



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL**

TEMA:

**Tráiler de un videojuego constructor de barajas rogue-lite
basado en el folkllore ecuatoriano**

AUTORES:

**Betancourt Yugcha, Gabriel Fernando
Toral Vargas, Daniel Eduardo**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de
Licenciado en Animación Digital**

TUTOR:

Ing. Sancán Lapo, Boris Alexis, Mgs.

**Guayaquil, Ecuador
19 de septiembre del 2022**



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL**

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Betancourt Yugcha, Gabriel Fernando**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital**.

TUTOR

f. _____

Ing. Sancán Lapo, Boris Alexis, Mgs.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____

Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.

Guayaquil, a los 19 días del mes de septiembre del año 2022



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL**

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Toral Vargas, Daniel Eduardo**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital**.

TUTOR

f. _____

Ing. Sancán Lapo, Boris Alexis, Mgs.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____

Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.

Guayaquil, a los 19 días del mes de septiembre del año 2022



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Betancourt Yugcha, Gabriel Fernando**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Tráiler de un videojuego constructor de barajas rogue-lite basado en el folklore ecuatoriano** previo a la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 19 días del mes de septiembre del año 2022

EL AUTOR

f. _____

Betancourt Yugcha, Gabriel Fernando



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Toral Vargas, Daniel Eduardo**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Tráiler de un videojuego constructor de barajas rogue-lite basado en el folklore ecuatoriano** previo a la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 19 días del mes de septiembre del año 2022

EL AUTOR

f. _____
Toral Vargas, Daniel Eduardo



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

AUTORIZACIÓN

Yo, **Betancourt Yugcha, Gabriel Fernando**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Tráiler de un videojuego constructor de barajas rogue-lite basado en el folklore ecuatoriano**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 19 días del mes de septiembre del año 2022

EL AUTOR:

f. _____

Betancourt Yugcha, Gabriel Fernando



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL**

AUTORIZACIÓN

Yo, **Toral Vargas, Daniel Eduardo**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Tráiler de un videojuego constructor de barajas rogue-lite basado en el folklore ecuatoriano**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 19 días del mes de septiembre del año 2022

EL AUTOR:

f. _____

Toral Vargas, Daniel Eduardo

Guayaquil, 02 – 09 – 2022

Lcdo. Víctor Hugo Moreno, Mgs.

Director
Carrera de Animación Digital

Presente

Sírvase encontrar a continuación el presente el print correspondiente al informe del software antiplagio URKUND, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con el estudiante: Betancourt Yugcha, Gabriel Fernando, Toral Vargas, Daniel Eduardo, a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del **Trabajo de Integración Curricular** del mencionado estudiante.

URKUND	
Documento	Tesis Betancourt - Toral Urkund.docx (D143639406)
Presentado	2022-09-05 19:46 (-05:00)
Presentado por	milton.sancan@cu.ucsg.edu.ec
Recibido	milton.sancan.ucsg@analysis.orkund.com
	0% de estas 24 páginas, se componen de texto presente en 0 fuentes.

Atentamente,

Ing, Boris Sancán L, Mgs.
Docente Tutor

AGRADECIMIENTOS

Gracias a mis padres por apoyarme con mis decisiones y motivarme a continuar con mis estudios a pesar de todas las adversidades.

Gabriel Betancourt

AGRADECIMIENTOS

A mi madre por siempre estar ahí para mí, a mis amigos por creer en mí incluso cuando yo no lo hacía y a todos aquellos que me han tendido la mano.

Daniel Toral

X

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a todos quienes me apoyaron durante el desarrollo de esta.
A mi familia y mis amigos.

Gabriel Betancourt

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi madre, este paso es fruto tanto de su esfuerzo como mío. Para todas las personas que me dieron fuerza y me inspiraron. Y para todos aquellos que han luchado por hacer sus sueños realidad.

Daniel Toral



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.
DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

Lcdo. Villota Oyarvide, Wellington Remigio, Mgs.
COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

Ing. Veloz Arce, Alonso Eduardo, Mgs.
OPONENTE



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL**

CALIFICACIÓN

f. _____

Ing. Sancán Lapo, Boris Alexis, Mgs.

TUTOR

Índice

1	INTRODUCCIÓN.....	2
2	Capítulo I: Planteamiento de la problemática.....	4
2.1	Planteamiento del problema.....	4
2.2	Formulación del problema.....	6
2.3	Objeto de estudio.....	6
2.4	Objetivo general.....	6
2.5	Objetivos específicos.....	7
2.6	Justificación y delimitación.....	7
2.7	Marco conceptual.....	9
2.7.1	<i>Mecánicas</i>	9
2.7.2	<i>El género rogue-like</i>	10
2.7.3	<i>Los juegos de cartas coleccionables</i>	13
2.7.4	<i>Tipos de barajas en juegos de cartas coleccionables</i>	14
2.7.5	<i>La filosofía detrás del diseño de un juego de cartas</i>	16
2.7.6	<i>Semiótica en los componentes de un videojuego de cartas</i>	17
2.7.7	<i>Definición de folklore</i>	18
2.7.8	<i>La historia de la dama tapada</i>	19
2.7.9	<i>La leyenda de Cantuña</i>	19
2.7.10	<i>La intertextualidad</i>	20
2.7.11	<i>El discurso intertextual de las historias de la dama tapada y Cantuña</i>	20
3	Capítulo 2: Desarrollo del proyecto.....	21
3.1	Descripción del producto.....	21
3.1.1	<i>Género del videojuego</i>	21
3.1.2	<i>Descripción del juego</i>	21
3.2	Descripción del público objetivo.....	22
3.3	Game Design Document (GDD).....	22
3.3.1	<i>Resumen de la historia</i>	22
3.3.2	<i>Reglas del juego</i>	22
3.3.3	<i>Mapa de juego</i>	23
3.3.4	<i>Tablero de juego</i>	24
3.3.5	<i>Reglas de la partida</i>	24
3.3.6	<i>Inicio de batalla</i>	25
3.3.7	<i>Reglas de combate en el modo Tablero</i>	25
3.3.8	<i>Mecánicas del mazo Dama Tapada</i>	26

3.3.9	<i>Mecánicas del mazo Atrio de Cantuña</i>	27
3.4	Pre-Producción	28
3.4.1	<i>Estudio de leyendas ecuatorianas</i>	28
3.4.2	<i>Mazos Núcleo</i>	28
3.4.3	<i>Atrio de Cantuña</i>	28
3.4.4	<i>La Dama Tapada</i>	30
3.4.5	<i>Cartas soporte</i>	30
3.4.6	<i>Alcance artístico del desarrollo de cartas</i>	30
3.4.7	<i>Alcance de la cinemática del tráiler</i>	31
3.5	Desarrollo de assets del mazo Dama Tapada	31
3.5.1	<i>Paleta de Colores</i>	31
3.5.2	<i>Diseño de cartas</i>	32
3.6	Desarrollo de assets del mazo Atrio de Cantuña	35
3.6.1	<i>Paleta De Colores</i>	35
3.6.2	<i>Diseño De Cartas</i>	35
3.7	Desarrollo de assets de las cartas soporte	38
3.7.1	<i>Diseño De Cartas</i>	38
3.8	Modelados 3D de personajes	42
3.8.1	<i>Aya Uma</i>	42
3.8.2	<i>Víctima transformada en cuy</i>	43
3.9	Modelados 3D de escenarios	44
3.9.1	<i>Diseño de las cartas</i>	44
3.9.2	<i>Diseño de mapa y ficha de fases</i>	45
3.9.3	<i>Diseño Del Tablero De Juego</i>	45
3.9.4	<i>Modelado de elementos dinámicos del escenario</i>	46
3.9.5	<i>Modelado de figurín de enemigo Dama Tapada</i>	46
3.10	Producción	47
3.10.1	<i>Puesta en escena y grabación de tráiler</i>	47
3.10.2	<i>Blueprints del menú de información de las cartas</i>	48
3.10.3	<i>Animación De Personajes En Blender</i>	51
3.11	Post-producción	52
3.11.1	<i>Montaje - edición</i>	52
3.11.2	<i>Efectos de post</i>	52
	CONCLUSIONES	53
	BIBLIOGRAFÍA	56
	ANEXOS	60

Especificaciones técnicas	60
<i>Hardware</i>	60
<i>Software</i>	61

Índice de Tablas

Tabla 1	60
Tabla 2	61

Índice de Figuras

Imagen 1	11
Imagen 2	12
Imagen 3	14
Imagen 4	18
Imagen 5	23
Imagen 6	31
Imagen 7	32
Imagen 8	33
Imagen 9	34
Imagen 10	35
Imagen 11	35
Imagen 12	36
Imagen 13	37
Imagen 14	39
Imagen 15	40
Imagen 16	41
Imagen 17	42
Imagen 18	43
Imagen 19	44
Imagen 20	45
Imagen 21	45
Imagen 22	46
Imagen 23	46
Imagen 24	47
Imagen 25	48
Imagen 26	49
Imagen 27	49
Imagen 28	49
Imagen 29	50
Imagen 30	51
Imagen 31	51
Imagen 32	61

RESUMEN

En la última década, la producción de videojuegos en Latinoamérica ha tomado impulso con estudios de México, Brasil, Argentina, entre otros, entrando al mercado global y, desde 2021, se han iniciado esfuerzos en Ecuador para incentivar la incursión en este mercado. El propósito de este tráiler es presentar un proyecto que sirva de referencia a futuros desarrolladores en cómo se incluyeron componentes clave de relatos del folklore ecuatoriano y adaptarlos a las mecánicas de un juego de cartas de manera que transmitan sus historias de origen por medio de las dinámicas y sinergia entre estas. Para esto se seleccionaron algunas leyendas ecuatorianas, tomando los personajes y eventos cruciales y dividir las cartas en grupos o núcleos con las historias de las cuales se haya creado más cartas para formar los mazos y, finalmente, se iteró en el diseño de estas hasta que tanto su estilo de juego se sienta similar a su relato y que, en el transcurso de la partida, tenga interacciones con otras cartas del mismo mazo al momento de jugarla.

Palabras Claves: Videojuegos, Folklore, Tráiler, Adaptación, Transmitir, Rogue-lite

ABSTRACT

In the last decade, videogame production in Latin America has gained momentum with studios in Mexico, Brazil, Argentina, among others, making an appearance in the global market and, since 2021, efforts have been made in Ecuador to encourage forays in this market. The purpose of this trailer is presenting a project that will serve as reference for future developers in the way key components of ecuadorian folklore tales have been included and adapt them into card card game mechanics so that they will convey their original stories by way of the dynamics and synergies between them. For this task, some ecuadorian legends were picked, taking their characters and crucial events and dividing the cards into groups or nuclei, with the stories of which more cards have been created of forming decks and, finally, their design was interated on until both, their playstyle felt similar to their stories and that, during a match, they had interactions with cards of the same deck at the momento of play.

Keywords: Videogames, Folklore, Trailer, Adaptation, Convey, Rogue-lite

1 INTRODUCCIÓN

El folklore se lo define como el “saber tradicional de las clases populares” (Arguedas, 2001) y esto incluye historias, danzas, vestimenta, creencias, entre otros, y en recientes años se han realizado esfuerzos por conservarlo, una de las maneras en que esto se ha llevado a cabo, es transmitiendo dicho conocimiento por nuevos medios de comunicación y, en Ecuador, desde el 2021 se ha incentivado estas prácticas en el desarrollo de videojuegos (Ministerio de Cultura y Patrimonio de Ecuador, 2022).

Al mismo tiempo, los videojuegos como medio de entretenimiento han existido durante más de 50 años y, desde sus simples orígenes con *Tennis for Two* (Higginbotham, 1958) hasta la actualidad, la percepción de estos ha cambiado, originalmente, se los veía exclusivamente como entretenimiento para niños, el último juguete novedoso para mantener ocupados a los más pequeños de la familia, en cambio, hoy en día se los utiliza para contar poderosas historias personales, explorar complicados temas sociales y presentar nuevas perspectivas acerca de estos.

Se puede señalar que, ya sea con entregas como *Celeste* (Extremely OK Games, 2018) y la manera en que muestra las vicisitudes con las que lucha su protagonista Madeleine con su ansiedad, *Papers, Please* (Pope, 2013) y su exploración del efecto de la guerra en la vida de las personas o el sentimiento de unidad detrás de *Thomas Was Alone* (Bithell, 2012), el medio de los videojuegos ha tocado temáticas tan complejas y delicadas como el cine y la televisión.

Así mismo, cabe mencionar que ya se han hecho esfuerzos similares al de el Ministerio de Cultura y Patrimonio de Ecuador con casos como el de *Never Alone* (Upper One Games, 2014) el cual fue comisionado por el Consejo Tribal de Cook Inlet con la misma finalidad.

Teniendo esto en cuenta, con el presente tráiler se pretende adaptar varios aspectos de distintas historias del folklore ecuatoriano al formato de un

videojuego de cartas de género rogue-lite, haciendo uso del motor de videojuegos Unreal Engine para la producción del mismo.

En la primera parte de este proyecto, se definirán las características del género de videojuegos rogue-lite y los relatos del folklore ecuatoriano que servirán de referencia para las cartas que conformarán las barajas.

Una vez decididos los relatos que se usarán de inspiración, se detallarán las mecánicas del videojuego, para las cuales se tomó como referencia juegos como *Legends of Runeterra* (Riot Games, Inc, 2020) con el uso de energía como recurso para jugar las cartas y turnos divididos en fases que se rotan de un jugador al otro. Además, se decidió implementar la mecánica de las fases del día, con la cual, la fase de un turno puede ser de día o de noche y esto afecta las habilidades de las criaturas jugadas debido a que algunas de estas leyendas se desarrollan de noche como es el caso de la dama tapada.

Paso siguiente, comenzó la etapa de pre-producción en la cual se hizo uso de los programas: *Adobe Photoshop*, para crear las ilustraciones de las cartas, *Adobe After Effects* para realizar las animaciones de las mismas y *Blender* para hacer modelados 3D, rigs y animaciones de los assets requeridos para el proyecto.

Para finalizar, se importó todos los assets del proyecto al motor de videojuegos Unreal Engine, en el cual, haciendo uso de la programación de blueprints del programa, se creó arreglos para guardar la información de las cartas y armar un menú interactivo que muestre el arte, parámetros y efectos de estas. Además, con la herramienta Sequencer de Unreal, se hicieron las animaciones del tráiler simulando una partida en el modo de juego de batalla entre el enemigo Dama Tapada y el jugador para demostrar las mecánicas y estética del videojuego.

2 Capítulo I: Planteamiento de la problemática

2.1 Planteamiento del problema

La evolución constante de las tecnologías y la comunicación han convertido el uso de herramientas digitales en el aprendizaje no solo en una opción útil para la enseñanza, sino en una necesidad para una cátedra efectiva. En especial teniendo en cuenta que las generaciones actuales son expuestas a la tecnología digital a edades cada vez más tempranas.

En dichas edades, una de las primeras exposiciones a la tecnología es por medio del entretenimiento, en el 2013, el 72% de niños menores de ocho años ha utilizado un dispositivo móvil para algún tipo de actividad, ya sea en forma lúdica, o para videos. En comparación con el 2011 el incremento fue de un 34%, únicamente el 38% usó los dispositivos en el año referido (Basantes, Benítez, Gallegos, & Naranjo, 2017).

Habiendo aclarado la importancia del entretenimiento para las tecnologías, cabe mencionar que, dentro de esta industria, la que mayor alcance comercial tiene es la de los videojuegos. Con una ganancia de casi \$60 billones en 2021 (Gruenwedel, 2021), sobrepasando otras con mayor trayectoria como las del cine y televisión, convirtiéndose en una parte cada vez más grande del discurso popular. Debido a esto, hay un creciente número de profesionales en el área de la educación que consideran que “los videojuegos son lo suficientemente atractivos para conseguir que los participantes se sientan motivados y atraídos por las Ciencias Sociales” (Mielgo-Conde, Seijas-Santos, & Grande de Prado, 2022).

Sin embargo, los videojuegos con mayor presencia global son creados por grandes empresas para acaparar la mayor cantidad de mercados posibles “las industrias culturales del capitalismo global tienen un fuerte cariz de concentración olvidando que la cultura es memoria, es identidad, el espejo donde se mira la comunidad para reconocer su pertenencia a un horizonte simbólico común” (Ginés Ordoñez, 2020).

