



Fuente: (PlayStation, 2023)

En cuanto a Final Fantasy XIV, este hace parte del universo narrativo de Final Fantasy el cual se ha desarrollado desde 1987, por tal motivo tanto su historia como su espacio en el que se desenvuelve se han ido expandiendo a tal punto en el que hoy en día se habla de continentes en los que se desarrolla la historia.

A continuación, en la se puede apreciar el mapa de los tres grandes continentes donde se desenvuelve el universo de Final Fantasy.

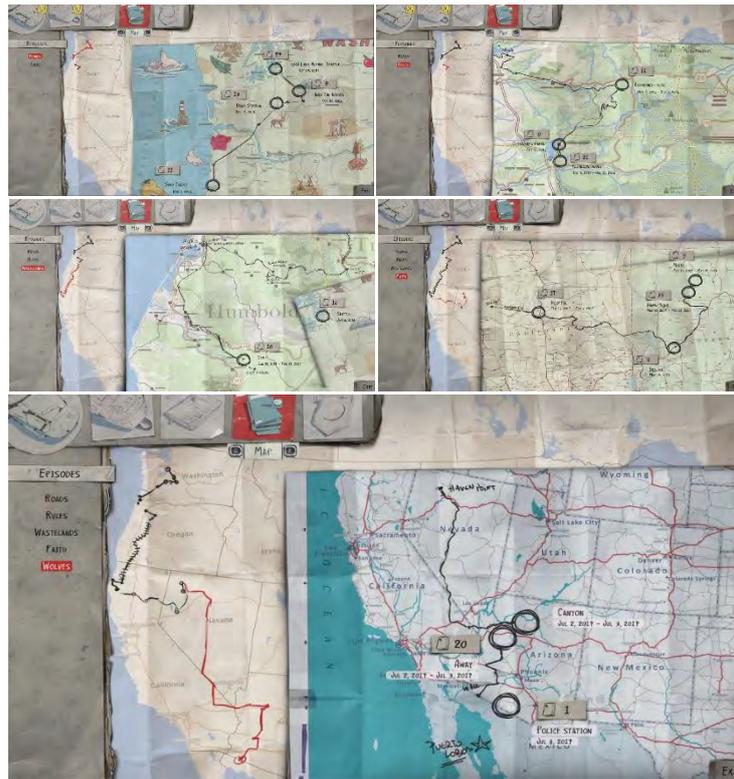
Ilustración 103 Mapa continentes Final Fantasy



Fuente: (Square Enix, 2023)

En *Life is strange: True Colors* la historia se desarrolla a través de 5 capítulos los cuales están asociados a 5 recorridos diferentes dentro de su viaje desde el estado de Washington, pasando por los estados de Oregón, California, Nevada, Arizona hasta llegar a frontera con México. A continuación, se puede ver el mapa del recorrido que realiza el personaje a lo largo de la historia.

Ilustración 104 Mapas Life is strange: True Colors



Fuente: Capturas de pantalla videojuego *Life is strange: True Colors* – Construcción propia

Para el videojuego *League of legends: Wild Rift*, se hace uso del mismo mapa que se utiliza en su versión de computador en la cual hay dos bases en las que se ubica cada uno de los dos equipos, cada uno de ellos tiene que recorrer el tablero de manera estratégica para destruir el Nexus del otro equipo. El escenario no es muy grande, pero está muy bien diseñado y pensado para que cada partida que se juegue sea diferente.

Ilustración 105 Mapa League of legends: Wild Rift



Fuente: (Games, Riot, 2023)

La historia del videojuego Cyberpunk 2077 se desarrolla en Night City, una ciudad futurista portuaria dividida por 16 distritos en los cuales se desarrollan diferentes dinámicas sociales. Esta ciudad está diseñada con base en las grandes metrópolis estadounidenses en un futuro no muy lejano, así que el diseño y distribución de la ciudad responde al urbanismo de este tipo de ciudades americanas, como se puede apreciar en la Ilustración 106.

