresión.
-  **Diseñar** un conjunto de mecánicas, dinámicas y niveles que sean entretenidos y agradables estéticamente para los jugadores.



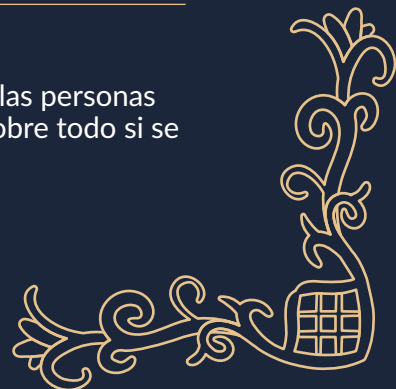
# CAPÍTULO DOS

# SUSTENTO

---



**L**os videojuegos pueden influir en la vida de las personas mucho más de lo que se puede imaginar. Sobre todo si se trata de problemas de salud mental.







# LOS RASTROS

## — CONTEXTO —

A medida que la depresión continúa siendo una preocupación de salud pública, es crucial comprender su impacto en los jóvenes adultos, quienes a menudo enfrentan desafíos únicos en esta etapa de la vida y se ven ampliamente afectados por este tipo de enfermedades, las cuales por desconocimiento y la existencia de un estigma social, no desean hacerse tratar, lo que puede llevar a consecuencias fatales. Por medio del presente proyecto se busca comprender los problemas que pueden traer las enfermedades de salud mental, reflejando tanto sus causas, consecuencias y síntomas, todo con el objetivo de generar empatía y reducir el estigma social actual. Para esto se busca resaltar la importancia que poseen los videojuegos como una herramienta que puede ayudar en la transmisión de mensajes a través de sus capacidades comunicativas, donde por medio de historias logran que el espectador genere reflexiones profundas sobre un tema específico, y los aportes positivos que generan en la faceta emocional de un individuo por medio de la generación de experiencias diversas como la acción, la narrativa, la aventura e incluso el desafío.

## REFERENTES

### DARK SOULS I (FROM SOFTWARE, 2011)

---

Se trata de un juego de ROL y de acción creado a manos de From Software, y el que popularizó el subgénero de los "souls-like".

Narra la historia en un universo fantástico y oscuro repleto de mazmorras, enemigos, jefes y aliados que podrán acompañarnos en la aventura. El juego es una experiencia complicada donde la derrota será constante, sin embargo está diseñado para que como jugador te esfuerces en superar los diferentes retos en un mundo donde todo parece perdido, generando una sensación de auto-superación y satisfacción personal (From Software, 2011).

El juego aprovecha para tocar muchos temas diversos relacionados con el crecimiento personal, el autodescubrimiento y el sacrificio. Todo esto lo presenta de manera metafórica a lo largo de su experiencia a través de personajes secundarios, el origen del mundo e incluso a través de la misma historia del protagonista.



Imagen 1 - Portada Dark Souls Remastered

## ANOTHER CRAB 'S TREASURE (AGGRO CRAB, 2024)

---

Es un videojuego de acción y plataformas que toma de referente el subgénero souls-like y lo combina con una movilidad vertical para un sistema de plataformas en 3D. Juegas como Kril, un cangrejo ermitaño que usa la basura del océano como caparazón para cubrirse de los ataques de enemigos gigantes y tu meta es recuperar tu caparazón robado mientras descubres los oscuros secretos del océano contaminado (Aggro Crab, 2024).



Imagen 2 - Portada Another Crab's Treasure

## HOLLOW KNIGHT (TEAM CHERRY, 2017)

---

Un juego perteneciente al subgénero de los metroidvania desarrollado por el estudio independiente "Team Cherry". Trata de un juego de plataformas en un mundo interconectado lleno de desafíos que obligan al jugador a mejorar constantemente.

El juego destaca principalmente por su movilidad e interconexión de los escenarios, además de su historia que refleja depresión y esperanza (Team Cherry, 2017).



Imagen 3 - Portada Hollow Knight

## ANTECEDENTES



### CHIPANGUAS (ORTEGA, 2013) ---

Un proyecto entregado en el 2013 a manos de Mauricio Ortega, diseñador gráfico en la Universidad Cesmag, que trata de un videojuego de acción que toma como referencia el mito del Chispas y el Guangas de la comunidad de los Pastos.

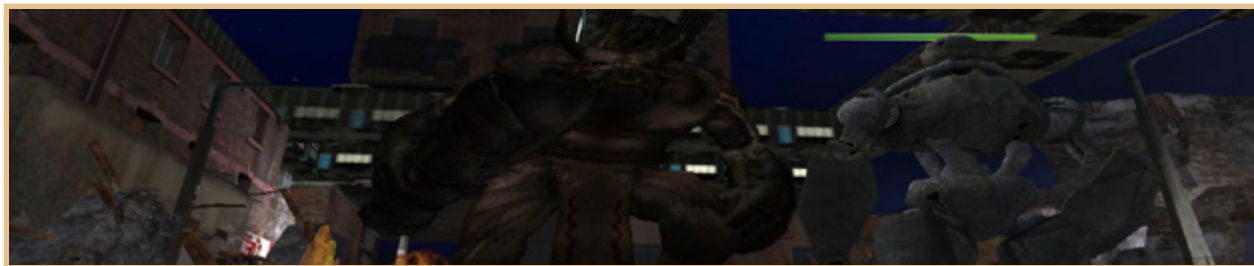


Imagen 4 - Gameplay Chipanguas



### SUSURROS LA LLORONA (JOJOA, 2018)

Un proyecto del año 2018 de la Universidad de Nariño, desarrollado por Daniel Jojoa Burgos y Luis Estrada Flores, el cual trata de un videojuego que toma como base la leyenda de la Llorona para representar en los medios interactivos una parte de la riqueza cultural de Latinoamérica.

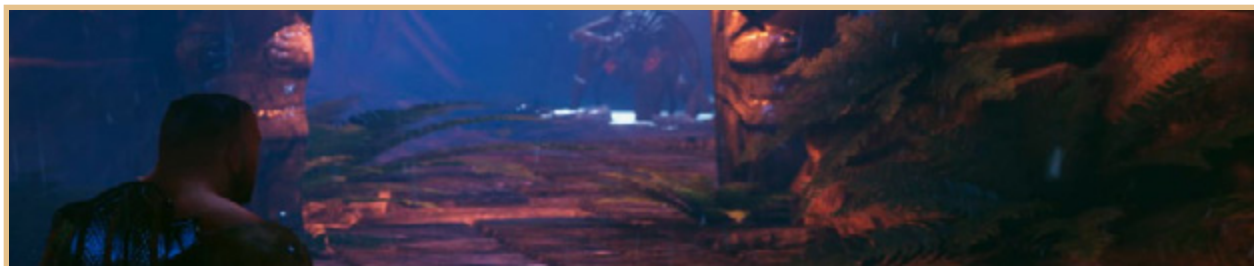
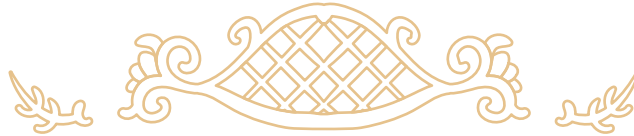


Imagen 5 - Gameplay Susurros la Llorona



## CRISTALES (DREAMS UNCORPORATED, 2021)

Se trata de un videojuego lanzado en el año 2021 para múltiples plataformas por parte de la empresa colombiana Dreams Uncorporated y SYCK. El juego sigue la historia de Crisbell, una joven que descubre que tiene la habilidad de ver el pasado, presente y futuro simultáneamente en su mundo de fantasía.

A lo largo del juego, Crisbell se encuentra con varios personajes únicos y coloridos, y juntos deben trabajar para salvar su mundo de la

amenaza del malvado Emperador.

Este proyecto trabaja la cultura colombiana dentro de un mundo completamente ficticio, aún así logra reflejar diferentes locaciones del país, y las vestimentas tradicionales para cada una de las épocas en las cuales el jugador es transportado.

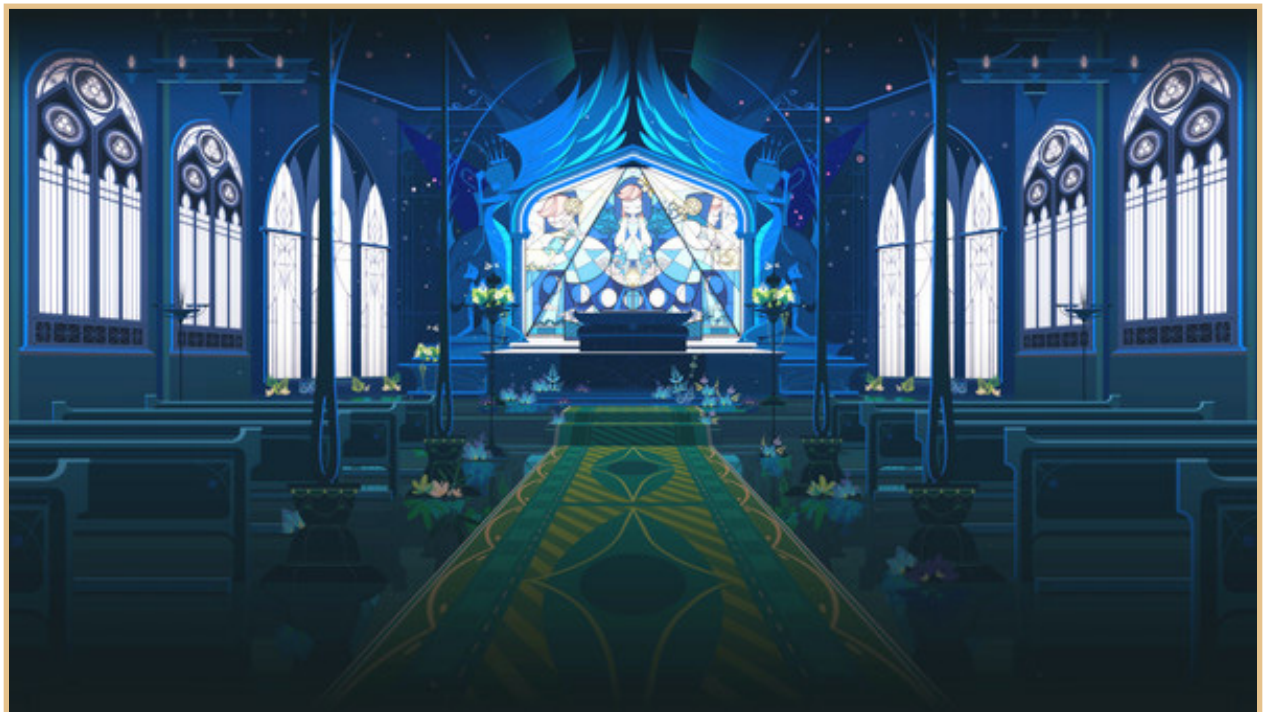


Imagen 6 - Gameplay CrisTales

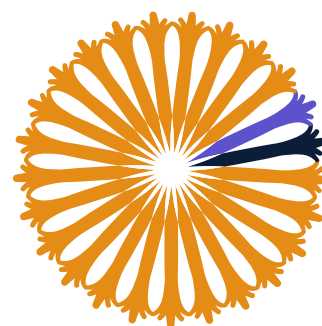
# EL SABER

## DEPRESIÓN ---

**L**a depresión es uno de los problemas más comunes en cuanto a salud mental se refiere, se trata de una enfermedad que afecta tanto a jóvenes como a adultos y puede tener consecuencias fatales si no es tratada adecuadamente. La depresión se da tras sucesos que generen algún tipo de arrepentimiento o que afecten de manera negativa al individuo, lo que significa que puede tener un origen en situaciones personales, sociales, laborales o familiares.

Por medio de una encuesta realizada respecto a temas de salud mental, se encontró que más del 90% de las personas se han sentido afectadas emocionalmente, como se aprecia en la gráfica 1, sin embargo, lo más preocupante es que de este 90%, muy pocos fueron medicados, recibieron un tratamiento adecuado o siquiera se hicieron tratar.

Gráfica 1 - ¿Te has sentido emocionalmente abatido?



Sí  
93.8%

No  
3.1%

Según entrevistas realizadas a los psicólogos colombianos Richard Woodcock Rengifo y Andréa Santacruz Delgado, cuando una persona padece depresión se pueden evidenciar ciertos síntomas. Aunque no es necesario que estén presentes todos, la presencia de uno de estos síntomas puede mostrar el estado de la persona: pérdida del sentido de la vida, pérdida de motivación en actividades que antes interesaban, cambios en la alimentación, inicio en el consumo de sustancias, alteración en el patrón de sueño, alteraciones en la autopercepción, capacidad introspectiva pobre e ideas de suicidio.

Para el tratamiento de la depresión hay que tener en cuenta un factor de vital importancia, y es que esta enfermedad consta de dos etapas, el episodio depresivo, que por lo general son los primeros tres meses desde que la persona ha enfermado, y el trastorno depresivo que se diagnostica cuando se supera estos tres meses de enfermedad. Si el afectado se encuentra con un episodio depresivo, este puede ser

tratado por medio de la psicoterapia y con algunos cambios en su rutina, sin embargo si se encuentra cursando un trastorno depresivo, es necesario entrar en la psiquiatría con el consumo de fármacos y en el peor de los casos, se hace necesaria una hospitalización. De no realizar ningún tratamiento las consecuencias pueden llegar a ser fatales para el paciente.

## VIDEOJUEGOS

Los videojuegos son un medio interactivo el cual tuvo su origen entre 1950 y 1960, cuando se desarrollaron los primeros juegos electrónicos como parte de proyectos de investigación y experimentación en las universidades y laboratorios de computación. El primer juego electrónico fue creado en 1958 por el físico estadounidense William Higinbotham, el cual era un juego de tenis muy simple que se jugaba en un osciloscopio, sin embargo, no fue hasta 1962 que vió la luz el primer juego comercialmente exitoso, se trataba de “Spacewar!”, creado por un grupo de estudiantes del MIT (Belli & López Raventós, 2008).

En la década de 1970, los videojuegos comenzaron a popularizarse con la introducción de las primeras consolas las cuales permitían a los usuarios jugar juegos simples desde sus hogares. En la década de los 80’, los videojuegos comenzaron a evolucionar con la introducción de las consolas de 8 bits, como las consolas “Nintendo Entertainment System” y “Sega Master System”. Estas permitían la creación de juegos más complejos y sofisticados, lo que dió origen a los íconos de los videojuegos, Super Mario Bros, The Legend of Zelda y Pac-Man (Belli & López Raventós, 2008).

Posteriormente, en la década de los 90’ llegó la tecnología de los 16 bits, con consolas como la “Sega Genesis” y la “Super Nintendo”. Este crecimiento tecnológico continuó con el tiempo, pasando por las consolas de 32 y 64 bits, como la PlayStation y la Nintendo 64, consolas las cuales trajeron una de las más grandes revoluciones en la industria, la aplicación de la tridimensionalidad en el videojuego (Belli & López Raventós, 2008). Los juegos continuaron con su expansión llegando hasta las computadoras personales y en la actualidad a dispositivos móviles como los celulares.

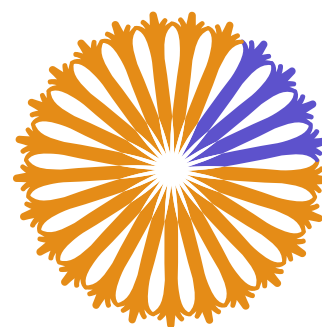
En las últimas décadas, los videojuegos se han convertido en una forma de entretenimiento extremadamente popular y rentable, con millones de jugadores de todas las edades y géneros en todo el mundo. Además, al ser una combinación de una gran variedad de artes, se ha vuelto una de las formas de expresión más importantes en la actualidad.

## VIDEOJUEGOS Y SALUD MENTAL

Por el contrario a lo que se suele pensar, los videojuegos han demostrado ser una herramienta de gran ayuda para tratar o comunicar los problemas de salud mental. Como se ha mencionado anteriormente muchos se han dedicado a investigar al respecto obteniendo resultados que han llegado a sorprender, un ejemplo es el caso de un estudio de la Universidad de Iowa encontró que jugar videojuegos puede retrasar el deterioro cognitivo asociado al envejecimiento (Pine et al., 2020).

Por si fuera poco, también se ha demostrado que los videojuegos son capaces de reforzar y/o ampliar ciertas áreas del cerebro que se pueden ver afectadas por problemas como la ansiedad y la depresión, pues un estudio publicado en PLoS ONE encontró que jugar videojuegos puede aumentar el volumen de materia gris en el cerebro, más específicamente en el hipocampo, el cual es un área relacionadas con la memoria, la planificación y el control motor, sugiriendo que los videojuegos podrían ser una forma de estimular el cerebro y prevenir enfermedades neurodegenerativas. Hay que tener en cuenta que la depresión genera una disminución en las ramificaciones del hipocampo (Cortés Ortiz, 2022). Esto se evidenció en la encuesta (Gráfica 2), donde un elevado porcentaje de personas han sentido que los videojuegos han sido de gran apoyo en situaciones complejas emocionalmente.

Gráfica 2 - ¿Los videojuegos te han ayudado en momentos difíciles?



Sí  
84.4%

No  
15.6%



# LAS BASES



---

## DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

---



**D**urante el desarrollo de un videojuego, es importante realizar una planificación inicial de la cual se pueda generar las ideas esenciales que poseerá el producto, aquí entra el protocolo MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetic) que hace referencia a las mecánicas, dinámicas y a la estética que poseerá un videojuego. Su objetivo es centrarse en los aspectos lúdicos y emocionales que los juegos generan en su usuario, asegurando así una experiencia agradable y entretenida para los mismos (Hunicke et al., 2004).



### MECÁNICAS

---

**L**as mecánicas son las reglas y sistemas de juego principales que definen la forma en que los jugadores se comportan en el juego, refiriéndose a aspectos como las físicas, inteligencia artificial, jugabilidad e interfaz. Las mecánicas trabajan con conceptos de gran importancia dentro de estos medios interactivos. (Hunicke et al., 2004).

**El espacio:**

Trata de los lugares donde se desarrollan los sucesos del videojuego, permitiendo así al jugador interactuar o recorrerlos para poder progresar, así mismo el espacio es el encargado de limitar la zona asequible por el jugador. (Jojoa Burgos & Estrada Florez, 2018).



**Los objetos:**

Estos se encuentran en un espacio y permiten al jugador interactuar con ellos, actuando como herramientas, obstáculos o puntos de información (Jojoa Burgos & Estrada Florez, 2018).

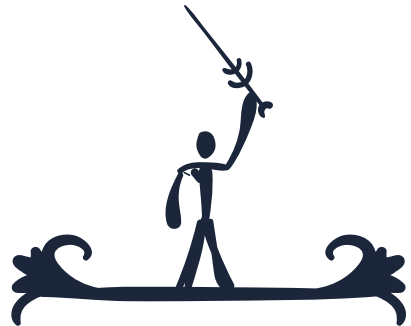


**Las acciones:**

Son las posibilidades del jugador para actuar de cierta manera, lo que puede conllevar a una u otra consecuencia. (Jojoa Burgos & Estrada Florez, 2018).

**La habilidad:**

Son las capacidades que el jugador debe tener o generar para poder superar un reto; Los estados, estos son necesarios cuando se busca que un objeto tenga múltiples etapas dependiendo de las acciones del jugador. (Jojoa Burgos & Estrada Florez, 2018).



**El azar:**

Se trata de un sistema que se centra en generar cierta incertidumbre en los jugadores, brindando variedad en los sucesos del juego y evita que las cosas sean predecibles o repetitivas. (Jojoa Burgos & Estrada Florez, 2018).



## DINÁMICAS



Las dinámicas hacen referencia a las libertades que el jugador posee en base a las normas establecidas en el mismo juego, en este punto es donde se generan las diferentes interacciones entre los sistemas de juego existentes además de ser la base para que el jugador comience a formular estrategias para superar cualquier desafío (Hunicke et al., 2004). Existe una infinidad de dinámicas en el mundo de los videojuegos, pues cada mecánica nueva y cada combinación de las mismas puede desembocar en múltiples dinámicas. algunas de las más populares son:



Imagen 7 - Gameplay Age of Empires IV

### Adquisición territorial: ---

Es una que nace en los juegos de partidas de enfrentamientos, como podría ser los "shooter por equipos" o juegos como "Age of empires" (Imagen 6) que poseen la característica de contar con un espacio limitado y al menos dos equipos que se enfrentan entre sí, la adquisición territorial es más que todo una estrategia en la cual los jugadores buscan abarcar la mayor parte del mapa para tener ventaja sobre los rivales. (Jojoa & Estrada, 2018).

### Razonamiento espacial:

El razonamiento espacial es un análisis realizado por el jugador al momento de contemplar el espacio de juego cuando existe la posibilidad de ubicar una serie de elementos. Se trata de una dinámica muy inmersiva que no tiene que ser necesariamente un factor principal para que el jugador la utilice, pues si bien hay juegos como "tetris" (imagen 7) donde la organización es fundamental, también se puede dar el caso de juegos como "Warframe" donde existe un sistema secundario para organizar espacios únicamente con fines estéticos. (Jojoa & Estrada, 2018).

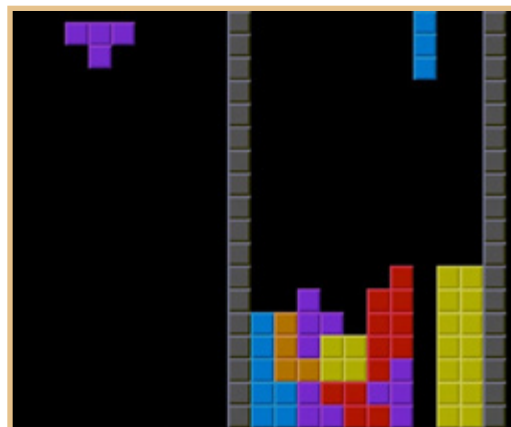


Imagen 8 - Gameplay Tetris



Imagen 9 - Gameplay Clash Royale

### Predicción:

Esto se da principalmente en juegos que apuntan más al azar, pues depende mucho de la probabilidad y la suerte. En esta dinámica el jugador intenta adivinar o deducir uno o varios resultados en específico en algún aspecto de azar del juego como se puede apreciar en la imagen 8. Esto es aplicado dentro de los casinos (Jojoa & Estrada, 2018).

### Supervivencia:

En los videojuegos, la muerte generalmente tiende a generar un castigo en el jugador, esto es lo que genera en el mismo este "instinto" de supervivencia para evitarlo a toda costa, aún así existen juegos donde esta dinámica posee más fuerza, como sería el caso de los juegos "Battle Royale" (imagen 9), un modo de juego en línea entre 60 a 150 jugadores que se enfrentan entre sí, donde la muerte implica perder la partida (Jojoa & Estrada, 2018).

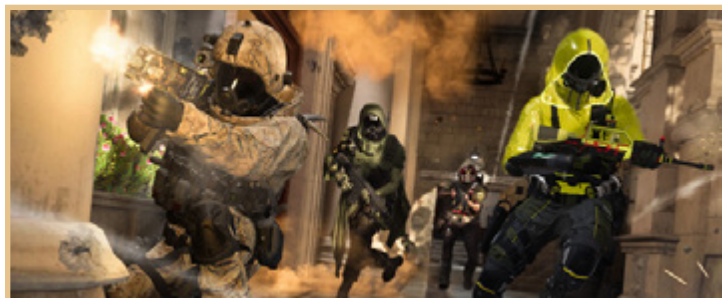


Imagen 10 - Gameplay Call of Duty: Warzone

### Coleccionismo:

Las personas suelen tener el deseo de obtener todo lo que se pueda, por más que no sea del todo necesario, esta es la base fundamental del coleccionismo, pues cuando los juegos poseen variedad de objetos, bien sean armas, criaturas, equipo, personajes, etc. el jugador tiende a desear obtener la totalidad de estos. Esto se puede observar claramente en los juegos de "pokemon", donde incluso se incita a este deseo desde el principio del juego (Jojoa & Estrada, 2018).



Imagen 11 - Palpedia de Palworld



Imagen 12 - Gameplay Teardown

### Destrucción:

Existen juegos que brindan cierto nivel de libertad que les permite interactuar con el entorno en gran medida, siendo capaces incluso de romperlo generando que el jugador busque dar uso a está mecánica para satisfacer un deseo de destrucción (imagen 11). Muchos juegos han logrado gran popularidad debido a brindar esta libertad, como podría ser la saga de juegos de "Just Cause", los juegos de "Battlefield" y el más popular de todos "Minecraft". (Jojoa & Estrada, 2018).

## ESTÉTICA

Este punto puede ser un poco confuso debido a su nombre, pues no hace referencia a la estética visual del videojuego, sino que trabaja más con la parte emocional y de experiencia que generadas. Esta sección es de vital importancia si lo que se busca es permitir al jugador sentir una experiencia única al momento de jugar. (Hunicke et al., 2004)

Hasta el día de hoy, se sigue trabajando con los ocho tipos de estética planteados por Robin Hunicke (2004), con los cuales los desarrolladores generan un porcentaje para determinar cuál será más relevante en sus respectivos proyectos. Los tipos de estética son:

### Placer sensorial:

El placer sensorial es un tipo de estética centrada en estimular los sentidos por medio interactivo, siendo los más comunes el apartado visual o sonoro, donde no siempre se apunta al realismo, sino generar una ambientación que pueda despertar sensaciones en el jugador, aquí nacen los juegos de experiencias visuales/sonoras, los cuales se centran más en ofrecer un ambiente inmersivo que en una jugabilidad compleja. Un claro ejemplo de esta estética es el videojuego "Hellblade: Senua's sacrifice" que da uso principalmente del sonido para permitir al jugador reconocer la situación de la protagonista (Jojoa & Estrada, 2018).



Imagen 13 - Mundo Hellblade 2



Imagen 14 - Zelda BOTW

### Fantasia:

Algo común dentro de los videojuegos, es permitir al jugador realizar acciones que en la vida real normalmente no podría, bien sea por moral o porque simplemente es imposible. El objetivo de la fantasía es generar una sensación de autoridad, poder y control sobre todo lo inmerso dentro del universo ficticio planteado, como ocurre con "Zelda Breath of the Wild", que te otorga la libertad de actuar en un mundo ficticio con variedad de herramientas para interactuar con el entorno (Jojoa & Estrada, 2018).

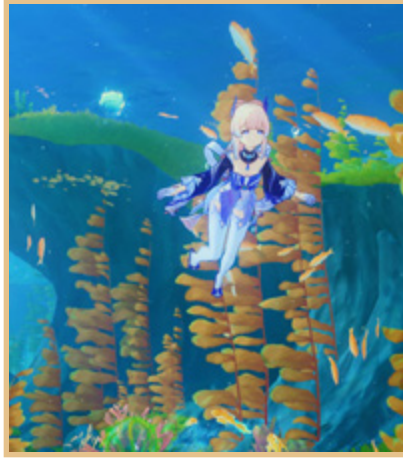


Imagen 15 - Genshin Impact

**Descubrimiento:** \_\_\_\_\_

Una estética centrada genera curiosidad al jugador sobre lo que el juego puede ofrecerle, ocasionando que se genere un interés por la exploración más fuerte con cada secreto descubierto. Un caso de gran popularidad es el videojuego “Elden Ring” que ofrece un amplio mundo abierto donde se permite explorar a libertad cada extremo encontrando fragmentos de la historia, armas o zonas secretas (Jojoa & Estrada, 2018).



Imagen 16 - Candy Crush

**Pasatiempo:** \_\_\_\_\_

Los juegos de pasatiempo están centrados en generar experiencias rápidas que no consuman más de 5 minutos al jugador, por lo usual son juegos de mecánicas claras que no requieren de tiempo para comprenderlas, como ocurre con el juego “Candy Crush Saga”, que posee unas normas de juego simples y variedad de niveles de complejidad baja, permitiendo así que el juego sea disfrutable en un corto periodo de tiempo (Jojoa & Estrada, 2018).



Imagen 17 - Minecraft

**Expresión:** \_\_\_\_\_

Cuando se otorga al jugador una libertad de creación que permita expresarse creativamente en el medio interactivo, como podría tratarse de “Minecraft”, que en un amplio mundo otorga la posibilidad de construir grandes estructuras con el uso de cubos, mecánicas que su comunidad ha aprovechado para generar desde diseños con una especie de circuitos electrónicos que ofrece el juego, hasta réplicas de edificios reales. (Jojoa & Estrada, 2018).

**Narrativa:**

Imagen 18 - The Last of Us

Una categoría muy usada cuando se desea que la historia narrada sea el eje principal de la obra, donde se usa enfoques, cinemáticas y se detalla más en detalles como las expresiones de los personajes, pues todo esto permite generar una narración más clara y que permita sentir al jugador que está dentro de una película. Esta estética se puede aplicar en diferentes intensidades según la libertad que se desee ofrecer al jugador. Entre los productos más reconocidos que manejan esta estética se encuentran los juegos de la saga “The Last Of Us” (Jojoa & Estrada, 2018).

**Competición:**

Imagen 19 - Need for Speed Most Wanted

La competición se centra más en generar un reto similar al que se experimenta con los deportes, pues requiere de cierto nivel de habilidad para poder superar retos que se imponen bien sea por la computadora u otros jugadores. Los juegos que tienden a centrarse en esta categoría son juegos deportivos o de carreras, como “FIFA”. (Jojoa & Estrada, 2018).

**Social:**

Imagen 20 - World of Warcraft

En la actualidad la gran mayoría de videojuegos ha optado por entrar en el ámbito social, donde los jugadores tienen la libertad de interactuar entre sí sin importar su locación, bien sea para colaborar o competir en el juego. Entre los casos más populares se puede encontrar varios juegos de la saga “Call of Duty”. (Jojoa & Estrada, 2018).



## CÓDIGOS REPTIL

Se trata de estímulos inconscientes los cuales se producen en una persona al experimentar algo, dentro del ámbito de los videojuegos, estos son usados para definir cuales de estos estímulos se desea despertar en los usuarios con la experiencia brindada.

- ⦿ **Trascender:** La necesidad de cuidar a la familia.
- ⦿ **Reconocimiento:** Sensación de aceptación por otros.
- ⦿ **Pertenecer:** El contacto social que deriva de la actividad.
- ⦿ **Seguridad:** Un espacio que se relaciona con el hogar.
- ⦿ **Placer:** La satisfacción tras superar un desafío.
- ⦿ **Acumulación:** El economizar y ahorrar.
- ⦿ **Control:** Obtener un orden sobre la actividad realizada.
- ⦿ **Poder:** La sensación de tener dominado algo.
- ⦿ **Libertad:** La independencia de hacer lo que guste.
- ⦿ **Exploración:** El despertar de la curiosidad.
- ⦿ **Logro:** La sensación de estar en un estatus elevado.



## GÉNEROS

**P**artiendo del planteamiento del MDA, se permite definir las experiencias que se busca los jugadores disfruten. Estas, para la comodidad de los usuarios se dividió en géneros, permitiendo así una clara diferenciación entre los productos y facilitando el proceso de selección de lo que una persona busca dentro del amplio mercado existente. Los géneros principales son Acción, Aventura, Rol, Estrategia, Deporte y Simulación (Belli & López Raventós, 2008, p.10), sin embargo para el proyecto se estudió a fondo los tres en los cuales se tiene el enfoque.



### Acción:

Tienen como eje fundamental el conflicto sea ficticio o realista, estos juegos se enfocan en la habilidad del jugador para controlar un personaje y combatir enemigos en tiempo real. Generalmente tienen una perspectiva en tercera persona, donde el jugador ve al personaje desde detrás y puede moverlo a través del entorno del juego. Aunque también pueden tener una perspectiva en primera persona, donde el jugador ve el mundo a través de los ojos del personaje.



Imagen 21 - Top juegos de acción



Imagen 22 - Top juegos de rol

**Rol:** \_\_\_\_\_

El jugador asume el papel de uno o varios personajes y se sumerge en un mundo de fantasía o ciencia ficción. En estos juegos, el jugador toma decisiones que afectan el desarrollo de la historia y la evolución de los personajes, los cuales pueden ganar habilidades y objetos a medida que avanzan en el juego. Suelen tener elementos de estrategia y exploración.

\_\_\_\_\_ **Aventura:**

Son juegos que se enfocan en la exploración y la interacción con el entorno y los personajes.

Por lo general, estos juegos presentan una historia lineal y narrativa, en la cual el jugador controla a un personaje que se adentra en un mundo de fantasía o ficción para cumplir un objetivo específico. Los videojuegos de aventura pueden incluir elementos de otros géneros, como acción, plataformas, RPG y estrategia, para fortalecer su jugabilidad.



Imagen 23 - Top juegos de aventura



## SUBGÉNEROS

Cuando estas categorías comienzan a mezclarse nacen los **subgéneros**, los cuales con ayuda de las mecánicas de juego, brindan experiencias completamente innovadoras. En la construcción del proyecto **MindWorld** se tomó como referencia los siguientes:

### Plataformas:

Un subgénero clásico de los **videojuegos** nacido principalmente del género de **aventura**. A este género pertenecen los primeros juegos con un gran impacto en el mercado, "**Mario Bros**". La mecánica es simple, consiste en realizar saltos entre plataformas sorteando obstáculos que pueden ocasionar la muerte del personaje. Esta mecánica puede ser aplicada tanto en dos o tres dimensiones, y se puede aplicar fácilmente a juegos de acción, pues su principal requisito de aplicación está en su diseño de niveles.

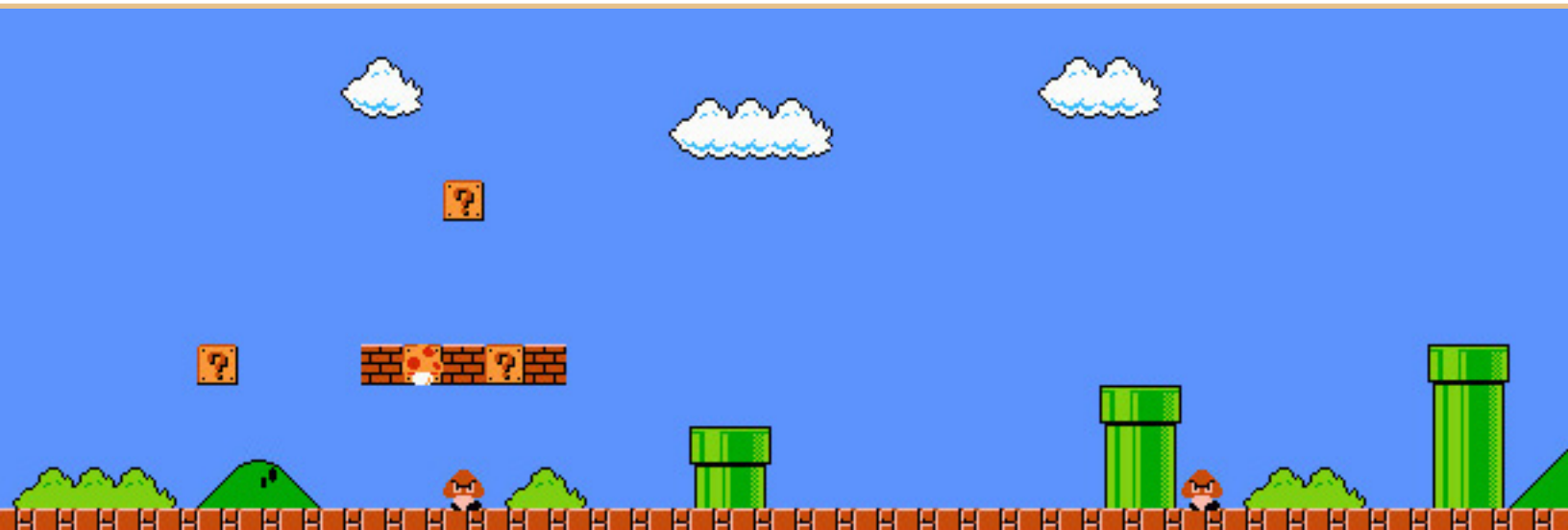


Imagen 24 - Primer nivel de Mario Bros



  
 **SoulsLike:**   


---

Este subgénero es el más influyente para el desarrollo del presente proyecto, pues se centra mucho en la libertad del jugador y la historia de mundos. Los juegos **soulslike** son un subgénero de los juegos de rol, acción y aventura que se caracterizan por brindar una libertad al jugador para explorar y descubrir la historia del mundo donde se ubica, pues generalmente cuenta con una narración más escondida la cual se puede ir descubriendo por la misma composición de los niveles, a través de los personajes y los objetos obtenidos. Este subgénero conserva ciertas similitudes con el “**Metroidvania**”, donde se busca que el jugador recorra el mundo múltiples veces desbloqueando más secretos y progresando en la aventura. El nombre “**soulslike**” nació de la saga de videojuegos desarrollados por la empresa **From Software** bajo la dirección de **Hidetaka Miyasaki**, cuyo mayor éxito fue “**Dark Souls**”. A pesar de esto,

este no fue el primer juego de esta saga, pues previamente, bajo la misma dirección nació un juego llamado “**Demon’s Souls**” que fue el que trajo las bases del **subgénero** (Guzsvinecz, 2023) Este tipo de juegos posee ciertos aspectos que se pueden tener en cuenta para el desarrollo del proyecto, como su elevada dificultad, la existencia de una zona central segura, puntos de control que reinician el mundo, un tipo de moneda para un sistema de comercio y mejorar al personaje y un sistema de combate no muy rápido que incite a tener un buen control del personaje (Fernández Belliure, 2022).



Imagen 25 - Gameplay Dark Souls 1



## ETIQUETAS DE EDAD

Las etiquetas de edad en los videojuegos, al igual que las usadas en cualquier otro producto, determina los riesgos o el contenido que este implica, sirviendo de advertencia para que los usuarios se puedan hacer una idea de lo que están adquiriendo. En el caso de los videojuegos, esta clasificación puede alterar la visibilidad del producto, pues muchas plataformas tienden mostrar más productos que están pensados para todo tipo de público, pues son los más comercializados y hace menos probable que jóvenes encuentren productos fuera de su rango de edad, por este motivo, estas etiquetas son asignadas por las plataformas en base a una encuesta que llegan a generar o toman en cuenta la evaluación de empresas externas que realizan este proceso.

En Europa, la etiqueta PEGI es la más común y se utiliza en la mayoría de los países europeos, estas generan rangos que van desde los 3 años hasta los 18 años y se dividen en cinco categorías: 3, 7, 12, 16 y 18. La etiqueta "PEGI 3" indica que el contenido del juego es adecuado para todos los grupos de edad y no contiene elementos que puedan asustar o perturbar a niños pequeños. La etiqueta "PEGI 7" indica que el juego es apto para mayores de 7 años y puede contener imágenes o sonidos que afecten a una parte de los espectadores. La etiqueta "PEGI 12" indica que el juego presenta un lenguaje más adulto y escenas de violencia gráfica en contextos de fantasía. La etiqueta "PEGI 16" indica que el juego es apto para mayores de 16 años y puede contener violencia realista o imágenes sexuales. Y para finalizar, la etiqueta "PEGI 18" indica que el juego es apto solo para adultos y puede contener violencia extrema, lenguaje ofensivo y/o contenido sexual (PEGI, s.f.).





## INTERFAZ DE USUARIO

Tanto en los videojuegos como en todo software, la interfaz de usuario es fundamental para una buena comunicación entre el programa y el usuario, pues de esta depende la comodidad, la comprensión y eficiencia que se tendrá. El diseño de interfaz se encarga de brindar tanto de

una estética y funcionalidad adecuada al software en cuestión y para lograrlo, se debe tener en cuenta múltiples factores como el color, espaciado, imagen navegación, usabilidad y las capacidades mentales y físicas del usuario (Albornoz, 2014).