Además, si a esto se le suma que las historias del folklore de muchos países han sido adaptadas a otros medios como televisión, animación, películas, entre otros, entonces esto crea un problema de accesibilidad para el público general. Como es el caso de videojuegos como *Raji: An Ancient Epic* (Singh, y otros, 2020) y *Never Alone* (Upper One Games, 2014) contando historias del folklore hindú e iñupiat respectivamente, sin mencionar historias que por la globalización son parte de la cultura popular como aquellas de las leyendas arturianas, cuentos de los hermanos Grimm, mitología nórdica, entre muchos otros.

Al mismo tiempo, la falta de interés en temas relacionados con la herencia ancestral de los pueblos deja un vacío en nuestras costumbres (Fernández Padilla, 2020), lo cual se ve reflejado en los esfuerzos recientes del gobierno por impulsar a la creación de mayor contenido artístico y de entretenimiento de corte cultural.

Así mismo, los juegos de cartas coleccionables, como *Magic: The Gathering*, tienen unas de las comunidades más apasionadas acerca de un hobby que se puede encontrar, con personas manteniendo el interés durante más de 30 años y siendo una de las marcas más rentables para la compañía *Wizards of the Coast*, habiendo ganado más de un billón de dólares para su empresa matriz, *Hasbro*, además de con una presentación que permite la adaptación de distintos aspectos del folklore a mecánicas e historias interesantes (Russell, 2022).

Tomando en cuenta los títulos basados historias de otras culturas y el mercado que hay para los juegos de cartas, el éxito de este proyecto podría representar un empujón a la industria nacional de los videojuegos la cual tiene solo dos trabajos comerciales: *To Leave* (Freaky Creations, 2018) y *Samsa y los caballeros de la luz* (Clorith Studio, 2015), entregas que no tuvieron mayor éxito comercial o reconocimiento por el público general. Considerando esto, se podría decir que esta industria ha sido básicamente ignorada incluso dentro de la misma región, con países como Brasil, Argentina y México (Statista Inc., 2022) con estudios como *Etermax* en Buenos Aires, *Rogue Snail* en Pouso

Alegre y *Hyperbeard* en Ciudad de México (Mateo-Berganza Díaz, Becerra, Luzardo, De Azevedo, & Funes, 2019).

2.2 Formulación del problema

¿Cómo puede el tráiler de un videojuego constructor de barajas que adapte historias del folclore ecuatoriano promover el fortalecimiento cultural?

2.3 Objeto de estudio

La adaptación de historias que forman parte del imaginario popular al medio de los videojuegos es una práctica que se lleva dando desde hace más de 30 años con entregas como *Angband* (Cutler & Astrand, 1990) y *The Dungeons of Moria* (Koeneké, Todd Jr., & Wilson, 1983) tomando de las historias de Tolkien y, con ubicuidad de los videojuegos hoy en día, es una que se ha vuelto más común, con estudios de todas partes del mundo llevando a consolas y computadoras historias de una variedad de culturas como con *Raji: An Ancient Epic* (Singh, y otros, 2020), *Yaga* (Breadcrumbs Interactive, 2019) y *Apotheon* (Alientrap, 2015).

Sin embargo, la mayoría de estas entregas son parte del género de plataformeros, acción, aventura y/o puzzle. Por esto, el siguiente proyecto apunta a la adaptación del folclore ecuatoriano a un género menos usado para esta clase de entregas como es el constructor de barajas *rogue-lite*, el motivo de esto es la naturaleza modular de esta clase de videojuegos permitiría adaptar componentes clave de las distintas historias seleccionadas a mecánicas únicas para carta, además de permitir la adición de nuevas cartas basadas en otros relatos a futuro, de ser producido el videojuego.

2.4 Objetivo general

Desarrollar el tráiler de un videojuego que adapte historias del folclore ecuatoriano al género constructor de barajas *rogue-lite*.

2.5 Objetivos específicos

- Explorar las mecánicas utilizadas en los videojuegos de género roguelite constructor de barajas.
- Diseñar cartas cuya jugabilidad evoque una relación intertextual con las historias que sirvieron de inspiración para la creación de estas.
- Desarrollar un tráiler que muestre las mecánicas y premisa del videojuego de manera clara y concisa.

2.6 Justificación y delimitación

Uno de los aspectos más importantes de la transmisión del folklore es la manera en que asiste a salvaguardar distintos componentes de la identidad de una cultura.

Cabe destacar que la comunicación de estas historias siempre ha sido una importante técnica para atraer, inspirar y acercar a las personas que forman parte de esta. Es similar a la religión en el sentido que ayuda reforzar la identidad étnica al compartir la herencia cultural y las lecciones morales encontradas en esta (Svensk-Armstrong, How does Interactive Media Preserve Folklore? Multimedia adaptations of the witcher, 2022).

Debido a esto, en los últimos años se han hecho esfuerzos para fomentar la polinización de este patrimonio, como es el caso de la Constitución de la República del Ecuador, en el artículo 380 existen incentivos y estímulos para promover la producción nacional de bienes culturales para su difusión masiva. No obstante, los videojuegos todavía están lejos de ser el enfoque principal de los concursos de producciones culturales del gobierno de Ecuador, en comparación al área de producción de largometraje que cuenta con distintas categorías como es el Documental y la Ficción (Ministerio de Cultura y Patrimonio de Ecuador, 2022).

En efecto, el Instituto de Fomento a la Creatividad y la Innovación, conocido como el IFCI, en 2021 abrió una línea de apoyo para la categoría de videojuegos. No obstante, al ser muy reciente, todavía no se han documentado casos de este tipo de producciones con un fuerte componente cultural que hayan sido publicadas y hayan hecho uso del programa ya

mencionado. Sin embargo, los beneficios propuestos por el proyecto pueden servir de incentivo para que se lleven a cabo más producciones de este tipo. Al mismo tiempo, esta no es la primera vez que se ha mostrado interés en transmitir aspectos de una cultura a través de videojuegos, no es de sorprenderse dada la presencia de estos en la sociedad contemporánea con más de 3 mil millones de personas con acceso a los estos, según el DFC Intelligence, esto representaría más del 40% de la población mundial (Forbes Colombia, 2022).

Por ejemplo, este potencial se ha sido evidenciado con casos como el de *Never Alone* o *Kisima Ingitchuna* (Upper One Games, 2014), un proyecto fundado por el Consejo Tribal de Cook Inlet o CTCl para contar historias y transmitir la cultura de los nativos de Alaska al ver a muchos jóvenes de la comunidad disfrutar de dicho medio de entretenimiento (Encelewski, 2019).

Otro caso que cabe mencionar acerca de la transmisión del folklore, no obstante, de forma indirecta, es el de *The Witcher III: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), al propagarse a través de la comunidad formada por quienes lo jugaron y se interesaron en el videojuego.

El contenido de YouTube relacionado con esta entrega demuestra cómo los cuentos populares se mantienen en la percepción popular, solo que, compartida y retransmitida a través de nuevos medios con mayor facilidad, al mismo tiempo, redefiniendo muchas de las viejas historias populares adecuándolas a tiempos modernos, como es el caso con *The Crones*, brujas del bosque que aparecen en dicho videojuego, y *Baba Yaga* refrescando el interés por estos relatos.

Así mismo, a pesar de que tanto *The Crones* como *Baba Yaga* son relatos que pertenecen al folklore eslavo, y en *The Witcher III: Wild Hunt* se encuentran retratadas con un modelo digital 3d y un nombre y apariencia distintivos, en un mundo de fantasía distinto al folklore del cual se inspiran, la obra es capaz de comunicar la conexión entre la historia original y las criaturas presentadas en pantalla.

Por su parte, el propósito de la integración del folklore antiguo en formas digitales modernas es transmitir la misma moral y lecciones de una forma que resuene mejor con audiencias modernas. Con la inspiración del folklore y las mitologías, las buenas e interesantes historias junto los personajes

permanecerán actualizados y se volverá contar a través de varias fuentes de medios interactivos (Svensk-Armstrong, How does Interactive Media Preserve Folklore? Multimedia adaptations of the witcher, 2022).

2.7 Marco conceptual

Teniendo en cuenta lo antes señalado, se procederá a definir con mayor profundidad los temas a tratar.

2.7.1 Mecánicas

Mientras que el apartado artístico de un videojuego es de vital importancia para llamar la atención de su audiencia y, a menos que se hable de videojuegos altamente narrativos como *Detroit Become Human* (Quantic Dream, 2018) o *The Wolf Among Us* (Telltale Games, 2013), en la mayoría de los casos, son las mecánicas las que mantienen al público y generan conversación acerca de este.

Dado que las mecánicas son las que definen los géneros de los videojuegos, se ha decidido diseñar el juego para ser un rogue-lite de cartas coleccionables como *Slay the Spire* (MegaCrit Games, 2019) para darle más longevidad a la jugabilidad. Los rogue-lites son una de las ramas del subgénero rogué-likes, cuyo nombre está compuesto por “Rogue” y “like”, literalmente traducido a “como *Rogue*” (Stegner, 2021), un videojuego de fantasía 1980 inspirado por aventuras de texto como *Colossal Cave Adventure* (Crowther, 1977) y *Star Trek* (Mayfield, Ahl, & Leedom, 1971) y que engendraría su propio género con juegos como *NetHack* (The NetHack DevTeam, 1987), *The Dungeons of Moria* (Koeneké, Todd Jr., & Wilson, 1983) y *Angband* (Cutler & Astrand, 1990).

El caso del género rogue-like es similar al de los shooters cuando, después del lanzamiento de *Doom* (Romero, y otros, 1993), cualquier juego de disparos con una perspectiva similar se le llamaba un “Doom-clone” o clon de *Doom*, pero esta categoría logró progresar de esa limitante y ahora se los conoce Shooters de primera persona. En cambio, los rogue-likes no han logrado salir de la sombra de su epónima inspiración y esto ha causado tanto debate que

en 2008 tuvo lugar en Berlín la Conferencia de Desarrollo de Rogue-likes en la cual, debido a la confusión que se había suscitado acerca del género, se llegó a una definición de este con factores basados en Rogue (Stegner, 2021).

2.7.2 El género rogue-like

Los factores de alta relevancia, aquellos que hacen que él juego entre en la definición de Rogue-like son (Stegner, 2021):

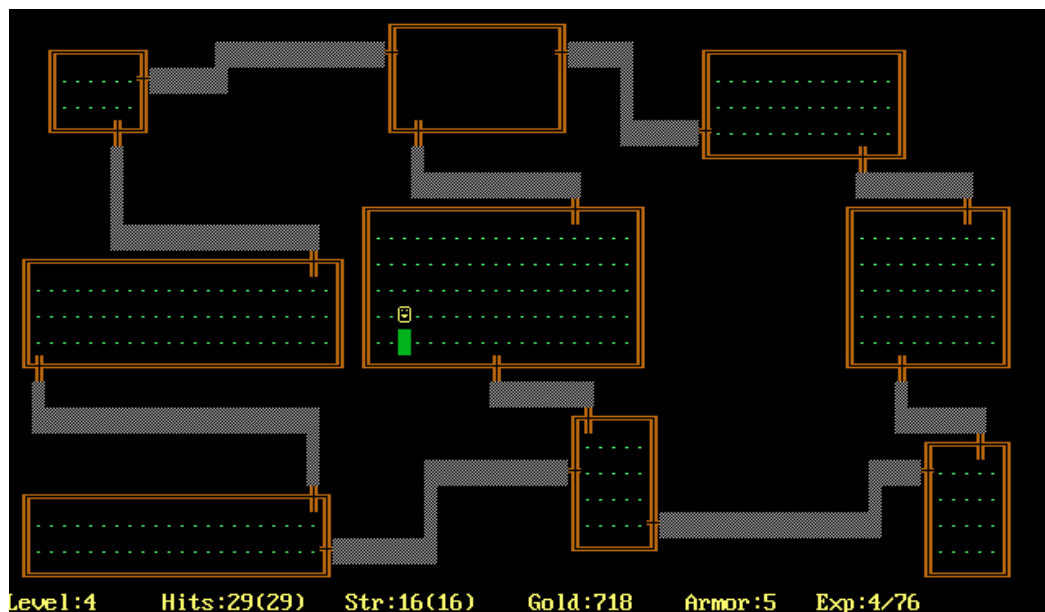
- **Generación de ambientes de manera aleatoria:** Cada partida o intento debe tener una estructura distinta de nivel, por lo general, generada de manera procedural para evitar situaciones en las que él juego no se puede ganar por el diseño del nivel.
- **Permdeath o muerte permanente:** Cuando él personaje muere, todo progreso hecho es perdido, no se pueden utilizar recursos de una partida o intento anterior.
- **Movimientos de turnos en una cuadrícula:** Todas las acciones se dan por turnos, ninguna en tiempo real y todo objeto en él nivel ocupa un espacio dentro de una cuadrícula.
- **Gameplay de una sola modalidad:** Todo el gameplay se da en una misma pantalla sin cinemáticas o ventanas que separen exploración, combate y/o manejo de inventarios.
- **Complejidad con recursos limitados:** Él juego debe permitir resolver problemas de distintas maneras (si no se tiene la llave de una puerta se puede forzar el cerrojo, tirar la puerta, tocarla para que alguien adentro la abra, etc) y no dar la posibilidad de estrategias triadas como acumular pociones curativas y usarlas todas a la vez.
- **Énfasis en matar monstruos:** Él combate debe ser importante y no puede haber rutas pacíficas, cada encuentro con una criatura debe llevar a un combate.
- **Hincapié en la exploración y descubrimiento:** No se puede depender de la memoria para saber cómo lidiar con los problemas que acontecen ni él funcionamiento de los objetos. Por ejemplo, si un jugador encuentra una “Espada Mágica” puede que en una partida eso

quiera decir que hace más daño contra enemigos de cierto tipo y en otra puede que le permita al jugador lanzarla en la pelea y que esta regrese a él.

Además de los factores de alta relevancia que se acaban de mencionar, hay otros catalogados de menor prioridad, tales como gráficos ASCII y utilizar números para representar los parámetros del jugador, pero al ser de aspecto estético, no son de cruciales para definir el género de Rogue-like.

Imagen 1

Captura de pantalla del juego Rogue



Nota. Se puede apreciar el movimiento por cuadrícula y la complejidad con recursos limitados que se menciona en los factores de alta relevancia

De esta forma, el consenso al que se ha llegado dentro de la comunidad de Rogue-likes es, que si un juego no cumple con todos estos factores de alta prioridad entonces no debería ser considerado como parte del género, sino que vendría a formar parte del subgénero conocido como Rogue-lite (Stegner, 2021). A pesar de la importancia de estos juegos el género se mantuvo nicho y no fue hasta 2008 con *Spelunky* (Yu, Hull, Buzinkai, Perry, & Suhrke, 2008) que comenzaron a tomar popularidad con el creciente interés en los videojuegos indie y el establecimiento del subgénero rogue-lite que se daría a conocer más.

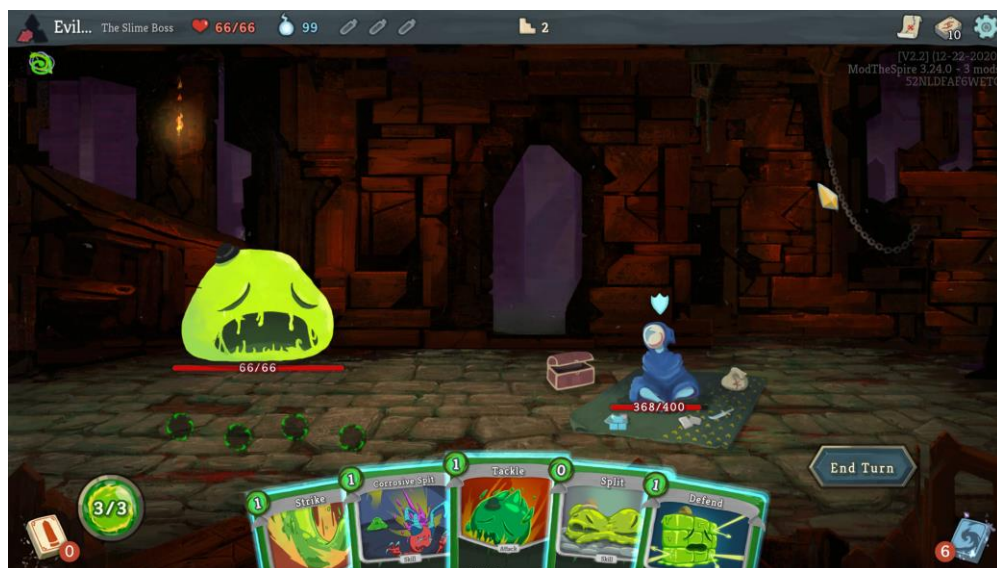
Además de *Spelunky*, que adaptó las mecánicas de Permadeath y generación procedural de niveles al género de plataformeros, tenemos *Hades* (Supergiant Games, 2020) con su combate hack-and-slash, *Darkest Dungeon* (Red Hook Studio, 2016) con su integración de manejo de grupo con juegos de rol y *Crypt of the Necrodancer* (Brace Yourself Games, 2015) con su combate dependiente del ritmo.