Ilustración 106 Mapa Night City - Cyberpunk 2077



Fuente: (CD Projekt, 2023)

Inscription es un juego de mesa con cartas. El videojugador en cada una de las partidas se encuentra en una habitación oscura en la que hay una mesa sobre la cual se disponen las cartas del juego. El jugador debe superar cada partida para avanzar a través del bosque y escapar del raptor. Así que su diseño y diagramación se centra en el diseño del tablero de juego sobre el cual se disponen las cartas, como se puede apreciar en la Ilustración 107.

Ilustración 107 Tablero Inscription



Fuente: Capturas de pantalla videojuego Inscryption – Construcción propia

Para el videojuego Resident Evil 4 VR, al ser una remasterización de su versión original se conservó el mismo mapa diseñado para este, así que la distribución de los espacios y de los elementos está hecha con base en el original. El mapa de este videojuego no es tan grande, pero si permite tener el tamaño y espacio suficiente para que se desarrolle la historia y permita que el jugador tenga espacio para explorar.

Ilustración 108 Mapa Resident Evil 4



Fuente: (Capcom, 2023)

En *Guilty Gear: Strive* al ser un videojuego de lucha 1vs1 la jugabilidad se presenta de manera paralela a la pantalla así que el diseño de los escenarios y de los espacios es principalmente ambiental. Cuenta con 14 diferentes escenarios en los que el videojugador puede elegir, cada uno de estos tiene relación directa por lo menos con un personaje del videojuego. También los elementos de la interfaz de usuario están diseñados y pensados para resaltar sobre cada uno de los fondos, como se puede apreciar en la Ilustración 109.

Ilustración 109 Escenario Guilty Gear: Strive



Fuente: Capturas de pantalla videojuego Guilty Gear: Strive – Construcción propia

TIPOGRAFÍA

La tipografía es el conjunto de signos alfabéticos que sirven para comunicar mensajes textuales con base en los distintos idiomas. Existen familias tipográficas que sirven para diseñar y componer los textos, de igual forma se pueden diseñar los tipos para generar una nueva familia tipográfica.

La composición de los textos en el diseño de los videojuegos va de la mano con la línea gráfica y estos deben complementar el estilo gráfico que se le pretenda dar visualmente a estos, por ello, se deben seleccionar familias tipográficas que sean legibles pero que también estén en sintonía con la estética del videojuego o diseñarla desde cero.

A continuación, se comparan las definiciones conceptuales dadas por López Anna y Poulin Richard frente a la tipografía, para posteriormente analizarla en el contexto de los videojuegos.

Tabla 36 Tabla comparativa elemento Tipografía

Autor	Tipografía
Anna María López López	Una familia tipográfica es un grupo de signos alfabéticos y no alfabéticos creados a partir del mismo diseño base que comparte características estructurales y de estilo bajo un

	<p>nombre común. Cada miembro de una familia tipográfica puede variar en grosor, peso o estilo, pero todos ellos se parecen entre sí.</p> <p>Letra: es cada signo gráfico del alfabeto, un sistema de escritura cuya interacción permite la representación visual del lenguaje.</p> <p>Tipo: se denomina el carácter o modelo grabado que definía los signos empleados para la ejecución de los modelos tipográficos.</p> <p>Tipo + grafos (carácter + escritura).</p> <p>Tiene dimensión estructural y visual que permite asignar connotaciones estéticas y significados adicionales a los textos escritos.</p>
Richard Poulin	<p>La tipografía es diseño con tipos.</p> <p>Tipo es el término que designa los caracteres del alfabeto, los números y los signos de puntuación con los que se forman palabras, frases y texto.</p> <p>El término tipo de letra se refiere al diseño de todos los caracteres mencionados, unificados por elementos y características comunes.</p> <p>La tipografía es también un principio especial del vocabulario del diseñador, puesto que tiene una función doble. Funciona como puro elemento gráfico o sea como punto, línea, forma, volumen y textura en la composición visual; pero su función principal es verbal y visual: debe ser leída.</p> <p>Cuando la tipografía sólo se relaciona con su significado verbal su carácter comunicativo puede carecer de impacto visual. Cuando es producto de tratamiento que refleja tanto su significado verbal como el visual, se la percibe a varios niveles, no solo el intelectual si no también el sensual y el emocional.</p> <p>“Estilo, disposición o apariencia de las letras dispuestas en una composición”</p>