Imagen 26 - Interfaz Dark Souls III

## NARRATIVA

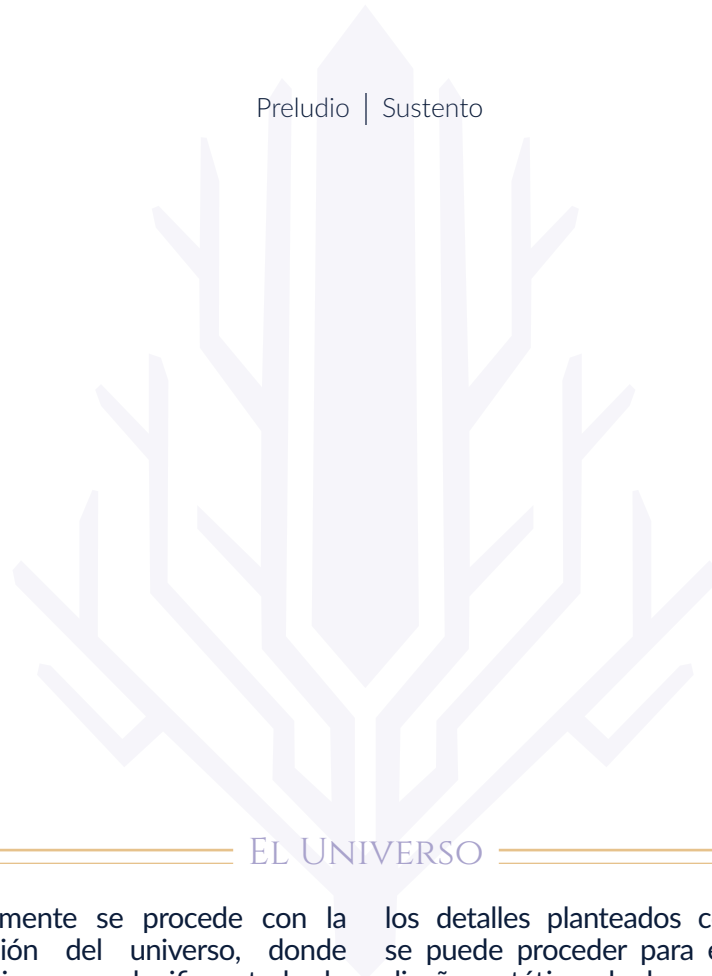
Las historias según el medio en que sea presentada, debe tener un planteamiento diferente para que esta pueda ser clara para el espectador, y de esta forma lograr que el mismo se interese en la obra, esto es algo que se debe tener en cuenta sin importar que tipo de narración se trabaje. Para el presente proyecto, al tratarse de un videojuego, la historia debe dar cierto nivel de libertad de actual para el jugador, dando espacio para los momentos de lucha, de exploración, de interacción, etc. Es importante tener en cuenta el tipo de juego a desarrollar, pues esto variará el tiempo de diálogo, los espacios narrativos y los momentos de juego.

El universo de cualquier historia es una pieza clave para poder definir las normas que los personajes tendrán como base para actuar, así mismo permite contextualizar al espectador sobre las diferentes situaciones posibles.

Al momento de generar un universo para cualquier obra, lo primordial es generar una premisa adecuada, que puedan captar la atención del público objetivo, pues se trata de una etapa de planeación e ideación de las bases del universo ficticio. Lo que se busca, es que el autor plantee un tema, una idea y/o simplemente una historia que desee contar, y a partir de aquí genere una base que podrá alterar la madurez con la que se debe tomar el producto.

En una obra, al momento de tocar temas complejos, como los problemas de salud mental, la narrativa puede volverse un problema, pues no es del agrado de todo el mundo ver estos temas reflejados de manera literal. Cuando esto pasa, la narrativa puede volverse incómoda, difícil de seguir e incluso repulsiva para unos usuarios. Debido a esto, los grandes escritores prefieren usar la metáfora como herramienta narrativa, donde en lugar de explicar directamente el tema que buscan transmitir, lo “dramatizan”, como afirma Robert McKee. Esto hace la temática más atractiva a los ojos del espectador, y le brinda una mayor libertad al autor para expresar lo que desea.

A continuación se aclara sobre el tipo de historia que se narrará, y para finalizar se debe realizar una descripción superficial sobre los problemas, obstáculos, riesgos y objetivos que existirán dentro de la ficción.



## EL UNIVERSO

Posteriormente se procede con la generación del universo, donde se comienza a planificar todo lo planteado en la premisa de una manera más específica, generando así las paletas de color otorgando una tonalidad al mundo ficticio. Una vez planteada la estética superficial, es importante comenzar a adentrarse más en el contexto interno del mundo, etapa en la cual el escritor debe generar un listado de preguntas como ¿En qué año se desarrolla la historia?, ¿En donde se sitúan los acontecimientos?, ¿Cuál es su mitología?, ¿En qué se diferencia el mundo ficticio del real?, ¿Cuál es la cultura de los personajes?, etc. Esto se realiza con el fin de especificar detalles del mundo que pueden influir tanto en la parte estética como narrativa (Pinzón, 2022). A partir de todos

los detalles planteados con anterioridad, se puede proceder para el desarrollo del diseño estético de los personajes y del mismo mundo.

Para que un universo ficticio sea interesante requiere de una narración adecuada, la cual debe estar formada por personajes y las diferentes situaciones que estos van a experimentar. Las narraciones en los videojuegos pueden poseer una que otra diferencia respecto a otros medios como el cine, pues al ser interactivos pueden generar historias con variedad de finales, o incluso pueden llegar a narrar más historias dentro del mismo producto. En el caso de los videojuegos tomados como referencia para la realización del presente proyecto, se puede encontrar hasta cuatro tipos de historias.



Imagen 27 - Contexto de Elden Ring

**Contexto:** \_\_\_\_\_

Este tipo de historias son vitales para la comprensión de los sucesos del videojuego, pues narran los sucedido hasta el momento previo a los hechos de la historia a contar, esto con el fin de dar un contexto al jugador de la situación actual y profundidad a los personajes. Su narración tiende a darse a modo de introducción al comenzar una partida nueva y/o dentro del desarrollo de la misma, donde se suele revelar información más específica, secretos o permite dar giros de trama ligados a misterios relacionados a este contexto.

El contexto no se juega, el contexto se entiende y se descubre.



Imagen 28 - Historia principal Elden Ring

**Historia principal:** \_\_\_\_\_

Es la narración central del videojuego y la que marcará el objetivo principal del mismo. Se trata de una narrativa la cual es obligatoria para completar el juego, donde en general el protagonista será el jugador y los sucesos ocurridos serán los que este vivirá. Para una historia principal adecuada, se debe considerar que el viaje del héroe (Campbell, 1972) y su desarrollo debe abarcar todo el flujo de juego, pues es importante que sea la narrativa más llamativa de la obra para evitar que el jugador se pierda o se aburra.

Un ejemplo podría ser la historia central del videojuego "Elden Ring", el cual consiste en entrar al árbol áureo para convertirse en el señor del círculo.



Imagen 29 - Historia adicional The Witcher 3

### Historias adicionales: \_\_\_\_\_

Los juegos usualmente tendrán historias las cuales no tendrán relación con la historia principal. Estas son muy comunes en juegos de mundo abierto, suelen ser cortas y su objetivo es brindar actividades adicionales al jugador, extendiendo así el tiempo de juego. Si bien no están vinculadas con la historia central ni con el contexto, estas permiten generar cierta empatía con el mundo ficticio además de generar una mejor ambientación en el mismo.

Se pueden encontrar una gran variedad de estas historias en el juego “The Witcher 3”.



Imagen 30 - Historia secundaria Elden Ring

### Historias secundarias: \_\_\_\_\_

Son narraciones que si bien no son tan importantes como la historia principal, la complementan, pueden llegar a generar ciertas alteraciones en la misma y amplían el contexto de la obra. A pesar de esto, las historias secundarias no son obligatorias. Usualmente son protagonizadas por personajes secundarios los cuales poseen su propio viaje del héroe (Campbell, 1972) y se utilizan para dar más vida al mundo y al videojuego.

Siguiendo con “Elden Ring”, una historia secundaria podría ser la perteneciente al personaje “Ranni”, quien amplía la historia principal y el contexto de la misma, explorando sucesos donde este personaje tuvo relevancia. A pesar de su importancia narrativa, es una historia opcional que si el jugador lo desea puede ignorar por completo.





LIBRO DOS

CREACIÓN







CAPÍTULO UNO

# MÉTODO



La metodología puede hacer realidad cualquier proyecto. Es solo cuestión de escoger la indicada.





# IDER



## ENFOQUE METODOLÓGICO

**E**l presente proyecto se desarrolla en el área de humanidades, a través de la línea de investigación de la imagen, la comunicación visual y los procesos interactivos. Debido a esto es necesario trabajar con una metodología que equilibre tanto la investigación, el diseño y que brinde espacios para la retroalimentación, por lo que adaptando la metodología de investigación-creación y las metodologías ágiles con la psicoeducación y el diseño centrado en el usuario se obtuvo como resultado la metodología IDER (Investigación, Diseño, Experimentación y Refinamiento), cuyo fin es lograr buenos resultados en el desarrollo de productos interactivos como los videojuegos.



## METODOLOGÍA IDER



### INVESTIGACIÓN

---

⦿ **Revisión de literatura:**

Análisis de referentes, terminología, estrategias, documentos y antecedentes.

⦿ **Consulta con expertos:**

Realización de entrevistas con los expertos correspondientes a las temáticas tratadas.

⦿ **Análisis de audiencia:**

Uso de encuestas y/o ejercicios de observación para comprender la perspectiva del público.



### DISEÑO

---

⦿ **Diseño de prototipo:**

Planificación de las bases del proyecto, se realizan conceptos, pictogramas, etc.

⦿ **Desarrollo del prototipo:**

Implementación funcional de los diferentes elementos que conforman el proyecto.

# E

## EXPERIMENTACIÓN

---



### Pruebas con usuarios:

Presentación del primer prototipo a una fracción del público objetivo.



### Recopilación de comentarios:

Uso de encuestas y/o ejercicios de observación para apreciar la opinión del público.

# R

## REFINAMIENTO

---



### Implementación de mejoras:

Implementación de las mejoras con base a las opiniones obtenidas respecto al prototipo.



### Finalización del prototipo:

Reexperimentación del proyecto y documentación de los resultados finales.

## PROPÓSITOS

## PROCESOS

**Investigar:**

A partir de los profesionales, las posibles causas, consecuencias, síntomas y tratamientos relacionados a la depresión.

- ⦿ **Leer** documentos sobre las temáticas deseadas
- ⦿ **Buscar** referentes tanto locales como internacionales
- ⦿ **Entrevistar** a psicólogos sobre la depresión.

**Caracterizar:**

El problema de la depresión en jóvenes entre los 20 y 30 años.

- ⦿ **Definir** el público objetivo del proyecto
- ⦿ **Estudiar** la visión de la depresión y la superación
- ⦿ **Seleccionar** los elementos más relevantes

**Comprender:**

Cómo los videojuegos llegan a influir en los jóvenes entre los 20 y 30 años.

- ⦿ **Entrevistar** a desarrolladores de videojuegos
- ⦿ **Estudiar** la visión del público de los videojuegos
- ⦿ **Seleccionar** los elementos más relevantes

**Crear:**

Un universo ficticio con sus respectivos personajes e historia, manejando una estética y desarrollo adecuado relacionado a la depresión.

- ⦿ **Pensar** un contexto para narrar la historia
- ⦿ **Implementar** la historia dentro del videojuego
- ⦿ **Realizar** diseños de personajes y del mundo
- ⦿ **Modelar** en 3D los personajes y elementos del mundo

**Diseñar:**

Un conjunto de mecánicas, dinámicas y niveles que sean entretenidos y agradables estéticamente para los jugadores.

- ⦿ **Utilizar** la herramienta MDA
- ⦿ **Programar** las mecánicas del juego
- ⦿ **Generar** el blocking de los niveles
- ⦿ **Implementar** los elementos 3D dentro del prototipo

# EL ENFOQUE

## RESULTADOS

## MATRIZ DE OBJETIVOS

**S**e ha recopilado información de múltiples fuentes de donde se ha logrado extraer información de diferentes temas que se necesitaron para el desarrollo de este proyecto. Además se logró encontrar antecedentes locales que trabajan con la temática de los videojuegos e internacionales que incluso tocan temas de salud mental.

**T**ras comprender cómo afectan los problemas depresivos en las personas, se reforzó el conocimiento tras la realización de encuestas para comprender la visión de los usuarios sobre los problemas depresivos. Estas mismas permitieron extraer los elementos sensoriales que las personas asocian tanto a la depresión como a la superación.

**L**a realización de una serie de encuestas y entrevistas dejó ver que la perspectiva sobre los videojuegos como un apoyo en la salud mental es bastante favorable para generar confianza en el proyecto. Además, esto ha permitido resaltar ciertos elementos a tener en cuenta para el desarrollo del videojuego.

**A**través de un largo periodo de bocetación y planeación se llegó a un resultado adecuado que permite contar una historia que abarca los temas de la depresión, y que puede ser adaptada con facilidad al medio de los videojuegos. El uso de personajes también permite fortalecer y generar experiencias que refuercen más la temática.

**U**n intenso análisis de los diferentes resultados obtenidos permitió generar una idea clara de la experiencia que se desea ofrecer a través del presente proyecto, lo que a su vez dió paso a desarrollar una serie de mecánicas y niveles, dinámicos, entretenidos y sobretodo narrativos, con los cuales además de transmitir un mensaje permiten al jugador pasar un momento agradable.



PSICOLOGÍA EN LA SALUD MENTAL

 **Depresión**

- ⦿ Síntomas
- ⦿ Causas
- ⦿ Consecuencias

 **Superación**

- ⦿ Guías
- ⦿ Procesos
- ⦿ Objetivos

 **ECOSISTEMA**  




DISEÑO NARRATIVO

 **Historiografía**

- ⦿ Inicio
- ⦿ Viaje
- ⦿ Final

 **Diseño de mundo**

- ⦿ Concepto
  - ⦿ Época
  - ⦿ Temática
- 

## DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

### Mecánicas

- ⦿ Jugador
- ⦿ Enemigos
- ⦿ Entorno

### Programación

- ⦿ Jugabilidad
- ⦿ I.A.
- ⦿ Flujo de juego

### Diseño de niveles

- ⦿ Blocking
- ⦿ Verificación
- ⦿ Flujo de nivel

## DISEÑO ESTÉTICO

### Interfaz

- ⦿ Usuario
- ⦿ Composición
- ⦿ Pictogramas

### Marca

- ⦿ Logotipo
- ⦿ Colores
- ⦿ Naming

### Ilustración/Diseño 3D

- ⦿ Personajes
- ⦿ Escenarios
- ⦿ Objetos





## CAPÍTULO DOS

# AUDIENCIA

La depresión es un problema universal donde todos pueden verse afectados en algún momento de sus vidas, por eso es importante comprender la perspectiva de cada individuo sobre este tema. ¿Qué piensan? ¿Qué hacen? ¿Qué sienten? y por supuesto ¿Qué quieren?





## LOS INTERESADOS

### INTERNOS

- Diseñadores
- Programadores
- Familia de los afectados
- Desarrolladores
- Psicólogos
- Personas con depresión
- Jóvenes adultos

### CONECTADOS

- Distribuidores
- Clínicas psiquiátricas
- Personas con trastornos
- Docentes
- Críticos de videojuegos
- Amigos de los afectados
- Comunidad gamer
- Clientes

### EXTERNOS

- Programa de diseño gráfico
- Personal de psicología
- Personal de psicoterapia
- Distribuidores secundarios
- Estudios independientes



# LOS EXPERTOS





Foto 1

**ANDRÉA SANTACRUZ DELGADO**




Psicóloga Clínica

**G**enera ideas de minusvalía, desesperanza, se altera el patrón de sueño, la alimentación, anhedonia, alteraciones en la autopercepción, pobre capacidad de introspección, además se pueden producir ideas de muerte como la ideación suicida, entre otras. Puede darse por causas fisiológicas, dificultad en adaptación, eventos traumáticos, duelos no resueltos, entre otras. Puede desencadenar en la muerte.

## Etapas

-  Episodio depresivo, cuando se ha tenido el problema por menos de 3 meses.
-  Trastorno depresivo, cuando se ha tenido el problema por más de 3 meses.

## Gráficos

-  Llanto.
-  Oscuridad.
-  Soledad.

## Tratamientos



-  Tratamientos farmacológicos.
-  Tratamientos psicológicos.



Foto 2

## RICHARD WOODCOCK RENGIFO



Psicólogo

Las principales características de la depresión están principalmente en el comportamiento de la persona, pues esta comienza a sentir una pérdida de sentido de la vida, se pierde la motivación hasta para realizar actividades antes disfrutadas, hay cambios en la alimentación y en ocasiones la persona puede llegar a consumir sustancias.




La depresión se relaciona con el pasado de la persona, por lo que en este se pueden encontrar las causantes de su situación, sea en cosas de las que se arrepiente o un exceso de estrés (sea en el hogar, trabajo o estudio). De no tratarse podría desencadenar en la alucinaciones, agresividad, aislamiento, misantropía y en suicidio.

Los tratamientos dependen del estado en el cual se encuentre la persona. Pues puede realizarse por medio de tratamientos pertenecientes a la psicoterapia como “el aquí y el ahora”, o por medio de la psiquiatría con fármacos para estabilizar a la persona.

### Etapas

-  Episodio depresivo, cuando se ha tenido el problema por menos de 3 meses.
-  Trastorno depresivo, cuando se ha tenido el problema por más de 3 meses.

### Gráficos

-  Llanto.
-  Oscuridad.
-  Soledad.

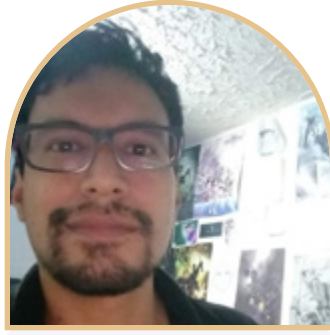


Foto 3

## DANIEL JOJOA BURGOS

Diseñador Gráfico / Unity

**E**l desarrollo de videojuegos es un campo en constante evolución que impulsa tecnologías, diversidad de plataformas, narrativas profundas, experiencias de usuario y nuevos modelos de negocio. Los videojuegos también influyen en la cultura y la sociedad, abordando temas sociales y políticos con experiencias novedosas.

### Inmersión

Para lograr una inmersión efectiva en un videojuego, se deben considerar elementos como la coherencia visual, la historia, la música, el sonido, la interactividad, el diseño de niveles y la optimización del rendimiento. Estos factores se combinan para sumergir al jugador en un mundo emocionante.

### Diseño de universo

Se deben tomar decisiones sobre género, tono, normas, historia, razas, geografía, personajes, sistemas políticos, economía, relaciones entre personajes, idiomas y culturas, estilo visual, tecnología y magia. Estas decisiones son fundamentales para crear un mundo coherente y envolvente en el juego.

### Desarrollo

Planificar mecánicas y dinámicas de videojuegos implica investigar psicología y neurociencia, definir el público y objetivos, diseñar mecánicas motivadoras, gestionar la atención, crear recompensas emocionales y ajustar la dificultad. También se debe dar feedback inmediato y mantener reglas, la cognición y memoria claras.

### Diseño de niveles

Es crucial considerar el ritmo del juego, la progresión de dificultad, la coherencia narrativa y personajes interesantes. Variedad en el diseño de niveles, recompensas estratégicas, retroalimentación clara, errores constructivos y opciones de dificultad son esenciales. La inmersión se logra a través de la coherencia visual, la música y el sonido.

### Psicología del juego

Para representar la psicología en un videojuego, crea personajes con profundidad, plantea dilemas morales, explora temas emocionales, simula experiencias de salud mental, emplea diálogos, música y estética para evocar emociones, incorpora terapia narrativa, trata trastornos con respeto, fomenta la empatía, modifica el entorno según emociones, usa secuencias de sueños y estructuras narrativas no lineales para explorar la mente humana. Estas técnicas enriquecen la experiencia del juego desde una perspectiva psicológica.



Foto 4

## FREDY ALEXIS DULCE

Ingeniero Electrónico / Unity

**E**l desarrollo de videojuegos tiene una alta proyección y una gran demanda. Desde mi punto de vista el consumo de videojuegos seguirá en aumento; tanto por los esfuerzos que hacen las empresas desarrolladoras como por el incremento en la población. Cada vez hay más jóvenes que están en búsqueda de nuevos juegos.

### Inmersión

En cuanto a juegos inmersivos lo mejor creo que es usar la Realidad Virtual (VR), tecnologías como Oculus, Playstation VR, entre otras, permiten tener un nivel de inmersión muy alto que resulta muy atractivo para cualquier usuario.

### Diseño de universo

Se parte de elementos que sean conocidos como paisajes, o ciudades que a primera vista pueden parecer tradicionales. Posteriormente se pueden agregar elementos que se salgan de lo común, en este punto es útil hacer caso omiso de la física.

### Desarrollo

Organizar ideas en un Game Design Document, de forma que se planee un objetivo de juego, personajes, enemigos y/o obstáculos, cantidad de niveles, como se ganará y perderá, etc. Una vez listo el GDD lo mejor es someterlo al equipo de desarrollo o a pares en el desarrollo de videojuegos que te ayuden a corregir o complementar el plan antes de iniciar.

### Diseño de niveles

Dependiendo del tipo de juego puede haber estrategias predefinidas. En el caso de juegos de rol o de búsquedas se suele seguir una estructura de 3 actos principales: Primero un inicio donde se presentan los personajes, Segundo donde se tiene la trama y se alcanza un punto de clímax, Tercero se empiezan a superar los obstáculos y se llega a un clímax.

### Psicología del juego

Para agregar elementos o matices psicológicos recomiendo leer a autores que trabajan con la psicología de sus personajes como por ejemplo Fiódor Dostoyevski quién en novelas como Crimen Y Castigo explora los perturbadores matices psicológicos de un asesino que lucha por salir impune de su crimen y a quién finalmente atrapan debido a su falta de control psicológico.

# LOS USUARIOS

## VIDEOJUEGOS Y SU INFLUENCIA



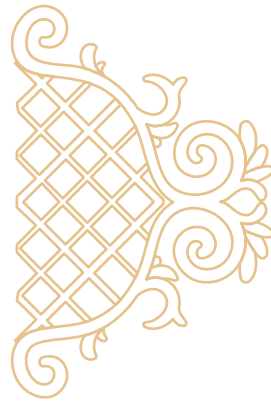
La presente encuesta tiene como objetivo tener su perspectiva sobre los videojuegos y el cómo estos han influenciado en su vida.



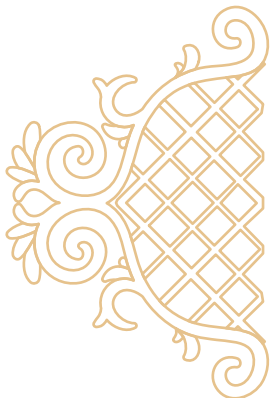
Gráfica 3 - ¿Desde qué edad iniciaste a jugar videojuegos?







-  10 años o menos  
77.4%
-  11 a 15 años  
16.1%
-  16 a 20 años  
6.5%
-  Más de 20 años  
0%



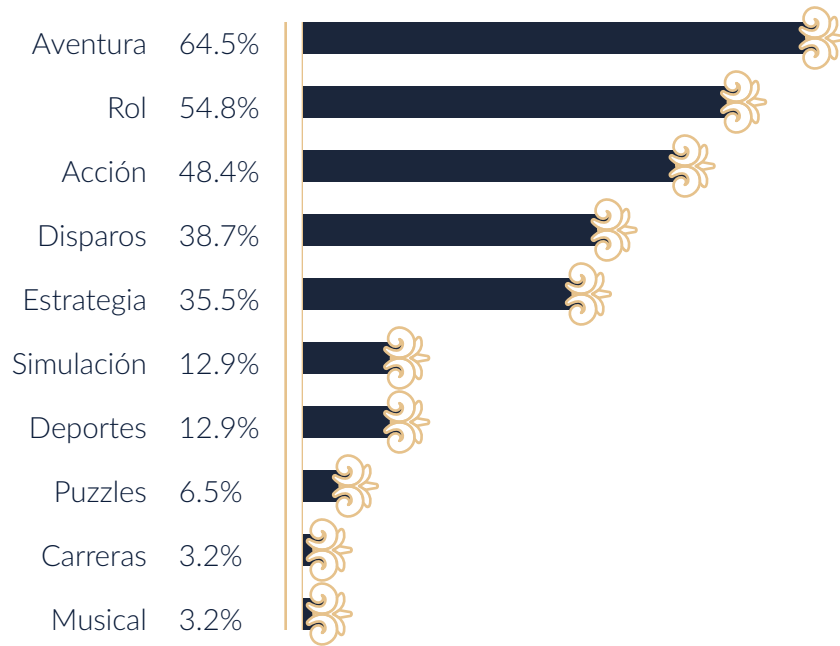
Gráfica 4 - ¿Con qué constancia juegas videojuegos?



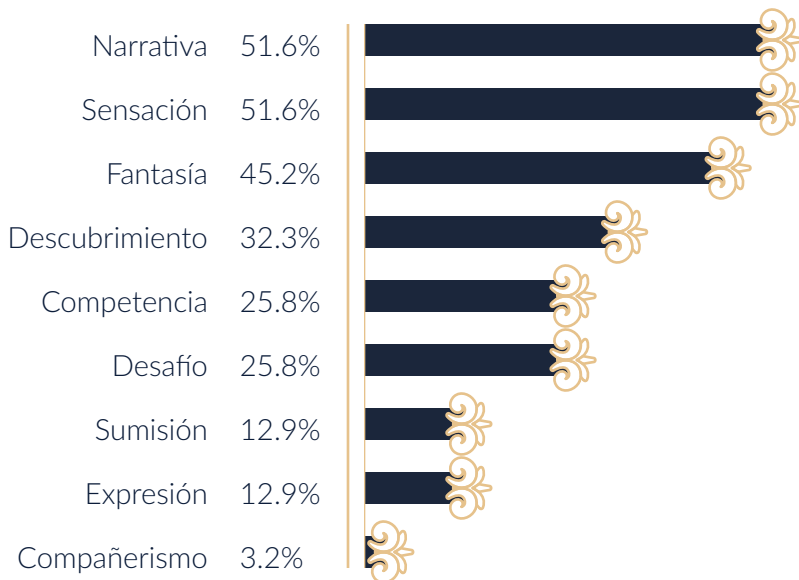
- Menos de 30 min. al día  35.5%
- Entre 1 y 2 horas al día  19.4%
- Entre 2 y 4 horas al día  22.6%
- Más de 4 horas al día  22.6%



Gráfica 5 - ¿Cuáles son los géneros que más juegas?



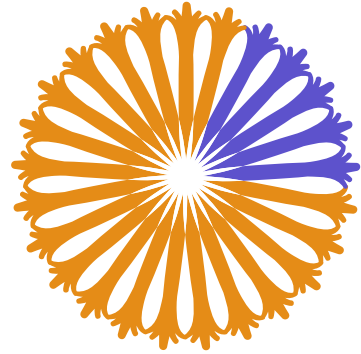
Gráfica 6 - ¿Qué te motiva a jugar videojuegos?





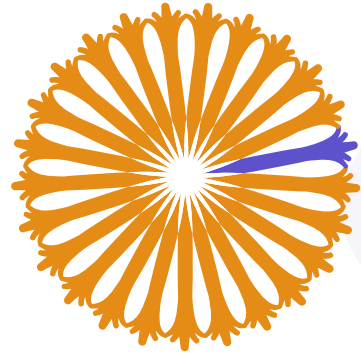
Gráfica 7 - ¿Los videojuegos pueden ayudar a tratar problemas de salud mental?

Si 83.9%  
No 16.1%



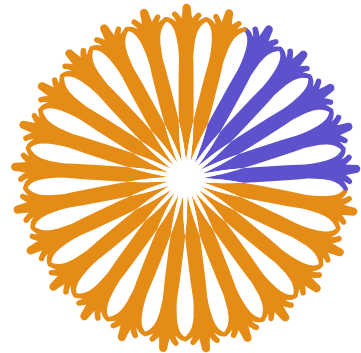
Gráfica 8 - ¿Consideras que los videojuegos son capaces de transmitir mensajes?

Si 96.8%  
No 3.2%

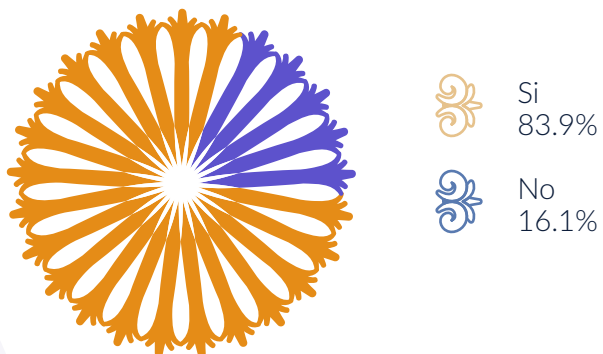


Gráfica 9 - ¿Te gusta indagar en la historia o los mensajes que busca transmitir el juego?

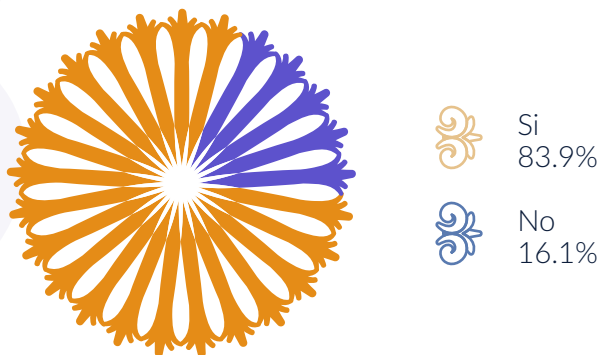
Si 83.9%  
No 16.1%



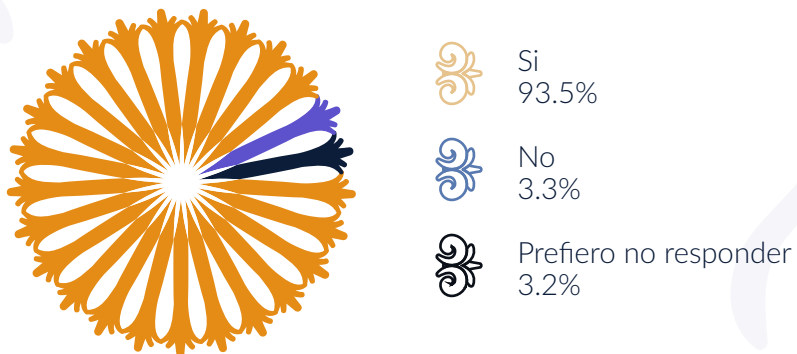
Gráfica 10 - ¿Los videojuegos te han ayudado en la gestión del estrés o emociones negativas?



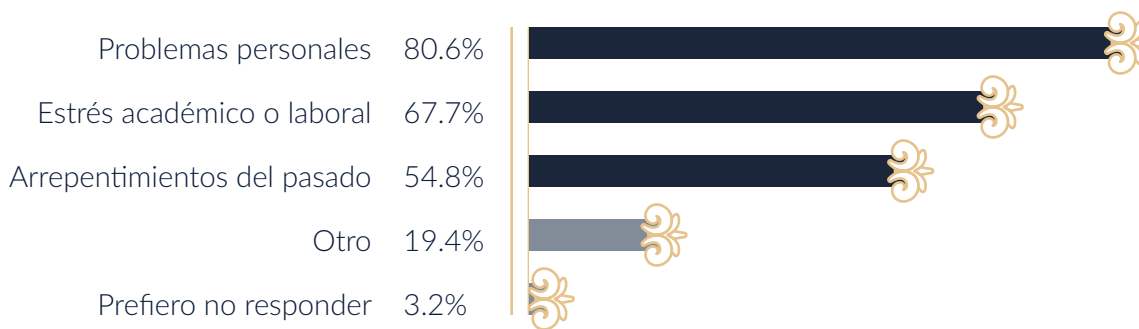
Gráfica 11 - ¿Los videojuegos te han brindado apoyo o ayuda en momentos difíciles?



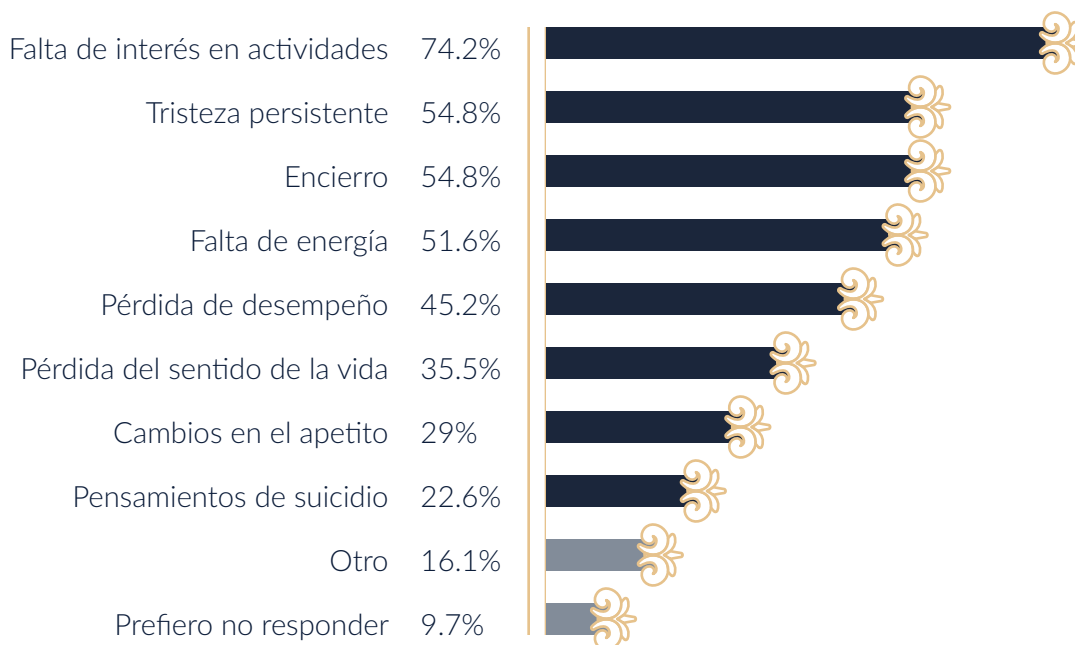
Gráfica 12 - ¿Has tenido momentos en los que te has sentido mal emocionalmente?



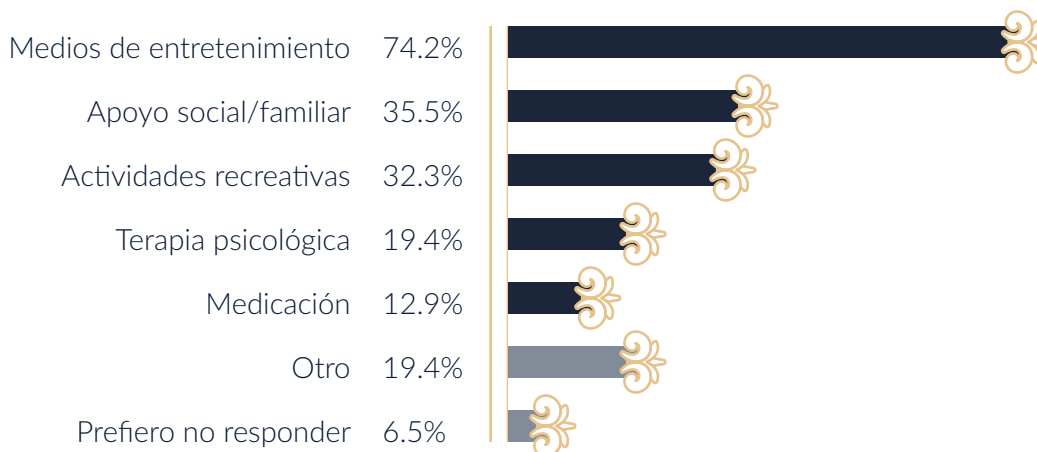
Gráfica 13 - ¿Qué crees que pudo contribuir a esos sentimientos?



Gráfica 14 - ¿Cuáles de estos síntomas has experimentado en estos momentos?



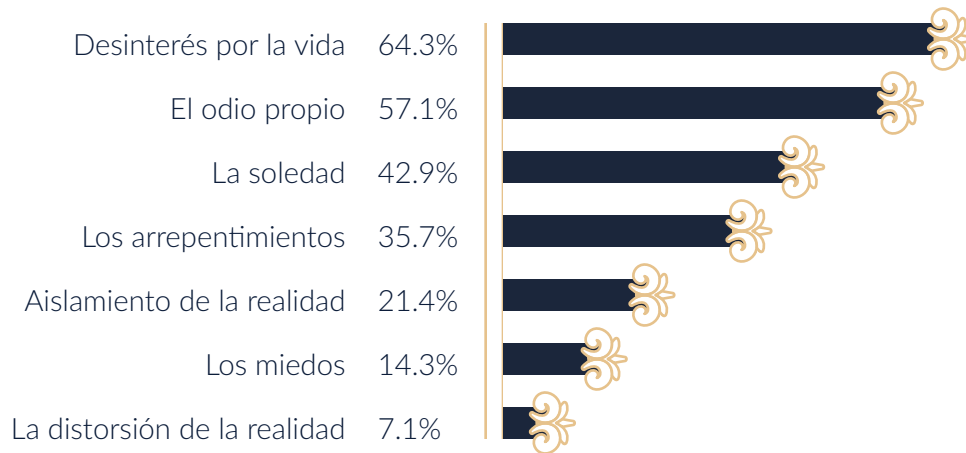
Gráfica 15 - ¿Qué te proporcionó apoyo o te hizo sentir mejor durante esos períodos difíciles?



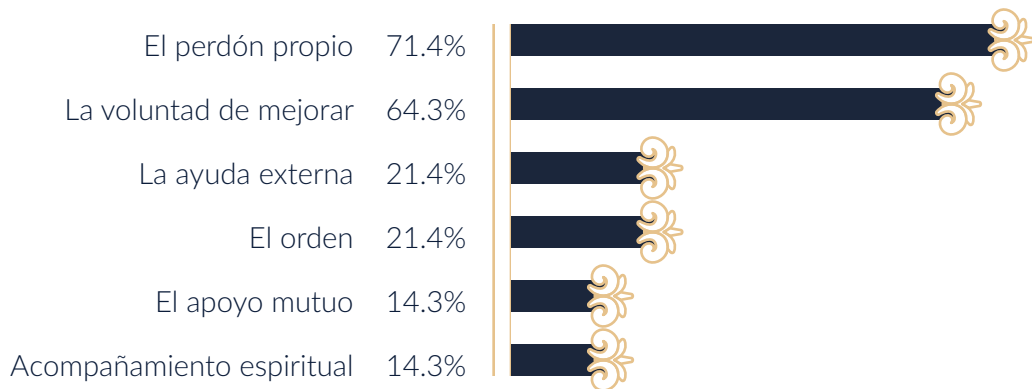
## DISEÑO DE LA SALUD MENTAL

La presente encuesta busca entender cómo es comprendida la depresión visualmente.

Gráfica 16 - ¿Cuáles de los siguientes temas tiene más relación con la depresión?



Gráfica 17 - ¿Cuáles de los siguientes temas crees que se relacionan más con la superación?



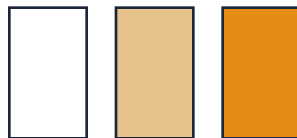
DEPRESIÓN



SUPERACIÓN



Color



Forma

- Cadenas atadas
- Tachones o garabatos
- Sombras
- Tormentas
- Agujeros negros

- Triángulos
- Esferas de luz
- Cima de una montaña
- Cielos estrellados
- Las aves y las alas

Espacio

- Lugares sucios
- Callejones y esquinas
- Sitios desordenados
- Espacios cerrados
- Lugares oscuros

- Playas
- Montañas
- Zonas verdes
- Espacios abiertos
- Sitios iluminados

Emoción

- Tristeza
- Odio
- Soledad
- Desesperación
- Desesperanza

- Felicidad
- Orgullo
- Perdón
- Tranquilidad
- Satisfacción

Sonido

- Baladas
- Rock
- Ruidos industriales
- Ruidos fuertes

- Música POP
- Música Country
- Sonidos naturales
- Sonidos suaves



# MAPA DE EMPATÍA



## ¿QUÉ PIENSA Y SIENTE? \_\_\_\_\_

Les gusta usar medios de entretenimiento ya que los consideran un buen distractor. Consideran que los videojuegos pueden ser medios de enseñanza y transmisión de mensajes. Se han sentido apoyados por los videojuegos en situaciones difíciles.

## ¿QUÉ DICE Y HACE? \_\_\_\_\_

Se interesan por el mensaje y la historia de una obra siempre y cuando sea en un juego hecho con estas intenciones y no tenga un exceso de texto. Esto puede ser una excepción si generan una fuerte relación con un personaje.

## ¿QUÉ OYE? \_\_\_\_\_

Varían sus actividades, incluyendo música según su estado de ánimo. En momentos alegres escuchan pop, épica, country, canciones alegres y música calmada. En momentos tristes escuchan baladas, rock, música lenta o pesada. Les gustan las historias atrapantes.

## ¿QUÉ VEN? \_\_\_\_\_

Hay más interés dentro de los géneros de acción, rol y aventura. Buscan experiencias que generen sensaciones en sus sentidos. Les gusta la sensación de fantasía. Si son atrapados por una historia, se centrarán tanto en su narrativa como significado.

### ESFUERZOS

#### TEMORES

- Pérdida de interés.
- Tristeza persistente.
- Encierro y aislamiento.
- Falta de energía y confianza.
- Pérdida de desempeño.