Esto lleva a un pequeño apartado de juegos dentro del subgénero de roguelites que son los deck-builders, juegos que combinan las mecánicas del género con cartas o barajas creadas de manera procedural al inicio de la partida al jugador el cual podrá agregar nuevas cartas a medida que avance en la partida.

Dentro de esta categoría tenemos juegos como *One Step from Eden* (Humble Bundle, 2020), *Dicey Dungeons* (Cavanagh, Dobbe, & Chipzel, 2019) y *Slay the Spire*, los cuales proveen al jugador de una baraja conformada por cartas que representan sus habilidades y pueden ser mejoradas o cambiadas por otras después de cada encuentro.

Imagen 2

Captura de Gameplay de Slay The Spire



2.7.3 Los juegos de cartas coleccionables

Los juegos de cartas coleccionables tienen una larga historia de contar narrativas tanto con sus mecánicas como de maneras más tradicionales. Comenzando por *Magic: The Gathering*, en 1993 con su narrativa de los *Planeswalkers*, poderosos magos capaces de viajar entre planos de existencia y con él poder de invocar y comandar criaturas de estos distintos planos de existencia para pelear con otros *Planeswalkers* en duelos de invocadores. El juego comenzó con criaturas estereotípicas de los mundos de fantasía medieval como dragones, magos, caballeros, duendes, pero con el pasar de los años contó sus propias historias con personajes y eventos originales a través de las cartas añadidas de una expansión a otra.

Uno de los juegos de cartas coleccionables que ha pasado por la transición de contar sus historias de un medio a otro es *Legends of Runeterra* (Riot Games, Inc, 2020) con la manera en que ha adaptado las mecánicas de los campeones de *League of Legends* (Riot Games, Inc, 2009) a un género completamente distinto y ha expandido la narrativa de ellos con las cartas de seguidores, cuyas mecánicas giran en torno al plan de juego, estética e historia del campeón al cual acompañan, en dicho proceso convirtiendo al mundo de Runeterra en una ficción interconectada.

Imagen 3

Ilustración de la carta Invocador Carmesí de Legends of Runeterra (Riot Games, Inc, 2020)



2.7.4 Tipos de barajas en juegos de cartas coleccionables

Una gran parte del atractivo de los juegos de cartas coleccionables es la libertad de expresarse por medio de los distintos modos de juego y estrategias que este puede adoptar. Ya sea el caso de juegos de cartas físicas gigantes con décadas de antigüedad como *Magic: The Gathering* o juegos digitales nuevos con comunidades mucho más pequeñas como *Mythgard* (Rhino Games, 2020), todos presentan la posibilidad de jugar en mayor o menor grado con los 4 tipos básicos de estrategias (Coles, 2020):

- **Aggro**

Proveniente del inglés *aggressive* que quiere decir agresivo en español, la estrategia consiste en golpear al oponente y ganar la partida antes de que pueda recuperarse y reaccionar. Conformadas en su mayor parte por unidades de bajo costo, las barajas *aggro* tienen un objetivo muy simple: hacer daño rápido. A pesar de esto, estas estrategias tienen su propio nivel de

complejidad puesto que la mano inicial del jugador y las decisiones en los primeros turnos deciden el éxito en la partida ya que tiene las de perder con las cartas más eficientes de mazos de rango medio y control.

- **Control**

El total opuesto de *aggro*, como su nombre lo indica, las barajas de control buscan una dominación total del tablero en turnos posteriores al ser una estrategia más reactiva con un plan de juego a largo plazo. A diferencia de los mazos *aggro* cuyo objetivo es acabar con el oponente antes de que este pueda reaccionar, la prioridad del jugador de control en los primeros turnos es sobrevivir y, de ser posible, usar cartas para negar las estrategias de su oponente, ganar ventaja en el tablero o ambos.

- **Rango medio**

Las barajas de rango medio se caracterizan por jugar cartas en curva, esto quiere decir que en un juego con recursos que manejar, como las tierras de *Magic: The Gathering* o la maná de *Legends of Runeterra* y *Hearthstone* (Blizzard Entertainment, 2014), juegan cartas con un alto valor en relación a su costo. Esto les da mayor flexibilidad y destacan más en el “juego medio”, cuando los mazos *aggro* están perdiendo la ventaja y las de control todavía no terminan de establecer su presencia en el mapa.

- **Combo**

Estos mazos son más difíciles de definir, mientras que las otras tienen un plan de juego específico que las caracteriza (acabar la partida antes de que el oponente pueda reaccionar, usar unidad poderosas y eficientes o establecer dominio del tablero), la estrategia del mazo combo se centra en usar una combinación específica de cartas que, si no les gana la partida al terminar el combo, los dejará con una ventaja tan abrumadora que la partida está básicamente ganada. Debido a esto, el jugador de combo tiene la flexibilidad de pertenecer a cualquiera de los tipos de estrategias ya mencionados dependiendo del combo alrededor de la cual se centra. Sin embargo, esto les

hace vulnerables a interrupciones y si el oponente cancela, derrota o supera su combo, tienden a no poder adaptarse a un nuevo plan de juego.

2.7.5 La filosofía detrás del diseño de un juego de cartas

Los juegos de cartas coleccionables tienen muchas características que le atraen a distintos jugadores, pero, como todo juego, si el diseño del juego no cumple con las expectativas entonces por más hermosas que sean las ilustraciones o interesante el mundo en el que se desarrolla, no mantendrá el interés de su audiencia. Para evitar esto, las cartas deben ser consideradas con cuatro aspectos en mente (Wiltshire, 2019):

- Deben hacer del juego divertido, con estrategias y contra-estrategias que le permitan al jugador teorizar, interactuar y expresarse a través de las cartas. Permitiendo la expresar la creatividad a través de una baraja de creación propia es de vital importancia puesto que cada jugador tiene distintas expectativas del juego y de la partida además de maneras distintas en las que desea solucionar cada problema.
- Debe ser accesible, si el juego es divertido, pero para llegar a ella se debe pasar por una experiencia de usuario muy poco amigable, con sistemas innecesariamente complicados y que, no ayudan a transmitir la idea detrás del juego entonces hay que volver a plantear la mecánica que se está usando.
- Debe tener “re-jugabilidad”, y dar suficientes posibles soluciones y variación como para que una partida se sienta distinta de otra y los jugadores tengan que implementar distintas estrategias y no caer siempre en la misma secuencia de cartas para llegar a la victoria.
- Debe ser emocionante y permitir crear momentos que los jugadores recuerden, dar espacio a nuevos arquetipos y mecánicas e incluso nuevas ideas de barajas que generan combinaciones que ni siquiera los desarrolladores tomaron en cuenta al momento de su creación.

2.7.6 Semiótica en los componentes de un videojuego de cartas

La semiótica, es la disciplina que se dedica al estudio del signo. Por lo tanto, es una disciplina dedicada a la comprensión de los procesos de significación. Este se compone por, *representamen* (secuencia de sonidos, letras, formas, colores, etc.) objeto (elemento de la realidad al que hace referencia el signo) e *interpretante* (un nuevo signo equivalente o más desarrollado que surge a partir del representamen) (Everaert-Desmedt, 2006).

Para Peirce el proceso de semiosis no solo se realiza con la unidad más pequeña del signo, sino que esta a su vez puede ser compuesta y aun así ser catalogada como unidad por lo que el proceso de semiosis es infinito. Si bien un videojuego de cartas se encuentra compuesto de varios elementos, muchos de estos comprenden de los interpretantes de signos de mayor a menor complejidad, ya sea del valor de ataque de una carta hasta el diseño completo de esta.

La relación entre el signo y el objeto se da en 3 niveles, cada uno alejándose más de la semejanza con el signo. A continuación, explicaremos estos conceptos tomando como referencia la manera en que el juego *Legends of Runeterra* hace uso de palabras clave para referenciar efectos recurrentes (Everaert-Desmedt, 2006):

Ícono: Este se asemeja al objeto. Si tomamos el caso del efecto que hace que las unidades que atacan y golpean a la unidad contraria primero en vez de al mismo tiempo, se puede ver que visualmente es representado por una forma similar a una espada con líneas de velocidad (Figura #4).

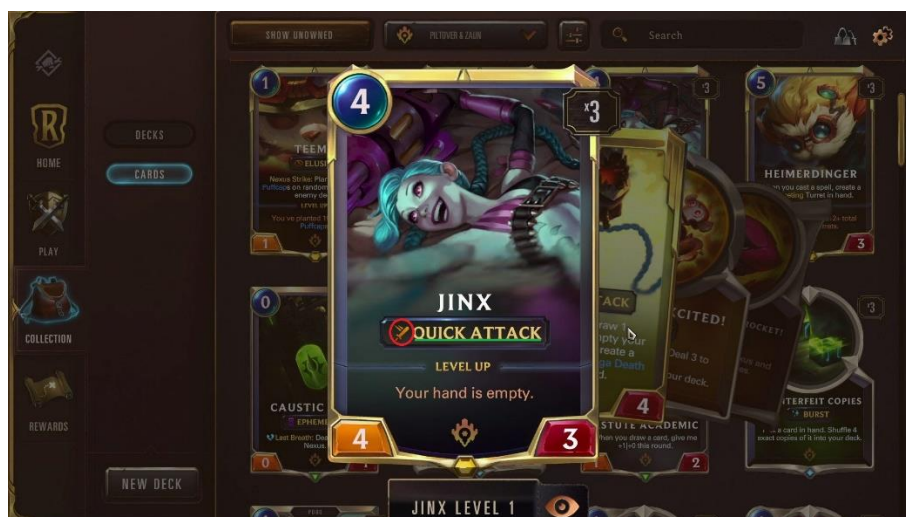
Índice: Entabla con el objeto una relación existencial. Continuando con la representación del efecto ya mencionado, regularmente una espada es asociada con un ataque en videojuegos, sin embargo, la adición de las líneas de velocidad en esta figura denota un ataque más rápido de lo normal.

Símbolo: Se refiere a su objeto por convención ley o algo. Finalmente, se decide una palabra o conjunto de palabras que sirven para crear una palabra clave que acompañe a la representación visual, lo que permite asegurar un

lenguaje común y abreviado a la hora de discutir y comunicar las interacciones entre las cartas y no tener la necesidad de explicar un efecto recurrente cada vez que es utilizado.

Imagen 4

Captura de Legends of Runeterra mostrando la carta Jinx



Nota. En la imagen se puede ver la representación de efecto Golpe Rápido en Legends of Runeterra la espada sirviendo de ícono, las líneas de velocidad de índice y las palabras como símbolo.

Esta relación de comprensión en cuanto a los signos de los componentes (objeto) del videojuego de cartas es relevante a la hora de diseñar la comunicación visual de la información de mecánicas a través de signos, información de ataque, e interpretantes complejas como podría ser una narrativa.

2.7.7 Definición de folklore

El folklore se lo define como “el saber tradicional de las clases populares de las sociedades civilizadas que es transmitido por explicación oral irregular” (Arguedas, 2001). Esto se refiere al conocimiento tradicional transmitido u originario de personas sin instrucción escolar formal o insuficiente y puede diferenciarse bastante del conocimiento científico y comprobado.

Teniendo esto en cuenta, el folklore es la ciencia que estudia de manera general las historias, bailes, cantos, artes y creencias tradicionales de las clases populares de un pueblo, región o país con la finalidad de conservar estos conocimientos.

2.7.8 La historia de la dama tapada

Cuenta la leyenda que a altas horas de la noche una mujer elegante y hermosa que llevaba un velo se les aparecía a los borrachos y trasnochadores de las calles de Guayaquil, paseándose por enfrente de ellos para llamar su atención.

Hipnotizados por el contoneo de sus caderas y arrojando piropos y silbidos, estos la seguían a través de callejones oscuros hasta no saber dónde estaban. Una vez estos estaban completamente perdidos, la mujer removía su velo para revelar una calavera por rostro y, en medio de los gritos de terror de su víctima, les plantaba en los labios un beso fatal (García, 2000).

2.7.9 La leyenda de Cantuña

Cuenta la leyenda que Francisco Antonio Eugenio Sebastián Miguel Fuentes de la Trinidad y Cantuña, hizo un pacto con el demonio para terminar la construcción del atrio a cambio de esto si no la terminaba a tiempo el demonio podía llevarse su alma. Los padres franciscanos querían construir el atrio de la iglesia de San Francisco con unos adoquines perfectos, una fuente de piedra y unas escaleras en forma concéntrica. Es uno de los atrios más grande y hermoso que se han construido.

Dios le dio la oportunidad de acercarse al atrio donde trabajaban los diablos y, sin que ninguno lograra verlo, tomar un adoquín. Ahí escribió: "El que ponga esta piedra en su lugar, reconocerá que Dios es superior a él". Luego dejó la piedra en un rincón, justo antes de salir el sol, cuando el diablo en persona quiso poner la última piedra que faltaba en su lugar, leyó lo que estaba puesto en latín Si ponía esa piedra en su lugar, reconocería que Dios estaba por encima de él. Si no la ponía, no podía llevarse su alma porque no había cumplido con su parte del pacto" (Paladines Zambrano, 2016).

2.7.10 *La intertextualidad*

La intertextualidad se refiere a “las relaciones entre diferentes textos, generalmente dentro de un mismo texto global” (Paladines Zambrano, 2016). La conexión que hay entre un texto y otro, así como Edgar Allan García tomó de referencia los relatos orales que forman la base de las leyendas que ha adaptado en sus libros, este proyecto toma de referencia autores como él para adaptar dichas historias a un nuevo formato y un nuevo medio. Hay distintos tipos de intertextualidad, los principales son:

Intertextualidad es la relación de un texto con otro del mismo autor.

Extratextualidad es relación entre textos que no han sido escritos por el mismo autor.

Interdiscursividad es la relación entre un texto literario con otras formas de arte como películas, baile, danza, teatro, etc.

Metatextualidad es la relación crítica que tiene un texto con otro, un comentario de un texto hacia otro.

2.7.11 *El discurso intertextual de las historias de la dama tapada y Cantuña*

El discurso de la leyenda original de Cantuña como fue escrita por Juan Velasco “es una crítica social en contra del opresivo sistema del coloniaje y, en consecuencia, a favor del indígena con el que se solidariza, valora y reivindica a través de la figura de Cantuña” (Paladines Zambrano, 2016). Sin embargo, siglos después se recontextualizaría la leyenda para cambiar el rol del ingenio indígena y darle más peso a la influencia de la creencia católica como parte de un “discurso hispanizante”.

Por otro lado, en las palabras de Edgar Allan García, la historia de la Dama Tapada refleja un momento en la historia en que “algunas calles y callejones del antiguo Guayaquil, se llamaban: El Ahorcado, El Mate, La Encrucijada, El Descomulgado, lo cual decía mucho de cómo era el constante ambiente de miedo que se vivía” tomando sucesos de la época y creándoles un avatar por los cuentos del saber popular. (García, 2000)

3 Capítulo 2: Desarrollo del proyecto

3.1 Descripción del producto

El producto se presentará en un formato audiovisual el cual comprenderá de la conceptualización de un videojuego constructor de baraja de género rogue-lite basado en las leyendas del folclore ecuatoriano, en forma de tráiler. Todo esto con el fin de ofrecer al usuario el conocimiento de los aspectos clave que componen al videojuego. De esta forma facilitando al usuario observar la relación de las leyendas del folclore ecuatoriano usando los recursos que componen las mecánicas del videojuego de cartas.