Fuente: Construcción propia

La autora López López (2019) Describe a la familia tipográfica como el grupo de signos alfabéticos y no alfabéticos que guardan una relación entre sí a través de su diseño y dentro de estas familias cada miembro puede tener variaciones siempre y cuando todos conserven un mismo estilo.

Por otro lado Poulin (2012) resalta que la tipografía para el diseñador funciona como un elemento gráfico de doble uso; por un lado, se puede implementar como elemento gráfico o forma para generar tensión dentro de las composiciones y por otro lado se utiliza como elemento de comunicación para dar mensajes de manera textual.

En el caso de los videojuegos, la tipografía es muy importante debido a que se requiere para dar a comunicar mensajes textuales que tienen que ser claros, usualmente se utiliza para dar información como nombre de botones, instrucciones, datos, historia, nombres de personajes, entre otros.

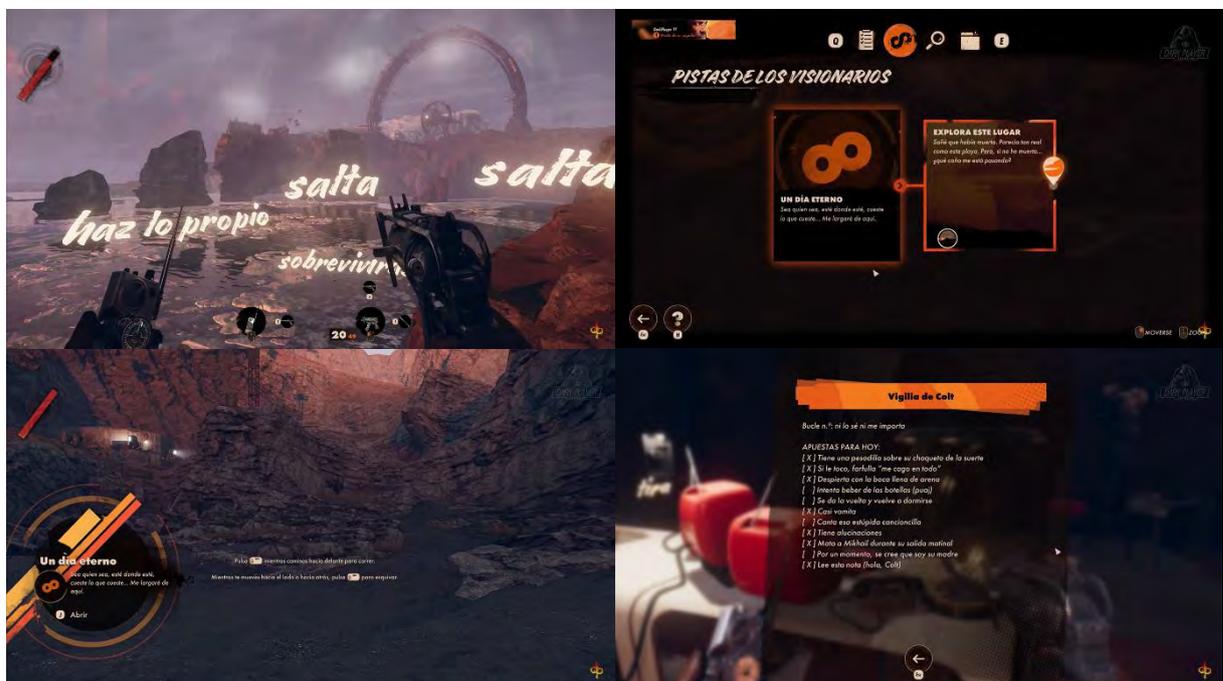
La tipografía tanto en los videojuegos 2D como 3D se suelen trabajar de manera bidimensional para realizar las composiciones de los mensajes, además estos mensajes durante el videojuego suelen aparecer o estar dispuestos en una capa independiente llamada interfaz del usuario, o se componen en ventanas independientes para los menús del juego.

