

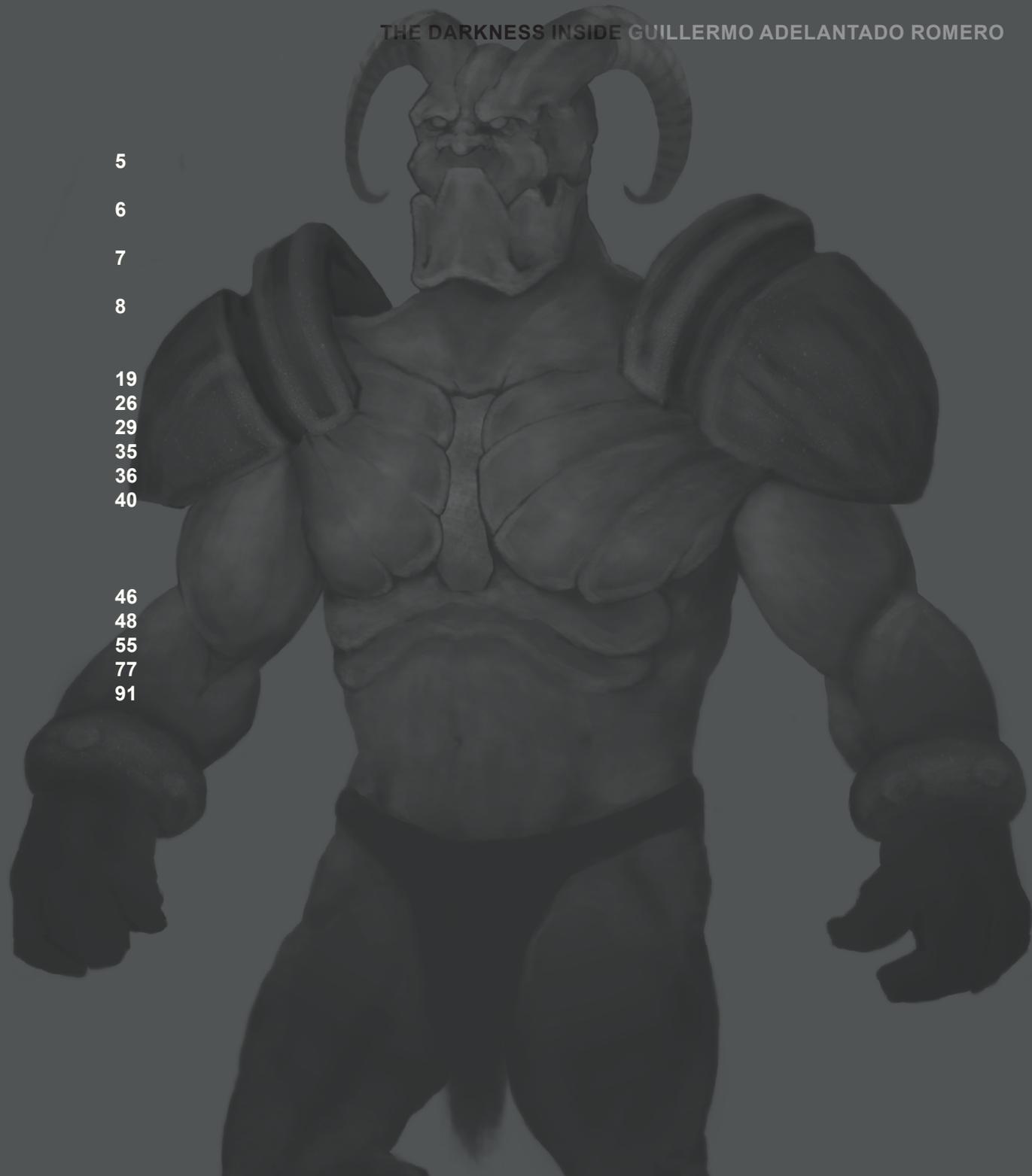


THE DARKNESS INSIDE

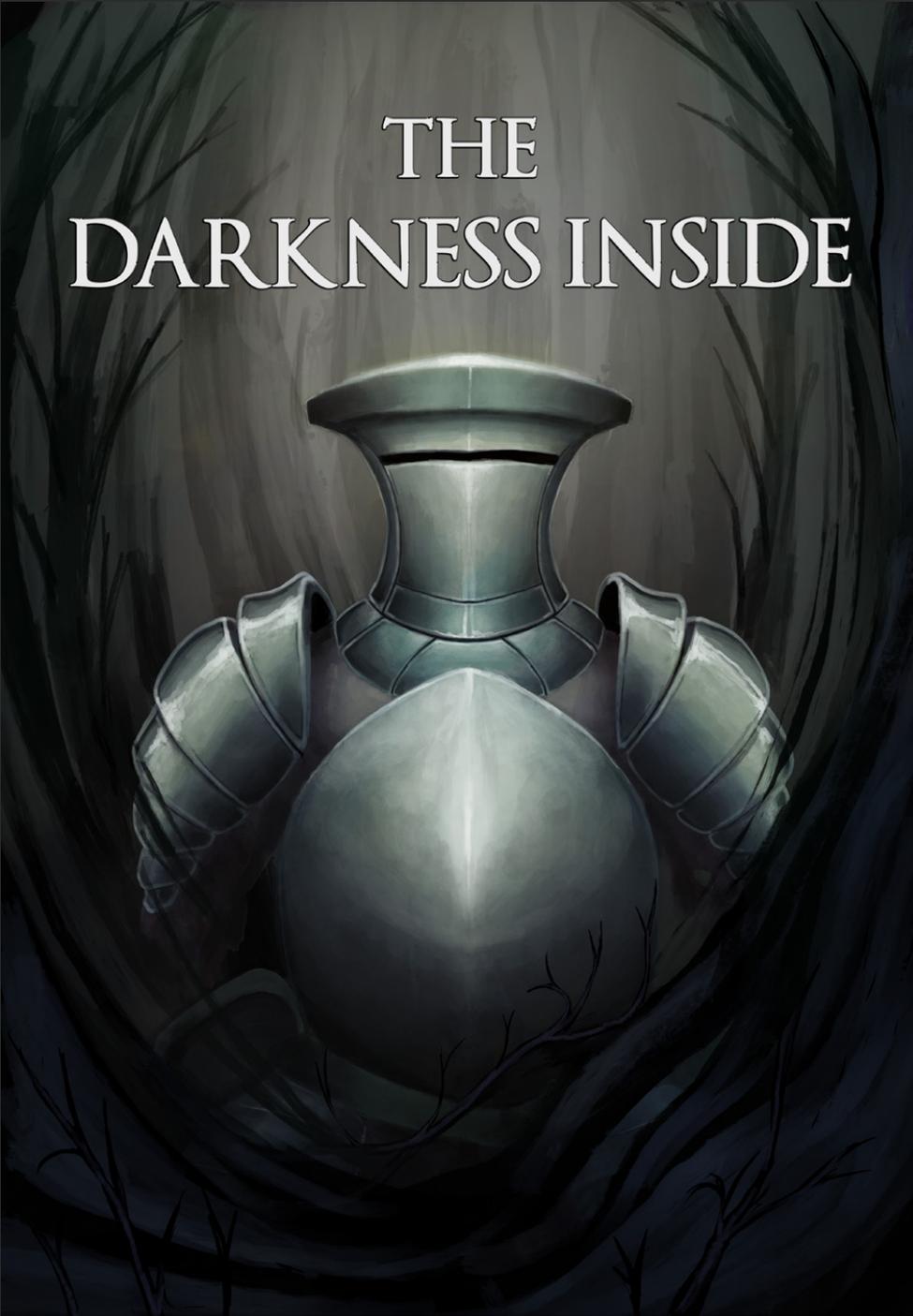
GUILLERMO ADELANTADO ROMERO

ANEXO TFG 2019/2020

BRAINSTORMING	5
MAPA CONCEPTUAL	6
BRIEFING	7
DOCUMENTACIÓN	8
ILUSTRACIONES	
PERSONAJES	19
PROPS	26
ESCENARIOS	29
ESCENA IN GAME	35
CARÁTULAS	36
CÓMIC	40
PROCESOS DE TRABAJO	
TABLAS DE CORRESPONDENCIA	46
MOODBOARDS	48
SILUETEO Y LINEART	55
PRUEBAS COLOR	77
PERSPECTIVAS	91



THE DARKNESS INSIDE



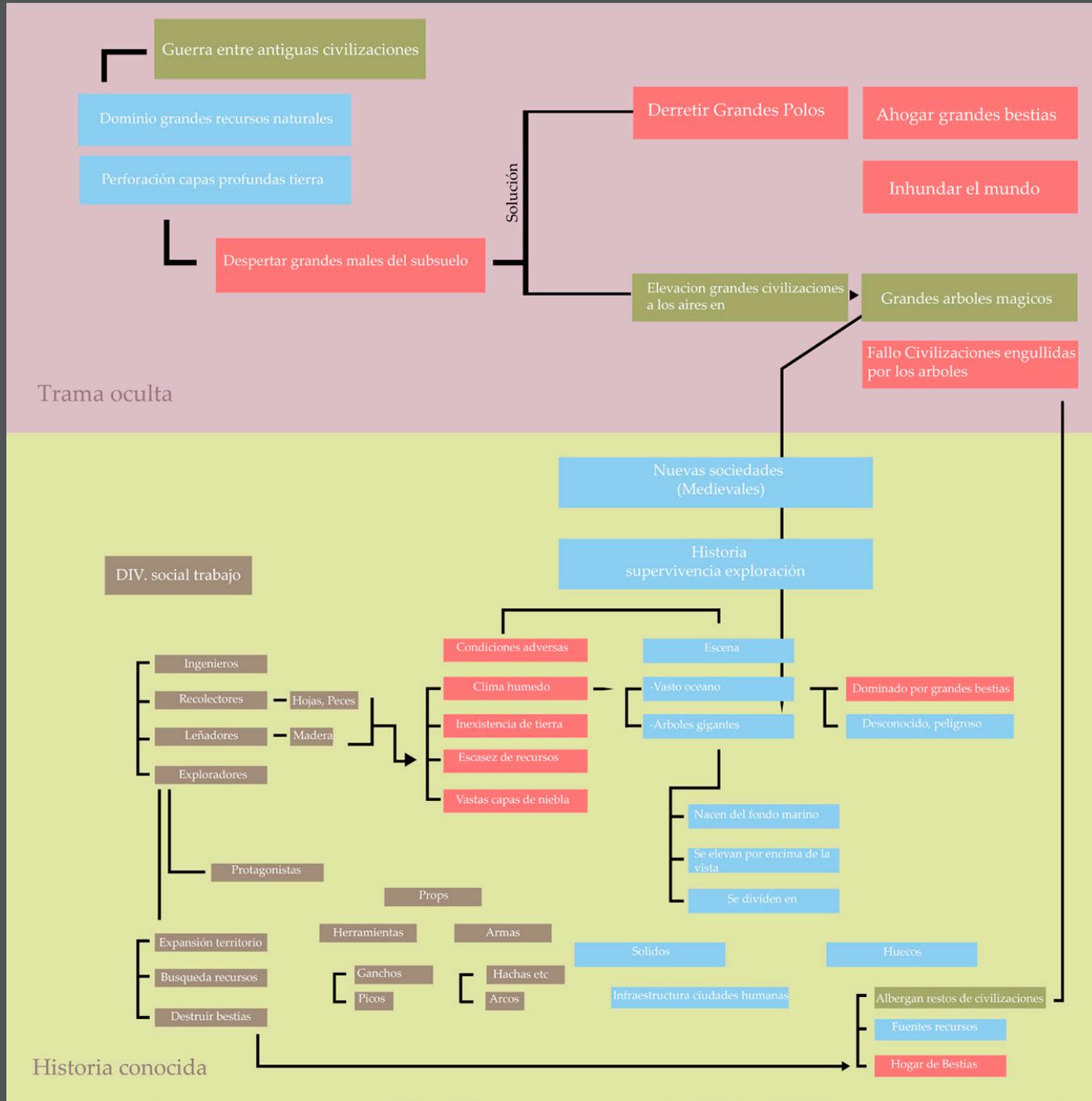
THE DARKNESS INSIDE

Guillermo Adelantado Romero

El dossier a continuación presentado es un anexo de la historia, artes finales y procesos de trabajo de The Darkness Inside, proyecto de Trabajo Final de Grado.

Este documento contiene el brainstorming original del proyecto así como el briefing y el mapa conceptual del lore del videojuego. Incluye la historia de los personajes que existen dentro del proyecto así como una breve descripción de los objetos y paisajes que forman parte del mundo. Así mismo, el documento incluye dos propuestas de carátulas del videojuego para PC, una propia a la estética general al proyecto y otra enmarcada en la paleta de color utilizada para referirse a la historia anterior al tiempo presente jugable. También se incluye un cómic que ilustra los conflictos entre los humanos y los demonios pensado como secuencia o cinemática en referencia a los conflictos que transcurren antes de la experiencia jugable. Este documento incluye también una vista general de como sería el gameplay del juego en vista de jugador y todos los procesos de trabajo llevados a cabo para las diferentes obras que se incluyen en este PDF.