3.1.1 Género del videojuego

- Misterio
- Constructor de barajas
- Rogue-lite

3.1.2 Descripción del juego

Título: AYA UMA

Existe una entidad espiritual que se hace llamar el Aya Uma, este se aparece en los sueños de aquellos que buscan el conocimiento perdido de las tierras ecuatorianas. Este singular ente en toda su sabiduría solo puede expresarse a través de la pantomima y su juego de cartas. De lograr superar todos sus retos en su juego se tendrá el acceso al conocimiento perdido. Caso contrario, aunque el espíritu es considerado una fuerza de la naturaleza, ni buena, ni mala, el precio de fracasar en conseguir el conocimiento perdido es quedarse en el sueño eterno, convirtiéndose en alguno de sus instrumentos de dramatización, tal vez, con el poder de comunicarse con los siguientes que entren a su reino.

3.2 Descripción del público objetivo

El target al que apunta el tráiler son jóvenes entre 17 y 22 años (Bojanovic, 2022), principalmente de sexo masculino y de origen ecuatoriano. Serán jóvenes con un interés por los videojuegos, los juegos de cartas y leyendas ecuatorianas. Se les mostrará el tráiler con la finalidad de determinar el interés por las historias y mecánicas usadas en el videojuego que se muestra en el.

3.3 Game Design Document (GDD)

3.3.1 Resumen de la historia

El jugador ha sido raptado por el Aya Uma, un ser que personifica las dualidades del universo y orden cósmico, quien le indica que se ha llevado a otros como el jugador para ponerlos a prueba dado que necesita agentes que ayuden a proteger el orden establecido. Estas pruebas pondrán a prueba el espíritu de los prospectos agentes... junto con su supervivencia.

3.3.2 Reglas del juego

- Al iniciar el juego, el jugador debe elegir una baraja basada en una historia del folclore ecuatoriano.
- Al iniciar la partida, el jugador comienza con 30 puntos de vida, si estos se reducen a cero o menos en cualquier momento de la partida, el jugador perderá el desafío y tendrá que comenzar una nueva partida.
- El juego tiene dos modalidades, el mapa de juego donde uno decide la ruta que va a seguir, ya sea enfrentarse a un enemigo, entrar a una tienda o toparse con un evento inesperado, y la vista de tablero que es donde se desarrollan las partidas que son el desafío del Aya Uma.

3.3.3 Mapa de juego

Imagen 5

Muestra del mapa de juego



Nota. En el mapa de juego se puede apreciar las distintas rutas disponibles y los posibles resultados de cada parada.

- El mapa de juego comienza con el jugador en un punto el cual se puede ramificar en dos o más caminos y que representan la ruta que el jugador puede tomar en la prueba impuesta por el Aya Uma.
- El jugador comienza con 30 puntos de vida. Si por cualquier motivo, los puntos de vida del jugador se ven reducidos a 0 o menos
- Una vez un jugador avanza a un punto, los puntos que quedan atrás de este no pueden ser accedidos, de tal manera que el jugador puede elegir cómo avanzar en el mapa, pero le es imposible retroceder.
- Estos puntos pueden ser de 4 tipos: enemigos, tiendas, eventos y vacíos y son generados de manera aleatoria al principio del juego junto a las posibles rutas del mapa.
- Los puntos de enemigos en el mapa representan transiciones a la perspectiva de tablero en primera persona y es donde se libran las batallas con las cartas (más en sección “Tablero de juego”).
- Los puntos de tiendas representan lugares en donde el jugador puede gastar las piezas de oro que recibe como recompensa en sus batallas por objetos en la tienda. Estos objetos pueden ser nuevas cartas, objetos curativos, objetos embrujados o incluso desbloquear nuevas rutas.

- Los puntos vacíos en el mapa no le confieren nada al jugador más que avanzar en el mapa y avanzar el contador de espacios para ciertos efectos.
- Los puntos de eventos representan sucesos especiales en la prueba del jugador: un curandero amable que cura un poco al jugador sin costo alguno, enemigos que pueden dejar pasar al jugador por un precio, ya sea una cierta cantidad de oro, parte de la vida del jugador o incluso la respuesta correcta a una adivinanza o un objeto embrujado que le trae desventajas al jugador por una cantidad determinada de puntos en el mapa para una recompensa.
- Estas recompensas pueden ser restaurar completamente la vida del jugador, sacrificar cartas de su baraja para conseguir el doble de copias de otra, entre otras.

3.3.4 Tablero de juego

- El tablero está conformado por 7 espacios para jugar las cartas, un espacio donde va la baraja a la derecha de estos 7 espacios de juego y el cementerio a la izquierda.
- En la parte superior izquierda de los espacios de juego está el contador de puntos de vida del jugador y en medio un espacio horizontal para las cartas de ritual.
- Esta configuración se ve reflejada para el otro jugador.

3.3.5 Reglas de la partida

- La partida se desarrolla en ciclos, cada ciclo está conformado por varias fases.
- Las fases de un ciclo son diurnas y nocturnas y estas inciden sólo en los efectos de cartas que listen las fases.
- Los ciclos se desarrollan empezando por la fase elegida por el primer jugador. Por ejemplo, si el jugador que empieza decide iniciar con una fase nocturna entonces cada ciclo comenzará con una fase nocturna.
- Una fase dura una acción de cada jugador, estas acciones pueden ser jugar una carta, atacar o pasar el turno. Por ejemplo, si se está en una fase nocturna y el jugador 1 juega una carta como su acción y el jugador

2 decide pasar su turno entonces se finaliza esta fase nocturna y se pasa a una fase diurna.

- El ciclo finaliza cuando ambos jugadores han decidido pasar sus turnos, ambos jugadores no tienen acciones disponibles o una combinación de ambos.
- Cada jugador tiene una oportunidad de atacar por ciclo, esto es considerado como una acción, por ende, no se puede jugar una carta y atacar en la misma fase.

3.3.6 *Inicio de batalla*

- Al inicio de la batalla ambos jugadores toman 4 cartas de su baraja y el jugador que abre la partida toma una carta más de su baraja para un total de 5 cartas.
- El jugador que abre la partida decide si el ciclo comienza con una fase diurna o nocturna.
- Después de tomar sus cartas, cada jugador puede decidir si quedarse con las cartas que tiene o devolver las cartas que tiene al mazo, este se baraja y luego toma él mismo número de cartas menos 1.
- Ambos jugadores comienzan con un punto de energía para jugar sus cartas.

3.3.7 *Reglas de combate en el modo Tablero*

- Mientras no haya usado su oportunidad de ataque y tenga criaturas que puedan hacerlo, un jugador puede iniciar un ataque como una de sus acciones.
- El jugador que inicie el ataque puede utilizar seleccionar todas las criaturas que ha invocado o seleccionar criaturas específicas, una vez decididas las criaturas con las que desea atacar debe confirmar la orden.
- Los ataques sólo pueden ser realizados con criaturas que no estén indispuestas (atontadas, atemorizadas, etc.)
- El orden de los ataques comienza con la primera criatura de la izquierda.
- El jugador que se esté defendiendo del ataque puede seleccionar la criatura con la que se va a defender de dicho ataque.

- Si a una criatura que esté atacando no le es asignada una criatura para defender de su ataque, la criatura atacante hará daño directamente al jugador defensor.
- Las criaturas se atacan al mismo tiempo a menos que el efecto de una carta indique lo contrario.
- Al recibir un ataque, la criatura atacada reduce sus puntos de vida en base al daño de la criatura atacante al momento del golpe.
- Las criaturas cuya vida es reducida a 0, son enviadas al cementerio.
- Si la criatura del jugador que se está defendiendo es eliminada antes de que se desarrolle el ataque entonces la criatura atacante hará daño como si no se le hubiera asignado un defensor.

3.3.8 Mecánicas del mazo Dama Tapada

- **Sapo Kuartam:** 1 1/1 – *Día* Ataque: Envía 1 Shuar Burlón al cementerio para darme +4/+4. Esto no es opcional. *Noche* Si enviaste al cementerio 1 Shuar Burlón por el efecto de esta carta este turno, regresa dicho Shuar Burlón a tu lado del tablero y convierte mis parámetros en 1/1.
- **Shuar Burlón:** 2 2/1 – Invocado: Invoca 1 Sapo Kuartam de tu lado del tablero.
- **Tunante Canalla:** 1 0/1 – Mis parámetros no pueden ser incrementados por ninguna carta.
- **Ojos del Engaño:** Hechizo 2 – Selecciona 1 criatura de tu lado del tablero y 1 unidad del lado del tablero de tu oponente, mientras tu unidad se mantenga en el tablero, la unidad de tu oponente no puede atacar.
- **Callejones Neblinosos:** Ritual 4 – Invocado: Crea 1 Tunante Canalla de tu lado del tablero. Inicio de Ciclo: Crea 1 Tunante Canalla por cada criatura que murió en el turno anterior.
- **Portero Dúplice:** 4 1/5 – Una vez por ciclo, puedes sacrificar un Tunante Canalla de tu lado del tablero para proteger de daño a una de tus unidades.

- **Dama Tapada:** 3 2/6 – *Noche* Ataca: Envía una unidad de tu lado del tablero al cementerio (si no hay unidades para sacrificar no puedo atacar). Por cada criatura sacrificada para mi ataque recibo +1/0 de manera permanente. *Día* Si enviaste una unidad al cementerio este turno por el efecto de esta carta, crea 1 Tunante Canalla en la primera fase Noche del siguiente ciclo.
- **Maldición:** Hechizo 3 – Sacrifica 1 criatura de tu lado del tablero para hacer X de daño a otra donde X es la suma de la vida y ataque actual de la criatura sacrificada.
- **Guagua Auca:** 2 0/1 – *Noche* Muerte: En vez de ir al cementerio, regreso al tablero con +4/+2.
- **Carbunco:** 3 2/3 - Invocado: Añade la carta del tope de tu mazo a tu mano. Eliminado: Añade la carta del tope de tu mazo a tu mano.

3.3.9 *Mecánicas del mazo Atrio de Cantuña*

- **Ladrillo Escondido:** Hechizo 3 – Realiza un ataque gratis con todas tus unidades y luego elimínalas, si Pacto de Cantuña está en juego de tu lado del campo, envíalo al cementerio. *Noche* Reduce mi costo por -2 si tienes 1 Cantuña de tu lado del tablero.
- **Pacto de Cantuña:** Ritual 2 – Inicio de Ciclo: Crea un Duendecillo Descuidado del lado del tablero del dueño de esta carta y causa 2 de daño a los puntos de vida del dueño de esta carta.
- **María Angula:** 3 2/2 – Invocado: Causa 3 de daño al dueño de esta carta para que las criaturas de tu lado del tablero reciban + 1/0 por este ciclo.
- **El Tintín:** 1 4/3 – *Día* no puedo atacar. Si la fase es Noche, solo puedo atacar mientras haya por lo menos 1 Niña Malcriada de mi lado del tablero.
- **Niña malcriada:** 3 1/1 – Invocado: Invoca un El Tintín de tu lado del tablero.
- **Supervisor del Pacto:** 5 3/4 – Invocado: Si Pacto de Cantuña está en juego invoca 1 Cantuña. Ataca: Invoca 1 Duendecillo Descuidado a la pila de combate de tu lado del tablero por cada espacio vacío en tu lado del tablero, al finalizar combate envíalos al cementerio.

- **Patrón de Obra:** 1 2/1 – *Día* Invocado: Si no tienes 1 Cantuña en tu mano, crea uno. Si Cantuña está en tu mano, reduce su costo por -1.
- **Duendecillo Descuidado:** 1 3/1 – No puedo bloquear ataques.
- **Cantuña:** 3 1/3 – *Día* Invocado: Crea 1 Pacto de Cantuña en tu mano. *Noche* Invocado: Crea 1 Ladrillo Escondido en tu mano. Mientras estoy de tu lado del tablero y Pacto de Cantuña esté activo de tu lado del tablero, todos tus Supervisor del Pacto y Duendecillo Descuidado tienen +1/+0
- **Guacamaya:** 2 1/1 – Muerte: Crea 2 Guacamayas de 1 2/2. Guacamaya 1 2/2 – Sin efecto.

3.4 Pre-Producción

3.4.1 Estudio de leyendas ecuatorianas

El juego del Aya Uma comprende de la expresión de varias leyendas del folklore ecuatorianas a través de cartas y sus sinergias. Este conjunto de cartas debe encontrarse relacionadas a su respectiva leyenda y esta debe comunicarse a través de las mecánicas. Para esto se ha realizado una investigación y proceso de traducción de las leyendas a este formato dinámico con cada carta. Se dividen en mazo Nucleó que comprenden de una condición de victoria y cartas soporte que ayudan a conseguir los materiales para llegar a la condición de victoria.

3.4.2 Mazos Núcleo

Los mazos núcleo cuentan dos historias del folklore ecuatoriano, estas vendrían a ser el Atrio de Cantuña y La Dama Tapada.

3.4.3 Atrio de Cantuña

Esta historia fue seleccionada debido a la popularidad que posee ya que el proceso de relacionar las mecánicas con la historia sería más fácil debido a la simbología que ya presenta el nombre de Cantuña en el contexto ecuatoriano. Para la elaboración de este mazo y la comunicación de la historia se debe tomar en cuenta la estructura narrativa de la leyenda para diseccionarla en

diferentes partes. Se decidió dividirla en actos de eventos y acciones para determinar las funciones cardinales y de catálisis. En el primer Acto, Cantuña es conocido como un gran arquitecto del cual sus patrones se buscan aprovechar para no pagarle y someterlo a distintas penitencias, estos le ofrecen construir La iglesia de san francisco, pero con un tiempo muy corto. En el segundo acto, Cantuña a pesar de todos sus esfuerzos se da cuenta que es un trabajo imposible, y se aparece el diablo el cual le propone acabar la san Francisco para el amanecer a cambio de su alma, Cantuña aceptó con la condición de que ninguna piedra debe faltar. En el tercer acto, el diablo invoca diablillos para terminar la mencionada obra la cual en el amanecer se la ve completa y cuando el diablo viene a reclamar su alma Cantuña demuestra que llevaba una piedra con él la cual no estaba en la san Francisco, gracias a su astucia consiguió burlar al diablo y recibir el pago de los patrones injustos.

Como se puede apreciar existen varios actores los cuales son fundamentales para el desarrollo de la trama y el progreso de los actos. El orden cronológico de los eventos debe coincidir con la sinergia de las cartas y funcionar con un propósito narrativo. En el primer acto los actores que empiezan la historia son Cantuña y su Patrón por lo que deben ser fundamentales y de primer uso para comenzar la sinergia. En el segundo acto el que mueve la trama es el diablo por lo que ese sería el siguiente componente de la sinergia. En el tercer acto los siguientes actores que deberían culminar la sinergia vendrían a ser los diablillos los cuales representan la preocupación de que el trato no estaba a su favor. Otros aspectos importantes que son vehículos narrativos que conectan los eventos y son partes icónicas en la narrativa son el Trato con el Diablo y la piedra que esconde Cantuña.

Por lo tanto, la extracción de actores para comunicar las funciones cardinales de la narratología sería: Patrón, Cantuña, Diablo, Pacto, Diablillos, Piedra escondida.

Si bien las funciones de catálisis son aquellas que abren la posibilidad se encontraría en los elementos mecánicos del videojuego puesto a que la decisión de utilizarlos está en la posibilidad de continuar la historia de una forma u otra, pero orientando la mecánica a la historia real siendo esta la que más recompensa.

3.4.4 La Dama Tapada

La selección de esta historia también se dio debido a su popularidad no obstante se ha decidido usar licencia creativa para modificar partes de la historia con el fin de hacerla más amigable y divertida sin perder la transmisión de la leyenda.

En esta versión adaptada para el juego de cartas cuenta con un bar el cual es custodiado por un portero quien decide si alguien entra o no. Dentro de este se encuentra una dama que enamora a tunantes canallas que engatusa para que la persigan por callejones neblinosos, para revelar su monstruosa forma y absorberles el alma.

