

## **La Evolución del Apartado Visual en los Videojuegos**

### *The Evolution of Graphics in Video Games*

**Autor:** Alejandro Pellegrini

**Carrera:** Lic. en Diseño Gráfico

**Mail:** alepele@gmail.com

### **Resumen**

El trabajo de investigación que originó el presente artículo tuvo como objetivo analizar la evolución del apartado visual de los videojuegos desde el año 1980 hasta la actualidad. Se seleccionó un corpus compuesto por títulos enmarcados en los géneros rol y acción-aventura. La muestra consistió en tres videojuegos por cada uno de los géneros seleccionados. En ambos casos se trató de sagas clásicas que manifiestan una evolución visual a lo largo de los años: *Final Fantasy* y *The Legend of Zelda*. Las principales conclusiones obtenidas fueron que las características técnicas de cada plataforma determinan cuán definidos pueden llegar a ser los gráficos de un videojuego, pero no condicionan necesariamente su estilo visual. Esto lo establece el estilo artístico, que resulta del concepto del videojuego. Para lograr transmitir gráficamente dicho concepto, los diseñadores se valen de herramientas denominadas motores gráficos, empleadas para dar forma a todo tipo de videojuegos. Sin embargo, no son los proyectos los que se adaptan a los motores, sino que los motores gráficos son los que deben adecuarse a cada videojuego.

## **Abstract**

The aim of the present research is to analyze the evolution of the graphics of video games since 1980 up to the present day. The following cutback of corpus has been chosen: titles framed by these two genres: role and action/adventure.

The sample consists of three different video games for each selected genre. In both cases there are instances of classic sagas which exhibit the visual evolution over the years: *Final Fantasy* and *The Legend of Zelda*. The main conclusions were that the technical characteristics of each platform determine how defined can be the graphics of a video game. This does not necessarily predetermine its visual style; instead, the artistic style does, which results from the concept of the video game. For the purpose of graphically communicating such concept rationally, designers have tools called graphics engines, which are used to shape up every type of video game. However, it is not designers who put up with the engines but the engines that have to get used to each project.

**Palabras claves:** Videojuegos, diseño gráfico, apartado visual, interfaz, *Final Fantasy*, *The Legend of Zelda*.

**Keywords:** Videogames, graphic design, graphics, interface, *Final Fantasy*, *The Legend of Zelda*.

## **I - Introducción**

El concepto de evolución suena muy a menudo en la industria del videojuego. En poco más de 40 años, el software de entretenimiento ha nacido, madurado y sido adoptado por los usuarios. Dicho software ha evolucionado no sólo en su faz tecnológica, sino también en su concepción como forma de entretenimiento.

Debido a que las personas somos seres visuales, percibimos y captamos la información más rápidamente a través de nuestros ojos. Por esta razón, uno de los aspectos que más impacto

genera en los videojuegos y que ha cambiado progresivamente, adaptándose a los tiempos que corren y a las tecnologías disponibles, es el apartado visual, puesto que es el que más fácilmente consumimos y con mayor rapidez.

En el trabajo de investigación que dio origen a este escrito se buscó analizar el cambio de los gráficos en los videojuegos a través de los años, desde los antiguos píxeles hasta las imágenes fotorrealistas que se pueden encontrar actualmente en algunos de los videojuegos disponibles a la venta. Dicha investigación se llevó a cabo tomando como eje seis unidades de análisis: Estilo Gráfico, Protagonista, Antagonista, Entornos, Interfaz Gráfica e Isologotipo. A su vez, éstas fueron interpretadas a través de cuatro categorías de análisis: Morfología, Color, Tipografía/Personalidad e Imágenes Retóricas. El problema de investigación que se buscó responder a lo largo del trabajo de investigación fue enunciado como sigue: ¿Cómo ha evolucionado el apartado visual de los videojuegos desde la década de los '80 hasta la actualidad?