1	Planta	40	m. toboga	76	quejigo	125	glorias
2	Humanoide	41	Cocodrilos	77	hoquera	126	musgo
3	Resistencia	42	Dioses	78	Volcán	127	Estrella
4	nombre rosa de la	43	Wawaketa	79	piscivotos	128	reptiles
5	Peste	44	Sequia	80	entes	129	estado
6	Humanas	45	Semuras	81	ent	130	Postapocaliptic
7	dero	46	Imperio	82	golén	131	postsoviet
8	Guerra	47	evolucionaje	83	ejagare	132	clonología
9	adversidad	48	arboles	84	colmena	133	EE UU
10	aire	49	monstruos	85	rayo	134	Tiranía
11	espacio	50	recursos	86	cusano	135	intihoe
12	cybernetico	51	Bilis	87	avuiro	136	desidentificación
13	China	52	Robot	88	sublime	137	esteta atmoda?
14	Bosco	53	universo	89	agitar	138	Tirola
15	Volar	54	cosmos	90	Piedra	139	humedad
16	medievo	55	guitarista	91	gusón	140	aislamiento
17	magia	56	Lord	92	meow	141	super-ventura
18	asta	57	Vengadora	93	Superheroe	142	Solead
19	arco	58	manos	94	titanes	143	osileica
20	goblin?	59	arañas	95	Dones	144	manana
21	Volar	60	toxinas	96	S.XX	145	guerra
22	nubes	61	aire	97	ganchos	146	Bo's?
24	Virus	62	Contaminación	98	marino	147	gluokescap
25	Digital	63	infección	99	recreo	148	medusa
26	godzilla	64	Cavina	100	subteraneo	149	verde
27	Agua	65	Superintendencia	101	pulpo	150	Sirena
28	Setas	66	enbalsamo	102	senarios	160	Japones
29	morado	67	Endiosmateria	103	pro's	170	arte en
30	Lluvia	68	Huevos	104	evolución	180	civilización
31	ácido	69	Parasitos	105	Senaje	181	postpunk
32	Steampunk	70	Trilobos	106	huevo		
33	marra	71	Zombis	107	mujeres		
34	S. XVIII?	72	minas	108	avido		
35	Egipto	73	Protocin	109	polos		
36	Basento	74	Relba	110	nieve		
37		75	laser	111	Costa		
38				112	alien		
39				123			
				124			



En el antiguo mundo, grandes civilizaciones del pasado erigieron sus ciudades sobre los ricos continentes que emergían de los mares. Las grandes civilizaciones vivieron en equilibrio durante mucho tiempo, a lo largo de los siglos se desarrollaron y comenzaron a expandirse por toda la tierra, los grandes recursos del mundo comenzaron a escasear y los intereses de las grandes naciones empezaron a confrontarse. La guerra se desató y el mundo quedó asolado por la lucha por el abastecimiento y la extracción de riquezas que sirvieran para mantener vivas las civilizaciones del mundo. Las reservas y minas de piedras preciosas, el oro y minerales, fuentes de poder mágico, comenzaban a desaparecer. Frente a la continua presión de la guerra, los grandes reinos decidieron adentrarse en el subsuelo y perforar capas más profundas de la tierra. En la continua búsqueda de minerales y riquezas los trabajos de perforación abrieron grandes pasajes subterráneos explotando nuevas minas hasta que un día, unos nuevos túneles descubrieron grandes cavernas enterradas donde al adentrarse despertaron los males ocultos del mundo. Las desatadas bestias del inframundo comenzaron a expandirse por la tierra y azotar con su ira los reinos de las antiguas civilizaciones, ante esta situación incontenible los grandes señores de la guerra decidieron reunirse y crear un plan de contención de sus nuevos enemigos. En una estrategia desesperada los humanos decidieron derretir los gigantes polos del mundo para inundar la tierra y ahogar con ello a sus rivales. Para salvar los reinos de los humanos se decidió elevar las civilizaciones a los aires y así evitar la inminente inundación del mundo, para ello se convocaron todos los grandes poderes de la magia de los distintos reinos y se decidió elevar la tierra a través de árboles gigantes mágicos que brotaran rápidamente del suelo. La magia fracasó desastrosamente al elevar las aldeas y ciudades engulléndolas por error y confinando a sus residentes a perecer dentro, dejando así, el mundo en calma.

Mucho tiempo después nuevas sociedades comienzan a surgir, algo diferentes, adaptadas. Nuevas tribus y pequeñas civilizaciones comienzan a emerger. La historia comienza ambientada en una sociedad medieval-tribal que vive exiliada en el mar (y sin memoria de cualquier pasado) habitando en la corteza de los grandes árboles que poblan el mundo. Toda gran superficie rocosa habitable (islas o continentes) han desaparecido del planeta con la memoria del mundo. La historia ha caído en el olvido y los mares han caído bajo el dominio de grandes bestias marítimas que acechan desde la profundidad ante cualquier movimiento en la superficie. Las sociedades sobreviven en un mundo adverso, húmedo, sobre el agua, en una continua lucha por la adaptación y la supervivencia en un ambiente naturalmente hostil. Los recursos escasean, los animales han prácticamente desaparecido y el sol existe eclipsado por densas capas de niebla. Las tribus emergentes sobreviven de una precaria pesca, recolección de madera y hojas que sirven para la construcción de infraestructuras habitacionales y pequeñas cantidades de recursos que pueden obtener de manera casi excepcional de algunos árboles huecos donde se encuentran pequeñas vetas de algunos metales o bestias y animales de los que obtener carne o cuero.

En un momento de adversidad cuando nuevos ordenes sociales empiezan a aflorar poniendo en riesgo el precario equilibrio comunal al generarse las primeras figuras de profetas y un principio de adoración a los grandes árboles, se comienzan a descubrir en

los árboles no solo fuentes de recursos orientados a la supervivencia de la especie, sino evidentes resquicios de las antiguas civilizaciones que allí quedaron encerradas. Sin comprender realmente que habían encontrado dentro de estos grandes árboles las nuevas sociedades decidieron enviar avanzadillas de exploradores a los grandes árboles huecos, pero muy pocas regresaron. Esto sirvió a algunas tribus como aliciente a su endiosamiento de la figura del bosque y expandir la idea de la inviolabilidad de su sacralidad mientras que otras vieron en ello una oportunidad de investigación, la necesidad de explorar y recolectar lo necesario para la supervivencia y expansión de las tribus

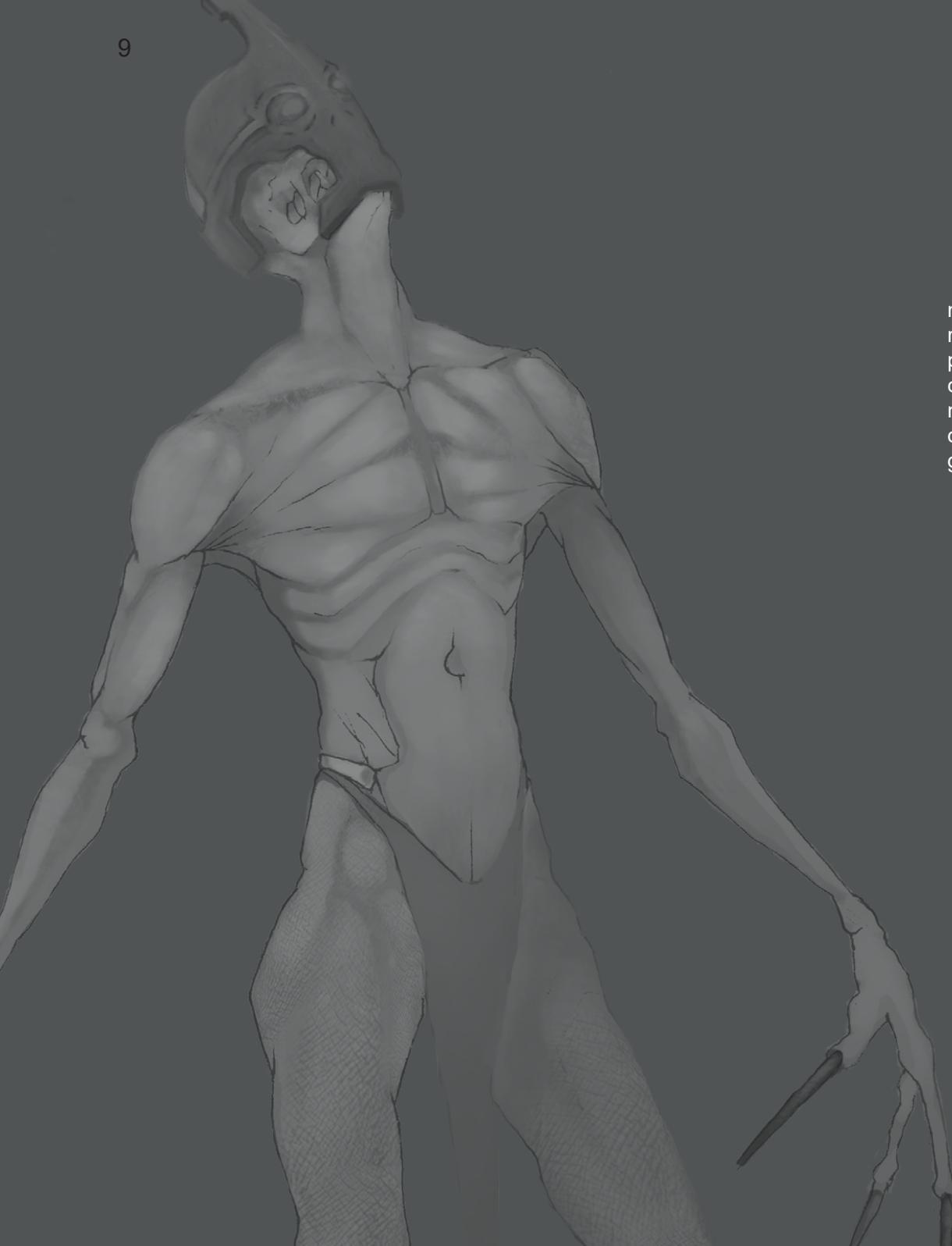
Kashora una joven exploradora es enviada de manera secreta al interior de los árboles para descubrir la historia oculta que albergan y detener la expansión del sectarismo en las tribus.

KASHORA

Protagonista del juego y la líder de grupo de exploración. Una mujer joven de 26 años de complexión atlética.

Ágil fuerte y pragmática domina distintas disciplinas de lucha y armas así como herramientas. El desarrollo personal y estilo de lucha de la protagonista corre a cargo del jugador y de sus diferentes intereses dentro del juego. Por ello se diseñó con tres aspectos según el estilo de lucha escogido.





LOS WAIT

Figuras antropomorfas de tez extremadamente pálida, restos o antiguos humanos herederos de las antiguas civilizaciones ya destruidas. Sin aparente uso de razón atacan todo lo que se adentre en su territorio. De largos y poco musculados pero fibrosos brazos. Complexión cambiante entre individuos, pero generalmente casi escuálidos, muchos han evolucionado artificialmente por los estragos de la magia existente en los árboles gigantes donde habitan. Gracias a la contaminación de la magia desarrollaron en sus cuerpos metales u otros materiales que les protegen de las agresiones que también son usados para atacar.

LOS DEMONIOS

Poderosos demonios casi inexistentes, para la mala suerte del jugador alguno ha sobrevivido sin que ellos lo sepan en lo mas profundo de los grandes árboles huecos, atrapados allí por error en una estrategia casi desesperada de los antiguos reinos, duermen a la espera de ser despertados como lo fueron en el pasado por las antiguas civilizaciones. De aspecto semi humano y semi animal son figuras enormes inbuidas en fuego con un gran poder de destrucción.



LOS GUERREROS DE TERRACOTA

Se tratan de guerreros artificiales de tierra creados por las antiguas civilizaciones para enfrentarse a los demonios del inframundo. No gozan de voluntad propia y tras la pérdida de sus capitanes humanos se hayan en reposo dentro de los árboles atacando todo lo que consideran amenazas. Dentro del juego algunos de estos personajes son habitados como conchas de mar por otros seres que los utilizan a voluntad e interactúan con el jugador de manera puntual.





LOS CABALLEROS DE HIERRO

Son el escalafón superior de los guerreros de terracota. Se tratan de igual manera de soldados artificiales creados contra los demonios por los humanos. Estos son capaces de ordenar y mandar ordenes a los guerreros de terracota y existen dentro del juego como jefes de zona a los que el jugador debe enfrentarse para sobrevivir.

PICOS

Dobles picos unidos por una cadena sirven para escalar por la corteza de los árboles sirven a su vez como armas en casa de ser necesario. Es una herramienta genérica para cualquier explorador, está hecha con el metal reforzado para garantizar un gran agarre.



CONSUMIBLES

Se trata de objetos que se craftean dentro del juego o se sueltas por los enemigos o que se encuentran por el territorio. Sirven al jugador para recuperar vida u obtener mejoras temporales para superar zonas o enfrentarse a enemigos.



CAMPAMENTO

Bosque de árboles gigantes extendidos a donde alcanza la vista que hunden sus troncos en la profunda agua y elevan sus copas por encima de la vista. En sus amplios troncos las infraestructuras humanas de madera descansan sus cimientos expandiéndose alrededor de los árboles. Los poblados se unen entre ellos por puentes colgantes. Una densa niebla generada por el mar nubla la vista. En el mar habitan, al acecho, las grandes bestias marítimas.

RUINAS. ÁRBOL GIGANTE (interior)

Interior de los árboles gigantes. En ellos habitan los Wait y otras bestias. En su interior se encuentran los restos de las grandes civilizaciones del pasado. El interior de los árboles gigantes gozan de naturaleza propia, formaciones rocosas, cascadas y vegetación. Se trata de escenarios húmedos oscuros y abandonados descubiertos a través de huecos en los árboles.

MUNDO ANTIGUO

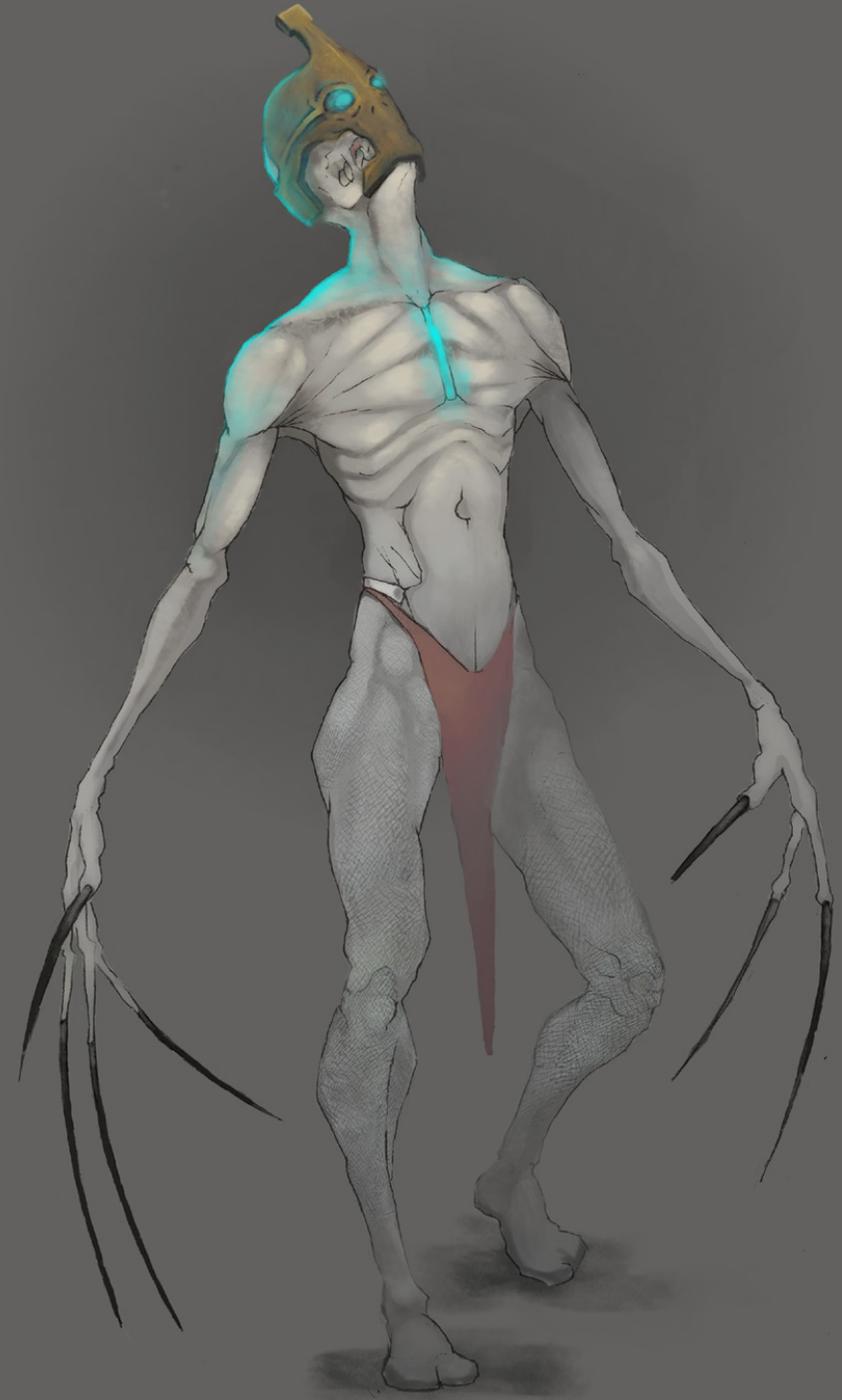
Se trata de escenarios de un mundo sin nombre conocido en la trama. Estos escenarios son visitados en el juego solo en forma de cinemáticas a través de flashbacks. Representan en el juego la fuerza de las antiguas civilizaciones y sirven de contrapunto a las ruinas que son el presente del videojuego. Al contrario que la paleta de color estandar estos escenarios incluyen colores cálidos como metáfora del ocaso o el fin.



gurdro_











GURDRO_























THE DARKNESS INSIDE



THE DARKNESS INSIDE



"...SUBLIME, EL MEJOR DLC DEL AÑO..."