### RESULTADOS

#### OBSTÁCULOS BENEFICIOS

- |                     |                                  |
|---------------------|----------------------------------|
| Aislamiento social. | Medio de distracción.            |
| Adicción al juego.  | Conocimiento sobre la depresión. |
|                     | Generar motivación.              |
|                     | Incitar a la auto-superación.    |







---

## CAPÍTULO TRES

# PLAN

El diseño existe para crear soluciones por medio de experiencias que despiertan nuestros sentidos y emociones, los videojuegos son una clara muestra de esto.

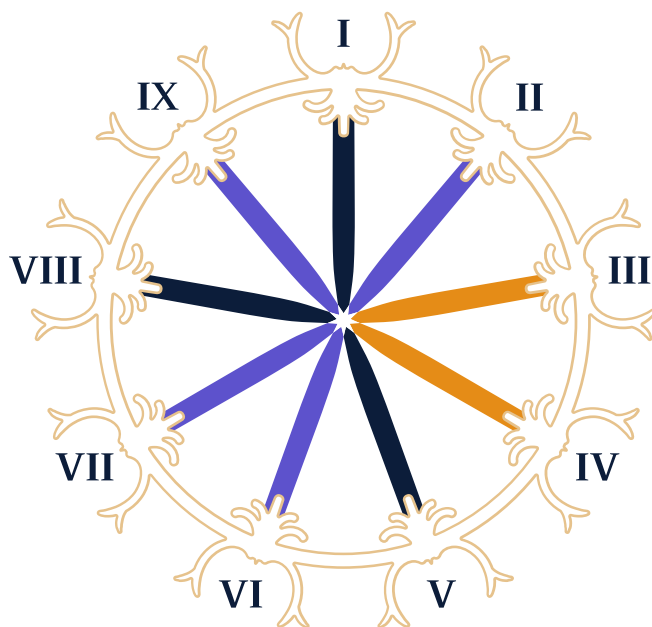




# LA JUGABILIDAD

A través del **sistema MDA** se seleccionaron los elementos destacables tanto en la **Estética**, las **Dinámicas** y los **Códigos reptil** para definir las **mecánicas** de juego.

## ESTÉTICA



- I - Expresión
- II - Desafío
- III - **Sensación**
- IV - **Fantasía**
- V - Competencia
- VI - Descubrimiento
- VII - Sumisión
- VIII - Compañerismo
- IX - Narrativa

Gráfica 18 - Estéticas destacadas

## FANTASÍA

**E**l mundo del juego será completamente fantástico con elementos característico de los sueños y la memoria, y con ciertos toques de fantasía medieval, mundo al cual el jugador podrá ser partícipe por medio del uso de armamento y habilidades especiales.

## SENSACIÓN

**S**e dará bastante importancia al diseño de nivel para generar una narrativa, comprensión del mundo y una experiencia agradable. Se apunta a un estilo visual estilizado similar a juegos como Borderlands, Fortnite u Overwatch.

## SECUNDARIAS

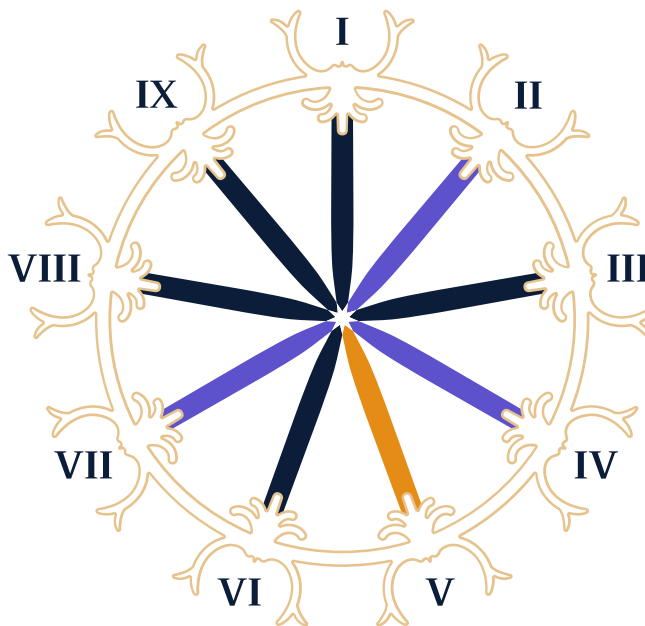
**Desafío:** El juego mantendrá una dificultad neutral, y esta se centrará en los enfrentamientos contra enemigos y los obstáculos del nivel.

**Descubrimiento:** Cada diseño de nivel estará construido de tal manera que el jugador tenga la libertad de explorar e investigar diferentes puntos del mismo para descubrir secretos de la historia u objetos escondidos.

**Narrativa:** Se trabaja con una historia que podrá ser descubierta por medio de los mismos objetos del juego, personajes, mundos y combates que afronten.

## DINÁMICAS

- I - Comercio e intercambio
- II - Coleccionismo
- III - Adquisición territorial
- IV - Predicción
- V - Razonamiento espacial
- VI - Destrucción
- VII - Supervivencia
- VIII - Persecución y evasión
- IX- Carreras



Gráfica 19 - Dinámicas destacadas

## RAZONAMIENTO ESPACIAL ---



Los niveles contarán con espacios que el jugador tendrá que tomar en cuenta al momento de actuar, además de verse en la necesidad de reconocer espacios para poder ubicarse y guiarse a lo largo del nivel.

## SECUNDARIAS ---

**Coleccionismo:** El juego contará con elementos de colección como las armas o las partes de la historia que se descubran a lo largo de la aventura.

**Predicción:** El jugador tendrá que predecir las acciones (ataques, habilidades, etc.) que realizarán los enemigos.

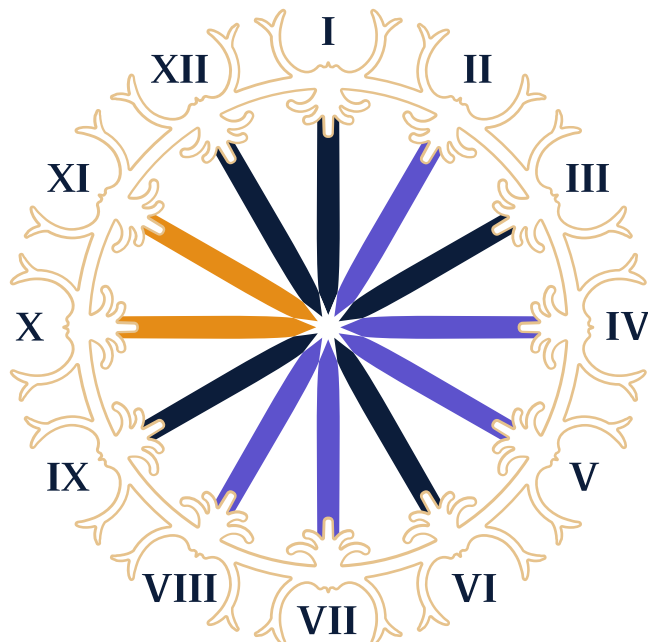
**Supervivencia:** El juego está pensado para manejar una dificultad bastante neutra, pero con un castigo para la derrota que hará que el jugador sienta la necesidad de sobrevivir a los diferentes retos que afronte.

**Persecución y evasión:** Será de vital importancia que el combate en el juego implique que el jugador tenga que esquivar los ataques de los enemigos.

**Destrucción:** Los objetos destructibles serán limitados a elementos secundarios, como las cajas, barriles, etc.

## CÓDIGOS REPTIL

I - Trascender	IV- Seguridad	VII- Acumulación	X- Libertad
II - Reconocimiento	V- Placer	VIII- Control	XI- Exploración
III - Pertenecer	VI- Confort	IX- Poder	XII- Logro



Gráfica 20 - Códigos reptil destacados

### LIBERTAD

**E**l jugador debe sentir la capacidad de poder establecer sus retos, organizar su propio equipo y de escoger el orden de cómo desea superar los retos y niveles del juego de manera similar a los juegos de Megaman.

### SECUNDARIAS

**Control:** El jugador tendrá la capacidad de tener un control sobre su propio personaje, sea con la libertad de equipamiento y habilidades como en la forma de superar los diferentes niveles del juego.

**Placer:** Los retos propios del jugador o del juego buscan representar cierta dificultad para que se sienta la necesidad de superarlo.

### EXPLORACIÓN

**L**os diseños de nivel estarán enfocados en fomentar la exploración del jugador, sea para descubrir secretos o avanzar en la historia del mismo juego.

**Seguridad:** En el juego se busca ofrecer al jugador espacios que le den una sensación de tranquilidad y seguridad de manera muy similar a como lo hacen las hogueras en los juegos de "Dark Souls" o la base central de los mismos juegos.

**Reconocimiento:** Se espera formar una comunidad en la cual se fortalezca el mensaje.

**Acumulación:** Una moneda interna del juego.

# MECÁNICAS

## CORRUPCIÓN

### Mecánica original

Gran parte del proyecto partirá de una mecánica central que funcionará de metáfora a la depresión. La corrupción será un nivel que va a alterar diferentes elementos del juego y cuyo valor variará según la experiencia del jugador. El sistema no solo cambiará la forma en que se juega, sino que también servirá de eje narrativo.

**Aumento de corrupción:** Como un paralelismo al arrepentimiento, la corrupción se verá aumentada cuando el jugador pierda. Cuando esto pasa, el jugador pierde todos sus puntos.

**Reducción de corrupción:** Como un paralelismo a la ayuda y la superación, el jugador podrá disminuir esta corrupción tras una victoria o consumiendo items de “ayuda”. (Seguridad + Exploración + Libertad + Fantasía).

**Sistema de tensión:** Este sistema se plantea como una esperanza de auto-superación. Al perder todos los puntos tras una derrota, estos quedarán almacenados en el lugar de la misma, dándole la oportunidad al jugador de recuperarlos, reduciendo así su nivel de corrupción. Mientras el jugador no haya recuperado los puntos, estará en un estado de “tensión”, donde sus estadísticas se verán reducidas levemente.

**Implicaciones de mundo:** Según la corrupción del jugador, muchos elementos visuales se verán alterados. Los caminos se pueden alterar levemente, la saturación de color se verá reducida (Sensación) y elementos de la interfaz podrán afectarse. (Exploración + Libertad + Coleccionismo + Fantasía).



## SISTEMAS SECUNDARIOS

**Máscaras:** Inspirado en mecánicas de héroes (Imágenes 31 y 32), las máscaras simulan rostros humanos, cambian las estadísticas básicas y otorgan habilidades al jugador. Hacen de metáfora a la personalidad de un individuo. Esto además de brindar un peso narrativo y conceptual adicional, ofrece múltiples formas de jugar y progresar en la historia.

**Armas y equipamiento:** El jugador tendrá la capacidad de equipar diferentes tipos de armaduras que brindaran defensas al jugador (Imagen 36) y armas con estilos de combate diferentes, brindando una gran variedad en la jugabilidad. Este sistema es una simplificación del equipamiento de los juegos de la saga Dark Souls (Imagen 35).

**Talentos y movilidad:** Se contará con la capacidad de saltar, esquivar y dar uso de habilidades llamadas talentos, los cuales se encontrarán repartidos por el mundo (Imagen 34). Estas mecánicas permitirán superar los diferentes niveles y alcanzar zonas nuevas. Este sistema está basado en Hollow Knight (Imagen 33), y tiene como objetivo incentivar a la exploración del mundo.

## REFERENTES

 Jugando con la libertad y potenciando la exploración. 

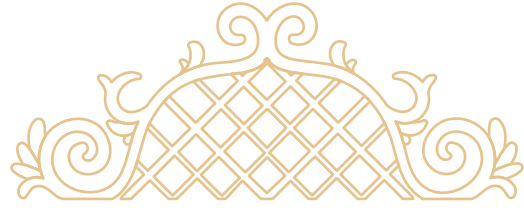


Imagen 31 - Pactos de Soulframe



Imagen 32 - Estadísticas de Soulframe

-  Verticalidad
-  Libertad
-  Curiosidad
-  Soledad
-  Dinamismo

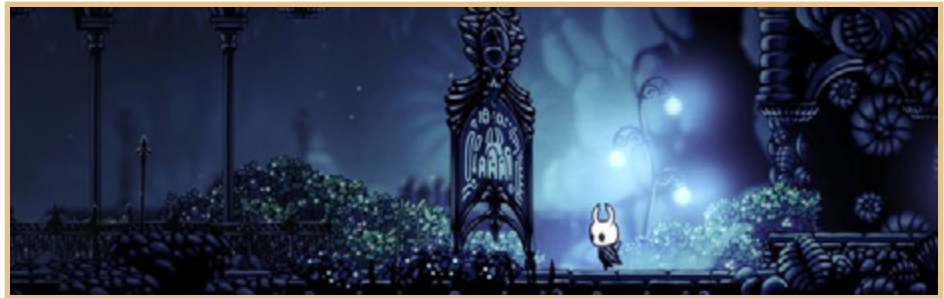


Imagen 33 - Gamplay Hollow Knight



Imagen 34 - Gameplay Another Crab's Treasure



Imagen 35 - Gameplay Dark Souls 2

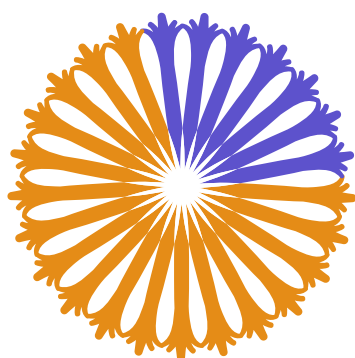


Imagen 36 - Gameplay Megaman X5

# LA DIRECCIÓN

## ORÍGENES VISUALES

### REFERENTES PRINCIPALES



Gráfica 21 - División de conceptos



La religión cristiana/católica  
70%



Sueños y la imaginación  
30%



### CONSTRUCCIÓN

#### Época

¿En qué época o contexto se tomará en cuenta y su historia de origen?

El juego se desarrolla en una sociedad nacida del sueño de quien consideran su deidad. Este mundo está inspirado en la época medieval.

#### Lenguaje visual

- |                |              |
|----------------|--------------|
| ⊙ Arquitectura | ⊙ Mitología  |
| ⊙ Escritura    | ⊙ Vestimenta |
| ⊙ Simbología   | ⊙ Materiales |

#### Conceptos

**Formas distorsionadas:** La arquitectura es un elemento importante dentro de este apartado, pues da vida a los espacios (Imagen 42) y formas religiosas que se unifica con la distorsión existente en los sueños como se puede apreciar en la imagen 37.

**Espacios liminales:** Espacios altamente familiares pero que generan una sensación de incomodidad similar a la de los sueños como ocurre en el escenario presente en la imagen 41.

**Runas y pictogramas:** Formas, ornamentos y florituras como las apreciadas en la imagen 39, además del uso como referencia de las imágenes religiosas, bien sean de historias (Imagen 40) o de personajes como la imagen 38.

CONCEPTO

Los sueños para mostrar el estado mental de una persona que lo ha perdido todo y la religión para representar sus deseos.



Imagen 37 - Gameplay Warframe (Duviri)



Imagen 38 - Virgen María

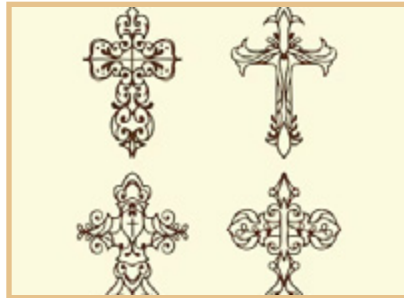


Imagen 39 - Florituras



Imagen 40 - Historias Religiosas

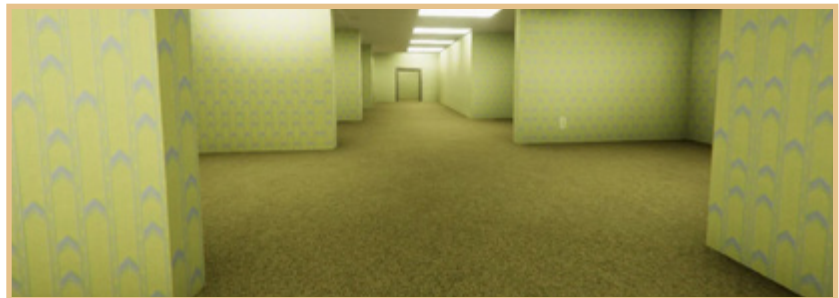


Imagen 41 - Espacios Liminales



Imagen 42 - Iglesia de las Lajas

- Abstracto
- Oscuridad
- Paz/Tensión
- Épico
- Fantasía

## MASA, LÍNEA Y FORMA



### Masa

Contraste entre luz y oscuridad, se da uso de colores planos acompañado de un hard shading.



### Forma

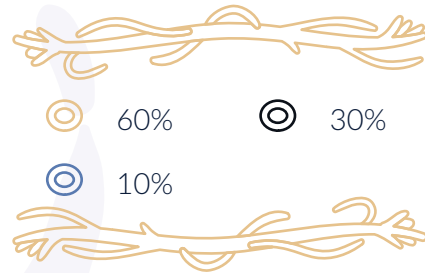
El contraste entre claros y oscuros, usa colores degradados acompañados de un soft shading.



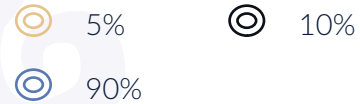
### Línea

El trazado que define los bordes de un objeto. No se centra en el color del relleno ni en texturas

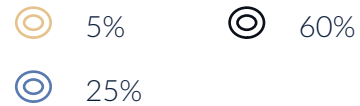
MindWorld



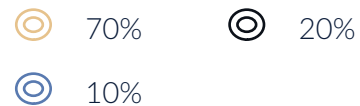
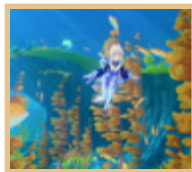
Elden Ring



MadWorld



Genshin Impact



Gráfica 22 - Masa, Línea y Forma

## TELEMETRO ESTILIZADO



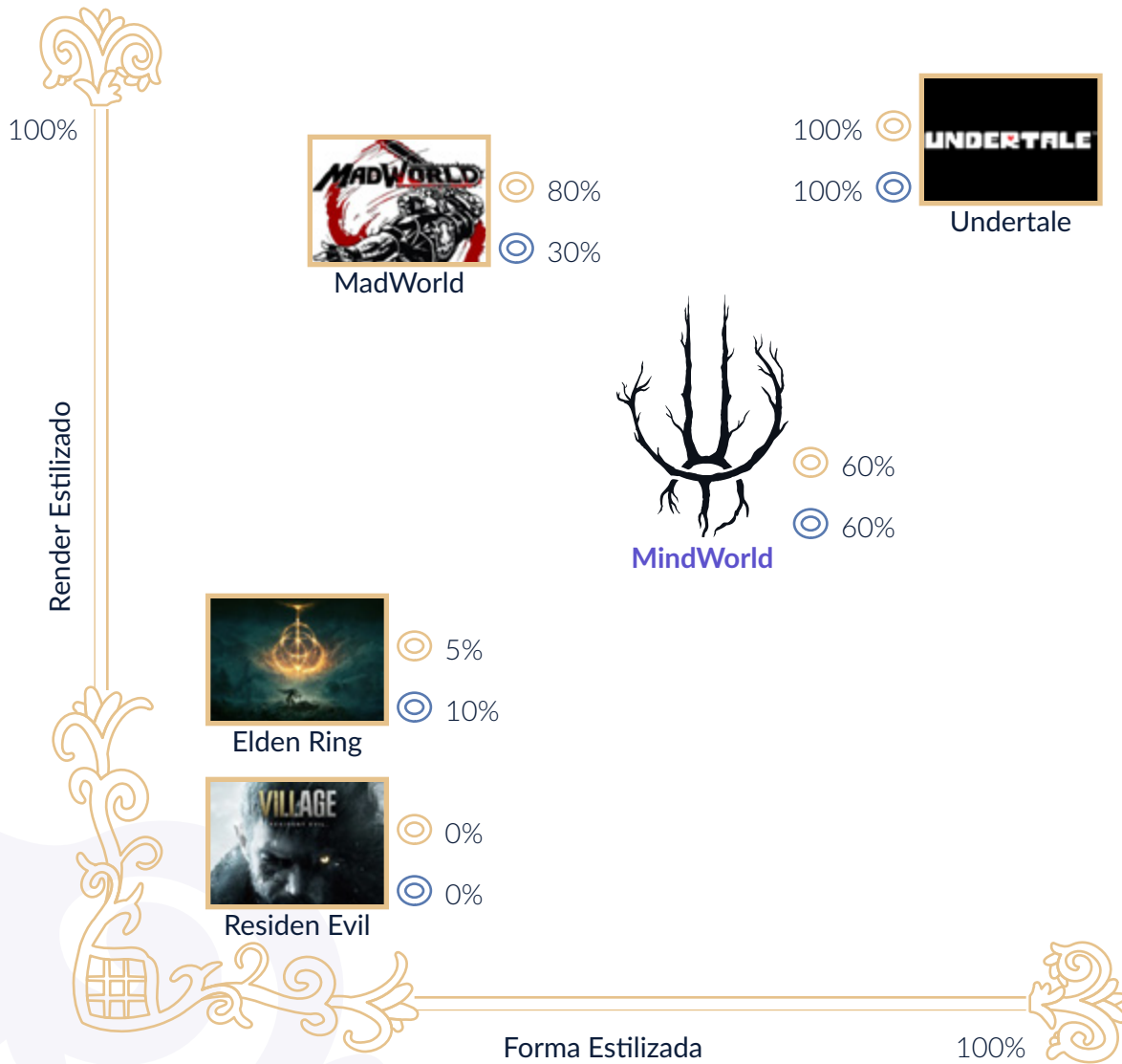
### Render Estilizado

Distorsión de la realidad en el renderizado. 0% hace referencia al renderizado realista.



### Forma Estilizada

Distorsiones físicas en las formas usadas. 0% hace referencia a formas y anatomía realista.



Gráfica 23 - Telemetro estilizado

TELEMETRO DE TONO



Realista/Abstracto

Hace referencia al estilo de la forma, y que tan alejada o cercana a la realidad es.



Sombra/Luz

Hace referencia a la emoción que evoca la calidad gráfica y si será algo alegre o no.



Residen Evil

100%  
-90%



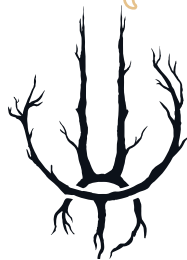
Elden Ring

5%  
-100%



-100%

Sombra



MindWorld

-20%  
-50%



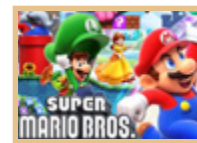
Realista

100%



Warframe

80%  
15%



Mario Bros

-15%  
100%

100%

Luz



Abstracto

-100%



Undertale

-100%  
15%

Gráfica 24 - Telemetro de tono



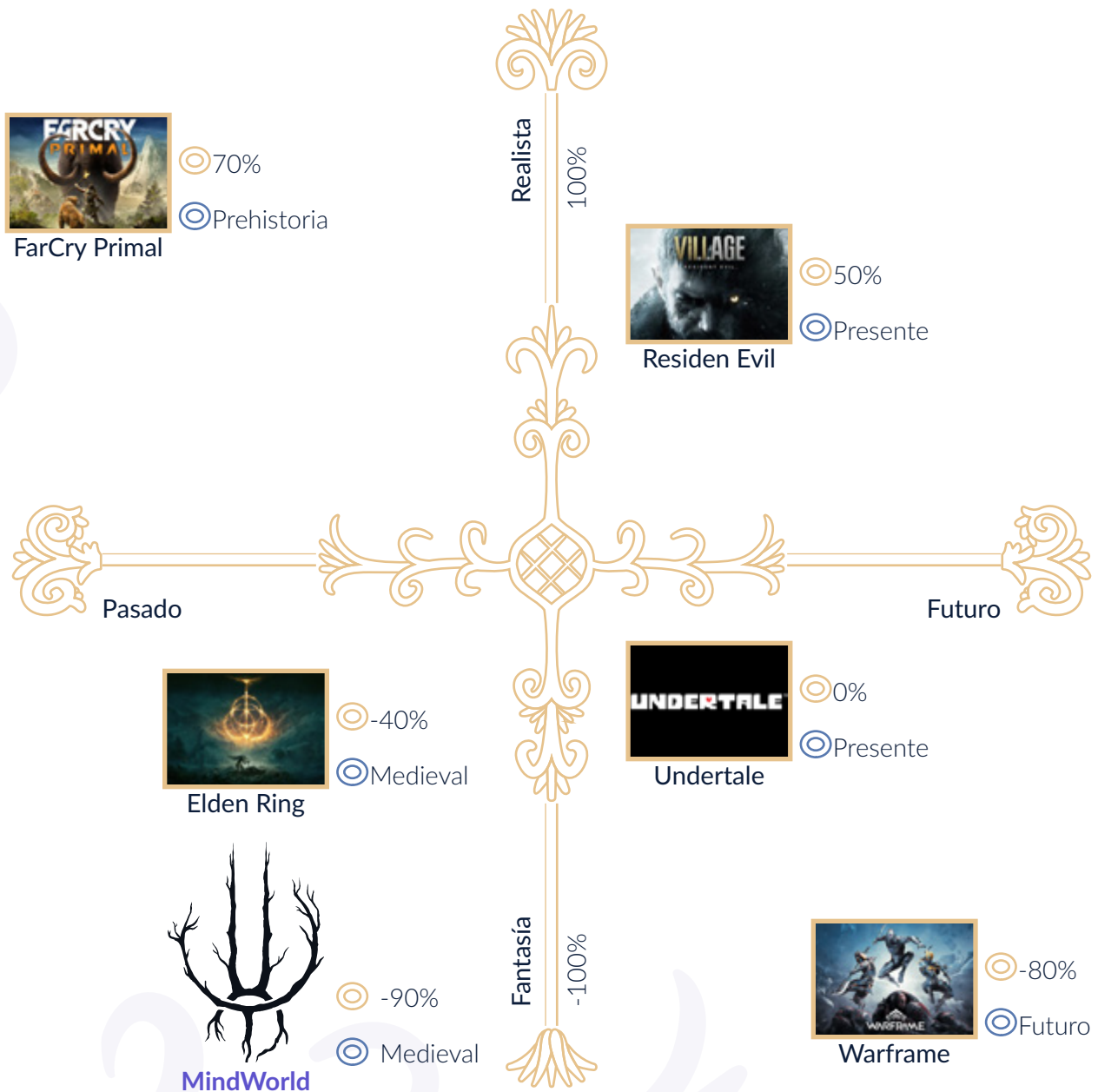
**Realista/Fantasia**

Hace referencia a que tan posibles son los sucesos ocurridos en el videojuego.



**Línea de tiempo**

Hace referencia al punto de la historia donde toma referencia el proyecto.



Gráfica 25 - Telemetro de estilo





# CAPÍTULO CUATRO

# PROCESO

---

Construir un universo requiere dar forma a cada detalle.  
Para esto, el proceso creativo se fortalece con cada  
referencia, cada investigación y cada idea.





## LA NARRATIVA

**E**n la narrativa del proyecto, el primer factor a considerar es el planteamiento de la temática estudiada dentro de un universo de fantasía atractivo para los usuarios y que no se vuelva un factor que genere incomodidad. Para lograrlo es importante evitar plantear el tema de manera directa, pues el usuario no tiene interés en ser sermoneado con ideas y por lo general, cuando se hace esto en un medio como los videojuegos tiende a generar el efecto opuesto al deseado (McKee, 1997). Adicionalmente, al tratarse de un tema delicado, este puede generar un rechazo si se plantea de forma realista debido a que los medios de entretenimiento tienen como uno de sus objetivos el funcionar de distracción de la realidad, lo que hace que muchos usuarios prefieran ignorar este tipo de obras (McKee, 1997).

La solución a este conflicto se encuentra en la metáfora, es gracias a esta que se puede presentar la temática de una manera creativa y con una mayor profundidad, lo que capta más la atención del público y les permite realizar un análisis independiente sin la necesidad de ser “forzados” a hacerlo.

Para lograr crear una metáfora a la salud mental que no se distancie en extremo de la temática, y tomando como referencia a las bases de la expansión “Paradoja de Duviri” del videojuego Warframe (Imagen 43), la historia de MindWorld se localiza en una materialización de la mente de un individuo, permitiendo crear así un mundo donde se pueda representar de manera física las emociones y recuerdos del “creador” de este mundo mental.

MindWorld se plantea como un mundo misterioso, el entendimiento inicial de su historia es muy básico, como lo hace Elden Ring (Imagen 48), y es por medio de la exploración que el usuario podrá descubrir todos los secretos y misterios que están repartidos en cada esquina, sea en diálogos con personajes secundarios (Imagen 47), dentro de las descripciones de los objetos encontrados (Imagen 46) o en el análisis del mismo entorno (Imágenes 44 y 45), permitiendo así una narrativa que no quite el control al jugador y que genere una sensación de curiosidad que a futuro llevará al usuario a analizar todo lo recopilado y así comprender la temática oculta tras la metáfora planteada.

## REFERENTES

Lo emocionante de los secretos es que descubrir la verdad siempre es satisfactorio.

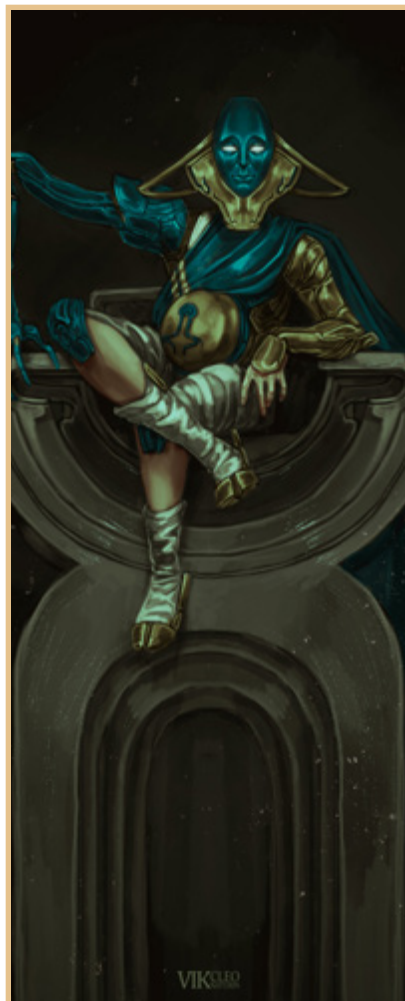


Imagen 43 - Fanart Dominus Thrax

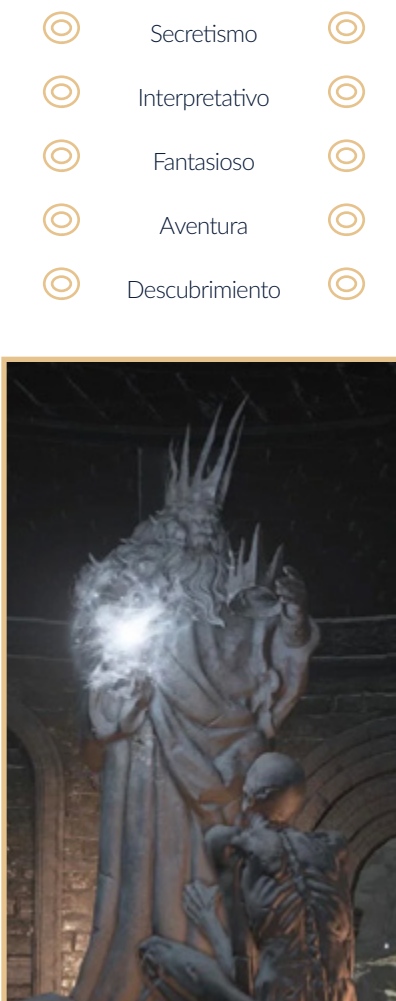


Imagen 44 - Estátuas Dark Souls 3



Imagen 45 - Gameplay Elden Ring



Imagen 46 - Gameplay Dark Souls 2



Imagen 47 - Gameplay Dark Souls 3

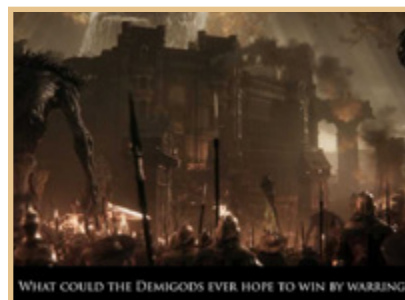


Imagen 48 - Intro Elden Ring

## HISTORIA

### INTRODUCCIÓN

Mind World es un mundo de fantasía oscura que se localiza dentro del subconsciente de un héroe del pasado. En este juego, el usuario explorará un ambiente distorsionado y sumido en una guerra donde se verán reflejadas las consecuencias de la caída en la depresión de su fundador, mientras como protagonistas tendrán el deber de ayudar a este mundo en ruina a superar la crisis.

Se busca que Mind World sea un medio que refleje los problemas de la depresión y las herramientas para superarla de tal manera que pueda generar conciencia sobre este problema que se vive actualmente en la sociedad.

### SINOPSIS

Sumérgete en el mundo de MindWorld, afronta las pesadillas y descubre los secretos de su dios fallecido, mientras buscas superarte a ti mismo afrontando variedad de desafíos. Tomas el papel de la Sombra, un ser que ha despertado justo después de la guerra santa que dejó este mundo en la ruina. Con la ayuda de la misteriosa guía evita caer en la desesperación y enfrenta la verdad detrás de MindWorld.



## CONTEXTO

Mind World es un mundo de fantasía oscura creado por un héroe del pasado el cual se inspiró en sus recuerdos para darle vida. Este mundo habitado por sombras que buscan un rostro, es controlado por una energía conocida como la Sangre Negra, la cual está directamente relacionada con las emociones de cada individuo de este mundo.

En este mundo, existe una maldición conocida como la corrupción, la cual comienza a manifestarse cuando el estado mental comienza a afectarse, sea por sentir arrepentimiento, derrota o la pérdida de esperanza. Aquellos que no logran salir de esta corrupción terminan perdiendo su cordura y por lo tanto, el control sobre sí mismos, dando origen a seres salvajes conocidos como los corruptos.

Sin embargo no todo siempre fue oscuro, pues en antaño, el Soñador, quien es el creador de este mundo y considerado un dios, se encargaba de frenar la corrupción evitando la caída de su gente. Esto hasta que una catástrofe mayor azotó el mundo causando la desaparición de su señor y obligando a la población a aprender a resistir esta maldición por su cuenta.




---

 RAZAS:
 

---

**Sombras:**

Recuerdos de personas que el Soñador conoció más allá de MinWorld pero que ha olvidado casi por completo. Nacen de las escasas fuentes de sangre negra pura que se encuentran en el mundo, las cuales lucen como charcos compuestos por una sustancia oscura. Su apariencia es como la de una silueta negra con una forma bípeda. En lugar de cabeza poseen algo conocido como el ojo del alma, un enorme ojo que representa su ser, sin embargo están en una constante búsqueda de identidad lo que las hace cubrir su ojo con pesadas máscaras de piedra.

**Bestias:**

Recuerdos irregulares con formas variadas. En su mayoría son recuerdos de los animales que el Soñador miraba más allá de MindWorld. Se trata de siluetas amorfas que pueden lucir como animales cuadrúpedos, serpientes, o simplemente masas sin mucho sentido.

**Corruptos:**

Tras ser consumidos por la corrupción, tanto bestias como sombras se pueden volver monstruos deformes carentes de conciencia, voluntad y autocontrol. Su único objetivo es cazar a aquellos que no han sido consumidos.




---

 FACCIONES:
 

---

Tras la desaparición del Soñador y la inminente catástrofe, la población se vio dividida en dos grupos cuyo único fin es la salvación de su mundo, sin embargo sus diferencias ideológicas las llevaron a una guerra santa.

**Sanguis Ater:**

Una comunidad religiosa cuyo fin es el de reemplazar a su dios desaparecido por una nueva entidad capaz de consumir la corrupción y frenar las catástrofes profetizadas.

**Vanguardia Onírica:**

Un grupo fiel a su dios desaparecido, quienes buscan seguir su palabra y afrontar los males venideros por su propia cuenta, consideran el reemplazarlo como una blasfemia.

## GUIÓN

### APERTURA

Hubo un tiempo en que este mundo no conocía el peso del olvido. En aquel entonces, los cielos eran claros y nuestras almas, aunque vacías, estaban en paz.

Nuestro Señor, el Soñador, cargaba con el dolor de todos. Él mismo consumía la oscuridad que brotaba de nuestras debilidades, purificando la tierra con su propio sacrificio para evitar que las sombras y las bestias cayéramos en la corrupción.

Pero la eternidad es un fardo demasiado pesado, incluso para un dios. Un día, sin previo aviso, el Soñador desapareció y el silencio se apoderó de su templo. La duda se convirtió en miedo, y el miedo en una guerra entre hermanos que buscaban respuestas donde solo había ausencia.

Esa guerra terminó de forma abrupta; no con una victoria, sino con un grito que apagó el sol y fracturó la tierra. Aquellos que creíamos conocer se convirtieron en extraños ante nuestros propios ojos.

Ahora, la Sangre Negra corre libre. Sin nadie que la contenga, la corrupción infecta cada rincón, cada piedra y cada suspiro de quienes aún se resisten a volverse monstruos. Las memorias se agotan y la esperanza se quiebra bajo el peso de la depresión que envuelve este mundo.

Sin embargo, en la profundidad de la mina, donde la oscuridad es más densa, un nuevo recuerdo ha despertado. Una pequeña Sombra que aún no sabe quién es, pero que lleva en su pecho el eco de un mundo que se niega a morir.



# LA IDENTIDAD




## NAMING

Para el nombre del proyecto se debe buscar algo simple, que suene bien, que sea fácil de recordar y que esté vinculado a la narrativa planteada. Algo común es dar uso de nombres de personajes, regiones o conceptos importantes dentro de la obra.

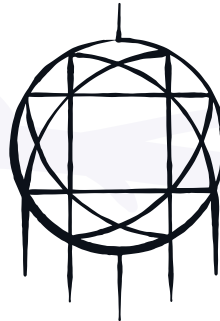
Para esto se genera una lista de posibles nombres, de los cuales se hace una selección de los más acordes:

Sangre Negra	Black Blood
Velo de la Sombra	Shadow's Veil
Ojo de Alma	SoulEye
Shadow's Awakens	Forgotten Lands
Corota	MindWorld

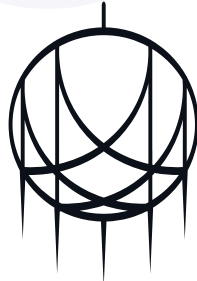
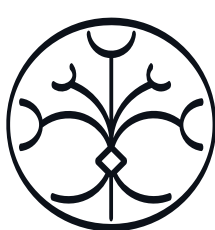
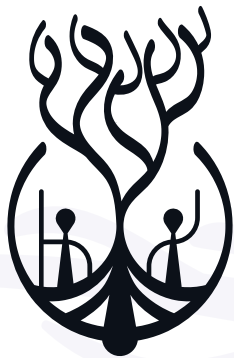
En un principio, se había seleccionado al nombre “Corota”, pues era como se llamaría la región donde sucedían los eventos del juego, sin embargo se decidió cambiarlo a uno donde se represente con mayor claridad este espacio y que permita comprender superficialmente la trama del mismo. Debido a esto, se definió MindWorld como el nombre adecuado, pues refleja con claridad el mundo imaginario o mental donde se desarrolla el juego, siendo además un nombre corto permite ser recordado con facilidad.