El objetivo general del trabajo de investigación antes mencionado fue analizar la evolución del apartado visual de los videojuegos, desde el año 1980 hasta la actualidad, en los géneros rol y acción-aventura. Los objetivos específicos apuntaron a explorar cómo las especificaciones técnicas de las plataformas determinaron el apartado visual de los videojuegos; identificar qué motores gráficos y qué estilos visuales se han utilizado en la creación de las sagas a analizar; describir los aspectos morfológicos empleados para transmitir el concepto y la personalidad del videojuego; comprender los lineamientos en el diseño de videojuegos, y de esa manera determinar diferencias y semejanzas con los del diseño gráfico.

## **II - Metodología**

Se optó por una investigación de tipo exploratoria debido a la escasez de investigaciones desarrolladas en relación con la evolución del apartado visual en los videojuegos desde el punto de vista del diseño gráfico y se empleó el método cualitativo. La técnica empleada fue el análisis de contenido.

Se seleccionó como corpus videojuegos enmarcados en los géneros rol y acción-aventura, debido a la diversidad de características particulares que presentan y su popularidad entre los consumidores. A su vez, la muestra consistió en tres juegos diferentes por cada uno de los géneros seleccionados. Se trata, en ambos casos, de sagas clásicas que manifiestan una evolución visual a lo largo de los años, las cuales son:

- ***Final Fantasy***: *Final Fantasy*, *Final Fantasy VII* y *Final Fantasy XIII*.
- ***The Legend of Zelda***: *The Legend of Zelda*, *The Legend of Zelda: The Wind Waker* y *The Legend of Zelda: Skyward Sword*.

## II. 1 - Sobre los videojuegos objeto de análisis

A continuación ofreceremos una breve descripción de los videojuegos que analizados en el trabajo de investigación del cual es producto este artículo.

***Final Fantasy***: Es una franquicia de videojuegos creada por *Hironobu Sakaguchi* y desarrollada por *Square Enix* (antes conocida como *Squaresoft*), siendo también propiedad de esta. La saga se centra en una serie fantástica de videojuegos RPG, también incluyendo películas animadas, anime, medios de comunicación impresos, entre otros productos. Comenzó en 1987 con el videojuego homónimo, según Pelador (2012), desarrollado para intentar salvar a *Squaresoft* de la bancarrota. El juego fue todo un éxito y permitió el desarrollo de secuelas. La serie de videojuegos se ha ido adaptando a otros géneros como los RPG táctico, RPG de acción MMORPG, y carreras.

***The Legend of Zelda***: Es una serie de videojuegos creada por los diseñadores *Shigeru Miyamoto* y *Takashi Tezuka*, y desarrollada por *Nintendo*, quien también se encarga de su distribución internacional. A lo largo de sus títulos se describen las heroicas aventuras del joven guerrero *Link*, que debe enfrentarse a peligros y resolver acertijos con los primordiales objetivos de rescatar a la Princesa *Zelda*, derrotar a *Ganondorf* y salvar su hogar, el reino de *Hyrule*. A partir del lanzamiento del primer juego, el 21 de febrero de 1986, la serie ha logrado mucha popularidad acompañada de numerosas críticas favorables en la industria especializada, traducidas en nivel internacional (Escandell, 2011).

## II. 2 - Categorías y unidades de análisis empleadas

### *Unidades de análisis*

- *Estilo gráfico:* Es el recurso utilizado por los diseñadores el cual permite el diseño, la creación y la representación visual de un videojuego.
- *Protagonista:* Es el personaje principal de la historia.
- *Antagonista:* Es el personaje de la historia que representa la oposición al protagonista.
- *Entornos:* Corresponden a los diferentes escenarios donde la acción se lleva a cabo.
- *Interfaz gráfica:* Este elemento consiste en proporcionar un entorno visual sencillo para permitir la comunicación entre el juego y el usuario.
- *Isologotipo:* Signo tipográfico en el cual la conjunción del símbolo gráfico y el texto funciona como un todo para significar algo.

### *Categorías de análisis*

- Color.
- Morfología.
- Tipografía/Personalidad.
- Imágenes retóricas.