-3DJUEGOS.COM



Espacios y ambientes remodelados

Los mismos escenarios del juego original con motor gráfico de última generación.

Nuevos escenarios 3D

Viaja al pasado antes del gran cataclismo y conoce el mundo antes de ser destruido.

ESTA EDICIÓN INCLUYE EL SIGUIENTE CONTENIDO ADICIONAL:

- Cinématicas exclusivas
- Actualización combate 2.0
- Libro de Arte edición limitada

Manual y textos en castellano

REQUISITOS MÍNIMOS DEL SISTEMA PARA WINDOWS**

Windows® XP Service Pack 2 o superior · Intel® Core 2 Duo 2.0 GHz, Core i3, AMD Athlon 64 X2 o superior · 2 GB de RAM · Tarjeta gráfica NVIDIA® GeForce® 7800, ATI X1800, Intel® HD 3000 o superior (256 MB de RAM de vídeo y Shader Model 3.0 o superior) · 25 GB de espacio disponible en el disco duro · Conexión a Internet de banda ancha · Ratón y teclado

*Debido a posibles cambios, los requisitos del sistema pueden cambiar con el tiempo y podría ser necesario actualizar el sistema (o reemplazarlo por uno nuevo) para poder seguir jugando.

ATENCIÓN: No válido para la venta una vez abierto. Prohibida la reventa. Es necesario aceptar algunos acuerdos y tener conexión a Internet. Los jugadores serán responsables de abonar las cuotas de conexión a Internet necesarias. No se permite jugar a menores de 12 años.



THE DARKNESS INSIDE



STEAM®

THE DARKNESS INSIDE





Espacios y ambientes remodelados

Nuevos escenarios 3D

Los mismos escenarios del juego original con motor gráfico de última generación.

Experiencia de juego sin pantallas de carga. ¡Atmósfera jugable!

ESTA EDICIÓN INCLUYE EL SIGUIENTE CONTENIDO ADICIONAL:

- Cinemáticas exclusivas
- Actualización combate 2.0
- Libro de Arte edición limitada

Manual y textos en castellano

REQUISITOS MÍNIMOS DEL SISTEMA PARA WINDOWS**

Windows® XP Service Pack 2 o superior · Intel® Core 2 Duo 2.0 GHz, Core i3, AMD Athlon 64 X2 o superior · 2 GB de RAM · Tarjeta gráfica NVIDIA® GeForce® 7800, ATI X1800, Intel® HD 3000 o superior (256 MB de RAM de vídeo y Shader Model 3.0 o superior) · 25 GB de espacio disponible en el disco duro · Conexión a Internet de banda ancha · Ratón y teclado

*Debido a posibles cambios, los requisitos del sistema pueden cambiar con el tiempo y podría ser necesario actualizar el sistema (o reemplazarlo por uno nuevo) para poder seguir jugando.

ATENCIÓN: No válido para la venta una vez abierto. Prohibida la reventa. Es necesario aceptar algunos acuerdos y tener conexión a Internet. Los jugadores serán responsables de abonar las cuotas de conexión a Internet necesarias. No se permite jugar a menores de 12 años.



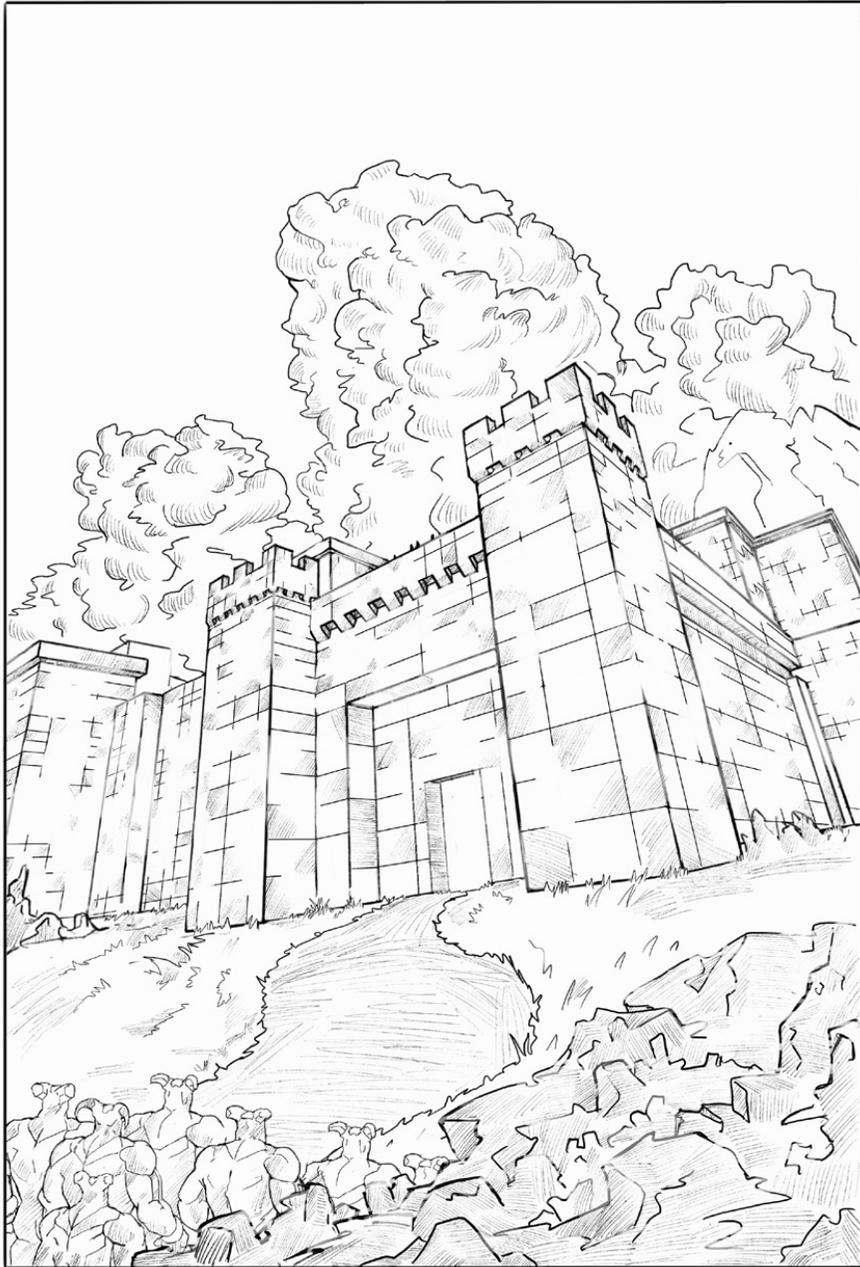
THE DARKNESS INSIDE

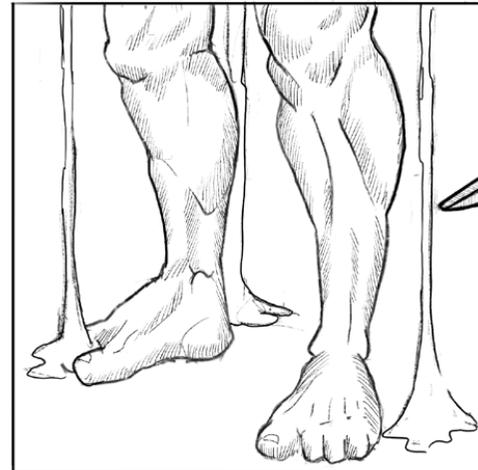
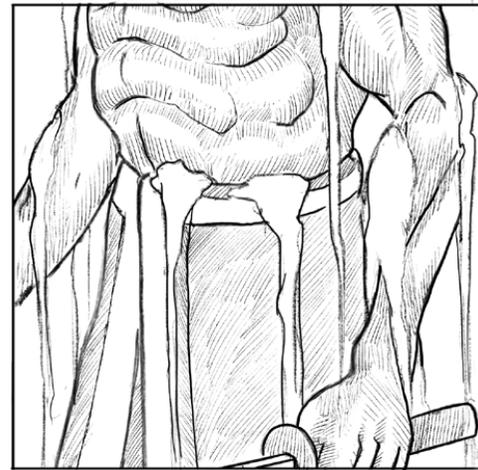
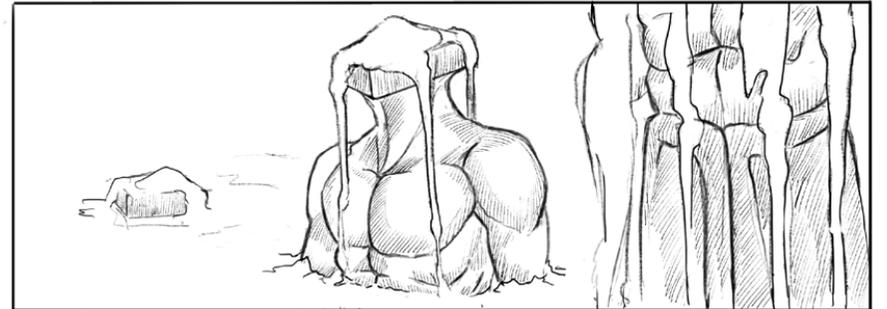
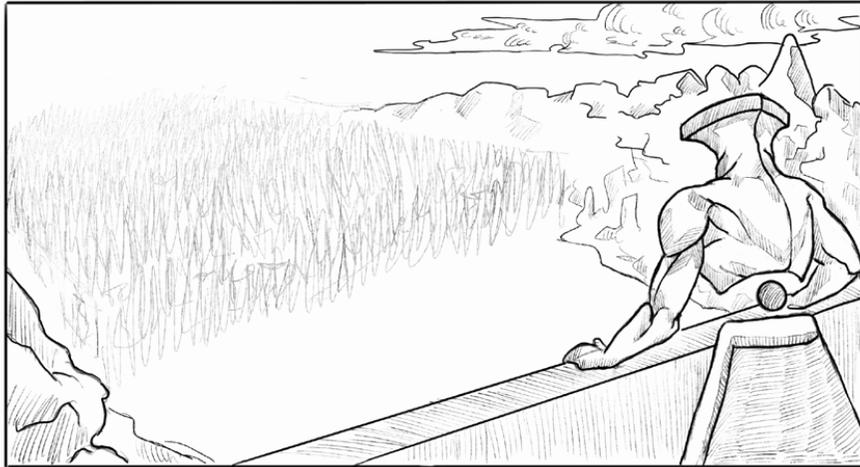
THE DARKNESS INSIDE