## ISOTIPO

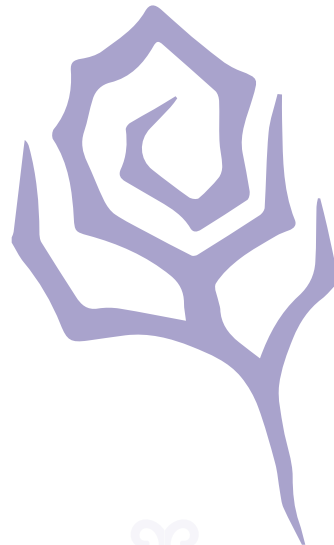
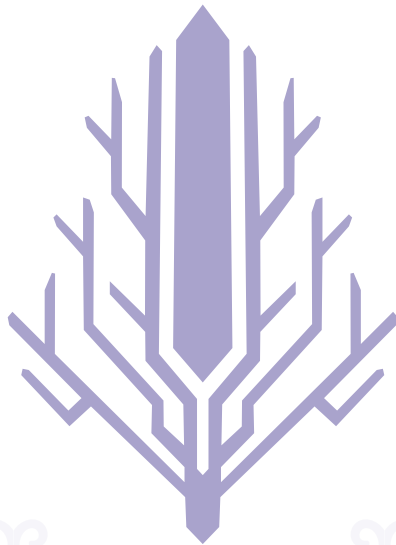
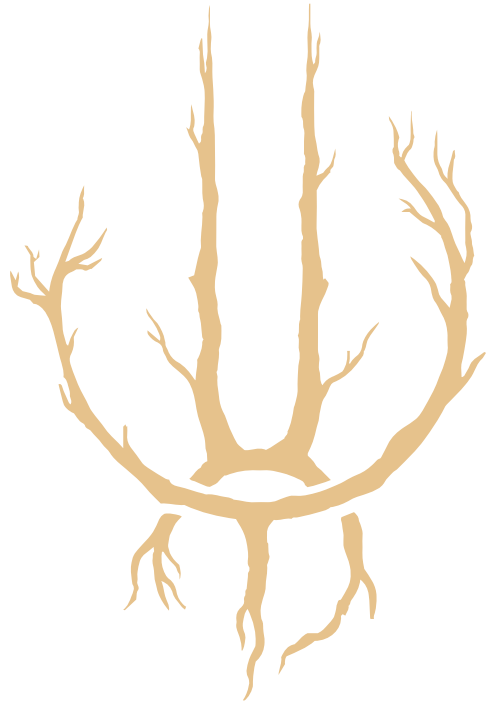
En un principio, cuando el nombre del proyecto era “Corota”, se desarrollaron propuestas centradas en representar los sueños, para lo que se tomó como principal referente los atrapasueños tradicionales, los cuales fueron combinados con simbologías religiosas pertenecientes a la narrativa del proyecto.



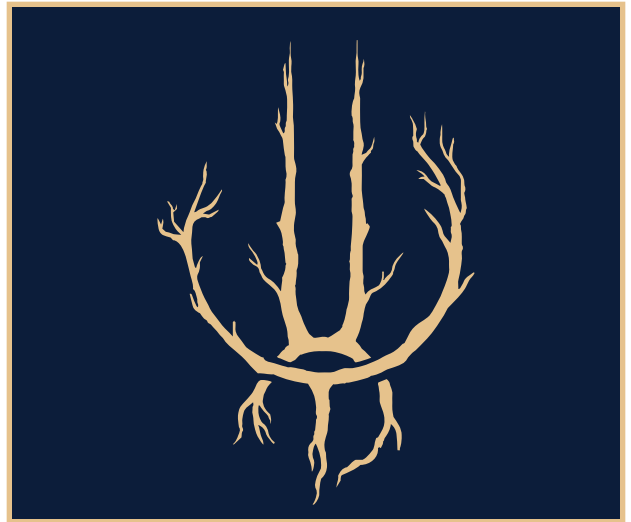
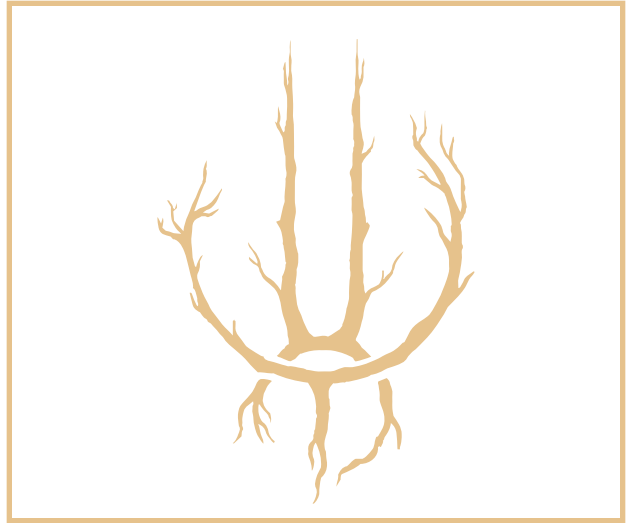
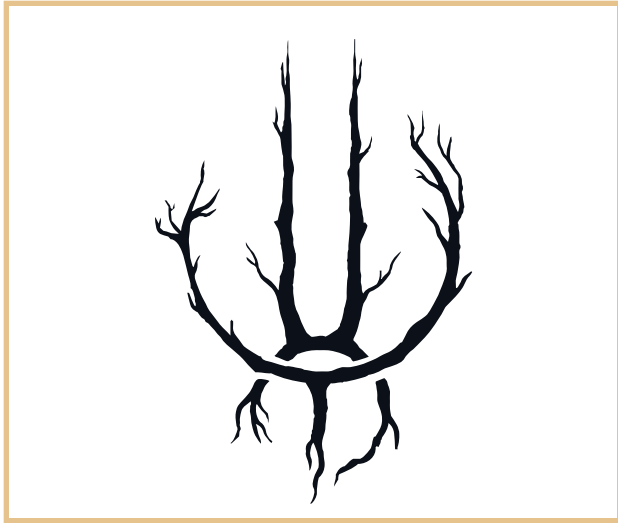
Tras plantear con claridad la narrativa y la selección del nombre “MindWorld”, se desarrollaron versiones del pictograma para simbolizar con mayor claridad la estructura del mundo, su forma y sus conceptos. Se opta por formas más irregulares las cuales se relacionan con las venas para generar formas orgánicas similares a raíces. Adicionalmente se desarrollaron dos pictogramas adicionales los cuales representan las facciones mencionadas en la historia.



Finalmente, se pulieron los pictogramas para coincidir con la ambientación del universo presentado, trabajando especialmente en los correspondientes a las facciones para que coincidan más con sus respectivas temáticas y ambientaciones.



RESULTADOS



---

## COPY

---

Se opta por trabajar con dos fuentes, una destinada a los títulos y textos cortos pero llamativos, y otra destinada a párrafos y pensada para una lectura cómoda.

Para la fuente enfocada en los títulos, se da uso de la tipografía “Cinzel”, cuya serifa genera una sensación clásica de representaciones medievales y puede ser combinada con ornamentos y los isotipos creados.

REGULAR ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

---

---

Para los párrafos y piezas textuales, se da uso de la familia tipográfica de uso libre “Lato”. Una fuente sin serifa y cómoda a la vista que es perfectamente compatible con la fuente principal y la ambientación general.

**Bold** ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

**Semibold** ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

**Regular** ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

**Light** ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

## COLORES

En la paleta cromática se buscaba reflejar ambos extremos de la temática planteada, la depresión y la superación. Para lograrlo se dió uso de las encuestas realizadas con anterioridad (p.68) obteniendo como resultado un contraste entre tonos violetas apagados y dorados cálidos. Partiendo de una paleta central de tres tonos, se generan versiones alternativas claras, oscuras y saturadas, cuyo fin es para usos específicos dentro del desarrollo del videojuego.

### PALETA BÁSICA

HEX #1B263B R 27 G 38 B 59	HEX #A9A3CC R 169 G 163 B 204	HEX #E6C28C R 230 G 194 B 140
-------------------------------------	--	--

### PALETA CLARA

#828C99	#DCDAF2	#F2E3CE
R 130 G 140 B 153	R 220 G 218 B 242	R 242 G 227 B 206

### PALETA OSCURA

#0C1119	#545266	#B26D12
R 12 G 17 B 25	R 84 G 82 B 102	R 178 G 109 B 18

### PALETA SATURADA

HEX #0C1D3A	HEX #5D52CC	HEX #E58C17
R 12 G 29 B 58	R 93 G 82 B 204	R 229 G 140 B 23

### PALETA PANTONE

19-4111 TCX	15-3909 TCX	12-0921 TCX
R 30 G 45 B 67	R 170 G 171 B 196	R 229 G 189 B 143

## EL ENTORNO

Como se ha mencionado anteriormente, el mundo de MindWorld debe representar con claridad tanto los espacios liminales y la distorsión de los sueños (Imagen 49) como la existencia de una religión inspirada en el cristianismo (Imagen 50).

El mundo tiene que mostrar un contraste entre luz y oscuridad, como lo realiza el videojuego "Sky: Children of the Light" con la esperanza (Imagen 51), pero entre la depresión y la superación. Otro elemento importante a resaltar del mundo es su diseño, el cual se basa en la verticalidad del mapeado de Dark Souls 1 (Imagen 53) donde se puede apreciar que las diferentes zonas se encuentran conectadas una encima de la otra.

Adicionalmente, MindWorld contará con un espacio de paz, el cual hará de centro de mando para el jugador, teniendo la posibilidad de interactuar con otros personajes y descansar de los niveles y la acción del juego. Este es un elemento importante en prácticamente todos los juegos, pues los usuarios necesitan un descanso o momentos de relajación en medio de sus partidas. Uno de los sitios más emblemáticos tanto por su música como por su tranquilidad está en el videojuego Dark Souls 1, conocido como el Santuario de Enlace de Fuego (Imagen 52).



# REFERENTES

Un mundo imaginario bajo la influencia de una religión.  
¿Cuántos lugares tendrá para explorar?



Imagen 49 - Gameplay Warframe (Duviri)

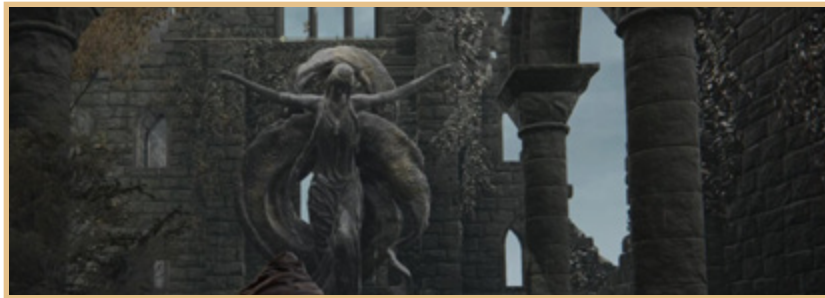


Imagen 50 - Gameplay Elden Ring



Imagen 51 - Gameplay Sky

- ⦿ Fantasía
- ⦿ Luz/Oscuridad
- ⦿ Verticalidad
- ⦿ Religión
- ⦿ Sueños



Imagen 52 - Mundo Dark Souls Remastered



Imagen 53 - Fanart Dark Souls 1

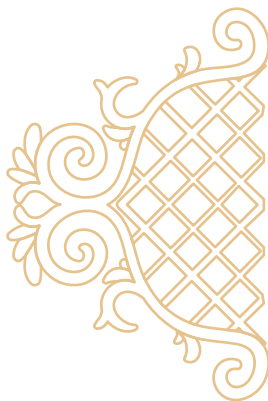
## BOCETOS

La estructura general del mundo de MindWorld se basa en un pilar “central” cuya altura sea imponente comparado con el resto del mundo, adicional a esto, debe contener diferentes zonas/regiones que se deben interconectar entre sí, pues estas darán forma al camino que el jugador deberá recorrer, mientras el pilar central hace la función de marcar el objetivo final.

Actualmente, de las zonas planificadas, cinco serán mostradas en el prototipo.



Obra 1 - Concept art del mundo



### ZONA JUGABLE

#### **Volcán de cristal:**

La zona donde transcurrirá el nivel del prototipo que funcionará como el tutorial del juego.

Es el punto más lejano al pilar central y se trata de una mina de cristal abandonada en el interior de un volcán inactivo. Un espacio del cual se cortó la conexión con el exterior debido a la corrupción que lo afectaba.

## ZONAS VISIBLES

### El Pilar central:

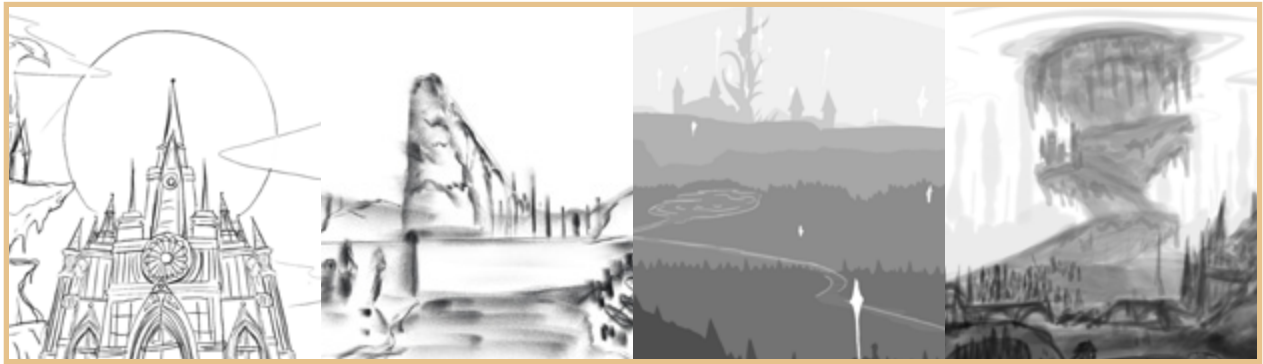
Una enorme estructura que llega casi hasta las nubes y se impone sobre todo MindWorld, en el prototipo está pensada como el punto focal que se tendrá al terminar el nivel.

Se optó por volver el pilar central una estatua del creador de MindWorld, esto con el fin de mostrar su nivel de autoridad y remarcar la fé de su pueblo. En un principio se pensaba crear una enorme montaña central donde se desarrollaría gran parte del juego, sin embargo, esto quitaba peso a la fe y limitaba la variedad de escenarios.

### Mar de niebla:

Muestra un horizonte vacío cubierto por una niebla densa. Su función es meramente estética y busca generar cierta tensión.

En un principio, se pensaba mostrar en el horizonte únicamente una enorme muralla que cubría toda la vista, sin embargo esto generaba más una sensación de encierro y hacía el entorno poco interesante.



Obra 2 - Bocetos del mundo

## ZONAS MENCIONADAS

### Abismo:

Una zona que ayudará a comprender con mayor claridad el concepto de la corrupción y se tendrá una vista más directa desde el nivel.

Ubicado al fondo del cráter del Volcán de cristal, se trata de un ecosistema consumido por la corrupción que poco a poco se fue adentrando en las minas de cristal, siendo el causante de que se bloquee el paso a las mismas.

### Bosque corrupto:

Un bosque ubicado en los pies del volcán que se mencionará meramente como un contexto de la realidad de MindWorld.

Se trata de un ecosistema natural pero poco explorado debido a los peligros que guarda, además de su cercanía con el Volcán de cristal. A pesar de esto es un lugar ideal para individuos lo suficientemente aptos para sobrevivir en entornos hostiles y que desean mantenerse alejados de la sociedad.



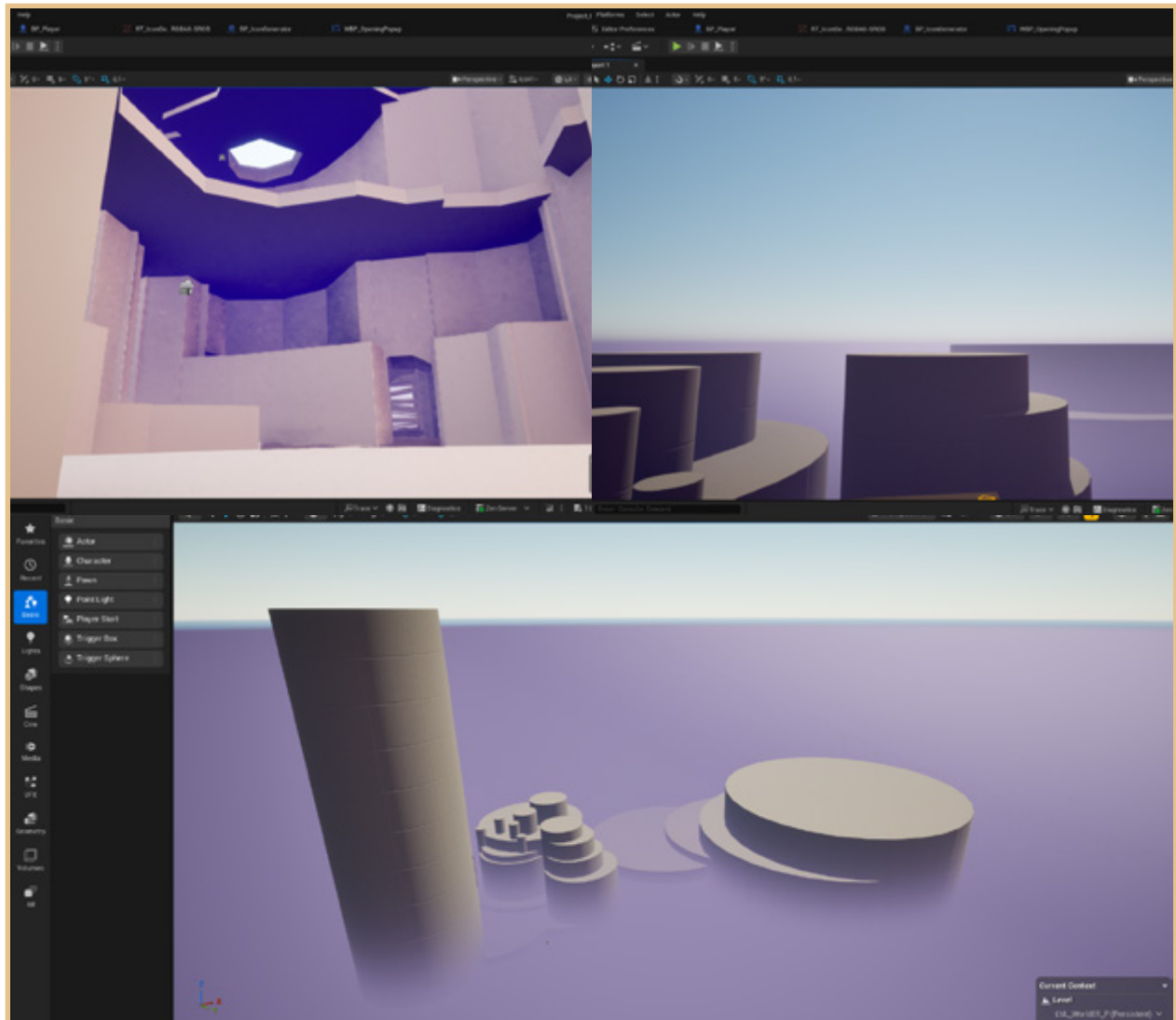
## DESARROLLO

---

### BLOCKING

Para la creación del escenario y el nivel es importante comenzar con un modelo base que represente las formas más básicas. Este proceso se conoce como “blocking” y tiene como objetivo permitir el generar una idea conceptual, estructural y funcional del mundo.

Este proceso se realiza en el programa de “Unreal Engine 5” y se da uso de formas básicas para modelar las bases del terreno.



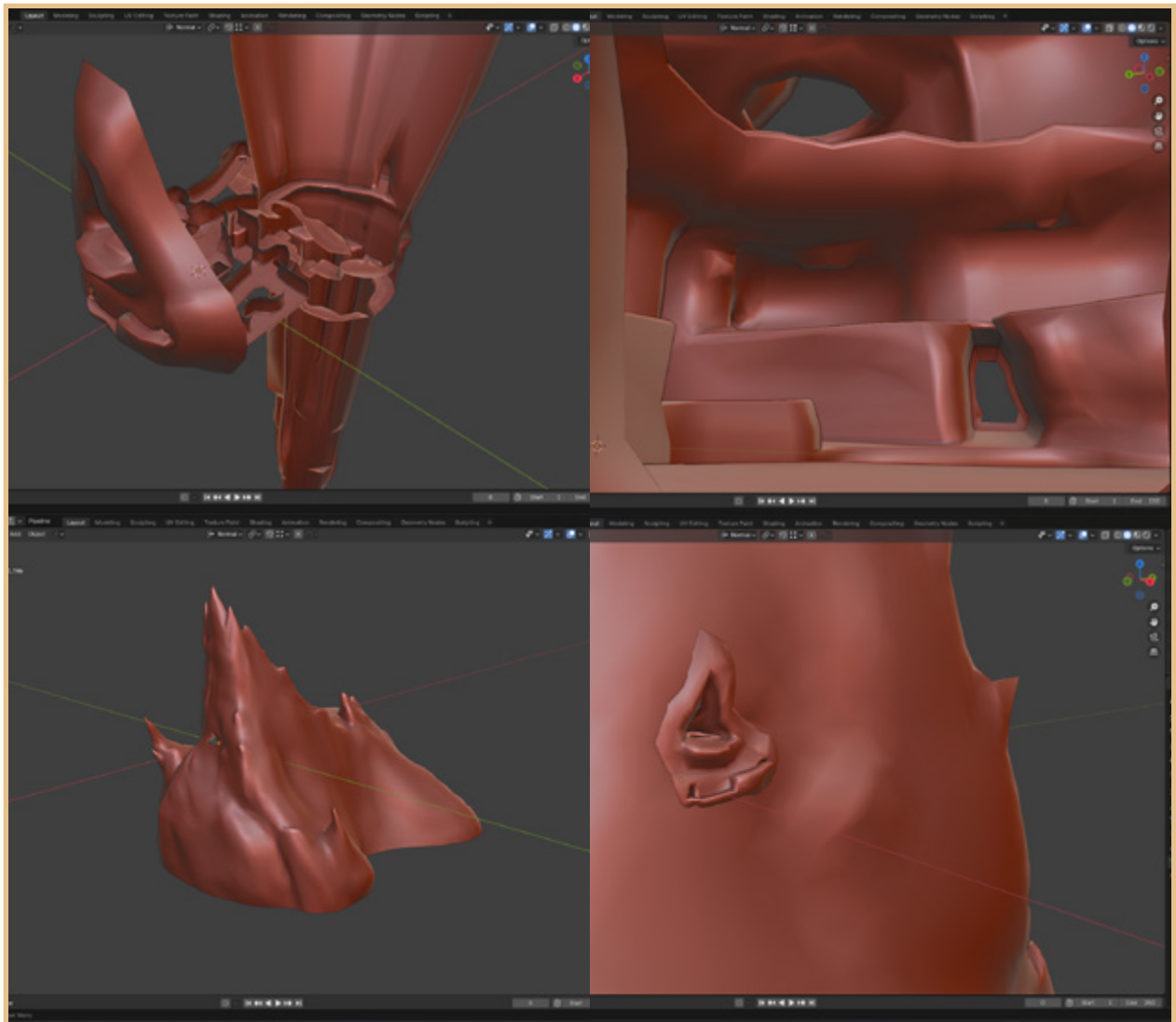
Obra 3 - Blocking del mundo



## MODELO 3D

Posteriormente, una vez se tenga un blocking funcional, se comienza a trabajar en el modelo 3D que se visualizará en el prototipo. Para esto se exporta las formas básicas creadas, al programa gratuito “Blender” donde se comienza a crear el modelo con formas más adecuadas para el estilo visual con el cual se está trabajando. Para el caso del terreno del escenario se da uso de las herramientas ofrecidas por “Unreal Engine 5”.

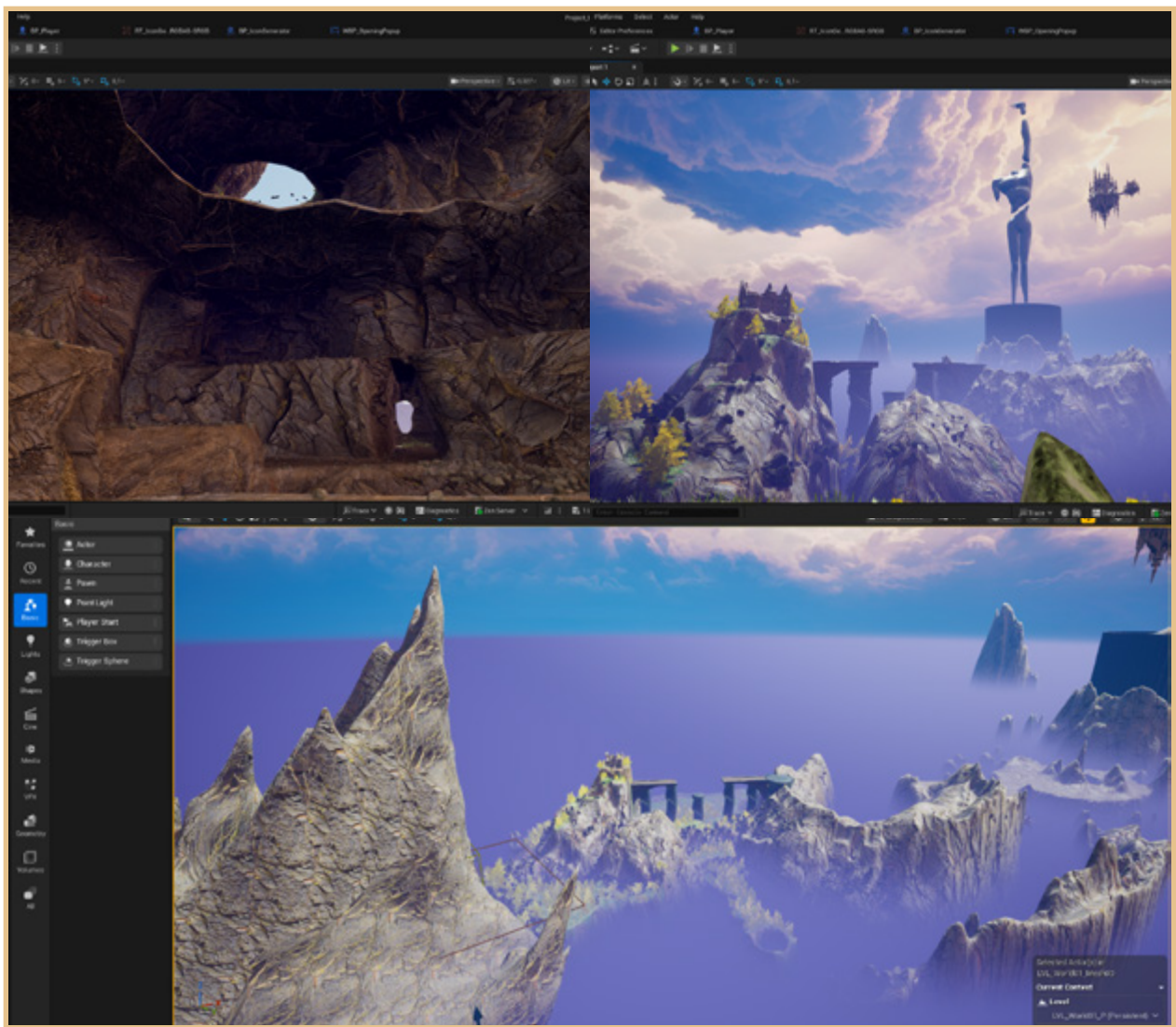
En lo que respecta a las texturas, para el prototipo se va a usar recursos gratuitos ofrecidos por “Epic Games” los cuales son justamente para optimizar tiempos en la producción de versiones iniciales de proyectos.



Obra 4 - Modelo 3D del mundo

## IMPLEMENTACIÓN

Finalmente desde blender se exporta el modelo nuevamente a “Unreal Engine 5”, donde se aplicarán texturas tanto al nivel como al escenario, se realizan ajustes en la luminosidad y se adicionan elementos de vegetación/piedras para mejorar la calidad visual.



Obra 5 - Implementación del mundo



## OBJETOS DEL MUNDO

---

Una vez obtenido el escenario básico, es importante agregar los últimos elementos que darán contexto al nivel. Para el prototipo hay tres tipos de recursos usados.

### GENERALES

Son recursos comunes que no poseen un contexto complejo como podrían ser rocas, puertas, tablas o ventanas. Su uso es meramente para complementar el escenario. Para estos recursos se dio uso de librerías gratuitas de “Epic Games”.



Obra 6 - Librería de Epic Games

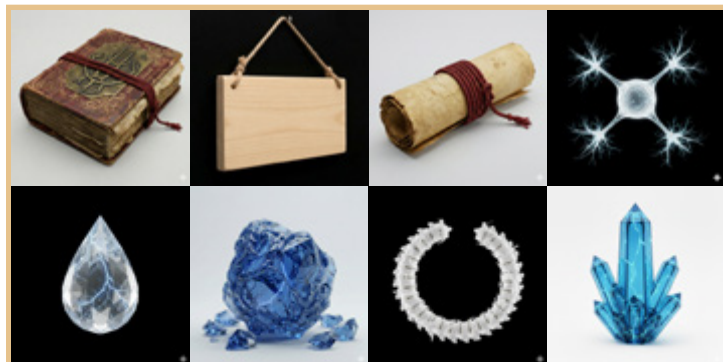
Es importante recalcar que estos recursos son meramente para el prototipo y no representan el resultado final.

## ⊙ ESPECÍFICOS SIN RELEVANCIA ⊙

Estos objetos son complicados de encontrar en librerías de uso gratuito. Pues son objetos de entorno que cuentan con características específicas, como lo puede ser un cristal con la forma de una mano o elementos que poseen cierto vínculo con la narrativa. Al ser objetos que no se verán de cerca, no requieren un nivel alto de detalle por lo cual para el prototipo se pueden usar placeholders creados con herramientas de inteligencia artificial.

### Gemini - Nano banana:

Por medio de descripciones de los objetos requeridos, se generaron imágenes con un fondo plano que contenían como centro el elemento en cuestión. Es importante en este punto hacer que la imagen generada se apegue lo máximo posible al estilo trabajado.



Obra 7 - Referentes de nano banana

### Hunyuan 3D:

Partiendo de la imagen generada con Nano banana, se usa para que a través de esta herramienta, generar un modelo 3D de alto poligonaje junto a su textura. El resultado obtenido, es exportado a "Unreal Engine 5" donde se reducirá la densidad de la maya de polígonos y se realizarán los retoques necesarios para que sea funcional.



Obra 8 - Modelos de Hunyuan 3D

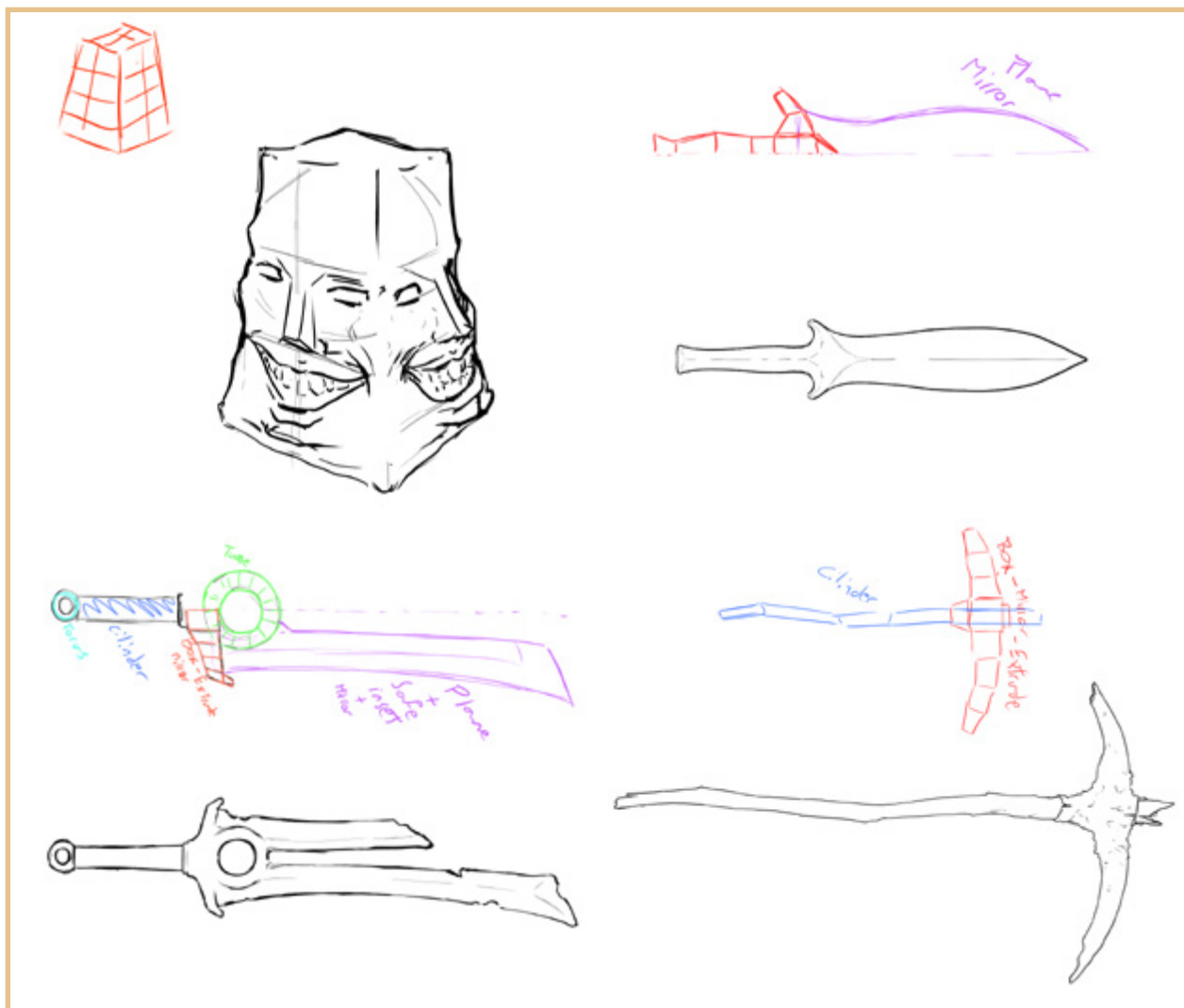
Es de vital importancia recalcar que los elementos generados con estas herramientas **no son el resultado final**, son placeholders generados cuya única función es tener en el prototipo una base sólida de lo que se espera lograr a futuro en el proyecto.

ESPECÍFICOS CON RELEVANCIA

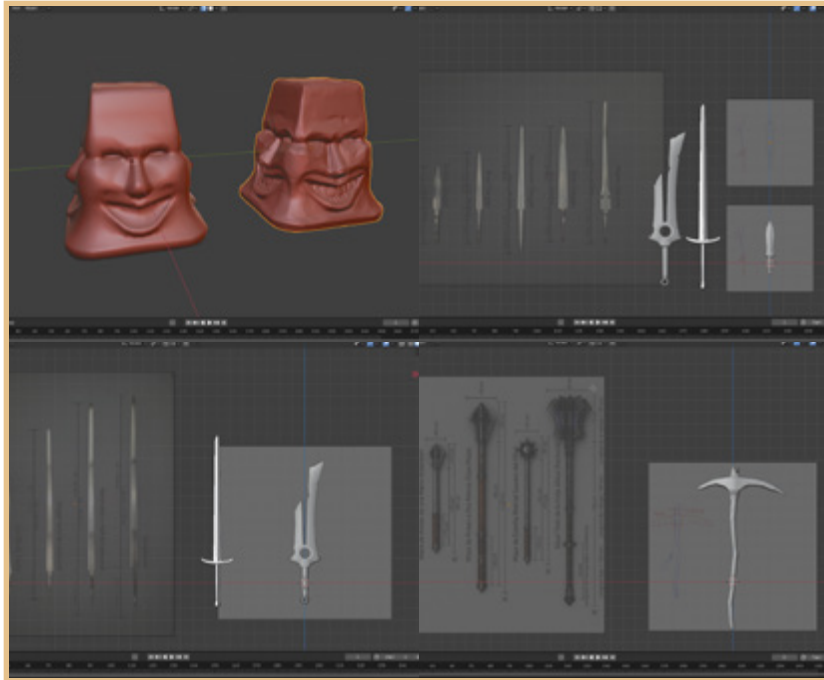
Los recursos que requieren de más atención son trabajados desde cero para una máxima fidelidad con el resultado esperado. Estos objetos poseen una relevancia narrativa elevada y están constantemente a la vista del jugador, como lo puede ser el armamento y las máscaras.

**Bocetos:**

Se comienza realizando bocetos simples pero que cuenten con la cantidad de detalle necesaria. Se pueden hacer múltiples pruebas de un mismo objeto de donde al final solo se seleccionará uno.



Obra 9 - Bocetos de assets



Obra 10 - Modelos 3D de assets



### Modelo 3D: \_\_\_\_\_

Se pasa el boceto seleccionado a “Blender”, donde se usará como referencia para la creación del modelo 3D. De este modelo se crea una versión de bajo poligonaje, que será la que se enviará al juego, y una de alto poligonaje, que será usada para los detalles. Posteriormente al modelo de bajo poligonaje se genera su mapa de UV.



### \_\_\_\_\_ Texturas:

Al software “Substance Painter”, se importa el modelo 3D de bajo poligonaje y se genera su mapa de normales usando el modelo de alto poligonaje el cual se refleja en el UV. Posteriormente se aplica color y el material a cada parte del objeto según el diseño planteado.

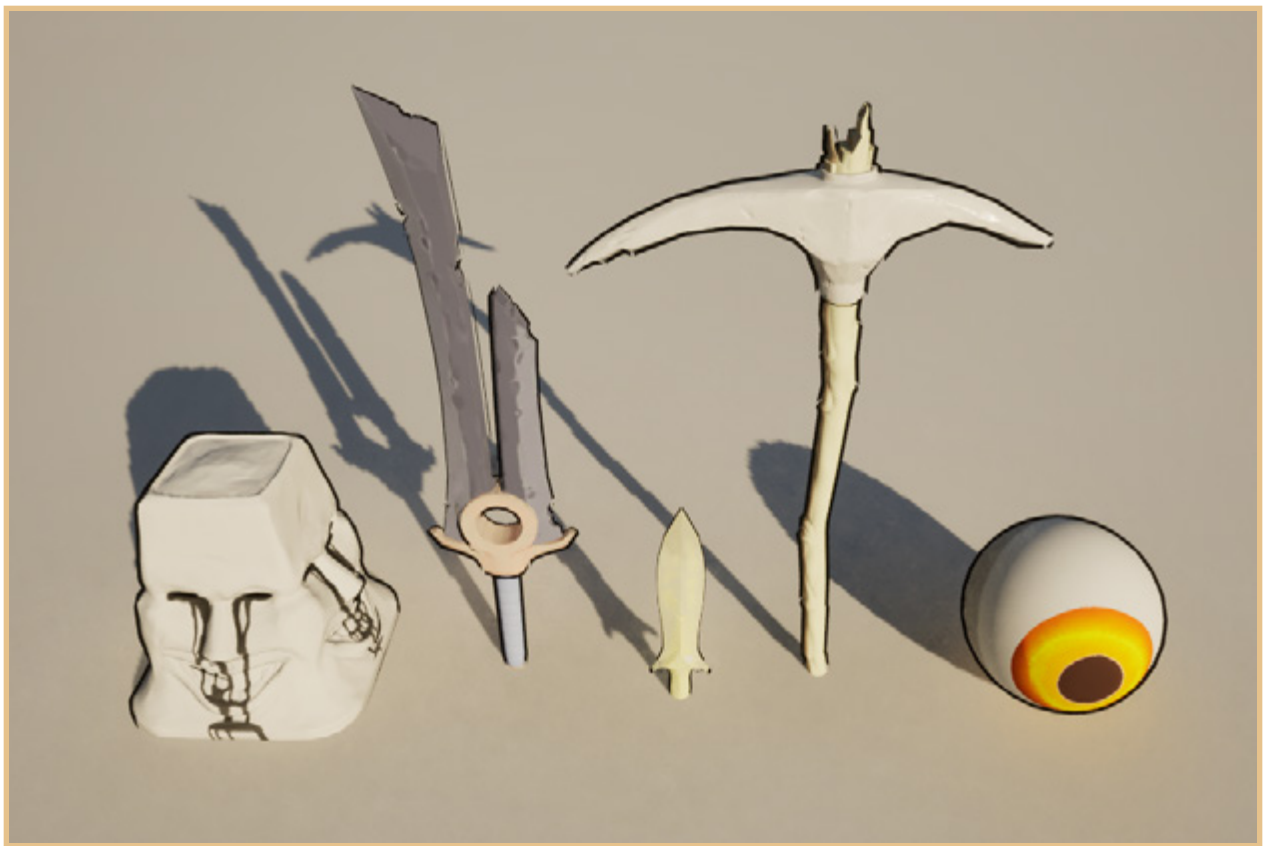


Obra 11 - Texturizado de assets



**Resultado:** \_\_\_\_\_

Finalmente se importa el modelo junto a sus texturas a "Unreal Engine 5", donde se crea su material, se aplica el contorno y se da uso de los recursos en los puntos necesarios.



Obra 12 - Resultados de assets

## GUIÓN

Como se ha mencionado anteriormente, cada objeto posee una importancia narrativa y esta se verá reflejada en las descripciones que se podrá encontrar de cada uno dentro del videojuego.

### MÁSCARAS

Las máscaras están diseñadas para representar personalidades “genéricas” donde tanto las estadísticas que otorgarán, las habilidades y su narrativa, se basarán en estas.



