

**Características gráficas de los últimos videojuegos
realistas y no realistas premiados como Juego del
Año en los Game Awards**

**Baldur's Gate 3 (Larian Studios, 2023) e It Takes
Two (Hazelight Studios, 2021)**

Alumno/as:

José Enrique Cortés Díaz-Valdés y María José Guzmán Karadima

Profesor/a guía:

[Marco Braghetto]

Facultad de Ciencias Sociales y Artes, Escuela de Animación Digital

Santiago/Temuco, Chile

2024

Resumen

Nuestro objetivo en este ensayo es determinar proyecciones para la industria de Animación Digital de videojuegos a partir de las características gráficas que presentan los últimos juegos realistas y no realistas premiados como Juego del Año en los *Game Awards*. Para este proceso, elegimos los últimos videojuegos realistas y no realistas premiados como Game of The Year en los *Game Awards*, *Baldur's Gate 3* (Larian Studios, 2023) e *It Takes Two* (Hazelight Studios, 2021), con los cuales se realizará describiendo las características gráficas de ambos videojuegos y el efecto que éstas tuvieron en sus audiencias, analizando videos e imágenes relacionadas con ambos juegos para identificar sus características gráficas más relevantes. Posteriormente se van a comparar las características gráficas de ambos videojuegos en términos de estilo visual, modelado 3D, texturizado, iluminación y VFX. Después, se examinarán minuciosamente los resultados de haber elegido esas características visuales para cada juego, lo que conducirá a la interpretación de los datos para deducir las posibles tendencias en la animación digital dentro de la industria de los videojuegos. Finalmente tras realizar el estudio, se revelará que es posible proyectar para el futuro de la animación digital en la industria de los videojuegos un ambiente más abierto más a la diversidad de estilos gráficos, con los cuales se podrá ir experimentando para mejorar un proyecto, siempre y cuando el resultado final termine en una experiencia cohesiva y coherente de acuerdo al universo y tipo de juego.

Palabras clave: Videojuegos, Videojuegos Realistas, Videojuegos No Realistas, Baldur's Gate 3, It Takes Two, Game Awards, Game of The Year.

Introducción

Nuestra generación, marcada por aquellos nacidos alrededor del cambio de milenio, ha sido testigo de la rápida evolución de la tecnología y su impacto en nuestras vidas desde una edad temprana. Desde la infancia hasta la adultez, hemos experimentado el poder de la tecnología en diversas formas, y una de las manifestaciones más significativas de esta revolución se encuentra en la industria del entretenimiento digital, particularmente en el ámbito de los videojuegos.

Desde hace mucho tiempo, los videojuegos han sido un medio de entretenimiento muy importante. Estos te permiten tomar control de un personaje y vivir una historia en la que te sumerges, dándote experiencias inolvidables. A lo largo de los años, los videojuegos han evolucionado de manera impresionante en términos de magnitud, posibilidades, creación, pero sobre todo en sus gráficos. Gráficos que te muestran mundos hermosos y llenos de naturaleza, detalles en las texturas de todos los modelos, ya sean los personajes o los objetos alrededor de ellos, haciendo a estos videojuegos cada vez más comparables con el mundo real.

Aunque hay otros videojuegos que deciden ir por otro camino —no mostrar mundos y personajes que reflejan lo real, sino que nos llevan a un entorno completamente diferente y extraordinario, haciéndonos sentir que estamos en una realidad fantástica—, las audiencias han

mostrado que suelen preferir videojuegos cuyos gráficos son más realistas, lo que es evidenciado al ver cuáles de estas piezas tienden a ser más exitosos en ventas.

En este contexto, se destacan dos videojuegos que han tenido éxito y han sido premiados como Juego del Año en los *Game Awards: Baldur's Gate 3* (Larian Studios, 2023) e *It Takes Two* (Hazelight Studios, 2021). *Baldur's Gate 3* representa un hito en el género de los juegos de rol, con sus impresionantes gráficos avanzados y realistas, su mundo abierto y sus complejas mecánicas de juego. Por otro lado, *It Takes Two* nos presenta un mundo con gráficos más sencillos y caricaturescos, pero igualmente cautivadores y llenos de imaginación, desafiando las convenciones de la estética realista.

Estos dos juegos representan dos enfoques distintos en cuanto a su representación visual y plantean interesantes interrogantes sobre las preferencias de los jugadores y el futuro de la industria de la animación digital de videojuegos. En vistas de ello, esta investigación se propone describir y comparar las características gráficas de ambos juegos y posteriormente analizar los resultados en detalle, con el objetivo de proyectar tendencias y perspectivas para la industria. Lo que lleva a preguntarnos **¿Qué se puede proyectar para la industria de la animación digital de videojuegos a partir de las características gráficas que presentan tanto el último videojuego realista (*Baldur's Gate 3*, Larian Studios, 2023) como el último no realista (*It Takes Two*, Hazelight Studios, 2021) que fueron premiados como Juego del Año en los *Game Awards*?**

Mediante un minucioso y exhaustivo examen de estos juegos sobresalientes, aspiramos que este ensayo funcione como una herramienta para mejorar la comprensión e identificación de los elementos que afectan el éxito y la aceptación de los videojuegos actuales, al contrastar las características visuales de dos juegos galardonados como Juego del Año. Además, buscamos proporcionar visiones valiosas para su progreso y crecimiento en el futuro.

Los dos juegos, *Baldur's Gate 3* de Larian Studios (2023) e *It Takes Two* de Hazelight Studios (2021), fueron seleccionados como casos de estudio debido a su destacado éxito en la industria de los videojuegos y sus reconocimientos como Juego del Año en los prestigiosos *Game Awards*. Estas elecciones se justifican por la significativa representación visual contrastante que ofrecen: *Baldur's Gate 3* con sus gráficos avanzados y realistas que desafían los límites de la tecnología actual, e *It Takes Two* con su enfoque visual más sencillo y estilizado, pero igualmente envolvente y creativo. Esta divergencia en cuanto a la representación gráfica de ambos juegos plantea preguntas intrigantes sobre las preferencias de los jugadores, el impacto de los gráficos en la experiencia de juego y las posibles direcciones futuras para la animación digital en la industria.

Después de explorar textos académicos para respaldar nuestra investigación, notamos la escasez de estudios sobre el tema, con la excepción de investigaciones como *The Style of Video Game Graphics: Analyzing the Functions of Visual Styles in Storytelling and Gameplay in Video Games* de Yin Wu (2008). Ante esta carencia de investigación académica específica, es crucial examinar cómo las características gráficas podrían dar forma al futuro de la animación digital en los videojuegos. Para abordar esta pregunta, nos basaremos principalmente en fuentes como las páginas oficiales de los juegos mencionados y en los medios especializados en videojuegos más relevantes en la actualidad, además de utilizar recursos como imágenes para realizar comparaciones directamente tomadas de los juegos en cuestión. Este enfoque nos permitirá llevar a cabo un análisis detallado de las innovaciones gráficas presentadas en estos

juegos y su posible impacto en la evolución de la animación digital en la industria de los videojuegos.

Los videojuegos: Definición y Evolución

Según Adriana Gil y Tere Vida Mombiela (2007), los videojuegos son programas de computadora diseñados para entretener y divertir a través de una variedad de plataformas, que incluyen videoconsolas, computadoras y dispositivos móviles. Durante más de tres décadas de evolución, agregan ellas, los videojuegos han integrado las características y capacidades de las nuevas tecnologías. Estas —dicen las investigadoras— incluyen la combinación de diferentes medios audiovisuales en una sola plataforma, la interactividad, la capacidad de procesamiento de información y la conectividad. Este proceso, indican Gil y Vida Mombiela, ha explorado las posibilidades del medio para brindar experiencias de juego valiosas tanto para jugadores como para jugadoras.

La cita anterior nos muestra una constante evolución de los videojuegos que muchas veces para nuestra generación pasa inadvertida, pues tenemos la sensación de que aquellos que jugamos hoy en día siempre fueron igualmente modernos. De hecho, pasamos buena parte de nuestro tiempo jugando, en casa, por ejemplo. Así es cómo se nos pasan horas y horas en una práctica que las mismas autoras ya citadas conocen bien. En efecto, de acuerdo con Gil y Vida Mombiela (2007), participar en videojuegos requiere desplegar una variedad de nuestras capacidades y destrezas. Ellas añaden que se demanda concentración, atención, control y una gran dosis de emoción.

Atendiendo a todo lo anterior, observamos una diversidad de formas de acercarnos a los videojuegos. Así las cosas, Belli y Olivé (2008), justamente comentando el libro de Gil y Vida Mombiela, afirman que “no existe una sola manera de jugar con videojuegos, ni una sola edad o condición, de forma que nos vamos haciendo una imagen actualizada de la complejidad de dicha amplitud y de las formas más habituales de aproximarnos a ellos.” (p. 286).

Animación Digital en Videojuegos

El artículo “El Rol de un Animador 3D: Descripción y Tareas Principales” en la *Revista Educativa Digital PEREDA* (Educador, 2024) nos explica que la animación digital juega un papel fundamental en la creación de experiencias de videojuegos atractivos y realistas. Agrega que se encarga de dar vida a los personajes, escenarios y objetos del mundo virtual mediante técnicas como el modelado 3D, texturizado, *rigging*, animación y efectos especiales.

Benjamín Bustos y Nancy Hitschfeld (2021) nos hablan de cómo los avances en hardware y software han permitido que la Animación Digital en videojuegos alcance niveles de detalle y realismo impresionantes. Esto ha contribuido a la creación de juegos con mundos más abiertos, personajes más expresivos y experiencias de juego más envolventes, según Lourdes Olmedo (2024).

Como dice Ian Bogost (2008), los progresos en el hardware de las consolas de videojuegos han desempeñado un papel crucial en el incremento de la calidad de la animación digital. Por ejemplo, añade, la mejora en el procesamiento gráfico y la capacidad de renderizado en tiempo real posibilitan la creación de animaciones más suaves y detalladas. Julián Kopp (2017) también señala que la implementación de técnicas de animación avanzadas, como la captura de movimiento y la simulación de física, ha llevado la autenticidad en los videojuegos a un nivel sin precedentes. Al combinar estas técnicas con el potencial del hardware actual, según el investigador, se logran animaciones que reproducen de manera cada vez más fiel el comportamiento natural del mundo real.

Según Phil Spencer, el jefe de Xbox, en una entrevista con CNBC en 2021, "El hardware avanzado, como el procesamiento gráfico más potente y la capacidad de almacenamiento mejorada, ha permitido a los desarrolladores de juegos crear mundos más grandes y detallados". Además, de acuerdo con un informe de NVIDIA, el lanzamiento de nuevas tarjetas gráficas como la serie GeForce RTX 30 en 2020 ha revolucionado la capacidad de renderizado en tiempo real, permitiendo efectos visuales como el trazado de rayos y la iluminación global en juegos, lo que contribuye significativamente al realismo visual.

Durante un livestream en Twitch con John Romero y David L. Craddock en 2023, John Carmack, pionero en la industria de los videojuegos, señaló que los últimos motores de juegos, como Unreal Engine y Unity, ahora incluyen técnicas de renderizado sofisticadas, como el uso de texturas de alta resolución y una física de partículas más realista, características que anteriormente solo estaban disponibles en la producción cinematográfica.

En resumen, los avances en hardware y software, junto con el desarrollo de técnicas innovadoras como el trazado de rayos, la inteligencia artificial y la optimización del rendimiento, han sido fundamentales para elevar los niveles de detalle y realismo en la animación digital en videojuegos.