La extracción de actores para comunicar las funciones cardinales de la narratología de este relato sería: Ojos del engaño, Portero Dúplice, Dama Tapada, Maldición, Tunante Canalla, Callejones Neblinosos.

3.4.5 Cartas soporte

Las cartas soporte se sacaron de historias cortas y también icónicas del folclore ecuatoriano. Estas al comprender con menor cantidad de actores se realizaron sinergias más simples que aporten a la búsqueda de materiales o sostengan las partidas menos estáticas y pueda existir la variedad. Para esto se extrajo los siguientes actores: Caruncho como parte de la epónima leyenda, Sapo Kuartam y Shuar Burlón de la leyenda del sapo Kuartam, la Guacamaya de la historia de las guacamayas, Guagua Auca de su epónima leyenda, María Angula de la leyenda de su mismo nombre, además de Tin Tin y Niña Desobediente de la leyenda del Tin Tin.

3.4.6 Alcance artístico del desarrollo de cartas

Debido a que los actores para comunicar las historias se encontraran en cartas, es de vital importancia que estas sean dinámicas y visualmente atractivas por lo que se ha decidido incluirlas con una animación corta de estas mismas para que no se pierdan en el tablero y resulte más fácil comunicar a los personajes. Con este acercamiento, el diseño de los personajes debe realizarse para comunicar su personalidad a través del movimiento haciendo énfasis en sus poses o expresiones. También gracias a la naturaleza del

videojuego se decidió que estas animaciones sean en bucle y en un modo idle del actor que se está representando en la carta.

En cuanto al uso de software se utilizará Adobe Photoshop para realizar las ilustraciones de las cartas y Adobe After Effects para la animación de las mismas.

3.4.7 Alcance de la cinemática del tráiler

En dicho tráiler se desea incluir una muestra del mismo AYA UMA su tablero y sus cartas para dar la sensación de un lugar ficticio e inmersivo. También, para el desarrollo del gameplay, se desea mostrar una partida breve en la cual las cartas comunican su historia por medio de sus interacciones y jugabilidad. Se mostrará la variedad de cartas y sus respectivas animaciones.

3.5 Desarrollo de assets del mazo Dama Tapada

3.5.1 Paleta de Colores

Imagen 6

Paleta de colores del mazo Dama Tapada

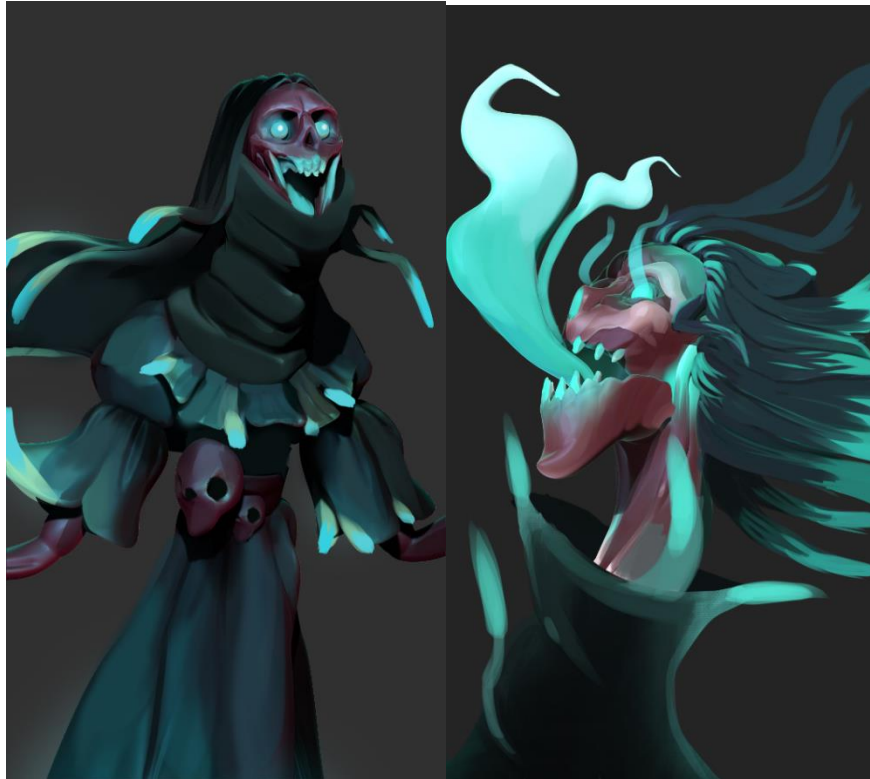


Para este mazo se utilizaron colores análogos al cian y un complementario que sería el color vino para balancear el exceso de azules. Estos fueron escogidos ya que se relacionan de una forma caricaturesca a las entidades del mas allá. Este mazo al ser representado por un espectro se busco realizarlo con un tono fantasmal utilizando los colores previamente mencionados como aura o una neblina alrededor de los personajes y consolidar la uniformidad del mazo.

3.5.2 Diseño de cartas

Imagen 7

Artes de Dama Tapada y Maldición



Nota. Ilustraciones elaboradas por Gabriel Betancourt

Para el diseño de la dama tapada se utilizó una bufanda para destacar más el impacto del rostro cadavérico el cual es protagonista de la aparición en la historia, mientras que, para la carta “Maldición”, se la realizó en primer plano de perfil para hacer énfasis en como roba las almas y se alimenta del miedo para volverse más fuerte.

Imagen 8

Artes de Callejones Neblinosos y Tunante Canalla



Nota. Ilustraciones elaboradas por Gabriel Betancourt

Los callejones neblinosos son icónicos en la historia en la que participa ya que ahí se adquieren las almas de los pobres incautos que persiguen aquella dama sombría. Se los realizó con la neblina y el color fantasmagórico previamente escogido para comunicar la sensación de su presencia. El tunante canalla toma el rol de la víctima, siendo aquel que quiere conquistar a la dama tapada por lo que se lo visualizó con una mirada confiada y pose despreocupada.

Imagen 9

Artes de Portero Dúplice y Ojos del Engaño



Nota. Ilustraciones elaboradas por Gabriel Betancourt

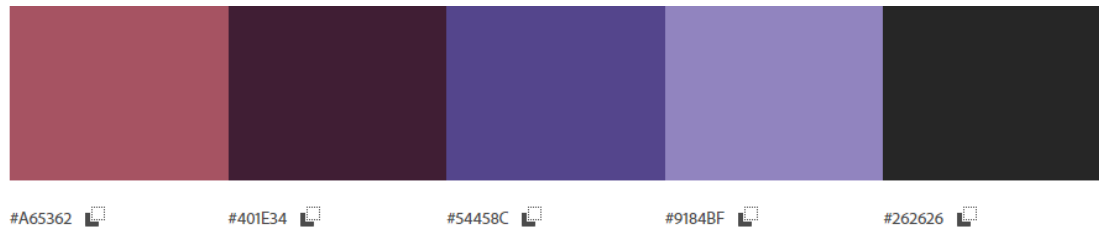
El portero dúplice es quien se cerciora de quién puede entrar al bar donde se encuentra la dama por lo que se optó por un diseño robusto, firme e intimidante. Los ojos del engaño no es más que el hechizo bajo el cual los tunantes canallas caen en presencia de la dama tapada, se le diseñó con calaveras como adornos un tanto inofensivos, comunicando que son las víctimas ya que es la misma dama tapada disfrazada como una ilusión por quienes la miren a los ojos.

3.6 Desarrollo de assets del mazo Atrio de Cantuña

3.6.1 Paleta De Colores

Imagen 10

Paleta de colores del mazo Atrio de Cantuña



Se escogieron las tonalidades del morado y color vino ya que le dan personalidad a los actores siendo una historia basada en criaturas malevolas del inframundo, estos colores ayuda a caricaturizarlas al poder trabarse con el color rojo que es icónico para personajes de tal arquetipo y a generar una apariencia uniforme en todas las cartas relacionadas al Atrio de Cantuña.

3.6.2 Diseño De Cartas

Imagen 11

Artes de Cantuña y Patrón de Obra

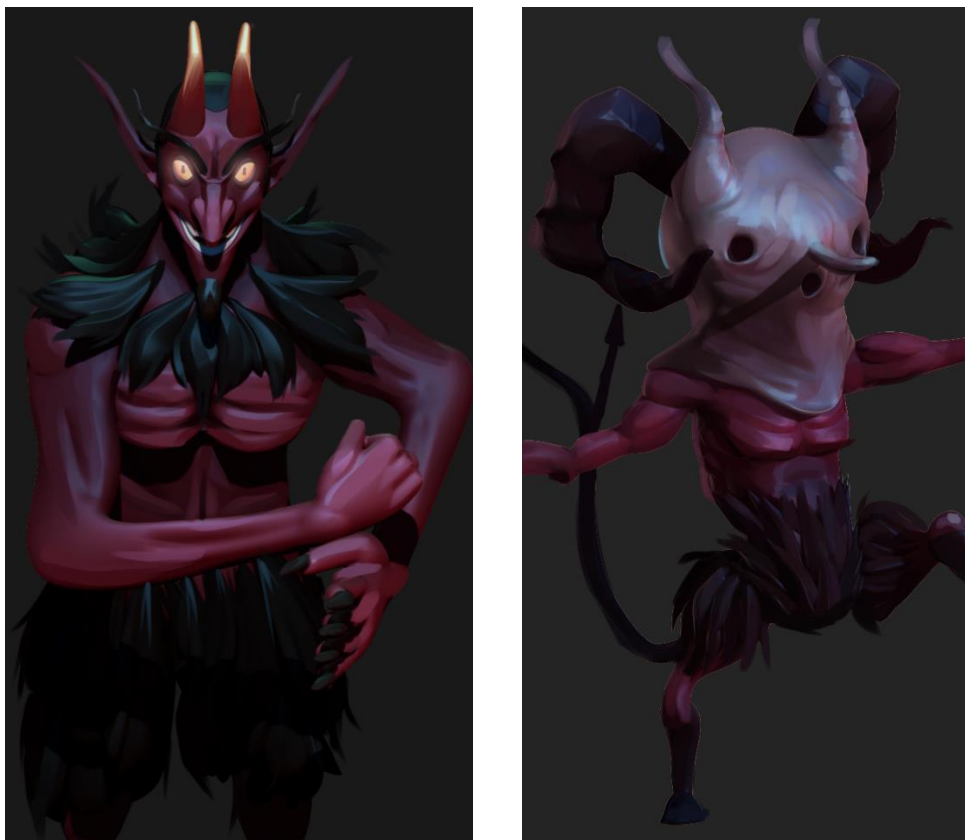


Nota. Ilustraciones elaboradas por Gabriel Betancourt

Cantuña se diseñó con el fin de comunicar a través de su expresión preocupada el reto al cual se enfrenta con un tanto de inseguridad. Aun así, en su pose oculta algo a sus espaldas demostrando su astucia. El patrón mantiene una pose dominante y una expresión molesta todo para transmitir el miedo del encargo a Cantuña.

Imagen 12

Artes de Supervisor de Contrato y Duendecillo Descuidado

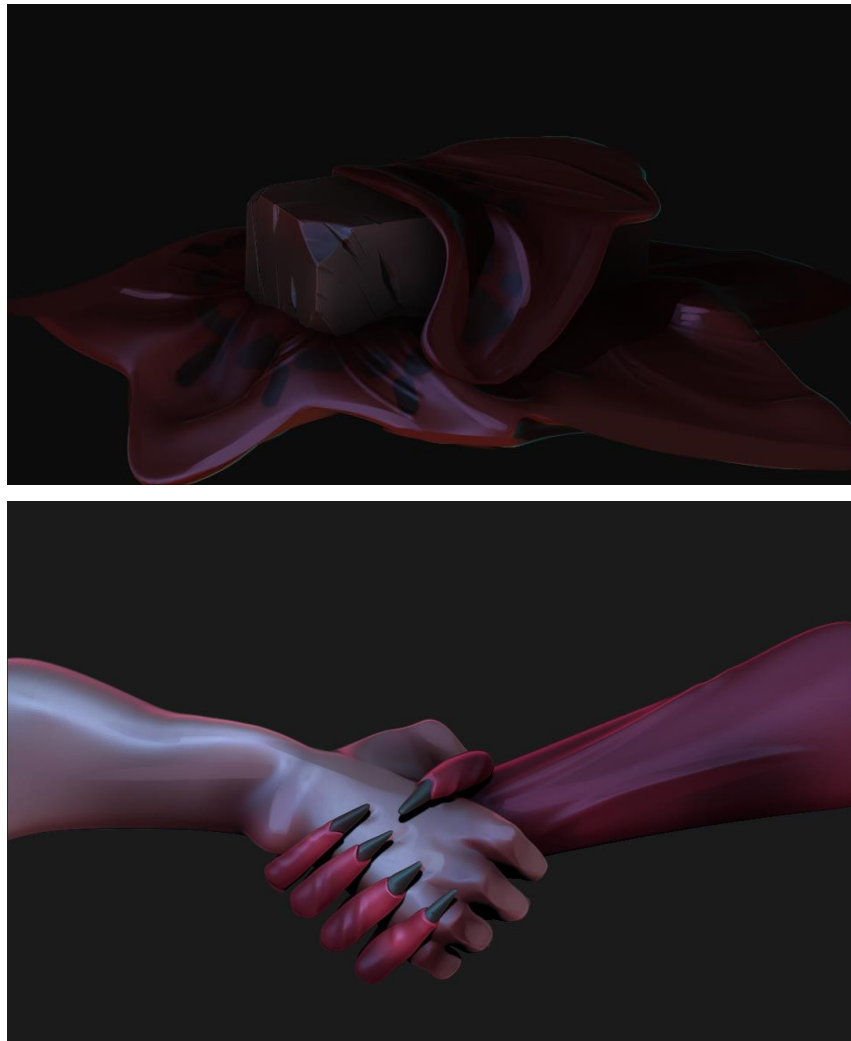


Nota. Ilustraciones elaboradas por Gabriel Betancourt

Se diseñó el “Supervisor de Contrato” con una expresión sonriente con una pose de autoridad y de confianza traicionera listo para hacer tratos. Los diablillos se los diseñó con huecos y sin rostro todo para representar que se encuentran a la merced de su señor, además de cuerpos pequeños y ágiles para destacar su capacidad de realizar todo tipo de trabajos.

Imagen 13

Artes de Ladrillo Escondido y Pacto de Cantuña



Nota. Ilustraciones elaboradas por Gabriel Betancourt

Se diseñaron en primer plano para hacer énfasis tanto en el objeto tipo bodegón que es la piedra oculta y el trato que realiza Cantuña con el diablo para finalizar el encargo.

3.7 Desarrollo de assets de las cartas soporte

3.7.1 Diseño De Cartas



Nota. Ilustraciones elaboradas por Gabriel Betancourt

El Tin Tin se lo diseñó en una pose neutral para resaltar la monstruosidad de su expresión perdida en el infinito y con intenciones dudosas. Por su parte, “La niña malcriada” se la visualizó teniendo una rabieta al no querer realizar sus tareas por lo que se encuentra en uniforme y, de igual forma, en una pose molesta e irritada.