A continuación, se analiza el cómo se utiliza la tipografía en los distintos videojuegos seleccionados en el corpus de investigación:

1. Deathloop: En este videojuego se resalta el uso de una tipografía decorativa o *display* para los títulos, además esta misma tipografía se usa para dar mensajes durante el juego y se utiliza como elementos bidimensionales en el espacio tridimensional.

Para menús, botones, instrucciones y datos en general se utiliza una tipografía *sans serif* que funciona muy bien para dar mensajes largos o para textos que se van a ver pequeños en pantalla, además se utilizan sus variaciones en *bold* y cursiva.

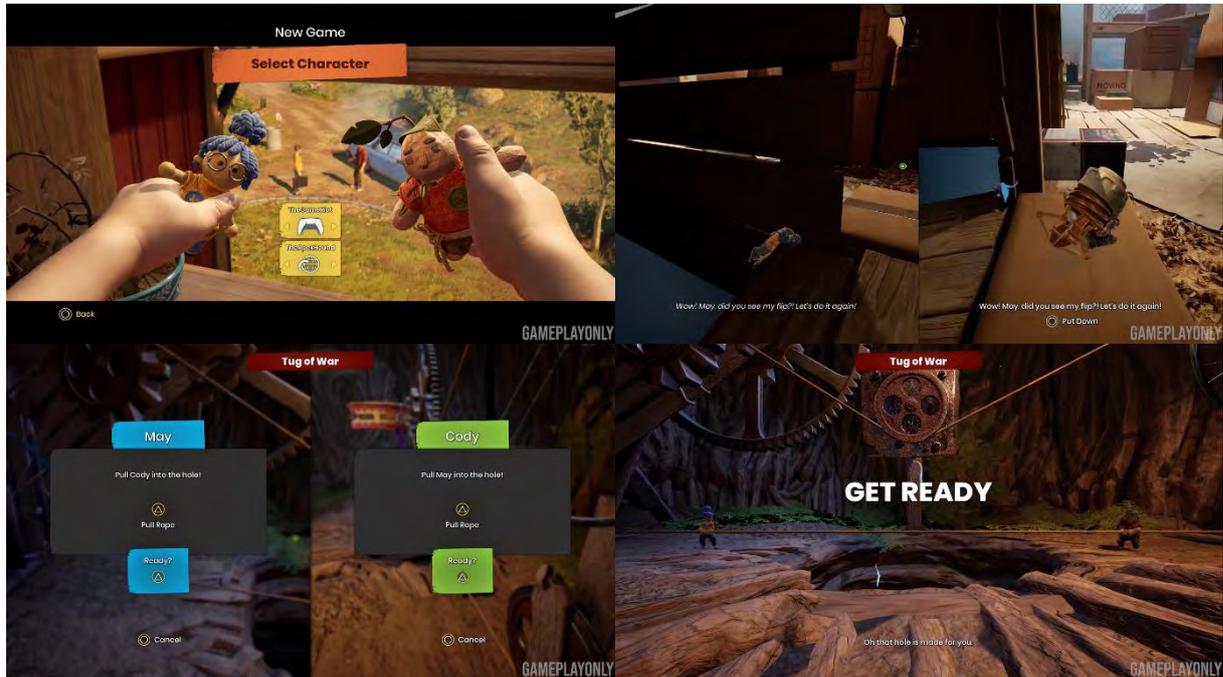
Ilustración 110 Capturas de pantalla videojuego Deathloop



Fuente: Capturas de pantalla videojuego Deathloop

2. It takes two: En este videojuego se utilizan pocos textos ya que está dirigido para todo público, así que debe ser muy intuitivo y no tener instrucciones complicadas. En todo el videojuego se resalta el uso de tipografía *Sans Serif* en sus variaciones *bold* y regular.