Videojuegos Realistas: El estilo preferido por los desarrolladores más grandes

El concepto de realismo en los videojuegos ha evolucionado considerablemente con los avances tecnológicos. Sin embargo, es un tema multifacético que abarca varios elementos, como gráficos, mecánicas e inmersión del jugador.

El realismo en los videojuegos suele ser percibido inicialmente a través de sus gráficos. Según Gek Siong Low (2001), la apariencia visual de un juego puede influir significativamente en cómo los jugadores perciben su realismo. Rohit Singh (2023) añade que el realismo en los gráficos va más allá del fotorrealismo; también implica la expresión artística y cómo los elementos visuales sumergen a los jugadores en el mundo del juego.

Aunque los gráficos realistas pueden mejorar la inmersión, el realismo en las mecánicas del juego a veces puede ser contraproducente. Según Caleb Compton (2019), buscar el realismo en las mecánicas puede entrar en conflicto con la jugabilidad y la diversión. Por ejemplo, Josh Bycer (2018) señala que las mecánicas excesivamente realistas pueden hacer que un juego sea

menos entretenido y más difícil de jugar, por lo que los desarrolladores a menudo priorizan la jugabilidad sobre un realismo estricto.

Cheryl Walker, en un artículo para Wake Foster News (2010), comenta que un mayor realismo en los videojuegos puede aumentar la inmersión, lo cual tiene efectos tanto positivos como negativos. Los entornos realistas pueden hacer que los jugadores se sientan más involucrados, pero también pueden plantear preocupaciones, especialmente en juegos violentos donde la representación realista de la violencia puede afectar negativamente a los jugadores.

Singh explica que el realismo no es la única medida de la calidad visual de un juego. Estilos artísticos como el abstracto o el pop art pueden ofrecer experiencias profundas y envolventes que complementan la narrativa y el tono emocional del juego de manera efectiva.

Kittsune (2016) dice en su artículo “Realismo en videojuegos” que se entiende por videojuegos realistas a personajes y paisajes poco coloridos y algo estereotipados, pero Compton señala lo contrario. De acuerdo a él, el realismo en los videojuegos existe en un espectro y varía según el género y los objetivos del juego. Por ejemplo, continúa Compton, un juego de simulación puede beneficiarse de un alto grado de realismo, mientras que un juego de fantasía puede enfocarse más en el estilo artístico y los elementos imaginativos.

En resumen, la definición y aplicación del realismo en los videojuegos es diversa y se adapta según las necesidades y metas específicas de cada juego, influenciando directamente la experiencia del jugador.

Videojuegos No Realistas: Un camino alejado de la realidad

Los videojuegos no realistas a menudo incorporan elementos que desafían las leyes del mundo real, como la física, las mecánicas y la representación visual de objetos y paisajes. Estos elementos pueden incluir mecánicas mágicas, habilidades exageradas y escenarios extravagantes.

Según un artículo en Fgfactory titulado *Exploring Graphics Visual Styles in Games* (s.f.), los videojuegos no realistas suelen utilizar diversos estilos artísticos que difieren del fotorrealismo. Estos estilos pueden abarcar gráficos planos, arte pixelado, visuales casuales y de dibujos animados, así como diseños semi-realistas. Según el artículo, cada uno de estos estilos proporciona una estética única que puede enriquecer la narrativa y el tono emocional del juego.

El artículo argumenta que el uso de elementos no realistas en el diseño gráfico fomenta una mayor libertad artística y creativa. Según indica, los juegos que incorporan mecánicas y escenarios fantásticos tienen la capacidad de desarrollar mundos más atractivos e imaginativos. Este enfoque, añade, puede hacer que el juego resulte más atractivo y memorable para los jugadores.

Para muchos jugadores, la legibilidad de los gráficos tiene mayor importancia que el nivel de realismo. Gráficos claros y bien definidos facilitan la comprensión del entorno y las mecánicas del juego, lo que enriquece la experiencia general del jugador. Esta claridad es especialmente crucial en juegos rápidos o complejos donde la capacidad de tomar decisiones rápidas es fundamental.

Como mencionó anteriormente Josh Bycer, mientras algunos juegos se esfuerzan por alcanzar el realismo, esto a menudo se hace a expensas de la jugabilidad y la diversión. Él señala que las mecánicas realistas pueden hacer que un juego sea más engorroso y menos entretenido de jugar. Por lo tanto, añade, muchos desarrolladores eligen incorporar elementos no realistas para mejorar la experiencia general de juego.

Bycer continúa diciendo que los elementos no realistas generalmente conducen a una experiencia de juego más placentera y accesible. Al eliminar las limitaciones del mundo real, explica, los desarrolladores pueden crear una jugabilidad más dinámica y atractiva que atraiga a una audiencia más amplia. Según él, este equilibrio es crucial para el éxito de muchos videojuegos.

Baldur's Gate 3: El pináculo del realismo en RPGs

De acuerdo con Larian Studios (2020) —desarrollador del juego— en su página oficial, *Baldur's Gate 3* es un RPG —lanzado para PC y consolas— inmersivo, cinematográfico y centrado en el jugador que se basa en el sistema de juego de D&D 5e. El estudio agrega que ofrece un completo sistema de creación de personajes donde los jugadores pueden diseñar un avatar basado en una variedad de razas de D&D, elegir sus cantrips, habilidades y capacidades, y sumergirse en un mundo donde sus decisiones son cruciales para dar forma a la historia.

Esto indica principalmente de lo que trata el juego, dando una idea a los jugadores al mundo en que se van a sumergir —un mundo fantástico al tratarse de D&D— y con lo que deberían aproximadamente esperar del juego. Si bien inicialmente esto no nos explica qué nos encontraremos en términos de gráficos. Según Steam (2020) —uno de los distribuidores oficiales del *Baldur's Gate 3*— en un apartado titulado como Next Gen RPG de su página dedicada al juego, agregan que en el centro de *Baldur's Gate 3* late el innovador motor Divinity 4.0, que brinda una libertad incomparable para explorar, experimentar e interactuar en un mundo vibrante lleno de personajes, desafíos y traiciones. El distribuidor señala que una cautivadora narrativa visual sumergirá al jugador más profundamente en los personajes que nunca. Steam agrega que desde los bosques oscurecidos por las sombras hasta las místicas cavernas del Underdark, pasando por la misma expansión de la ciudad de Puerta de Baldur las acciones del jugador serán las que moldeen la aventura y tus elecciones las que definan su legado.

Lo anterior no solo nos introduce más a lo que se debería esperar en el mundo dentro de este juego —en términos narrativos y de jugabilidad—, sino que también nos deja entrever que el juego está hecho con última tecnología al mencionar que *Baldur's Gate 3* está hecho con el “nuevo motor Divinity 4.0” (Steam, 2020) —indicando que ha habido previos motores menos

potentes que el mencionado, los cuales han sido utilizados para desarrollar previos juegos del mismo estudio—, aludiendo al realismo y alta calidad gráfica con la que está hecho el juego, generando altas expectativas respecto a ello.

It Takes Two: La magia del estilo no realista en videojuegos

It Takes Two es un juego de rol cooperativo desarrollado por el aclamado estudio Hazelight. En su sitio web oficial (2021), los desarrolladores explican que el juego narra la historia de May y Cody, quienes son transformados en dos muñecos creados por su hija. Esta transformación los transporta a un mundo de juego infinito donde las reglas de la realidad no se aplican. Por esta razón, los desarrolladores deseaban que el estilo artístico reflejara el mundo fantástico que querían construir. “Todos estuvimos de acuerdo en que necesitábamos crear algo animado, vibrante y, lo más importante, acogedor para los jugadores, especialmente en un mundo de juego que puede resultar intimidante por su escala” (equipo de arte Hazelight, 2021).

Heidi Hawes (2021) comenta en su análisis del juego sobre el impresionante nivel de detalle presente en cada objeto y personaje. Desde el cuerpo de madera de May hasta el de arcilla de Cody, así como cada elemento en sus entornos, destacan por sus texturas y detalles meticulosamente elaborados, señala. La investigadora añade que cada área del juego emana su propia atmósfera única, siendo notablemente diferentes entre sí, pero todas igualmente impresionantes, dejando al jugador maravillado.

El videojuego fue desarrollado utilizando Unreal Engine 4, un motor que, aunque no sea la versión más reciente, permite la creación de texturas y modelos altamente detallados. Además, como señala Hawes, *It Takes Two* logra mantener este nivel de detalle sin sacrificar la optimización para cualquier plataforma en la que se desee jugar, ya sea PlayStation 4, PlayStation 5, Windows, Xbox One, Xbox Series X/S o Nintendo Switch.

Game Awards: Los “Premios Oscar” de los videojuegos

De acuerdo con la página oficial de *Game Awards* (2014), los *Game Awards* son un evento organizado por Geoff Keighley, en que se reconocen y respaldan la excelencia creativa y técnica en la industria mundial de los videojuegos. La web agrega que reúnen a una diversa comunidad de desarrolladores, jugadores y figuras notables de la cultura popular para celebrar y promover el papel de los videojuegos como la forma de entretenimiento más envolvente, desafiante e inspiradora. El sitio del evento señala que se esfuerzan por honrar a aquellos que contribuyen al bienestar de la comunidad y destacar las voces que representan el futuro de este medio.

La cita anterior nos introduce al evento de los *Game Awards*, dándonos a conocer que no sólo se trata de una premiación —dividida en diversas categorías— de los videojuegos estrenado este año, sino que también es un evento el cual reuniendo desde desarrolladores de juegos hasta figuras públicas, busca celebrar —más o menos como un paralelo a la ceremonia de los *Academy Awards* con la premiación de los *Oscars* para las películas— la cultura de los videojuegos.

Game of The Year: El galardón más importante

Según David Arroyo (2023), el Game of the Year (GOTY), también conocido como Juego del Año en español, es el galardón que representa el reconocimiento más destacado otorgado durante los *Game Awards*, una ceremonia anual dedicada a destacar los mayores logros en la industria de los videojuegos. Arroyo agrega que este premio se otorga al juego que, según el criterio del jurado y la votación del público, se ha destacado por su excelencia en una variedad de aspectos.

Lo citado previamente nos cuenta sobre lo que trata el premio Game of The Year, el premio más importante de la ceremonia de los *Game Awards*, junto a esto menciona que los ganadores de este premio son aquellos que destacan en diversos aspectos.

Si bien Arroyo menciona que la votación para el juego recae en el público y el jurado, esto puede generar confusión en cómo funciona la elección del ganador, no obstante Francisca Pérez (2023) especifica que es importante destacar que los ganadores en cada categoría son seleccionados mediante una combinación de votos del jurado y del público. La periodista comenta que la opinión del jurado, compuesto por periodistas especializados y otros expertos de la industria del videojuego, tiene un peso significativamente mayor en las votaciones, representando el 90% del veredicto final. Pérez agrega que, en contraste, el voto del público solo cuenta con un 10% de influencia en el resultado final.

Lo anterior nos muestra la manera en que se elige el ganador de este galardón, lo cual, si bien la diferencia de influencia entre el veredicto del jurado y del público es muy importante, parece ser la mejor vía, ya que además permite rescatar que el voto del público puede tener mucha mayor importancia si las opiniones entre el jurado están muy igualadas.

Metodología:

Para esta investigación describiremos las características gráficas de *Baldur's Gate 3* e *It Takes Two* y el efecto que éstas tuvieron en sus audiencias, analizando videos e imágenes relacionadas con ambos juegos para identificar sus características gráficas más relevantes. Posteriormente se van a comparar las características gráficas de ambos videojuegos en términos de estilo visual, modelado 3D, texturizado, iluminación y VFX. Después, se examinarán minuciosamente los resultados de haber elegido esas características visuales para cada juego, lo que conducirá a la interpretación de los datos para deducir las posibles tendencias en la animación digital dentro de la industria de los videojuegos.