Imagen 14

Artes de María Angula y Guagua Auca

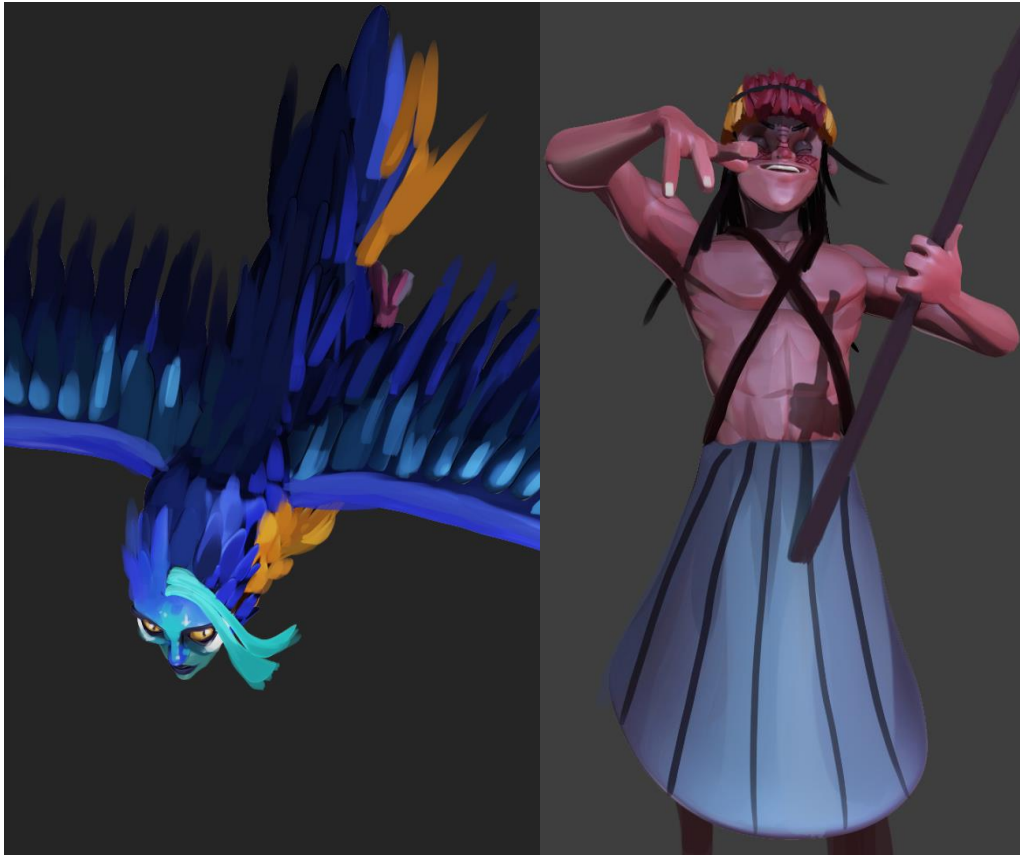


Nota. Ilustraciones elaboradas por Gabriel Betancourt

“María Angula” se la diseñó tomando en consideración su momento más notable, recogiendo tripas que no le pertenecen. Así mismo, “El guagua auca” se lo visualizó como un bebé fantasmagórico y de expresión triste, al ser un monstruo trágico y aparentemente inofensivo. A ambos se les otorgó los tonos utilizados para el desarrollo de la dama tapada debido a que también son historias de espectros.

Imagen 15

Artes de Guacamayas y Shuar Burlón



Nota. Ilustraciones elaboradas por Gabriel Betancourt

El diseño de la “Guacamaya” se enfocó en realizar una criatura híbrida, puesto que es lo que dicta la leyenda y por eso se optó por un diseño más animalístico que humano, para resaltar los aspectos icónicos del guacamayo. El “Shuar burlón”, perteneciente a la historia de Kuartam, se lo realizó con una expresión socarrona y apuntando a lo que vendría a ser un inofensivo “Sapo Kuartam”.

Imagen 16

Artes de Sapo Kuartam y Carhunco



Nota. Ilustraciones elaboradas por Gabriel Betancourt

El “Sapo Kuartam” fue diseñado con un cuerpo más regordete y una expresión molesta para reflejar tanto las características de las cuales hace burla el “Shuar Burlón” como la ira que este le causa con sus comentarios, además, se decidió añadir pequeños detalles que apunten a su naturaleza sobrenatural

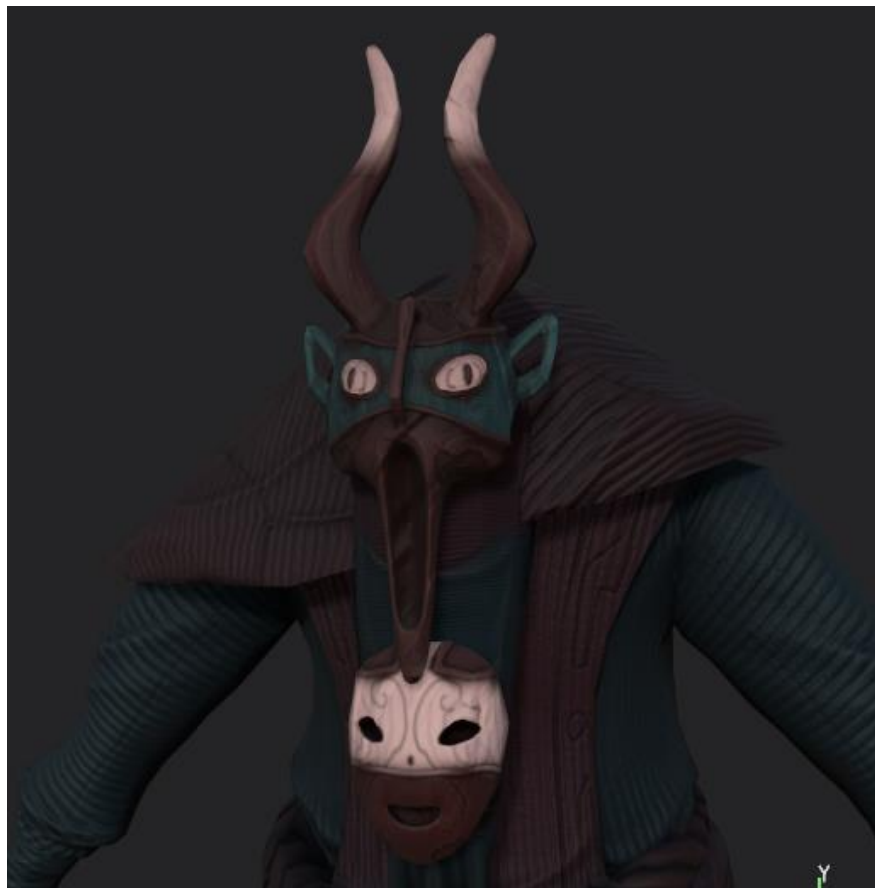
como el ligero resplandor que sale de sus ojos, la baba cian y las protuberancias similares a cejas encima de sus ojos. Por el lado del Carbunco, para darle una cierta rareza, se tomó como referencia la apariencia de los gatos esfinge, los cuales carecen de pelo, sin embargo, para añadirle una cierta majestuosidad se le añadió un faldón de pelo largo y sedoso y, para finalizar, una joya resplandeciente en su frente para resaltar sus cualidades mágicas y su relación con los tesoros en su leyenda de origen.

3.8 Modelados 3D de personajes

3.8.1 Aya Uma

Imagen 17

Modelado del Aya Uma



Nota. Modelo 3D elaborado por Gabriel Betancourt

Se lo diseñó con el propósito de ser una entidad mística sin rostro con máscara para expresar sus emociones y comunicarse a través de la

interpretación de estas. Este sería el guía y último desafío del jugador en su prueba como agente del orden cósmico.

3.8.2 Víctima transformada en cuy

Imagen 18

Modelado de Víctima Cuy



Nota. Modelo 3D elaborado por Gabriel Betancourt

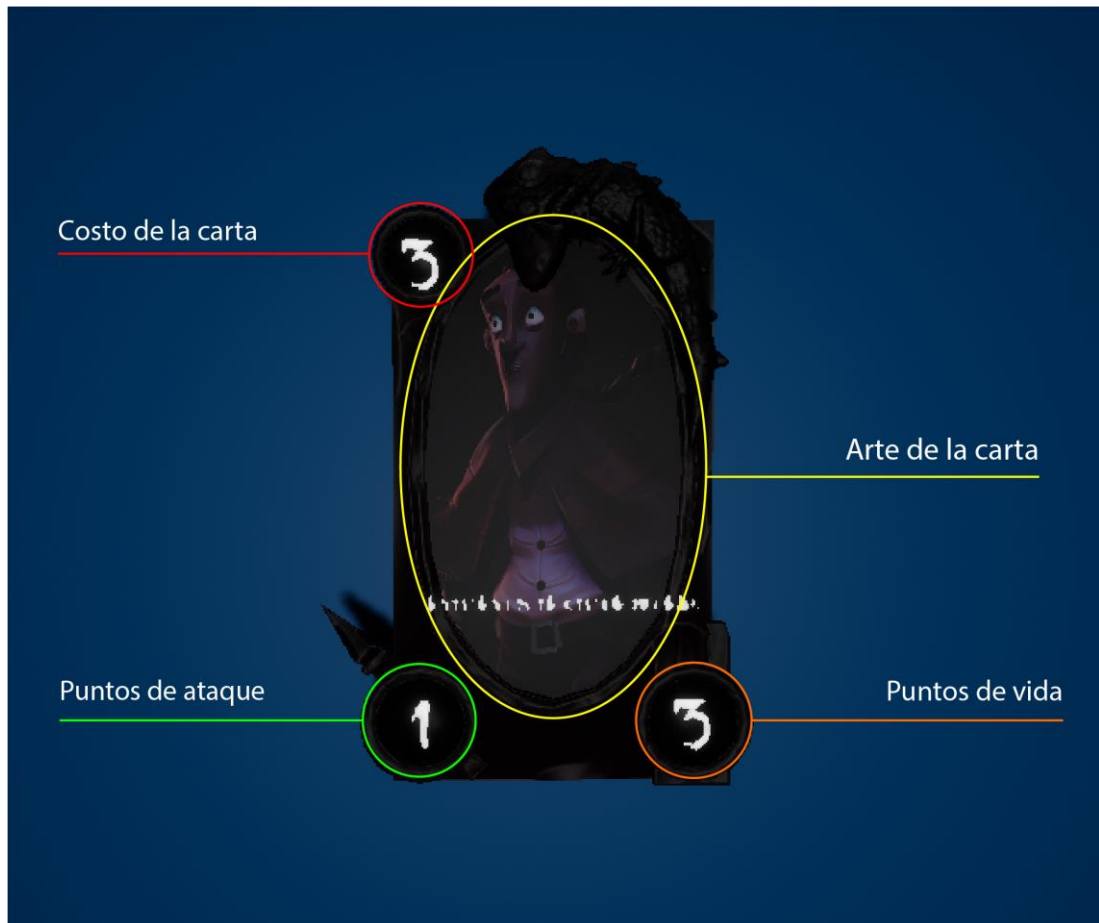
Fue diseñado para ser un guía que previamente perdió el juego con el Aya Uma por su inexperiencia. Sin embargo, tiene la esperanza de que pueda regresar a su forma original si el jugador logra vencer al Aya Uma. Se lo creó con el fin de hacer conocer las mecánicas a jugadores nuevos.

3.9 Modelados 3D de escenarios

3.9.1 Diseño de las cartas

Imagen 19

Modelado del Diseño de las Cartas



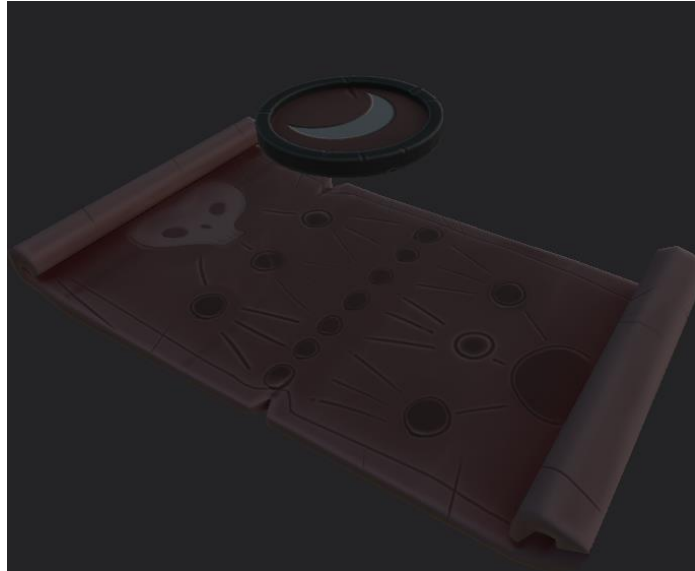
Nota. Modelo 3D elaborado por Gabriel Betancourt

El diseño de la carta cuenta con 3 secciones siendo la que está en la esquina superior derecha el valor de la carta, la sección inferior izquierda el poder de ataque y en la sección inferior derecha el poder de defensa. En el centro iría la ilustración y la iguana en la esquina superior derecha representa que es una carta poderosa o rara.

3.9.2 Diseño de mapa y ficha de fases

Imagen 20

Modelado del Mapa de Juego

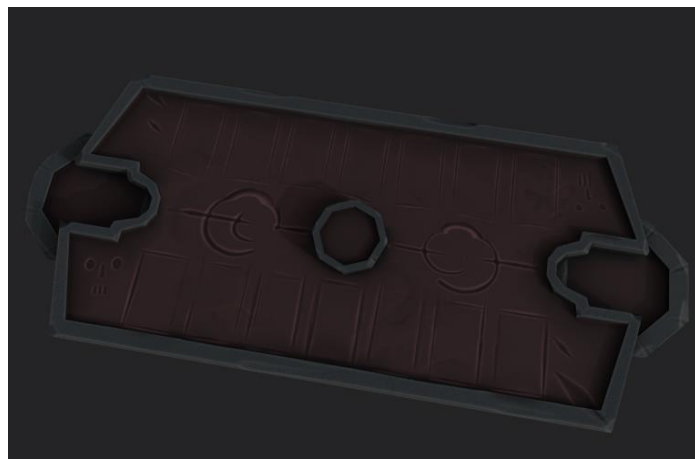


Nota. Modelo 3D elaborado por Gabriel Betancourt

3.9.3 Diseño Del Tablero De Juego

Imagen 21

Modelado Tablero de Batalla



Nota. Modelo 3D elaborado por Gabriel Betancourt

3.9.4 Modelado de elementos dinámicos del escenario

Imagen 22

Modelado de cabeza de mono, vasija en poste y concha



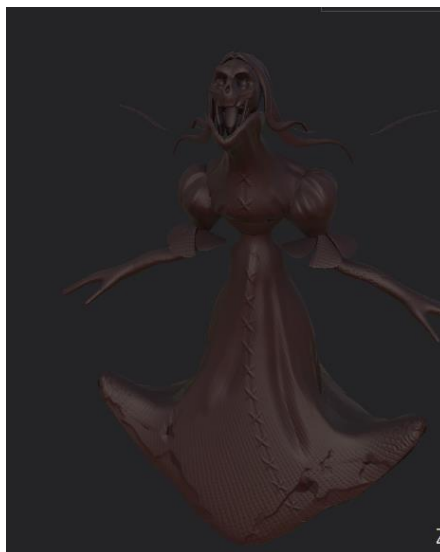
Nota. Modelo 3D elaborado por Gabriel Betancourt

La cabeza del mono sirve como un indicador de quien haya perdido la partida, brillándole los ojos cuando esto suceda, la vasija en el poste representa los puntos de vida, con la concha haciéndole peso a esta para que descienda, esta aparece en el escenario cada vez que se reciba daño, todo esto con el fin de reducir la cantidad de elementos en el HUD y hacerlo más inmersivo.

3.9.5 Modelado de figurín de enemigo Dama Tapada

Imagen 23

Modelado de figurín de la Dama Tapada



Nota. Modelo 3D elaborado por Gabriel Betancourt

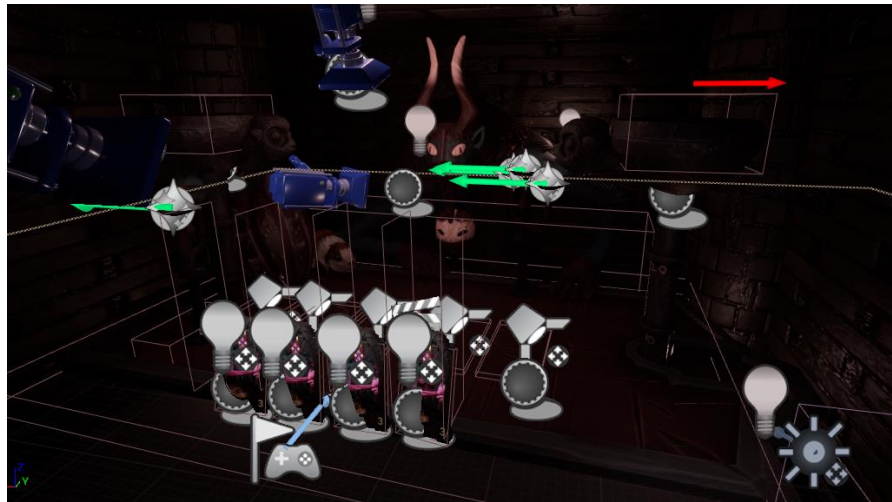
Se realizó como un elemento coleccionable y para mostrar qué leyendas han sido vencidas en los retos del Aya Huma, esta se encontrará visible en el modo mapa representando el reto final de este.