## III - Análisis del corpus

### III. 1 - Estilo gráfico

El primer *Final Fantasy*, desarrollado para la *Nintendo Entertainment System (NES)*, utiliza un estilo visual denominado pixel art: se trata de imágenes generadas por medio de píxeles, que es la menor unidad homogénea en color de una imagen digital. Éste se asemeja al

puntillismo, diferenciándose principalmente en las herramientas utilizadas para la creación de las imágenes: computadoras y programas en lugar de pinceles y lienzos.

El apartado visual de *Final Fantasy VII*, en cambio, está basado en un motor gráfico en tres dimensiones. Fue el primero en la saga en utilizar este tipo de tecnología. Dejando de lado los sprites en dos dimensiones que se utilizaban en la primera entrega se dispuso a incursionar en ésta nueva tendencia gráfica de la industria. Ahora, los elementos del juego constituidos por polígonos poseen alto, ancho y profundidad, lo que da como resultado gráficos más realistas.

El desarrollo del título comenzó en un principio para la *SNES*, aunque más tarde se trasladó a su sucesora, la *Nintendo 64*. Debido a la falta de espacio de almacenamiento de los cartuchos de ésta última y el rechazo por parte de *Nintendo* de lanzar el juego en varias unidades, hizo que finalmente el juego se desarrolle para la máquina de la competencia, la *PlayStation* de *Sony*.

A diferencia de las entregas anteriores, el estilo gráfico que se ha empleado para dar forma a *Final Fantasy XIII* son los gráficos fotorrealistas en alta definición. Para ello, *Square Enix* diseñó un nuevo motor gráfico exclusivo para las nuevas entregas de la saga denominado *Crystal Tools*. De acuerdo con Calvin Chan (2012), se creó para ser utilizado en *PS3*, *XBOX 360*, *Wii* y *Windows*, aunque fue diseñado principalmente para la *PS3*. La alabanza principal que ha recibido el motor es por su capacidad para hacer escenas *CGI* de gran fidelidad. Otras de sus capacidades son su avanzado procesamiento de audio, cálculos de física y efectos especiales, todo ello en tiempo real.

Por otro lado, el primer videojuego de *The Legend of Zelda* fue desarrollado también para la *NES*, la misma consola que se desarrolló *Final Fantasy*. Por lo tanto, ambas sagas presentan el mismo estilo visual ya descrito anteriormente, el denominado: *Pixel art*.

*The Legend of Zelda: The Wind Waker*, por otro lado, se caracteriza por romper con la estética más realista y oscura empleada en anteriores entregas de la saga (como en *Ocarina of Time* o en *Majora's Mask*) al apostar por una reinterpretación visual de este mundo fantástico a través del estilo gráfico denominado *Cel Shading*. De acuerdo con Díaz (2010), es una técnica de renderizado no fotorrealista diseñada para hacer que los gráficos

generados por computadora parezcan dibujados a mano. Es comúnmente usado para imitar el estilo de los cómics o de los dibujos animados.

Si bien el resultado visual del *Cel Shading* puede aparentar ser simplista, como si de un metraje animado se tratase, es un proceso complejo.

*The Legend of Zelda: Skyward Sword*, tercer capítulo de la saga que analizamos, utiliza un motor gráfico que combina el estilo visual empleado en *The Wind Waker*, el *Cel Shading*, con otro más realista, semejante al empleado en *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, desarrollada para *GameCube* y *Wii*. El estilo visual que presenta *Skyward Sword* posee influencias estilísticas del impresionismo, mientras que los cielos son un homenaje al artista postimpresionista Cézanne, por ser la corriente artística predilecta del autor de la saga, Miyamoto.

Una vez detallados los diferentes estilos visuales y artísticos empleados en estos videjuegos, se procederá a describir a los personajes que encarnan papeles fundamentales en la trama de ambas sagas, comenzando por los protagonistas.