Para esta investigación, nos enfocaremos en cuatro aspectos clave: la definición de videojuegos y su representación gráfica, y el análisis de *Baldur's Gate 3*, *It Takes Two* y los *Game Awards*. Con respecto a los videojuegos, nos preguntaremos:

Para analizar *Baldur's Gate 3* e *It Takes Two* responderemos las siguientes preguntas:

- a) ¿De qué se trata la historia del juego?
- b) ¿Cuál era la visión de los desarrolladores/director para el juego?



- c) ¿Cómo son sus gráficos y estilo de arte?
- d) ¿Cómo son los modelos del juego?
- e) ¿Cómo son las texturas e iluminación aplicadas en el juego?
- f) ¿Cómo son VFX utilizados en el juego?
- g) ¿Cómo son los entornos mostrados en el juego?
- h) ¿Cómo aportan los gráficos a la narrativa del juego?
- i) ¿Cómo aportan los gráficos al impacto emocional generado al jugador?

La selección de los elementos gráficos específicos como el estilo visual, modelado, texturas, iluminación y VFX para este análisis comparativo se justifica por su papel crucial en la creación de la atmósfera y la experiencia visual de un videojuego. Estos aspectos no solo influyen en la estética del juego, sino que también desempeñan un papel significativo en la inmersión del jugador, la narrativa visual y el impacto emocional que puede generar. Por tanto, al analizar y comparar estos elementos en *Baldur's Gate 3* e *It Takes Two*, se pretende comprender mejor cómo contribuyen a la calidad global de los juegos y a su éxito en la industria.

SOLO USO ACADÉMICO



Baldur's Gate 3

¿De qué se trata la historia del juego?

Según Larian (2020) en su página oficial, *Baldur's Gate 3* presenta una trama envolvente que transporta a los jugadores a los Reinos Olvidados, un mundo lleno de misterio y peligro. La web cuenta que en el corazón de esta aventura se encuentra el protagonista, quien se ve envuelto en una serie de eventos extraordinarios tras ser infectado por un parásito de los azotamientos.

La narrativa, según el estudio en su página, se desarrolla a través de una serie de decisiones tomadas por el jugador, que influyen en el curso de la historia y en las relaciones con los personajes que encontrarán en su camino, desde aliados leales hasta enemigos mortales, cada interacción y elección moldea el destino del protagonista y del mundo que los rodea.

A medida que la historia avanza, de acuerdo al desarrollador, el protagonista se ve obligado a enfrentar dilemas éticos, traiciones y desafíos sobrenaturales tales como la lucha interna entre resistir la oscuridad o abrazarla se convierte en el núcleo de la narrativa, ofreciendo una exploración profunda de la naturaleza humana y de la búsqueda del poder absoluto.

A lo largo del juego, continúa la la web del desarrollador, los jugadores exploran diversos entornos, desde ruinas antiguas hasta ciudades corruptas y tierras salvajes, mostrando así que cada ubicación está impregnada de historia y secretos por descubrir, lo que añade capas de profundidad a la trama principal y fomenta la exploración.

Larian (2020) agrega en última instancia, *Baldur's Gate 3* ofrece una experiencia narrativa inmersiva donde la historia es el motor principal que impulsa la acción. La web del desarrollador finaliza diciendo que los jugadores se ven inmersos en un mundo vibrante y en constante evolución, donde sus decisiones tienen un impacto tangible en el destino de los personajes y del mundo en general.

¿Cuál era la visión de los desarrolladores/director para el juego?

Pedro Herrero (2023) en un artículo escrito para *MeriStation* del Diario AS, nos cuenta que Swen Vincke, director de *Baldur's Gate 3*, quería enfocarse en la creación de una experiencia de juego de rol inmersiva y gratificante que otorgue a los jugadores una libertad de elección sin igual y los sumerja en un mundo repleto de posibilidades.

Según Herrero (2023), Vincke expone varios aspectos esenciales de su visión para el juego; como por ejemplo, destaca la importancia de que los jugadores tengan la capacidad de tomar sus propias decisiones y trazar su propio camino en el juego, incluso si solo un pequeño porcentaje de jugadores elige una determinada opción. Herrero afirma que para el director, su objetivo era crear experiencias únicas y satisfactorias para cada jugador, sin importar las decisiones que tomen durante su aventura. El periodista de *MeriStation* continúa diciendo que

además, Vincke se compromete a mantener un enfoque en la creatividad, evitando ser influenciado por las estadísticas de las elecciones de los jugadores para garantizar la originalidad y la innovación en el contenido del juego.

Vincke, sigue Herrero (2023) explicando, también subraya su compromiso con el equilibrio y la atención a todos los jugadores, asegurándose de que cada experiencia en el juego sea valiosa y significativa para la comunidad de jugadores en su conjunto. El autor comenta que las declaraciones de Vincke, tales como “Es importante que cada viaje que puedas tomar en el juego sea igualmente satisfactorio” (párr. 3), “...Pero no dejo que eso —el hecho de que haya más jugadores que tomen una determinada ruta o escojan una clase más que otros a lo largo de la experiencia— me condicione en el desarrollo del juego” (párr. 3) y "Quiero asegurarme de que seguimos invirtiendo mucho en cosas que tal vez solo el 0,001% de los jugadores van a ver" (párr. 2), reflejan su determinación de que cada viaje dentro del juego sea igualmente agradable y su firme convicción de no permitir que las estadísticas condicionen el desarrollo del juego.

Herrero (2023) finaliza diciendo que esta visión ha dejado una marca significativa en el diseño de *Baldur's Gate 3*, que se distingue por su mundo abierto y dinámico, múltiples opciones de exploración, decisiones con consecuencias y una amplia gama de opciones para personalizar la experiencia de juego.

En vista de lo comentado anteriormente, podemos decir que la visión de Swen Vincke para *Baldur's Gate 3* era crear un gran juego de rol que capture la esencia de *Dungeons & Dragons*, ofreciendo a los jugadores una libertad sin precedentes y la oportunidad de vivir experiencias únicas y memorables en un mundo rico y lleno de posibilidades, aparte de la necesidad de que el juego supere a sus antecesores en la franquicia de *Baldur's Gate*, lo que nos muestra lo realmente comprometido que estaba con desarrollar este juego.

¿Cómo son sus gráficos y estilo de arte?

Para poder hablar sobre el estilo de arte de este videojuego, hay que tener en cuenta de lo que trata específicamente, ya que el estilo de arte naturalmente estará desarrollado en base al universo en que el juego está ambientado. Según Frankie MB (2023) en su análisis para VidaExtra —un noticiero especializado en videojuegos—, *Baldur's Gate 3* se posiciona como el indiscutible referente en el mundo de los RPGs. Frankie continúa diciendo que la obra representa la esencia completa y definitiva de *Dungeons & Dragons* adaptada a un videojuego, al mismo tiempo que establece un nuevo estándar en el género de rol, aventura y fantasía. El periodista termina comentando que *Baldur's Gate 3* destaca por su excelencia en todos los aspectos, siendo tanto inflexible como generoso en cuanto a las expectativas del jugador.

En base a lo anterior podemos afirmar que este videojuego está ubicado en el universo de *Dungeons and Dragons*, conocido por que en él predomina la fantasía, lo cual nos lleva a concluir que el estilo de arte que tiene es, en efecto, uno fantástico.

Sin embargo, para ser más específicos al hablar del estilo de arte, se presenta la siguiente imagen, una captura de pantalla de Josh Hawkins (2020) subida al comienzo de un artículo que escribió para *ShackNews*, la cual proviene directamente del juego.



Figura 1

Fotograma de Gameplay de *Baldur's Gate 3* (Larian Studios, 2020)

Créditos y ubicación: Josh Hawkins (2020)

La figura 1 del inicio del artículo de Hawkins (2020) nos muestra que si bien el juego efectivamente reafirma tener un estilo de arte fantástico —a simple vista, dos de los tres personajes se ven como seres fantásticos—, éste es mezclado con realismo, presentándose como un juego que simula un “cómo se vería la fantasía de este universo si fuese realidad”, dada la similitud estética con la vida real que presenta la imagen. Lo cual nos permite afirmar que el estilo de arte de este juego es mixto, de realismo fantástico.

¿Cómo son los modelos del juego?



Figura 2

Comparación de las imagen de portafolio de Alena Dubrovina (2023) y la captura de pantalla tomada por Joshua Duckworth (2023)

Créditos y ubicación: Imagen 2 en ArtStation, *Gale Head Baldurs Gate 3* (2023), artículo en *Game Rant*, “*Baldur's Gate 3*: Karlach's Romance Knows How to Tug on the Heartstrings” (2023)

En base a la figura 2 con imágenes proporcionadas directamente del portafolio de *ArtStation* de artistas del juego, tales como Dubrovina (2023), y al comienzo de un artículo escrito por Joshua Duckworth (2023) para *Gamerant* —un noticiero especializado en videojuegos—, se pueden hacer algunas observaciones sobre el modelado utilizado en *Baldur's Gate 3*, tales como:

Sobre la densidad de poligonaje, los modelos de personajes parecen tener una alta densidad de polígonos, lo que permite un nivel de detalle muy alto. Esto es especialmente evidente en áreas clave como la cara, lo que permite expresiones faciales y movimientos más naturales y realistas —algo esencial para un juego que se basa en la narrativa y las interacciones entre personajes—, pero también en las armaduras de los personajes, donde se pueden ver detalles intrincados y formas complejas. Una alta densidad de polígonos permite representar formas más complejas y detalladas, aunque también requiere más recursos de procesamiento.

También las imágenes mostradas nos permiten comentar sobre el detalle de los modelos, ya que estos son extremadamente detallados, lo que demuestra un uso extensivo de técnicas de modelado avanzadas. Por ejemplo, el cabello de los personajes no es simplemente una textura aplicada a un bloque de polígonos; cada mecha parece haber sido modelada individualmente en forma de “plano” para posteriormente aplicarle la textura de pelo. Esto requiere una gran cantidad de trabajo y habilidad por parte de los artistas 3D, pero el resultado es un nivel de realismo que es difícil de lograr de otra manera. Además, el nivel de detalle en los modelos permite una iluminación y sombreado más precisos, lo que contribuye a la inmersión del jugador en el mundo del juego.

Cabe agregar que en las imágenes se permite apreciar ejemplos de modelado orgánico (como el cabello y la piel de los personajes) y modelado duro (como la armadura y las joyas). Ambos requieren diferentes conjuntos de habilidades y técnicas. El modelado orgánico se utiliza para crear formas naturales y fluidas, mientras que el modelado duro se utiliza para crear formas precisas y mecánicas.

En resumen, los modelos de personajes en *Baldur's Gate 3* demuestran un alto nivel de habilidad en modelado 3D y una atención meticulosa al detalle. Lo que lo convierte en un ejemplo sobresaliente de lo que la tecnología actual puede ofrecer en términos de modelado de personajes realistas en la industria de los videojuegos. Representando además un estándar al que aspirarán futuros títulos en términos de calidad visual y técnica. Esto contribuiría a la calidad visual general del juego y a la inmersión del jugador.

¿Cómo son las texturas e iluminación aplicadas en el juego?

Las texturas y la iluminación en un juego en sí son claves para dar vida al realismo que buscan representar, ya que sin texturas o si estas están mal hechas, un modelo se puede ver plano, no realista o incluso *cartoon*. Para responder esta pregunta tenemos 3 áreas que resultan relevantes, las texturas en sí, o sea los materiales que se aplican a distintos modelos; las texturas aplicadas en modelos y la iluminación presente en el juego, cómo ésta al interactuar con las texturas, le da el realismo que tiene.