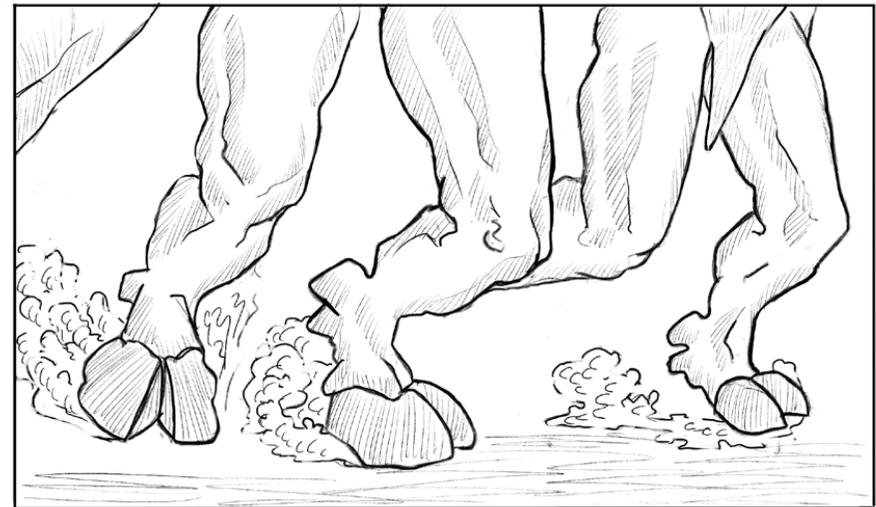
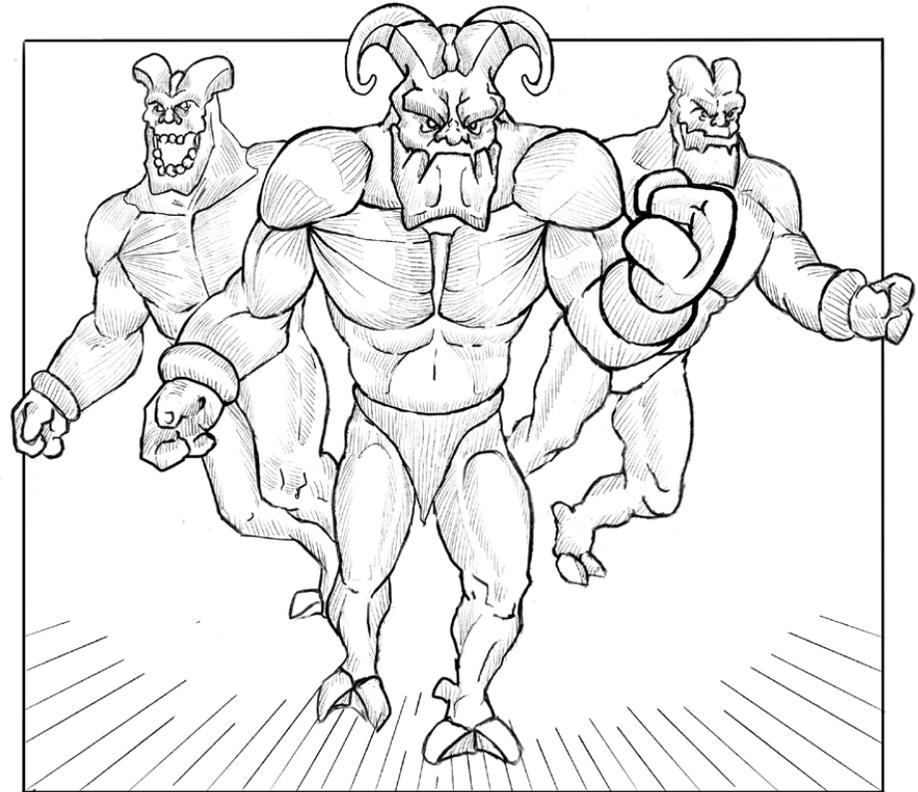
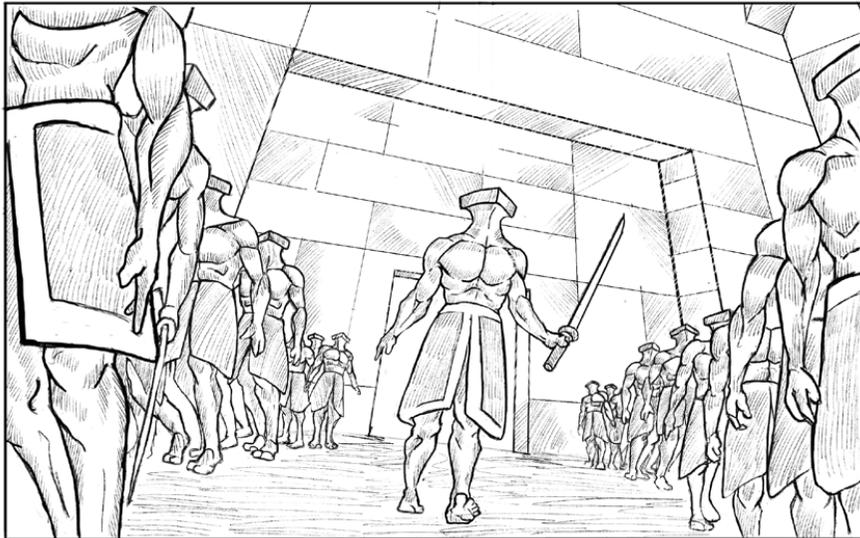
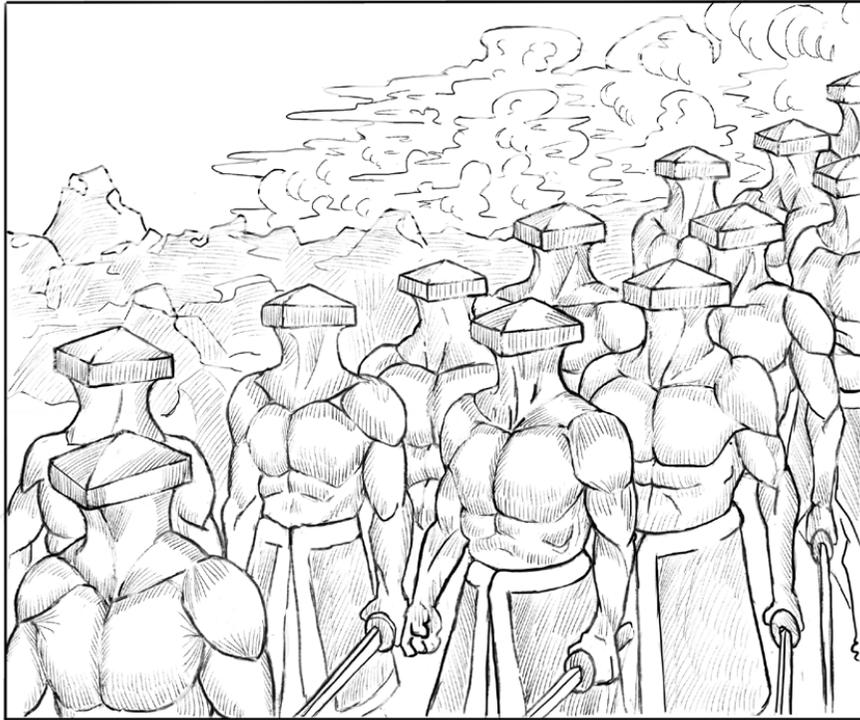


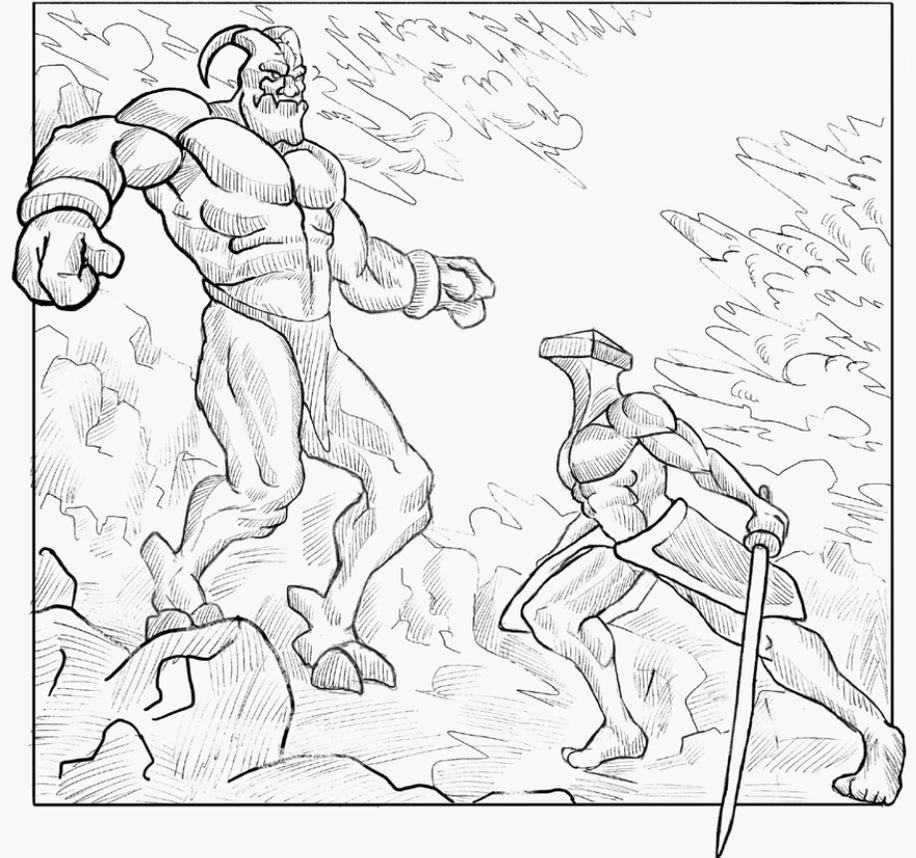
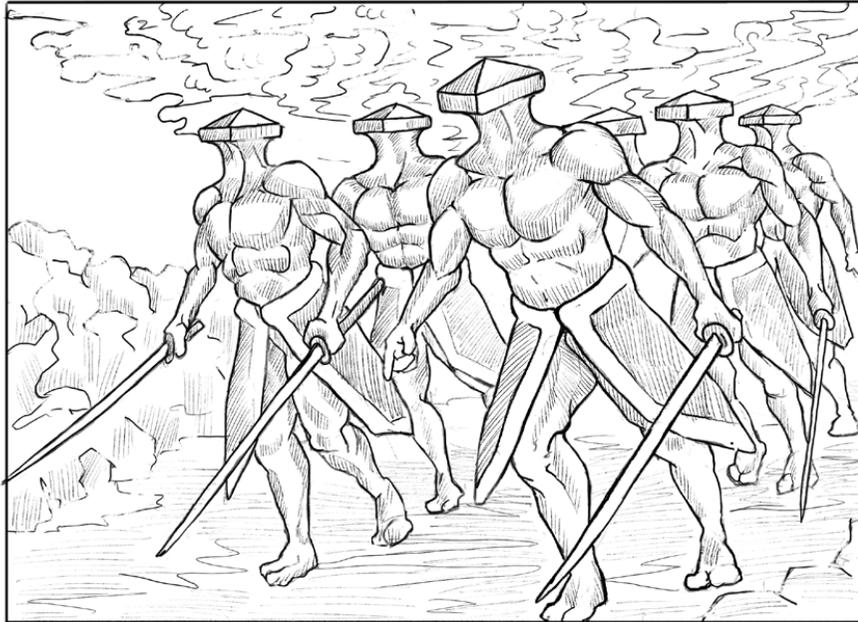
STEAM®