### **III.2 - Descripción de los protagonista/s**

*Final Fantasy* no cuenta con un solo protagonista, sino con cuatro. El rol como jugador consiste en adoptar el papel de uno de los *Guerreros de la Luz*, cada uno de los cuales porta uno de los orbes elementales que representan a los cuatro elementos de la naturaleza: fuego, agua, viento y tierra. El objetivo del juego es restaurar la luz de dichos cristales corrompidos por las fuerzas del mal.

El protagonista de *Final Fantasy VII* es *Cloud Strife*, un joven ex miembro de una fuerza de élite del gobierno llamada *Soldado*, que ayuda a un grupo ecoterrorista conocida como *Avalancha* a detonar unos de los transformadores de *Mako* -energía espiritual del planeta- propiedad de la compañía de energía *Shinra Inc.* Aunque al principio parece muy serio y disciplinado, es caracterizado como un hombre con un gran sentido de la justicia.

En cambio, en la decimotercera entrega de la serie, la protagonista es *Lightning*. Una joven huérfana, cuyo verdadero nombre es *Claire Farron*, oriunda de la localidad de *Bodhum*. Adoptó ese nombre después de perder a sus padres para escapar de las vulnerabilidades e inseguridades de su antiguo ser y transformarse en una persona lo suficientemente fuerte como para poder cuidar a su hermana menor, *Serah*. En *Final Fantasy XIII*, *Lightning* es una ex militar que se embarca en un largo viaje para salvar a su hermana, que es convertida en cristal como resultado de haber cumplido con la misión que el *fal'Cie* -deidades pertenecientes a este mundo- *Ánima* le asignó.

Es la tercera protagonista femenina de toda la serie *Final Fantasy*, después de *Terra Branford*, de *Final Fantasy VI* y de *Yuna*, de *Final Fantasy X*.

En la saga *The Legend of Zelda* el protagonista es el mismo para todos los videojuegos. Se trata de *Link*, un niño valiente, vestido con ropajes verdes, que abandona su hogar para cumplir con su destino que es luchar contra las fuerzas del mal que amenazan las tierras de *Hyrule*. En su viaje, aprende a utilizar diferentes armas y objetos con los que supera los obstáculos que encuentra en su camino. Tras un largo periplo, finalmente vence a *Ganon* -antagonista de la historia- y se convierte en un héroe legendario. A pesar de ser el primer episodio en salir a la venta, no es el primero dentro del orden cronológico de la saga.

En *The Wind Waker*, *Link* es un niño que habita en la isla *Initia* y que, al cumplir su mayoría de edad recibe unos atuendos de color verdes similares a los que vestía el “Héroe del Tiempo” de la leyenda. Tras el secuestro de su hermana Abril, emprende una larga búsqueda en todo el Gran Mar, hasta finalmente convertirse en el “Héroe de los Vientos”, y portador de la Trifuerza del Valor, la Espada Maestra y la Batuta de los Vientos, con la que puede dominar el viento a voluntad.

En cambio, en *Skyward Sword*, *Link* se presenta como un adolescente de 17 años aprendiz de caballero. Posee una estrecha amistad con *Zelda*, hija del director de la Escuela de Caballeros. Ambos viven en *Neburia*, tierras que flotan sobre un mar de nubes en el cielo, por lo que los ciudadanos de este lugar utilizan a unas aves llamados *Neburís* para viajar de una isla a otra. La historia se desencadena tras el Torneo de la Diosa: una vez que *Link* gana la competición, *Zelda* le entrega como premio un manto sagrado y emprenden un paseo

sobre el mar de nubes. En ese momento, un tornado engulle a la coprotagonista, por lo que *Link* deberá partir en su búsqueda.

Además de contar con héroes carismáticos, ambas sagas presentan villanos que gozan de gran popularidad y reconocimiento por parte de los usuarios, los cuales serán analizados a continuación.

### **III.3 - Antagonistas**

*Garland* es el villano principal del primer *Final Fantasy*. La historia indica que una vez fue el mejor guerrero del reino de *Cornelia*, pero fue corrompido por el mal, y secuestró a la Princesa *Sara*. Es derrotado por los cuatro Guerreros de la Luz al principio del videojuego.

