

TFG

PROYECT669.EXE

CONCEPT ART PARA UN VIDEOJUEGO DE TERROR Y DEMO

Presentado por Estefanía Gómez Sanz

Tutor: María Isabel Pleguezuelos Rodríguez

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2017-2018



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

RESUMEN

El presente trabajo se configura como un acercamiento a los procesos artísticos que se engloban alrededor de la industria de los videojuegos, y más concretamente, a la importancia del /concept art/ como parte esencial y fundamental en la elaboración de un producto como es el videojuego; y en este caso, como lo es el videojuego de terror que presentamos en este Trabajo Final de Grado, para ello se tratara ,tan solo, a aquellos personajes y escenarios que mejor nos permitan entender la idiosincrasia del propio juego mediante una demo jugable y concept art, en el que estaremos en medio de un mundo demoníaco lleno de seres zombificados, una mezcla del apocalipsis zombies y la revolución de las máquinas, una propuesta de juego que intentará ser diferente al resto, aunque tenga toques de otros juegos ya realizados.

PALABRAS CLAVE

Creatividad; Diseño; Niveles; Género de Terror; Concept Art; 3D; Ilustración; Animación; Rol; Ciencia ficción; Demo jugable.

SUMMARY AND KEYWORDS

SUMMARY

The present work is configured as an approach to the artistic processes that are encompassed around the video game industry, and more specifically, to the importance of / concept art / as an essential and fundamental part in the development of a product such as videogames ; and in this case, as it is the horror video game that we present in this Final Degree Project, for it will be, only, those characters and scenarios that better allow us to understand the idiosyncrasy of the game itself through a playable demo and concept art, in which we will be in the middle of a demonic world full of zombified beings, a mixture of zombie apocalypse and the revolution of the machines, a game proposal that will try to be different from the rest, although it has touches of other games already made.

KEYWORDS

Creativity; Design; 3D; Terror videogame; Illustration; Animation; concept art; Terror; Rol; Science fiction; Playable demo; Levels.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, agradezco a todos los foreros de PlayStation por haberme ayudado a crear sus respectivos personajes en el videojuego, sois geniales: althurust, xokerito, erprimo10 Emi_mlg, Midgar_01, pablitoichigo, Bernalocko, Morphing, Ayumi82 y qelinda. En un futuro los invitaré a mi castillo cuando me haga rica, como agradecimiento. Además, agradecer a la super Nemesis por disolverme dudas que tenía en la bibliografía y a Merche por darme consejos con el TFG

En segundo lugar, quería nombrar a mi equipo de la asignatura de Taller De Interacción y Videojuegos por ayudarme a crearlo y porque sin ellos esta demo no hubiera sido posible crearla: Francisco Real Bes, Carmen Peláez Marco, Ángela Peláez Marco y María Valero Rodríguez. En un futuro tendremos que formar un grupo y con ellos da gusto trabajar. Además, agradecer a mis profes Moisés y Paco por dejarnos realizarlo en la asignatura y por su ayuda en clase y a Adolfo por ayudarnos con algunas cosas de programación que se nos atragantaban y no había manera de que salieran sin su ayuda.

También a mi tutora Maribel por llevar mi TFG, ayudarme y aconsejarme con todo esto para que todo saliera bien.

Por último, pero no por ello menos importante dar gracias a mis padres por dejarme hacer Bellas Artes, sin ellos este TFG no existiría.

ÍNDICE	PÁG
1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGIA	5
2.1. Objetivos	5
2.2. Metodología	5
3. MARCO TEORICO	6
3.1. El inicio del terror en los videojuegos	6
3.1.1. Haunted house	6
3.1.2. Death racer	7
3.1.3. Chilled	7
3.1.4. Sweet home	7
3.1.5. Resident evil	7
3.1.6. Alone in the dark	8
3.1.7. Silent hill	8
3.2. El inicio de los robots en los videojuegos	9
3.2.1. Robot war	9
3.2.2. Pssst y Alien 8	9
3.2.3. Nonterraqueous	9
3.2.4. Starquake	10
3.2.5. The last misión	10
3.2.6. Megaman	10
4. PROYECTO	10
4.1. Brief	10
4.1.1. Historia y detalles	10
4.1.2. Personajes	11
4.1.2.1. Protagonista	12
4.1.2.2. Antagonista	13
4.1.2.3. Robots y robots zombie	15
4.1.2.4. Guerreros	17
4.1.2.4.1. Althurust	17
4.1.2.4.2. Xokerito	18
4.1.2.4.3. Prim0	20
4.1.2.4.4. Emi-Nem	21
4.1.2.4.5. Midgar19	23
4.1.2.4.6. Pabliño	25
4.1.2.4.7. Bernalocko	26
4.1.2.4.8. Morphing	27
4.1.2.4.9. Qelinda	28
4.1.3. Escenarios	30
4.1.3.1. Ciudad	30
4.1.3.2. Laboratorio	32
4.1.3.3. Alcantarillas	33
4.1.3.4. Lugar abandonado	34
4.1.4. Props	36
5. REFERENTES	38
5.1. Resident evil	38
5.2. Silent hill	38
5.3. Dantes inferno	39
5.4. Ratchet and clank	39
5.5. Outlast	40
5.6. The last of us	40
6. CONCLUSIONES	41
7. BIBLIOGRAFIA	41
8. INDICE DE IMÁGENES	44
9. ANEXOS	46

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo consta de una serie de concepts realizados para crear a posteriori un entorno 3D de un videojuego de terror (personajes y escenarios) Y además una demo jugable del mismo con los escenarios y personajes realizados hasta el momento. La temática fue elegida por ser una mezcla interesante, intentando ser lo más original posible y un proyecto de videojuego único.

La historia trata sobre un bebe robot humano que es creado a partir de una enfermedad de su cuerpo de carne y hueso. Sus padres lo llevan a un hospital y dan su consentimiento para que lo sometan a una operación que podría salvarle la vida. Pero durante dicha operación, transición de bebe humano a robot ocurre algo inesperado, el hospital es atacado

2. OBJETIVOS Y METODOLOGIA

2.1. OBJETIVOS

El objetivo principal de este trabajo ha sido crear una demo de videojuego de terror, modelar, iluminar y programar escenarios concretos junto a sus personajes contando el inicio de la historia y adaptarla al corto periodo de tiempo de la demo y así crear curiosidad al espectador cuando esta acaba, para que quiera seguir jugando al juego completo. Por otra parte, la creación de este proyecto estaba sujeta a un tiempo de creación y otro de los objetivos era crear la demo en el periodo de tiempo establecido.

Por ultimo era una oportunidad para aprender a crear un videojuego deseado desde hace tiempo, aprender de los errores y soluciones además de ampliar conocimientos en todas las materias tocadas y plasmarlas en un solo proyecto, ilustración, animación, modelado, programación etc. Era todo un reto, pero un reto apasionante.

2.2. METODOLOGIA

En primer lugar, se realizó una lluvia de ideas, *brainstorm* y un mapa conceptual, con todo lo que se podría añadir al videojuego como se puede ver en la imagen de la izquierda. Teniendo ya clara la historia, personajes y contenido realizando un *brief*¹ con todo, se hicieron varios bocetos de los escenarios, personajes, *props*² y cosas que aparecerían y finalmente vino el arte final. Todo lo anteriormente dicho era para dar forma de alguna manera al videojuego. Luego vino la parte de modelado 3D de algunos de los escenarios que aparecerían en la demo.

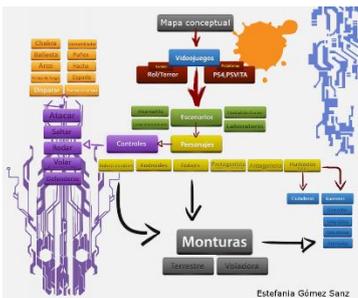


Fig.1. Estefanía Gomez Sanz: *Mapa conceptual*, 2017

Contenido del juego estructurado.

¹. Brief, especificaciones del proyecto

². Props, objetos de la escena.

Del concept se utilizó la ciudad y el personaje principal. Para el concept se utilizó el Gimp, programa de dibujo parecido al Photoshop, y para el modelado el Sketchup y el Maya. Una vez realizados los modelos en 3D se incorporó al Unity⁵. Cabe decir que traspasar del Sketchup al maya para poner las texturas y añadir diversas cosas más ocasiono problemas de visualización del modelo original, en ocasiones algunas partes en Maya se veían transparentes y otras veces las texturas se volvían negras sin poder cambiar el color ni textura posteriormente. El paso del Maya al Unity hizo que las texturas no adquirieran el relieve, *bump*⁶, dado en Maya, los colores se cambiaran y el tamaño también variara, así que se tuvo que corregir todo eso para que quedará lo mejor posible. Una vez añadido todo al Unity y arreglarlo, venia el turno de la iluminación en todos los escenarios 3D creados. Lo siguiente fue incorporar el personaje y la música. Después la programación del juego, la parte más engorrosa de todo el proyecto. Y finalmente exportar el .exe una vez maquetado todo. Más adelante se explicará más en detalle todo el proceso. Como extra incorpora animaciones como intro y una escena final animada en maya para culminar con los créditos.

3. MARCO TEORICO

3.1. EL INICIO DEL TERROR EN LOS VIDEOJUEGOS

Aunque los videojuegos nacieran junto al primer ordenador, no es hasta pasados unos años cuando empiezan a plantearse lo que serían los videojuegos de terror, estos como cabe de esperar no eran como los que conocemos hoy en día, pero si sirvieron como cemento para que se fueran construyendo poco a poco hasta llegar a ser lo que son ahora.

3.1.1. Haunted house

El primer videojuego de terror fue Haunted House lanzado en 1972 y 1973 en Europa, junto a la Magnavox Odyssey, la primera videoconsola de la historia. Para entender el funcionamiento de este juego hay que decir que dicha videoconsola funcionaba transmitiendo señales simples en la pantalla de television y de fondo se usaban unos overlay que se pegaban a la pantalla de la TV con la electricidad estatica que esta desprendia. La consola esta compuesta simplemente de condensadores, resistencias, 40 transistors y 40 diodos y se insertaban una especie de “cartuchos” que en realidad funcionan como interruptores para abrir y cerrar conexiones. Constaba de diferentes juegos, se llegaron a lanzar 25 en total, entre ellos el mencionado Haunted House, no tan terrorifico como los de ahora, el juego era para 2 jugadores y consistia en que uno de los jugadores “el detective” tenia que encontrar al otro jugador “fantasma” todo esto en una lámina de vinilo coloreada pegado a la TV con un dibujo de una mansion encantada y aparte se proyectaban 2 luces que representaban a los jugadores que moviamos con los respectivos mandos, una vez atrapado el fantasma el juego volvia a empezar, no habian marcadores por



Fig.2. Magnavox: Magnavox Odyssey, 1972
Magnavox Odyssey magazine ad, c197x.



Fig.3. Magnavox: Haunted house, 1972
Magnavox Odyssey magazine ad, c197x.

³. Unity, motor de videojuego multiplataforma
⁴. Bump, tipo de textura que da relieve a un objeto

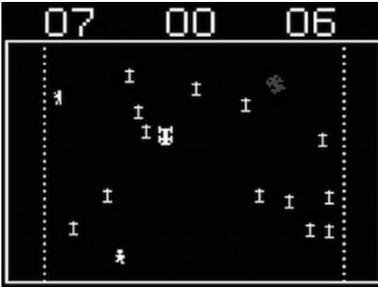


Fig.4. Máquina Arcade: *Death race*, 1976

Pantalla del videojuego

lo que para llevar la cuenta tenía que ser anotado en una libreta o lo que se tuviera en mano o incluso tirar de memoria.

3.1.2. *Death race*

Mas adelante en 1976 nos podemos encontrar con *Death Race* una maquina Arcade que creó mucha polemica entre la gente en aquellos tiempos, el juego consistia en ir atropellando esqueletos/zombies con un coche para que no se escaparan del cementerio, cuando lo hacias estos se transformaban en una cruz. Cabe decir que los esqueletos/zombies en aquella epoca no eran como los de ahora en cuanto a graficos y eran monigotes pixelados. Estos zombies fueron relacionados con personas por la gente por lo que en vez de ser un juego de atropellar zombies lo consideraron como un juego de atropellar personas humanas. Fue probablemente el primero que hizo relacionar la violencia con los videojuegos.



Fig.5.Arcade: *Chiller*, 1986

Máquina y niveles del videojuego

3.1.3. *Chiller*

Mas violento sería *Chiller* de 1986, que consistia en pasar de nivel realizando una serie de torturas medievales hasta matar a las victimas inocentes en el menor tiempo posible, en este juego si que se trataba de seres humanos y las localizaciones hacian referencia a las tipicas peliculas de terror(sala de torturas, cementerio, pasillo terrorifico, catacumbas). Mas tarde lo lanzaron para la Nes en 1990, suavizando el juego, la diferencia mas destacable fué hacer creer que las victimas eran monstruos y eliminar la desnudez.



Fig.6.Arcade: *Chiller*, 1986

Máquina y niveles del videojuego



Fig.7.Arcade: *Chiller*, 1986

Máquina Arcade del videojuego



Fig.8.Arcade: *Chiller*, 1986

Máquina y niveles del videojuego



Fig.9.Nes: *Sweet home*, 1989

Videojuego

3.1.3. *Sweet home*

Llendonos ya a la epoca donde ya se puede considerar juego de terror por cada vez incorporar mas pixels para acercarse mas a la "realidad" allá por 1989 se creo *Sweet Home*, el inspirador de la gran saga conocida como *Resident Evil* y de *Alone in the Dark*, de las que hablaremos mas adelante. *Sweet Home* solo salio en Japon para NES y cuenta la historia de un grupo que se adentra en una mansion para hacer un documental, mas tarde se dan cuenta que la mansion

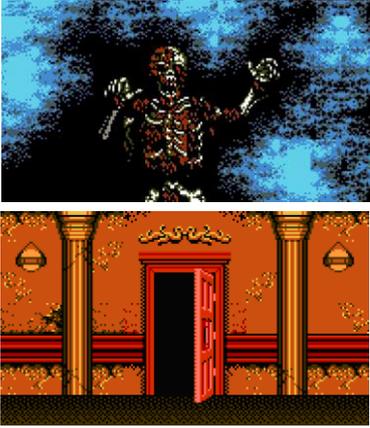


Fig.10.Nes: *Sweet home*, 1989
Videojuego



Fig.11.Nes: *Sweet home*, 1996
Gameplay, personaje disparando a un zombie



Fig.12. PC: *Alone in the dark*, 1992
Videojuego



Fig.13. Playstation: *Silent Hill*, 1999
Videojuego



Fig.14. Playstation: *Silent Hill*, 1999
Videojuego

esta embrujada y tendran que ver la forma de salir de allí, resolviendo una serie de puzzles, fue el primer intento de crear una atmosfera terrorifica y Resident Evil coge muchas cosas de él como los puzzles, el desarrollo de la historia en una mansion, la supervivencia, el sistema de notas dispersas, el abrir de las puertas...