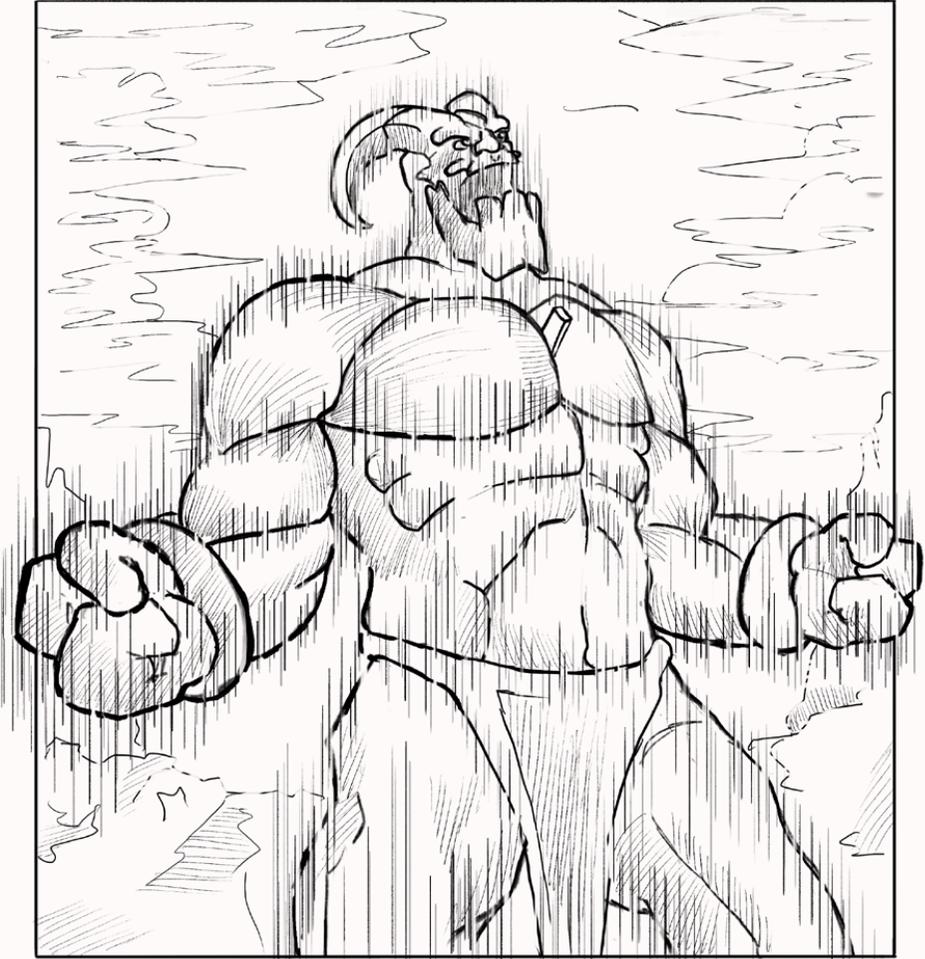














Kashora



WAIT



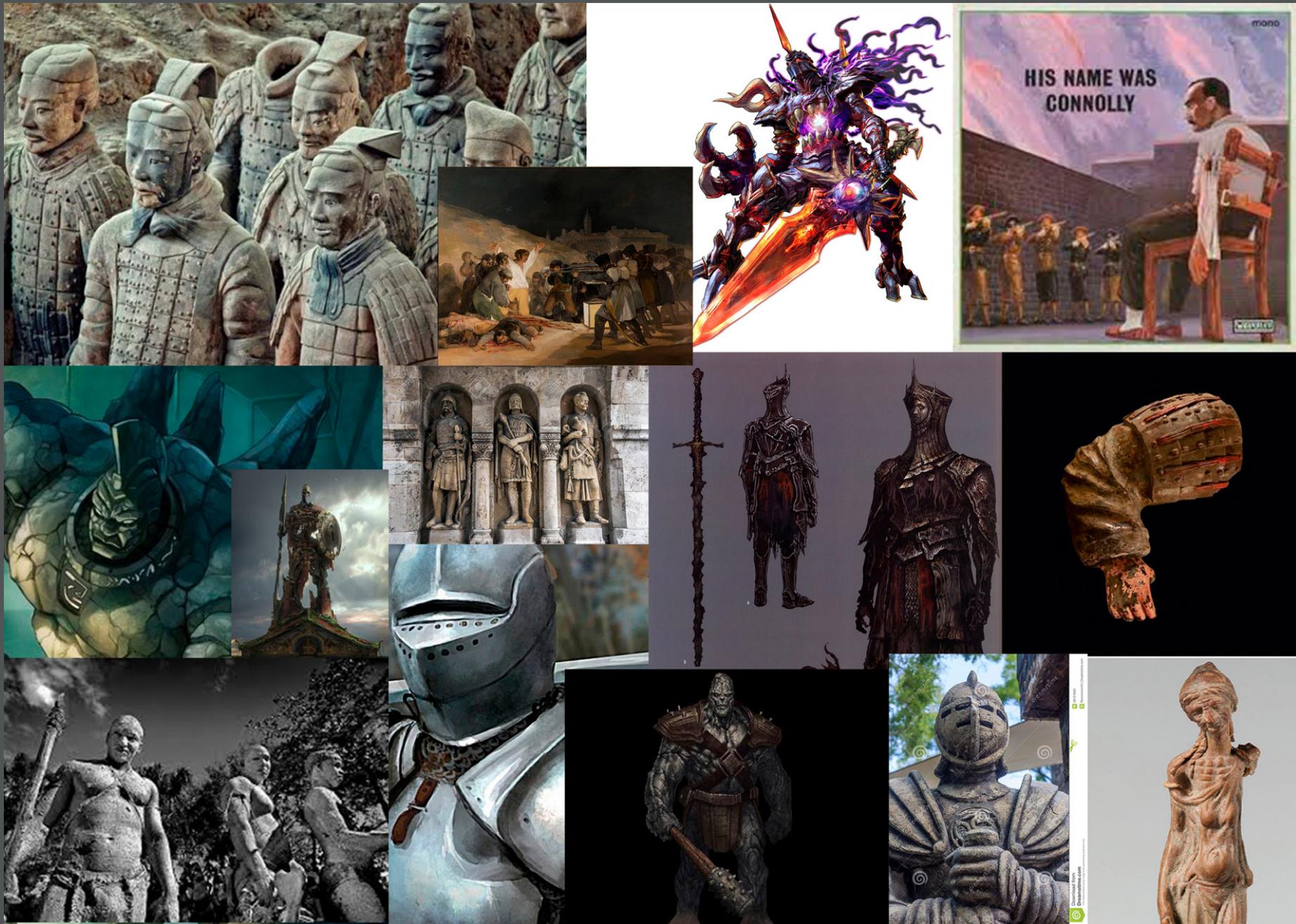
DEMONIOS



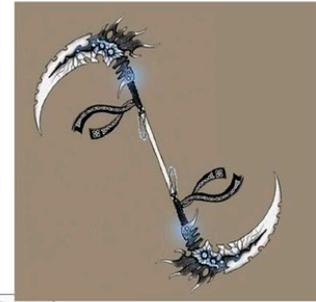
Stefan
ZWEIG

La lucha
contra el demonio

GUERREROS DE TERRACOTA/CABALLEROS DE HIERRO