No obstante, los Guerreros descubren que creó un ciclo eterno junto con los cuatro demonios. Cuando los Guerreros de la Luz viajan al pasado, lo vuelven a encontrar y se convierte en *Caos* para luchar contra los héroes.

Al igual que *Garland*, *Sefirot* es el principal enemigo de *Final Fantasy VII*. En el juego se indica que perdió la razón al descubrir que nació de un horrible experimento llevado a cabo por el profesor *Hojo*. Extendió su odio sobre los humanos y finalmente a todo lo que existía en el mundo. Cree ser un elegido que ha de llevar adelante el deseo de *Madre*, *Jénova*. Busca la Materia Negra para invocar un enorme meteorito y provocar una herida mortal en el planeta. De esta manera, se apoderaría de su energía y se convertiría en un ser sobrenatural que gobierne sobre las corrientes vitales.

En *Final Fantasy XIII*, *Baldanders* es el verdadero nombre de *Galenth Dysley*, presidente del *Sanctum* y dirigente del *Nido*. La principal función de este *fal'Cie* es dirigir la política del *Nido*, haciéndose pasar por un ser humano. A su vez, en la historia del videojuego, es el encargado de guiar a los protagonistas para que se fortalezcan y consigan cumplir con su misión que es destruir el mundo flotante.

El principal antagonista de *The Legend of Zelda* es *Ganon*, un ser semejante a un cerdo humanoide conocido como el “Rey del mal”. Es el portador de la Trifuerza del Poder y

posee, además, asombrosos poderes mágicos y físicos. Tiende a ser presentado como la personificación del mal, en oposición a *Link*, quien representa a la benevolencia.

*Ganondorf*, al igual que en la mayoría de los videojuegos de *The Legend of Zelda*, es el principal villano de *The Wind Waker*. Al controlar al ave *Kranos*, cuyo fin es raptar a cualquier niña con orejas puntiagudas, *Ganon* busca encontrar a los poseedores de los fragmentos restantes de la legendaria Trifuerza, con la que pretende devolver al ahora reino sumergido de *Hyrule* a la superficie y convertirse en su gobernante supremo.

A diferencia de los dos anteriores capítulos de la saga que se analiza en el presente trabajo, el antagonista de *Skyward Sword* es *Grahim*, una de las autoridades de las tierras inferiores que se encuentran debajo de *Neburia*. Alardea en lo grande que es, haciéndose llamar el “Señor de los demonios”. Su principal objetivo es cazar a *Zelda* para utilizar su espíritu y resucitar a su amo, el “Heraldo de la muerte”. Al principio de la historia, *Grahim* se preocupa muy poco por *Link*, pero a medida que transcurre el tiempo entiende que el joven héroe representa un problema más grave del que pensaba.

#### **III.4 - Entornos**

A la diversidad de escenarios como palacios, pueblos, santuarios, cementerios, bosques, ruinas o cavernas que se muestran en *Final Fantasy*, hay que sumar la paleta de colores de la *NES* utilizados para que cada zona adopte una personalidad propia. El mapamundi, empleado muy a menudo para desplazarse de un punto geográfico a otro, es claro y sencillo. Indica de forma icónica, mediante símbolos, donde se encuentran las localizaciones más importantes que el mundo de este videojuego ofrece.

Por otro lado, los escenarios que presenta *Final Fantasy VII*, son de lo más variados. Como es habitual en la saga, se mezclan entornos futuristas (como la enorme ciudad de *Midgar*), con otros naturales tales como bosques, cuevas, entre otros. Estos no son generados en tiempo real por el motor gráfico del videojuego, sino que han sido pre-renderizados (es decir, generados previamente por computadora), con contadas animaciones en determinados objetos, como cortinas o niebla.