Ilustración 111 Capturas de pantalla videojuego It Takes Two

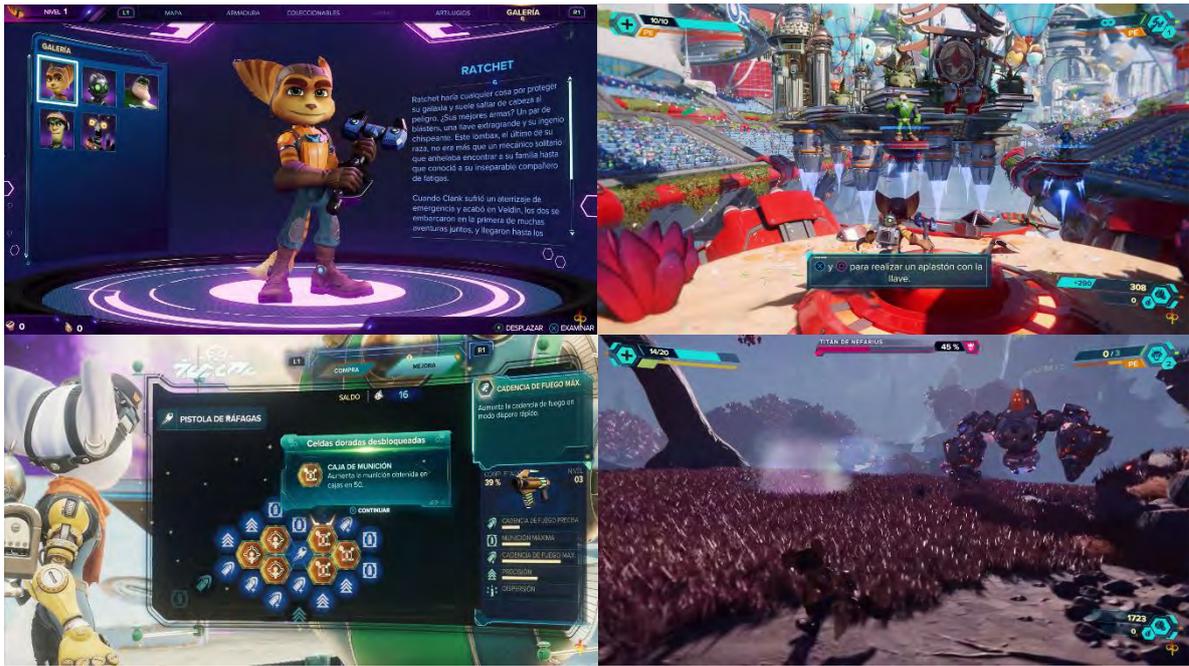


Fuente: Capturas de pantalla videojuego It takes two

3. Ratchet & Clank: Rift Apart: En este videojuego se utiliza una tipografía *Sans Serif* para todos los textos. Para los títulos se usa una variación en *Bold* al igual que para textos en la interfaz.

El videojuego tiene menús en el que se maneja bastante información, pero gracias a la tipografía es legible y clara de leer.