3.1.4. *Resident evil*

Por otro lado Resident Evil lanzado 1996 para PS1, la historia se desarrolla tambien en una mansion, tras ver como en unas montañas la gente presentaba signos de canibalismo, envian a un equipo de investigacion que a su vez pierden con ellos el contacto y tienen que enviar otro equipo para saber que les ha pasado, tras esto, el segundo equipo llamado Alpha encuentran el helicoptero del primer equipo sin supervivientes, despues es atacado por una horda de perros llamados Cerberus y tras su huida se refugian en una mansion. Aquí dentro se desarrolla la historia. Con una serie de notas iremos averiguando que ha pasado y avanzaremos por los sitios resolviendo numerosos puzzles, deberemos sobrevivir a los peligros que acechan en la mansion (zombies, perros zombie...) Lo dicho con RE empiezan los verdaderos juegos de terror.

3.1.5. *Alone in the dark*

Alone In the Dark lanzado en 1992 para PC en realidad vino antes que Resident Evil y este a su vez tambien pudo coger elementos de este. La historia empieza con el suicidio de un pintor en su mansion y se rumorea de que esta encantada porque sus dueños mueren en extrañas circunstancias, a raiz de eso podremos elegir a dos jugadores, Edward y Emily, depende de cual escojamos tendremos una motivacion u otra para adentrarnos en la mansion. Si elegimos a Edward asumiremos en cargo de un detective que es contratado para investigar un piano mandado por una anticuaria. Por otra Emily es la sobrina del dueño que se suicide e ira a investigar el por qué lo hizo. En ambos deberemos explorar la mansion para encontrar una salida y en nuestro paso nos encontraremos con zombies y otras criaturas. El jugador Tambien se encontrará documentos y notas que le haran comprender mejor la historia del juego. Tuvo menos exito que Resident Evil. Posteriormente lanzaron Alone in the dark 2, 3 y The New Nightmare entre otros.

3.1.6. *Silent hill*

Otra saga importante en los videojuegos de terror fue Silent Hill de Konami, lanzado en 1999, por su terror psicologico. Enemigos y atmosfera abstracta pero terrorifica, emplearon el miedo a lo desconocido., banda Sonora y efectos inmersivos.

La historia empieza con un padre y su hija que van de vacaciones a Silent Hill y tras estrellarse ambos en el coche tras ver a una niña cruzarseles por la carretera. La hija de nuestro protagonista desaparece entre la niebla y nieve de la ciudad por lo cual debiera encontrarla. Depende con quien hablemos y que hagamos tendremos diversos finales. Es un juego en el que su historia hará pensar al jugador sobre todo lo ocurrido.

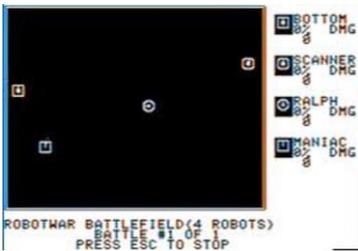


Fig.15. Muse Software-Apple II:
Robot War, 1981



Fig.16. Spectrum: *Pssst*, 1982
Captura de pantalla del juego



Fig.17. Spectrum: *Alien 8*, 1985
Captura de pantalla del juego



Fig.18. Spectrum:
Nonterraqueous, 1985
Captura de pantalla del juego



Fig.19. Spectrum: *Soul of a robot; Nonterraqueous 2*, 1985
Captura de pantalla del juego

Para terminar temenos mas juegos como Doom, Outlast, Among Us, Amnesia, Penumbra, Project Zero, Obscure, Forbidden Siren, Dead Island, Dead Space, F.E.A.R, Layers of Fear, SOMA, Clive Barker's JERICHO, DreadOut, Five Nights at Freddy's, The Evil Within entre muchos mas de los cuales desarrollaremos los que mas han influido en la creación del videojuego que aquí se presenta.

3.2. EL INICIO DE LOS ROBOTS EN LOS VIDEOJUEGOS

En este apartado hablaremos de los primeros videojuegos que protagonizan robots faltaran muchos más por nombrar mejores o peores son los primeros en nacer.

3.2.1. *Robot War*

Es un juego multijugador de ordenador lanzado en 1981 por Apple II-Macintosh, el primer juego en incorporar robots, aunque fueran automatizados. El juego consistía en programar el robot para que luchara contra el resto y quien sobreviviera ganaba. Contaba la historia de una guerra perjudicial para la salud humana en un futuro más allá del 2002, donde todos los países mandaron robots para luchar.

3.2.2. *Pssst y Alien 8*

Lanzado en 1982 para Spectrum, cuenta la historia de un robot jardinero llamado Robbie que tiene que salvar la única flor que le queda en su jardín, para ello tendrá que enfrentarse a diversos enemigos insectos y eliminarlos para que así florezca. Hay diferentes niveles con otros tipos de enemigos y el juego se va dificultando conforme se avanza. Más tarde en 1985 nuestro protagonista Robbie protagonizaría otro juego o por lo menos uno que se le parece mucho, *Alien 8* para Spectrum, Amstrad y MSX en el que como Cybot tiene que evitar que la civilización extraterrestre se extinga y para ello tendrá que llevar sanos y salvos a su tripulación dentro de una nave hacia nuevo planeta para sobrevivir. Dentro de esta nave tendrá que velar por la seguridad de su gente, arreglando circuitos, filtraciones alienígenas entre otros, hasta llegar a salvo a su destino. Esta entrega no tiene nada que ver con la saga conocida como *Alien* que conocemos hoy en día.

3.2.3. *Nonterraqueous*

Spectrum, Amstrad y Commodore84 fueron sus plataformas de lanzamiento en 1985. Controlamos un robot con forma de ojo que tiene que esquivar diferentes obstáculos peligrosos volando hasta llegar a un ordenador central que tendrá que destruir porque controla el planeta *Nonterraqueous*. Mas tarde ese mismo año sacaron su segunda parte *soul of a robot*:

nonterraqueous 2 en el que también teníamos que destruir el ordenador central, por no poder destruirlo en la primera entrega. Esta vez el robot era otro y tenía que autodestruirse.



Fig.20.Amstrad: The Last Mision, 1987
Captura de pantalla del juego

3.2.4. *The Last Misión*

Saltándonos unos cuantos juegos tenemos este lanzado en 1987 para Amstrad, que trata sobre un robot que va a la Tierra para salvarla de una rebelión robótica, enviado por los humanos para saber los planes secretos de los robots y así poder recuperarla. Si el robot se queda sin energía se acaba el juego. Es como un tanque y la parte de la pistola vuela separándose para matar enemigos o resolver problemas, pero con ello perderá energía.

3.2.5. *Megaman*

Por último, el robot más famoso de todos protagoniza este gran juego de Capcom lanzado en 1987 para la NES. Megaman es un robot creado por el Dr. Ligth. En este primer juego tendremos que librarnos de otros robots creados por el mismo doctor que nos creó pero que fueron modificados por otro doctor llamado Willy para sus propósitos malévolos, dominar el mundo. Para librarse de estos robots y salvar así el mundo tiene como arma su brazo pistola, al final tendrá que enfrentarse con el Dr Willy. Años más adelante crearían más juegos hasta los que conocemos hoy en día. Es el robot más antiguo y famoso.



Fig.21.NES: Megaman, 1987
Captura de pantalla del juego

4. PROYECTO

4.1. BRIEF

4.1.1. *Historia y detalles*

El avance tecnológico ha llevado a la ciencia a crear una nueva especie, los robots humanos. Estos se creaban a partir de los órganos vitales de una persona trasplantados en una máquina, pero el trasladar la conciencia de humano a máquina aún estaba en fase de desarrollo, tan solo un bebe humano logro dar ese gran salto. Tras experimentos fallidos, un error informático hizo que todos los experimentos se liberasen y con ello se formara una gran guerra que acabo con los robots al mando. Los humanos no tuvieron otra que esconderse en alcantarillas, cuevas, sótanos etc para salvarse. Solo unos pocos valientes saldrán fuera a hacerles frente y cazarlos limpiando así la Tierra de todo tipo de robot como otra especie creada, los robots zombie. Y con esperanzas de hacer resurgir el mundo tal y como lo conocían antes. El bebe robot humano era la clave.



Fig.22.Estefanía Gómez Sanz:
Project699.exe, 2018
Controles del videojuego completo

Objetivo: Recuperar la Tierra como hogar habitable acabando con la tiranía

Plataforma: Multiplataforma

Género: Terror y aventura

Tipo: Juego de rol

Estética: Mezcla de estilo comic y realista tipo "concepts de The last of Us" (videojuego)

Manejamos a un bebe humano robot que va creciendo conforme recoge ciertas piezas. Sera un entorno en 3D en tercera persona. En su camino tendrá que luchar contra todo tipo de robots (robots zombie, robots humanos, humanos robotizados etc) Podrá saltar, atacar, defenderse incluso volar para poder avanzar y superar obstáculos y puzzles que encuentre a su paso. Además, se encontrará con otros personajes que lo ayudaran en su aventura.

4.1.2. Personajes

4.1.2.1. Protagonista



Fig.23.Estefanía Gómez Sanz:
Project699.exe, 2018
Concept del crecimiento del protagonista

Bebe robot humano de 20 meses, es la clave de todo. Sus padres al ver que su hijo se moría accedieron al gran experimento que lo haría sobrevivir. Trasplantaron todos sus órganos vitales sanos a un cuerpo de robot. El experimento estaba en fase de desarrollo y sin éxito en casos anteriores, pero él logró sobrevivir y conservar su conciencia y recuerdos humanos, aunque en principio intermitentes. El experimento fue un éxito. Ese mismo día mientras lo operaban hubo un fallo en el sistema de seguridad o más bien un ataque en el laboratorio, quedando libres todos los experimentos, sus padres no

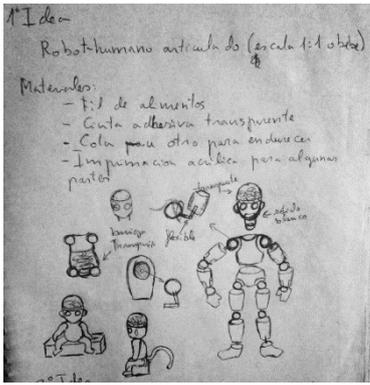
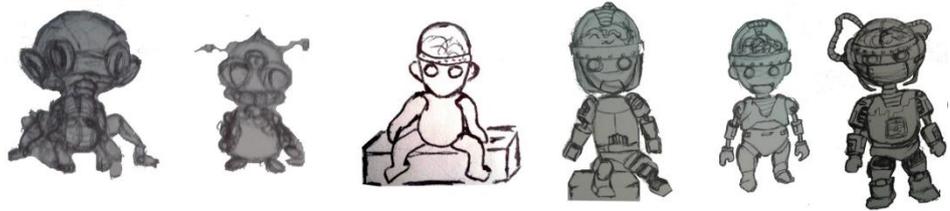


Fig.24. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2016
Idea y boceto de escultura ejercicio de cuerpos 3ºBBA

Fig.25. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2017
Bocetos del protagonista



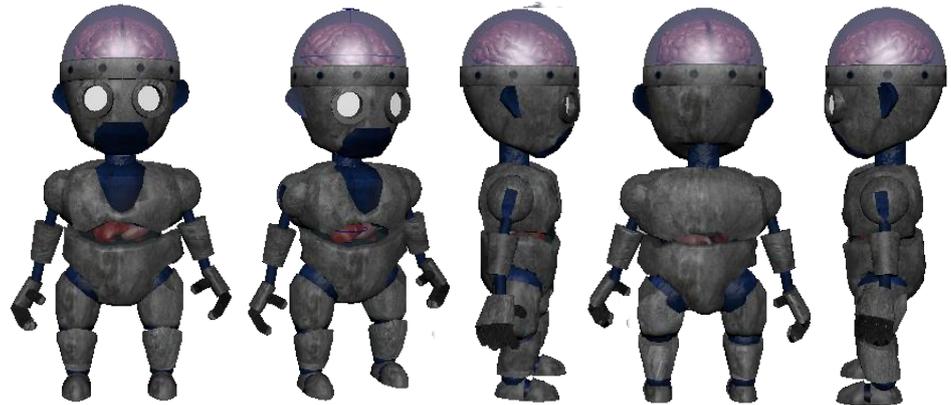
supieron nada más de él, ni él de ellos, el doctor del laboratorio consiguió llevarlo consigo fuera de allí.

Fue modelado en 3D con el Autodesk Maya modificando cuadrados teniendo de referencia de imagen el concepto del bebe, de frente y de perfil. La idea surgió en clase de escultura de segundo de BBA con un ejercicio llamado cuerpos, entre los bocetos de ideas del ejercicio estaba este. No era exactamente como el final, pero fue a raíz de ese boceto que fue tomando forma. Después a raíz de la asignatura Modelado 3D Para Videojuegos de tercero de BBA surgió la idea de este personaje y pese a no entrar en dicha asignatura por falta de plazas, se desarrolló la idea en otra, Ilustración 3D y posteriormente en Taller De Interacción De Videojuegos cobró vida.



Fig.26. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2017
Concept art del protagonista

Fig.27. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2017
Modelado en 3D del protagonista



En su interior se pueden ver todos sus órganos por sus partes translúcidas. Además, en la demo se le añadió iluminación en los ojos para que actuara de linterna y ver en la oscuridad.

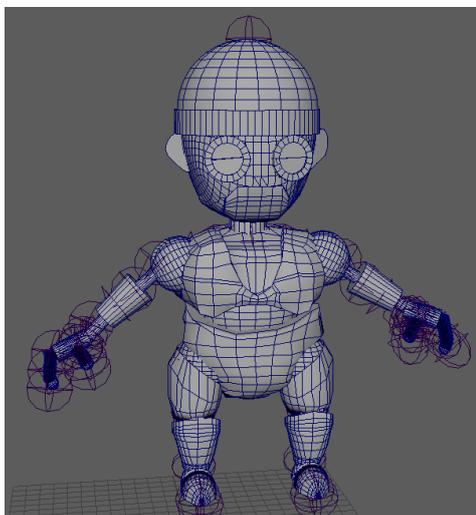


Fig.28. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2017
Modelo 3D del protagonista Maya

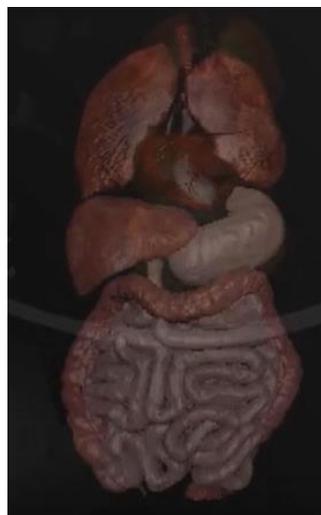


Fig.29. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2017
Organos 3D interior del protagonista Maya

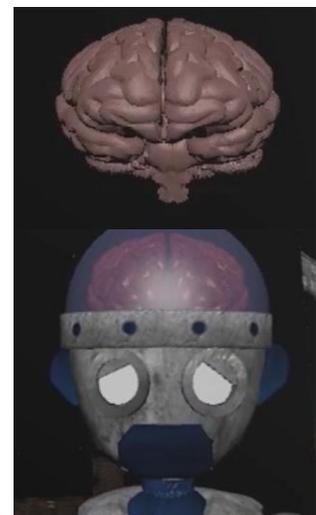


Fig.30. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2017
Modelo 3D del protagonista Maya



Fig.31.Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2018
Modelo 3D del protagonista usando luz de sus ojos como linterna, pasillo Unity



Fig.32.Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2018
Modelo 3D del protagonista usando luz de sus ojos como linterna, pasillo Unity

4.1.2.2.Antagonista

Nadie sabe como es, solo se sabe que lidera a todos los robots zombie, robots y robots humanos sin conciencia de vida pasada.