Visualmente, los paisajes que conforman el mundo de *Final Fantasy XIII* han sido creados con gran nivel de detalle, rebosantes de colores, formas y texturas dotándolos de variedad y personalidad única. Desde sus inicios, esta saga ha brindado un gran componente exploratorio. Siempre ha permitido que el jugador se moviera de un rincón a otro del mapa. *Final Fantasy XIII* no permite hacerlo. En su lugar, brinda una historia dramática y profunda, narrada a través de seis personajes que se ven envueltos en una trama de conspiraciones políticas, poder y magia que se revela poco a poco.

Al tratarse del primer título de la serie, *The Legend of Zelda* es el primero en ofrecer una perspectiva del reino de *Hyrule*, que está dividido en numerosas regiones y paisajes variados, como el *Bosque Perdido*, la *Montaña de la Muerte*, el *Lago Hylia*, un cementerio, una playa y un desierto. A lo largo de estas zonas, es donde el personaje *Link* deberá buscar los fragmentos de la *Trifuerza de la Sabiduría*, para así acceder a la *Montaña de la Muerte* y rescatar a *Zelda* de su cautiverio. A diferencia de otros mapamundi dentro de la saga, el jugador es capaz de explorar los territorios desde el inicio de la aventura, lo cual significa que el videojuego carece de un argumento lineal.

Las aventuras de *Link* en *The Wind Waker* se desarrollan mayoritariamente en el *Gran Mar*, un vasto océano compuesto de 49 islas, algunas de ellas habitadas por criaturas peculiares y que contienen poblados, mazmorras y otro tipo de obstáculos. Entre estas se encuentran la *Isla del Dragón*, habitada por la tribu *Rito*, una raza de aves antropomorfas, y protegida por *Valoo*, el espíritu del cielo. La *isla del Bosque*, habitada por la tribu *Korok*, seres con forma de pequeños árboles que pueden volar y que se comportan como niños pequeños, custodiada por el *Gran Árbol Deku*. También se encuentra la *Isla Initia*, donde habitan *Link*, su hermana y su abuela, junto con otras pocas familias. La *Isla Taura*, habitada por *hylianos*, protegida por el espíritu del mar: *Jabun*. Hay otro tipo de islas que están deshabitadas casi en su totalidad y solamente son pobladas por monstruos, las que también son de especial importancia para que el protagonista pueda continuar con el desarrollo de la historia.

La historia de *Skyward Sword*, sin embargo, narra que en el pasado la diosa *Hylia* con el poder de su lira salvó a la humanidad, y creó la tierra flotante *Neburia*, lugar donde unos

pocos seres humanos fueron para ser salvados. A todos los humanos se les entregó un ave de gran magnitud llamado *Neburí* para evitar que cayeran a las tierras inferiores.

*Neburia* es una ciudad que flota sobre las nubes, donde el personaje *Link* nació y se crió. Los habitantes de este lugar no saben de la existencia de ninguna de las tierras invadidas por las fuerzas del mal. *Link* pasa el gran parte del tiempo del videojuego en este lugar. La aventura se desarrollara en tres grandes regiones principales: en el *Bosque de Farone*, en el *Volcán de Eldin* y en el *Desierto de Lanayru*.

Es necesario tener presente que sin determinados elementos visuales que brinden en pantalla la información pertinente al usuario, sería imposible poder disfrutar plenamente de la experiencia que brindan estos videojuegos, por lo que el siguiente apartado que desarrollaremos será el de interfaz gráfica.

### **III.5 - Interfaz gráfica**

Las batallas de *Final Fantasy* consistían en un sistema basado en acciones realizadas por turnos, en el que se puede elegir comandos como Lucha, Magia, Objeto o Huida, en una interfaz dividida en varias ventanas. Las dos más prominentes se encuentran en la parte superior de la pantalla. La ventana de la izquierda, muestra a los enemigos y la de la derecha a los protagonistas. En las inferiores -de menor tamaño- a la izquierda, se halla una descripción de las acciones que se lleva a cabo en combate y el menú de opciones a la derecha. Estas ventanas poseen un marco con varios matices de color gris que emula el acabado visual propio del metal, que las encuadran y separan una de otra.