Obra 13 - Máscara El Amigo

#### **El Amigo:**

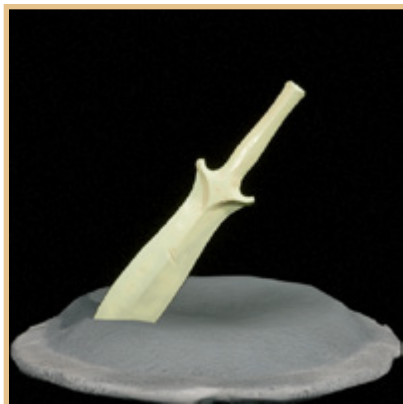
Máscara que facilita la socialización y oculta las verdaderas intenciones.

Cuatro rostros de piedra observan al mundo con una sonrisa eterna y vacía, una fachada de amabilidad diseñada para engañar al espíritu. Los guardias la vestían para calmar a los esclavos mientras los conducían al abismo de la labor.

Bajo el peso de esta piedra, la empatía se vuelve una herramienta de control, y la amistad, una mentira piadosa tallada por el miedo.

## ARMAS

Se enfocan en el contexto social y personal de antiguos portadores.



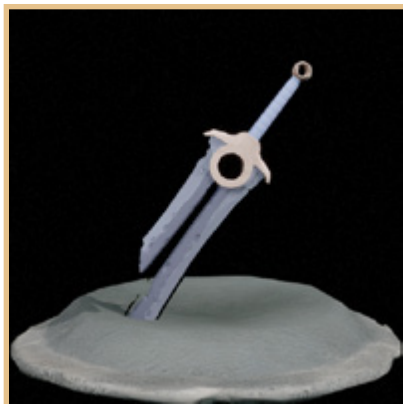
Obra 14 - Daga real

### **Daga real:**

Arma corta dorada de emergencia; útil para la defensa personal rápida.

Forjada en una sola pieza de un oro que reluce con frialdad, esta daga no conoció los campos de batalla, sino los pasillos sombríos del deber. Los guardias de Sanguis Ater la portaban como último recurso, envolviendo su empuñadura en telas para evitar que el metal liso traicionara su agarre.

Es el vestigio de una elegancia que se aferra a la vida en un mundo que se desmorona.



Obra 15 - Espada de la rebelión

### **Espada de la rebelión:**

Pesada espada de doble hoja; inflige cortes letales y devastadores.

Dos hojas de piedra, toscas pero implacables, se alzan en paralelo como un monumento a la resistencia. Portada por los altos mandos de la Vanguardia Onírica, su peso exige una voluntad inquebrantable para ser blandida.

Aunque el tiempo ha mellado sus bordes, el espíritu de la rebelión aún late en su guarda, esperando una sombra lo suficientemente fuerte para reclamarla.



Obra 16 - Pico oxidado

### **Pico oxidado:**

Herramienta de minería desgastada; sirve como arma de último recurso.

Este metal, devorado por el óxido y los años de servidumbre, alguna vez arrancó cristales de las entrañas de la tierra. En manos de un esclavo, no era más que una extensión del cansancio, pero en la desesperación, su punta roma puede perforar el destino.

Es el testimonio mudo de aquellos que murieron en la oscuridad, con las manos rotas y la esperanza perdida.

## NOTAS DEL GUARDIA ---

Cuentan la historia de un soldado que quedó atrapado en las minas del Volcán de cristal junto a los esclavos después de que se bloqueara el acceso. Narra sus vivencias y su caída a la corrupción por su estado mental inestable.



Obra 17 - Notas del guardia

### Nota 1:

Pergamino que relata la historia y el propósito de las minas.

“Las paredes aquí sudan una desesperación que el cristal no puede iluminar. Estas minas, alguna vez ricas en energía, se han convertido en la tumba de los olvidados. El puente ha caído y con él, nuestra conexión con la luz. Solo queda el eco de los picos golpeando la piedra y el miedo a lo que acecha abajo.”

### Nota 2:

Documento que explica la formación del abismo mediante desechos orgánicos.

“He visto cómo arrojan a los que pierden la cordura como si fueran escombros. El abismo se traga a los corruptos, y sus lamentos se pierden en la profundidad. Los cadáveres se amontonan en la oscuridad, infectando la tierra misma. Dicen que el abismo no tiene fondo, pero yo creo que está lleno de nuestros pecados.”

### Nota 3:

Relato sobre el destino cruel de las Sombras nacidas con deformidades.

“La crueldad no tiene límites en este lugar. Aquellas sombras que nacen rotas, con formas que desafían la norma, son lanzadas al precipicio sin piedad. El bosque corrupto las recibe en su regazo de espinas. Me pregunto si sus almas deformadas encuentran más paz allí que bajo nuestra vigilancia.”

### Nota 4:

Escrito que detalla el sentimiento de traición y soledad del autor.

“Nos han dejado atrás. El estruendo del puente al caer fue el sonido de nuestra sentencia de muerte. Mi propia gente, aquellos a quienes serví con lealtad, me han sellado en esta oscuridad junto a los esclavos. El dolor de la traición quema más que la corrupción que se filtra por las grietas.”

**Nota 5:**

Nota que describe el uso del libro sagrado contra la corrupción.

“Si la fe es lo único que nos separa de volvernos monstruos, entonces les daré fe. He comenzado a leerles el libro sagrado a los esclavos. No importa si sus palabras son verdad o mentira; si les otorga un momento de esperanza, habré logrado retrasar su caída. Es mi pequeña enmienda en este infierno.”

**Nota 6:**

Escrito íntimo sobre el agotamiento mental y la tristeza del guardia.

“La tristeza es un peso que mis hombros ya no pueden soportar. Siento cómo la melancolía se vuelve física, una sombra que me abraza y me susurra que el descanso está cerca. No sé cuánto tiempo más podré mantener este rostro sonriente tallado en piedra. Mi alma está cansada, simplemente cansada.”

**Nota 7:**

Última voluntad del guardia; lega su máscara como herramienta de supervivencia.

“He decidido marcharme antes de que la corrupción me reclame. Dejo mi máscara aquí, con la débil esperanza de que alguien con más voluntad que yo la encuentre. Que este rostro de piedra te dé la fuerza para luchar contra la oscuridad. Adiós, MindWorld, que tu creador tenga piedad de nosotros.”

## LIBRO SAGRADO

---

Ofrece un contexto mitológico del mundo de MindWorld, centrándose en la fé y los conceptos que maneja.



Obra 18 - Libro sagrado

### Página 1:

Página que explica el rol del Soñador en la contención del mal.

“Y en el principio, el Soñador se alzó como el baluarte eterno contra el abismo. Él es el recipiente que contiene la marea de la corrupción, el ancla que impide que Daren devore la realidad. Bendito sea el que duerme para que nosotros podamos existir, pues su sueño es nuestra única frontera.”

### Página 2:

Relato sobre Daren y el origen de las catástrofes del mundo.

“Mas he aquí a Daren, la fuerza que fractura los cielos y desata las plagas sobre la tierra. Su sola presencia es el heraldo de la desolación, una sombra que solo la voluntad del Soñador puede encadenar. Por él vino la fragmentación y por él la corrupción se arrastra por nuestros pies.”

### Página 3:

Página que define la corrupción como una afección de la voluntad.

“La corrupción no es de la carne, sino del espíritu que desmaya. Como una plaga invisible, ataca a aquel cuya fe flaquea y cuya esperanza se apaga. Cuidaos de la duda, pues es la puerta abierta por la que el mal entra para deformar vuestro ser hasta volverlo irreconocible.”

### Página 4:

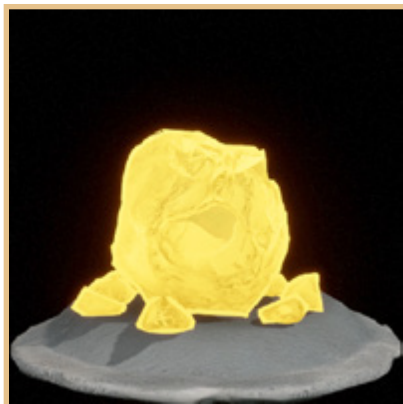
Texto profético sobre una sombra capaz de vencer la corrupción.

“Y surgirá de entre las sombras un nuevo señor, uno cuya voluntad sea acero frente al caos. Una sombra elegida portará el peso del mundo y purificará la sangre negra con su determinación. En él depositamos nuestra fe, pues solo un espíritu puro podrá reclamar el trono del mañana.”

## VARIOS

---

Ofrece un contexto mitológico del mundo de MindWorld, centrándose en la fé y los conceptos que maneja.

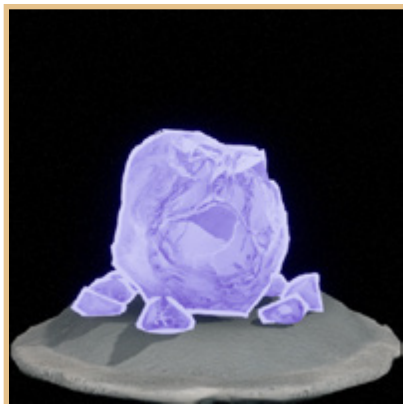


Obra 19 - Lágrima rota 1

### Lágrima rota - Corrupción baja:

Fragmento de alma dorada; representa una muerte en paz absoluta.

Este cristal, bañado en un oro suave y eterno, es el resto de un alma que no conoció el abrazo de la corrupción. Su portador exhaló su último aliento con la mente clara y el corazón ligero, dejando tras de sí una gema de pureza. Es un recordatorio de que, incluso en este mundo gris, la paz es posible para quien no se rinde.

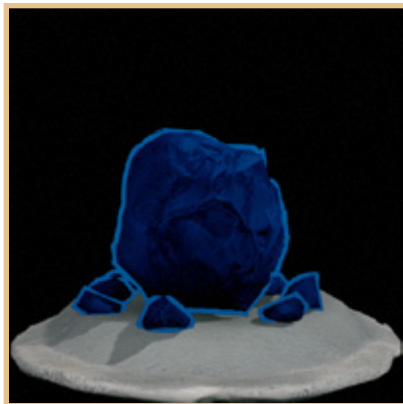


Obra 20 - Lágrima rota 2

### Lágrima rota - Corrupción media:

Fragmento de alma violeta; indica una voluntad que se resistió hasta el final.

Este cristal, teñido de un violeta pálido y melancólico, es el testimonio de una resistencia amarga. Su portador sintió el avance de la sangre negra en sus pensamientos, pero en lugar de rendirse, luchó para que la mancha no se extendiera más allá de su propio ser. Es el eco de una sombra que se marchitó defendiendo a los demás de su propia caída, conservando la dignidad del individuo frente a la marea del caos.

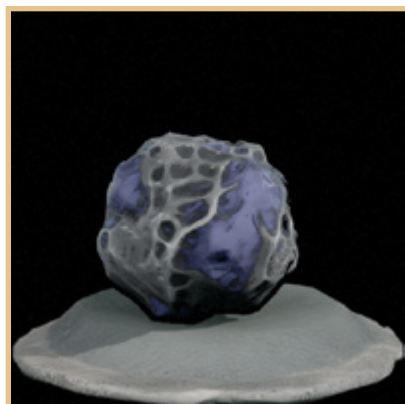


Obra 21 - Lágrima rota 3

### Lágrima rota - Corrupción alta:

Fragmento de alma sombría; indica una esencia casi consumida por el abismo.

Un azul denso y opaco envuelve este fragmento, emitiendo una luz tan débil que parece a punto de extinguirse. Pertenece a una sombra que caminó por el filo del Abismo hasta que sus fuerzas la abandonaron, muriendo en el preciso instante en que la corrupción estaba por reclamarlo. Es una gema lúgubre que nos recuerda la fragilidad de la memoria: un último rastro de humanidad rescatado de las garras de un monstruo que nunca llegó a nacer.



Obra 22 - Cristal corrupto

**Cristal corrupto:**

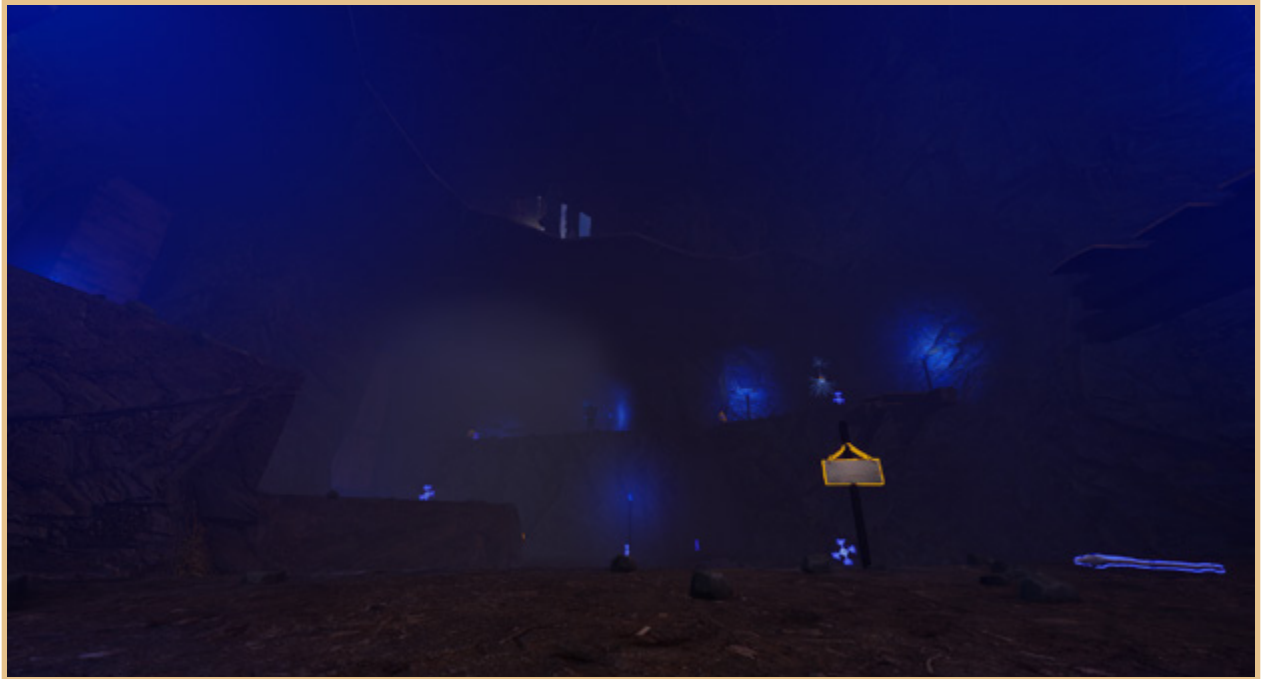
Mineral infectado por el abismo; muestra el poder expansivo del mal.

La materia inanimada no está a salvo de la maldición. Este cristal ha sido devorado por una masa oscura que palpita con la voluntad del abismo. Lo que alguna vez fue luz ahora es una herida en la realidad, una prueba de que la corrupción es un hambre que no se detiene ante nada, consumiendo hasta el corazón de las piedras.



## RESULTADO

Una vez completado este proceso, se integra todo dentro del mundo creado obteniendo los resultados apropiados para el prototipo.



Obra 23 - Resultado del mundo A



Obra 24 - Resultado del mundo B



## LOS PERSONAJES

**P**ara poder representar adecuadamente las emociones y generar una experiencia de juego adecuada, se necesita generar personajes con la empatía y carisma suficiente que logren ser interesantes para el jugador, como ocurre con el personaje Solaire de Astora del juego Dark Souls 1 (Imagen 48) quien además de captar la atención de los jugadores, llegando a volverse un ícono del juego, también logró representar los problemas de salud mental que este trabajaba.

En el prototipo contará con un total de tres personajes principales, entre los que se incluye el jugador, un guía y un personaje de la mitología del mismo juego. Adicionalmente habrán varios personajes secundarios que tendrán el papel de enemigos y jefes finales.

El proceso de cada personaje parte de la realización de una serie de bocetos a papel considerando únicamente las características básicas de cada uno. Posteriormente, se digitalizan las ideas más llamativas en el programa "Clip Studio Paint", y se les aplica modificaciones para destacar lo más importante de cada versión. De todos los resultados se selecciona el más apto.



### JUGADOR:

El jugador además de descubrir la historia del juego, deberá formar la suya propia, por este motivo se toma como referencia al protagonista del juego de Dark Souls 1, el "no muerto elegido" (Imagen 57), quien comienza como un personaje sin ninguna importancia narrativa ni una personalidad definida, y dependerá del jugador cuál será su papel a medida que descubre los secretos del mundo y progresa en su propia historia superando los desafíos planteados.



### GUÍA:

Un personaje con el estereotipo del sabio, el cual tendrá un amplio conocimiento del mundo en el cual se encuentra. Su misión será ayudar al jugador a completar su aventura adecuadamente, además de trabajar junto a la mecánica del Nivel depresivo presente en el juego. Este tipo de personajes son bastante usuales en los juegos, como se puede apreciar en Elden Ring, con el personaje de Ranni (Imagen 54) o Melina (Imagen 55).



### DEIDAD:

Su papel es de ser el soporte para la narrativa del contexto del juego, siendo el personaje que habría causado los problemas presentes en el mundo de MindWorld. Un gran referente es el personaje presente en la imagen 59 y la imagen 56, quienes dentro del juego Elden Ring tuvieron un papel relevante para desencadenar la historia narrada.

REFERENTES



Imagen 54 - Concept art Elden Ring

Acompañantes únicos cuyo fin es dar vida a la obra y ser un apoyo para el jugador.



Imagen 55 - Concept art Elden Ring

- Amigable
- Fantasia
- Nostalgia
- Épico
- Carisma

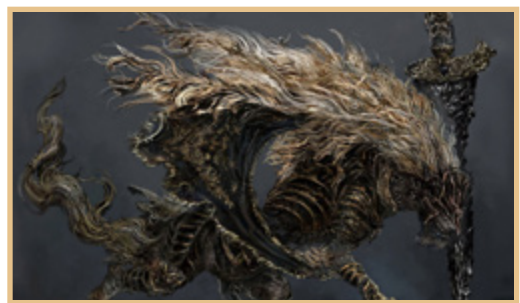


Imagen 56 - Concept art Elden Ring



Imagen 57 - Dark Souls 1



Imagen 58 - Dark Souls 1



Imagen 59 - Elden Ring

---

## KASSIA, LA GUÍA

---

### BASES

Con el nivel de importancia que este personaje posee se optó por darle una forma que demuestre autoridad como lo hace Lilith de Diablo IV (Imagen 70) pero sin perder el toque empático y bondadoso que debe generar como guía para el jugador, para lo que se ha tomado en cuenta el diseño de la guardiana de fuego de Dark Souls III (Imagen 71) y los colores de Daenerys Targaryen de Game of Thrones (Imagen 72). Para complementar el diseño y apegarse más a la historia se quitó la movilidad al personaje como ocurre con la Dama Blanca de Dark Souls I (Imagen 73).



Imagen 60 - Lilith Diablo IV



Imagen 61 - Guardiana del Fuego Dark Souls III



Imagen 62 - Daenerys Targaryen Game of Thrones



Imagen 63 - Dama Blanca Dark Souls I

## FICHA DE PERSONAJE

**Tono:** Oscuro abstracto**Papel:** Guía**Estilo:** Fantasía medieval**Historia:**

De los únicos seres con apariencia humana, pues no pertenece al sueño. Su objetivo es el de guiar a la Sombra para cumplir una tarea con la que podrá salvar a MindWorld, además de servirle de apoyo para los conflictos que este afronte. Su origen está relacionado con el soñador, sin embargo la forma en que llegó a MindWorld es completamente un misterio.

**Anotaciones:**

Se trata del NPC con el cual el jugador tendrá mayor interacción, por esto mismo debe generar una sensación de seguridad y calma. Katsia tiene que contrastar estéticamente con el resto del mundo para dejar clara su historia y para ser más llamativa para el jugador.

**Personalidad:**

Es reservada y amable, está dispuesta a darlo todo para cumplir su objetivo. Mantiene una postura recta como si fuera de la alta nobleza.

**Habilidades/Debilidades:**

Posee grandes conocimientos sobre MindWorld y el soñador. Es incapaz de moverse por lo cual está ligada a un único sitio.

**Especificaciones técnicas:**

Anatomía: Humanoide

Altura: 7 cabezas

Edad: Juvenil

Género: Mujer

Contextura: Delgada

**Apariencia:**

Una mujer albina con una apariencia juvenil. Su cabello es largo y ondulado que cae sobre su espalda como una capa y posee brillos de un color violeta como el tono de sus ojos. Usa una corona de metal con forma de espiral y posee orejas puntiagudas como las de un elfo. Sus piernas están fundidas con un enorme capullo lo que le imposibilita moverse. Posee un anillo de plata con un cristal azul brillante en su dedo anular izquierdo.

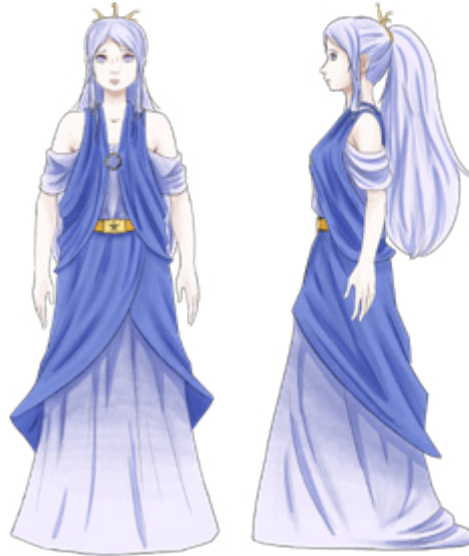


Obra 25 - Bocetos a papel Kassia

**Versión 1:**



Obra 26 - Boceto Kassia V1



Obra 27 - Vistas Kassia V1



Obra 28 - Kassia V1

**Versión 2:**



Obra 29 - Boceto Kassia V2

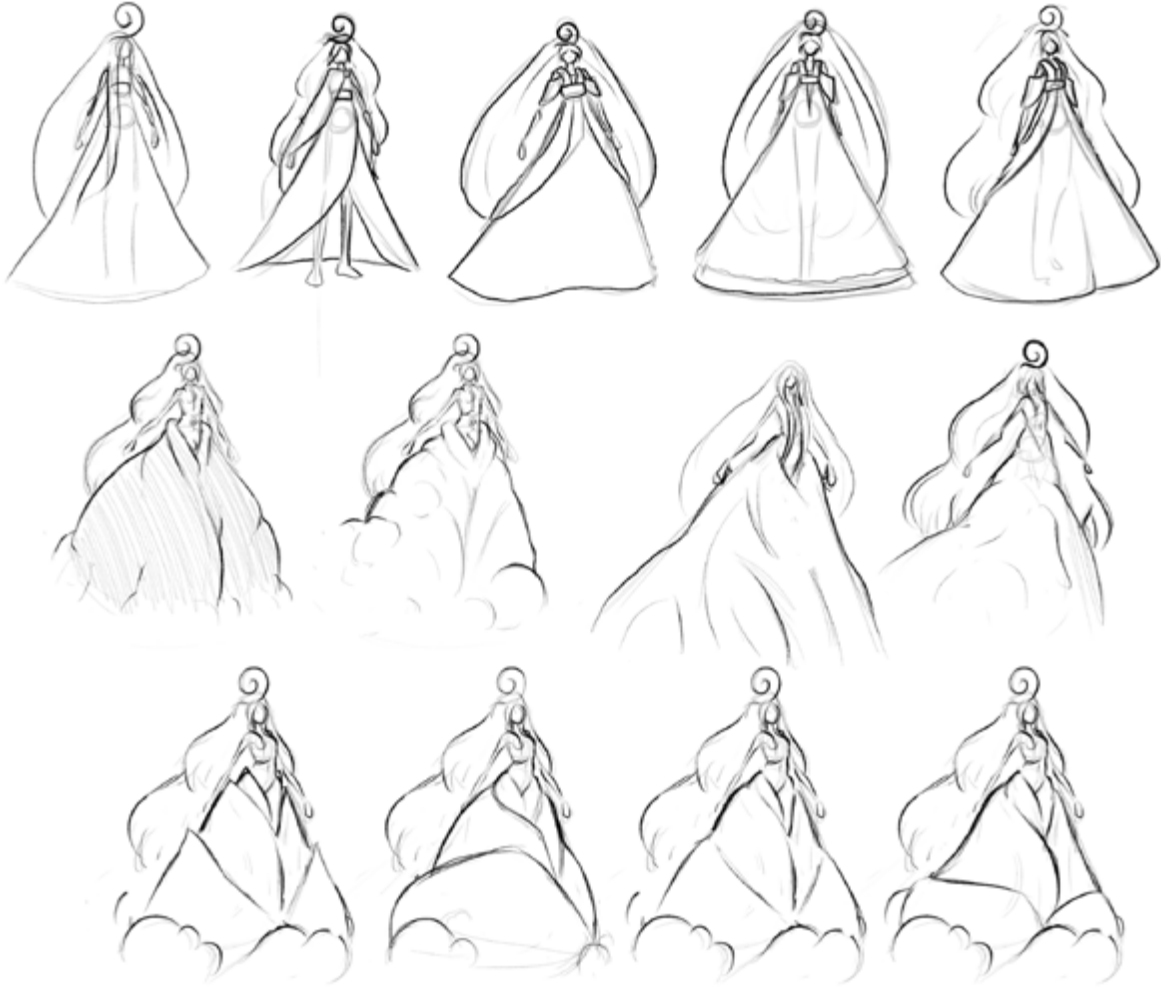


Obra 30 - Boceto Kassia V2



Obra 31 - Kassia V2

Versión 3:



Obra 32 - Bocetos Kassia V3



Obra 33 - Prueba Kassia V3

Obra 34 - Resultado Kassia V3



---

## SOÑADOR, LA DEIDAD

---

### BASES

Teniendo en cuenta el nivel de autoridad de este personaje y el toque divino que se le brinda en la obra, se tomó como referencia inicial a Radagon de Elden Ring (Imagen 64), el cual se modificó teniendo en cuenta una de las figuras más representativas de la religión cristiano/católica, la crucifixión (Imagen 65), pues al representar el sacrificio era una opción ideal para este personaje. Al ser un personaje que cargue con la culpa se tomó como referentes adicionales a los Penitentes de los videojuegos Lords of the Fallen y de Blaspheamous (Imágenes 66 y 67).



Imagen 64 - Radagon Elden Ring



Imagen 65 - Cristo Crucifixión



Imagen 66 - Penitente Lords of the Fallen



Imagen 67 - Penitente Blaspheamous

## FICHA DE PERSONAJE

**Tono:** Oscuro abstracto**Papel:** Deidad**Estilo:** Fantasía medieval**Historia:**

El dueño y creador de MindWorld cuya desaparición es un misterio liberó la corrupción en su mundo. Entre los pocos que aún conservan su cordura, hay quienes aún creen en su regreso y otros que buscan reemplazarlo. El Soñador creó MindWorld con la intención de ver su mundo perfecto, sin embargo todo salió mal.

**Anotaciones:**

Se trata de un personaje con el cual el jugador no tendrá interacción, sin embargo será aquel cuyo nombre será más mencionado en toda la obra debido a su estatus. Su diseño tiene que mostrarse como algo divino, un personaje inalcanzable que nadie ha visto nunca.

**Personalidad:**

Una persona inestable mentalmente que perdió todo lo que tenía por sus errores. Busca constantemente el perdón, pero sus pecados no dejan de perseguirlo.

**Habilidades/Debilidades:**

Un cazador hábil con grandes conocimientos en alquimia. Es incapaz de morir, pero siente el dolor de cargar con el peso del mundo. Posee una debilidad clara a la Sangre Negra.

**Especificaciones técnicas:**

Anatomía: Humanoide

Altura: 9 cabezas

Edad: Adultez

Género: Hombre

Contextura: Delgada

**Apariencia:**

Es una persona de gran estatura pero una escasa masa muscular. Su cabello largo tiene un opaco color negro y cae sobre su espalda en forma de 5 mechones que forman el escudo de la Sangre Negra. Su rostro es bastante alargado con una mirada vacía. Viste una toga blanca de estilo romano que cubre lo necesario, además porta 5 cadenas repartidas en sus brazos representando sus 5 pecados.



Obra 35 - Bocetos a papel Soñador

**Versión 1:**



Obra 36 - Boceto Soñador V1



Obra 37 - Boceto Soñador V1

**Versión 2:**



Obra 38 - Boceto Soñador V2

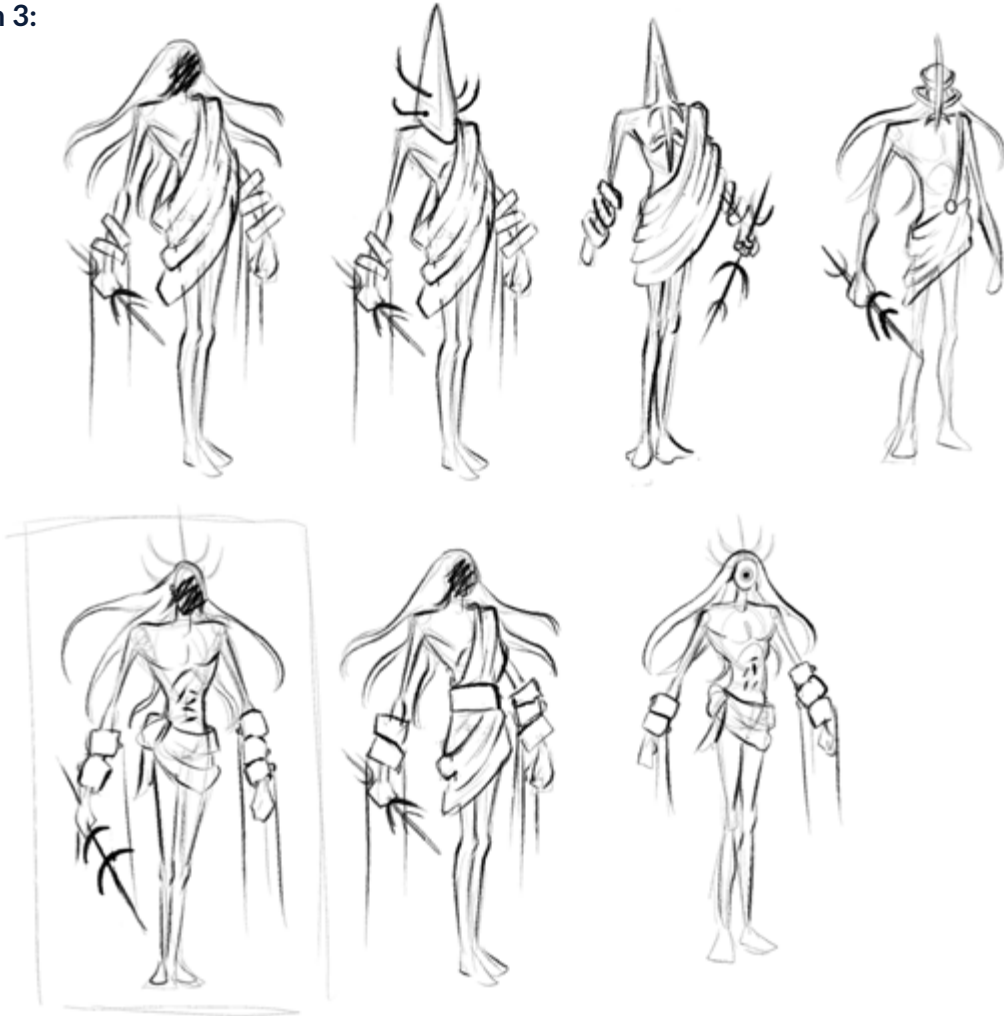


Obra 39 - Boceto Soñador V2



Obra 40 - Soñador V2

Versión 3:



Obra 41 - Bocetos Soñador V3



Obra 42 - Prueba Soñador V3

Obra 43 - Resultado Soñador V3



---

## SOMBRA, EL PROTAGONISTA

---

### BASES

**A**l tratarse de un personaje que no debe portar un rostro y considerando que representa un recuerdo olvidado, se optó por la idea de usar una figura que muestre oscuridad, como si fuera una sombra, muy similar a los Nazgul del Señor de los Anillos (Imagen 68). Para evitar mostrar un rostro se cambia la cabeza por un ojo gigante como el de Astel de Elden Ring (Imagen 69). Para poder generar cierta empatía con el usuario y por eficiencia y optimización en el desarrollo, el personaje debería mostrar más partes del cuerpo como ocurre con los Remanentes y las Parcas de Lords of the Fallen (Imágenes 70 y 71).



Imagen 68 - Nazgul Señor de los Anillos



Imagen 69 - Astel Elden Ring



Imagen 70 - Remanentes Lords of the Fallen



Imagen 71 - Parca Lords of the Fallen

## FICHA DE PERSONAJE

**Tono:** Oscuro abstracto**Papel:** Protagonista**Estilo:** Fantasía medieval**Historia:**

La personificación de un recuerdo olvidado del soñador que tras su fallecimiento es llamada para guiar el destino del mundo y descubrir la verdad de MindWorld. Tras su despertar solo puede observar un mundo en ruinas que tendrá que atravesar para cumplir su misión.

**Anotaciones:**

Su cuerpo luce como una silueta humana muy delgada pero en lugar de una cabeza, posee un enorme ojo. Al ser el protagonista tiene que generar empatía con el jugador para mantenerlo interesado, además de tener un diseño simple que sea reconocible.

**Personalidad:**

Una de sus motivaciones de su viaje es encontrarse a sí mismo, desarrollarse como persona y obtener su propio rostro.

**Habilidades/Debilidades:**

Puede usar máscaras de antiguos héroes para mejorar sus capacidades. Es bastante susceptible a sus propias emociones lo que lo puede llevar a corromperse.

**Especificaciones técnicas:**

Anatomía: Humanoide

Altura: 8 cabezas

Edad: Desconocida

Género: Desconocido

Contextura: Delgada

**Apariencia:**

Una silueta sin cabeza bastante delgada, porta un ojo gigante, que emite cierta cantidad de luz, en el lugar de su cabeza. Su figura no se asemeja ni a la de un hombre ni una mujer, pues no posee género. Su piel luce como una corteza seca.



Obra 44 - Bocetos a papel Sombra

**Versión 1:**



Obra 45 - Boceto Sombra V1



Obra 46 - Vistas Sombra V1



Obra 47 - Sombra V1

**Versión 2:**

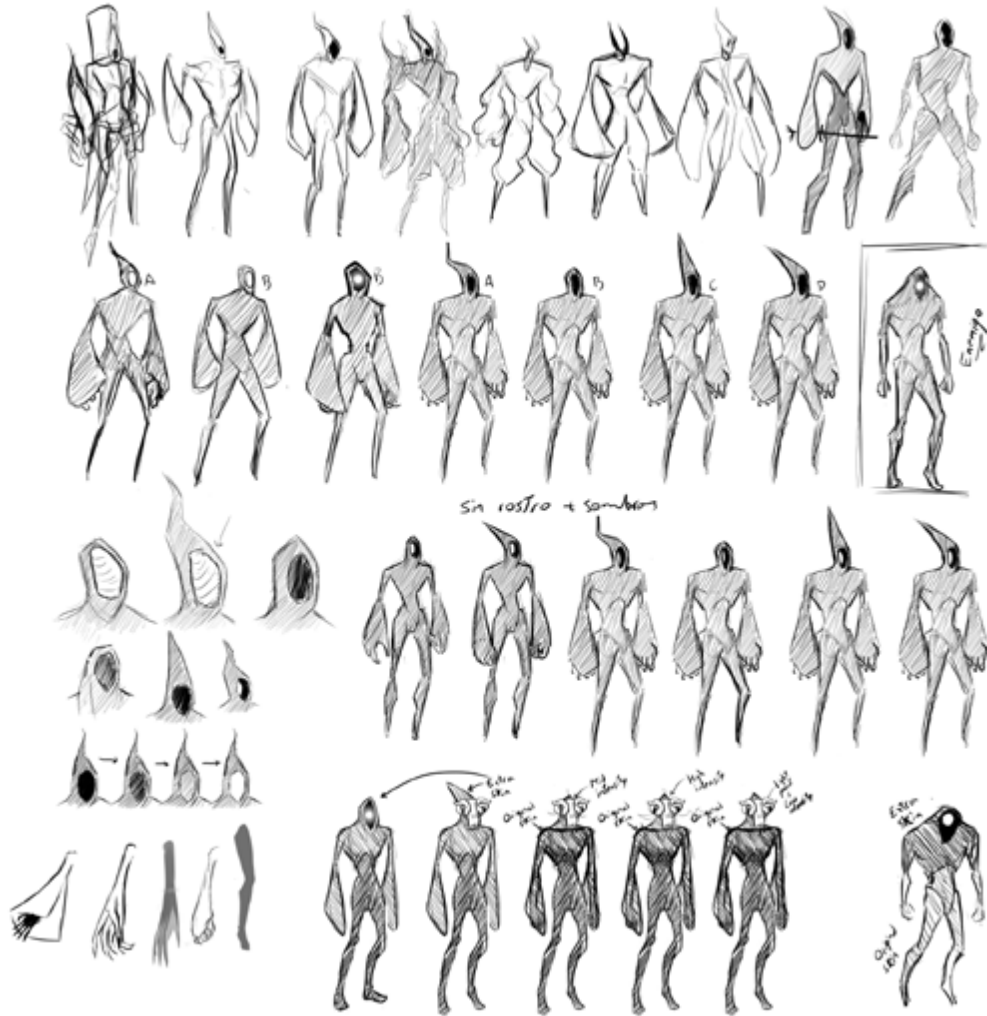


Obra 48 - Boceto Sombra V2



Obra 49 - Sombra V2

Versión 3:



Obra 50 - Bocetos Sombra V3



Obra 51 - Prueba Sombra V3



Obra 52 - Resultado Sombra V3

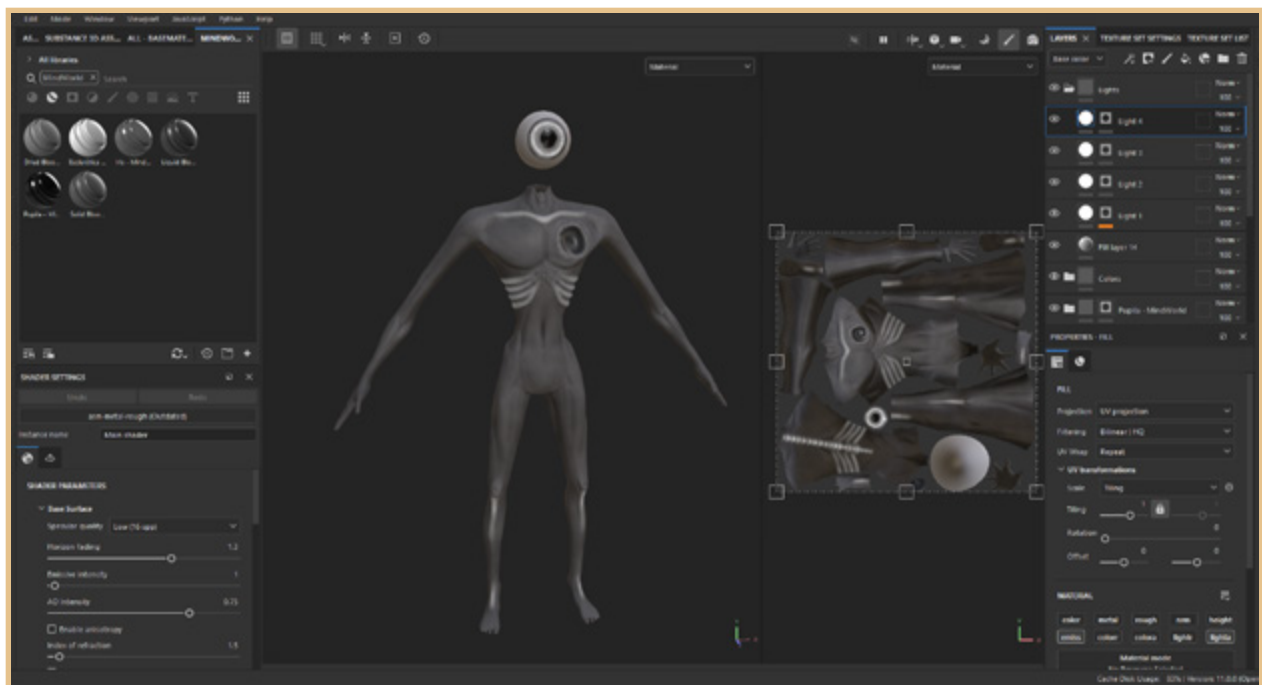


## MODELO 3D

En este proceso se repite el mismo realizado con las armas y la máscara. Comenzando con “Blender” para crear el modelo 3D de bajo y alto poligonaje, y el mapa de UV, posteriormente exportando a “Substance Painter” para adicionar las texturas y mapas, para finalmente importar a “Unreal Engine 5” para dar uso del modelo.