Ilustración 112 Captura de pantalla videojuego Ratchet &Clank: Rift Apart

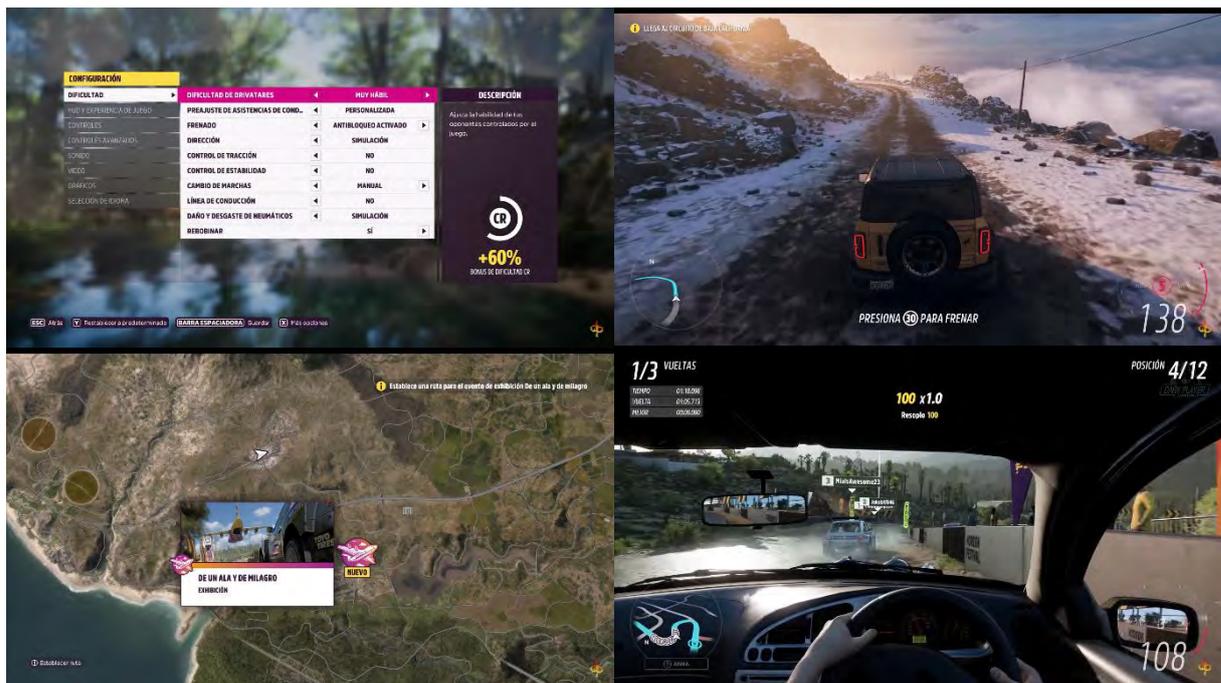


Fuente: Captura de pantalla videojuego Ratchet & Clank: Rift Apart.

4. Forza Horizon 5: En este videojuego no hay mucha información textual que se presenta en pantalla durante el juego así que se aprovecha gran parte del espacio para visualizar los escenarios del videojuego. Aunque durante las carreras se incorpora información adicional en relación a la competencia, incluyendo la información de los demás competidores.

Para los menús y mapas se presenta la información de manera clara con palabras o frases cortas. Y todo el juego maneja tipografía *Sans Serif* en diferentes variaciones que permiten alta legibilidad.