3.10 Producción

3.10.1 Puesta en escena y grabación de tráiler

Imagen 24

Puesta en escena de los assets en Unreal Engine



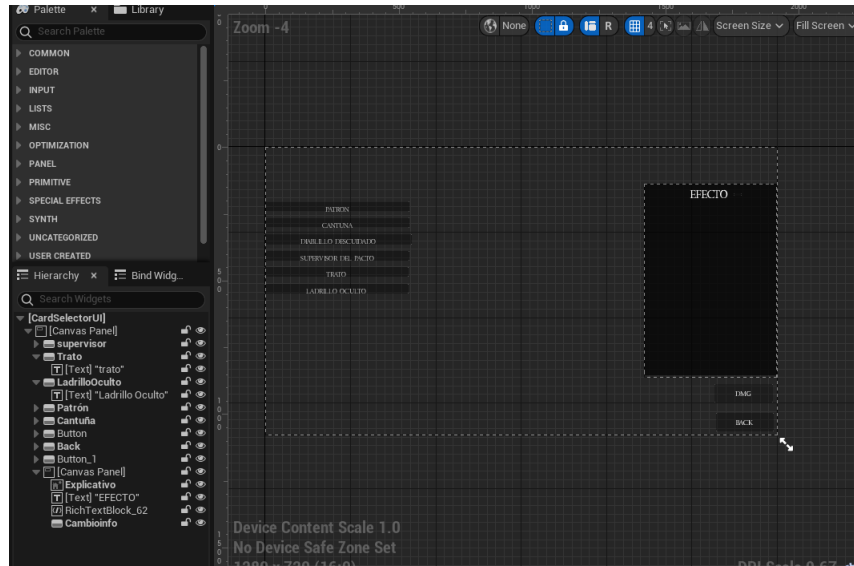
Nota. Unreal permite el manejo de una gran variedad de assets como actores, modelados, partículas y blueprints de programación

Para la grabación del tráiler se usó Unreal Engine, para recrear una partida en la cual se pueda grabar de forma orgánica la jugabilidad de este, controlando la disposición de las cartas y la elección de cuándo y cómo atacar. Para esto, se manejó blueprints de tipo widgets para crear un menú para visualizar las cartas con sus características y efectos. Además de emplear animaciones en el Sequencer para controlar de manera dinámica y predeterminada todo los efectos y eventos oportunos para el para la presentación del proyecto.

3.10.2 Blueprints del menú de información de las cartas

Imagen 25

Captura de pantalla de widget de menú

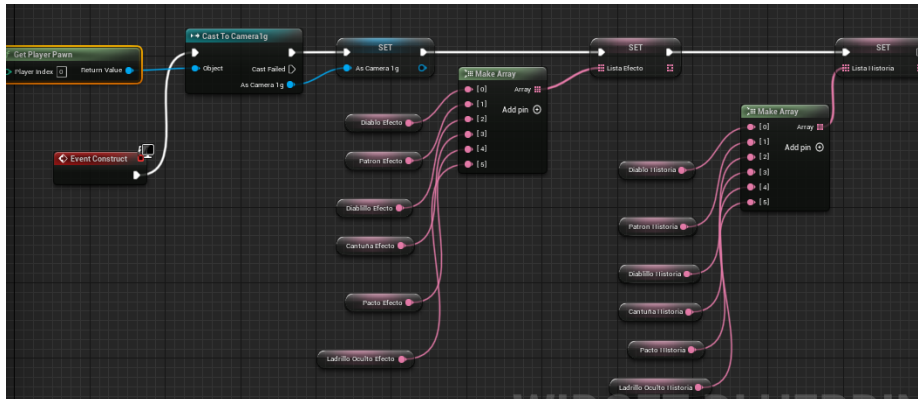


Nota. En la presente imagen se puede apreciar la modularidad de los widgets de Unreal, permitiendo hacer cambios rápidamente a elementos individuales del menú

Para el menú, se utilizó la fuente “CONJURING” debido a su legibilidad y a que, estéticamente, refuerza la estética de misterio y fantasía que se quiere presentar. Se implementaron botones del lado izquierdo los cuales cambian de color para resaltar cual se encuentra seleccionado mientras que en la parte derecha superior se encuentra el efecto y la información de la carta mientras que, en la parte inferior derecha, se encuentran botones para salir y escoger otra carta. Además, se dejó un espacio en el centro para destacar la carta mostrada y que esta pueda ser observada en detalle.

Imagen 26

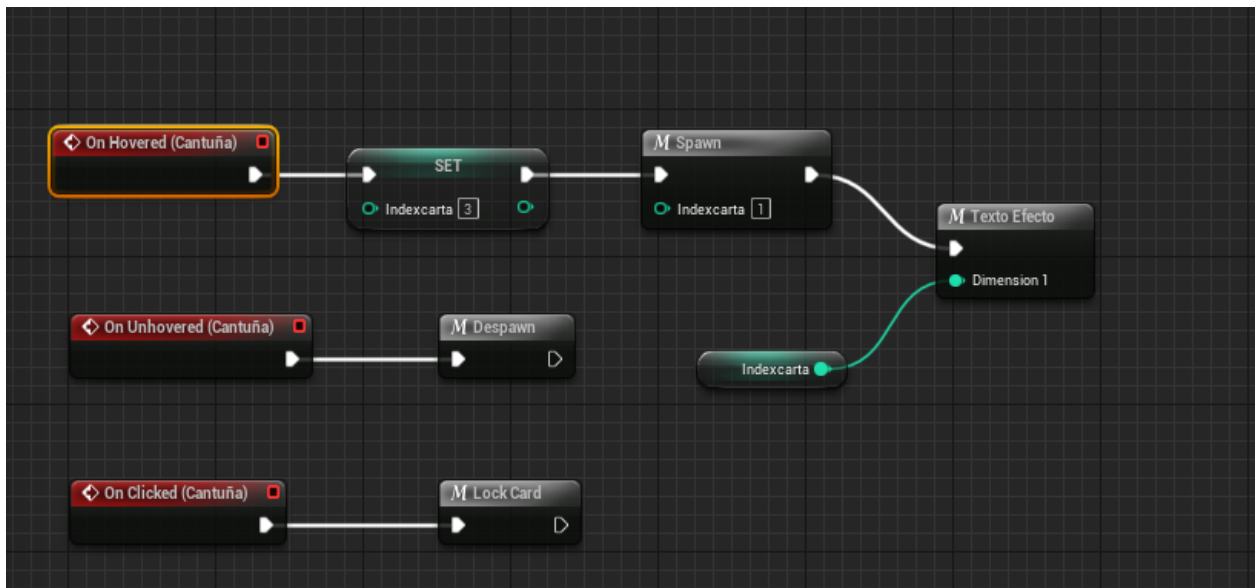
Creador de lista de cartas con su información



Nota. Se hizo uso de listas para guardar la información de las cartas.

Imagen 27

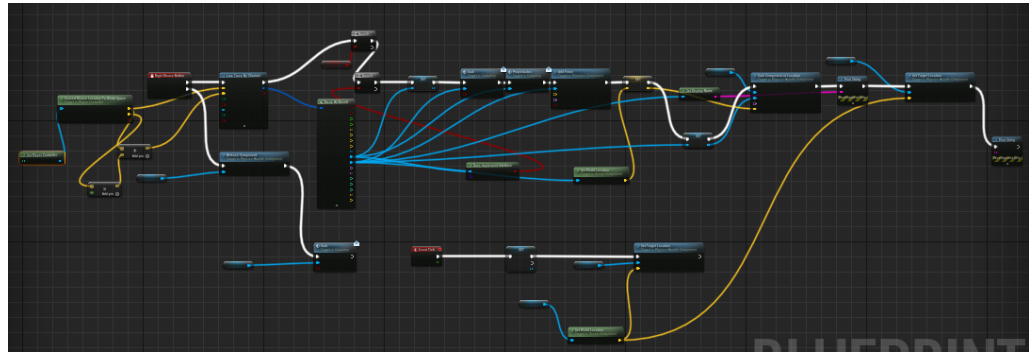
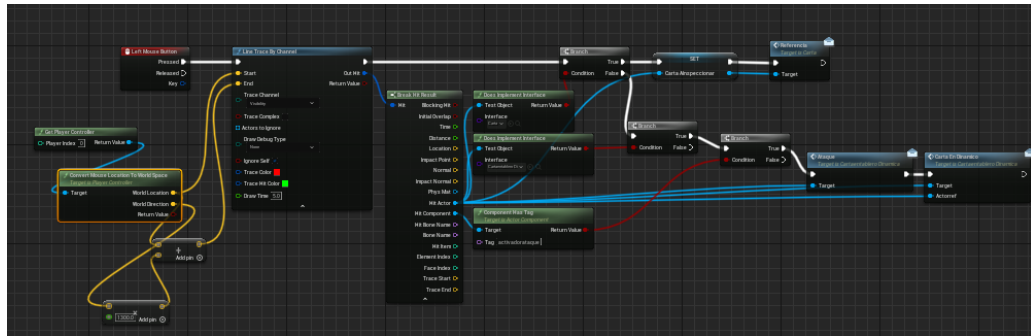
Captura del sistema de control de selección de información de cartas mediante botones



Nota. Se creó blueprints que muestran información de la carta al reposar el puntero sobre esta.

Imagen 28

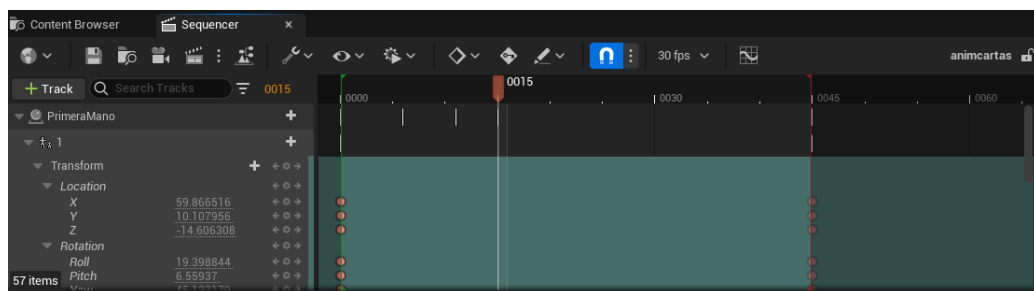
Ejemplo de blueprint del “Sistema Selector de cartas”



Se utilizaron los presentes blueprints (Imagen 27) para animar la carta en tiempo real mientras se grababa para presentar un gameplay más natural en cuanto a la jugabilidad.

Imagen 29

Captura de uso de Sequencer



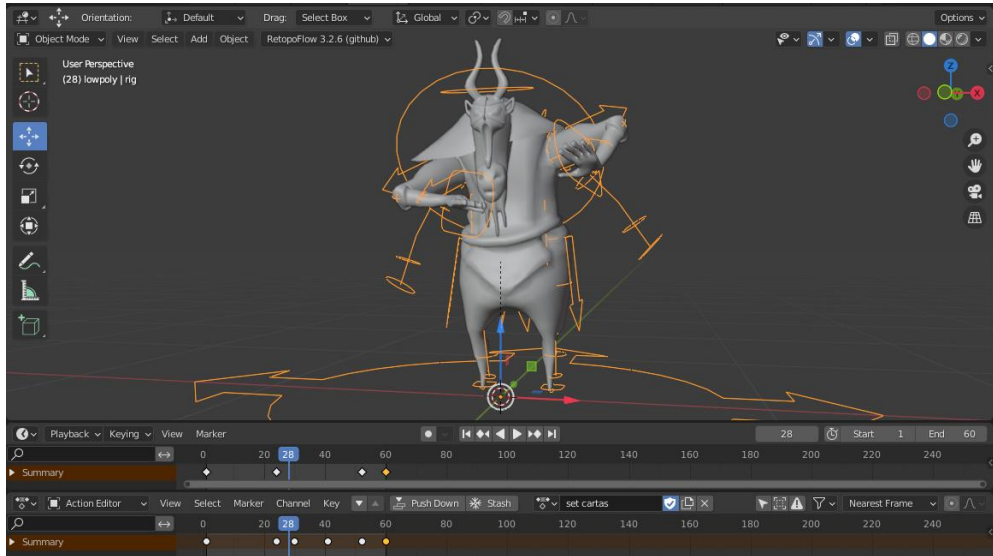
Nota. Además de blueprints, también se usó secuencias para el desarrollo del proyecto

Se hizo uso del Sequencer para disparar animaciones en momentos oportunos sin depender de blueprints, particularmente para dar efectos de ambientación y animar secuencias que representaron la IA del enemigo.

3.10.3 Animación De Personajes En Blender

Imagen 30

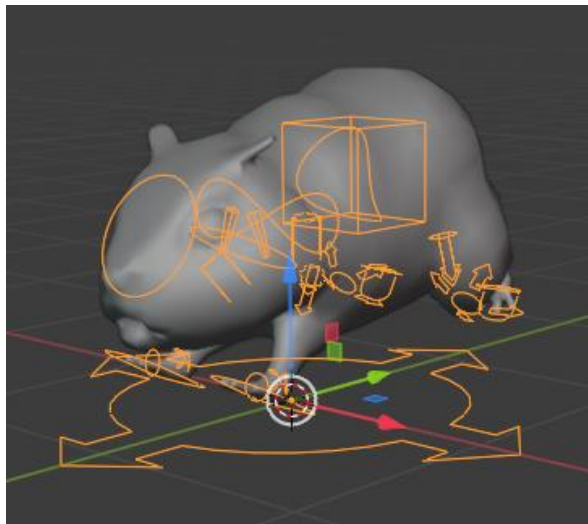
Animación del modelado del Aya Huma



Nota. Las animaciones del personaje Aya Huma fueron realizadas en el programa Blender.

Imagen 31

Animaciones del modelado de Cuy Víctima



Nota. Elaboración propia

Para darle vida al ambiente y la puesta en escena, se decidió hacer un rig para animar los personajes 3d para lo cual se utilizó el software gratuito, Blender, en el cual se crearon dos rigs: uno para el Aya Huma otro para el Cuy

Víctima. Las animaciones para el primero de estos personajes se componen de una para su posición Idle, otra que se reproduce cuando este pierde una partida y otra al recibir daño, mientras que, en el caso del Cuy Víctima, solo se cuenta con una Idle.

3.11 Post-producción

3.11.1 Montaje - edición

Una vez finalizado el render en Unreal Engine se procedió a realizar los cortes y edición de los mismos en el programa Adobe Premiere 2020, además de agregarle sonidos y musicalización.

3.11.2 Efectos de post

Se utilizó efectos de humo para la presentación de texto para evocar la idea de el humo de una fogata o un ritual chamanístico.

CONCLUSIONES

Este proyecto de tesis obtuvo como resultado final de un tráiler que sirve como una introducción para la presentación de un videojuego tipo rogue-lite constructor de barajas como vehículo para la adaptación de historias del folklore ecuatoriano a nuevos medios de comunicación.

Al ser relatos de tradición oral, no existen en abundancia fuentes certificadas de información de libre acceso de las cuales se pudo disponer en línea. La mayoría de estas siguen estando confinadas a libros impresos, lo cual dificultó la recolección de varias versiones de los relatos.

Sin embargo, la naturaleza fluida de estas historias presentó una buena base para el desarrollo de mecánicas e interacciones en torno a estas, puesto que, al tener distintas versiones que solo coinciden en los personajes principales y sucesos particulares, permite un mayor uso de la licencia creativa y libertad de expresión al momento de adaptar los relatos, sin perder la idea principal de los mismos.