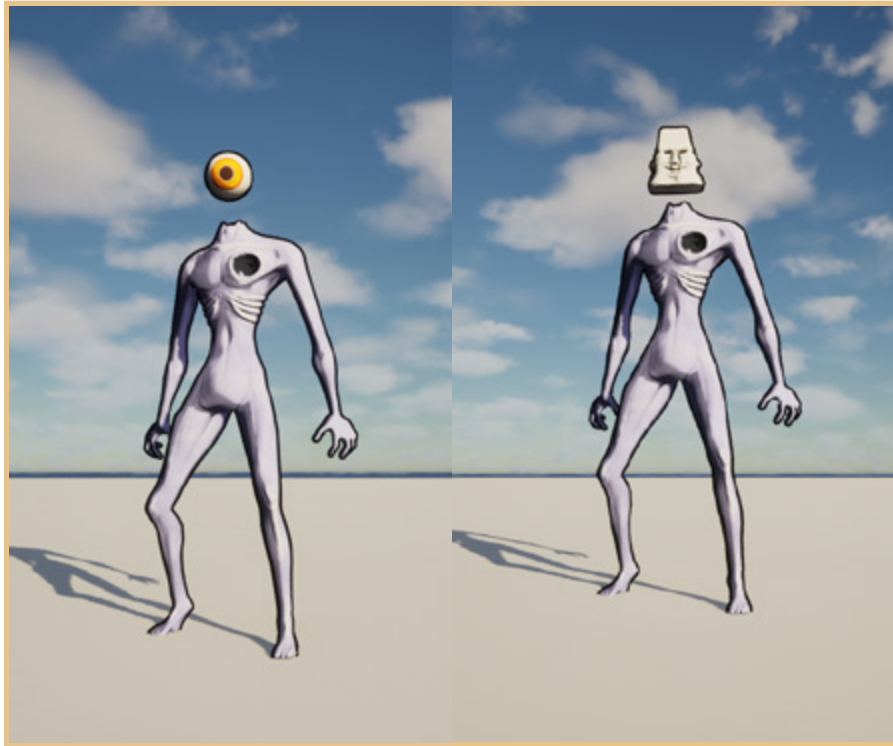


Obra 53 - Modelo 3D de Sombra

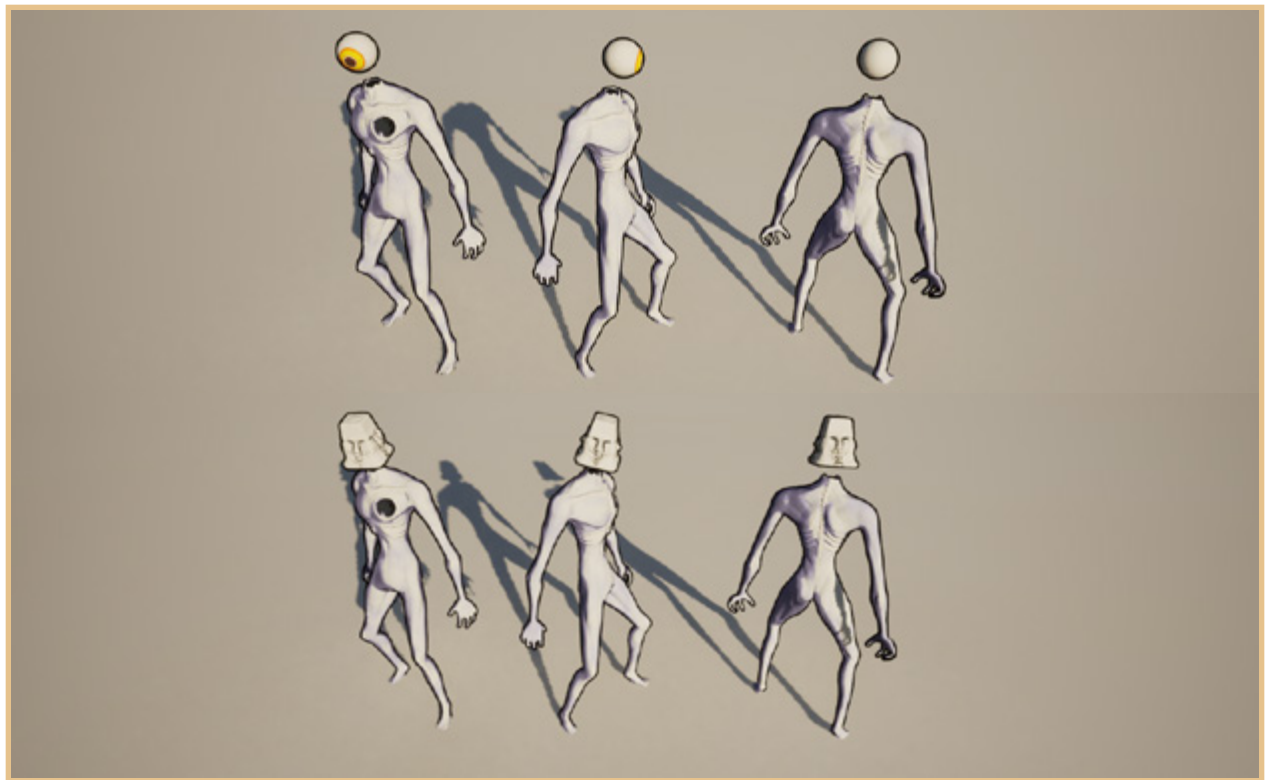


Obra 54 - Texturas de Sombra

RESULTADO



Obra 55 - Resultado de Sombra



Obra 56 - Vistas de Sombra

## EXTRAS

## CORRUPTO TORPE

**E**l enemigo está presente a lo largo del prototipo. Son sombras pertenecientes a los esclavos del Volcán de cristal, que se vieron afectadas por la corrupción y perdieron la cordura, lo que les generó mutaciones en la parte superior de su cuerpo, la cual además posee múltiples cristales atravesados. En su mutación se asoman múltiples ojos que les brinda un amplio rango de visión.

Son seres que a pesar de su torpeza, son bastante peligrosos, pues los cristales que los atraviesan son bastante puntiagudos y están prendidos en una misteriosa energía que estos producen. Un simple roce puede dañar incluso hasta armaduras.

**Bases:**

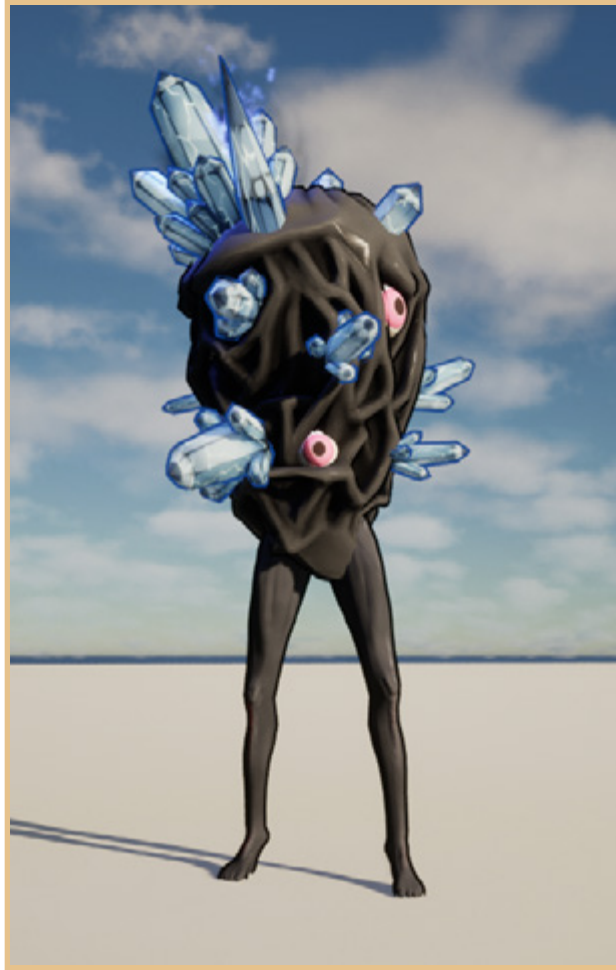
El diseño tiene que tener un peso grande en la parte superior para justificar el movimiento torpe, además deben sobresalir objetos puntiagudos cuya función es informar del peligro.



Obra 57 - Bocetos del corrupto torpe



Obra 58 - Bocetos del corrupto torpe



Obra 59 - Resultado del corrupto torpe



Obra 60 - Vistas del corrupto torpe



## LA INTERFAZ



La interfaz es una parte importante para un videojuego, pues si esta logra ser clara, logrará mantener al jugador apegado. Además, la misma deberá ser capaz de reflejar de qué trata la obra desde el menú de inicio, la cual es la primera ventana visible del producto.

Para lograr una interfaz cómoda, se ha tomado como referencia el videojuego de Elden Ring, que destacan por combinar ornamentos con un diseño bastante simple que evita que el jugador se distraiga de la partida. Comenzando por el menú principal (Imagen 72), únicamente muestra el título del producto acompañado de unas escasas opciones lo que ayuda a centrar la visión directamente en la información importante, los botones de la interfaz. Seguido de esto se tiene la estética de la interfaz de juego (Imagen 73) la cual solo debe mostrar lo estrictamente necesario para que el jugador sepa lo que está haciendo, como la salud, equipo y consumibles que puede usar.

Esta dinámica se repite en cada uno de los menús, lo que permite que la información que puede resultar más complicada de comprender, como lo pueden ser las estadísticas (Imagen 75) o las opciones del juego (Imagen 76), sean agradables visualmente. Es importante comprender el tipo de juego con el cual se está trabajando y combinar adecuadamente la forma en que operan los menús con la jugabilidad. En el caso de Elden Ring, que tiene la característica de no poder pausar el juego, su menú dentro del juego (Imagen 74) busca que no incomode la visión de lo que se está haciendo, sistema que es necesario replicar en MindWolrd.



# REFERENTES

Una interfaz directa, sin contenido de más y comprensible a la vista del jugador.

- Intuitivo
- Personalizar
- Libertad
- Cómodo
- Simplista



Imagen 72 - Menú Elden Ring



Imagen 73 - Gameplay Elden Ring



Imagen 74 - Pausa Elden Ring

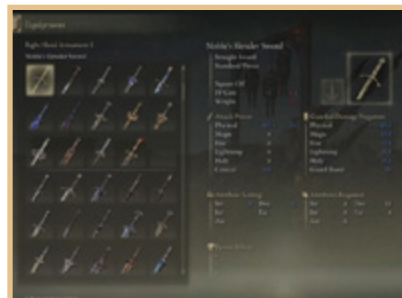


Imagen 75 - Inventario Elden Ring

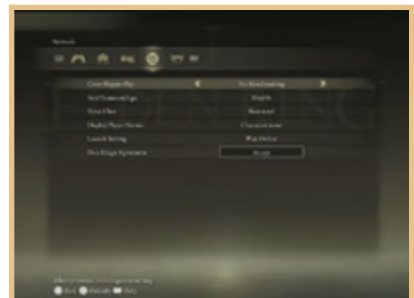
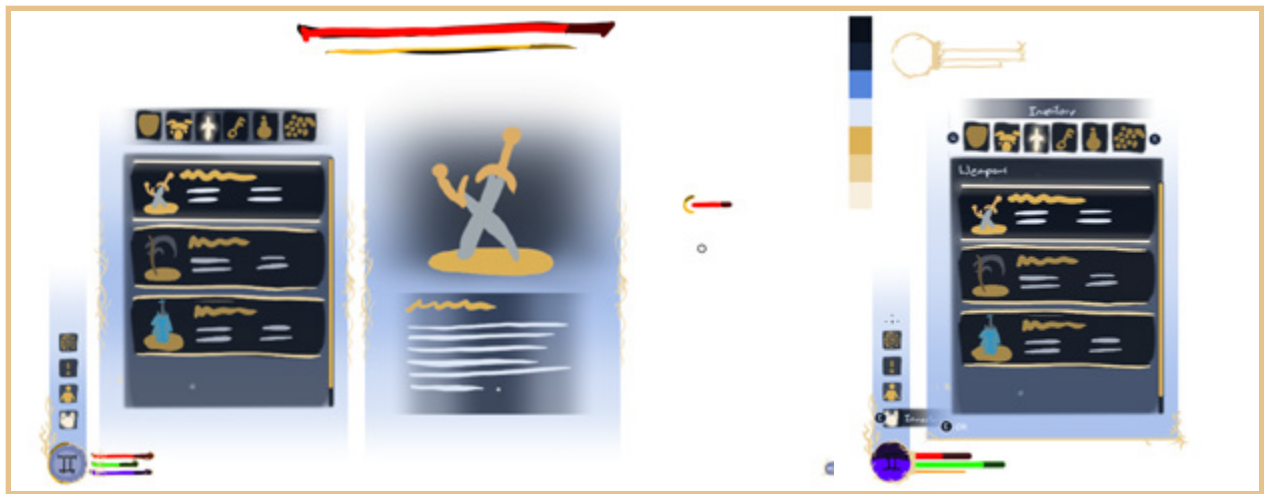


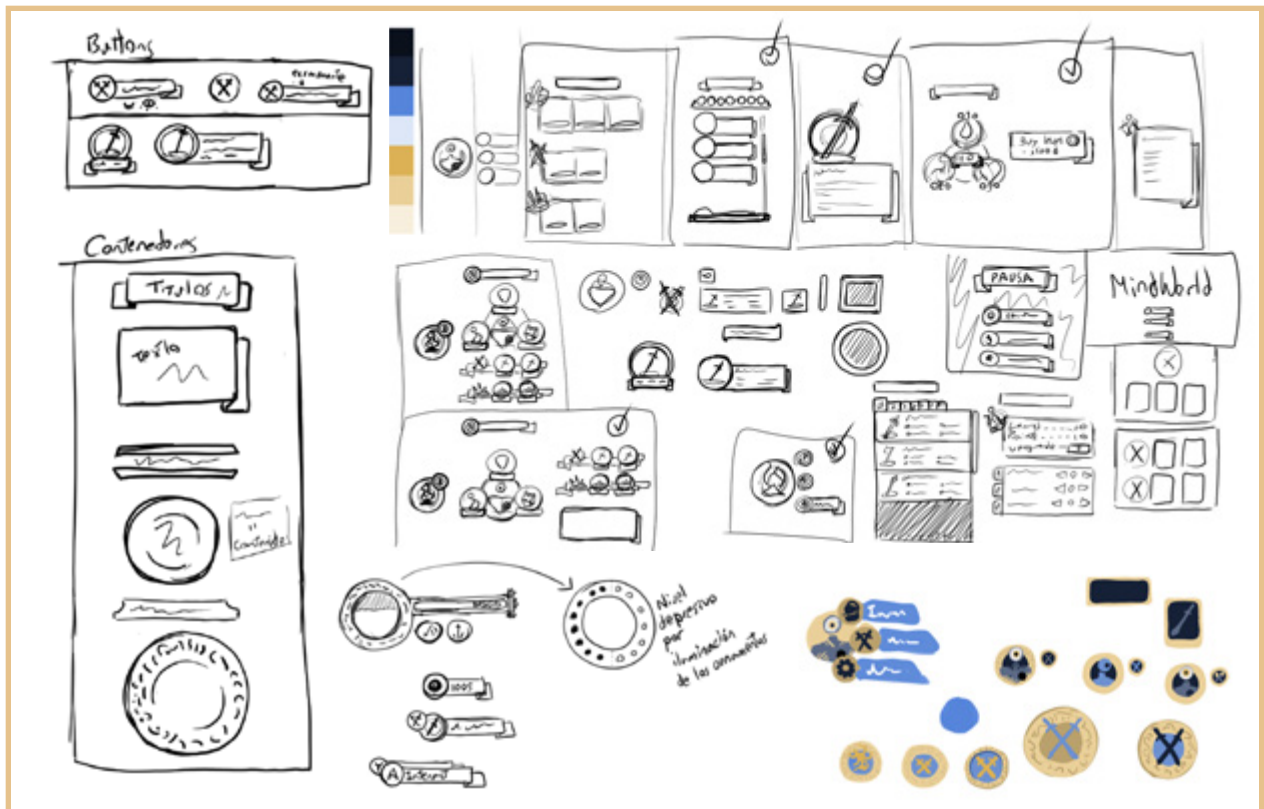
Imagen 76 - Opciones Elden Ring

## BOCETOS

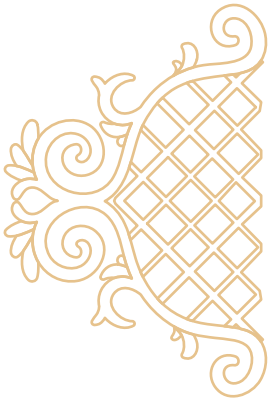
Para la generación de los recursos se dio uso de dos softwares, "Clip Studio Paint" para los íconos e "Illustrator" para la vectorización de íconos y generación de contenedores y estructuras. Es de vital importancia definir una resolución base para la cual se va a generar la interfaz, para el presente proyecto se da uso de la resolución 3840 x 2160, es decir, 4K.



Obra 61 - Bocetos de interfaz V1



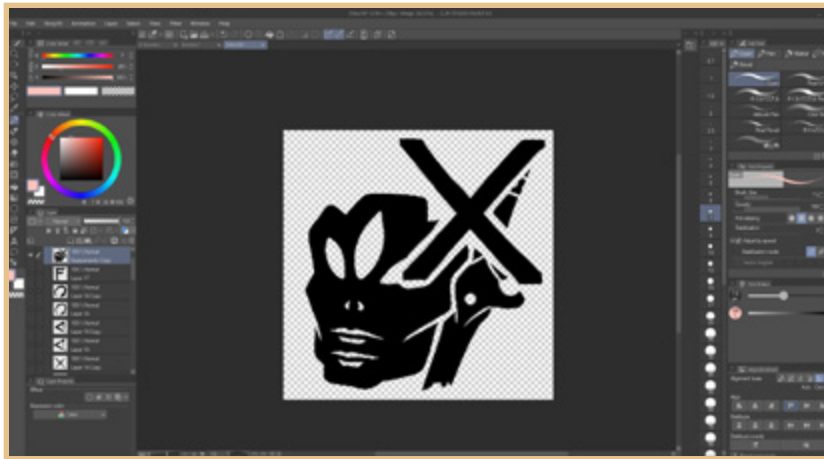
Obra 62 - Bocetos de interfaz V2



## DESARROLLO

### ÍCONOS

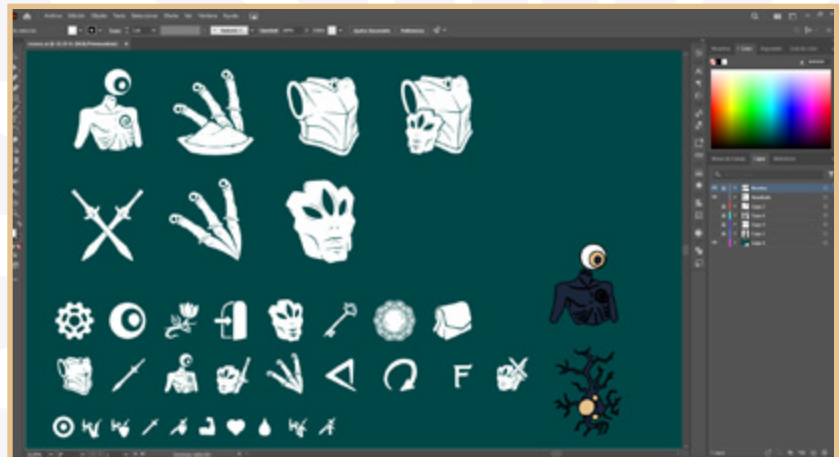
Para el desarrollo de los íconos, se tiene que trabajar con diferentes resoluciones dependiendo del uso que se le otorgue a cada uno. Si hay íconos que se usan en diferentes tamaños, es importante analizar el nivel de complejidad que manejan para saber si es necesario crear una versión para cada tamaño, pues entre más pequeño el ícono, menos detalle puede almacenar, por lo que no se puede simplemente hacer una reducción.



Obra 63 - Diseño de íconos en Clip Studio Paint

El proceso utilizado para su producción, se basa en crear la figura principal dentro de "Clip Studio Paint", esto debido a que las formas usadas en el proyecto requieren de trazos manuales. Idealmente se hace en la resolución que tendrá el ícono al final, pues así se puede hacer una idea del nivel de detalle que este puede tener.

Posteriormente se pasan los íconos a "Illustrator" para vectorizar, pulir detalles, marcar límites y exportar en formato .png en la resolución deseada. Este punto es necesario para que el ícono quede adecuadamente espaciado dentro del archivo exportado.



Obra 64 - Vectorización de íconos en Illustrator



Obra 65 - Armaduras



Obra 66 - Máscaras



Obra 67 - Cosméticos



Obra 68 - Equipamiento



Obra 69 - Armamento



Obra 70 - Consumibles



Obra 71 - Armas



Obra 72 - Llaves



Obra 73 - Recursos



Obra 74 - Atuendo



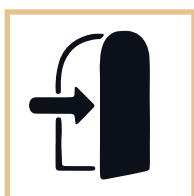
Obra 75 - Consumibles



Obra 76 - Equipado



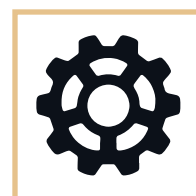
Obra 77 - Inventario



Obra 78 - Salir



Obra 79 - Continuar



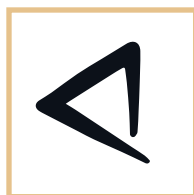
Obra 80 - Ajustes



Obra 81 - Desequidar



Obra 82 - Memorias



Obra 83 - Regresar



Obra 84 - Reiniciar



Obra 85 - Tecla F



Obra 86 - Defensa A



Obra 87 - Daño A



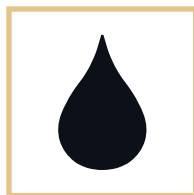
Obra 88 - Defensa B



Obra 89 - Daño B



Obra 90 - Vida



Obra 91 - Sangre



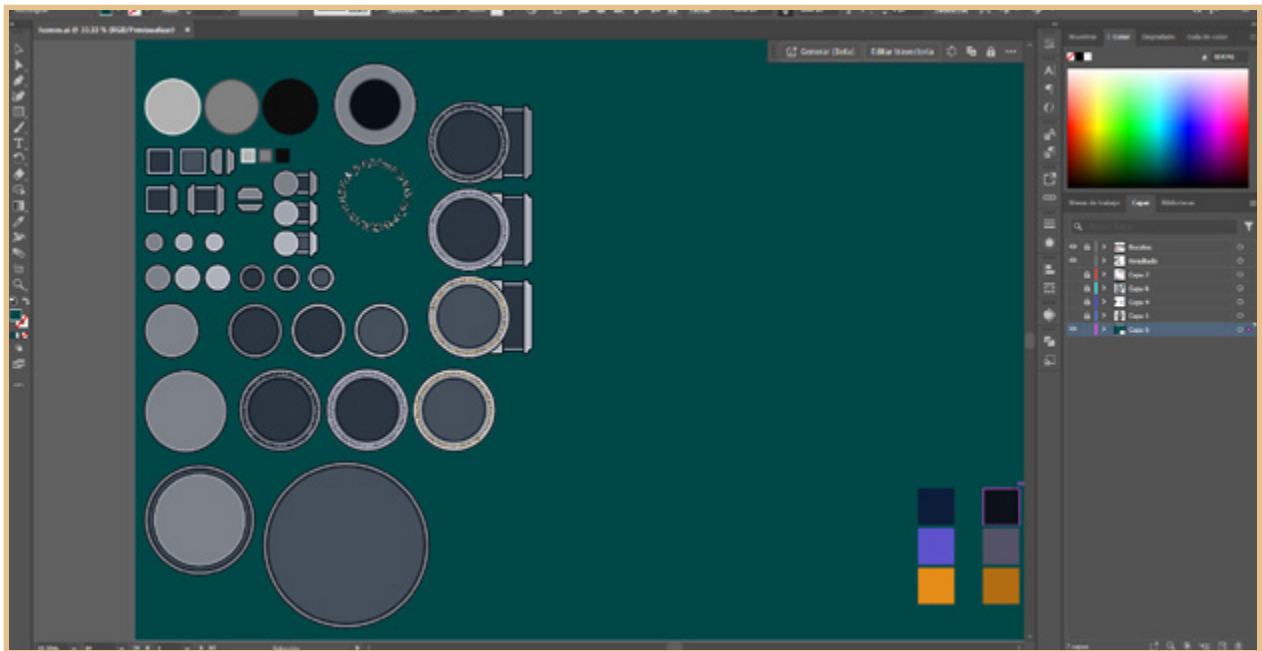
Obra 92 - Fuerza

## ESTRUCTURAS Y CONTENEDORES

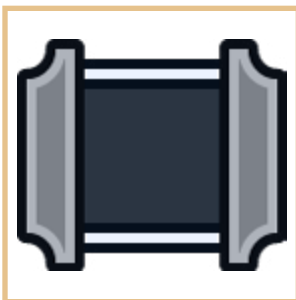
---

Los fondos, cajas, botones, etc. se realizan directamente en “Illustrator”. Es importante analizar el uso que tendrá cada elemento para saber cómo construirlo, pues no es lo mismo crear un marco circular para una imagen de 300 píxeles, que uno para una imagen de 500 píxeles, pues para cada caso se debe crear un elemento diferente. Ocurre algo similar con contenedores cuadrados, pues es importante saber que almacenarán y si ese contenido podrá variar en tamaño.

“Unreal Engine 5” posee una herramienta para poder estirar contenedores cuadrados conservando sus bordes, por lo que es importante tener esto en cuenta al momento de crearlos.



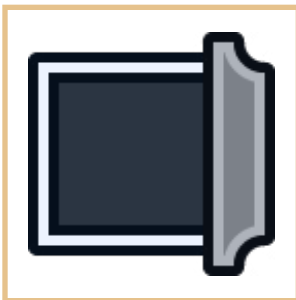
Obra 93 - Vectorización de contenedores en Illustrator



Obra 94 - Contenedor de título

**Contenedor de título:**

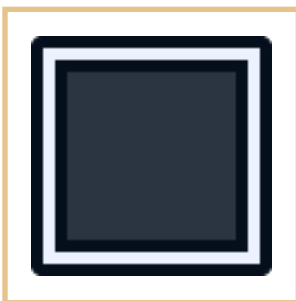
Un contenedor exclusivo para mostrar títulos o elementos centrales en la interfaz. Si bien posee la capacidad de contener textos, no se recomienda para evitar saturación visual debido a sus adornos laterales.



Obra 95 - Contenedor de subtítulo

**Contenedor de subtítulo:**

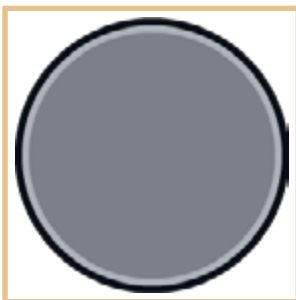
Se usa únicamente para subtítulos o textos que no superen una única línea. Si bien tiene la capacidad de contener párrafos, no se recomienda a menos que sea estrictamente necesario como ocurre con ciertos tipos de botones.



Obra 96 - Contenedor de texto

**Contenedor de texto:**

Bloque sencillo pensado para contener grandes cantidades de texto. No se debe usar para textos cortos ni enunciados importantes. Está pensado para contener párrafos y su simpleza es para evitar saturación visual al momento de leer.



Obra 97 - Marco de ícono

**Marco de ícono:**

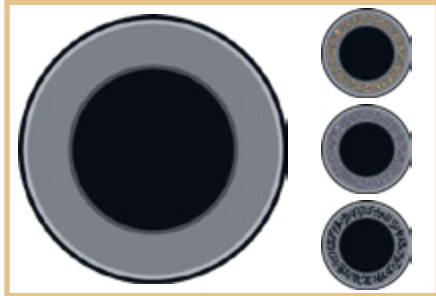
Marco que solo puede contener a los íconos creados, pues está construido para mostrar formas simples y con poco color. Existen diferentes versiones del mismo contenedor pensados para diferentes tamaños, sin embargo todos poseen la misma estructura y función.



Obra 98 - Marco de imagen

**Marco de imagen:**

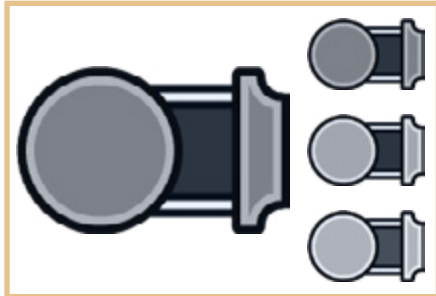
Marco que solo puede contener imágenes externas a los íconos correspondientes a la interfaz como lo son los renders de los objetos existentes. Su diseño está pensado para contener formas complejas y con bastante color sin que se vuelva incómodo visualmente.



Obra 99 - Indicador de corrupción

### Indicador de corrupción:

Un contenedor especial con una única función, mostrarle al jugador el nivel de corrupción en el cual se encuentra. Maneja tres colores, dorado para una corrupción baja, violeta claro para una corrupción media y un tono casi negro para una corrupción alta. Se busca generar la impresión de que se pierde la luz a medida que la corrupción avanza.



Obra 100 - Botón simple

### Botón simple:

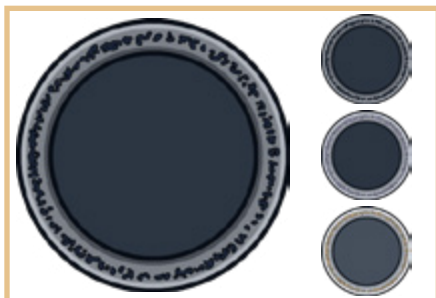
Un botón pensado para opciones de uso frecuente, formado por un marco de ícono y un contenedor de subtítulos. Posee tres versiones para indicar el estado en el cual se encuentra: Normal, sobre y presionado. La diferencia entre cada una es su brillo. Su contenedor de subtítulo no puede pasar de tres palabras.



Obra 101 - Botón complejo

### Botón complejo:

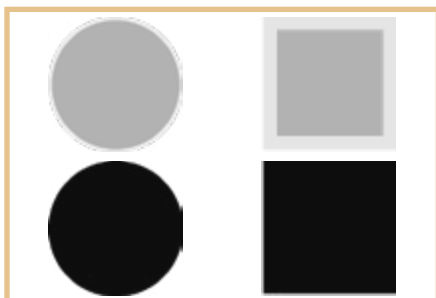
Un botón pensado para la lista de objetos del inventario del jugador. Está formado por un marco de imagen y un contenedor de subtítulo. Posee tres versiones para indicar el estado en el cual se encuentra: Normal, sobre y presionado. Se diferencian por su brillo y un indicador que cambia entre negro, violeta y dorado. El contenedor de subtítulos puede abarcar múltiples líneas.



Obra 102 - Botón de imagen

### Botón de imagen:

Un botón formado pensado para las opciones de equipamiento del jugador. Está formado únicamente por un marco de imagen. Posee tres versiones para indicar el estado en el cual se encuentra: Normal, sobre y presionado. Se diferencian por su brillo y un indicador que cambia entre negro, violeta y dorado.



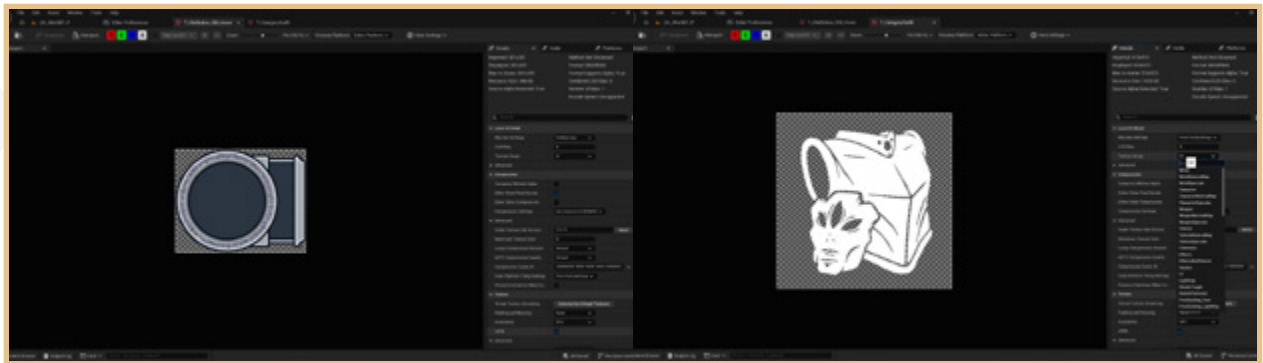
Obra 103 - Barras de progreso

### Barras de progreso:

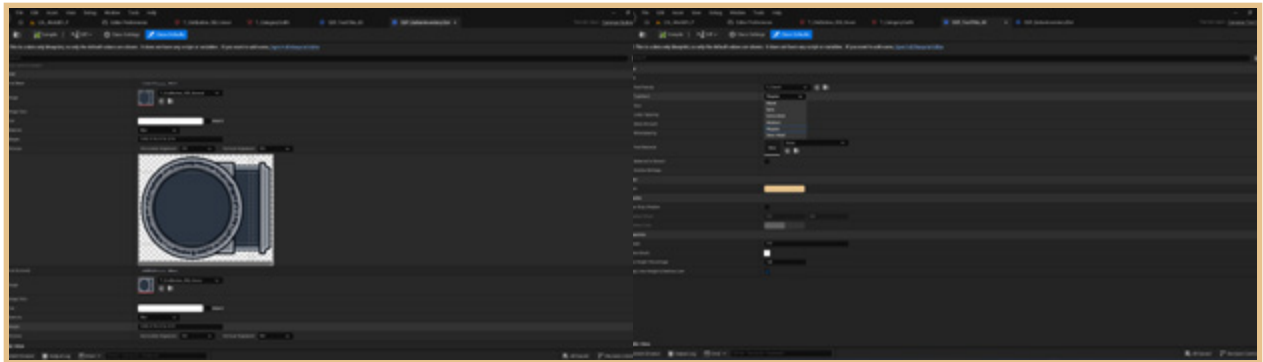
Se usan para indicar el estado del jugador como lo puede ser la salud restante. La versión clara muestra la cantidad restante y la versión oscura hace de fondo y siempre ocupa el espacio correspondiente a la cantidad total. Se evita usar directamente el color que tendrá la barra ya que se puede usar para diferentes tipos de barras de progreso. El color se puede seleccionar en "Unreal Engine 5".

## IMPLEMENTACIÓN

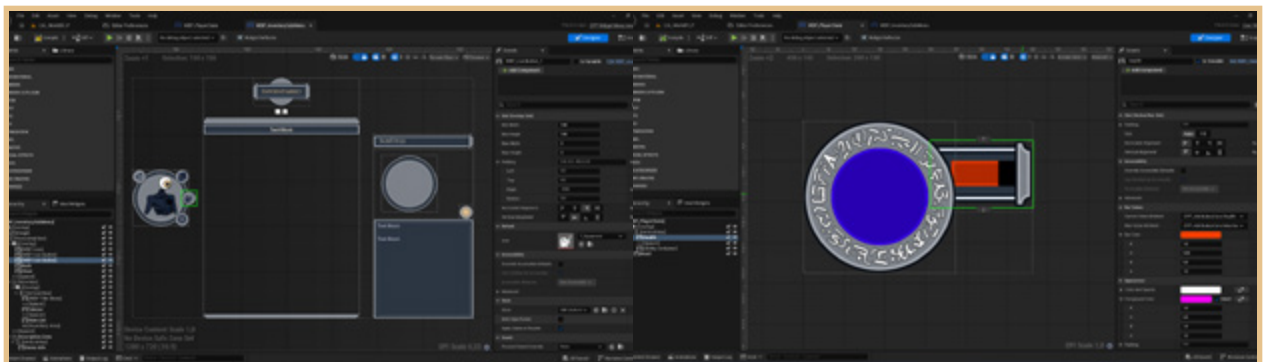
Finalmente todos los recursos se importan a “Unreal Engine 5”, donde se ajusta su color, su modo de optimización como elemento de interfaz y se ubica en los widgets correspondientes.



Obra 104 - Ajustes de recursos en Unreal Engine 5



Obra 105 - Creación de estilos en Unreal Engine 5



Obra 106 - Implementación de recursos en Unreal Engine 5

## RESULTADO



Obra 107 - Menú principal



Obra 108 - HUD de juego



Obra 109 - Menú de equipamiento



Obra 110 - Menú de pausa



Obra 111 - Menú de inventario



Obra 112 - Widget





## CAPÍTULO CINCO

# PROTOTIPO

---

Para lograr el éxito es necesario equivocarse, pues solo así se obtiene la retroalimentación necesaria para seguir mejorando.







# LOS PROTOTIPOS



## PREPARACIÓN

---

### TALISMANES COROTA

Genera un producto con base al videojuego.  
Se presenta ante un público.  
Define el tipo de narrativa en el videojuego.

## ARTE

---

### ART BOOK I

Una primera versión de los diseños del proyecto.  
Se presenta a diseñadores y una porción del público objetivo.  
Permite identificar cambios a realizar en los diseños.

## DESARROLLO

---

### VERSIÓN 0.0.1

Planteamiento de las bases jugables del prototipo.

### VERSIÓN 0.0.2

Mejoras en el planteamiento base del prototipo.  
Obtención de retroalimentación de parte de usuarios.

### VERSIÓN 0.0.3 Y 0.0.4

Corrección de errores.  
Mejoras en la jugabilidad.  
Mejoras en el mundo.  
Mejoras en la interfaz de usuario.  
Obtención de retroalimentación de parte de usuarios.

### VERSIÓN FINAL

Implementación de elementos gráficos.  
Aplicación de mejoras finales.  
Obtención de retroalimentación final de parte de usuarios y expertos.

# LA PREPARACIÓN

## TALISMANES COROTA

Figuras de colección cuyo objetivo es el de narrar historias representativas de la cultura, centrandose en el carnaval de negros y blancos. Se implementan una gran variedad de personajes mitológicos y populares dentro de una historia de fantasía para preservar el interés en la población tanto para el público local como extranjero.

El objetivo del proyecto es producir figuras coleccionables por medio de la colaboración de artesanos y participantes del carnaval de negros y blancos de la ciudad de Pasto, para narrar una historia llamativa para el público.

### BOCETO

Para la realización de este prototipo se tomó como principal referente las formas utilizadas en el carnaval de blancos y negros de la ciudad de Pasto, haciendo que las figuras tengan bastantes adornos.

Se comenzó realizando unos bocetos tanto de los talismanes como del empaque de los mismos.



Obra 113 - Bocetos



Obra 114 - Bocetos



Obra 115 - Bocetos

## DISEÑO 3D

Posteriormente se procedió a realizar un modelo 3D del diseño elegido para el prototipo, permitiendo así tener una idea clara del resultado final, y además poder imprimirlo para tener un molde donde realizar el resto de copias.



Obra 116 - Modelo 3D



Obra 117 - Modelo 3D



Obra 118 - Modelo 3D

---

PRODUCTO

---

Tras la creación del molde de silicona apreciable en la fotografía 5, se utilizó resina para crear las copias utilizando una variedad de tonos y brillos para generar más detalles (Fotografía 6). Finalmente, se realizó la impresión de los empaques para poder exhibir el producto y conocer la historia narrada en el mismo (Fotografías 7 y 8).



Foto 5 - Proceso Talismanes Corota



Foto 6 - Proceso Talismanes Corota



Foto 7 - Resultado Talismanes Corota



Foto 8 - Resultado Talismanes Corota

## VALIDACIÓN

El producto fue presentado para el evento buenamente 2022-B de la Universidad Cesmag obteniendo el segundo lugar dentro de la categoría de séptimo semestre. Recibió muy buenas opiniones por parte del público, tanto en su apartado visual como en la narrativa planteada.

## APORTE

El proyecto se realizó para generar las bases narrativas que manejaría el videojuego, además de ayudar a plantear unas bases estéticas y elementos visuales como los conceptos estéticos a utilizar en el proyecto.

Todas estas bases se verían actualizadas con la temática trabajada en MindWorld al momento de implementarlas en el mismo.



## EL ARTE

### ART BOOK I

---

Se desarrolló un primer prototipo de muestra de diseños, en el cual se explican las bases y se presentan los primeros bocetos e ilustraciones realizados para poder dar vida al misterioso mundo de MindWorld, igualmente se resaltan ciertos elementos de su historia, origen y profundidad. Se da uso del software InDesign para la organización y graficación del proyecto.

El prototipo se encuentra vinculado en la sección de “**Los Anexos**”.



#### VALIDACIÓN

El documento fue presentado ante expertos en el tema, principalmente lo que respecta al diseño de personajes, obteniendo un resultado satisfactorio en los conceptos utilizados.

Se recolectó múltiples sugerencias relacionadas a la composición, para generar personajes más interesantes y aptos para el proyecto en cuestión.