En diseño del menú del juego es similar al del sistema de batallas. Los cuatro protagonistas aparecen enmarcados a la derecha de la pantalla y ocupan la mayor parte de ésta. El resto de la información, como el dinero, el estado o el equipamiento de los héroes, se encuentra en el lado izquierdo.

La interfaz gráfica empleada en *Final Fantasy VII* heredó algunos aspectos característicos de la diseñada para *Final Fantasy*. Los elementos que se emplearon son el color azul de

fondo de los cuadros de texto, el menú de los personajes y de las batallas, la tipografía de color blanco y la mano con el dedo índice extendido empleada como puntero para seleccionar las opciones de los menús.

Por otro lado, los sistemas de menús y demás información en *Final Fantasy XIII* que se muestra en pantalla, se benefician por las capacidades visuales que ofrece el motor gráfico en alta definición. Tal es el caso del mapa, las opciones, o distintos tipos de estadísticas (como por ejemplo, el daño que ocasionan los ataques de los personajes a los enemigos). Si bien a grandes rasgos se mantiene gran parte de la información y de la estructura básica de diseño que se ha empleado en la saga, este apartado ha sido renovado visualmente casi por completo para estar a la corriente con los tiempos que corren. Para ello, se han empleado colores, texturas y disposiciones de los elementos de un modo diferentes a lo que venía siendo habitual en esta franquicia.

En cambio, como elemento a destacar en *The Legend of Zelda*, se encuentra que la interfaz gráfica se conjuga junto con la acción del juego y muestra, en el margen superior de la pantalla, los objetos equipados, la cantidad de *rupias* (cristales que se utilizan en el juego como moneda) que dispone el jugador, la salud de *Link* y demás información relevante. A su vez, cuenta con un inventario al que se accede a través del botón *start*, donde aparecen los diferentes objetos que están a disposición necesarios para continuar con el desarrollo de la aventura.

Por su parte, la interfaz gráfica de *The Wind Waker* sigue con los lineamientos marcados por los anteriores juegos de la saga. En la pantalla principal, donde transcurre toda la acción, aparece información imprescindible para el jugador, como la vitalidad y los puntos mágicos del personaje, la cantidad de rupias que dispone, los botones donde se asignan las armas y objetos y, por supuesto, el mapa. A su vez dispone, como en el anterior juego de la saga que analizamos, de un inventario donde son colocados todos los elementos que serán de utilidad para poder avanzar en la historia.

*Skyward Sword*, sin embargo, introduce una nueva forma con la que se interactúa con el mundo del videojuego. Ésta deja atrás el control tradicional para explotar las posibilidades del control por movimiento que el mando remoto de *Wii* ofrece. Por esta razón, la interfaz

gráfica del videojuego presenta algunas modificaciones con respecto a anteriores entregas para hacerla más funcional a las nuevas capacidades.

### **III.6 - Isologotipo**

Tanto en *Final Fantasy* como en *The Legend of Zelda*, el signo del primer videojuego no es exactamente un isologotipo debido a que carece de símbolo gráfico (el isotipo). No obstante, a partir de los segundos juegos de ambas series analizados; *Final Fantasy IV* y de *The Legend of Zelda: The Wind Waker*; los logotipos de las primeras entregas se rediseñan y se sistematizan para crear una identidad visual para ambas sagas. Se ha optado por emplear el mismo logotipo y variar el isotipo y su color según el capítulo, convirtiéndose en los diferenciadores iconográficos, además de la numeración, que conforman un sistema de comunicación visual que a su vez cada producto posee una personalidad única y se diferencia del resto.

## **IV - Reflexiones finales**

Las características técnicas de cada plataforma (ya sea *CPU*, *GPU* o memoria *RAM*) determinan cuán definidos o complejos pueden llegar a ser los gráficos de un videojuego, pero no condicionan necesariamente su estilo visual. Esto lo establece el estilo artístico, el cual resulta del concepto del que se erige el videojuego.