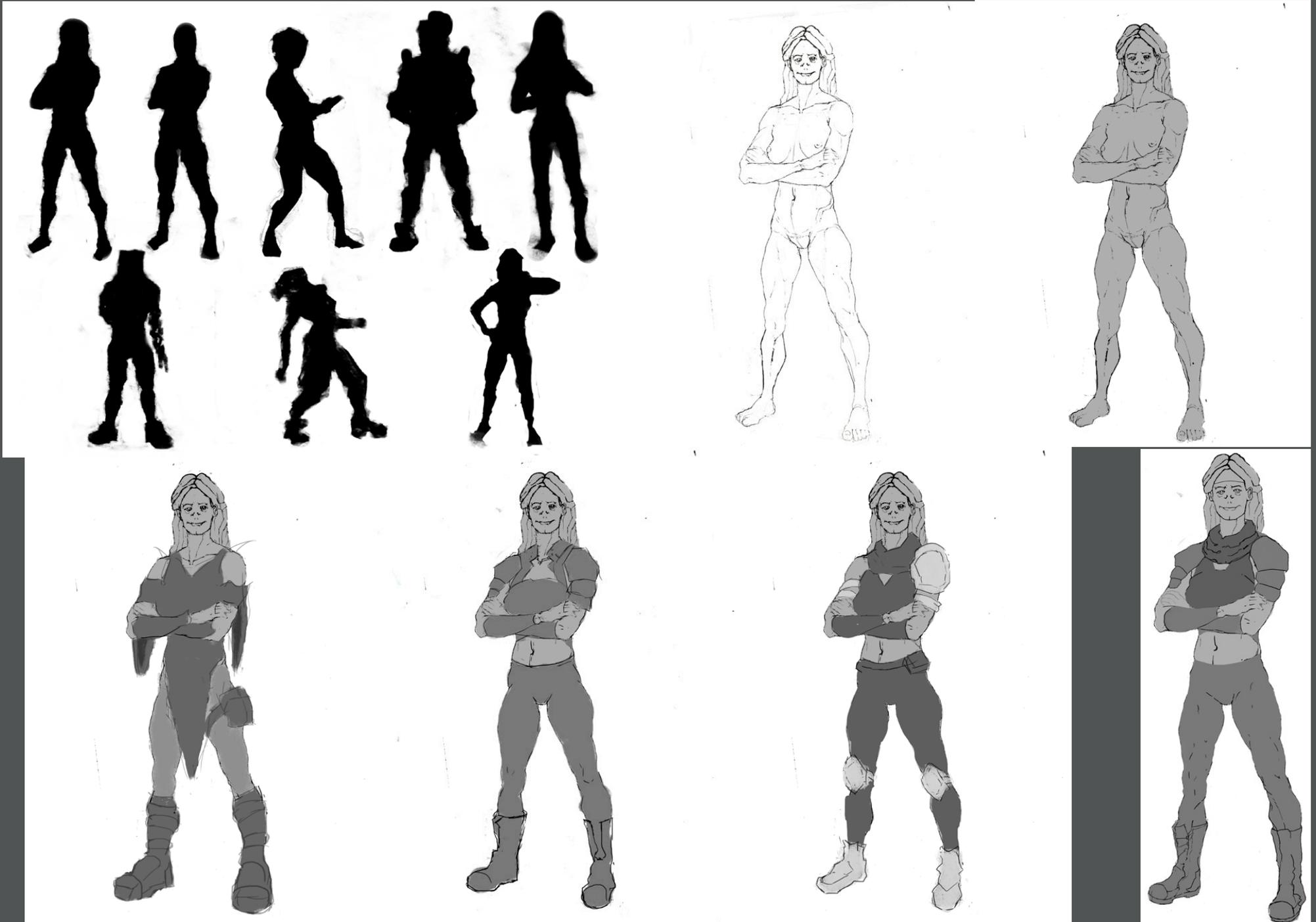
Picos

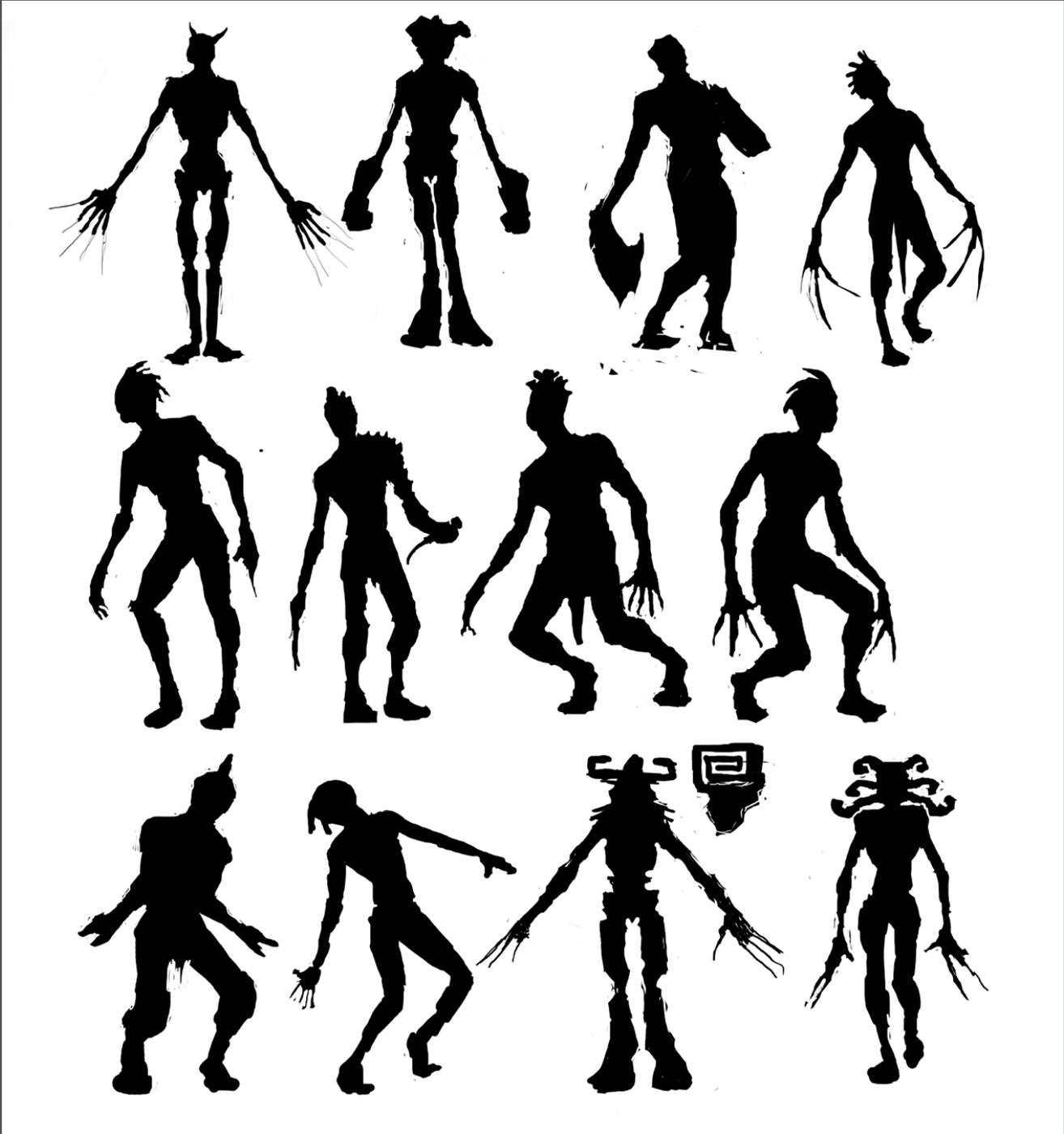


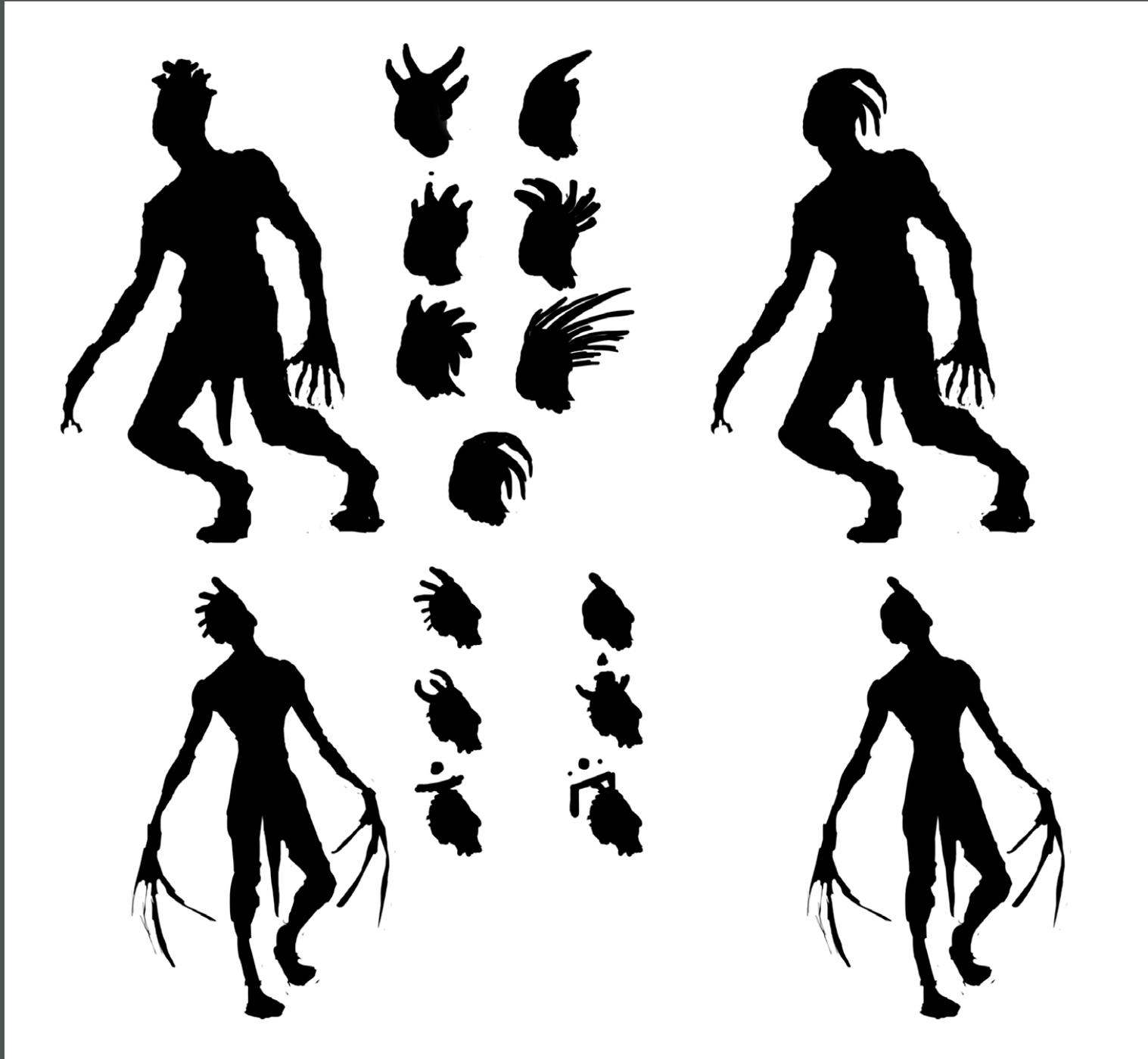
Campamento

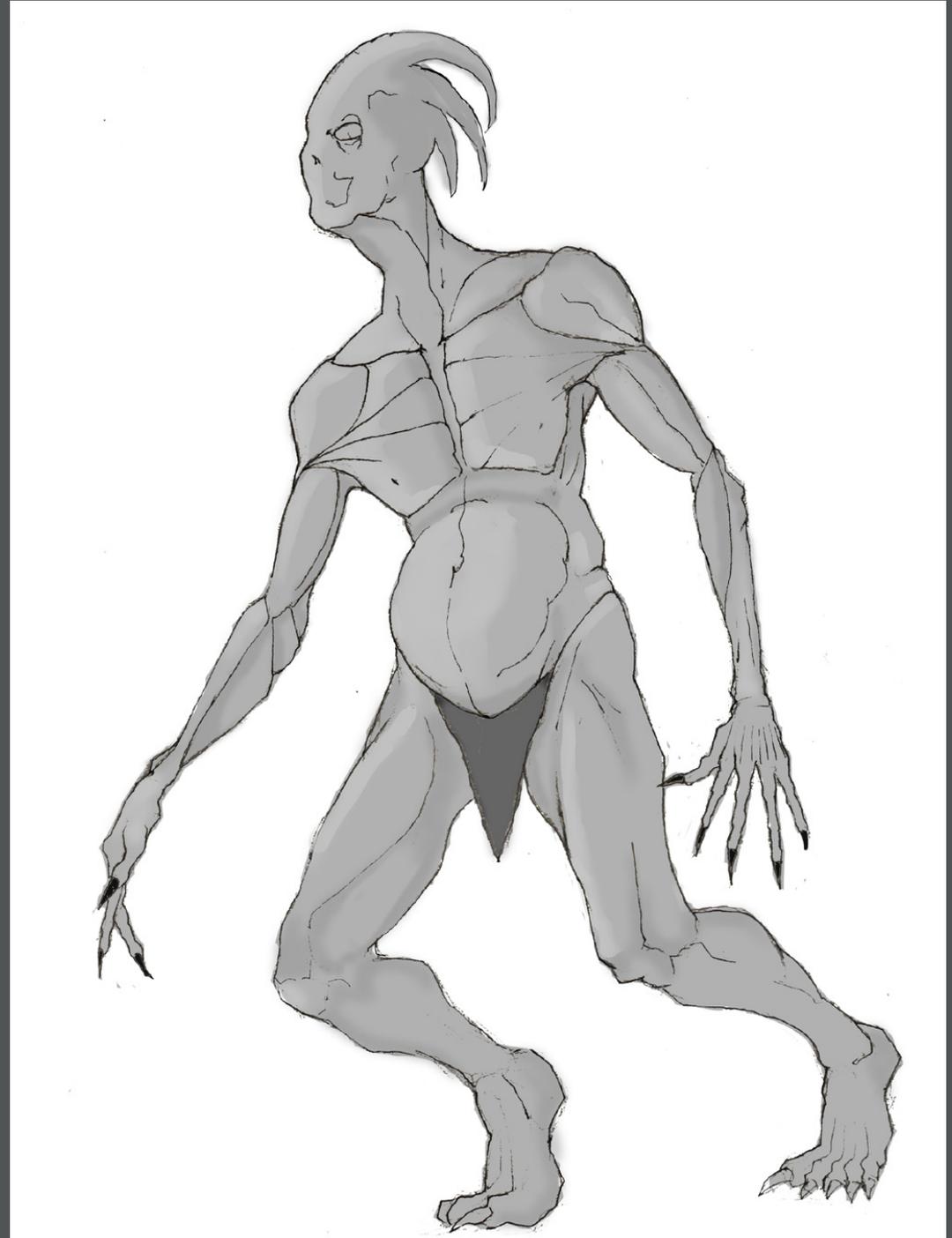
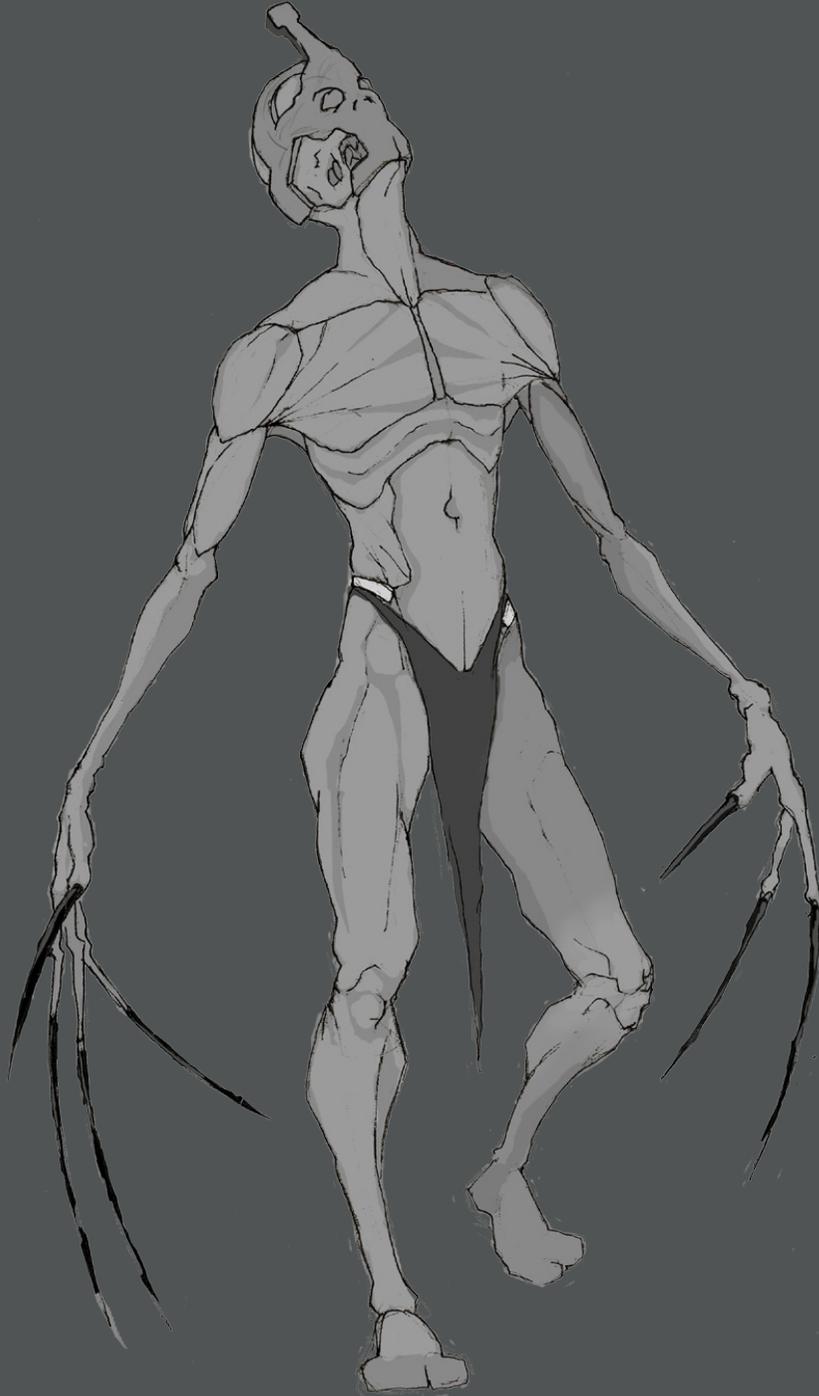
CIUDAD MAR Y PANTANO