Es el creador o creadora de los robots zombie y responsable del caos de la Tierra. Según dicen tiene apariencia humana y actúa como un humano con pensamientos sádicos y macabros, con planes de eliminar a todo tipo de humano.

Otros lo representan con apariencia de monstruo poderoso, y un tipo de dios/diosa malévolo/a pero refinado/a.

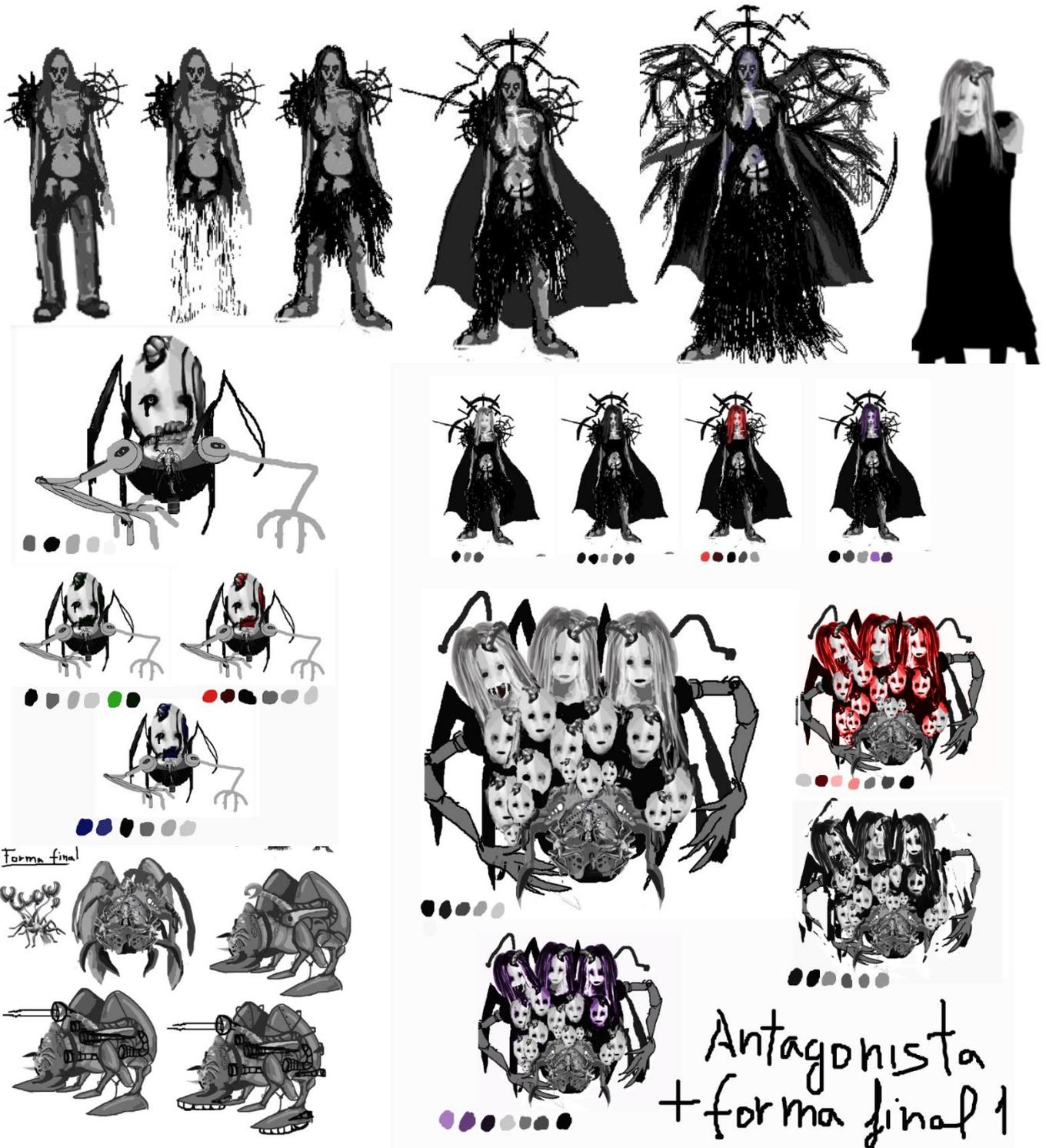


Fig.33. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2017
Concepto antagonista, forma normal y formas finales

4.1.2.3.Robots y robots zombie

Robots

Seres creados por los humanos y los robots humanos sin conciencia de vida pasada. Siguen órdenes y no tienen voluntad propia. Algunos de ellos forman parte del equipo de guerreros que lucha contra todo mal. Hay de todo, animales robot usados como montura (tigres, leones, rinocerontes, monstruos...)

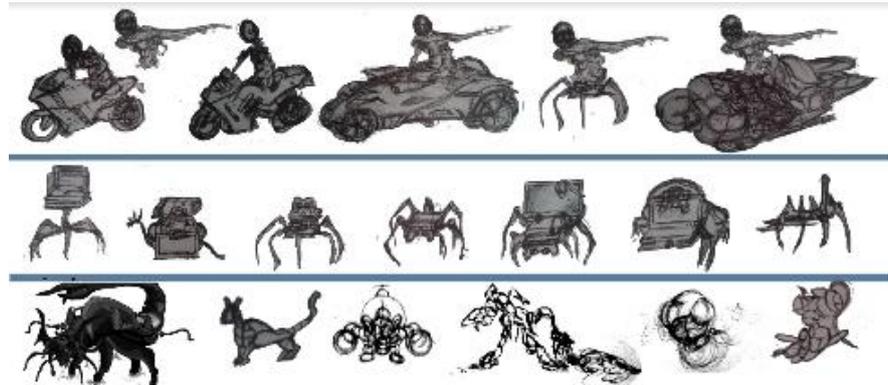


Fig.34.Estefanía Gómez Sanz:
Project669.exe, 2017
Concept art animal robot

Otros que son de lucha o espías, incluso los más pequeños los usan como acompañantes, Hay gigantes, enanos... hay quienes son terroríficos y otros que son los más achuchables del mundo, simpáticos y dulces.

Por otra parte, nos encontramos a los robots humanizados que aparentan ser humanos, pero no lo son, estilos bebe reborn realistas. Depende de quien lo cree, tendrán una finalidad u otra, destructiva o defensora.

Y por último están los robots que no son de apariencia animal o humana, los robots objeto. Pueden ser lavadoras, cafeteras, videoconsolas...todo tipo de objeto cotidiano y utilizable que cobra "vida"



Fig.36.Estefanía Gómez Sanz:
Project669.exe, 2018
Concept art de robots

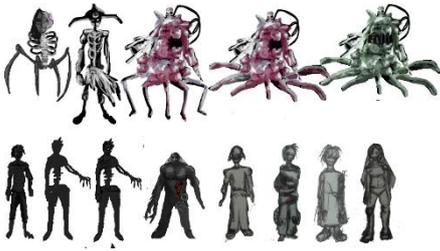


Fig.37. Estefanía Gómez Sanz:
Project669.exe, 2017
Bocetos de robots zombies

Fig.38. Estefanía Gómez Sanz:
Project669.exe, 2017
Bocetos de robots zombies animales

Robots zombie



Seres creados a partir de un cuerpo de cadáver humano, modificado con piezas robóticas para devolverlos a la "vida". Una vida que no recuerdan, solo se guían por instintos de supervivencia y órdenes del líder. Algunos actúan por su cuenta y tienen un mecanismo de infección virtual hacia otros robots que los vuelven locos.



Fig.39. Estefanía Gómez Sanz:
Project669.exe, 2017
Arte final Robot zombie asesino, sueño

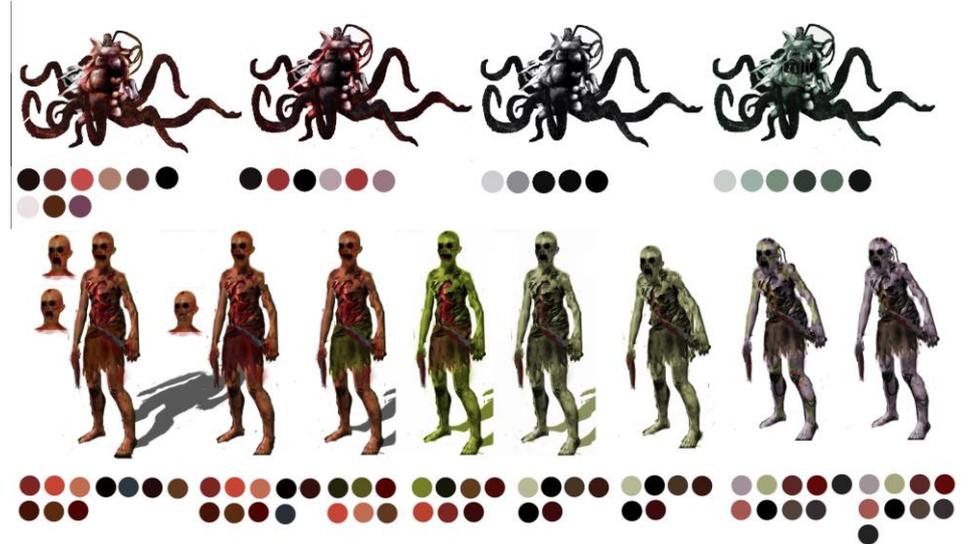


Fig.40. Estefanía Gómez Sanz:
Project669.exe, 2017
Pruebas de color de robots zombie

El ultimo de todos, el de los cuchillos, se recreó a partir de un sueño y va a ser tan macabro como lo fue. Jugará un papel fundamental en el videojuego junto a su escenario.

Estos diseños fueron creados con diferentes técnicas, sombras, dibujo digital e imágenes superpuestas y modificadas.



Fig.41. Estefanía Gómez Sanz:
Project669.exe, 2017
Boceto del escenario del robot zombie asesino, sueño.

Fig.42. Estefanía Gómez Sanz:
Project669.exe, 2017
Arte final Robots zombie



4.1.2.4. Guerreros

Gente que está en contra de la rebelión de las máquinas y luchan para combatirla. Suelen construirse armaduras hechas con piezas robóticas incluso algunos de ellos tienen brazos o piernas de robot debido a que algunos de sus miembros han sido amputados en batalla. Muchos de ellos ayudarán y acompañarán a nuestro protagonista en su aventura.

Estos guerreros tienen algo especial, son personas reales de un gran foro de PlayStation, se hizo un hilo en dicho foro para que fueran apuntándose quienes quisieran participar en esta historia y fueron completando los apartados de nombre, edad, armas, tipo, personalidad, descripción física, otros.

4.1.2.4.1. Althurust

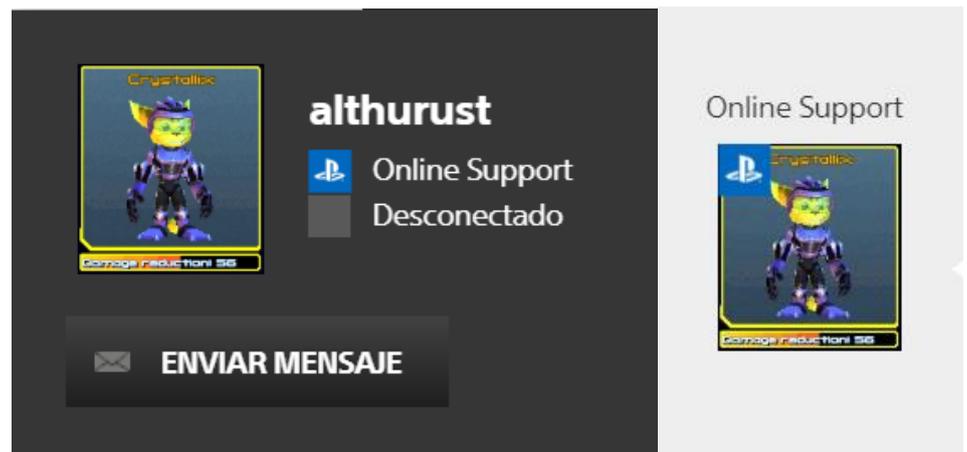


Fig.43.: Fredi, 2017
Foto de Althurust de su cara real

Fig.44. Identificación de Fredi como usuario del foro PlayStation España

El gran Online Support del foro que nos ayuda en todas nuestras dudas junto a sus ayudantes foreros y que lo pasa mal en los juegos de terror pero los que lo vemos lo pasamos bien, dio la siguiente descripción para su personaje:

“Nombre: Althurust

Edad: 24

Armas: Brazo derecho y pierna izquierda son de ziborg. Experto en el uso del cuerpo a cuerpo. En cuanto a armas solo le gustan las dagas y es capaz de lanzarlas a una velocidad y distancia sobrehumana.

Tipo: Humano-robot

Personalidad: Creció en medio de una guerra civil. De pequeño una explosión mató a sus padres y destrozó partes de su cuerpo. A los 15 años empezó a luchar en los campos de batalla para devolver la paz a su país. 6 años más tarde lo consiguió y se convirtió en héroe de guerra. Lleva 3 años retirado.

Descripción física: 1.80 de altura. Oculta sus partes robóticas con camisetas y pantalones largos. Lleva chaleco de cuero con bolsillos internos ajustados a los tamaños de las dagas.

Otros: No trabaja por dinero si no por principios morales. Poco hablador, no se fía de nadie. Lleva una foto de sus padres siempre encima.”⁵



Fig.45.Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2017
Concept art, variación elegida por Althurust para que lo represente en el juego.

Este concept se realizó en gimp de GNU, un programa parecido a Photoshop pero gratuito. Para empezar, fue realizado con una mancha general de color con el lápiz del programa para definir proporciones y formas, luego se fueron incorporando detalles como el pelo, los ojos, boca vestimenta y por ultimo vinieron las luces y sombras.

Fig.46.Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2017
Concept art, Althurust

4.1.2.4.2. xokerito



Fig.47.: *xokerito*, 2017
Foto de la cara real de xokerito

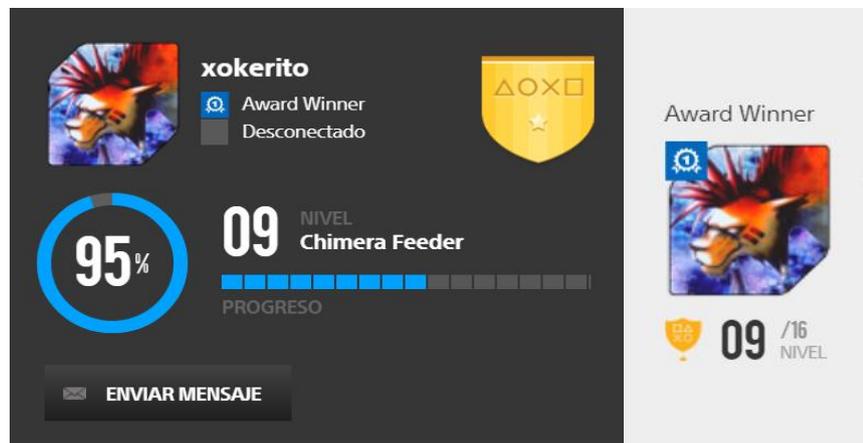


Fig.48. Identificación de xokerito como usuario del foro PlayStation España

⁵. FREDI. *Historia foril...DESCRIBIROS!! xP*. PS España. Disponible en:<<https://bit.ly/2NIJen3>>

Nuestro “jokerito” querido, uno de los gatos roleros del foro y poeta en sus ratos libres uno de los muchos que adora a la reina Chuska32 realizó la siguiente descripción:

“Nombre:xokerito

Edad: 30

Armas:Arcos .Cuerpo a cuerpo:dagas y puñales.