Para citar un ejemplo, *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, diseñado para la consola de sobremesa *Nintendo GameCube*, posee una estética que no fue delimitada por las capacidades técnicas de la consola. La misma era una de las más potentes de su generación, y podía brindar gráficos mucho más realistas que los que presentaba este videojuego. Esta se caracteriza por romper con la estética más realista y oscura empleada en anteriores entregas de la saga (como en *Ocarina of Time* o en *Majora's Mask*) al apostar por una reinterpretación visual de este mundo a través del estilo gráfico denominado *Cel Shading*,

que es comúnmente usado para imitar el estilo de los dibujos animados. Por lo tanto, el estilo visual de un videojuego no está necesariamente determinado por las características del hardware, sino que es el concepto del videojuego lo que los desarrolladores quieren mostrar lo que define el apartado visual.

Para lograr transmitir gráficamente dicho concepto, los diseñadores se valen de herramientas denominadas como motores gráficos, empleados para dar forma a los videojuegos. Pero no son estos los que se adaptan a los motores, sino que son ellos los que deben adecuarse a cada proyecto. En los *Final Fantasy* y los *The Legend of Zelda* analizados cada empresa desarrolló un motor gráfico específico para cada videojuego para poder subsanar las necesidades de diseño de las entregas sin limitaciones. Un ejemplo de esto es el *Crystal Tools*, motor gráfico diseñado por *Square Enix* exclusivamente para el desarrollo de los capítulos de *Final Fantasy* que concebían para las consolas de alta definición, como lo son *PlayStation 3* y *Xbox 360*.

Qué aspectos morfológicos -tales como el color, la forma o las texturas- se emplean en el diseño de cada videojuego, depende de qué se quiere contar y cómo desean hacerlo. En *The Legend of Zelda: Skyward Sword*, por ejemplo, se optó por utilizar un estilo visual que mezcla otros de naturaleza muy distinta: el realista y el *Cel Shading*. El resultado fue personajes con características caricaturescas y un uso del color que evoca al movimiento artístico vanguardista denominado como *Impresionismo*. Las manchas de colores acuarelados, semejantes a las huellas en el lienzo dejadas por el pincel, le confieren al videojuego una personalidad y estilo visual que busca hacerlo único.

También se puede afirmar que tanto el diseño gráfico como el diseño de videojuegos comparten lineamientos básicos y procesos creativos. Ambas disciplinas, al momento de crear un proyecto, se basan en un concepto principal. Una vez definido, las herramientas con la que disponen los diseñadores son las que se adaptan a él para poder transmitirlo de manera correcta. Si bien no siempre puede coincidir el soporte en el cual se creará, el objetivo es el mismo: transmitir y comunicar una idea, ya sea una historia, una marca o ambas. A pesar de que estas dos profesiones poseen sus propios campos de acción, los procesos creativos, las búsquedas de ideas y la consecuente plasmación de las mismas, son, en gran medida, compartidos.

La evolución visual de los videojuegos ha sido frenética. En poco más de 40 años el software de entretenimiento ha nacido y madurado hasta convertirse en una industria aún más poderosa que la del cine. A nivel visual, con las consolas de nueva generación ya anunciadas y las capacidades de procesamiento gráfico de los *PC* en constante avance, las empresas cuentan con herramientas suficientes para dar un paso adelante en este apartado. Tendrán la posibilidad de innovar en diversos aspectos como las expresiones faciales de los personajes, el renderizado del cabello y cómo éste se comporta, o de los propios tejidos corporales. La búsqueda parece ser brindar a los consumidores productos originales, cada vez más inmersivos y, especialmente, divertidos.

### **Bibliografía referenciada**

Chan, C. (2012). <http://goo.gl/BtE2cj>

Díaz, M. (2010). <http://goo.gl/iRMYBj>

Escandell, D. (2011). <http://goo.gl/W6tzhe>

Pelador, P. (2012). <http://goo.gl/VRyUNL>