Figura 3

Comparación de las imágenes de portafolio de Frédéric Senesael (2023)

Créditos y ubicación: Imagen 1 en ArtStation *Baldur's Gate 3 - Materials - StonePath* (2023),
Imagen 1 en ArtStation *Baldur's Gate 3 - Materials - Fleshy* (2023)

Los materiales de texturas en la figura 3, muestran superficies con aspecto similar a una piedra y orgánicas. La textura de piedra de la primera imagen de Senesael tiene una variedad de tamaños y formas, lo que no sólo sugiere un entorno natural y desgastado, sino que permite que no haya un patrón repetitivo al aplicarse en un objeto de mayor tamaño, además de que es realista, con una superficie rugosa y desigual que refleja cómo se vería la piedra en la vida real. Esta textura probablemente se utiliza en el juego para representar superficies rocosas o estructuras de piedra. La sección derecha de la figura 3 muestra texturas que pertenecen a estructuras orgánicas con surcos y crestas entrelazadas, lo que podría ser utilizado para representar superficies biológicas, orgánicas o carnosas en el juego, lo que contribuye a su realismo.

Sumado a esto, podemos ver en la figura 3 de Senesael (2023) que los colores aplicados a éstas se aproximan a la realidad, no son muy saturados ni poco coloridos, sino que corresponden a lo que buscan representar.

En base a lo anterior podemos decir que las texturas son altamente detalladas y variadas, y están diseñadas para representar una variedad de materiales y superficies de manera realista, lo que da una buena inmersión al jugador.



Figura 4

Imagen de portafolio de Selena Tobin (2023)

Créditos y ubicación: Imagen 5 y 6 en ArtStation de Tobin (2023)

La figura 4 del portafolio de Selena Tobin (2023) de ArtStation, se muestra un mismo objeto, sin embargo a la derecha de la figura 4 se puede ver el objeto “normal”, mientras que en la izquierda se puede ver el mismo objeto pero con su *wireframe* —la malla de topología que representa la geometría en un objeto—, y a través de estas imágenes podemos ver que, a pesar de su apariencia detallada, el objeto no tiene una alta densidad de polígonos. Esto es significativo porque demuestra cómo las texturas pueden mejorar la percepción de detalle y complejidad en un modelo.

Las texturas aplicadas al modelo proporcionan una ilusión de detalle que no está presente en la geometría base. Por ejemplo, las texturas pueden simular grietas, desgaste y otros efectos superficiales que serían difíciles de modelar con polígonos sin sobrecargar el sistema, facilitando así el poder lograr el realismo que se busca sin comprometer el rendimiento del juego.

En base a lo anterior, podemos decir que las texturas son esenciales para proporcionar un alto nivel de realismo a los objetos, incluso aquellos con una geometría relativamente simple. Esto demuestra la habilidad de los artistas y desarrolladores para crear un mundo de juego convincente y visualmente impresionante para los jugadores.



Figura 5

Fotograma Gameplay de *Baldur's Gate 3* (Larian Studios, 2023)

Créditos y ubicación: Schreier (2023)

Para terminar de responder la pregunta, vemos la figura 5 que pone Jason Schreier (2023) del juego en el inicio de un artículo que escribió para Bloomberg Línea, un noticiero internacional. En la imagen podemos observar que la iluminación es un componente clave que trabaja en conjunto con las texturas para crear una experiencia de juego realista e inmersiva. La iluminación no solo revela la riqueza y el detalle de las texturas, sino que también establece el tono y la atmósfera de cada escena.

En base a la figura 5 de Schreier (2023), vemos que la iluminación afecta cómo percibimos las texturas, resaltando su profundidad y complejidad. Por ejemplo, la luz del sol natural puede realzar la rugosidad de una piedra o el brillo de un metal, mientras que una luz tenue puede enfatizar la suavidad de una tela o la opacidad de una madera.

La iluminación dinámica y realista mostrada en la figura 5 de Schreier (2023) contribuye a la autenticidad del mundo del juego. Las sombras proyectadas y los reflejos no solo añaden realismo visual, sino que también ayudan a los jugadores a sentirse parte del entorno, aumentando la inmersión, lo cual demuestra que la interacción entre la iluminación y las texturas influye en cómo los jugadores experimentan el juego ya que una iluminación bien

ejecutada puede hacer que una escena se sienta cálida y acogedora o fría y peligrosa, lo que afecta la respuesta emocional y el nivel de compromiso del jugador.

Con todo lo anterior dicho en base a las imágenes de Senesael (2023), Tobin (2023) y Schreier (2023), podemos concluir que la iluminación y las texturas se combinan para crear un mundo de juego que se siente vivo y tangible. Esta sinergia entre elementos visuales no solo mejora el realismo, sino que también profundiza la experiencia de juego, permitiendo a los jugadores sumergirse completamente en la aventura épica que el juego ofrece en un mundo creíble.

¿Cómo son los VFX utilizados en el juego?



Figura 6

Imagen de portafolio de TRACE studio (2023)

Créditos y ubicación: Imagen 1 en ArtStation de TRACE studio (2023)



Figura 7

Captura de pantalla editada del video de roddinthemighty (2023)

Créditos y ubicación: Video de roddinthemighty, *Real-time VFX Reel 2023 - Stan Valov - Baldur's Gate 3*

En base a las figuras 6 y 7, podemos ver que los VFX son una manifestación impresionante de la habilidad técnica y artística del equipo de desarrollo, que aportan significativamente al realismo y la inmersión del juego. A través de las figuras proporcionadas, podemos apreciar diferentes aspectos de los VFX y cómo contribuyen a la experiencia general del juego.

Las imágenes nos permiten afirmar distintas cosas en base a su funcionalidad, por ejemplo, la figura 6 de TRACE studio (2023), muestra un fuego ardiendo dentro de un brasero, con llamas brillantes y chispas que se elevan. Los VFX del fuego son notablemente realistas, con partículas dinámicas que imitan el movimiento natural de las llamas y la emisión de luz. Este nivel de detalle no solo mejora la estética visual sino que también aporta a la atmósfera del entorno, haciendo que las escenas con fuego se sientan vivas y peligrosas.

La figura 7 de Valov (2023) a la derecha, se presenta a un personaje utilizando un hechizo, con energía mágica emanando de su mano, la cual también lo rodea. Los VFX aquí son cruciales para integrar elementos mágicos de manera creíble dentro de un mundo que mantiene una estética realista. Los efectos del hechizo se visualizan con destellos luminosos y patrones complejos que sugieren poder y energía, sin romper la coherencia visual del entorno.

La izquierda de la figura 7 de Valov (2023), ilustra una aurora boreal, un fenómeno natural extraordinario. Los VFX utilizados para recrear este espectáculo de luces son vibrantes y detallados, con transiciones fluidas de color que reflejan las propiedades etéreas pero físicamente fundamentadas de la aurora.

Con todo lo anterior dicho los VFX aplicados en el juego, son esenciales no solo para crear un mundo de juego que se siente vivo y tangible, sino que también para contribuir a crear una

experiencia más envolvente al replicar fenómenos naturales con gran fidelidad. Estos efectos visuales son cruciales para establecer tanto el tono fantástico como el realismo tangible dentro del universo del juego, permitiendo que incluso los aspectos mágicos se integren armónicamente en un mundo que se siente vivo y creíble.

¿Cómo son los entornos mostrados en el juego?



Figura 8

Comparación de las imágenes de portafolio de Joannie Leblanc (2023) y Selena Tobin (2023)

Créditos y ubicación: Imágenes 7 y 27 en ArtStation *Baldur's Gate 3 Lighting Environments*(2023), imagen 3 en ArtStation *Environment Assets* (2023),

En base a la figura 8, que muestra diferentes entornos de *Baldur's Gate 3*, en los portafolios de ArtStation de artistas del juego, como Tobin, 2023 y Leblanc, 2023, se puede observar que presentan una variedad impresionante de entornos, cada uno con su propio estilo y atmósfera, pero todos comparten un alto nivel de realismo. Desde calabozos oscuros y misteriosos hasta paisajes costeros serenos y bosques vivos, cada entorno está diseñado con un nivel de detalle que aporta una sensación de vida y autenticidad.

Lo que es particularmente notable es cómo cada entorno parece contar su propia historia. Nada está puesto al azar; cada elemento, desde la iluminación hasta las texturas y los objetos, se encuentra cuidadosamente colocado para contribuir a la narrativa y la atmósfera del entorno. Esto se traduce en una experiencia de juego más inmersiva, ya que los jugadores pueden sentir que están explorando un mundo vivo y respirando. Por ejemplo, en la parte superior derecha de la figura 8, Joannie Leblanc (2023), muestra un bosque natural con una atmósfera brumosa que añade misterio. En esta escena, la diversidad de árboles y rocas robustas, junto con el

puente de madera y la luz del sol filtrándose a través del dosel, crean un entorno etéreo que invita a la exploración y a la aventura.

Además, la variedad de entornos no solo añade diversidad visual al juego, sino que también ofrece diferentes experiencias de juego. Un entorno oscuro, con antorchas que iluminan la escena, creando sombras dramáticas que resaltan la textura desgastada de la piedra en la plataforma y altar, como muestra sección inferior figura 8 de Selena Tobin (2023), puede evocar una sensación de misterio y peligro. Por otra parte, a modo de diferencia, la imagen superior izquierda de la figura 8 de Leblanc (2023), mostrando un paisaje costero con un puente de madera que se extiende sobre aguas tranquilas, más la erosión natural de las rocas y la vegetación diversa, añaden realismo al entorno. Junto a la estructura de piedra antigua y el cielo despejado, puede evocar un respiro tranquilo y generar incluso una sensación de majestuosidad. Esta variedad puede mantener a los jugadores comprometidos y emocionados por descubrir qué les espera en el próximo entorno.

Dicho esto, en base a los entornos mostrados, se puede decir que *Baldur's Gate 3* demuestra un compromiso con el realismo y la atención al detalle en sus entornos, lo que contribuye a una experiencia de juego rica e inmersiva.

¿Cómo aportan los gráficos a la narrativa del juego?

Los gráficos detallados y realistas del juego ayudan a sumergir a los jugadores en el mundo de fantasía de *Baldur's Gate 3*. Los entornos variados y detallados, desde calabozos oscuros hasta paisajes costeros serenos y bosques encantados, cada uno con su propio estilo y atmósfera, ayudan a establecer el tono de cada escena y aportan a la narrativa general del juego. Además, los modelos de personajes detallados y las texturas realistas permiten a los jugadores conectarse más profundamente con los personajes y la historia. Por ejemplo, la textura de piedra desgastada en una antigua estructura puede sugerir una historia de antigüedad y misterio, mientras que una armadura detallada puede contar una historia sobre el personaje que la lleva.

Dicho esto, los gráficos del juego no son meramente decorativos; son una herramienta narrativa esencial que ayuda a contar la historia del juego de una manera más rica e inmersiva. A través de entornos detallados, modelos de personajes realistas, texturas complejas y una iluminación efectiva, los gráficos del juego contribuyen significativamente a la narrativa, sumergiendo a los jugadores en el mundo vibrante y lleno de posibilidades de *Baldur's Gate 3*.

¿Cómo aportan los gráficos al impacto emocional generado al jugador?