#### APORTE

El primer prototipo de artbook tenía como meta generar unas bases claras para el diseño de personajes, marca, objetos y resaltar elementos narrativos que podrían potenciarse para llegar al resultado más apto.



## EL DESARROLLO

Se utiliza el programa gratuito Unreal Engine debido a que este ofrece muchas herramientas para facilitar el trabajo y poder centrar mayor tiempo en el diseño. Además con su interfaz simple y su estilo de programación por nodos, permite lograr muy buenos resultados tanto visuales como jugables.



## MINDWORLD 0.0.1

Esta primera versión se enfoca en plantear las bases jugables del prototipo. Dentro de esto se configura una primera versión de la movilidad y combate dentro de un nivel de pruebas. El estado en esta fase sigue siendo limitado y poco claro, además al carecer de un nivel jugable no se puede realizar pruebas con usuarios.

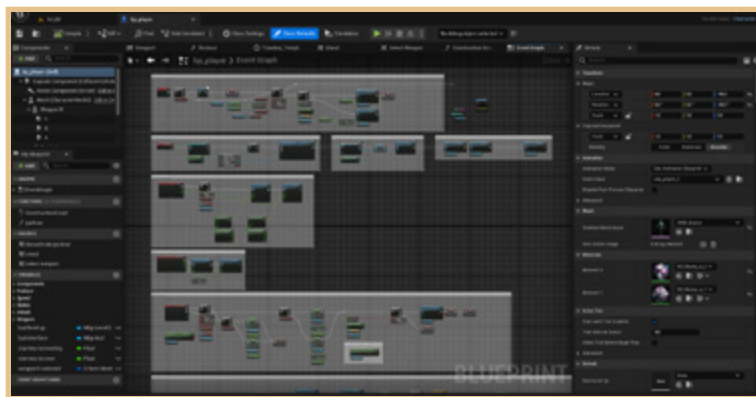
El enlace a la versión descargable se encuentra en la sección de **“Los Anexos”**.

### JUGABILIDAD ---

Se trabaja en todas las mecánicas planificadas de movilidad y combate, las cuales se implementan en su forma más básica. Esto permite generar una idea general del resultado del proceso de MDA planteado.



Entre las mecánicas planteadas, hay sistemas clásicos de la saga “Dark Souls” como el fijado de enemigos, el sistema de parry y la barra de aguante que determina cuantas acciones puedes realizar antes de agotarse.



Obra 119 - Programación en nodos de Unreal Engine 5



Obra 120 - Jugabilidad de la versión 0.0.1

## VALIDACIÓN

Expuesto hacia un docente y un grupo de estudiantes, se logró captar la atención gracias a una jugabilidad que ofrece una movilidad amplia y dinámica teniendo en cuenta las limitaciones y el tiempo dedicado que posee, y un sistema de combate que aparenta variedad de estilos. Sin embargo se recomendó trabajar con sistemas menos complejos para obtener una mejor calidad en los acabados y que no se sienta como un proyecto incompleto.

## APORTE

Como un primer diseño de jugabilidad, se buscaba experimentar con el software en cuestión para generar unas ideas iniciales para aplicar en el sistema de combate y movilidad que se deseaba utilizar para el prototipo final.



## MINDWORLD 0.0.2

Tras un análisis completo, se pulen las mecánicas de jugabilidad. Posteriormente se organiza el prototipo haciéndolo apto para que un pequeño grupo de usuarios lo experimente. Este proceso requiere la implementación de la primera versión del nivel y la base para lo que será la interfaz, que si bien aún está carente de diseño, cumple con lo básico.

El enlace a la versión descargable se encuentra en la sección de **“Los Anexos”**.

### MUNDO

Se crea la base para el nivel del proyecto. Para lograrlo se debe crear un espacio en el que se tenga la oportunidad de usar todas las mecánicas elegidas, además se plantean normas importantes para que el nivel sea funcional y esté acorde a la temática tratada.

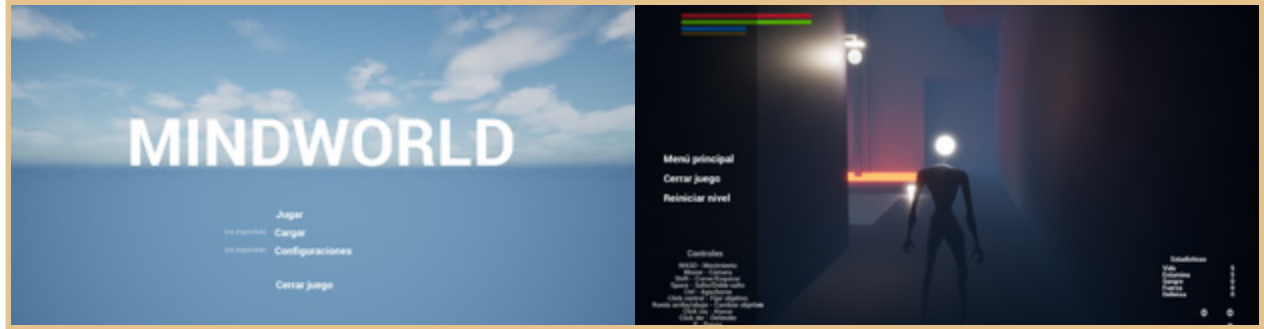
- ⊙ La ambientación del espacio debe ser oscura y en un lugar completamente cerrado para generar cierta sensación de claustrofobia.
- ⊙ El jugador debe empezar en un espacio cerrado ubicado en la parte más baja del nivel y el punto final debe ser el exterior y estar ubicado en la parte más alta.
- ⊙ El camino debe interconectarse con atajos o puntos que se conecten entre sí.
- ⊙ El jugador debe tener una vista del final del nivel poco después de salir del punto inicial.



Obra 121 - Diseño de nivel en la versión 0.0.2

## INTERFAZ

Una primera versión de la interfaz que cumple únicamente con las funciones básicas para que se pueda realizar una prueba adecuada.



Obra 122 - Interfaz de la versión 0.0.2

## VALIDACIÓN

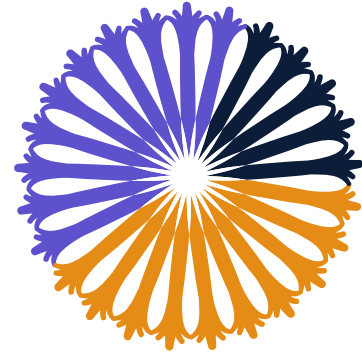
Se realizó una prueba con usuarios a través de la plataforma de "Discord", seguido de una encuesta de satisfacción para recopilar recomendaciones. Este proceso resultó siendo un éxito, pues permitió seleccionar las mecánicas más relevantes para el prototipo y generar una lista de problemas relacionados a la movilidad, el combate y el diseño del nivel.



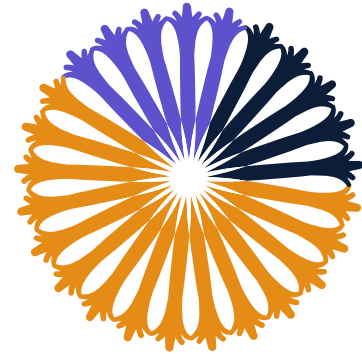
Foto 9 - Prueba de juego de la versión 0.0.2 en Discord



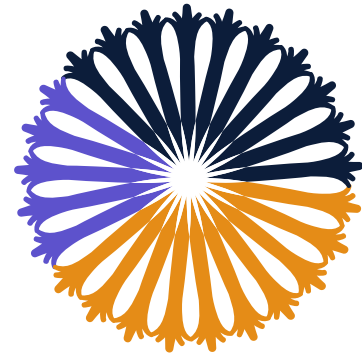
Gráfica 26 - En general, ¿qué tan divertido encontraste el prototipo?



Gráfica 27 - ¿Qué nota general le darías a tu experiencia con este prototipo?



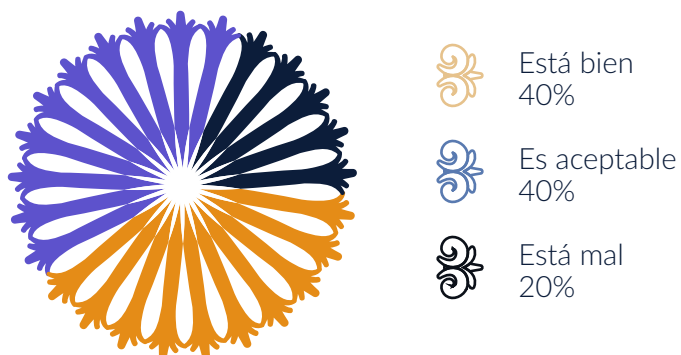
Gráfica 28 - ¿Sientes que las mecánicas de movilidad te permiten explorar el entorno de manera satisfactoria?



Gráfica 29 - ¿Qué tan satisfecho estás con la sensación general de las mecánicas de combate?



Gráfica 30 - ¿Consideras que el tamaño del nivel es adecuado para las mecánicas de movilidad propuestas?



## APORTE

Como un primer diseño de jugabilidad, se buscaba experimentar con el software en cuestión para generar unas ideas iniciales para aplicar en el sistema de combate y movilidad que se deseaba utilizar para el prototipo final.

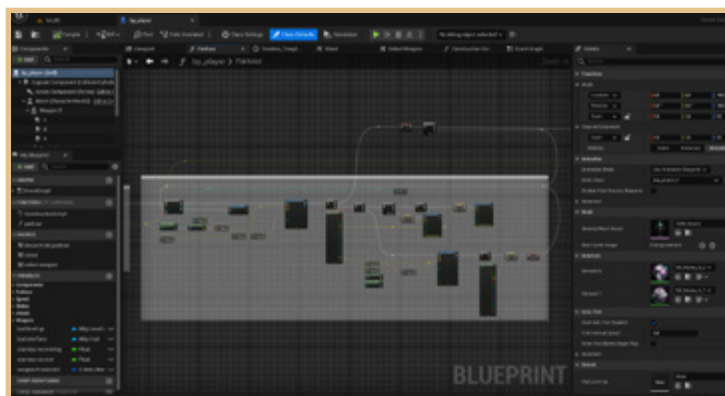




## MINDWORLD 0.0.3

Esta fase se centra en mejoras técnicas. Tras aplicar las recomendaciones brindadas por los usuarios, se eliminan mecánicas innecesarias, se mejora el diseño del nivel, se implementa un sistema de inventario y equipamiento funcional, y se genera la primera versión de la interfaz dando uso de los íconos creados.

El enlace a la versión descargable se encuentra en la sección de **“Los Anexos”**.



Obra 123 - Programación en nodos de Unreal Engine 5

## JUGABILIDAD ---

Se bloquean temporalmente todas las mecánicas relacionadas al combate para enfocarse en la movilidad, esto permite trabajar de mejor manera en las mecánicas fundamentales que se espera tener en el prototipo final. Además esto permite definir un camino más claro, donde las mecánicas de combate se adaptarán y simplificarán basadas en esto.

Adicionalmente, se programó la primera versión del sistema de inventario ofreciendo la capacidad al jugador de almacenar objetos, ver sus descripciones y equiparlos para potenciarse.



Obra 124 - Sistema de equipamiento

## MUNDO

Aplicando las recomendaciones obtenidas, se amplió el tamaño de los espacios para mayor comodidad en la movilidad del jugador, además de cambiar la estructura del mismo para mejorar la interconexión y la lógica del mismo espacio.



Obra 125 - Diseño de nivel en la versión 0.0.3



Obra 126 - Diseño de interfaz de la versión 0.0.3

## INTERFAZ

Se aplicó por primera vez los íconos creados en la interfaz junto a un conjunto de contenedores provisionales. De esta forma se obtiene la estructura de la interfaz basada en la idea final del proyecto.

## VALIDACIÓN

A través de la plataforma de “Discord” se realizó una serie de pruebas, con un público reducido, de las cuales se recopilaron resultados satisfactorios a través de una segunda encuesta, pues al limitar el sistema de combate permitió mejorar la movilidad del personaje haciendo que esta sea más aceptada por los usuarios. Sin embargo, la principal recomendación fue ampliar la duración del nivel.



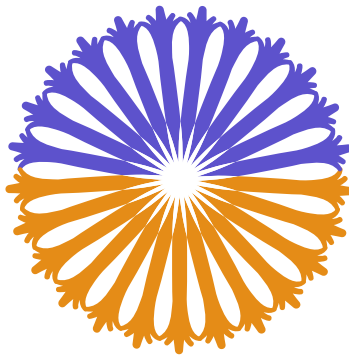
Foto 10 - Prueba de juego de la versión 0.0.3 en Discord

Gráfica 31 - Qué tan satisfecho estás con la versión actual del prototipo?

Muy satisfecho  
50%



Algo satisfecho  
50%



---

Gráfica 32 - ¿Qué tan satisfecho estás con la fluidez del control del personaje?



---

Gráfica 33 - ¿Qué tan satisfecho estás con la duración del nivel del prototipo?



---

### APORTE

---

Al limitar el sistema de combate se buscaba mejorar la calidad de la movilidad del usuario además de aplicar las recomendaciones obtenidas en la anterior encuesta de satisfacción.



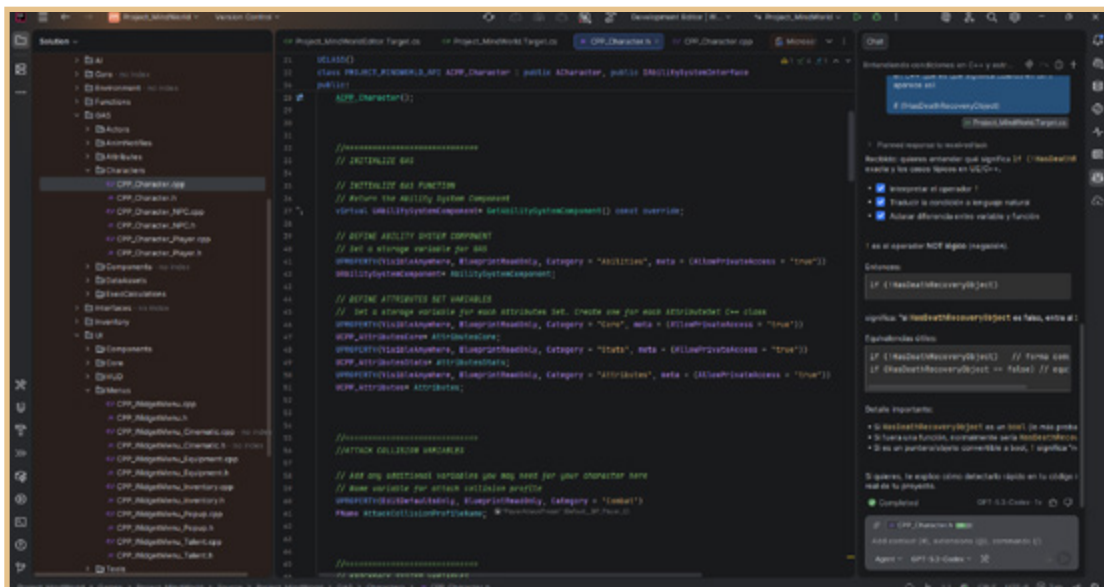
## MINDWORLD 0.0.4

Esta versión se centra en el refinamiento de todas las mecánicas de jugabilidad mediante el uso de programación en C++, se eliminan sistemas obsoletos o los que simplemente no encajan con el modelo del juego, al mismo tiempo que se mejora el diseño del mundo, ampliando considerablemente la duración del nivel y planteando unas bases sólidas para lo que será el entorno final.

El enlace a la versión descargable se encuentra en la sección de **“Los Anexos”**.

### JUGABILIDAD

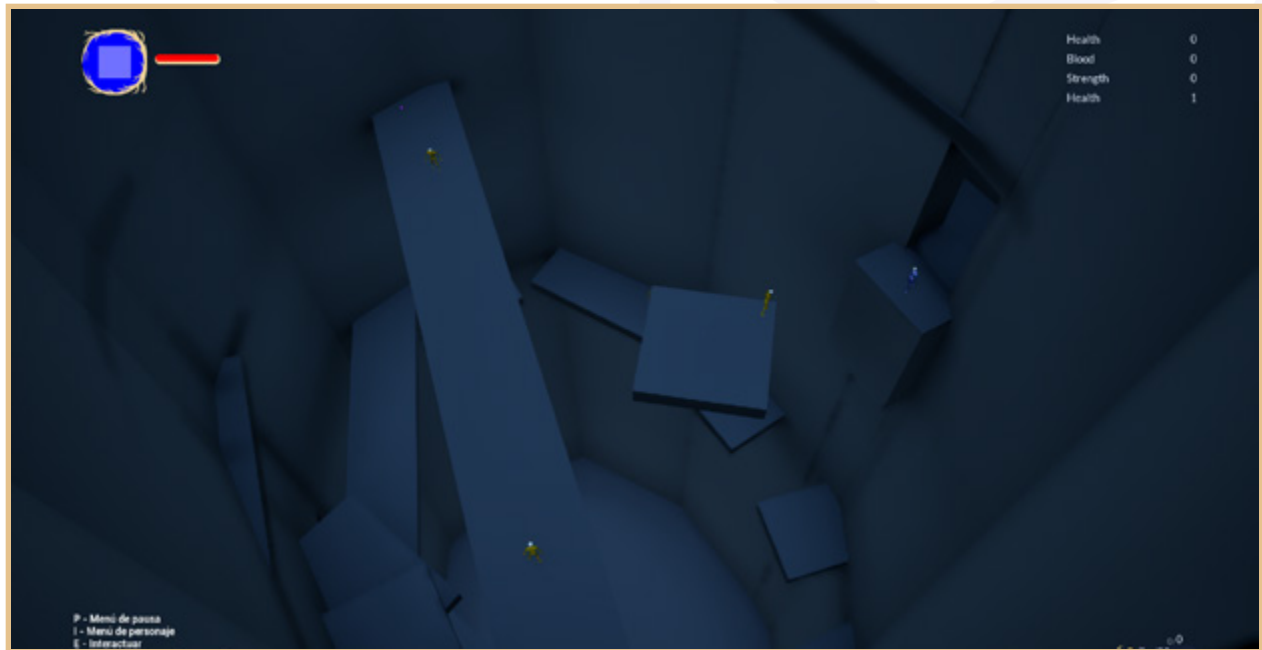
Se eliminó el sistema de aguante debido a que limitaba al jugador en su movilidad para superar desafíos de plataformas. Se restableció el sistema de combate el cual junto al resto de sistemas jugables, se mejoran y optimizan utilizando codificación en el lenguaje C++ y el plugin de “Ability Gameplay System” perteneciente a “Unreal Engine 5”.



Obra 127 - Programación en C++ en Rider

## MUNDO

Se amplió el tamaño del mundo en una zona adicional para extender la duración del nivel y poder plantear desafíos en los que se ponga a prueba las mecánicas seleccionadas.



Obra 128 - Diseño de la nueva zona en la versión 0.0.4



Obra 129 - Diseño de nivel en la versión 0.0.4

## VALIDACIÓN

Tras realizar nuevas pruebas de jugabilidad en “Discord” y una encuesta de satisfacción, se obtienen resultados motivadores para el estado del proyecto, pues la zona agregada al nivel permite que este tenga la duración adecuada para el prototipo final. Se recomienda pulir detalles en la movilidad y el nuevo sistema de combate además de mejorar la optimización del prototipo.

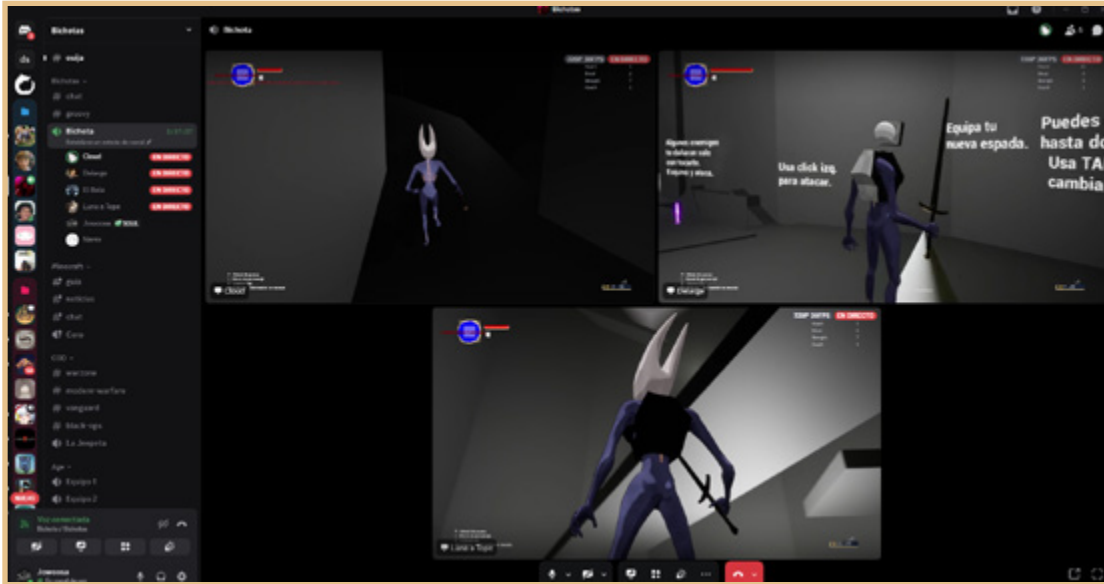


Foto 11 - Prueba de juego de la versión 0.0.4 en Discord

Gráfica 34 - ¿Qué tan satisfecho estás con el movimiento del personaje?

Están perfectas  
50%



Están bien  
25%

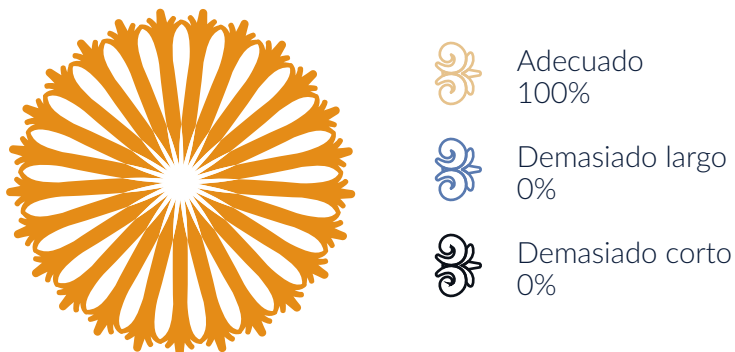


Son aceptables  
25%



---

Gráfica 35 - ¿Cómo sentiste el largo del nivel para esta prueba de juego?



---

Gráfica 36 - ¿Qué tan intuitiva te pareció la navegación por los menús del prototipo?

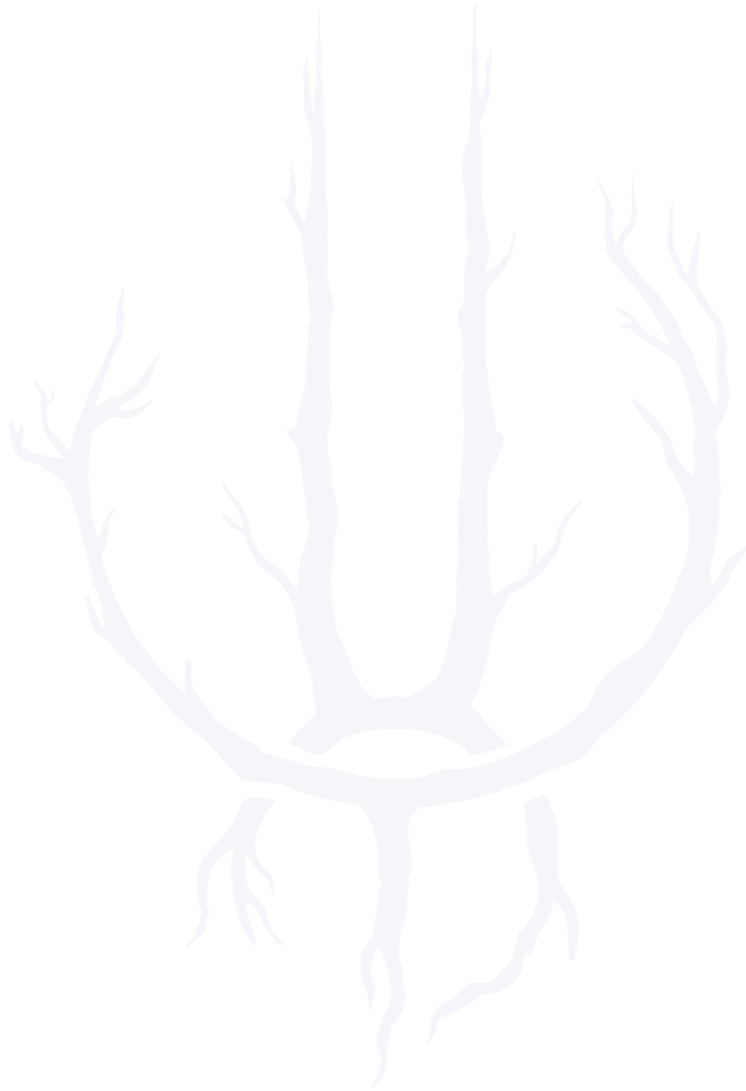


---

## APORTE

---

Se buscaba potenciar el nivel agregando una nueva zona además de implementar nuevamente el sistema de combate para recibir retroalimentación general de un producto más cercano a un prototipo final.



## EL RESULTADO

**T**ras la última encuesta de satisfacción, la versión final se enfoca en pulir los últimos detalles de la jugabilidad, aplicando correcciones y recomendaciones obtenidas. Sin embargo el principal enfoque de esta versión se centra en el apartado visual, pues dando uso de todos los recursos creados y obtenidos por medio de librerías, se implementan tanto en el nivel, la interfaz y la jugabilidad. Adicionalmente se agregan efectos de sonido, partículas e iluminación para generar la ambientación deseada.

El enlace a la versión descargable se encuentra en la sección de **“Los Anexos”**.

## JUGABILIDAD

Se realiza un último ajuste a la jugabilidad del proyecto, mejorando el sistema de combate para que se sienta más fluido, ajustando la precisión en la movilidad y agregando efectos de estado adicionales para que el sistema de corrupción funcione adecuadamente. Para esto se da uso de programación en lenguaje C++ y codificación en nodos como anteriormente se ha venido trabajando.

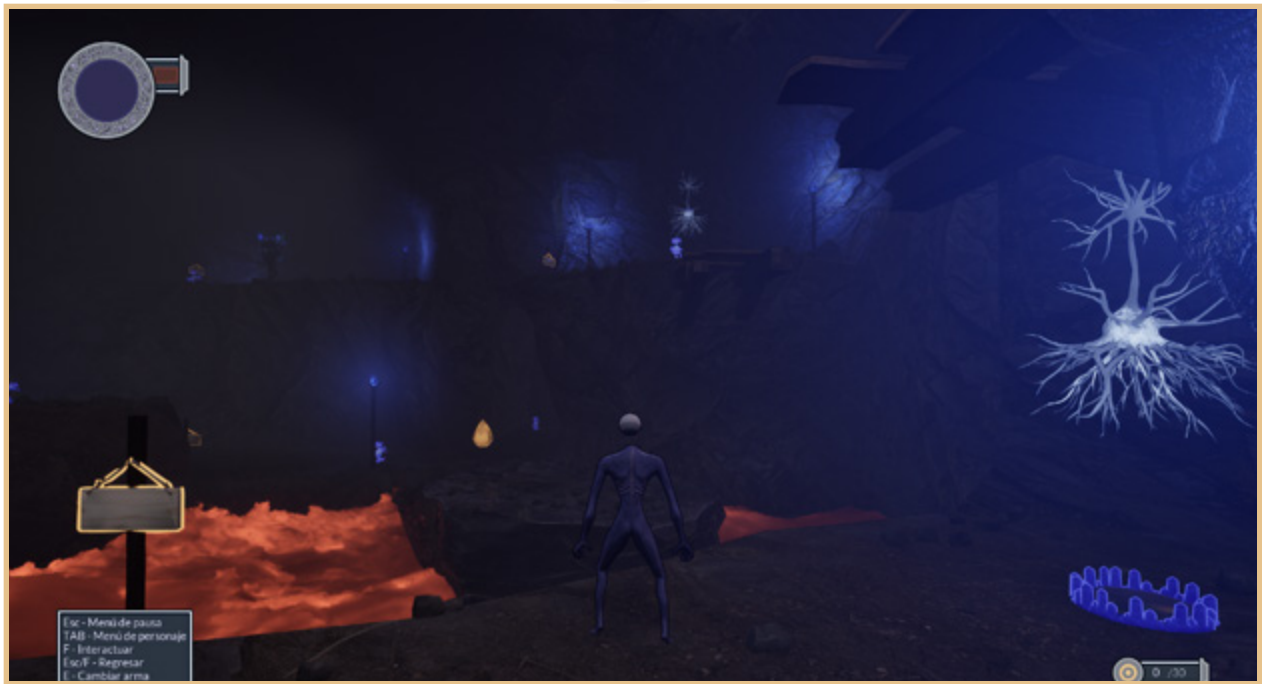
Adicionalmente se agregan cinemáticas para generar una mejor inmersión en el proyecto.



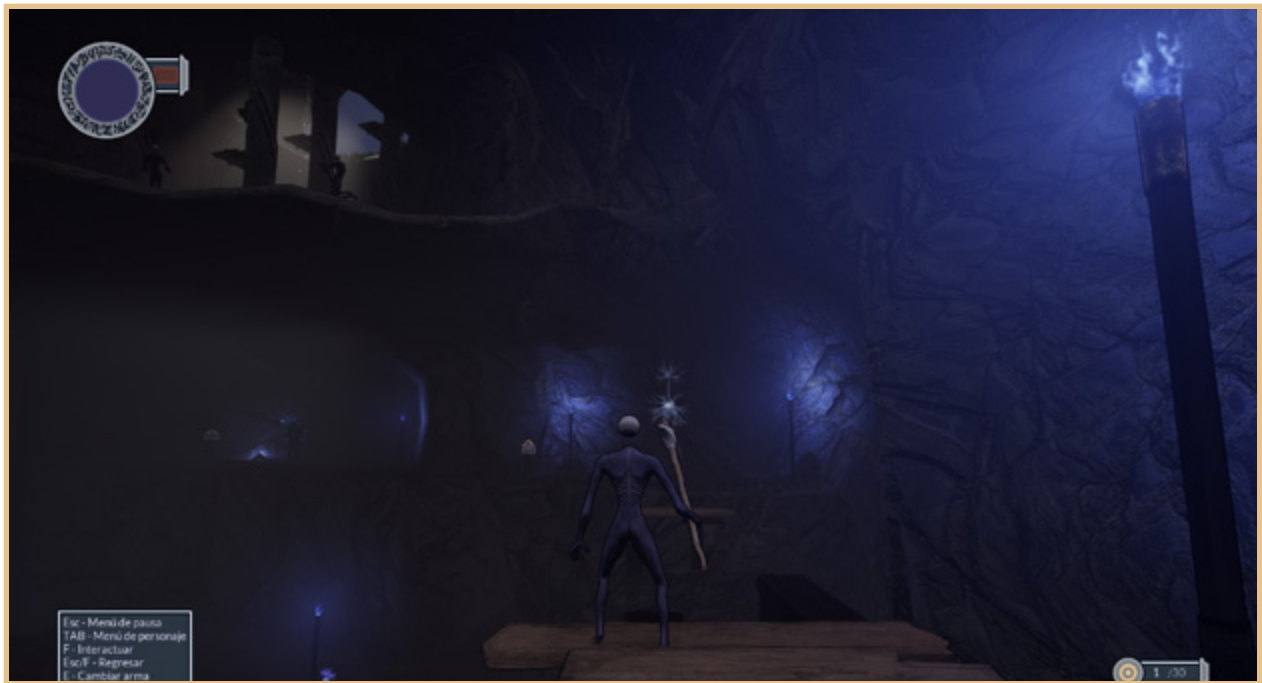
Obra 130 - Cinemática inicial



Obra 131 - Equipamiento del personaje



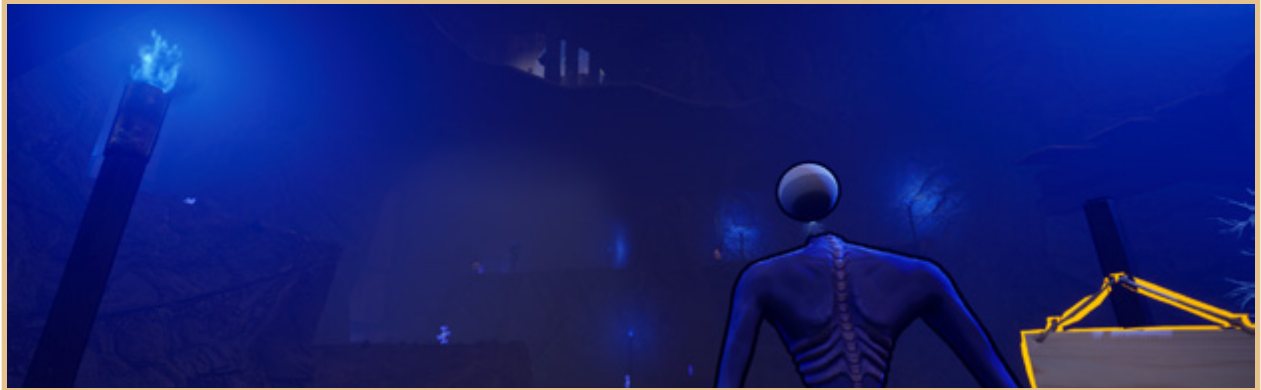
Obra 132 - Efecto post muerte



Obra 133 - Nivel de corrupción máxima

MUNDO 

Se implementa el modelo 3D del mundo creado, además se realizan ajustes en la composición de las vistas en las secciones más relevantes para volverlas más atractivas. Esto se acompaña de un nuevo ajuste en la cámara del jugador que brinda mayor ángulo de visión para poder apreciar de mejor manera el entorno.



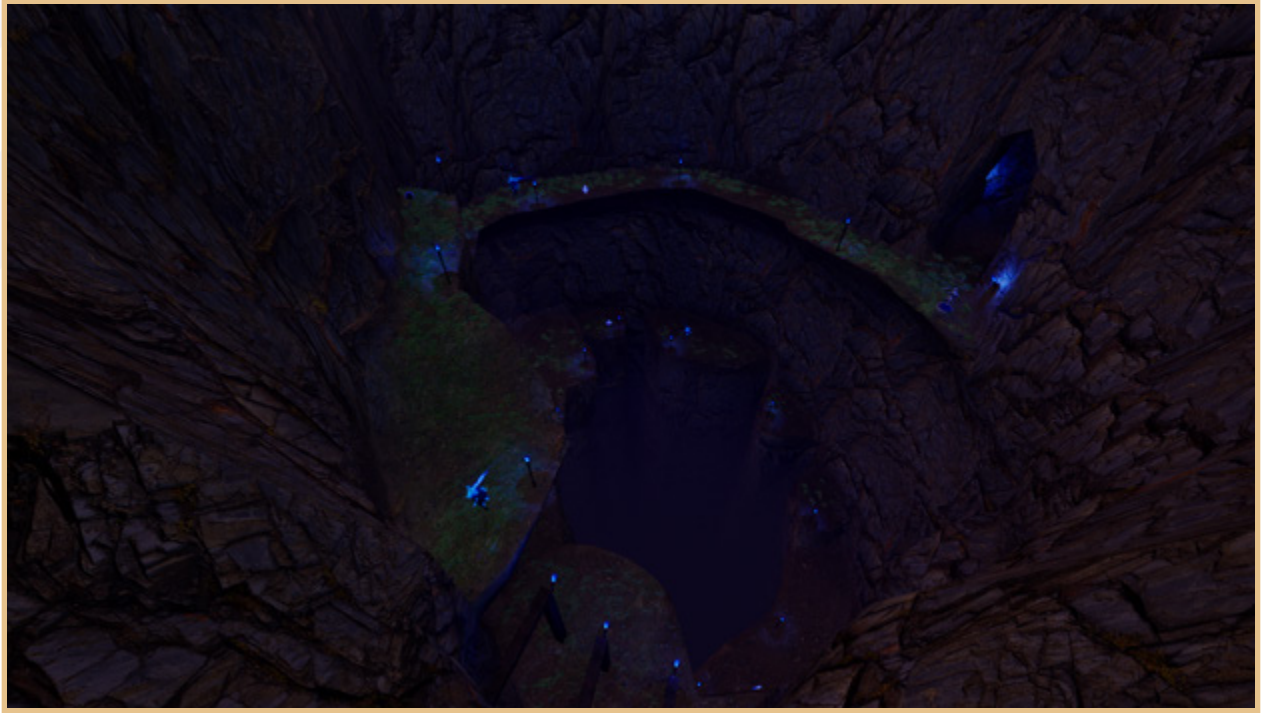
Obra 134 - Diseño de nivel en la versión 0.0.5



Obra 135 - Diseño de nivel en la versión 0.0.5



Obra 136 - Diseño de nivel en la versión 0.0.5



Obra 137 - Diseño de nivel en la versión 0.0.5



Obra 138 - Diseño de nivel en la versión 0.0.5

## INTERFAZ

Se implementan los recursos faltantes a la interfaz, teniendo el resultado final de la misma. Se ajustan ciertas configuraciones para evitar errores encontrados en versiones previas, finalmente se implementan widgets y descripciones para contextualizar la historia del proyecto y que el nivel del prototipo tenga un tutorial comprensible sin romper la ambientación del mismo.



Obra 139 - Menú principal



Obra 140 - Introducción narrativa



Obra 141 - Widgets







LIBRO TRES

# EPÍLOGO







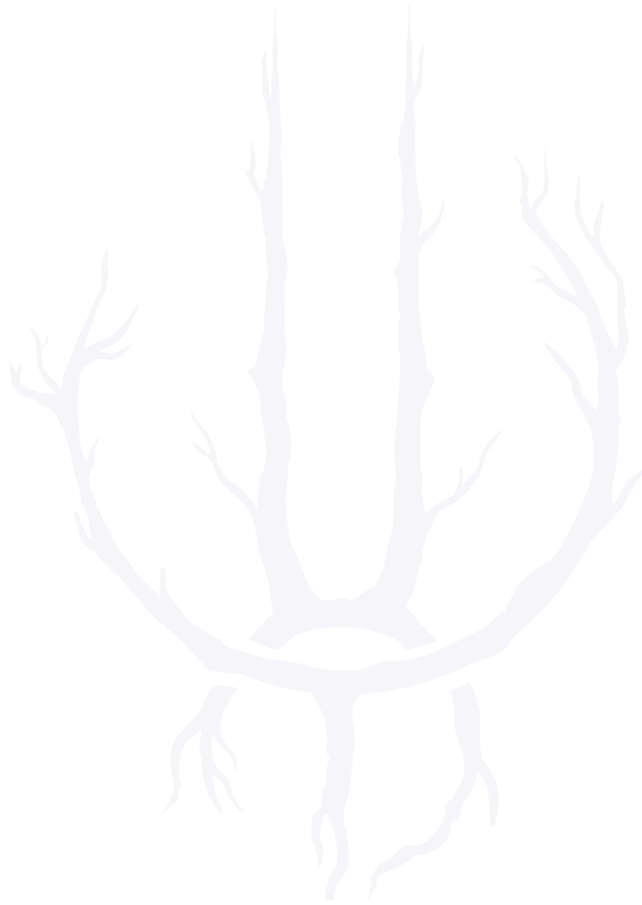
# CAPÍTULO UNO

# LEGADO

---

Las críticas nunca serán dañinas, pues siempre será una forma de saber si tu proyecto es aceptado por tu público objetivo.







## EL VEREDICTO

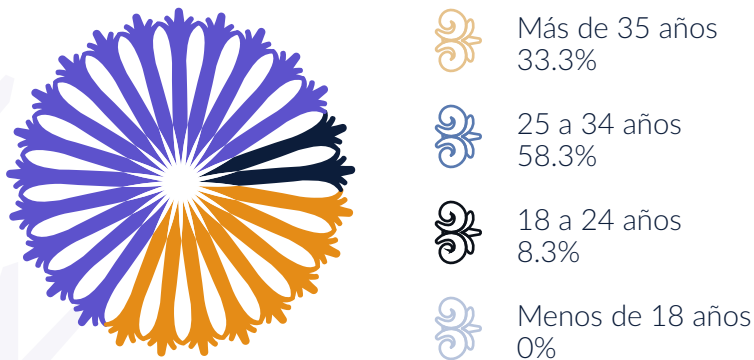
Tras culminar el prototipo final, la versión 0.0.5 de MindWorld, ésta se presentó a un grupo más amplio de usuarios para generar una última prueba de satisfacción. En esta ocasión, a diferencia de las anteriores pruebas de juego, se realizaron dos encuestas cuyo fin es entender las perspectivas del público principal, quienes serán los que jueguen el proyecto a futuro, y los psicólogos, quienes se encargan de verificar la funcionalidad del mismo.