Tipo: Humano

Personalidad: Nacido en una familia humilde. A los 5 años su padre le fabricó un arco rudimentario.Sus dotes con el arco llamaron la atención del rey de la zona el cual se ofreció en darle al chico un adiestramiento digno de los mejores soldados de su séquito. Hoy en día con 30 años enseña a otros jóvenes a disparar con la misma eficacia y soltura que la que el tiene.No es bueno en el combate cuerpo a cuerpo por lo que procura mantener las distancias donde si tiene más peligro. Precavido a la hora de tomar decisiones. Odia a muerte a los robots ya que mataron a su hermana pequeña en un intento de conquistar su aldea. Por suerte los hombres del rey acabaron con todos los robots, pero no pudieron salvar a muchas personas, entre ellas como se ha dicho ya, a su hermana pequeña.

Descripción física: 1.70. moreno, ropajes siempre muy humildes debido a su procedencia.Prefiere los tonos verdes que lo hacen camuflarse con el bosque.

Otros: Fiel a su rey y a quien se gane su confianza, aunque cuesta ganársela. Punto débil: las chicas guapas y la comida.”⁶

Siguiendo el procedimiento del anterior, se creó su concept y luego eligió la combinación que más le gustó.



Fig.49.Estefanía Gómez Sanz: Project669.exe, 2017
Concept art de Xokerito



Fig.50.Estefanía Gómez Sanz: Project669.exe, 2017
Concept art de Xokerito

⁶. XOKERITO. Historia foril...DESCRIBIROS!!xP. PS España.Disponible en:<<https://bit.ly/2NIJen3>>

4.1.2.4.3. Prim0



Fig.51.erprimo10, 2017
Cara real de erprimo10

Fig.52. Identificación de erprimo10
como usuario del foro PlayStation
España

Una de las personas que mas nivel tienen y gran MVP del foro de PlayStation España. Es un gran fan de The Last Of Us y todo lo que tiene que ver con Naughty Dog. Ha organizado muchas FunNigth de diferentes juegos, para nuestra diversión y reunion forera, entre otras muchas cosas una gran persona. E aquí su aporte:

“Nombre: Prim0

Edad: siglos

Armas: Soy un mago con un arco, así que mis ataques suelen ser a distancia, tanto por magias como por el arco.

Tipo: humano, pero si quieres @Misterio-GS adaptame como sea mejor para la historia

Personalidad: soy muy estudioso, lo que me llevo a leer varios libros de hechizos y empezar a usar magia.

Descripción física: 1,72, con barba blanco como la de gandalf y una túnica como la de merlin xD

Otros:llevo un colgante de las luciérnagas de TLOU xD”⁷

⁷. ERPRIMO10. *Historia foril...DESCRIBIROS!!* xP. PS España. Disponible en:<<https://bit.ly/2NlJen3>>



Fig.53.Estefanía Gómez Sanz:
Proyect669.exe, 2017
Concept art de erprimio10, opción elegida.

Como podéis ver, la combinación elegida por él, es el mostrado en la imagen de la izquierda.

Fig.54.Estefanía Gómez Sanz:
Proyect669.exe, 2017
Concept art de erprimio10

4.1.2.4.4. Emi_Nem



Fig.55.Emi_mlg: 2017
Cara real de Emi.

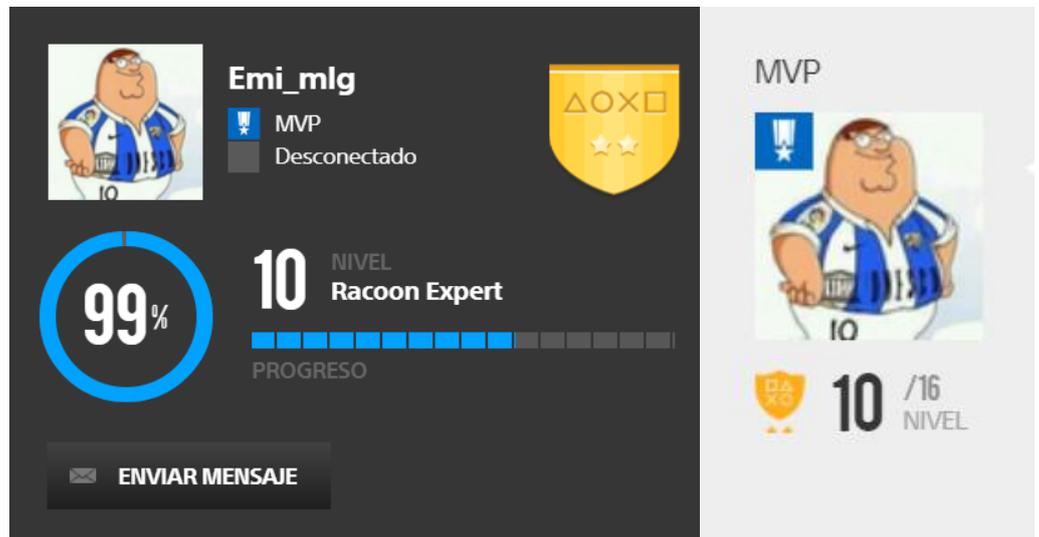


Fig.56. Identificación de Emi como usuario del foro PlayStation España

Emi_mlg es famoso en el foro de Playstation España por sus minijuegos del No me mires, que consistía en adivinar los personajes de Playstation a los que correspondian ciertos ojos que ponía en imágenes con filtros para que google no los chivara. También es un gran MVP.

De ahí el detalle de unos ojos colgando en su mano derecha y por su descripción.

“Nombre: Emi-Nem

Edad: Un viejoven en toda regla, adulto en edad, pero pequeño en apariencia.

Armas: Utilizo el poder del amor, anti-armas, combato a mis enemigos dándole la turra.

Tipo: Semi-Humano, mi otra mitad es de origen desconocido

Personalidad: Extrovertido, me suelo meter en líos, y meto bastante la pata, pero eso si, mis comentarios siempre son ingeniosos

Descripción física: Alto, moreno, pero con cara de niño xD, tengo barba para acercarme a mi edad real, peso, el de un fofisano

Otros: Tengo una horrible obsesión, siempre tengo tener algo en las manos, cualquier cosa.

Ale, ahí tienes @Misterio-GS, espero que mi personaje te de juego xD, aunque no lo dudo, dado la imaginación que tienes ^^”⁸



Fig.57. Estefanía Gómez Sanz:
Project669.exe, 2017
Concept art de Emi. Diseño elegido por él.



Fig.58. Estefanía Gómez Sanz:
Project669.exe, 2017
Concept art de Emi.

Tiene una parte desconocida. Que en el videojuego se irá descubriendo poco a poco.

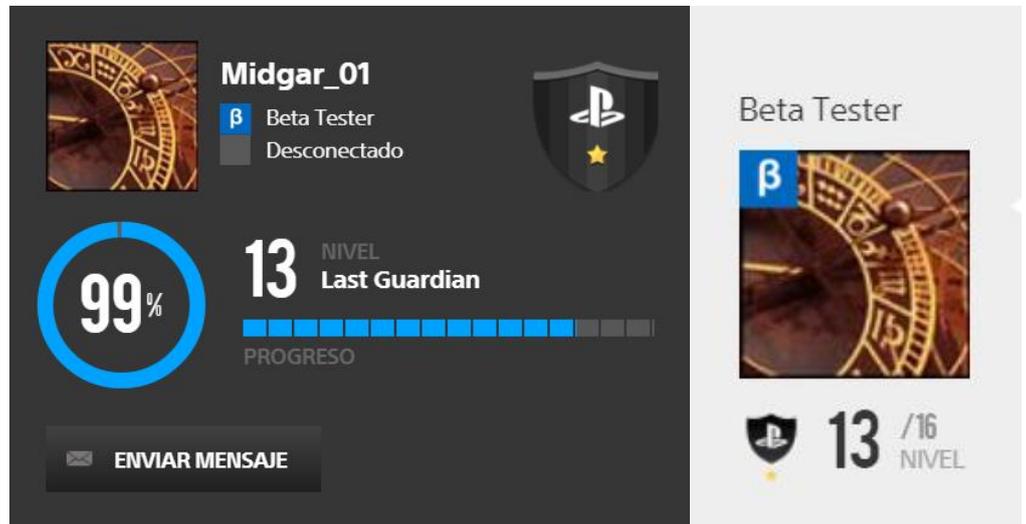
⁸. EMI. *Historia foril...DESCRIBIROS!! xP*. PS España. Disponible en:<<https://bit.ly/2NIJen3>>

4.1.2.4.5. Midgar



Fig.59. Midgar: *Project669.exe*, 2017
Cara real de Midgar.

Fig.60. Identificación de xokerito como usuario del foro PlayStation España



Otro de nuestros gatos roleros mas activos del foro de PlayStation España y Beta Tester.

“Nombre: Midgar

Edad: non-milenial osea más de 30.

Armas: coca cola y el pijama me puedo hacer fuerte en la cama, pero si eso me siento seguro con un bastón de mago o la gatling con munición infinita del Resident Evil 2.

Tipo: humano como un juego de rol o Jrpg.

Personalidad: hablo mucho me rio mucho una sonrisa y de buen humor hace los días mejores.

Descripción física: moreno y con fotos en el foro, incluso alguna comprometida en donde me tocan los webs sin quererlo.

Otros el verano el sol la playa el mar y no perder las gafas de sol.”⁹

El pijama hace referencia de cierto modo a Sonic, por los anillos y diamantes.

⁹. MIDGAR. *Historia foril...DESCRIBIROS!! xP*. PS España. Disponible en:<<https://bit.ly/2NIJen3>>



Fig.61. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2017
Concept art de Midgar, diseño elegido por él.



4.1.2.4.6. Pablito

Fig.62. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2017
Concept art de Midgar

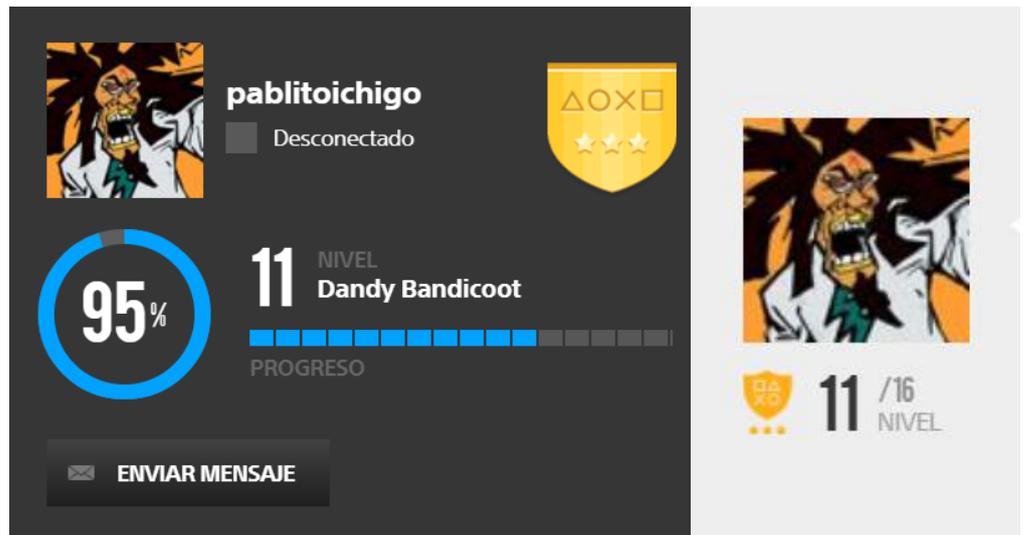


Fig.63. Pablitoichigo *Project669.exe*, 2017
Cara real de Pablito

“Nombre: Pablito

Edad: No pasan los años con el Nanotraste 2.0

Armas - Nanotraste 2.0 con el puesto puedo usarlo para operar en ambientes hostiles

Fig.64. Identificación de Pablito como usuario del foro Playstation España



Además, el traje se puede programar para una variedad de propósitos tales como el endurecimiento para absorber el daño, el aumento de musculatura, o invisibilidad

Tipo - Humano (con el traje puesto Supe humano)

Personalidad - Siempre con una sonrisa en la boca consigo más cosas que estando enfadado

Descripción física - Moreno - Guapo con Flequillo y pelo liso siempre de punta sin echar gomina se queda solo así

(Si me quedase calvo ya no tendría esa sonrisa que siempre va conmigo)

1'77 de altura, Ojos color Miel"¹⁰

4.1.2.4.7. Bernalocko

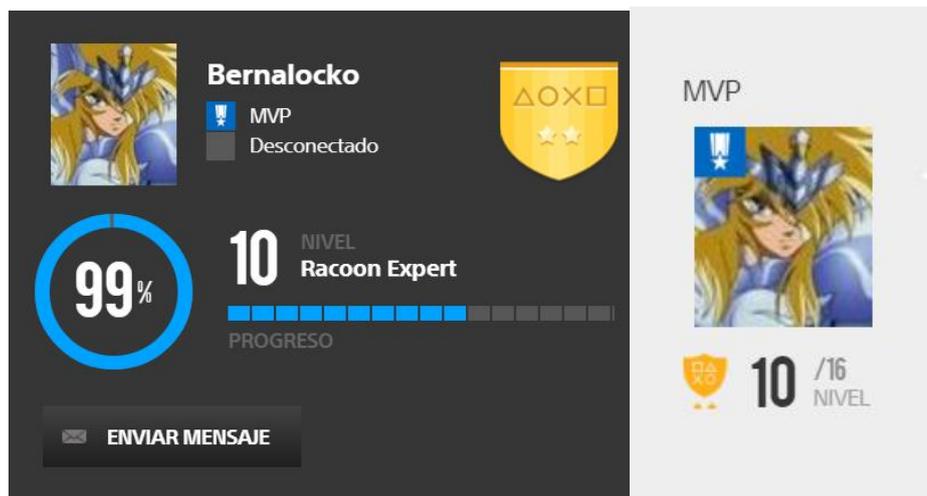


Fig.65. Bernalocko: Project669.exe, 2017

Fig.66. Identificación de Bernalocko como usuario del foro PlayStation España

“Nombre: Bernalocko

Edad: 27 😊

Armas: Un arco para el combate a distancia y una daga por si se acercan xD también lanzo hechizos de hielo xD

Tipo: mago humano

Personalidad: Una persona seria y bastante fría xD pero muy leal.