Los gráficos también tienen un impacto significativo en la respuesta emocional del jugador. La iluminación dinámica y las texturas detalladas pueden crear una atmósfera que evoca emociones específicas. Por ejemplo, una escena iluminada por antorchas en un calabozo oscuro puede evocar una sensación de misterio y peligro, mientras que un paisaje costero sereno bajo un cielo despejado puede evocar una sensación de tranquilidad y paz. Además, los gráficos detallados pueden hacer que los jugadores se sientan más inmersos en el mundo del juego, lo que puede intensificar su respuesta emocional a los eventos de la historia.

La forma en que las cosas se ven y se sienten realmente puede marcar una diferencia en cómo te sientes acerca de algo. Los gráficos están hechos de forma realista de tal forma que te hace sentir como si realmente estuvieras allí. Por ejemplo, si un personaje tiene cicatrices o armadura dañada, puede hacer que los jugadores se sientan más conectados o impresionados, lo que se suma a la historia emocional del juego.

En base a lo anterior, podemos decir que los gráficos aportan significativamente al impacto emocional del juego al utilizar iluminación dinámica, detalles visuales, efectos especiales y animaciones realistas para crear una experiencia de juego que no solo es visualmente impresionante, sino también emocionalmente envolvente. Estas técnicas gráficas ayudan a sumergir a los jugadores en el mundo del juego, permitiéndoles experimentar una amplia gama de emociones a medida que avanzan en la historia

SOLO USO ACADÉMICO

It Takes Two

¿De qué se trata *It Takes Two*?

Según la reseña de Heidi Hawes (2021), la trama de *It Takes Two* se centra en Cody y May, una pareja con años de matrimonio, quienes, enfrentando problemas y diferencias, optan por divorciarse. Al comunicar esta decisión a su hija Rose —nos cuenta Hawes—, esta se siente abrumada por la tristeza y busca consuelo en el cobertizo de herramientas. Allí, ella encuentra un libro titulado "El Libro del Amor" del Dr. Hakim, acompañado de dos muñecos que ha hecho a semejanza de sus padres, añade la crítica. Entre lágrimas, agrega, Rose suplica a sus padres que reconsideren su elección y busquen la manera de recuperar la felicidad juntos, mientras sus lágrimas caen sobre los muñecos.

Mientras tanto, continúa Hawes, Cody y May siguen discutiendo, hasta que finalmente se retiran a habitaciones separadas en la casa. Al despertar, añade, se dan cuenta de que han experimentado una extraña transformación: ahora son las mismas muñecas que Rose había creado. Buscando desesperadamente respuestas, son recibidos por el célebre Dr. Hakim, quien se materializa en una forma animada de su propio libro, dice la crítica. Para terminar, Hawes nos dice que el Dr. Hakim se niega a revertir la transformación y les informa a Cody y a May que deben superar una serie de pruebas para recuperar lo que han perdido, tanto en términos de amor como de forma física.

It Takes Two es completamente un juego de rol cooperativo para dos jugadores, donde uno toma control de May mientras que el otro juega como Cody. Como nos cuenta Momo Tabari (2021), cuando se trata de historia y jugabilidad, el juego anticipa que el jugador avance rápidamente mientras descubre nuevos entornos, desarrolla habilidades adicionales y resuelve desafiantes enigmas. Como toque final, añade, esta experiencia se desarrolla en un atractivo escenario donde una pareja en conflicto es llevada a través de su viaje por un molesto libro de amor.

¿Cuál era la visión de los desarrolladores/director para el juego?

En una entrevista con Carlos A. Yllobre en el sitio web de Nintenderos en 2022, Josef Fares, director de *It Takes Two*, comparte que su principal fuente de inspiración al desarrollar el juego fue Pixar, específicamente en términos visuales. Este sentimiento también fue compartido por el equipo de arte de Hazelight, como se menciona en un artículo publicado en ArtStation Magazine por Daniel Wade y Victoria Freeland en 2021: “La expresión "al estilo de Pixar" se utilizó mucho, enfocándose en la escala, la forma y un enfoque estilizado pero sin perder el realismo, utilizando texturas de mosaico que ayudaban a representar diversos materiales en el mundo” (párr. 2).

En una entrevista con Video Games Chronicle en 2022, cuando Jordan Middler le preguntó a Fares por qué creía que *It Takes Two* había tenido tanto éxito comercial, Fares respondió: “No tenemos muchos juegos cooperativos excelentes. Esa es una de las razones por las que la gente quiere jugarlo juntos, y obviamente, hemos estado viendo cómo se está vendiendo *It Takes*

Two: es un género enorme. No puedes jugarlo solo y no tenemos muchos juegos así. Literalmente, *A Way Out* comenzó a hacer eso. Todavía recibimos correos de fans todos los días, es genial de ver” (párr. 16). Josef Fares sin duda ha sido un firme defensor de los juegos cooperativos, mencionando en su entrevista con PCGames que le sorprende ver que no haya tantos juegos de este tipo. “Los juegos cooperativos están subestimados desde una perspectiva creativa, te permiten crear historias realmente geniales y experiencias mecánicamente interesantes” (párr. 5). Según Fares, las mecánicas de un juego cooperativo ayudan mucho a contar la historia, estableciendo que no hace falta que un juego se base en una única mecánica antes de contar su historia. En algunos estudios, añade, parece que los escritores y diseñadores trabajan en dos juegos distintos; en *Hazelight*, los desarrolladores se aseguran de que las mecánicas y la historia se integren perfectamente.

¿Cómo son sus gráficos y estilo de arte?

Como nos cuenta Hawes, el diseño artístico de *It Takes Two* es notable, con un alto nivel de detalle en cada sección del juego y en los propios diseños de los personajes. Eris Jacey (2022) añade que la naturaleza cooperativa del juego se refleja en su presentación visual, con un modo de pantalla dividida que está casi siempre activo, permitiendo a los jugadores coordinarse eficazmente en tiempo real, como se ve en la figura 9. Este enfoque de pantalla dividida, agrega, es integral para el diseño del juego, ya que facilita los acertijos y desafíos cooperativos que requieren que ambos jugadores trabajen juntos.

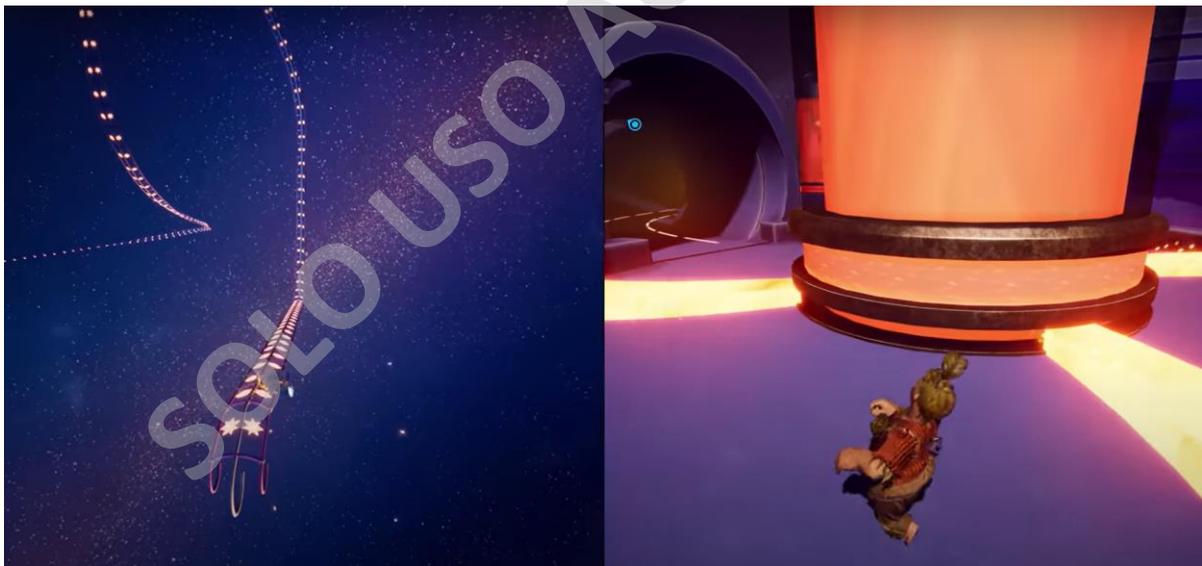


Figura 9

Captura de pantalla editada del video de Gameplay Only (2021)

Créditos y ubicación: Video de Gameplay Only, *It Takes Two Gameplay Walkthrough FULL GAME (no commentary)*, minuto 2:39:51

De acuerdo a Paula Croft en su análisis de *It Takes Two*, el juego se presenta con un esplendor visual que atrapa desde el primer momento. Los desarrolladores han cuidado cada detalle, explica ella, desde las texturas finamente elaboradas, que capturan con realismo los reflejos del agua y la textura de diversos materiales, hasta las expresiones faciales de los personajes, que transmiten emociones con precisión y naturalidad. Los escenarios, construidos con mimo y detalle, señala, son una invitación a explorar cada rincón, ya sea un bosque frondoso o un desierto árido. Las animaciones, fluidas y llenas de vida, concluye, dan vida a este mundo mágico y completan la experiencia inmersiva que ofrece el juego.



Figura 10

Captura de pantalla editada del video de Gameplay Only (2021)

Créditos y ubicación: Video de Gameplay Only, *It Takes Two Gameplay Walkthrough FULL GAME (no commentary)*

Como se observa en la figura 10, se puede decir que el mundo de *It Takes Two* está dividido en dos: el mundo real y el mundo del juego. Cuando la narrativa se centra en Rose, o en Cody y May en sus cuerpos humanos, el arte y los gráficos del juego buscan reflejar la realidad. No obstante, cuando la pareja se transforma en muñecos, el entorno que los rodea adquiere un estilo más caricaturesco. El juego se llena de colores saturados y vibrantes, creando una atmósfera alegre y optimista.

Anteriormente, Josef Fares y el equipo de arte de Hazelight mencionaron que gran parte de su inspiración artística provino del estilo de Pixar, lo cual es evidente en el juego al observarlo detenidamente y hacer comparaciones. No obstante, *It Takes Two* consigue mantener una identidad visual propia, lo que lo diferencia de otros videojuegos y películas.

Sin embargo, no todos los jugadores pueden ver el mundo de *It Takes Two* de manera tan hermosa y detallada. Originalmente lanzado para PlayStation, Xbox y PC — explica Virginia Doran en su reseña—, el juego ahora está disponible en Nintendo Switch. La adaptación, realizada por Turn Me Up Games, recrea fielmente el juego galardonado, dice ella. Aunque los gráficos de *It Takes Two* son menos detallados en la Switch, agrega. esta versión conserva el espíritu del juego y brinda a los jugadores nuevas maneras de colaborar y superar sus divertidas situaciones.

En su reseña de la versión de Nintendo Switch de *It Takes Two*, José María Villalobos (2022) dice que la primera imagen del juego en Switch es decepcionante. La pantalla de inicio, que incluye una opción adicional para el juego local (juego entre dos consolas en el mismo lugar), muestra las típicas deficiencias de los ports que intentan pero no logran alcanzar el nivel deseado, explica. Villalobos dice que hay menos elementos en pantalla, texturas borrosas y un menor poligonaje. La escena de introducción que sigue no mejora esta primera impresión, agrega. En los planos cortos, dice el crítico, los protagonistas muestran defectos en la mirada, boca o nariz, distantes de sus versiones en consolas superiores, y ciertos objetos aparecen abruptamente en las escenas con cada cambio de plano.