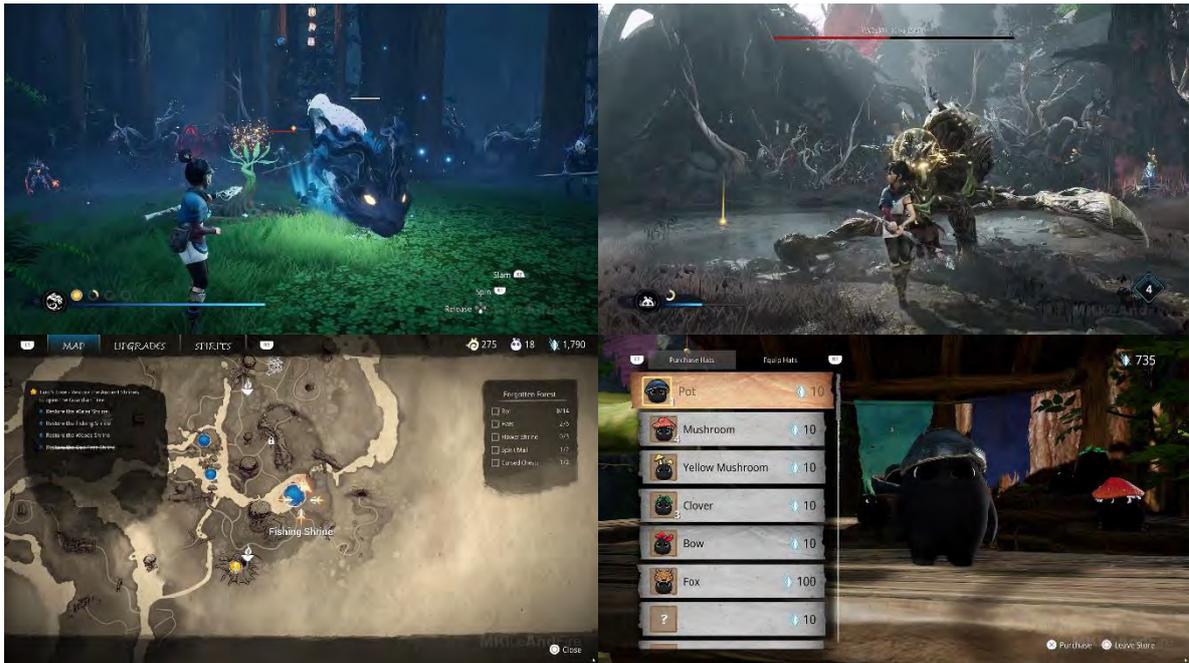
Ilustración 113 Capturas de pantalla videojuego Forza Horizon 5



Fuente: Capturas de pantalla videojuego Forza Horizon 5.

5. Kena: Bridge of Spirits: En este videojuego son pocos los elementos gráficos que se encuentran en pantalla, esto permite que se pueda disfrutar de los entornos y paisajes que ofrece el videojuego. En cuanto al manejo tipográfico al ser un videojuego con una temática de fantasía, para los títulos y menús maneja una fuente decorativa o de *display* y para los textos de menús y mensajes en pantalla del juego se utiliza una tipografía *Sans Serif* para que sean fáciles de leer y claros.

Ilustración 114 Captura de pantalla videojuego Kena: Bridge of Spirits



Fuente: Captura de pantalla videojuego Kena: Bridge of Spirits.

6. Final Fantasy XIV online: En este videojuego la cantidad de información es enorme y a diferencia de los otros la interfaz del usuario se encuentra llena de elementos y menús. A pesar de esto, la disposición de la información es funcional y no interfiere con la jugabilidad.

Debido a la cantidad de información y textos que se manejan la tipografía debe ser de fácil legibilidad y ligera para que visualmente no genere más peso visual, por ende, se maneja una tipografía *Sans Serif* y para diferenciar la información se recurre a variaciones de color.

Ilustración 115 Capturas de pantalla del videojuego Final Fantasy XIV Online



Fuente: Capturas de pantalla videojuego Final Fantasy XIV Online.

7. Life is Strange: True Colors: Este videojuego se caracteriza por mantener una alta cantidad de información textual en pantalla a través de textos que indican los elementos que se encuentran en las escenas y las acciones que puede realizar el videojugador. Además, al ser una novela gráfica interactiva, las decisiones que toma el usuario determinan la ruta que la historia sigue.

El videojuego maneja tipografía *Sans Serif* tanto en los menús como dentro de las escenas del videojuego. Y dentro del juego suele aparecer la información como textos flotantes en blanco para indicar los elementos clave y las acciones que puede realizar el jugador.

Ilustración 116 Capturas de pantalla videojuego Life is Strange: True Colors