Descripción física: Pelo corto y rubio, con un ligero tupé xD con barbita de 4 días, ojos azules. En cuanto a la ropa, oscura, azul marino acercándose a negro, con un chaleco a juego xD

Otros No me gusta el calor, obviamente xD”¹¹

¹⁰. PABLIÑO. Historia foril DESCRIBIROS!! xP PS España. Disponible en:<<http://bit.ly/2NIJen3>>

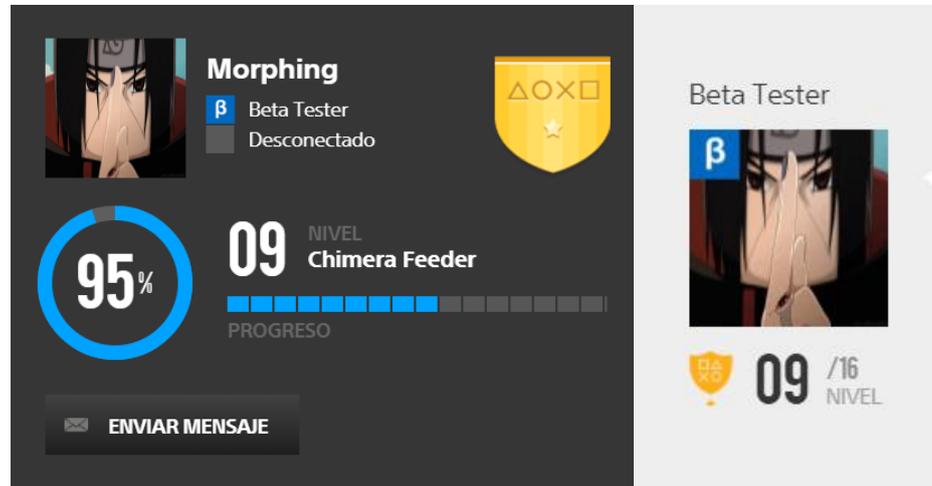
¹¹. BERNARLOCKO. Historia foril...DESCRIBIROS!! xP. PS España. Disponible en:<<https://bit.ly/2NIJen3>>

5.1.2.4.8. Morphing



Fig.67.Morphing: *Project669.exe*, 2017
Cara real de Morphing.

Fig.68. Identificación de Morphing como usuario del foro PlayStation España



“Nombre: Morphing

Edad: Desconocida

Armas: Katana a una mano, Katana a dos manos , Kodachis , Shuriken, estrellas Ninja , Nodachi, Kurasigama , en general todo tipo de arma marcial del lejano Japón . Dicen que su sombra puede atacar, pero no a quedado nadie vivo que lo pueda confirmar.

Tipo: Humano/Sombra

Personalidad: Misterioso, es un personaje que aparece cuando solo hay un reto verdaderamente difícil. Es muy leal frente a las causas injustas, posee una gran nobleza, casi tan alta como su devoción por los dioses elementales (Fuego, agua, Tierra y Rayo). No es muy hablador. Siempre se rige por su código de conducta y tiene el poder de saber si una persona es de fiar o no, con solo observarla.

Descripción física: 1.75 cm de altura , de aspecto atlético .Moreno de Ojos verdes. Siempre viste de negro. Es muy rápido.

Otros: Es huérfano (si como la mayoría de los personajes de videojuegos) .

Tiene siempre muy buena puntería y también tiene mal perder xD. Ha perdido la memoria y no recuerda nada. Lleva consigo una fotografía de una bella mujer donde le deja una pequeña dedicatoria y se pasa toda la vida buscándola para hallar respuestas a sus preguntas.

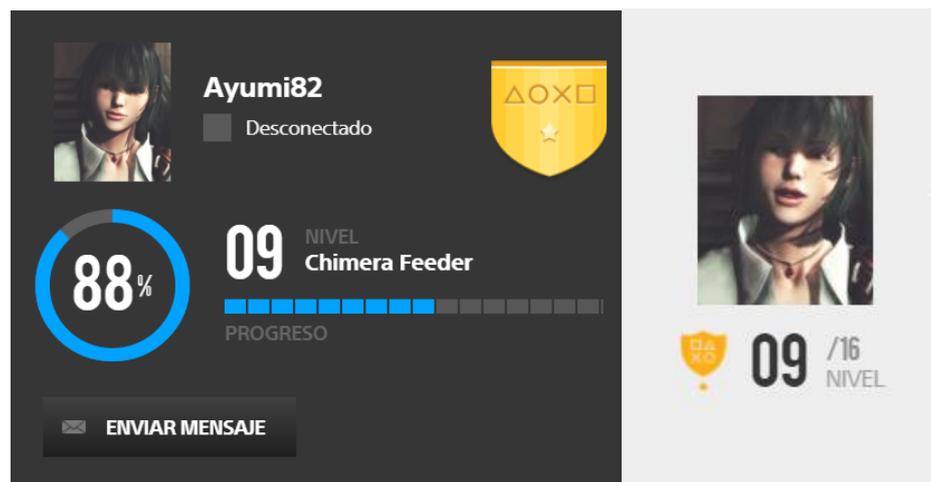
Puntos débiles: La noche le confunde, no puede probar alcohol o pierde la cabeza y a menudo se levanta en camas ajenas de las que no recuerda nada xD”¹²

4.1.2.4.9. Ayumi82



Fig.69. Ayumi82: Project669.exe, 2017
Cara real.

Fig.70. Identificación de Ayumi82 como usuario del foro PlayStation España



“Nombre: Ayumi82

Edad: 34

Armas: Su cuerpo es una máquina de tatataaaaa, pistola espada lo que le des, pero arma favorita, Bazoka-baneadora3000.

Tipo: súper humana caza demonios.

Personalidad: Chica astuta, valerosa, graciosa, con aspecto dulce y provocativo, muy vengativa con los actos injustos hacia los débiles y con ese punto de humor negro que saca de quicio a tantos demonios.

Descripción física: morena, con pelo corto y flequillo, un ojo azul y el otro verde. Con una cicatriz en la nariz, mide 1.70, viste camiseta blanca con un colgante rojo en todo el escote, con una minifalda-pantalón escocesa verde y unas botas altas de color rojo y guantes negros de cuero.

Otros Le gusta gastar dinero en ropa y accesorios, gracias a sus recompensas y misiones, su único propósito es encontrar al malvado de su padre y acabar con él por tanto sufrimiento que le causó en el pasado. Cuando está sola limpiando sus armas, piensa en ese chico que la ayudo.”¹³

¹². MORPHING. *Historia foril...DESCRIBIROS!! xP*. PS España. Disponible en: <<https://bit.ly/2NIJen3>>

¹³. AYUMI82. *Historia foril...DESCRIBIROS!!xP*. PS España. Disponible en: <<https://bit.ly/2NIJen3>>

4.1.2.4.10. qelinda



Fig.71.qelinda: *Proyect669.exe*, 2017
Cara real de qelinda.

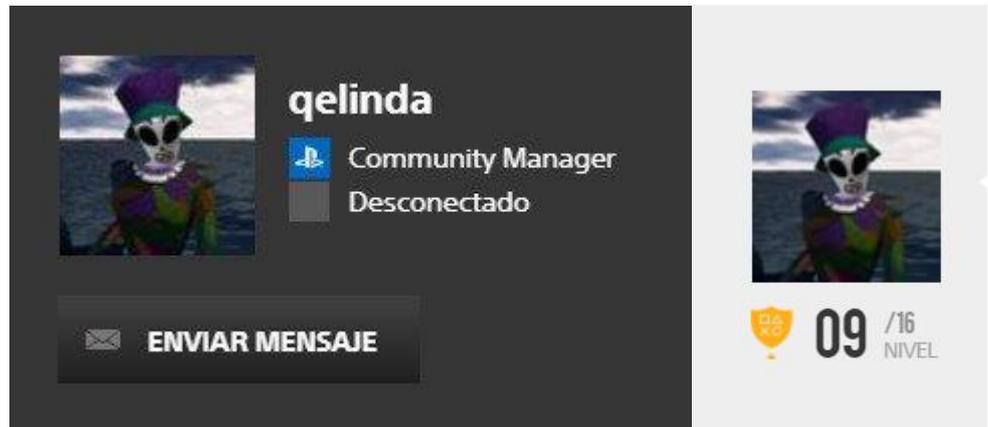


Fig.72. Identificación de qelinda
como usuario del foro PlayStation
España

Nuestra querida y gran Community Mánager del foro PlayStation España que a pesar de que ya no lo es, a la vez siempre lo será. Los maniqués le asustan, puso de moda el qelindizador que será su arma en el videojuego. Más adelante se describirá con más detalle. Aquí la descripción que dio para su personaje:

“Nombre: qelinda

Edad: una xiqueta

Armas: qelindizador

Tipo: diosa de bollywood 😁

Personalidad: muy maja xD le gusta bailar

Descripción física: menudita y esbelta, con zapatillas de runner

Otros: le gustan los lunares”¹⁴



Saldrá bailando en la intro del videojuego junto al resto de personajes foreros. A continuación, el concept de su forma normal:

¹⁴. QELINDA. *Historia foril...DESCRIBIROS!! xP*. PS España. Disponible en:
<<https://bit.ly/2NIJen3>>



Fig.73. Estefanía Gómez Sanz:
Proyect669.exe, 2017
Concept art, opción elegida por qelinda.



Fig.74. Estefanía Gómez Sanz:
Proyect669.exe, 2017
Concept art forma humana, qelinda.

Y aquí como diosa Tiene 2 transformaciones porque puede ser interesante, una de ellas intente que fuera una especie de flor, porque era su firma en los “autógrafos” que nos mandaba y quería que apareciera de una u otra forma, hay diferentes versiones para luego elegir la que mejor le iría.



Fig.75. Estefanía Gómez Sanz:
Proyect669.exe, 2018
Concept art transformacion

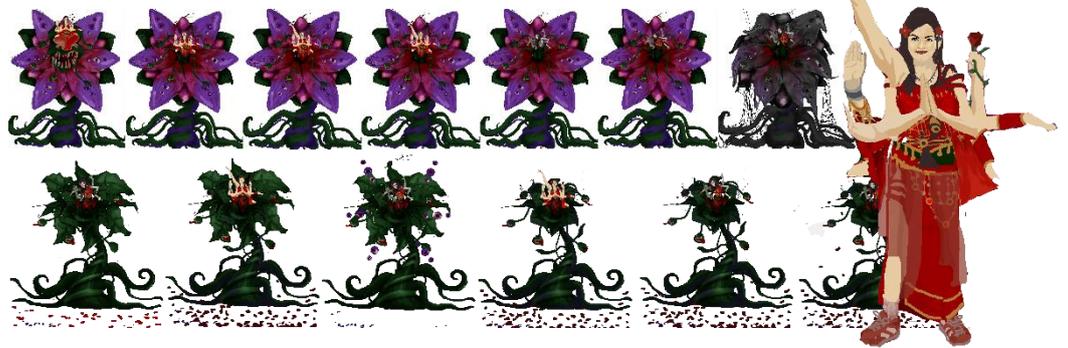


Fig.76. Estefanía Gómez Sanz:
Proyect669.exe, 2018
Concept art, qelinda diosa

4.1.3. Escenarios

4.1.3.1. Ciudad

Ciudad donde los zombies robots y demas seres campan ahora a sus anchas.

Antes era una ciudad comun y corriente, donde la gente disfrutaba de la vida. No era una ciudad del todo futurista porque habian zonas donde aun habian casas tipo cabaña y edificios de 2017 para abajo. Tampoco es una ciudad como Japon hiper habitada e iluminada.

nuevo pero no imposible. Y abunda un aire contaminante y cargante.

Para la ciudad se hicieron varios bocetos y pruebas de color para el concept

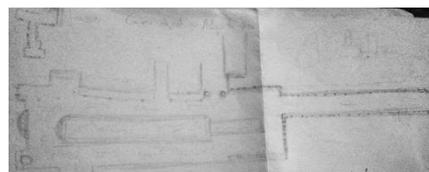


Fig.77. Estefanía Gómez Sanz:
Proyect669.exe, 2018
Bocetos de la ciudad a lápiz y boli

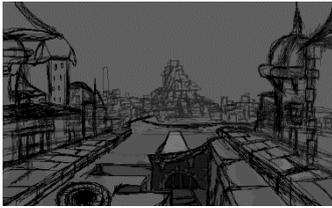


Fig.78. Estefanía Gómez Sanz:
Project669.exe, 2018
Boceto de la ciudad, blanco y negro

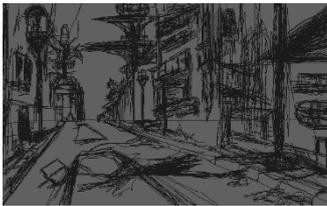


Fig.79. Estefanía Gómez Sanz:
Project669.exe, 2018
Boceto a línea de la ciudad

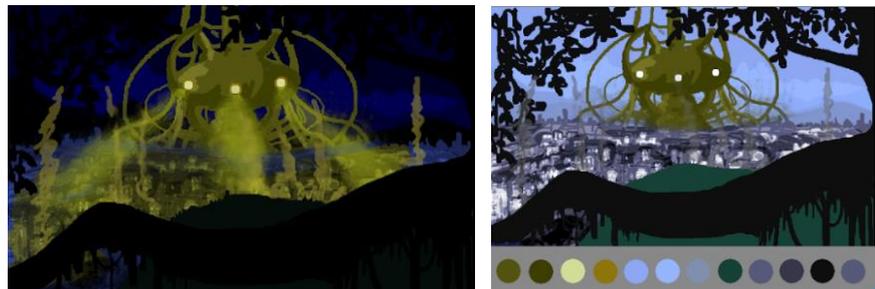
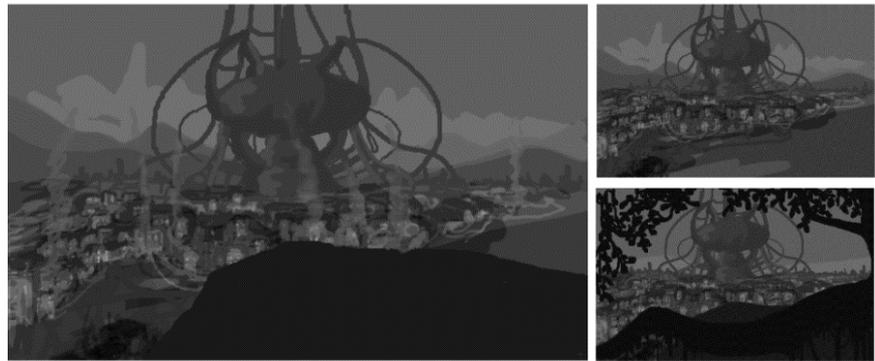


Fig.80 Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2018
Concept art de la ciudad



Fig.81. Estefanía Gómez Sanz:
Project669.exe, 2018
Modelo 3D de la ciudad en proceso desde Sketchup

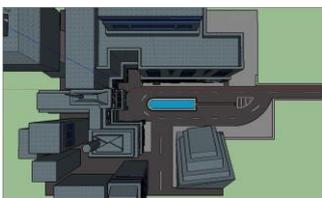


Fig.82. Estefanía Gómez Sanz:
Project669.exe, 2018
Modelo 3D de la ciudad en proceso desde Sketchup



Fig.83. Estefanía Gómez Sanz:
Project669.exe, 2018
Modelo 3D de la ciudad en proceso desde Sketchup

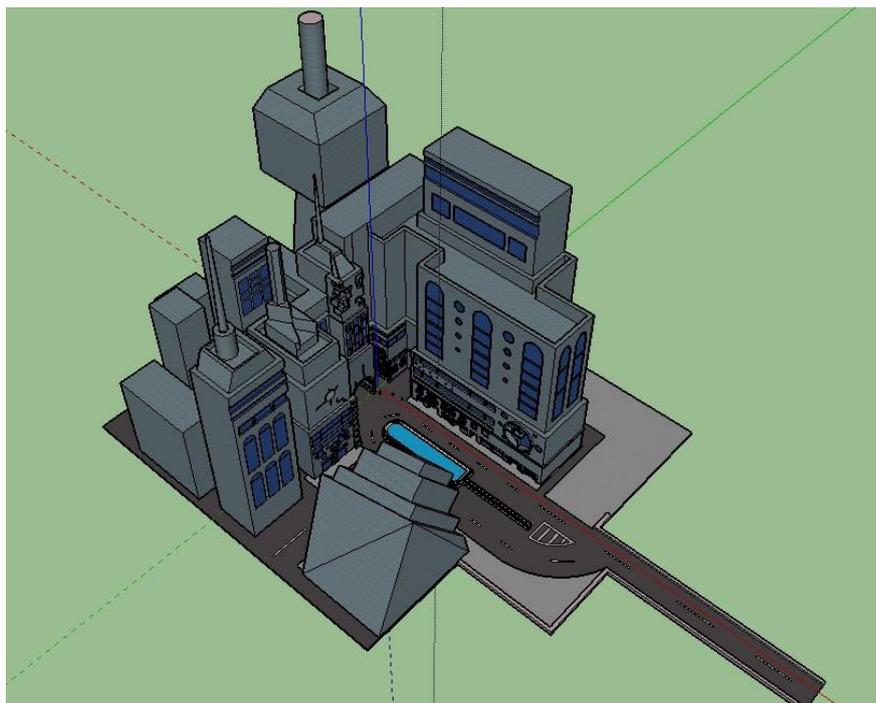


Fig.84. Estefanía Gómez Sanz:
Project669.exe, 2018
Modelo 3D de la ciudad acabado desde Sketchup

Después de los bocetos y pruebas de color vino el modelado en 3D, pero antes se creó una especie de mapa de la ciudad, ya que los concepts no abarcaban todos los ángulos. Y luego el primer programa y utilizado fue el Sketchup, un programa que sirve más para arquitectura e interiores. Después se completó en Autodesk Maya y finalmente se pasó al Unity donde se dio la iluminación, se pusieron colliders y todos los detalles que le faltaban para dejarlo listo para jugar.