Doran, en su reseña, continúa diciendo que, efectivamente, los gráficos del juego son visiblemente inferiores en la Switch, y las visuales del mundo maravilloso y variopinto de *It Takes Two* palidecen en comparación con las de las otras plataformas. No obstante, el juego se adapta bastante bien a la Switch a pesar de estas limitaciones, según ella. Tras acostumbrarse a los controles y gráficos más modestos de la Switch, añade, esta versión del juego no difiere significativamente de las otras.

¿Cómo son los modelos del juego?

Los protagonistas, Cody y May, son caricaturas exageradas con rasgos faciales distintivos y expresiones muy marcadas. Esto permite que sus emociones se transmitan claramente, incluso sin diálogo, lo que resulta crucial para la narrativa cooperativa del juego. Los personajes secundarios también son memorables, cada uno con su propio estilo único que refleja su personalidad y papel en la historia.



Figura 11

Captura de pantalla editada del video de Gameplay Only (2021)

Créditos y ubicación: Video de Gameplay Only, *It Takes Two Gameplay Walkthrough FULL GAME (no commentary)*

En la figura 11 vemos a algunos de los personajes más importantes para la historia. Como se puede notar, los personajes de *It Takes Two* no tienen proporciones corporales totalmente realistas. Sus cabezas son un poco más grandes en relación con el cuerpo, y sus rasgos faciales están más acentuados. Esto les da un aspecto más caricaturesco y expresivo, lo que facilita la transmisión de emociones y la identificación con los personajes.

Pero a pesar de su estilo caricaturesco, los modelos del juego presentan un alto nivel de detalle. La ropa, los accesorios y la textura de la piel están cuidadosamente elaborados, lo que aporta realismo y profundidad a los personajes. De acuerdo con Heidi Hawes (2021), se puede apreciar una clara diferencia en las texturas entre el cuerpo de madera y el cabello de lana de May, y la figura de arcilla y el pelo de hojas de Cody. Incluso los escenarios muestran un nivel de detalle

asombroso, al igual que muchos de los NPCs (personajes no jugables). Aunque no es un estilo artístico estrictamente fotorrealista, los diseños son vibrantes y llamativos.

Las animaciones de los personajes son fluidas y naturales, lo que contribuye a la sensación de inmersión en el juego. Los movimientos de Cody y May son creíbles y transmiten con precisión sus acciones y emociones.

¿Cómo son las texturas e iluminación aplicadas en el juego?



Figura 12

Comparación de imágenes de portafolio de Simon Lindberg Amanou (2021) y Olle Norling (2021)

Créditos y ubicación: Imagen 6 en ArtStation *It Takes Two - Nightclub* (2021), imagen 14 en ArtStation *It Takes Two - Environments* (2021)

Como vemos en la figura 12, las texturas de *It Takes Two* tienen un aspecto más bien híbrido, siendo fiel a la realidad en algunos aspectos, pero principalmente se concentran en expresar emociones y narrativa. Los elementos del mundo están diseñados con una mezcla de formas orgánicas y geométricas, lo que crea una sensación de fantasía y maravilla.

En las imágenes vemos que las texturas en el juego son detalladas y pintorescas. Los personajes, los entornos y los objetos están llenos de pequeños detalles que enriquecen la experiencia visual. Por ejemplo, los patrones en las hojas de los árboles, las superficies de los objetos y los materiales utilizados en los escenarios están cuidadosamente diseñados para evocar una sensación de mundo de juego.

Aunque hay una variedad de entornos en el juego, las texturas mantienen una coherencia estilística. Esto ayuda a que el mundo se sienta unificado y atractivo para los jugadores.

En su mayor parte, *It Takes Two* utiliza una iluminación ambiental suave y cálida. La luz del sol, las luces de las lámparas y otros efectos lumínicos contribuyen a la atmósfera general. La iluminación no solo sirve para iluminar el entorno, sino también para establecer el tono

emocional de cada escena. El juego emplea efectos de luz dinámicos para resaltar áreas específicas. Por ejemplo, las luces de neón en la escena de la imagen de Lindberg crean un ambiente tecnológico, pero al mismo tiempo surrealista. Además, las sombras proyectadas por los objetos y personajes añaden profundidad y algo de realismo al mundo.

A lo largo del juego, la iluminación cambia según la narrativa y la ubicación. Desde la luz suave de las nubes hasta la intensidad de una disco, la iluminación se adapta para mantener la inmersión y la coherencia visual.

¿Cómo son los VFX utilizados en el juego?

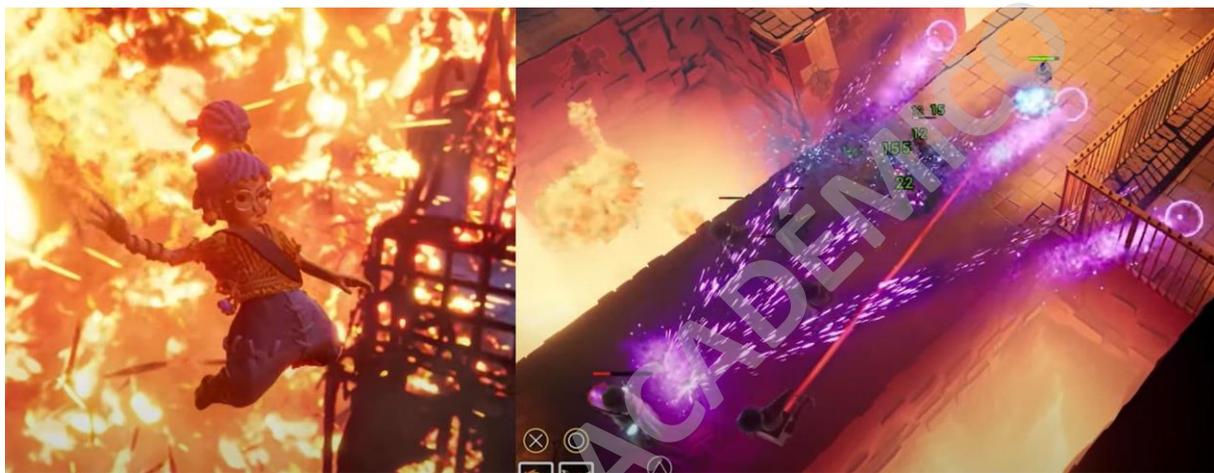


Figura 13

Captura de pantalla editada del video de Gameplay Only (2021)

Créditos y ubicación: Video de Gameplay Only, *It Takes Two Gameplay Walkthrough FULL GAME (no commentary)*

En la figura 13 nos damos cuenta de que los efectos especiales en *It Takes Two* son una parte fundamental de la experiencia visual y jugable. Las explosiones están llenas de partículas de fuego y humo. Cuando ocurren eventos impactantes, como la destrucción de un objeto o una colisión, los efectos de partículas se despliegan de manera deslumbrante. Los objetos se rompen en pedazos, y las chispas y escombros vuelan por el aire. Estos efectos añaden dinamismo y realismo a las escenas de acción.

El juego presenta habilidades mágicas y transformaciones. Por ejemplo, cuando Dr. Hakim aparece y desaparece de manera espontánea, hay efectos visuales de polvo mágico y pétalos de rosas que acompañan la acción. Los efectos mágicos son coloridos y están acompañados de destellos y luces brillantes, lo que añade a la sensación mágica y de asombro. En escenarios como el patio de la casa o el jardín de Cody, hay partículas de luz y elementos brillantes. Estos efectos crean un ambiente hermoso e inolvidable.

Cuando los personajes pasan de un entorno a otro, normalmente es porque el Dr. Hakim los lleva, y con sus poderes mágicos hace que los personajes, y él mismo, desaparezcan en una explosión de partículas rosadas y pétalos de rosas. El viento, la nieve y otros efectos climáticos también son mostrados de manera impresionante.

SOLO USO ACADÉMICO

¿Cómo son los entornos mostrados en el juego?

Según Momo Tabari (2021), *It Takes Two* lleva a los jugadores a una montaña rusa mientras exploran docenas de escenarios diversos. Él nos cuenta que Cody y May se encontrarán combatiendo avispas dentro de un árbol, volando aves mecánicas alrededor de una torre del reloj, saltando sobre fuertes de almohadas en el espacio, patinando por un pueblo dentro de un globo de nieve, montando arañas a través de un jardín exuberante, explorando las puertas del cielo dentro de un violín, y mucho más.

Tabari continúa diciéndonos cómo todas estas ideas vienen con un asombroso nivel de detalle ambiental y una deslumbrante paleta de colores. Al explorar el jardín, añade, se pueden encontrar hongos marrones, piedras cubiertas de musgo, hierba verde y densa, corteza de árbol deteriorada, nueces que crujen bajo los pies del jugador, pequeños insectos que recorren caminos bien definidos y objetos hechos por el hombre de gran tamaño que ofrecen una adecuada sensación de escala.

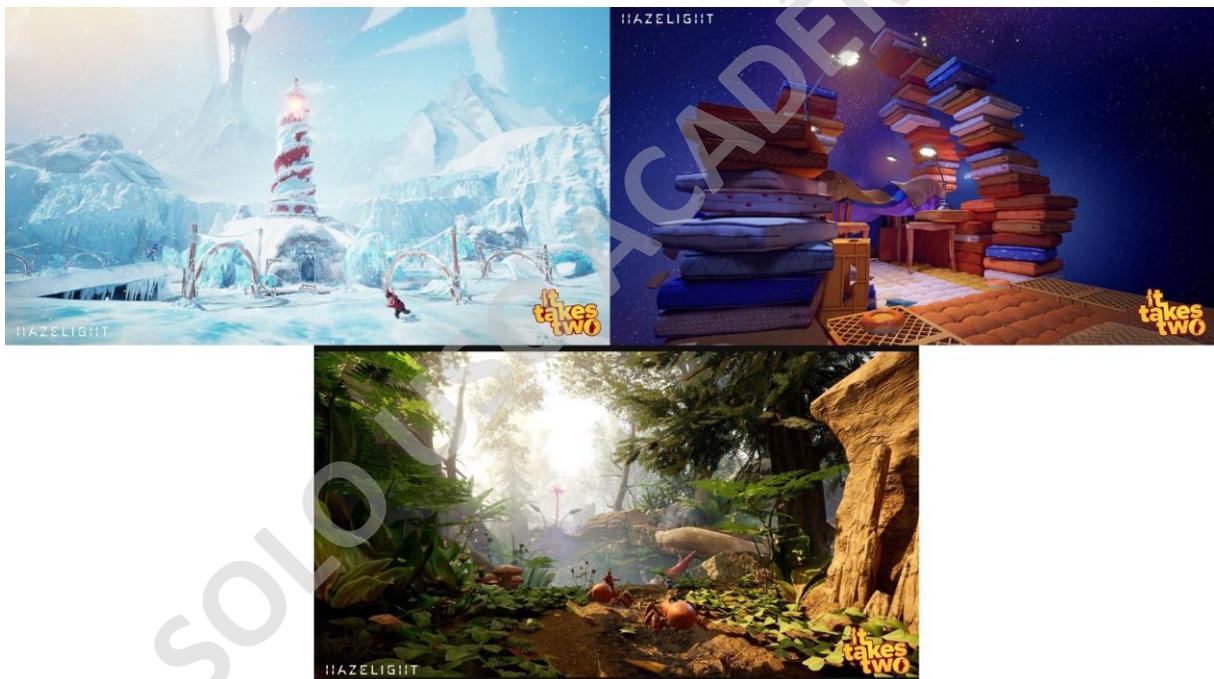


Figura 14

Comparación de imágenes de portafolio de Karl Löwenberg (2021), Nina Valinger (2021) y Olle Norling (2021)

Créditos y ubicación: Imagen 2 en ArtStation *It Takes Two - Lake* (2021), imagen 8 en ArtStation *It Takes Two - Space Level* (2021), imagen 3 en ArtStation *It Takes Two - Environments* (2021)

En la figura 14 se aprecia que los escenarios en *It Takes Two* son muy diversos. En primer lugar, los personajes están dentro de una bola de nieve, con un faro rojo y blanco en el centro que genera un contraste con todo el blanco alrededor. La nieve y la iluminación de la escena crean sombras y reflejos muy hermosos. Después, los personajes se trasladan a un mundo espacial, caracterizado por un diseño creativo que pone objetos cotidianos, como cojines y bloques de juguete, en medio de una atmósfera espacial que resulta juguetona y surrealista. Finalmente, se observa el jardín de Cody, donde la luz del sol atraviesa los árboles, generando una atmósfera cálida y acogedora. Las grandes setas y los personajes montando arañas, tan pequeños en comparación con su entorno, transmiten una sensación de asombro y descubrimiento. La naturaleza está llena de detalles como hojas, tierra y rocas, y aunque el entorno presenta una versión realista de la naturaleza, la exagera para intensificar la sensación de maravilla.

