

EL WORLDBUILDING APLICADO A LOS VIDEOJUEGOS

Miguel Ángel Guerrero Paredes, M^a José Martínez Gutiérrez, Diego Antonio Tanco Ochoa, Issam Tikent El Harty; tutorizado por Carmen Navarro Salinas

IES Isaac Peral



INTRODUCCIÓN

Debido al auge de las nuevas tecnologías y la consumición de material audiovisual en masa, este proyecto ha emergido. Ya que dada la importancia que tiene (pero no aparenta) el Worldbuilding en nuestro día a día, unida a una gran ambición y comodidad por el tema en concreto por parte del equipo, se ha encontrado necesario el desarrollo de esta investigación. Utilizando como base previa los documentos de *Art Of Retvia. Worldbuilding* y *Concept Art para un videojuego* de María Corell Fabra (2020), o *J.R.R. Tolkien: The Founder of Modern Day Fantasy World Building* de Shane A. Dwyer (2016), se ha indagado acerca de las distintas formas que existen para elaborar un mundo ficticio, los aspectos clave que lo definen, y las historias de eruditos en el tema como J.R.R. Tolkien o Brandon Sanderson. Tras ello se ha especificado más los puntos de el Worldbuilding y los videojuegos, conceptos que se relacionan entre sí en muy diversas maneras y que se han explorado mediante una variedad de ejemplos y definiciones.

OBJETIVOS

Objetivos generales

- Crear un mundo ficticio.
- Profundizar en el papel fundamental que juega el Worldbuilding en la narrativa visual.

Objetivos específicos

- Averiguar el proceso para realizar un Worldbuilding bien fundamentado y desarrollado.
- Exponer lo investigado mediante un proyecto propio.
- Indagar acerca del papel que juega el Worldbuilding en una historia.
- Descubrir y practicar nuevas herramientas para la elaboración de trabajos artísticos.

METODOLOGÍA

Lo primero que hicimos fue una lluvia de ideas para ver qué tipo de mundo crearíamos, y gracias a la información recopilada en nuestra bibliografía, pudimos crearlo con más facilidad. Tras crear su historia general e indagar en cada ciudad, complementamos este mismo mundo con dibujos, hechos tanto a digital (con una tableta gráfica Wacom Cintiq 16 y el programa Paint Tool Sai 2), cómo con lápiz y papel. Para crear los idiomas de las civilizaciones, creamos algunas palabras basándonos en idiomas ya existentes y en sus sonidos característicos.

CONCLUSIÓN

Podemos concluir con que, efectivamente, hemos logrado nuestro objetivo de crear un mundo ficticio. Arkae ha sido una experiencia suficiente para permitirnos tener una visión más completa de lo que implica una buena construcción de mundos y la importancia que tiene en la historia, no solo como espacio en el que se desarrolla, sino también como complemento narrativo. A partir de ese momento no fue nada, pasado ese momento nada más que una idea hasta ahora, cuando toca estar orgullosos de nuestras creaciones. Leer sobre, por ejemplo, Tolkien y así poder hacer nuestro trabajo significa tener la oportunidad de aprender de los grandes. Por eso somos muy conscientes de que sí podemos ver más allá es porque alguna vez nos subimos a hombros de gigantes, como dijo Isaac Newton. Y poder transmitir esta experiencia y estudio para inspirar a otros grupos en la creación de sus mundos para que, con un poco de suerte, podamos convertirnos en gigantes a los que otros escalan para ver más allá.

RESULTADOS

Nos decantamos por crear un mundo ambientado en la ciencia ficción, al que llamamos *Arkae*. Un mundo cuya historia se ve marcada por el descubrimiento del *lanio*, un mineral que reacciona con movimiento al aplicarle electricidad.

Este planeta se encuentra a más de 3000 años luz de la Tierra, alrededor del que orbita una gran civilización flotante, llamada *La Cúpula*. Aparte de esta, existen otras cuatro civilizaciones más: *Mikos Amger*, tierra en la que nació la raza de los micónidos; *El Valle de Langmontolis*, *La Confederación Maunawa*, *Las Colonias Independientes*; y las ruinas de dos civilizaciones muy antiguas, que antaño fueron las que desencadenaron los hechos que han permitido que la población de cada rincón del mundo viva la vida que tiene hoy.

Si bien cada una de las sociedades está ordenada de distinta manera, en algunas no hay ninguna diferencia entre unos ciudadanos u otros, en tanto que en otras las diferencias son abismales. La historia de cómo cada nación se creó es distinta, tienen personajes célebres y muchas de ellas aún veneran entidades divinas.

Cada una de las ciudades que componen este mundo tiene una historia y cultura únicas y una ambientación completamente distinta. Por ejemplo: mientras que una de ellas se asemeja más al típico mundo medieval que vemos en las historias de fantasía, otra está inspirada en la estética llamada cyberpunk; y esto se demuestra tanto en las imágenes que hemos creado como las que hemos utilizado para poder inspirarnos.

Referencias que utilizamos para *Las Colonias Independientes*



Un pedazo de lanio

Un ciudadano de *El Valle de Langmontolis*



AGRADECIMIENTOS

Agradecemos este trabajo a nuestra tutora Carmen Navarro Salinas por facilitarnos la realización del mundo; a Encarnita por resolvernos todas las dudas que hemos tenido a lo largo del desarrollo del proyecto; y a nuestros padres por confiar en nosotros y apoyar nuestra iniciativa.

EL MUNDO DE ARKAE



BIBLIOGRAFÍA