## PERSPECTIVA DEL USUARIO

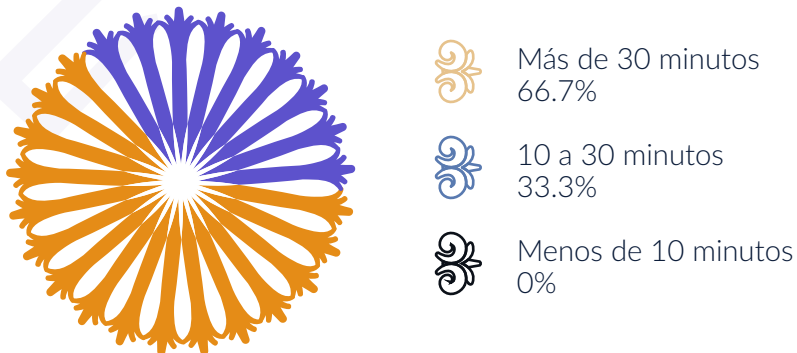
El objetivo de esta primera encuesta era el de comprobar la funcionalidad de la jugabilidad, el diseño del nivel, la interfaz de usuario, la optimización y lo más importante, la eficiencia con la que cumple con el objetivo de transmitir un mensaje y si el proyecto tiene el potencial para lograrlo adecuadamente en el futuro.

Tras realizar la prueba a un total de doce jugadores, se pudo recopilar una serie de errores menores respecto a las colisiones del nivel y unos inconvenientes en cuanto a la optimización del juego, sin embargo el resultado general fue bastante satisfactorio, pues cada apartado fue muy bien recibido por la mayoría de usuarios y se recibió la retroalimentación esperada para el estado actual del prototipo.

Gráfica 37 - Edad del usuario



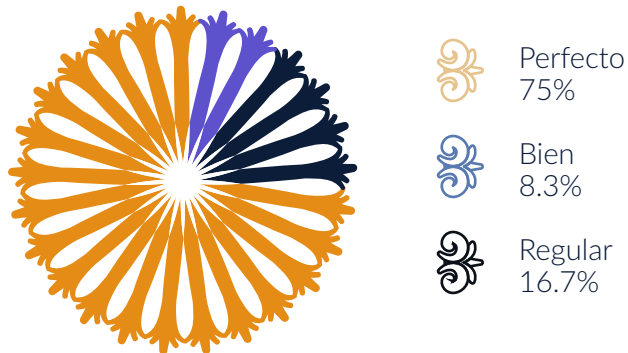
Gráfica 38 - ¿Cuánto tiempo dedicaste a la prueba de juego?



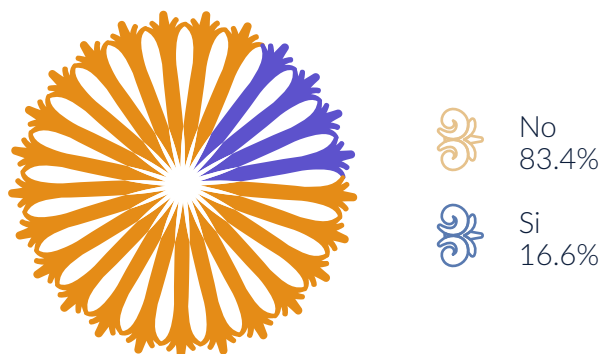
## OPTIMIZACIÓN

En cuanto a rendimiento, el proyecto mejoró enormemente en comparación a anteriores versiones.

Gráfica 39 - Cómo fue el rendimiento del juego en tu equipo?



Gráfica 40 - ¿Tuviste problemas de rendimiento en zonas específicas?



---

## PROBLEMÁTICA

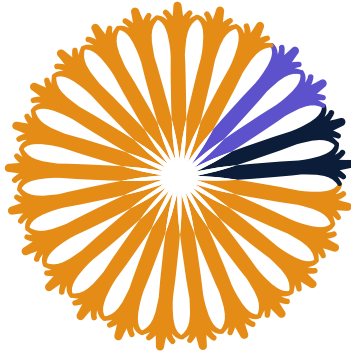
El resultado respecto a la implementación y comprensión de la problemática fue muy satisfactorio considerando que la narrativa planteada dentro del prototipo, no alcanza a contar la historia en su totalidad.

Para la mayoría de los usuarios, el mensaje y la relación entre la corrupción y la depresión fue bastante clara al igual que la mecánica relacionada a la misma y su relación con la decaída.

Adicionalmente, las emociones generadas en la mayoría de usuarios fueron las esperadas, claustrofobia/tensión en el principio del nivel, y emoción/ alivio al terminarlo.

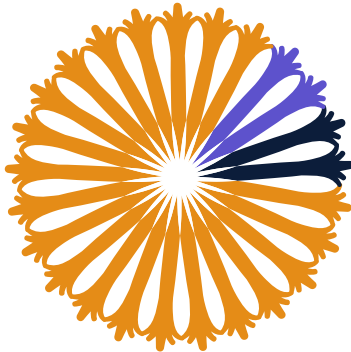
Sin embargo se generaron ciertas recomendaciones para poder potenciar este apartado y lograr transmitir el mensaje de mejor manera, entre las cuales se busca explorar a mayor profundidad el lenguaje visual y mejorar los indicadores del estado de corrupción para que este sea más evidente para el usuarios, pues en su estado actual, puede pasar algo desapercibido.




Gráfica 41 - ¿Lograste comprender el mensaje interno de la obra?



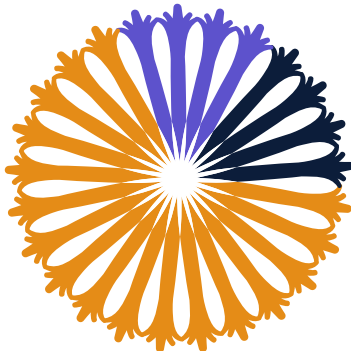
-  Si se entiende 83.3%
-  Más o menos 8.3%
-  No presté atención 8.3%

Gráfica 42 - ¿Llegaste a sentir una conexión emocional con la obra y su problemática?



-  Si 83.3%
-  No 8.3%
-  No presté atención 8.3%

Gráfica 43 - ¿Llegaste a sentir algo de frustración al momento de morir y/o emoción al momento de recuperar los puntos perdidos?



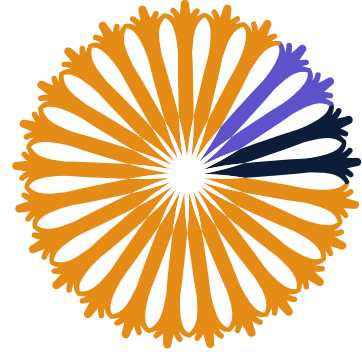
-  Si 66.6%
-  No 16.7%
-  No morí 16.7%





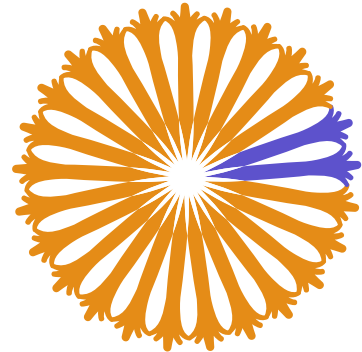
Gráfica 44 - ¿Qué tan satisfecho estás con el apartado conceptual y narrativo del proyecto?

Si 100%  
No 0%



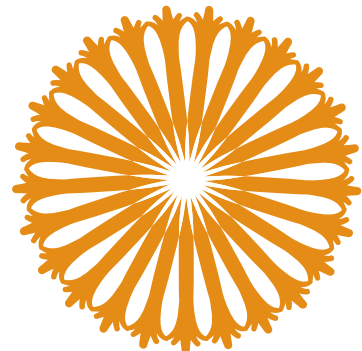
Gráfica 45 - ¿Leíste y prestaste atención a las descripciones de los objetos y/o texto introductorio?

Si 100%  
No 0%



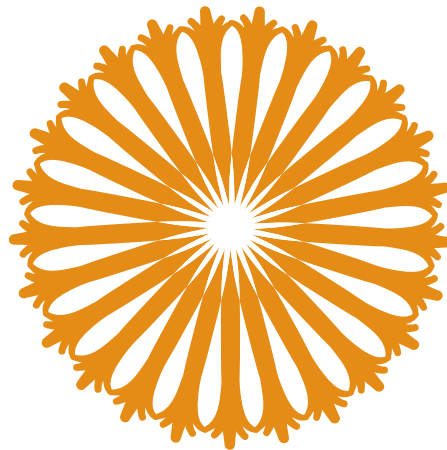
Gráfica 46 - ¿Prestaste atención al diseño del nivel y la ubicación de los objetos?

Si 100%  
No 0%



---

Gráfica 47 - ¿Crees que en una versión final el producto pueda cumplir con su objetivo?



 Si  
100%

 No  
0%

---

## JUGABILIDAD

Más del 90% de los usuarios se encontraron satisfechos con el estado de las mecánicas de movilidad, sin embargo se realizaron recomendaciones respecto a la baja velocidad de caída del jugador, la sensibilidad de los controles y unos inconvenientes relacionados a los efectos de sonido de ciertas zonas.

En lo que respecta al sistema de combate, su recibimiento fue aceptable, sin embargo era lo esperado considerando que el producto aún es un prototipo.

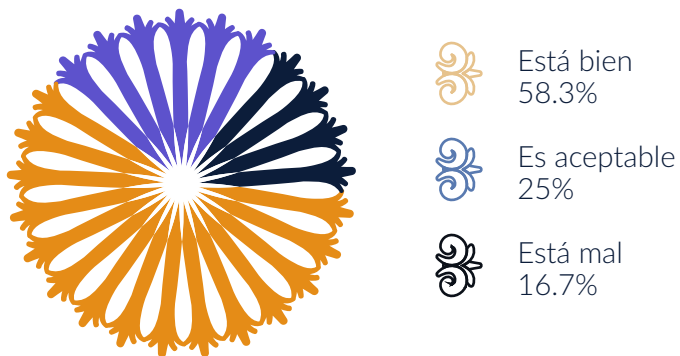
Gráfica 48 - ¿Cómo sentiste la reacción de los controles al moverte y saltar?



Gráfica 49 - ¿Cómo sentiste la movilidad general?



Gráfica 50 - ¿Cómo sentiste el sistema de plataformas?

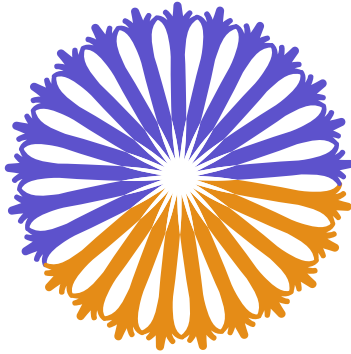


---

## NIVEL

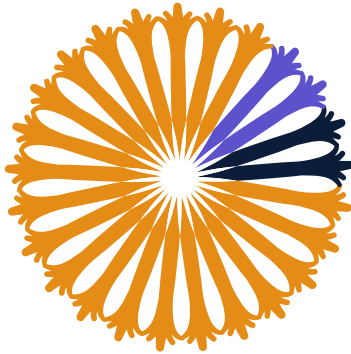
El diseño del nivel tanto en su estructura como en su apartado visual fue muy bien recibido, si bien hay ciertos puntos relacionados a la iluminación y unos problemas muy específicos relacionados a la colisiones, en general, el resultado fue muy satisfactorio.

Gráfica 51 - ¿Qué tan intuitivo fue identificar la ruta adecuada para completar el nivel?



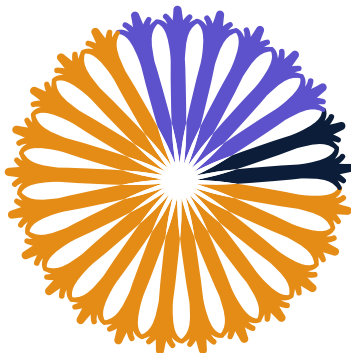
-  Muy intuitivo 41.7%
-  Algo intuitivo 58.3%
-  Regular 0%




Gráfica 52 - ¿Qué opinas del apartado visual y la composición de las plataformas del nivel?



-  Están muy bien 88.3%
-  Están bien 8.3%
-  Están regular 8.3%

Gráfica 53 - ¿Qué opinas del diseño de los escenarios de los fondos?



-  Están muy bien 66.7%
-  Están bien 25%
-  Están regular 8.3%

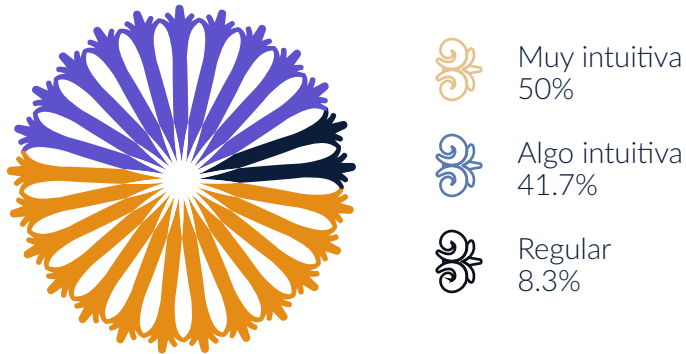


---

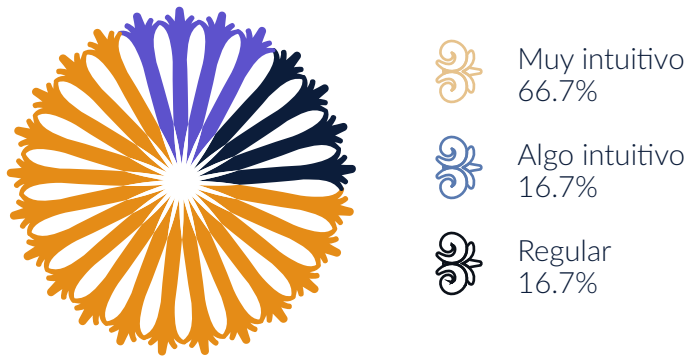
## INTERFAZ

Si bien la interfaz aún posee ciertos elementos a mejorar, los últimos cambios mejoraron bastante la impresión de los usuarios respecto a la misma. Las principales recomendaciones se centran en agregar ciertos accesos para desplazarse mejor entre los diferentes menús ofrecidos y hacer más visible cuando el jugador se encuentra en un menú.

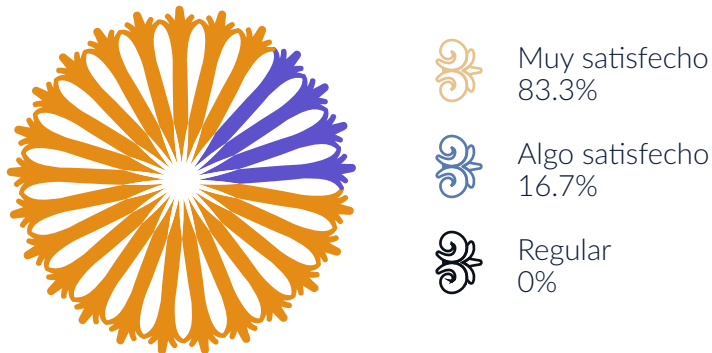
Gráfica 54 - ¿Qué tan intuitiva te pareció la navegación por la interfaz?



Gráfica 55 - ¿Qué tan intuitivos te parecieron los íconos de la interfaz?



Gráfica 56 - ¿Cuál es tu nivel de satisfacción con el diseño visual actual de la interfaz?



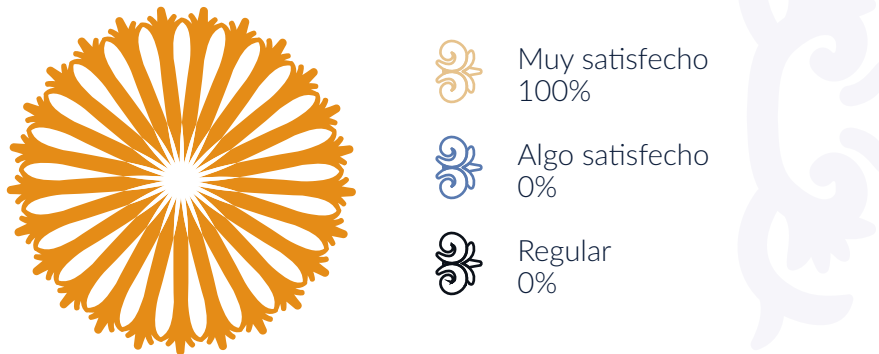
## PERSPECTIVA DEL PSICÓLOGO

Esta sección tiene como objetivo analizar desde una perspectiva profesional el diseño conceptual del prototipo y su correcta aplicación de los términos trabajados. La encuesta se realizó a un pequeño grupo de psicólogos, los cuales probaron el videojuego y respondieron desde su respectiva rama de la psicología.

Los resultados en este proceso fueron altamente satisfactorios, pues los expertos dieron su aprobación total sobre el producto y consideran que posee el potencial para cumplir su meta. Sin embargo también dieron recomendaciones importantes para mejorar la calidad del mensaje y dirigir mejor la temática tratada.

Por un lado, se debe mostrar de manera más evidente la corrupción en el personaje, no simplemente limitando su vida, sino que hacer que esta afecte en más formas al jugador, como puede ser en su movilidad. Igualmente se debería fortalecer el apartado que representa la esperanza, para que sea más claro el mensaje a los ojos de los jugadores, demostrando claramente que existe una posibilidad de tratar con esta problemática.

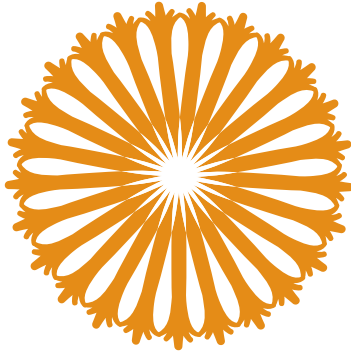
Gráfica 57 - ¿Cómo calificarías la propuesta conceptual y psicológica del proyecto?






Gráfica 58 - ¿Crees que en una versión final el producto pueda cumplir con su objetivo?

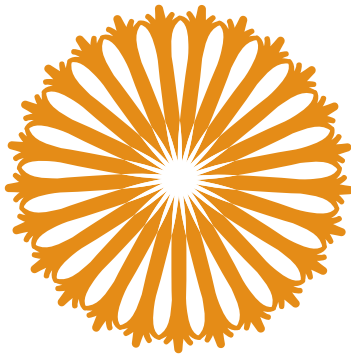





Gráfica 59 - ¿Consideras que la mecánica de la “Corrupción” representa adecuadamente el desgaste emocional de la depresión?



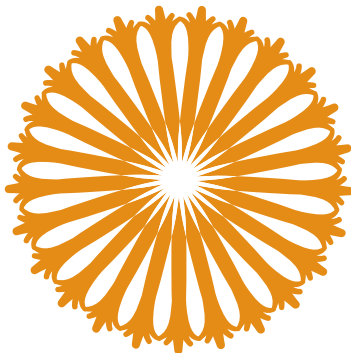
-  Lo representa claramente 100%
-  Se alcanza a entender 0%
-  No se entiende 0%




Gráfica 60 - ¿La mecánica de recuperar la “Lágrima” transmite de forma clara el mensaje de resiliencia y esperanza?



-  Lo transmite claramente 100%
-  Apenas queda claro 0%
-  No lo transmite 0%

Gráfica 61 - ¿Consideras que el proyecto cumple con su objetivo principal de generar conciencia sobre la depresión?



-  Lo cumple claramente 100%
-  Lo cumple parcialmente 0%
-  No lo cumple 0%





LA SÍNTESIS



---

## CONCLUSIONES

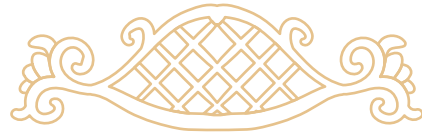
---

**E**l presente proyecto representa un avance significativo en la implementación del entretenimiento digital como lo son los videojuegos en la concienciación sobre los problemas de salud mental. A través de su narrativa de fantasía oscura y su ambientación en el subconsciente de un héroe atormentado, MindWorld ofrece una experiencia inmersiva que no solo entretiene, sino que también busca transmitir un mensaje, actuando como un catalizador para generar conciencia sobre la salud mental, desafiando el estigma y promoviendo un diálogo abierto.

Al ofrecer una representación de las herramientas para superar la depresión, el juego busca proporcionar una sensación de esperanza y demostrar que los videojuegos tienen la capacidad de ayudar a las personas a superarse y ser cada vez mejores.

Teniendo en cuenta esto, se puede concluir que los videojuegos, muy por el contrario de lo que se cree normalmente, pueden ofrecer mucho más de lo que aparentan a simple vista, pues además de ser medio de entretenimiento sirven como una herramienta poderosa de comunicación que puede incentivar a la empatía y la comprensión hacia aquellos que luchan contra diversos problemas.

---

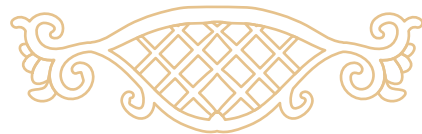


## SUGERENCIAS

El estado actual de MindWorld se trata de un prototipo en el cual se busca mostrar las capacidades de los videojuegos como una herramienta de comunicación y concientización, sin embargo no es un resultado final, es la base de un producto que busca desarrollarse por completo de manera comercial para múltiples plataformas y regiones a nivel mundial.

MindWorld es un proyecto que busca estar en evolución constante, pues como se especifica en la metodología IDER, se está en un ciclo de experimentación y refinamiento donde siempre y cuando existan puntos que mejorar o errores que solucionar, cuando sea posible, el proyecto se mantendrá en crecimiento y mejora.

Actualmente MindWorld cuenta con un único nivel y mecánicas en su estado más básico, sin embargo son elementos que se fortalecerán con el paso del tiempo hasta tener la experiencia fluida, con personajes interesantes y muchos espacios por explorar, donde se pueda contar la historia en su totalidad.







# CAPÍTULO DOS

# FINAL

---

Una buena investigación requiere de bases  
sólidas que la sustenten.



---

# LAS FUENTES

---

- Aggro Crab. (2024). Another Crab's Treasure. Steam. [https://store.steampowered.com/app/1887840/Another\\_Crabs\\_Treasure/](https://store.steampowered.com/app/1887840/Another_Crabs_Treasure/)
- Albornoz, M. C. (2014, Octubre 20). Diseño de interfaz gráfica de usuario [Objeto de conferencia]. XVI Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación.
- Barlow, D. (2002). Anxiety and its disorders: the nature and treatment of anxiety and panic (2nd ed.). Guilford Press.
- Belli, S., & López Raventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social, (14), 159-179.
- Campbell, J. (1972). El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito. Fondo de Cultura Económica
- CAPCOM. (2018). Mega Man X Legacy Collection. Steam. [https://store.steampowered.com/app/743890/Mega\\_Man\\_X\\_Legacy\\_Collection/?l=spanish](https://store.steampowered.com/app/743890/Mega_Man_X_Legacy_Collection/?l=spanish)
- Cortés Ortiz, A. (2022). Cambios morfológicos en el cerebro durante la depresión [Tesis de licenciatura]. In Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Instituto de Fisiología, Facultad de Medicina.
- Fernández Belliure, A. J. (2022). Desarrollo de un videojuego Soulslike en Unreal Engine [Trabajo de fin de grado]. Universidad de Alicante.
- From Software. (2018, May 23). DARK SOULS™: REMASTERED. Steam. [https://store.steampowered.com/app/570940/DARK\\_SOULS\\_REMASTERED/](https://store.steampowered.com/app/570940/DARK_SOULS_REMASTERED/)
- Guzsvinecz, T. (2023). The correlation between positive reviews, playtime, design and game mechanics in souls-like role-playing video games. Multimedia Tools and Applications, 82. <https://doi.org/10.1007/s11042-022-12308-1>
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. AAAI.
- Ibáñez Villalobos, G. P. (2018). De los métodos en señalética, wayfinding y diseño gráfico experiencial. In De los métodos y las maneras (pp. 21 - 29). Azcapotzalco.
- Jojoa, D., & Estrada, L. (2018). Susurros la llorona [Proyecto de grado]. Universidad de Nariño.
- Kowal, M., Conroy, E., Ramsbottom, N., Smithies, T., Toth, A., & Campbell, M. (2021). Gaming Your Mental Health: A Narrative Review on Mitigating Symptoms of Depression and Anxiety Using Commercial Video Games. JMIR Serious Games, 9(2).
- McKee, R. (2009). El guión: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones (J. J. Lockhart Domeño, Trad.). Alba Editorial. (Obra original publicada en 1997).
- Olivar Urbina, N. (2020). El neuromarketing: una herramienta efectiva para el posicionamiento de un nuevo producto. Revista Academia & Negocios, 6(1), 127-142.

Palaus, M., Marron, E., Viejo-Sobera, R., & Redolar-Ripoll, D. (2017). Neural Basis of Video Gaming: A Systematic Review. *Frontiers in Human Neuroscience*, 11(248).

PEGI. (n.d.). PEGI. Retrieved May 7, 2023, from <https://pegi.info/es>

Pine, R., Felming, T., McCallum, S., & Sutcliffe, K. (2020, Agosto 12). The Effects of Casual Videogames on Anxiety, Depression, Stress, and Low Mood: A Systematic Review. *Games for Health Journal*, 9(4).

Pinzón, L. M. (2022). TRAMO [Curso presencial]. Pasto, Colombia.

Sampieri, R. H., Collado, C. F., & Baptista Lucio, M. d. P. (2014). *Metodología de la investigación* (6th ed.). Mc Graw Hill Education.

Soy Vida. (2020, Junio 22). Qué enfermedades puede provocar una depresión. Soyvida. Retrieved Mayo 7, 2023, from <https://www.soyvida.com/depresion/Que-enfermedades-puede-provocar-una-depresion-20200622-0008.html>

Sutton Smith, B. (2001). *The ambiguity of play*. Harvard University.

Team Cherry. (2017). *Hollow Knight* on Steam. Steam. [https://store.steampowered.com/app/367520/Hollow\\_Knight/](https://store.steampowered.com/app/367520/Hollow_Knight/)

URF Academy. (2019). Módulo 1: 8 tipos de diversión y sensación de juego. <https://www.riotgames.com/es/la-academia-urf-online/el-curriculum>

URF Academy. (2019). Módulo 2: Objetivos y ritmo. <https://www.riotgames.com/es/la-academia-urf-online/el-curriculum>

URF Academy. (2019). Módulo 3: Decisiones significativas y oposición. <https://www.riotgames.com/es/la-academia-urf-online/el-curriculum>

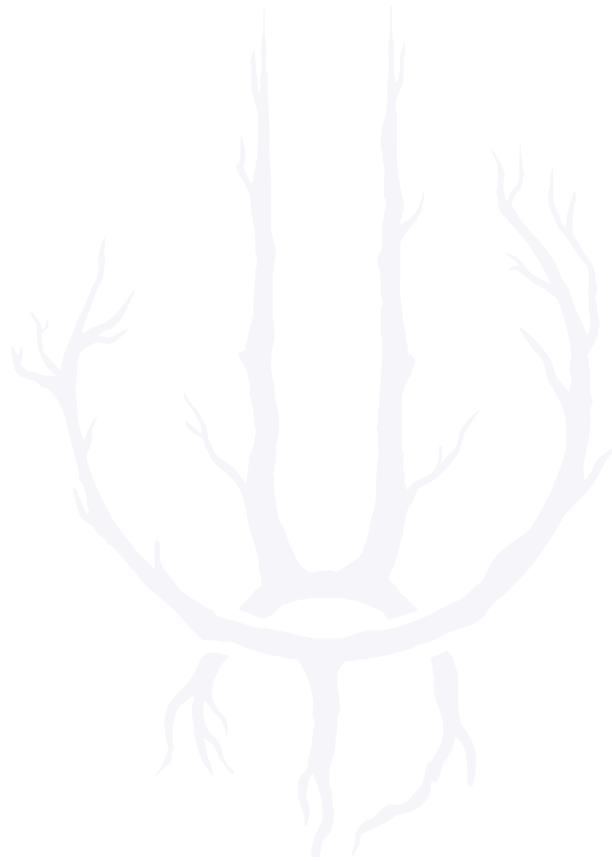
 **LOS ANEXOS**   
DOCUMENTOS

 ART BOOK I 

[https://drive.google.com/drive/folders/1gQR-3zuGPclhtZ0pyygGr4gJ\\_BoNiRyX?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1gQR-3zuGPclhtZ0pyygGr4gJ_BoNiRyX?usp=sharing)

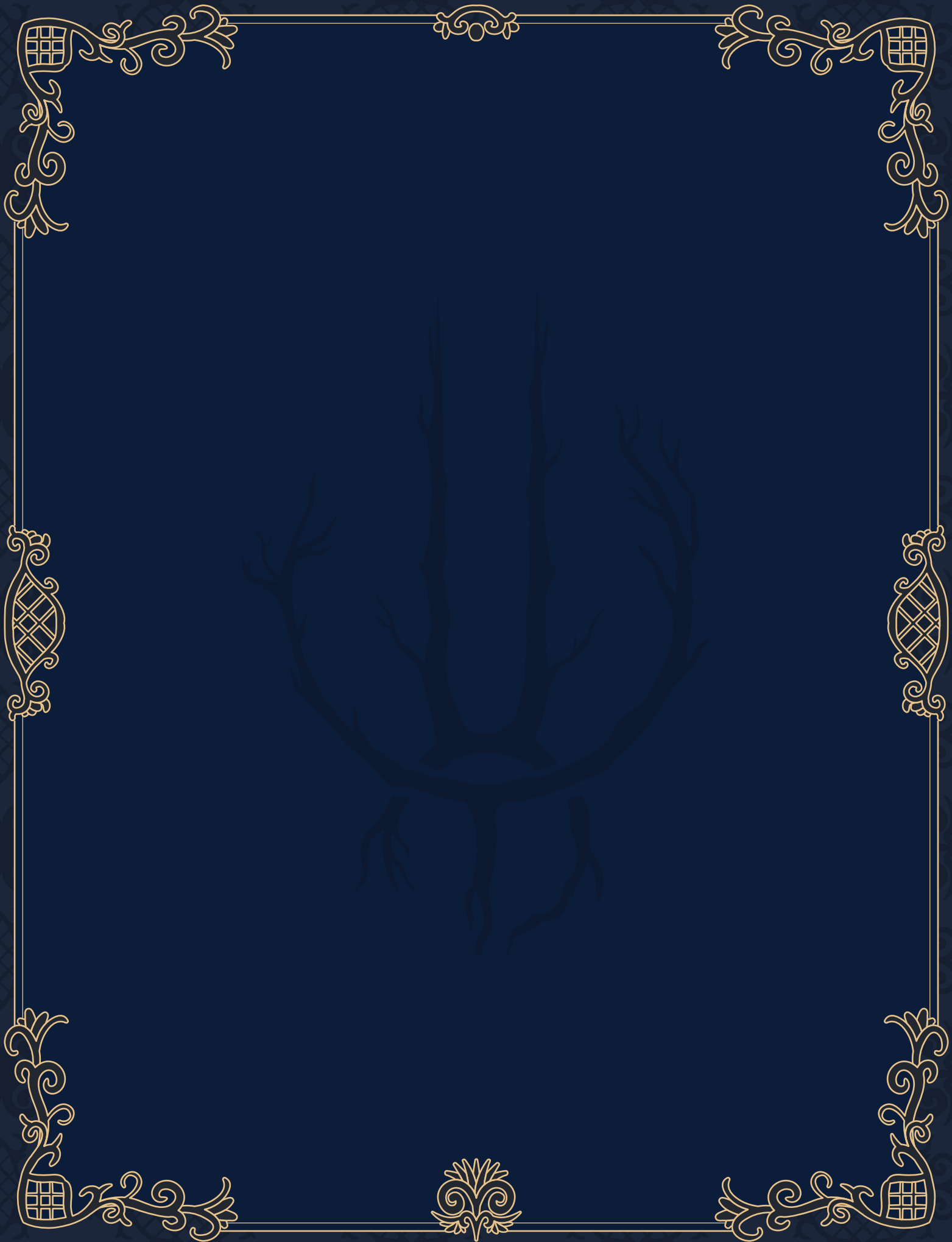
 VERSIONES 

<https://drive.google.com/drive/folders/1vaEd9ekfXdLGrzz2WHEBLdgesfjjRNMm?usp=sharing>









 <p>UNIVERSIDAD <b>CESMAG</b> NIT: 800.109.387-7 VIGILADA MINEDUCACIÓN</p>	<b>CARTA DE ENTREGA TRABAJO DE GRADO O TRABAJO DE APLICACIÓN – ASESOR(A)</b>	<b>CÓDIGO:</b> AAC-BL-FR-032
		<b>VERSIÓN:</b> 1
		<b>FECHA:</b> 09/JUN/2022

San Juan de Pasto, 27 de Abril de 2026

Biblioteca  
**REMIGIO FIORE FORTEZZA OFM. CAP.**  
Universidad CESMAG  
Pasto

Saludo de paz y bien.

Por medio de la presente se hace entrega del Trabajo de Grado / Trabajo de Aplicación denominado “Creación del Prototipo de un Videojuego de Rol de Acción que Contribuya a Generar Conciencia sobre la Depresión en Jóvenes Adultos”, presentado por el autor Joseph Woodcock Salomón del Programa Académico de Diseño Gráfico al correo electrónico biblioteca.trabajosdegrado@unicesmag.edu.co. Manifiesto como asesor(a), que su contenido, resumen, anexos y formato PDF cumple con las especificaciones de calidad, guía de presentación de Trabajos de Grado o de Aplicación, establecidos por la Universidad CESMAG, por lo tanto, se solicita el paz y salvo respectivo.

Atentamente,


  
**Daniel Jojoa Burgos**  
87063132  
Diseño Grafico  
3153353484  
1dajobu@gmail.com

 <b>UNIVERSIDAD CESMAG</b> <small>NIT: 800.109.387-7 VIGILADA MINEDUCACIÓN</small>	<b>AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE GRADO O TRABAJOS DE APLICACIÓN EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>CÓDIGO:</b> AAC-BL-FR-031
		<b>VERSIÓN:</b> 1
		<b>FECHA:</b> 09/JUN/2022

<b>INFORMACIÓN DEL (LOS) AUTOR(ES)</b>	
<b>Nombres y apellidos del autor:</b> Joseph Woodcock Salomón	<b>Documento de identidad:</b> 1004189850
<b>Correo electrónico:</b> jwoodcock.9850@unicemsag.edu.co	<b>Número de contacto:</b> 3017097355
<b>Nombres y apellidos del autor:</b>	<b>Documento de identidad:</b>
<b>Correo electrónico:</b>	<b>Número de contacto:</b>
<b>Nombres y apellidos del autor:</b>	<b>Documento de identidad:</b>
<b>Correo electrónico:</b>	<b>Número de contacto:</b>
<b>Nombres y apellidos del autor:</b>	<b>Documento de identidad:</b>
<b>Correo electrónico:</b>	<b>Número de contacto:</b>
<b>Nombres y apellidos del asesor:</b> Daniel Jojoa Burgos	<b>Documento de identidad:</b> 87063132
<b>Correo electrónico:</b> 1dajobu@gmail.com	<b>Número de contacto:</b> 3153353484
<b>Título del trabajo de grado:</b> Creación del Prototipo de un Videojuego de Rol de Acción que Contribuya a Generar Conciencia sobre la Depresión en Jóvenes Adultos	
<b>Facultad y Programa Académico:</b> Facultad de arquitectura y bellas artes - Diseño gráfico	

En mi (nuestra) calidad de autor(es) y/o titular (es) del derecho de autor del Trabajo de Grado o de Aplicación señalado en el encabezado, confiero (conferimos) a la Universidad CESMAG una licencia no exclusiva, limitada y gratuita, para la inclusión del trabajo de grado en el repositorio institucional. Por consiguiente, el alcance de la licencia que se otorga a través del presente documento, abarca las siguientes características:

- a) La autorización se otorga desde la fecha de suscripción del presente documento y durante todo el término en el que el (los) firmante(s) del presente documento conserve (mos) la titularidad de los derechos patrimoniales de autor. En el evento en el que deje (mos) de tener la titularidad de los derechos patrimoniales sobre el Trabajo de Grado o de Aplicación, me (nos) comprometo (comprometemos) a informar de manera inmediata sobre dicha situación a la Universidad CESMAG. Por consiguiente, hasta que no exista comunicación escrita de mi(nuestra) parte informando sobre dicha situación, la Universidad CESMAG se encontrará debidamente habilitada para continuar con la publicación del Trabajo de Grado o de Aplicación dentro del repositorio institucional. Conozco(conocemos) que esta autorización podrá revocarse en cualquier momento, siempre y cuando se eleve la solicitud por escrito para dicho fin ante la Universidad CESMAG. En estos eventos, la Universidad CESMAG cuenta con el plazo de un mes después de recibida la petición, para desmarcar la visualización del Trabajo de Grado o de Aplicación del repositorio institucional.

 <b>UNIVERSIDAD CESMAG</b> <small>NIT: 800.109.387-7 VIGILADA MINEDUCACIÓN</small>	<b>AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE GRADO O TRABAJOS DE APLICACIÓN EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>CÓDIGO:</b> AAC-BL-FR-031
		<b>VERSIÓN:</b> 1
		<b>FECHA:</b> 09/JUN/2022



- b) Se autoriza a la Universidad CESMAG para publicar el Trabajo de Grado o de Aplicación en formato digital y teniendo en cuenta que uno de los medios de publicación del repositorio institucional es el internet, acepto(amos) que el Trabajo de Grado o de Aplicación circulará con un alcance mundial.
- c) Acepto (aceptamos) que la autorización que se otorga a través del presente documento se realiza a título gratuito, por lo tanto, renuncio(amos) a recibir emolumento alguno por la publicación, distribución, comunicación pública y/o cualquier otro uso que se haga en los términos de la presente autorización y de la licencia o programa a través del cual sea publicado el Trabajo de grado o de Aplicación.
- d) Manifiesto (manifestamos) que el Trabajo de Grado o de Aplicación es original realizado sin violar o usurpar derechos de autor de terceros y que ostento(amos) los derechos patrimoniales de autor sobre la misma. Por consiguiente, asumo(asumimos) toda la responsabilidad sobre su contenido ante la Universidad CESMAG y frente a terceros, manteniéndose indemne de cualquier reclamación que surja en virtud de la misma. En todo caso, la Universidad CESMAG se compromete a indicar siempre la autoría del escrito incluyendo nombre de(los) autor(es) y la fecha de publicación.
- e) Autorizo(autorizamos) a la Universidad CESMAG para incluir el Trabajo de Grado o de Aplicación en los índices y buscadores que se estimen necesarios para promover su difusión. Así mismo autorizo (autorizamos) a la Universidad CESMAG para que pueda convertir el documento a cualquier medio o formato para propósitos de preservación digital.

**NOTA:** En los eventos en los que el trabajo de grado o de aplicación haya sido trabajado con el apoyo o patrocinio de una agencia, organización o cualquier otra entidad diferente a la Universidad CESMAG. Como autor(es) garantizo(amos) que he(hemos) cumplido con los derechos y obligaciones asumidos con dicha entidad y como consecuencia de ello dejo(dejamos) constancia que la autorización que se concede a través del presente escrito no interfiere ni transgrede derechos de terceros.

Como consecuencia de lo anterior, autorizo(autorizamos) la publicación, difusión, consulta y uso del Trabajo de Grado o de Aplicación por parte de la Universidad CESMAG y sus usuarios así:

- Permiso(permitimos) que mi(nuestro) Trabajo de Grado o de Aplicación haga parte del catálogo de colección del repositorio digital de la Universidad CESMAG por lo tanto, su contenido será de acceso abierto donde podrá ser consultado, descargado y compartido con otras personas, siempre que se reconozca su autoría o reconocimiento con fines no comerciales.

En señal de conformidad, se suscribe este documento en San Juan de Pasto a los 27 días del mes de Abril del año 2026.

	
Firma del autor	Firma del autor
Nombre del autor: Joseph Woodcock Salomón	Nombre del autor:
Firma del autor	Firma del autor
Nombre del autor:	Nombre del autor:
 Nombre del asesor: Daniel Jorda Burgos	



UNIVERSIDAD  
**CESMAG**  
NIT: 800.109.387-7  
VIGILADA MINEDUCACIÓN

**AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE  
GRADO O TRABAJOS DE APLICACIÓN EN  
REPOSITORIO INSTITUCIONAL**

**CÓDIGO:** AAC-BL-FR-031

**VERSIÓN:** 1

**FECHA:** 09/JUN/2022