¿Cómo aportan los gráficos a la narrativa del juego?

Los gráficos y el estilo artístico no son solo elementos estéticos en *It Takes Two*, sino que también juegan un papel fundamental en la narración de la historia. Los entornos y los personajes se utilizan para transmitir emociones, simbolizar ideas y crear momentos memorables que resuenan con los jugadores.

De acuerdo a Giovanni Colantonio en su reseña del juego (2021), la estética visual, que incluye la dirección de arte, los gráficos, la paleta de colores y los efectos visuales, está meticulosamente diseñada para reflejar la narrativa emocional del juego. Vitoria (2023) añade en su propia reseña que la animación y el estilo de los personajes logran un equilibrio entre realismo e imaginación, mejorando la narrativa. Ella explica que cada detalle visual, desde las paletas de colores hasta el paisaje sonoro, está cuidadosamente planificado para respaldar la narrativa.

Colantonio continúa diciendo que la iluminación en *It Takes Two* se utiliza estratégicamente para mejorar la narrativa emocional. Evoluciona junto con la historia y las mecánicas del juego, enfatizando el estado de ánimo y los sentimientos asociados con los estados emocionales de los personajes. Este enfoque en el diseño de iluminación ayuda a crear un mundo cohesivo e inmersivo que resuena con los jugadores, agrega. Hashem Habibian (2023) también afirma que el diseño de los escenarios, los acertijos y el uso de elementos de juego como los imanes simbolizan la atracción y la tensión entre la pareja, llevando la historia adelante de manera artística.

¿Cómo aportan los gráficos al impacto emocional generado al jugador?

De acuerdo a Andrew Reiner en su análisis del juego (2021), los entornos del juego están llenos de detalles muy destacados, dando vida a objetos ordinarios y transformándolos en NPCs interactivos y jefes formidables. Estos detalles no solo son visualmente atractivos, añade, sino que también sirven para profundizar la conexión emocional con el juego, ya que los jugadores encuentran humor y emoción en la historia que se desarrolla. Los gráficos establecen el tono y

el ambiente, evocando emociones específicas que se alinean con los temas y la narrativa del juego.

El artículo de MY.GAMES (2023) explica que el uso estratégico de la iluminación en un videojuego sirve como una poderosa herramienta narrativa, estableciendo el ambiente y enfatizando el tono emocional de cada escena. Teniendo esto presente, al jugar con la luz y las sombras, *It Takes Two* puede generar emociones particulares, tales como sensaciones cálidas, tensiones o tristeza, lo que a su vez enriquece la narrativa emocional y afecta al jugador.

El mismo artículo cuenta cómo la animación y el estilo de los personajes pueden contribuir a la narrativa y la profundidad emocional de un juego. *It Takes Two* logra un delicado equilibrio entre realismo e imaginación en sus gráficos y estilo visual, lo que permite a los jugadores suspender su incredulidad y sumergirse por completo en el mundo del juego, experimentando los altibajos emocionales junto con los personajes.

Conclusión

A partir de todo lo expuesto anteriormente, podemos plantear conclusiones que conduzcan al cierre de esta investigación. En primer lugar, hemos analizado cómo las características gráficas influyen en la percepción y el disfrute de los videojuegos, tomando como casos de estudio *Baldur's Gate 3* (Larian Studios, 2023) e *It Takes Two* (Hazelight Studios, 2021). Ambos videojuegos destacan por su producción excepcional, cada uno en su estilo gráfico: uno realista y otro estilizado.

El análisis detallado de estos juegos ha revelado que las diferencias gráficas, aunque significativas, no afectan negativamente la calidad general de la experiencia de juego. Estas diferencias gráficas, como se mencionó anteriormente, incluyen el realismo en modelos, texturas y efectos de luz y sombra en *Baldur's Gate 3*, y un estilo más creativo y estilizado en *It Takes Two*. Estas características técnicas no solo facilitan la inmersión del jugador, sino que también contribuyen a la coherencia y comprensión de la narrativa, lo cual valoramos como animadores digitales.

Dicho esto, debemos recalcar que el estilo gráfico de cada juego responde a la visión y decisión de sus desarrolladores. En *Baldur's Gate 3*, el enfoque en gráficos realistas parece haber sido una elección deliberada para potenciar la inmersión en un mundo complejo y detallado. Por otro lado, *It Takes Two* se beneficia de un estilo más híbrido e imaginativo, combinando texturas realistas con modelos e iluminación estilizados, complementando así su narrativa emocional y accesible. Consideramos que ambas aproximaciones son válidas y efectivas, y su éxito radica en la coherencia y ejecución técnica de cada estilo.

En términos de aceptación y éxito, tanto *Baldur's Gate 3* como *It Takes Two* han sido bien recibidos por el público y la crítica, lo que demuestra que no existe una única fórmula para lograr el éxito en la industria de los videojuegos. Las preferencias de los jugadores varían, y ambos estilos gráficos han encontrado su audiencia. Esto refuerza la idea de que la innovación y la diversidad estilística son esenciales para el crecimiento y la evolución de la industria.

Observamos que la industria de la animación digital en videojuegos está en un punto donde la diversidad estilística es altamente valorada. Las perspectivas futuras para la industria incluyen una mayor integración de técnicas avanzadas de renderizado y modelado, así como la exploración continua de estilos gráficos innovadores. La respuesta a nuestra pregunta de investigación —¿Qué se puede proyectar para la industria de la animación digital de videojuegos a partir de las características gráficas que presentan tanto el último videojuego realista (*Baldur's Gate 3*, Larian Studios, 2023) como el último no realista (*It Takes Two*, Hazelight Studios, 2021) que fueron premiados como Juego del Año en los *Game Awards*?— indica que el éxito de un videojuego no depende exclusivamente del realismo gráfico, sino de cómo se integran todos los elementos visuales y narrativos para crear una experiencia cohesiva y envolvente. Además, nos permite proyectar que para el futuro de la industria se espera que los desarrolladores sean capaces de arriesgarse y explorar distintos estilos gráficos para sus videojuegos, sin descuidar los otros aspectos del juego, tales como la narrativa y jugabilidad, en un futuro donde se permita innovar y explorar diversos estilos gráficos siempre y cuando estos funcionen de forma cohesiva respecto al videojuego en cuestión. En lo que respecta a aquellos que prefieran optar por un estilo gráfico ya existente, deberán buscar una forma de hacerlo único y/o adaptarlo bien a su universo, y siempre trabajar en pos de la conveniencia y beneficio del juego como tal, de forma que los gráficos sean una adición clave al producto final y así tenga coherencia en todos sus aspectos, sin que estos sean la máxima prioridad.

La diversidad gráfica en la industria de los videojuegos se ve reflejada en las palabras de Belli y Olivé (2008), quienes afirman que “no existe una sola manera de jugar con videojuegos, ni una sola edad o condición, de forma que nos vamos haciendo una imagen actualizada de la complejidad de dicha amplitud y de las formas más habituales de aproximarnos a ellos”. Nuestra investigación reafirma este punto al mostrar cómo diferentes estilos gráficos pueden atraer a distintos públicos y cumplir diversos objetivos narrativos y de jugabilidad.

Por otro lado, la afirmación de Kittisune (2016) de que los videojuegos realistas se caracterizan por personajes y paisajes poco coloridos y algo estereotipados es refutada tanto por nuestra investigación, que demuestra que el realismo gráfico es mucho más variado y adaptable, capaz de incluir una rica paleta de colores y una representación detallada sin recurrir a estereotipos visuales; como por las observaciones de Compton (2018), quien señala que el realismo en los videojuegos existe en un espectro y varía según el género y los objetivos del juego. Por ejemplo, de acuerdo a Compton, un juego de simulación puede beneficiarse de un alto grado de realismo, mientras que un juego de fantasía puede centrarse más en el estilo artístico y los elementos imaginativos. Sin embargo, podemos decir que nuestra investigación apoya parcialmente lo que dice Compton al demostrar que el planteamiento tiene razón en señalar la variabilidad del realismo. Por otra parte, nuestros hallazgos ofrecen una perspectiva más matizada al mostrar que incluso juegos de fantasía como *Baldur's Gate 3* pueden beneficiarse significativamente de un alto nivel de realismo gráfico. En efecto, incluso en juegos como *It Takes Two*, que si bien predomina un estilo no realista se beneficia apuntando a un estilo híbrido que incorpore un cierto nivel de realismo. Esto sugiere que el realismo no está estrictamente ligado a géneros específicos, sino que puede ser una herramienta versátil y efectiva en una amplia variedad de contextos de juego.

Finalmente, en cuanto a la agenda de investigación futura, se sugiere realizar estudios adicionales sobre la evolución de las preferencias estéticas de los jugadores y la interacción entre diferentes estilos gráficos y la jugabilidad. Además, sería beneficioso investigar nuevas tecnologías en animación digital y su impacto en la industria de los videojuegos. Estos estudios contribuirán a una comprensión más profunda y amplia de cómo los avances gráficos pueden seguir moldeando la experiencia del jugador y la industria en general.

Esto nos deja expectantes a las decisiones que tomarán los desarrolladores en el futuro, esperando que continúen innovando y adaptándose a las nuevas demandas y tendencias del mercado. La animación digital en videojuegos es un campo en constante evolución, y estamos seguros de que seguirá ofreciendo experiencias emocionantes y únicas para los jugadores de todo el mundo.