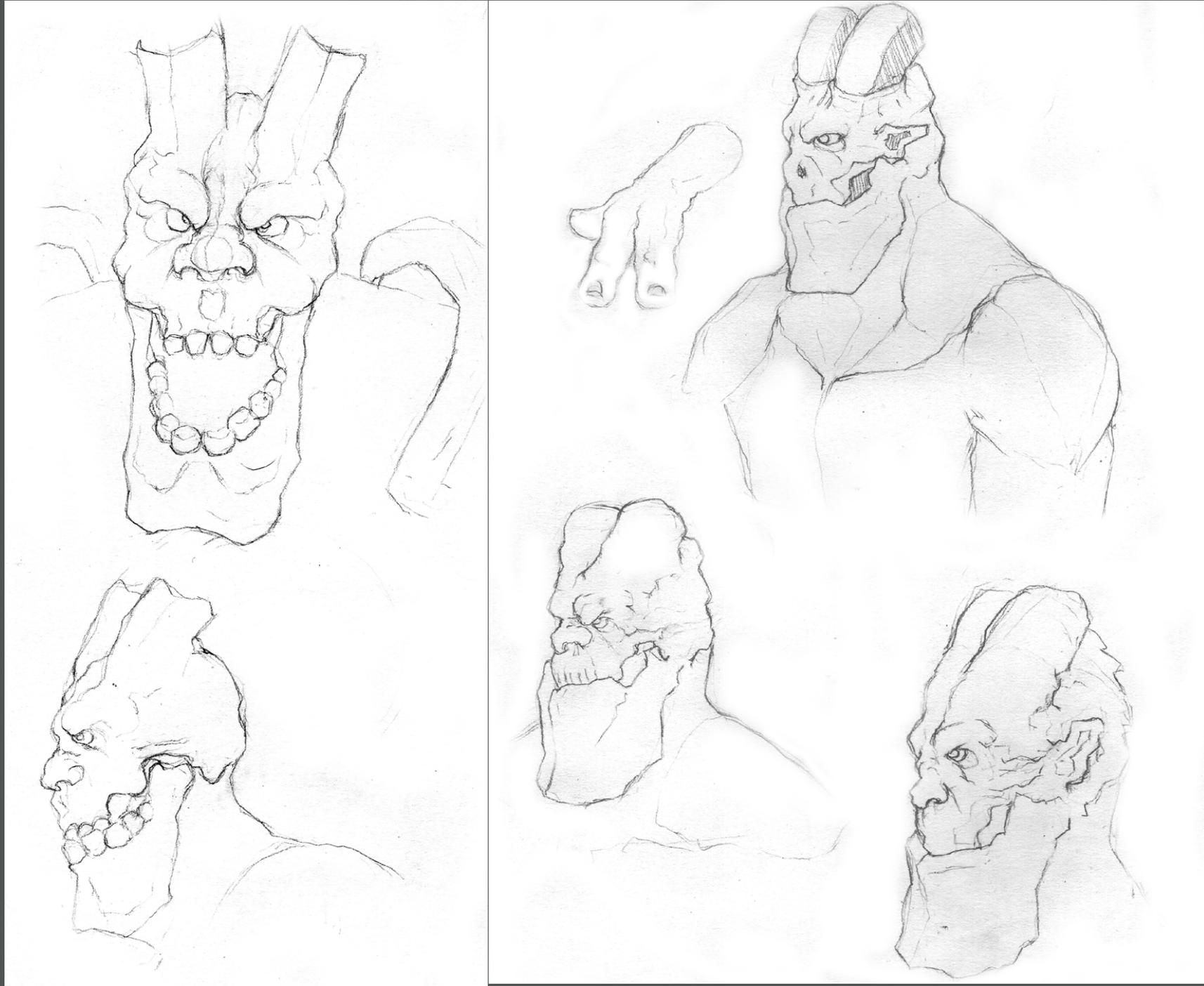


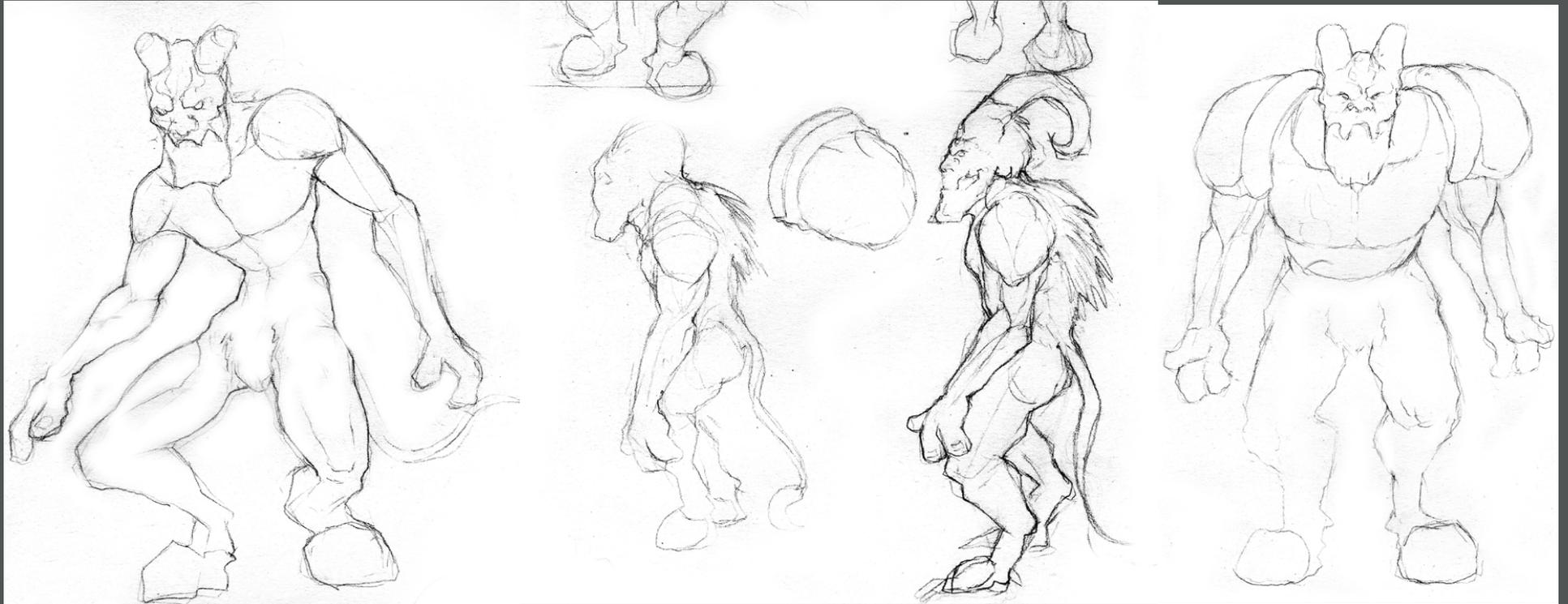




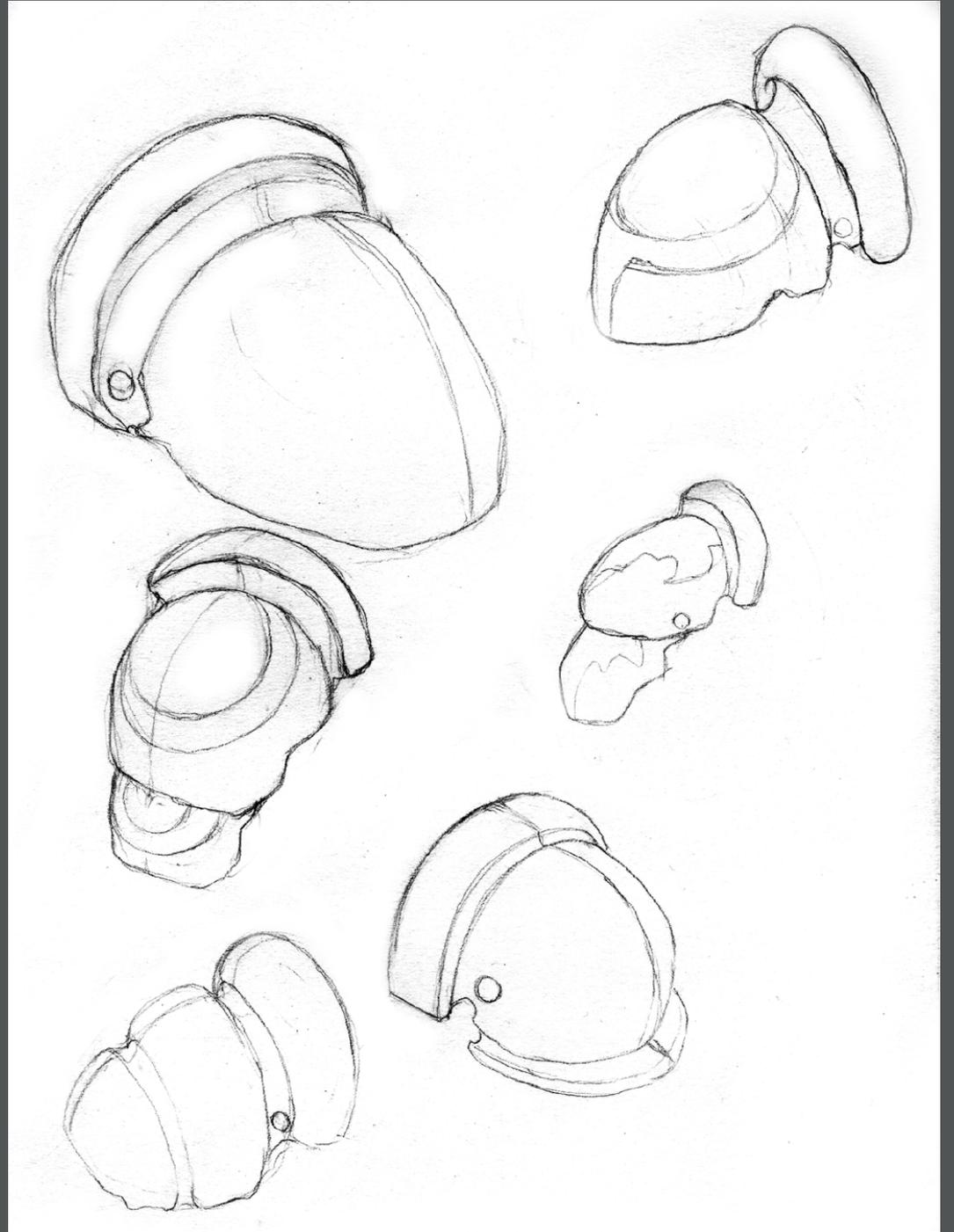


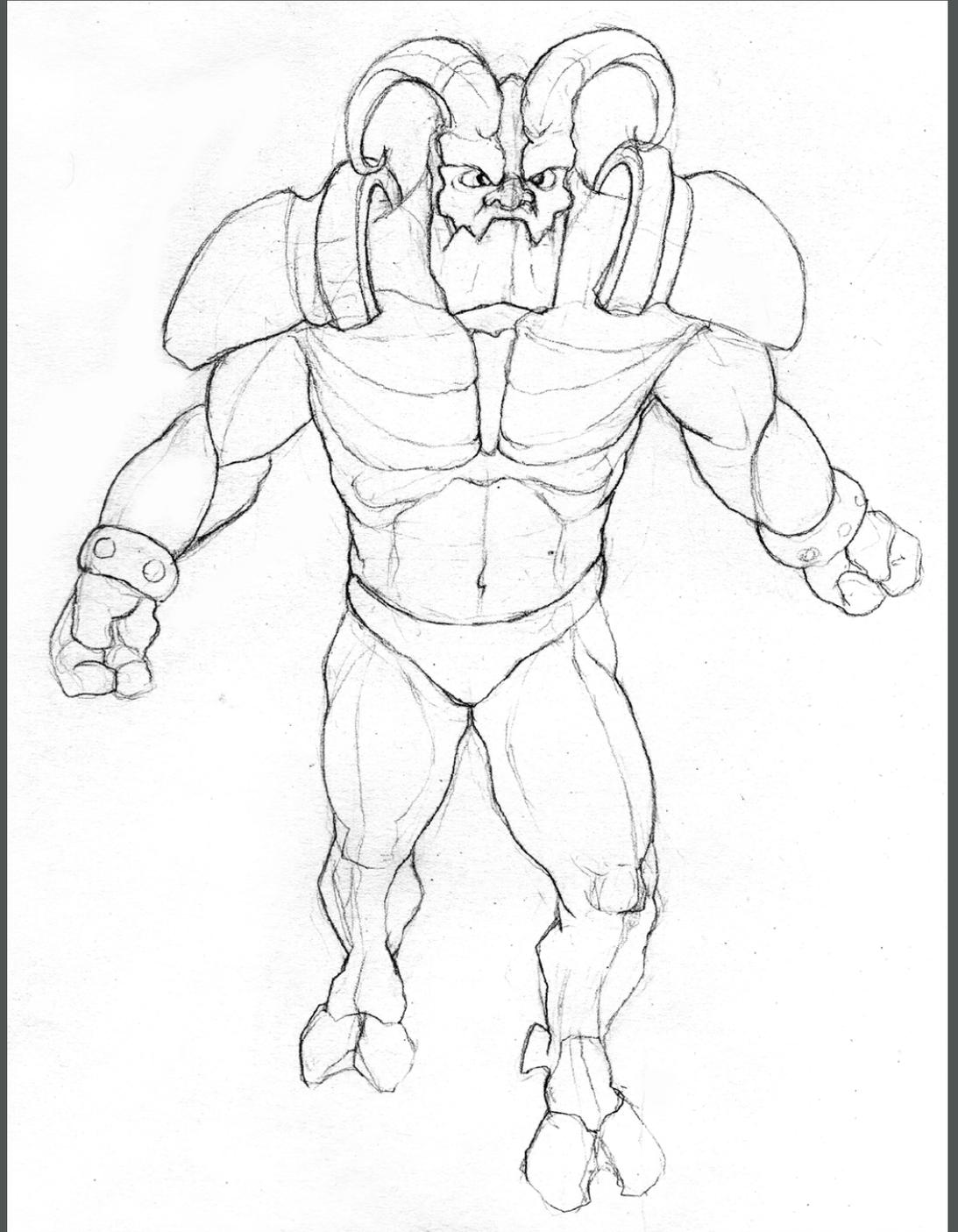








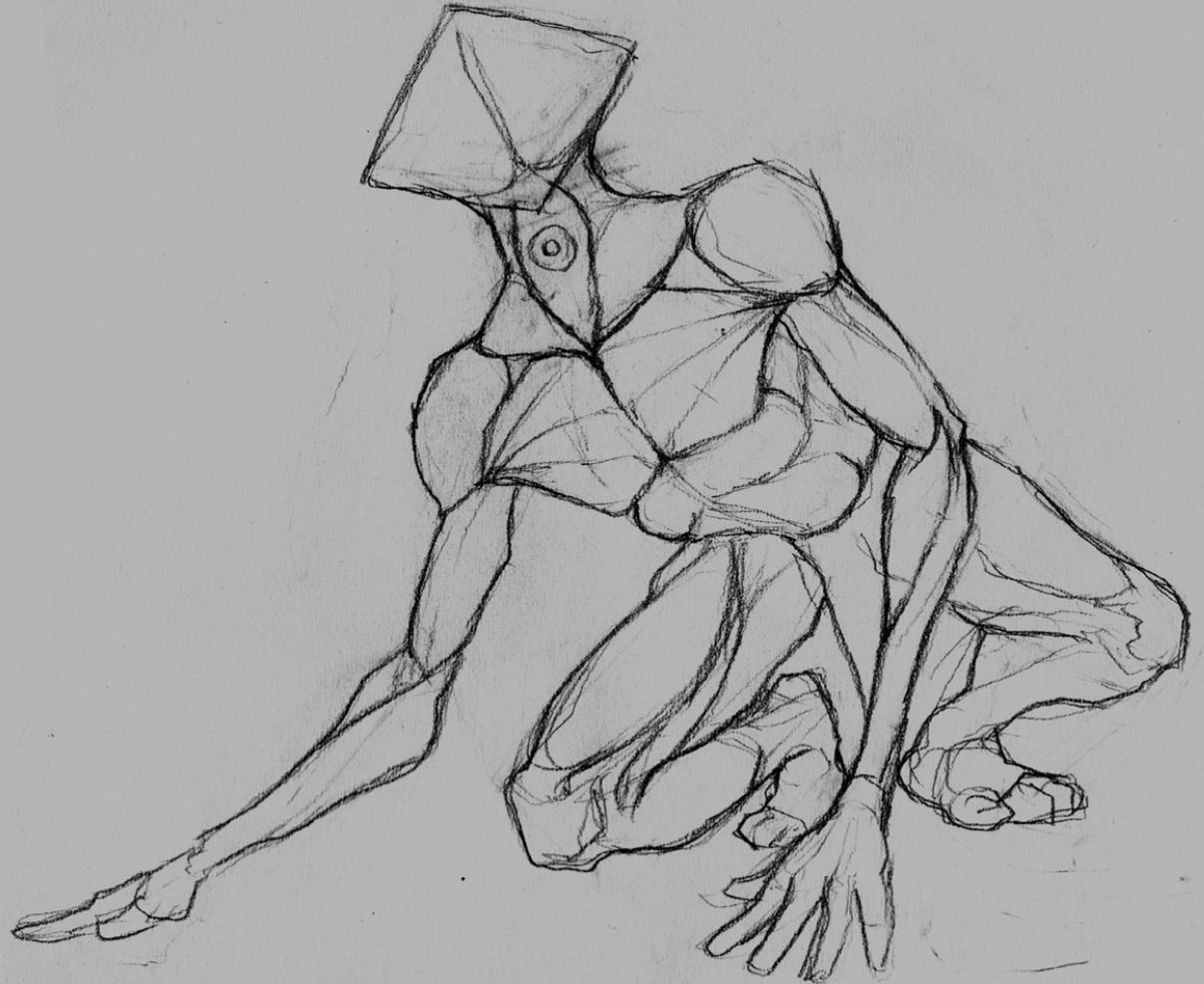


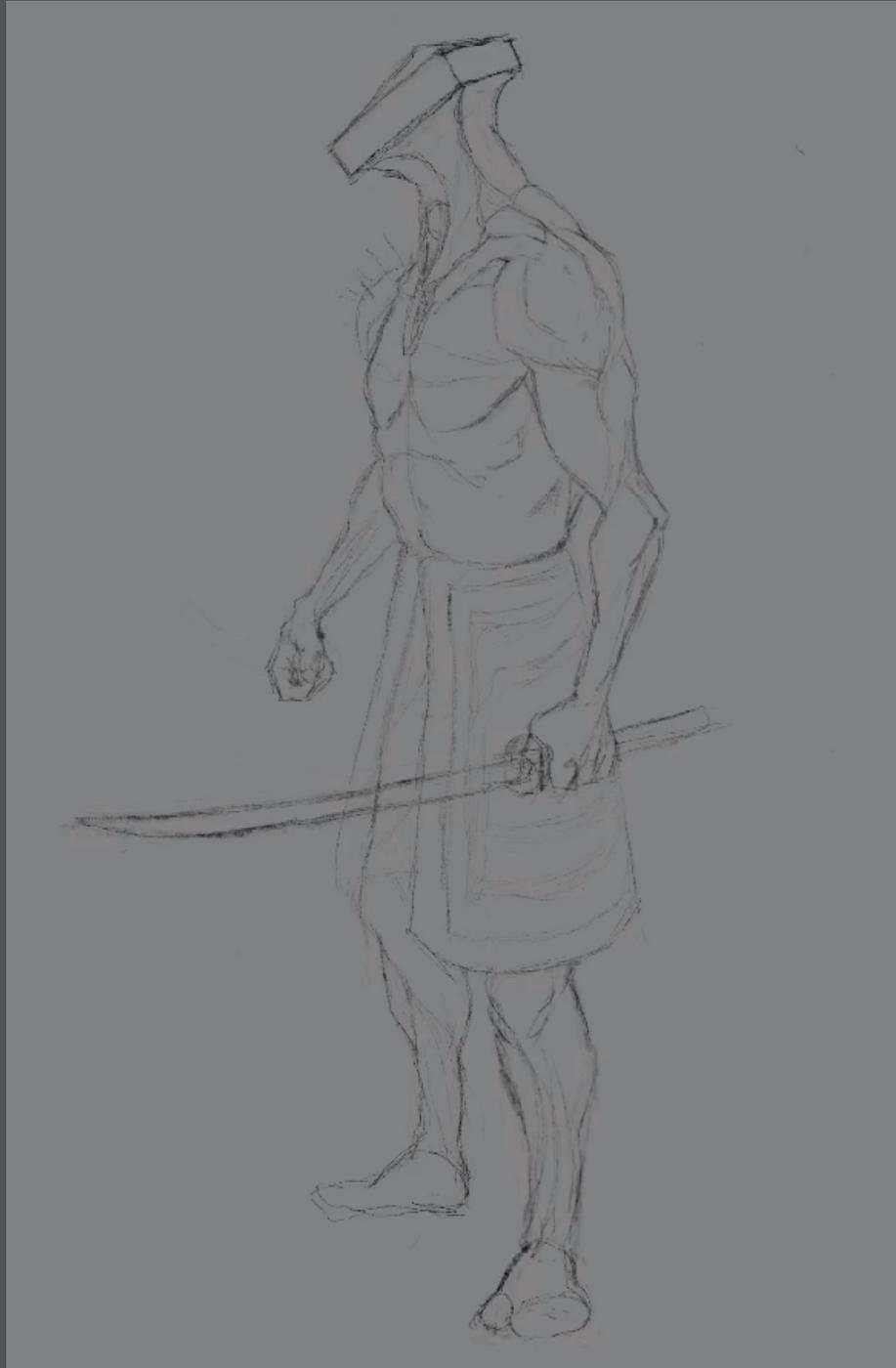




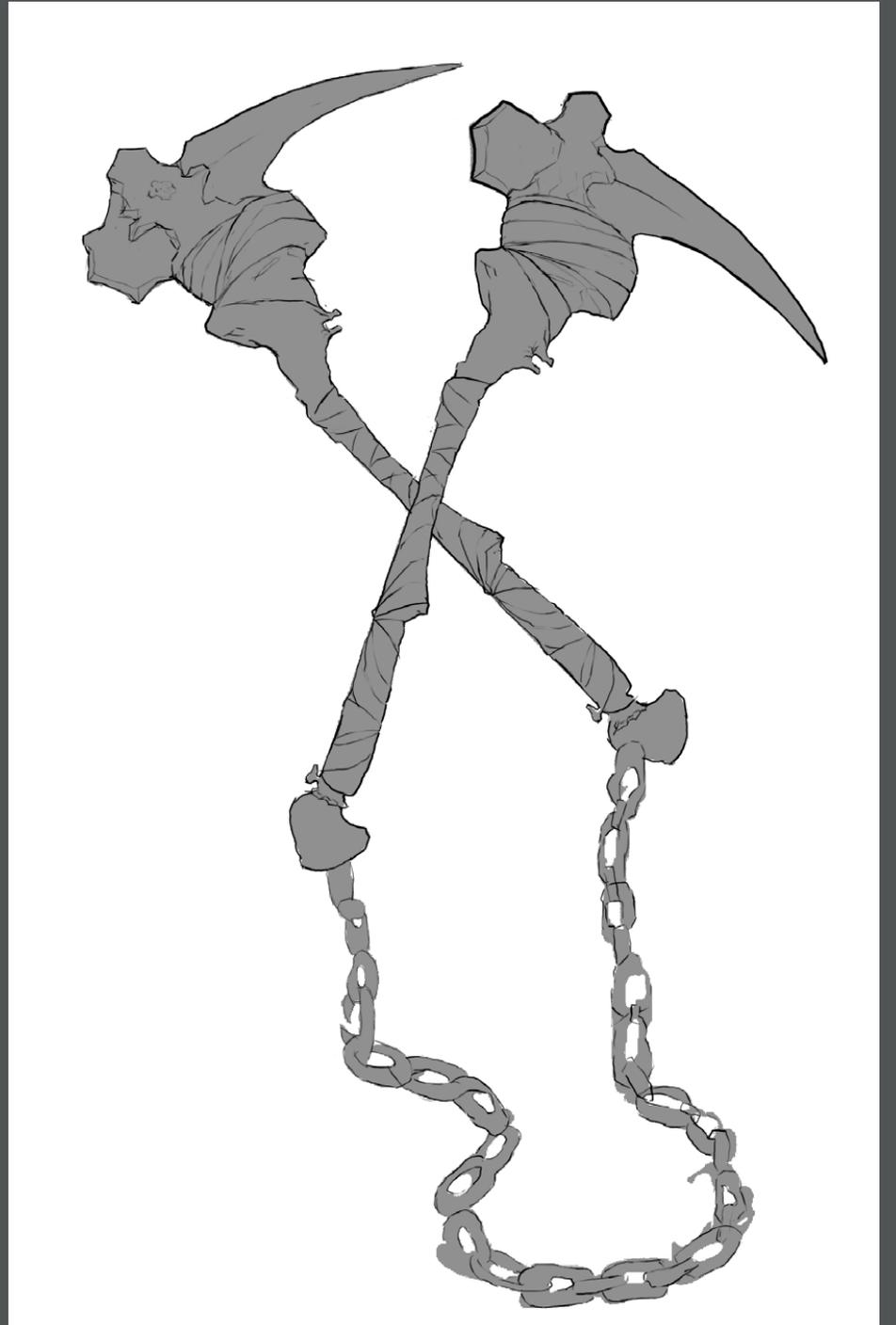
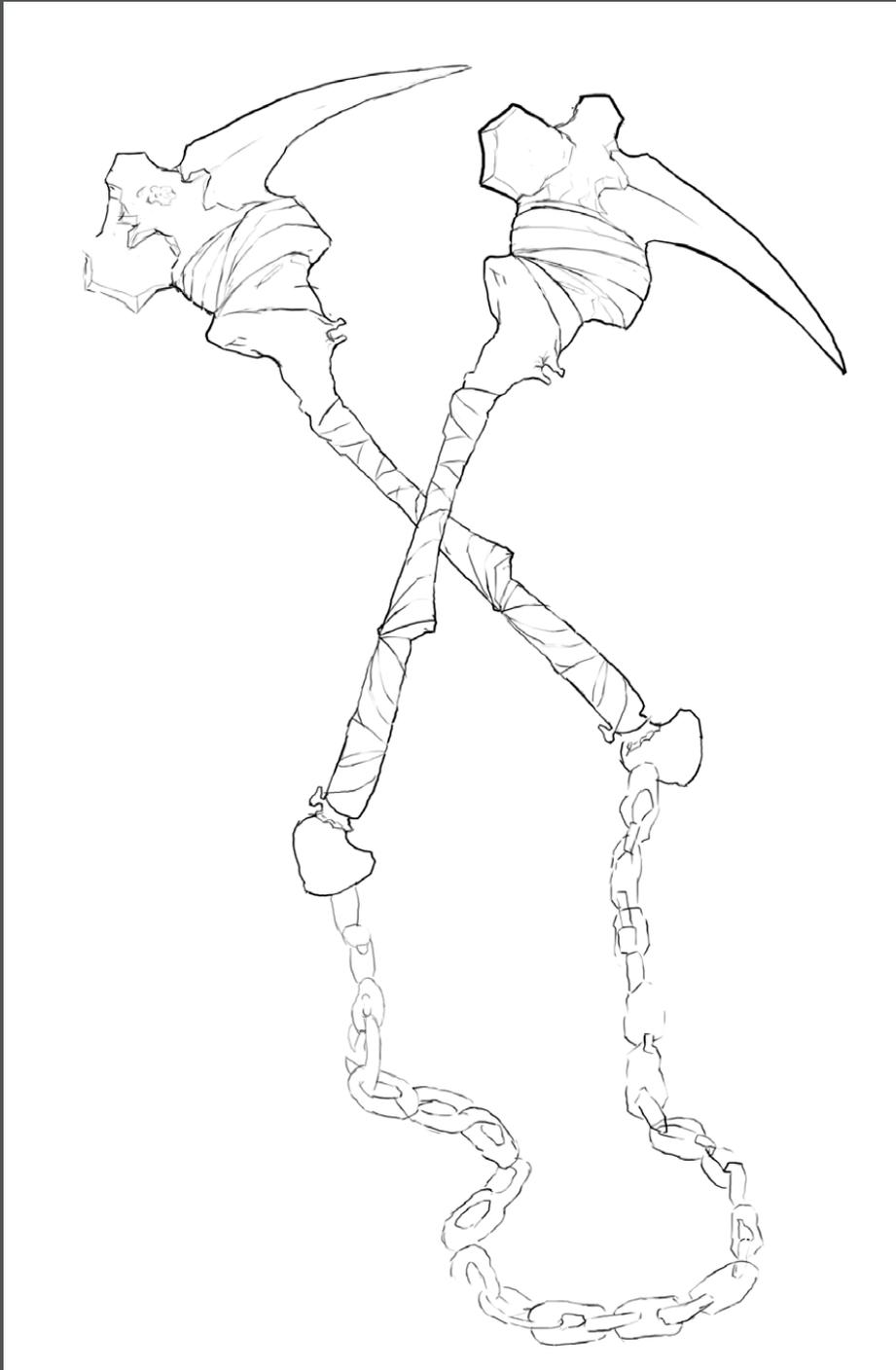