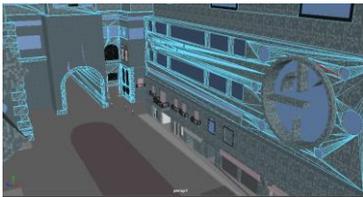


Fig.85. Estefanía Gòmez Sanz: *Project669.exe*, 2018
Modelo 3D de la ciudad en proceso desde Autodesk Maya

Fig.86. Estefanía Gòmez Sanz: *Project669.exe*, 2018
Modelo 3D de la ciudad en proceso desde Autodesk Maya



Fig.87. Estefanía Gòmez Sanz: *Project669.exe*, 2018
Modelo 3D de la ciudad en Unity en proceso, sin texturas



Fig.88. Estefanía Gòmez Sanz: *Project669.exe*, 2018
Modelo 3D de la ciudad en Unity con protagonista



Fig.89. Estefanía Gòmez Sanz: *Project669.exe*, 2018
Modelo 3D de la ciudad en Unity con protagonista



Fig.90. Estefanía Gòmez Sanz: *Project669.exe*, 2018
Modelo 3D de la ciudad en Unity



Fig.91. Estefanía Gòmez Sanz: *Project669.exe*, 2018
Modelo 3D de la ciudad en Unity



Fig.92. Estefanía Gòmez Sanz: *Project669.exe*, 2018
Modelo 3D de la ciudad en Unity

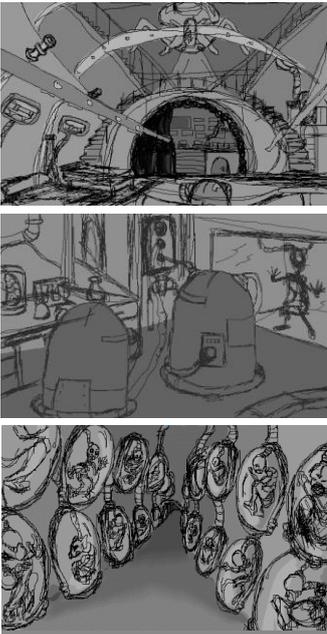


Fig.93. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2018
Bocetos del laboratorio

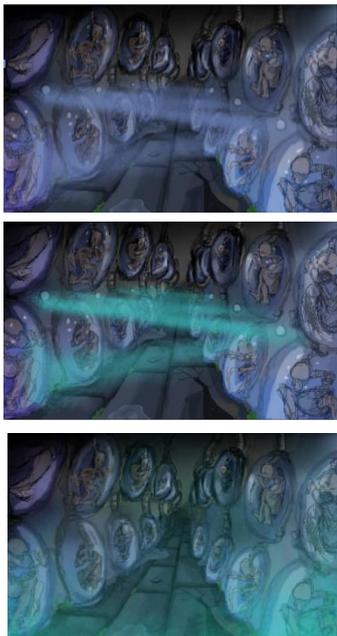


Fig.94. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2018
Pruebas de color del laboratorio

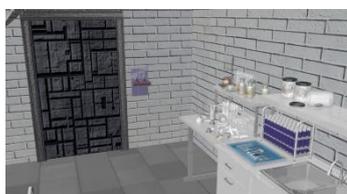


Fig.95. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2018
modelado 3d del laboratorio

4.1.3.2. Laboratorio

Antes era un buen lugar de investigación, ahora es una cárcel de humanos y robots rebeldes. También se usa como laboratorio para crear robots zombies y más criaturas.

Está lleno de recipientes con líquidos de colores y tubos de ensayo, contenedores de órganos humanos incluso un sitio de conservación de cuerpos en serie como si estuvieran en una bolsa amniótica. Es un sitio muy amplio y azulado.

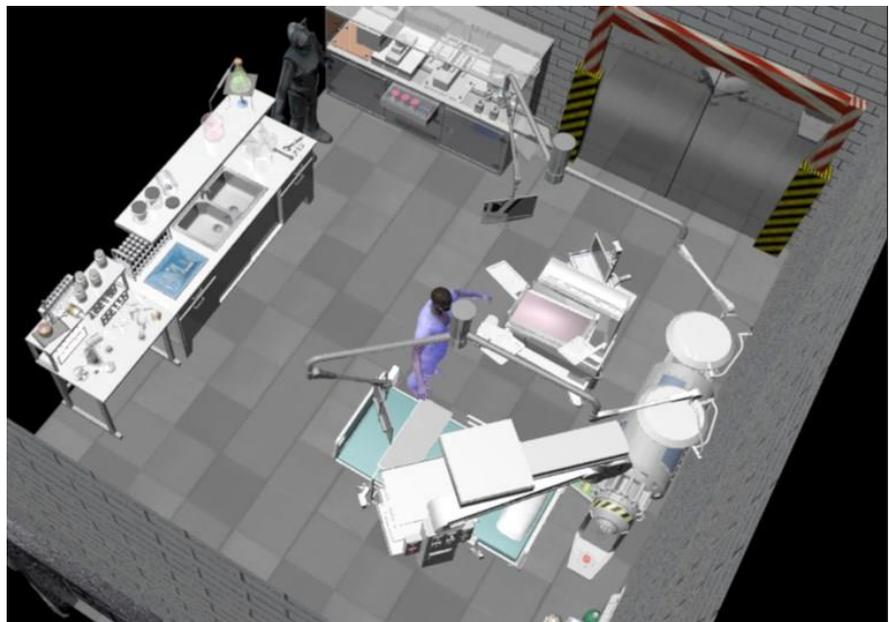


Fig.96. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2018
modelado 3d del laboratorio Maya



Fig.97. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2018
modelado 3d del laboratorio Maya



Fig.98. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2018
modelado 3d del laboratorio

En este laboratorio 3D se desarrolla la animación 3D del inicio del juego, más adelante en la historia del videojuego se retornará a este punto, pero con más espacios por explorar.

4.1.3.3. Alcantarillas

Hogar de la gente que vivía en las ciudades, un escondite que los hace ocultarse del mundo exterior para no terminar siendo picadillo de robot ni un blanco fácil.

Entre túneles de estas han creado habitaciones donde duermen cocinan, juegan etc. Han adaptado las alcantarillas a sus necesidades y las han convertido en una especie de hotel habitable. Algunas zonas donde corre el agua las han tapado para hacer los sitios más anchos. Rara vez llueve y si lo hace tienen creado un mecanismo para que no se inunden.

Se realizaron bocetos de cómo deberían de ser pero para la demo solo se iba a ver un trozo deshabitado así que se procedió a simplificar.

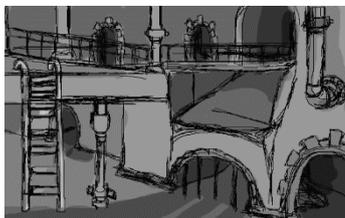
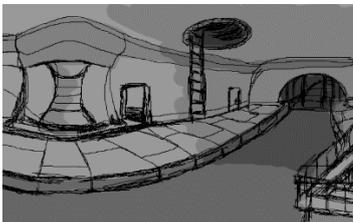


Fig.99. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2018
Bocetos de las alcantarillas



Fig.101. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2018
Modelado 3D de las alcantarillas Maya

Fig.100. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2018
Gameplay de las alcantarillas Unity





Fig.102. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2018
Modelado 3D de las alcantarillas Maya



Fig.103. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2018
Modelado 3D de las alcantarillas Unity



Fig.106. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2018
Gameplay de las alcantarillas Unity



Fig.104. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2018
Gameplay de las alcantarillas Unity

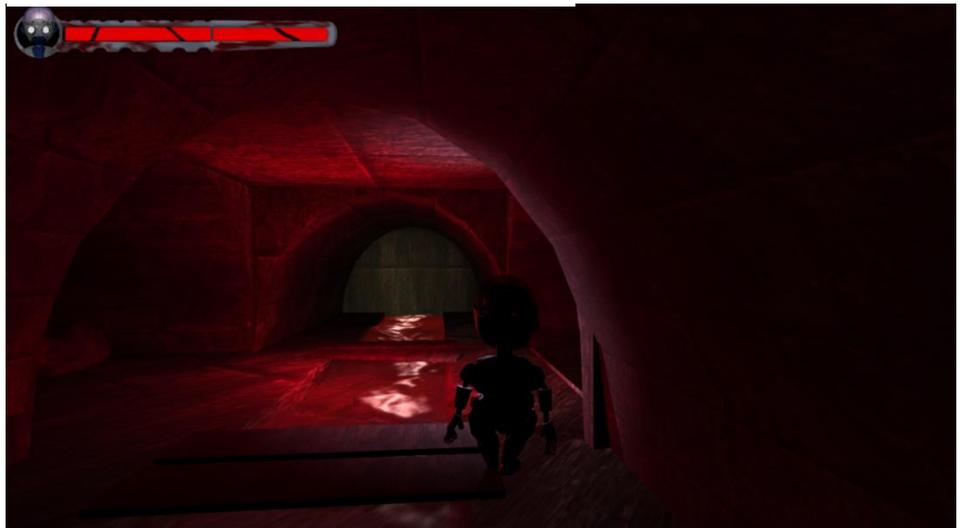


Fig.107. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2018
Gameplay de las alcantarillas, agua sangre, Unity



Fig.105. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2018
Pasillo/casa modelado 3D en Sketchup

4.1.3.4. Lugar abandonado

Sitio misterioso que oculta muchos secretos.

Hogar con el suelo de madera vieja y oscura. En algunos sitios hay listones del suelo rotos formando agujeros. Tiene escaleras, pasillos y puertas ocultas.

Está en una zona sombría. Se oye como el viento chirria como un fantasma y algunas zonas con cortinas se mueven.

Hay pasadizos secretos de piedra y metal que conducen a otros sitios del exterior desconocidos. En la demo del videojuego solo se muestra una de las partes de la casa, que se distingue por un largo pasillo donde tendremos que entrar para buscar algún objeto que nos ayude a avanzar.

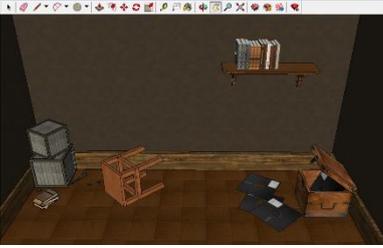


Fig.108. Estefanía Gómez Sanz:
Project669.exe, 2018
Casa modelada 3D, Sketchup.



Fig.109. Estefanía Gómez Sanz:
Project669.exe, 2018
Casa modo edición, Unity

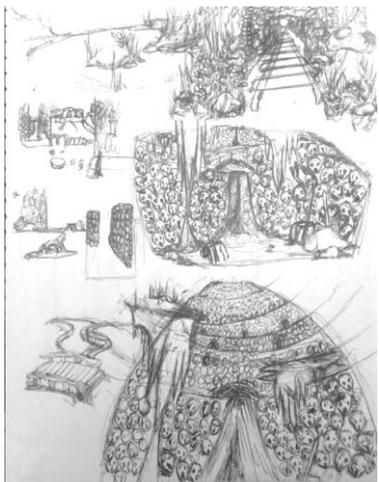


Fig.111. Estefanía Gómez Sanz:
Project669.exe, 2017
Bocetos, lugar secreto



Fig.112. Estefanía Gómez Sanz:
Project669.exe, 2017
Concept, afueras de la ciudad hacia el bosque.



Fig.110. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2018. Casa modo edición,

Para terminar este apartado se bocetaron e hicieron más artes de otros espacios que aparecerían en el videojuego final, uno de ellos es una especie de cueva llena de cadáveres y ríos de sangre. Y otros bosques terroríficos y por otra parte lugares de ensueño.

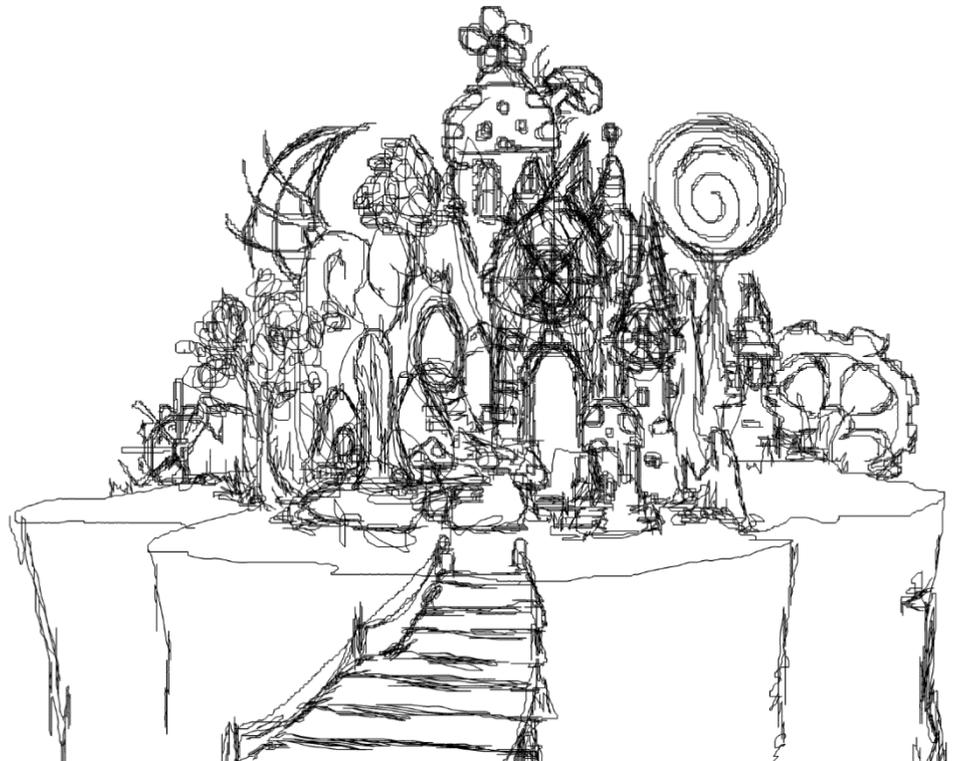


Fig.113. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2018
Boceto ciudad de la diosa



Fig.114. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2018
Concept, bosque hacia la ciudad de la diosa



Fig.115. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2018
Bocetos, parte de un bosque.