SOLO USO ACADÉMICO

Referencias Bibliográficas

- Belli, S., & Olivé, S. (2008). *Reseña de Gil y Vida* (2007).
<https://atheneadigital.net/article/download/n13-belli/498-pdf-es>
- Bogost, I. (2008, enero). *The Rhetoric of Video Games - Ian Bogost*. ResearchGate. Rescatado Mayo 15, 2024,
https://www.researchgate.net/publication/237065776_The_Rhetoric_of_Video_Games
- Bustos, B., & Hitschfeld, N. (2021). *Premio Turing 2019: La revolución de la animación 3D por computadora*. Universidad de Chile.
<https://revistasdex.uchile.cl/index.php/bits/article/view/2765/2699>
- Bycer, J. (2018, Noviembre 26). *The Unrealistic Challenge of Realism in Video Games*. Game Developer. <https://www.gamedeveloper.com/design/the-unrealistic-challenge-of-realism-in-video-games#close-modal>
- Colantonio, G. (2021, marzo 24). *It Takes Two Review: Teamwork Makes the Dream Work*. Digital Trends. Rescatado Mayo 28, 2024, <https://www.digitaltrends.com/gaming/it-takes-two-review/>
- Compton, C. (2019, Mayo 1). *Can Realism in Games go too Far?* Game Developer. <https://www.gamedeveloper.com/design/can-realism-in-games-go-too-far->
- Croft, P. (2021, marzo 24). *It Takes Two, análisis. Un viaje mágico en pareja*. Diario AS. Rescatado Mayo 22, 2024,
https://as.com/meristation/2021/03/24/analisis/1616592847_134791.html
- Doran, V. (2022, noviembre 3). *It Takes Two Switch Review: A Decent Port of a Beloved Title*. Screen Rant. Rescatado Mayo 29, 2024, <https://screenrant.com/it-takes-two-switch-review/>
- Dubrovina, A. (2023, septiembre 12). *Gale Head Baldurs Gate 3*. ArtStation. Rescatado Mayo 21, 2024, <https://www.artstation.com/artwork/PXJ9Vr>
- Duckworth, J. (2023, agosto 8). *Baldur's Gate 3: Karlach's Romance Knows How to Tug on the Heartstrings*. Game Rant. Rescatado Mayo 21, 2024, <https://gamerant.com/baldurs-gate-3-karlach-romance-engine-avernus-illithid-save-her-dies/>
- Educador. (2024, enero 27). *El Rol de un Animador 3D: Descripción y Tareas Principales*. PEREDA. https://iespereda.es/el-rol-de-un-animador-3d-descripcion-y-tareas-principales/?expand_article=1&expand_article=1
- Fgfactory. (n.d.). *Exploring Graphics Visual Styles in Games*. Fgfactory. <https://fgfactory.com/exploring-graphics-visual-styles-in-games>
- Gameplay Only. (2021, marzo 25). *It Takes Two Gameplay Walkthrough FULL GAME (no commentary)* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=yZ2VB6nbsUI>
- Gil, A., & Vida Mombiela, T. (2007). *Los videojuegos* (1st ed.). UOC.
- Habibian, H. (2021). *It Takes Two Review*. Hashem Habibian. Rescatado Mayo 28, 2024, <https://hashemhabibian.com/it-takes-two/>
- Hawes, H. (2021, abril 7). *Review - It Takes Two*. WayTooManyGames. <https://waytoomany.games/2021/04/07/review-it-takes-two/>
- Hawkins, J. (2020, febrero 27). *Baldur's Gate 3 gameplay is based on D&D 5th Edition*. Shacknews. Rescatado 2024, Mayo 10, <https://www.shacknews.com/article/116577/baldurs-gate-3-gameplay-is-based-on-dd-5th-edition>
- Hazelight. <https://www.hazelight.se/games/it-takes-two/>

- Herrero, P. (2023, septiembre 11). *El director de Baldur's Gate 3 desvela el secreto para hacer un gran RPG*. Diario AS. Rescatado 2024, Mayo 2
<https://as.com/meristation/noticias/el-director-de-baldurs-gate-3-desvela-el-secreto-para-hacer-un-gran-rpg-n/>
- Irwin, D. (2021, marzo 26). "What we're doing is unique" – why *It Takes Two's* director loves co-op games. PCGamesN. Rescatado Mayo 17, 2024, <https://www.pcgamesn.com/it-takes-two/josef-fares-collectibles>
- Jacey, E. (2022, enero 26). *Game Design Analysis: It Takes Two*. anuflora. Rescatado Mayo 28, 2024, <https://www.anuflora.com/game/?p=6023>
- Keighley, G. (2014, diciembre). The Game Awards. <https://thegameawards.com/about>
- Kitttsune. (2016, septiembre 6). *Realismo en videojuegos*. Todas Gamers.
<https://todasgamers.com/2016/09/06/realismo-en-videojuegos/>
- Kopp, J. I. (2017, mayo). *Ejes para una investigación en deportes electrónicos*. Dialnet. Rescatado Mayo 15, 2024, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5961674>
- Larian Studios. <https://larian.com/>
- Larian Studios. https://larian.com/support/faqs/general-information_46
- Leblanc, J. (2023, septiembre 12). *Baldur's Gate 3 Lighting Environments*. ArtStation. Rescatado Mayo 21, 2024, <https://www.artstation.com/artwork/OGdnnw>
- Leveling up by light: a look at lighting in video games*. (2020, Julio 17). Foundry. Rescatado Mayo 28, 2024, <https://www.foundry.com/insights/film-tv/lighting-video-games-8-bit-bulb>
- Lindberg Amanou, S. (2021). *It Takes Two - Nightclub*. ArtStation. Rescatado Mayo 28, 2024, <https://www.artstation.com/artwork/L3X1WP>
- Low, G. S. (2001). *Understanding Realism in Computer Games through Phenomenology*. Stanford University. Rescatado June 19, 2024,
<https://xenon.stanford.edu/~geksiong/papers/cs378/cs378paper.pdf>
- Löwenberg, K. (2021, Abril 20). *It Takes Two - Lake*. ArtStation. Rescatado Mayo 28, 2024, <https://www.artstation.com/artwork/ZGV1R8>
- MB, F. (2023, agosto 27). *Análisis de Baldur's Gate 3, el cénit de la aventura, el rol y la fantasía*. VidaExtra. Rescatado 2024, Mayo 9, <https://www.vidaextra.com/analisis/baldurs-gate-3-analisis-review-gameplay-experiencia-juego-duracion-precio-para-pc-ps5-xbox>
- Middler, J. (2022, noviembre 2). *Josef Fares revisits It Takes Two: 'I still think to myself, this is a f***ing good game' | VGC*. Video Games Chronicle. Rescatado Mayo 17, 2024, <https://www.videogameschronicle.com/features/interviews/josef-fares-revisits-it-takes-two-i-still-think-to-myself-this-is-a-fing-good-game/>
- MY.GAMES. (2023, mayo 10). *Emotional Engagement in Video Games: Measuring Emotions* | by MY.GAMES | MY.GAMES. Medium. Rescatado Mayo 28, 2024, <https://medium.com/my-games-company/emotional-engagement-in-video-games-measuring-emotions-238ab8d02483>
- Norling, O. (2021, abril 20). *It Takes Two - Environments*. ArtStation. Rescatado Junio 12, 2024, <https://www.artstation.com/artwork/zOwW24>
- NVIDIA Corporation. (2020). *2020 NVIDIA Corporation Annual Review*. Rescatado Mayo 15, 2024, https://s201.q4cdn.com/141608511/files/doc_financials/2020/ar/2020-nvidia-annualreport-content-r25-web-144dpi-combined.pdf

- Olmedo, L. (2024, enero 23). *Animación 3D en la industria del videojuego: Claves para triunfar - EVAD Escuela Superior de Videojuegos y Arte Digital*. EVAD Formación. Rescatado Mayo 29, 2024, <https://evadformacion.com/animacion-3d-en-la-industria-del-videojuego/>
- Pérez, F. (2023, diciembre 2). *The Game Awards 2023: cómo votar al GOTY y al resto de nominados en las otras categorías*. La Vanguardia. Rescatado Mayo 29, 2024, <https://www.lavanguardia.com/andro4all/juegos/the-game-awards-2023-como-votar-al-goty-y-al-resto-de-nominados-en-las-otras-categorias>
- Reiner, A. (2021, marzo 26). *It Takes Two Review - It Takes Two Review – The Joys And Heartbreak Of Love*. Game Informer. Rescatado Mayo 28, 2024, <https://www.gameinformer.com/review/it-takes-two/it-takes-two-review-the-joys-and-heartbreak-of-love>
- Schreier, J. (2023, agosto 15). *Baldur's Gate 3: la extraña historia detrás de uno de los lanzamientos del año*. Bloomberg Línea. Rescatado Mayo 22, 2024, <https://www.bloomberglinea.com/2023/08/05/baldurs-gate-3-la-extrana-historia-detras-de-uno-de-los-lanzamientos-del-ano/>
- Senesael, F. (2023, septiembre 12). *Baldur's Gate 3 - Materials - Fleshy*. ArtStation. Rescatado Mayo 21, 2024, <https://www.artstation.com/artwork/zP9ZO6>
- Senesael, F. (2023, septiembre 12). *Baldur's Gate 3 - Materials - Shar Temple*. ArtStation. Rescatado Mayo 21, 2024, <https://www.artstation.com/artwork/oblXEO>
- Senesael, F. (2023, septiembre 12). *Baldur's Gate 3 - Materials - StonePath*. ArtStation. Rescatado Mayo 21, 2024, <https://www.artstation.com/artwork/rJdlva>
- Steam. (2020, octubre 6). Steam. Baldur's Gate 3. https://store.steampowered.com/app/1086940/Baldurs_Gate_3/
- Singh, R. (2023, Septiembre 27). *My Personal Journey with Game Graphics: Realism Isn't the Only Measure of Beauty*. LinkedIn. <https://www.linkedin.com/pulse/my-personal-journey-game-graphics-realism-isnt-only-measure-singh/>
- Tabari, M. (2021, abril 3). *It Takes Two review: This is how it runs on PC*. Laptop Mag. Rescatado Mayo 15, 2024, <https://www.laptopmag.com/reviews/it-takes-two>
- Tobin, S. (2023, noviembre 22). *Sussur Weapons*. ArtStation. Rescatado Mayo 22, 2024, <https://www.artstation.com/artwork/JvRVOR>
- Tobin, S. (2023, septiembre 12). *Environment Assets*. ArtStation. Rescatado Mayo 21, 2024, <https://www.artstation.com/artwork/GeJnGN>
- TRACE studio. (2023, septiembre 21). *Baldur's Gate 3: Magical Items*. ArtStation. Rescatado Mayo 21, 2024, <https://www.artstation.com/artwork/YB6EQ6>
- Valinger, N. (2021, abril 20). *It Takes Two - Space Level*. ArtStation. Rescatado Mayo 28, 2024, <https://www.artstation.com/artwork/xJb4ZW>
- Villalobos, J. M. (2022, noviembre 2). *It Takes Two, análisis Switch. El triunfo de la jugabilidad*. Diario AS. Rescatado Mayo 29, 2024, https://as.com/meristation/2022/11/02/analisis/1667399954_471221.html
- Vitoria. (2023, noviembre 6). *"It Takes Two" - game mechanics as story-telling device*. Vitorianoc. Rescatado Mayo 28, 2024, <https://www.vitorianoc.com/blog/it-takes-two-game-review>



Wade, D., & Freeland, V. (2021, abril 21). *Hazelight Studios It Takes Two Art Blast*. ArtStation Magazine. Rescatado Mayo 17, 2024,

<https://magazine.artstation.com/2021/04/hazelight-studios-it-takes-two-art-blast/>

Walker, C. (2010, Diciembre 22). *Video games and realism* / Wake Forest News. Wake Forest News. <https://news.wfu.edu/2010/12/22/video-games-and-realism/>

Watch CNBC's full interview with Microsoft gaming chief Phil Spencer. (2021, junio 14). CNBC. Rescatado Mayo 15, 2024, <https://www.cnbc.com/video/2021/06/14/watch-cnbc-full-interview-with-microsoft-gaming-chief-phil-spencer.html>

Wu, Y. (2012, Octubre 9). *The style of video games graphics: analyzing the functions of visual styles in storytelling and gameplay in video games*. SFU Summit.

<https://summit.sfu.ca/item/12529>

Yllobre, C. A. (2022, noviembre 2). [Entrevista] *Josef Fares, creador de It Takes Two sobre sus inspiraciones y el futuro*. Nintenderos.com. Rescatado Mayo 15, 2024,

<https://www.nintenderos.com/2022/11/entrevista-josef-fares-creador-it-takes-two-inspiraciones-futuro/>

SOLO USO ACADÉMICO