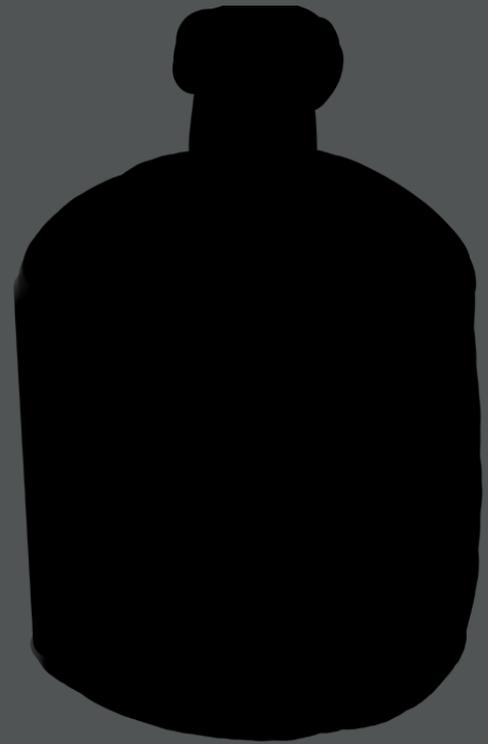
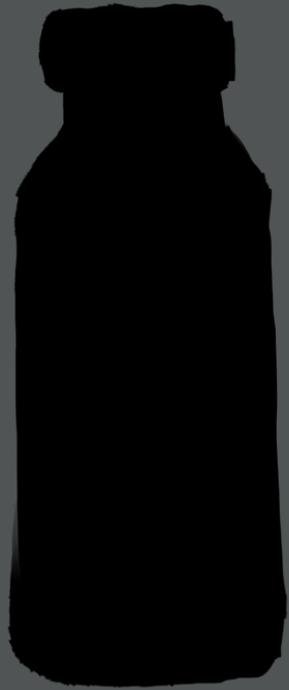




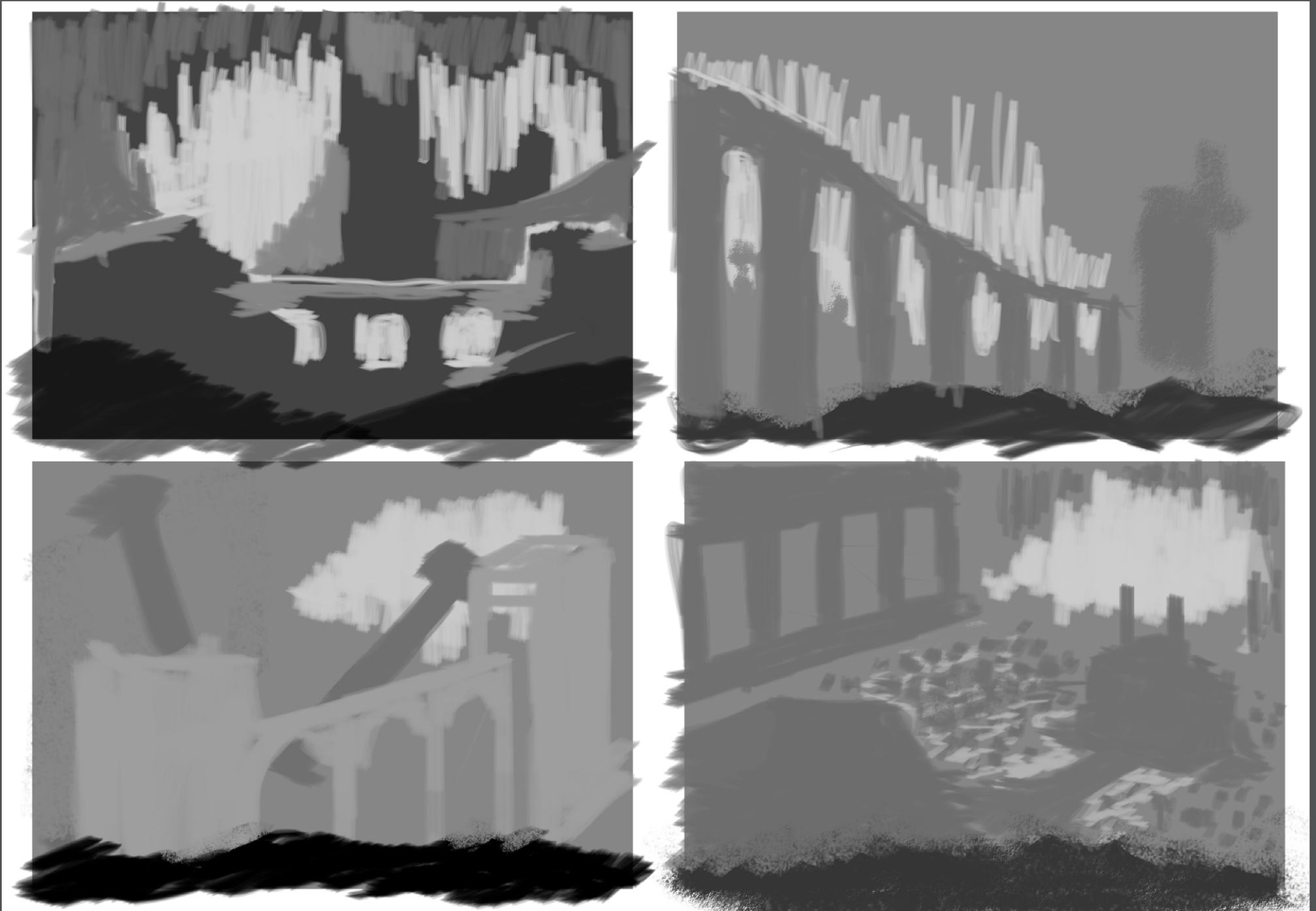


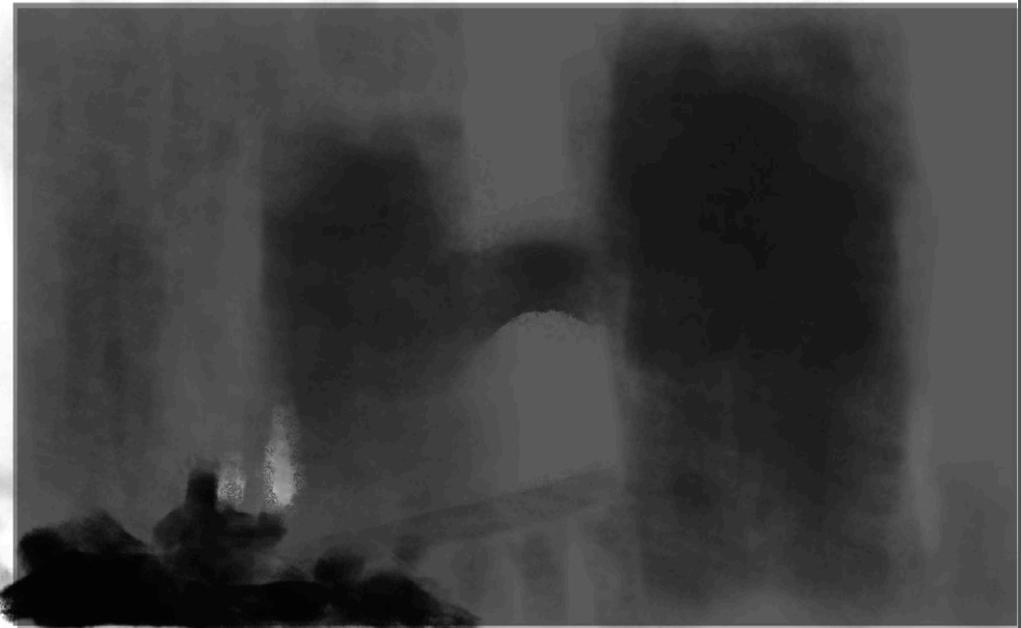




















Kashora como personaje se rehizo desde el modelo original, aquí se plasman los procesos originales y el arte final original seguido de los procesos rehechos basados en la silueta original