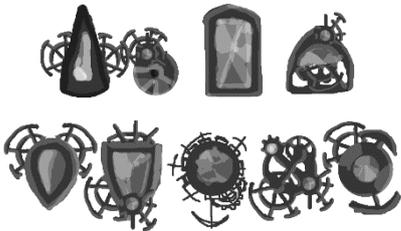


Fig.117. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2018
Concept art, escudos



Fig.118. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2018
Concept art, escudos y espadas, pruebas de color.



Fig.116. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2018. Concept art, cueva secreta

4.1.4. Props

Como props están los escudos, espadas y objetos que se introducen por separado en el videojuego.

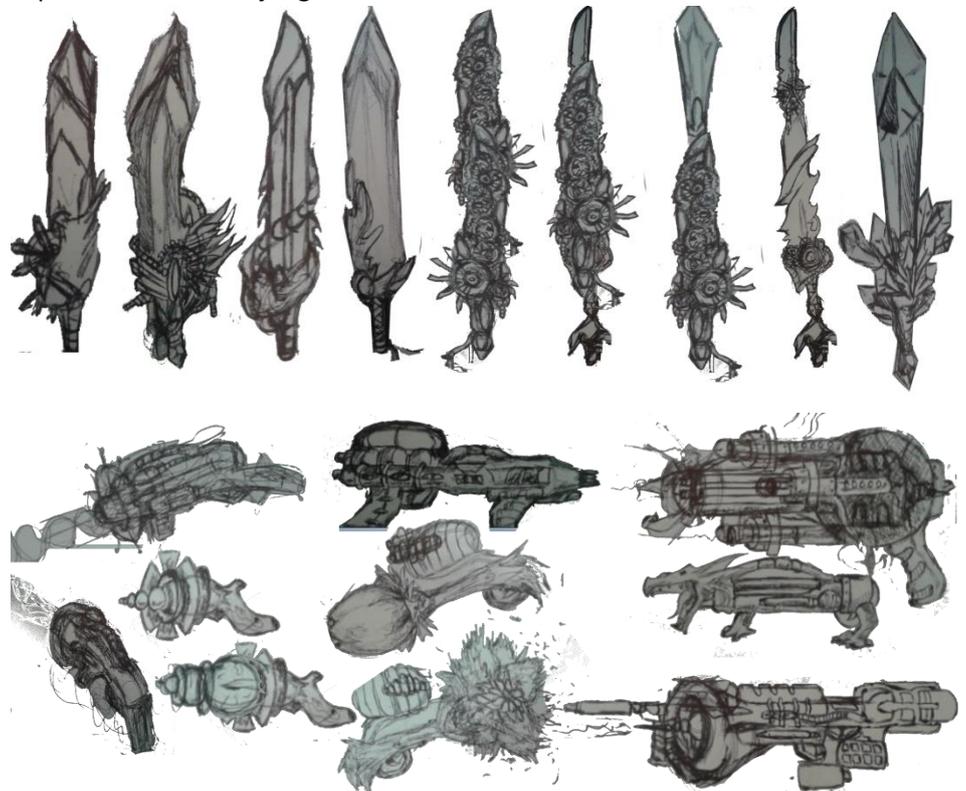


Fig.119. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2018
Bocetos de armas.



Fig.120. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2018
Concept art, pruebas de color y formas, espadas.



Fig.121. Estefanía Gómez Sanz:
Project669.exe, 2018
Pruebas de color

Hasta aquí las armas y escudos, también se realizaron otro tipo de props, tuberías, semáforos, farolas, cofres, tubos de vapor...



Fig.122. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2018
Concept art farolas en el puente de la ciudad

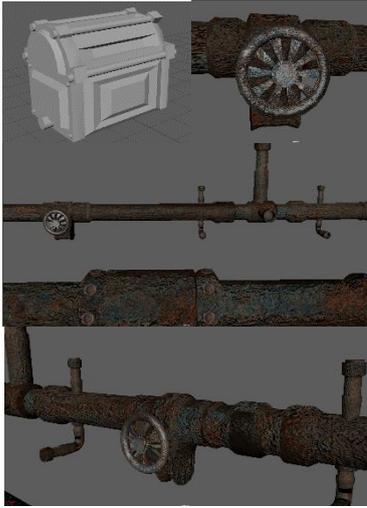


Fig.123. Estefanía Gómez Sanz:
Project669.exe, 2018
Modelos 3D, props.



Fig.124. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2018
Modelo 3D farola y semáforos.

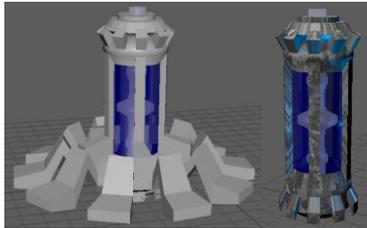


Fig.125. Estefanía Gómez Sanz:
Project669.exe, 2018
Modelo 3D batería, recarga vida



Fig.130. Estefanía Gómez Sanz: *Project669.exe*, 2018
Modelado 3D, tuberías de las alcantarillas, steam pipes.



Fig.126. Capcom: *RE2*, 2017
Gameplay

5. REFERENTES

5.1.RESIDENT EVIL

Un juego en el que la presente demo se inspira, por sus puzzles, zombies y las cámaras en 3ª persona de las primeras entregas. Además, por las armas biológicas, que en esta demo son robots zombies y seres que han sido modificados mediante experimentos.

5.2.SILENT HILL

Una saga que pertenece a Konami en 1999 y que se caracteriza por su atmosfera, gore y seres abstractos pero aterradoras y por sus historias misteriosas con una banda sonora espectacular, es una de las cosas que en la versión final de este videojuego que mostramos pueden resultar interesantes y que se intentaran implementar. Otro de los referentes en 3ª persona en los que no se necesita asustar en primeros planos, sino que la atmosfera y cámaras bien puestas junto a la banda sonora y efectos de sonido ya se encargan de hacerlo. Aparte de la saga principal desarrollaron un nuevo Silent Hill que solo quedo en una demo jugable en 1ª persona, el famoso PT (playable teaser) que desafortunadamente se canceló. En esta demo se contaba un



Fig.127. Konami: *Silent Hill*, 1999
Gameplay



Fig.128. Konami: *PT*, 2014
Gameplay



Fig.129. Estefanía Gómez Sanz:
Project669.exe, 2018
Gameplay.



Fig.130. Konami: *PT*, 2014
Gameplay screamer



Fig.131. Visceral Games:
Dante's Inferno, 2014



Fig.132. Insomniac Games:
Ratchet and Clank, 2016



Fig.133. Insomniac Games:
Ratchet and Clank collection,

asesinato que hubo en la casa donde se desarrolla la trama jugable, podíamos oír los lloros de un bebe y una madre...Todo parecía como un bucle, ya que teníamos que hacer ciertas cosas para poder avanzar y que no estuviéramos dando vueltas por los mismos sitios. Aleatoriamente aparecía el fantasma de la madre que nos atacaba, y ese es uno de los puntos que hacen de la demo aterradora. En dicho escenario pasábamos por un pasillo, este pasillo se ha querido meter en la demo que se presenta aquí, pero de forma diferente. Tanto los sustos como el pasillo están incluidos en la demo. Pero aún falta pulir más la escena, como que, en vez de una imagen con un grito a pantalla completa, aparezca una animación en 3D del ser que nos ataca. El susto aparece sin que te lo esperes, y aun sabiendo que lo hay, puedes pegar un salto, ya que aparece cuando quiere.

5.3.DANTE'S INFERNO

De este juego se intenta coger el elemento bestia y gore tanto del manejo y ataque del protagonista como de los escenarios y personajes que en el juego aparecen. El apartado demoniaco que lo envuelve todo. Dantes's Inferno trata sobre la primera parte de la divina comedia de Dante. Dante descubre que Beatrix su novia, ha muerto y decide bajar a los infiernos para rescatarla de Lucifer. Dante vence y le quita la guadaña a la muerte y con eso se podrá enfrentar a los demonios y seres del inframundo. En su aventura pasa por los 9 círculos del infierno: limbo, lujuria, gula, avaricia, ira, herejía, violencia, fraude y traición. En el juego también se puede domar a criaturas y usarlas como armas o montura.

5.4.RATCHET AND CLACK

De aquí lo que se coge son las tuercas y tornillos que desprenden los enemigos al derrotarlos. Con esto se mejoran armas o sirven para mejorar al bebe robot humano y que se haga cada vez más fuerte y mayor.

El juego lo protagoniza un lombax llamado Ratchet y su amigo Clank, un pequeño robot. La estatura de Ratchet y clank no les impide luchar contra enormes enemigos que se encontraran a su paso, y es una de las cosas en las que este trabajo se ha inspirado, el tamaño y edad no muestran la verdadera fuerza, nuestro bebe robot humano por muy pequeño que sea puede acabar con el mas gigante de los enemigos si se lo propone. Retornando al juego de Ratchet, este utiliza todo tipo de artilugios tecnológicos artesanos. El objetivo de esta saga resumiendo, es salvar la galaxia.



Fig.134. Red Barrels Games:
Outlast, 2016
Gameplay



Fig.135. Red Barrels Games:
Outlast. 2013



Fig.136. Red Barrels Games:
Outlast DLC, 2014



Fig.137. Naughty Dog: *The Last of Us*, 2016
Concept art de un infectado.

5.5.OUTLAST

Juego indie de terror en 1ª persona realizado por Red Barrels Games lanzado en 2013. Al inicio el protagonista un periodista curioso va en coche a investigar un manicomio del cual le llega información de que están realizando experimentos ilegales. Una vez se adentra con su cámara y linterna vera los horrores que hay allí y tendrá que sobrevivir. El sistema de juego consiste en correr y esconderse de los enemigos ya que no puede atacar. Muchos lugares están oscuros así que tendrá que ayudarse de una linterna la cual gasta batería que tendrá que encontrar si quiere ver por los escenarios. De este juego se quería coger el sistema de no ataque, que él bebe humano en vez de atacar, también huyera y se escondiera de ciertos enemigos cuando no tiene armas o pudieran superarle. Sacaron un DLC y una segunda parte, el DLC es mucho más sangriento y es otro referente a tener en cuenta.

5.6.THE LAST OF US

Resumiendo, para evitar spoilers. El juego trata sobre un mundo postapocalíptico en el que Joel tendrá que escoltar a una joven llamada Ellie y que durante la aventura se harán muy amigos, tanto que parecerán padre e hija.

En este mundo postapocalíptico habitan criaturas llamadas chasqueadores, antes eran humanos, existen variantes del virus que los transforman en esas cosas y depende de su fase de evolución tienen unas características u otras. El virus se puede transmitir por el aire o por mordedura y está causado por un hongo llamado Cordyceps que ha mutado. De este juego se coge lo que es el concept de los chasqueadores y los brotes del virus que abundan en las paredes, o por lo menos se quiere implementar en la versión final, yendo de menos contaminación y gore a mas conforme avanzamos en el videojuego que se quiere hacer en este trabajo.



Fig.138. Naughty Dog: *The Last of Us*, 2016. Infeccion de hongos por las paredes.

6.CONCLUSIÓN

Ha sido un trabajo duro, donde se han presentado numerosas dificultades que se han tenido que resolver investigando por las redes, videos, manuales, foros...un proyecto satisfactorio y donde se han ido adquirido diferentes conocimientos y experiencia en programas que nunca antes había usado. Lo más difícil en este trabajo fue la programación del videojuego, aunque los tutoriales parezcan fáciles, luego al hacerlo las cosas no van igual y hay que buscar soluciones para hacer lo que tu querías. Quitando esto, tanto el modelado como el concept fue lo que más tiempo lleva de hacer, pero también es lo que más divertido se hace, sobre todo con los concepts de los robots zombies y los personajes foriles. Lo que tengo claro es que voy a seguir realizando este proyecto, dándole forma y acabarlo, uno de los objetivos que tengo a largo plazo fuera de este trabajo de fin de grado.

7.BIBLIOGRAFIA

TESIS, TESINAS DE MASTER, TRABAJOS FIN DE GRADO, ETC

CERDÁ, T. *Concept artbook imagine:Diseño de entornos*. [TFG]. Valencia(ES): UPV, 2015-2016.

MONOGRAFÍAS

DANIEL, G. *Arte de Videojuegos; Da forma a tus sueños*. Madrid(ES): Ra-Ma, 2014.

PAGINAS WEB

WIKIPEDIA.*Magnavox Odissey*:San Francisco(EU).[consultas, 2018-06-22]
Disponible en:<https://es.wikipedia.org/wiki/Magnavox_Odissey>

COMPUTER HISTORY MUSEUM.*The haunted house*.[consultas, 2018-06-22]
Disponible en:<<http://www.computerhistory.org/atcm/the-haunted-house/>>

WIKIPEDIA.*Sweet Home*.[consultas, 2018-06-22] Disponible
en:<https://es.wikipedia.org/wiki/Sweet_Home>

ABANDOMOVIEZ.*Sweet Home*.[consultas, 2018-06-22] Disponible
en:<<http://www.abandomoviez.net/dbj/juego.php?film=530>>

BLOGSPOT. *Especial Robots en los videojuegos Parte1*. [consultas, 2018-06-22]
Disponible en: <<http://videojuegosretro-upm.blogspot.com/2014/10/especial-robots-en-los-videojuegos.html>>

UNITY TECHNOLOGIES. *Unity-Manual:Unity user Manual(2018.1)*:San Francisco(US):Unity Technologies.[consultas, 2018-04-22] Disponible en:<<https://docs.unity3d.com/Manual/class-NavMeshSurface.html>>

AUDIOVISUALES

Game3Dover. *Como abrir una puerta con llave unity 5*. En: *Youtube*. San Bruno(US): Youtube, 2017-05-11.
[consultas: 2018-4-12.]. Disponible en:
<<https://www.youtube.com/watch?v=KL6rUGucE4>>

Game3Dover. *Cómo crear un screamer en Unity*. En: *Youtube*. San Bruno(US): Youtube, 2016-02-19.
[consultas:] 2018-4-12. Disponible en:
<<https://www.youtube.com/watch?v=0Gck-4aYlh8&t=1s>>

favtv. *Magnavox Odyssey ♦ First Home Video Game ♦ 1973*. En: *Youtube*. San Bruno(US): Youtube, 2007-12-15.
[consultas, 2018-06-22:]. Disponible en
<https://www.youtube.com/watch?v=H2Elsnr_cv4>

gameboy3800. *Magnavox Odyssey review*. En: *Youtube*. San Bruno(US): Youtube, 2011-01-24.
[consultas, 2018-06-22:]. Disponible en
<<https://www.youtube.com/watch?v=uY6OaEmVuP8&t=736s>>

Luzan5TV. *El Pulmón Virtual*: En: *Youtube*. San Bruno(US): Youtube, 2013-01-29.
[consultas, 2017-03-12:]. Disponible
en<<https://www.youtube.com/watch?v=xRSgDItFC70>>

Esteban JARAMILLO MOLINA. *FUNCIONAMIENTO DEL CORAZON ANIMACION 3D*: En: *Youtube*. San Bruno(US): Youtube, 2011-08-11.
[consultas, 2017-03-12:]. Disponible
en<<https://www.youtube.com/watch?v=Pq09O0ErCx4>>

theroyalty360. *Unity Básico | Exportar modelos de Maya a Unity | part 3*: En: *Youtube*, San Bruno(US): Youtube, 2016-12-22.[Consultas, 2017-01-12]. Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=zqrPbd_4d00&t=279s>

Electric Shock!! CGI 3D. 3D Brain Parts 2.0 / Partes del Cerebro en 3D 2.0:

En: *Youtube*. San Bruno(US): Youtube,2014-03-29.