En el desarrollo del presente proyecto, se hicieron evidentes las ventajas que otorgó el poder trabajar con Unreal Engine el proceso de animación de tráiler. El aspecto modular de los widgets del programa permitía hacer cambios estéticos y de contenido del HUD de manera rápida y sencilla, mientras que los nodos de blueprint hicieron más accesible la programación de las mecánicas y agilitó la realización de las correcciones, cuando estas eran necesarias, además de la capacidad de fácilmente integrar animaciones previas y partículas en la herramienta Sequencer. El acceso de todas estas herramientas dentro de un mismo programa y la cantidad de recursos que existen en línea ya sea por medio del canal oficial de Unreal, YouTube o foros en línea, hace de este una herramienta bastante útil para la realización tanto de proyectos similares al que se está presentando como la realización de videojuegos completos.

A pesar de esto, el desarrollo de un videojuego de cartas, incluso uno de un solo jugador, y debido a ser un género más nicho, cuenta con muchos menos recursos disponibles para su construcción que otros como juegos de disparos

y plataformeros, lo cual puede dificultar más la agilidad de realización de ese tipo de proyectos.

Para finalizar, los relatos del folklore ecuatoriano representan una rica fuente de inspiración para el desarrollo de videojuegos y se prestan a ser adaptados a una gran variedad de mecánicas y dinámicas.

RECOMENDACIONES

En el proceso de la recopilación de información para elaborar las mecánicas del juego presentadas en el tráiler, se considera de vital importancia que cuando se realice una adaptación de historias folklóricas, es imperativo hacer una investigación previa de las distintas versiones de los relatos que se desea usar, esto permitirá identificar los personajes y temáticas principales del relato y servirá para definir el género y las mecánicas apropiadas para la adaptación.

Al mismo tiempo, la organización en el desarrollo de videojuegos de corte cultural necesita un flujo de trabajo que comience con la investigación de las historias, así como el contexto de ellas para la construcción del documento del juego y la estética como parte de la preproducción reducirá los contratiempos cuando se comience con la fase de producción.

Así mismo, es preferible guardar animaciones recurrentes, como es el caso de los ataques de las cartas en el presente proyecto, como secuencias separadas, estas se las puede llamar con el Sequencer para organizar mejor el trabajo.

BIBLIOGRAFÍA

- Alientrap. (3 de Febrero de 2015). Apotheon.
- Alvarado Aluma, R. (2017). *Semiótica I*. Cuenca, Ecuador: Facultad de Artes/ Universidad de Cuenca.
- Arguedas, J. (2001). *¿Qué es el folklore? según José María Arguedas*. Lima, Perú: Instituto Nacional de Cultura.
- Artieda Velástegui, R. E. (2015). *Cantuña: discurso comunicacional, mutación, y refuncionalización en la creación de un héroe mítico*. Quito, Ecuador: Universidad Andina Simón Bolívar Sede Ecuador.
- Barthes, R. (2008). *Análisis estructural de los relatos*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Tiempo Contemporáneo.
- Basantes, A. V., Benítez, N. M., Gallegos, M. C., & Naranjo, M. E. (2017). Mobile Devices in the Learning Process of the Faculty of Education Science and Technology of the Technical University of the North in Ecuador. *Formación universitaria*.
- Bithell, M. (24 de Julio de 2012). Thomas Was Alone.
- Blizzard Entertainment. (11 de Marzo de 2014). Hearthstone: Heroes of Warcraft.
- Bojanovic, B. (2 de Agosto de 2022). <https://dataprot.net/>. Obtenido de <https://dataprot.net/statistics/gamer-demographics/>
- Brace Yourself Games. (23 de Abril de 2015). Crypt of the Necrodancer.
- Breadcrumbs Interactive. (25 de Octubre de 2019). Yaga.
- Cavanagh, T., Dobbe, M., & Chipzel. (13 de Agosto de 2019). Dicey Dungeons.
- CD Projekt Red. (19 de Mayo de 2015). The Witcher III: Wild Hunt.
- Clorith Studio. (2 de Diciembre de 2015). Samsa y los Caballeros de la Luz.
- Coles, J. (29 de Enero de 2020). <http://www.dicebreaker.com/>. Obtenido de <https://www.dicebreaker.com/categories/trading-card-game/how-to/magic-the-gathering-deck-types-explained>
- Crowther, W. (31 de Diciembre de 1977). Colossal Cave Adventure.
- Cutler, A., & Astrand, A. (1990). Angband.
- Encelewski, I. (Marzo de 2019). <https://www.culturalsurvival.org/>. Obtenido de <https://www.culturalsurvival.org/publications/cultural-survival-quarterly/making-never-alone-kisima-innitchuna-celebrating-people>
- Everaert-Desmedt, N. (2006). *La semiótica de Peirce*. Québec, Canadá: Rimouski.

- Extremely OK Games. (25 de Enero de 2018). Celeste.
- Fernández Padilla, M. A. (2020). Cuento animado sobre la leyenda urbana la yumba para fomentar las costumbres ancestrales de los adolescentes de Quito, año 2020.
- Forbes Colombia. (22 de Mayo de 2022). <http://www.forbes.co/>. Obtenido de <https://forbes.co/2022/05/22/actualidad/crece-el-publico-gamer-un-estudio-revela-sus-ganancias-y-tendencias-esenciales-para-este-ano/>
- Freaky Creations. (22 de Abril de 2018). To Leave.
- García, E. (2000). *Leyendas del Ecuador I*. Quito, Ecuador: Alfaguara Juvenil.
- Ginés Ordoñez, I. (2020). Globalización y cultura. Una visión sobre la diversidad cultural en tiempos de globalización. *Universitat Oberta de Catalunya*.
- Graham, L. (2021). <http://www.npd.com/>. Obtenido de <https://www.npd.com/news/press-releases/2021/record-breaking-movie-and-tv-viewership-last-year-continued-through-the-first-half-of-2021-mpd-says/>
- Gruenwedel, E. (2021). <http://www.mediaplaynews.com/>. Obtenido de <https://www.mediaplaynews.com/mpd-2021-video-game-revenue-up-8-percent-to-60-billion/>
- Higginbotham, W. (18 de Octubre de 1958). Tennis for Two.
- Humble Bundle. (26 de Marzo de 2020). One Step From Eden.
- Koeneke, R. A., Todd Jr., J. W., & Wilson, J. E. (25 de Marzo de 1983). The Dungeons of Moria.
- Mateo-Berganza Díaz, M. M., Becerra, L., Luzardo, A., De Azevedo, B., & Funes, G. (2019). *More than Just a Game: The Unknown Successes of Latin American and Caribbean Studios*. Washington D.C., Estados Unidos: Interamerican Development Bank.
- Mayfield, M., Ahl, D. H., & Leedom, B. (20 de Octubre de 1971). Star Trek.
- MegaCrit Games. (23 de Enero de 2019). Slay The Spire.
- Mielgo-Conde, I., Seijas-Santos, S., & Grande de Prado, M. (2022). *Revisión sistemática de la literatura: Beneficios de los videojuegos en Educación Primaria*. Málaga, España: Innoeduca. *International Journal of Technology and Educational Innovation*.
- Ministerio de Cultura y Patrimonio de Ecuador. (8 de Marzo de 2022). <http://www.creatividad.gob.ec/>. Obtenido de

<http://www.creatividad.gob.ec/2021/03/08/arranco-la-etapa-evaluacion-colectiva-de-los-proyectos-de-la-convocatoria-produccion-de-videojuegos/>

Paladines Zambrano, M. E. (2016). *Análisis intertextual de la obra Leyendas del Ecuador de Edgar Allan*. Quito, Ecuador: Centro Universitario Quito.

Pope, L. (8 de Agosto de 2013). Papers, please.

Quantic Dream. (25 de Mayo de 2018). Detroit: Become Human.

Red Hook Studio. (19 de Enero de 2016). Darkest Dungeon.

Rhino Games. (18 de Septiembre de 2020). Mythgard.

Riot Games, Inc. (27 de Octubre de 2009). League of Legends.

Riot Games, Inc. (29 de Abril de 2020). Legends of Runeterra.

Romero, J., Hall, T., Petersen, S., Taylor, D., Carmack, A., Cloud, K., & Prince, R. (10 de Diciembre de 1993). Doom.

Rosewater, M. (30 de Marzo de 2015). <http://www.magic.wizards.com/>. Obtenido de <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/nuts-bolts-three-stages-design-2015-03-30>

Russell, M. (9 de Febrero de 2022). <http://www.wargamer.com/>. Obtenido de <https://www.wargamer.com/magic-the-gathering/best-year-ever>

Singh, A., Chaudhary, P., Bora, D., Ghosh, S., Maude, I., Pai, S., & Tzelos, L. (18 de Agosto de 2020). Raji: An Ancient Epic.

Statista Inc. (23 de Mayo de 2022). <http://www.statista.com/>. Obtenido de <https://www.statista.com/statistics/1229940/number-video-game-studios-latin-america-country/>

Stegner, B. (24 de Octubre de 2021). <http://www.makeuseof.com/>. Obtenido de <https://www.makeuseof.com/what-are-roguelike-and-roguelite-video-games/>

Supergiant Games. (17 de Septiembre de 2020). Hades.

Svensk-Armstrong, L. (2022). How does Interactive Media Preserve Folklore? Multimedia adaptations of the witcher. *Deegre Programme in Media and Arts Interactive Media*. Tampere University of Applied Sciences. Obtenido de https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/751528/Svensk-Armstrong_Lisa.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Svensk-Armstrong, L. (Mayo de 2022). <http://www.theseus.fi/>. *Tampere University of Applied Sciences*.

Telltale Games. (11 de Octubre de 2013). The Wolf Among Us.

The NetHack DevTeam. (28 de Julio de 1987). NetHack.

Upper One Games. (18 de Noviembre de 2014). Never Alone (Kisima Injitchuḡa).

Wiltshire, A. (6 de Noviembre de 2019). <http://www.rockpapershotgun.com/>.

Obtenido de <https://www.rockpapershotgun.com/how-magic-the-gathering-card-sets-are-designed>

Yu, D., Hull, A., Buzinkai, Perry, J., & Suhrke, E. (21 de Diciembre de 2008).

Spelunky.

ANEXOS

Especificaciones técnicas

El programa Photoshop se utilizó para todo lo que corresponde la realización de bocetos conceptuales de cartas y storyboard. Para lo que son los assets del escenario y los personajes para el videojuego 3d se utilizaron Blender, Zbrush y Substance Painter. Para la animación de las cartas y para el montaje final se utilizó After Effects. Para la puesta en escena de todos los elementos se utilizó Unreal Engine 4 en el cual se hizo el render del gameplay que comprende el videojuego de cartas.

Hardware

Tabla 1

Cantidad	Equipos	Características	Ubicación
1	Ordenador	Procesador I5- 2320 Segunda Generación 3.0 GHz GPU NVIDIA GeForce 1050 Ti 4G Ram	Laboratorio FAH Windows
1	Tableta Gráfica	Monitor HP w 1907 Huion inspiroy H640P	Laboratorio

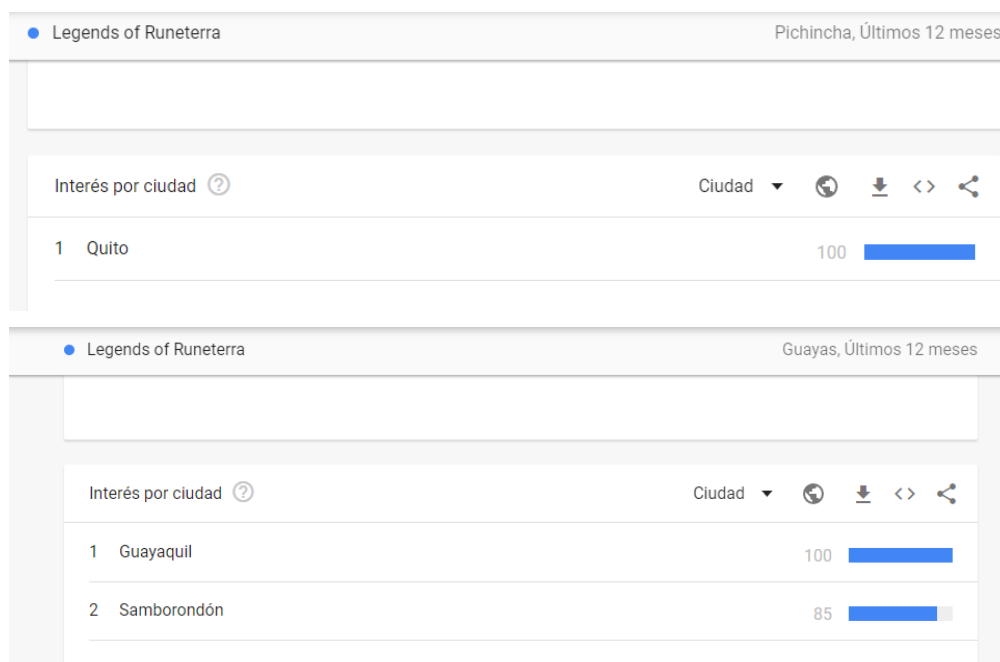
Software

Tabla 2

Descripción	Versión	Observación
Adobe Photoshop	CC2020	Programa de edición de fotografía digital, Permite la realización de obras digitales
Blender	2.93	Programa de edición y creación de modelos 3d
Adobe After Effects	22.5	Programa de edición orientada a la postproducción de videos digitales.
Pixologic Zbrush	2020.1	Programa de Esculpido digital para la elaboración de detalles de modelos 3d
Substance Painter	2022. 1. 2	Programa de texturización 3d
Unreal Engine 4	4.27	Motor de videojuegos y render en tiempo real

Imagen 32

Gráfico de Google trends de Legends of Runeterra



Nota. Se puede apreciar que Guayaquil y Quito son las secciones con mayor interés en esta temática



DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Betancourt Yugcha, Gabriel Fernando**, con C.C: # **1725756066** autor del trabajo de titulación: **Tráiler de un videojuego constructor de barajas rogue-lite basado en el folklore ecuatoriano** previo a la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **19 de septiembre de 2022**

f. _____

Nombre: **Betancourt Yugcha, Gabriel Fernando**

C.C: **172575606-6**



DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Toral Vargas, Daniel Eduardo**, con C.C: # **092042236-7** autor del trabajo de titulación: **Tráiler de un videojuego constructor de barajas rogue-lite basado en el folklore ecuatoriano** previo a la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **19 de septiembre de 2022**

f. _____

Nombre: **Toral Vargas, Daniel Eduardo**

C.C: **092042236-7**



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Tráiler de un videojuego constructor de barajas rogue-lite basado en el folklore ecuatoriano		
AUTOR(ES)	Gabriel Fernando, Betancourt Yugcha y Daniel Eduardo, Toral Vargas		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Ing. Sancán Lapo, Boris Alexis, Mgs.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Artes y Humanidades		
CARRERA:	Carrera de Licenciatura en Animación Digital		
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciado en Animación Digital		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	19 de septiembre del 2022	No. DE PÁGINAS:	61
ÁREAS TEMÁTICAS:	Animación 3D, Animación 2D, Videojuegos		
PALABRAS CLAVES/KEYWORDS:	Videojuegos, Folklore, Tráiler, Adaptación, Transmitir, Rogue-lite		
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):	En la última década, la producción de videojuegos en Latinoamérica ha tomado impulso con estudios de México, Brasil, Argentina, entre otros, entrando al mercado global y, desde 2021, se han iniciado esfuerzos en Ecuador para incentivar la incursión en este mercado. El propósito de este tráiler es presentar un proyecto que sirva de referencia a futuros desarrollados en cómo se incluyeron componentes clave de relatos del folklore ecuatoriano y adaptarlos a las mecánicas de un juego de cartas de manera que transmitan sus historias de origen por medio de las dinámicas y sinergia entre estas. Para esto se seleccionaron algunas leyendas ecuatorianas, tomando los personajes y eventos cruciales y dividir las cartas en grupos o núcleos con las historias de las cuales se haya creado más cartas para formar los mazos y, finalmente, se iteró en el diseño de estas hasta que tanto su estilo de juego se sienta similar a su relato y que, en el transcurso de la partida, tenga interacciones con otras cartas del mismo mazo al momento de jugarla.		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-996467092 +593-985825743	E-mail: mr.danielvargas7@hotmail.com, gaboss30@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE):	Nombre: Ing. Cabanilla Urrea, Sara María Auxiliadora, Mgs.		
	Teléfono: +593-4-984511945		
	E-mail: sara.cabanilla@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			