[consultas, 2017-03-12:]. Disponible

en<<https://www.youtube.com/watch?v=7hkUUApnCh>>

slobulus. SWEET HOME(NES)-La semilla de Resident Evil | Gameplay en

Español: En: *Youtube*. San Bruno(US): Youtube,2014-11-2.

[consultas, 2018-06-21:]. Disponible

en<<https://www.youtube.com/watch?v=c8prY9nOR-8&t=1450s>>

Mejores tutoriales CG desde cero en español. Como crear tubos usando

modelado con curvas en Autodesk Maya 2014-En español: En: *Youtube*.

San Bruno(US): Youtube,2014-11-3. [consultas, 2018-04-10:].

Disponible en<<https://www.youtube.com/watch?v=7AAMZ0k79Pc>>

Qlic 3d. Unity 5 micro tutorial creación de fuego por partículas facil:

En: *Youtube*. San Bruno(US): Youtube,2016-11-1. [consultas, 2018-04-

10:]. Disponible

en<<https://www.youtube.com/watch?v=8pFovJNpxDU&t=25s>>

Penumbra Games.Como hacer fuego realista en Unity 5 Tutorial: En: *Youtube*.

San Bruno(US): Youtube,2016-02-10. [consultas, 2018-03-10:].

Disponible en

<<https://www.youtube.com/watch?v=QQzVGDkiJZw&t=90s>>

How Tuts.Unity-Seguir personaje con cámara | Character camera follow:

En: *Youtube*. San Bruno(US): Youtube,2015-01-27. [consultas, 2018-03-

17:]. Disponible en

<<https://www.youtube.com/watch?v=QQzVGDkiJZw&t=90s>>

Avidosprogramer.Creando un Sistema de Particulas en Unity 4.5-3 Modificando

el Comportamiento del Fuego: En: *Youtube*. San Bruno(US):

Youtube,2014-06-10. [consultas, 2018-03-10:]. Disponible en

<<https://www.youtube.com/watch?v=QQzVGDkiJZw&t=90s>>

Andrés Carmona. Skinning en Maya-Parte 1.: En: *Youtube*. San Bruno(US):

Youtube,2016-11-19. [consultas, 2018-03-20:]. Disponible en

<<https://www.youtube.com/watch?v=uatP5FWZr58&t=271s>>

Gabox. Unity 5 - Como hacer una inteligencia artificial avanzada: En: *Youtube*.

San Bruno(US): Youtube,2017-05-26. [consultas, 2018-04-10:].

Disponible en

<<https://www.youtube.com/watch?v=Abzel1u9YOM&t=2s>>

VIDEOJUEGOS

Outlast (PC, 2013). Red Barrels Games.

Outlast: Whistleblower (PC, 2014). Red Barrels Games.

Resident Evil Remake (Gamecube, 2002) Capcom.

Dante's Inferno (PS3, 2010) Visceral Games.

Ratchet and Clack (PS4, 2016). Insomniac.

Silent Hill Shattered Memories (PSP, 2010) Konami.

The Last Of Us Remastered (PS4,2016) Naughty Dog.

9.ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig.1. Estefanía Gomez Sanz: *Mapa conceptual*, 2017. Contenido del juego estructurado.

Fig.2. Magnavox: *Magnavox Odyssey*, 1972. Magnavox Odyssey magazine ad, c197x.

Fig.3. Magnavox: *Haunted house*, 1972. Magnavox Odyssey magazine ad, c197x.

Fig.4. Maquina Arcade: *Death race*, 1976.Pantalla del videojuego

Fig.5. Arcade: *Chiller*, 1986.Máquina y niveles del videojuego

Fig.6. Arcade: *Chiller*, 1986.Máquina y niveles del videojuego

Fig.7. Arcade: *Chiller*, 1986.Máquina Arcade del videojuego

Fig.8. Arcade: *Chiller*, 1986.Máquina y niveles del videojuego

Fig.9. Nes: *Sweet home*, 1989.Videojuego

Fig.10. Nes: *Sweet home*, 1989.Videojuego

Fig.11. Nes: *Sweet home*, 1996.Gameplay, personaje disparando a un zombie

Fig.12. PC: *Alone in the dark*, 1992.Videojuego

Fig.13. Playstation: *Silent Hill*, 1999.Videojuego

Fig.14. Playstation: *Silent Hill*, 1999.Videojuego

Fig.15. Muse Software-Apple II: *Robot War*, 1981.Captura de pantalla del juego

Fig.16. Spectrum: *Pssst*, 1982.Captura de pantalla del juego

Fig.17. Spectrum: *Alien8*, 1985.Captura de pantalla del juego

Fig.18. Spectrum: *Nonterraqueous*, 1985.Captura de pantalla del juego

Fig.19. Spectrum: *Sould of a robor; Nonterraqueous 2*, 1985.Captura de pantalla del juego

Fig.20.Amstrad: *The Last Mision*, 1987.Captura de pantalla del juego

Fig.21. NES: *Megaman*, 1987.Captura de pantalla del juego

Fig.22. Estefanía Gómez Sanz: *Proyect699.exe*, 2018.Controles del videojuego completo

Fig.23. Estefanía Gómez Sanz: *Proyect699.exe*, 2018.Concept del recimiento del protagonista

Fig.24. Estefanía Gómez Sanz: *Proyect669.exe*, 2016.Idea y boceto de escultura ejercicio de cuerpos 3ºBBAA

Fig.25. Estefanía Gómez Sanz: *Proyect669.exe*, 2017.Bocetos del protagonista

Fig.26. Estefanía Gómez Sanz: *Proyect669.exe*, 2017.Concept art del protagonista

Fig.27. Estefanía Gómez Sanz: *Proyect669.exe*, 2017.Modelado en 3D del protagonista

- Fig.28. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2017.Modelo 3D del protagonista Maya
- Fig.29. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2017.Organos 3D interior del protagonista Maya
- Fig.30. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2017.Modelo 3D del protagonista Maya
- Fig.31. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Modelo 3D del protagonista usando luz de sus ojos como linterna, pasillo Unity
- Fig.32. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Modelo 3D del protagonista usando luz de sus ojos como linterna, pasillo Unity
- Fig.33. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2017.Concept antagonista, forma normal y formas finales
- Fig.34. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2017.Concept art animal robot
- Fig.35.Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Bocetos de robots
- Fig.36. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Concept art de robots
- Fig.37. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2017.Bocetos de robots zombies
- Fig.38. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2017.Bocetos de robots zombies animales
- Fig.39. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2017.Arte final Robot zombie asesino, sueño
- Fig.40. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2017.Pruebas de color de robots zombie
- Fig.41. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2017.Boceto del escenario del robot zombie asesino, sueño.
- Fig.42. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2017.Arte final Robots zombie
- Fig.43.: Fredi, 2017 Foto de Althurust de su cara real
- Fig.44. Identificación de Fredi como usuario del foro PlayStation España
- Fig.45.Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2017 Concept art, variación elegida por Althurust para que lo represente en el juego.
- Fig.46.Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2017 Concept art, Althurust
- Fig.47.: xokerito, 2017 Foto de la cara real de xokerito
- Fig.49.Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2017 Concept art de Xokerito
- Fig.50.Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2017 Concept art de Xokerito
- Fig.51.erprimio10, 2017 Cara real de erprimio10
- Fig.52. Identificación de erprimio10 como usuario del foro PlayStation España
- Fig.53.Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2017 Concept art de erprimio10, opción elegida.
- Fig.54.Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2017 Concept art de erprimio10
- Fig.55.Emi_mlg: 2017 Cara real de Emi.
- Fig.56. Identificación de Emi como usuario del foro PlayStation España
- Fig.57.Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2017 Concept art de Emi. Diseño elegido por él.
- Fig.58.Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2017 Concept art de Emi.
- Fig.59.Midgar: Proyect669.exe, 2017 Cara real de Midgar.
- Fig.60. Identificación de xokerito como usuario del foro PlayStation España
- Fig.61.Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2017 Concept art de Midgar, diseño elegido por él.
- Fig.62.Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2017 Concept art de Midgar

- Fig.63.Pablitoichigo Proyect669.exe, 2017 Cara real de Pabliño
- Fig.64.Identificacion de Pabliño como usuario del foro Playstation España
- Fig.65.Bernalocko: Proyect669.exe, 2017
- Fig.66. Identificación de Bernalocko como usuario del foro PlayStation España
- Fig.67.Morphing: Proyect669.exe, 2017 Cara real de Morphing.
- Fig.68. Identificación de Morphing como usuario del foro PlayStation España
- Fig.69.Ayumi82: Proyect669.exe, 2017 Cara real.
- Fig.70. Identificación de Ayumi82 como usuario del foro PlayStation España
- Fig.71.qelinda: Proyect669.exe, 2017 Cara real de qelinda
- Fig.72. Identificación de qelinda como usuario del foro PlayStation España
- Fig.73. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018 Concept art transformación
- Fig.74. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018 Concept art, qelinda diosa
- Fig.75. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018 Bocetos de la ciudad a lápiz y boli
- Fig.76. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018 Boceto de la ciudad, blanco y negro
- Fig.77. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018 Boceto a línea de la ciudad
- Fig.78 Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018 Concept art de la ciudad
- Fig.79. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018 Modelo 3D de la ciudad en proceso desde Sketchup
- Fig.80 Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018 Concept art de la ciudad
- Fig.81. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018 Modelo 3D de la ciudad en proceso desde Sketchup
- Fig.82. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Modelo 3D de la ciudad en proceso desde Sketchup
- Fig.83. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Modelo 3D de la ciudad en proceso desde Sketchup
- Fig.84. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Modelo 3D de la ciudad acabado desde Sketchup
- Fig.85. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Modelo 3D de la ciudad en proceso desde Autodesk Maya
- Fig.86. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Modelo 3D de la ciudad en proceso desde Autodesk Maya
- Fig.87. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Modelo 3D de la ciudad en Unity en proceso, sin texturas
- Fig.88. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Modelo 3D de la ciudad en Unity con protagonista
- Fig.89. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Modelo 3D de la ciudad en Unity con protagonista
- Fig.90. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Modelo 3D de la ciudad en Unity
- Fig.91. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Modelo 3D de la ciudad en Unity
- Fig.92. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Modelo 3D de la ciudad en Unity
- Fig.93. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Bocetos del laboratorio

- Fig.94. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Pruebas de color del laboratorio
- Fig.95. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.modelado 3d del laboratorio
- Fig.96. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.modelado 3d del laboratorio Maya
- Fig.97. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.modelado 3d del laboratorio Maya
- Fig.98. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.modelado 3d del laboratorio
- Fig.99. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Bocetos de las alcantarillas
- Fig.100. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Gameplay de las alcantarillas Unity
- Fig.101. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Modelado 3D de las alcantarillas Maya
- Fig.102. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Modelado 3D de las alcantarillas Maya
- Fig.103. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Modelado 3D de las alcantarillas Unity
- Fig.104. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Gameplay de las alcantarillas Unity
- Fig.105. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Pasillo/casa modelado 3D en Sketchup
- Fig.106. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Gameplay de las alcantarillas Unity
- Fig.107. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Gameplay de las alcantarillas, agua sangre, Unity
- Fig.108. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Casa modelada 3D, Sketchup.
- Fig.109. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Casa modo edición, Unity
- Fig.110. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Casa modo edición,
- Fig.111. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2017.Bocetos, lugar secreto
- Fig.112. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2017.Concept, afueras de la ciudad hacia el bosque.
- Fig.113. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Boceto ciudad de la diosa
- Fig.114. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Concept, bosque hacia la ciudad de la diosa
- Fig.115. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Bocetos, parte de un bosque.
- Fig.116. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018. Concept art, cueva secreta
- Fig.117. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Concept art, escudos
- Fig.118. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Concept art, escudos y espadas, pruebas de color.
- Fig.119. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Bocetos de armas.
- Fig.120. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Concept art, pruebas de color y formas, espadas.
- Fig.121. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018.Pruebas de color

Fig.122. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018. Concept art farolas en el puente de la ciudad

Fig.123. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018. Modelos 3D, props.

Fig.124. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018. Modelo 3D farola y semáforos.

Fig.125. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018. Modelo 3D batería, recarga vida

Fig.126. Capcom: RE2, 2017. Gameplay

Fig.127. Konami: Silent Hill, 1999. Gameplay

Fig.128. Konami: PT, 2014. Gameplay

Fig.124. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018. Modelo 3D farola y semáforos.

Fig.129. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018. Gameplay.

Fig.130. Estefanía Gómez Sanz: Proyect669.exe, 2018. Modelado 3D, tuberías de las alcantarillas, steam pipes.

Fig.131. Visceral Games: Dante's Inferno, 2014

Fig.132. Insomniac Games: Ratchet and Clank, 2016

Fig.133. Insomniac Games: Ratchet and Clank collection,

Fig.134. Red Barrels Games: Outlast, 2016. Gameplay

Fig.135. Red Barrels Games: Outlast, 2013

Fig.136. Red Barrels Games: Outlast DLC, 2014

Fig.137. Naughty Dog: The Last of Us, 2016. Concept art de un infectado.

Fig.138. Naughty Dog: The Last of Us, 2016. Infección de hongos por las paredes.

10. ANEXOS

Artbook: Concept y modelado 3D.

Como extra para apoyar este trabajo se ha realizado un artbook con descripciones e historia para su mejor visualización y entendimiento.

Se puede descargar en el siguiente enlace:

<<https://mega.nz/#!XSh31I7Q!OZQ333WBflpcTdEZZfKvFWUorv9KkQe7ritcGVsygs>>

También se ha añadido un gameplay de la demo y su página Web.

Gameplay: <https://www.youtube.com/watch?v=rFVS_WRpVZU>

Y aquí está el enlace de descarga del ejecutable del videojuego (aun por mejorar) y el archivo de la página web (solo hay que ejecutar el index.exe)

DEMO:

<<https://mega.nz/#!SfZiAZRJ!Sp3Naf5AXOWjgxl1JmqVzTcz3CUGpFgecjTUAcJPaks>>

Página web:

<https://mega.nz/#!jTpUVIwJ!UQHBYwm89M40NfkK40f6ftgCieK_76DtEak2BLk8Gas>