

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA
ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA
MÁSTER EN POSTPRODUCCIÓN DIGITAL



**UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA**



**ESCUELA POLITECNICA
SUPERIOR DE GANDIA**

**“Estudio analítico comparado de las
Cinemáticas de los video juegos 3D”**

TRABAJO FINAL DE MASTER

Autor: MILTON SANCAN LAPO

Director: Fco. Javier Pastor Castillo

Gandia, enero de 2015

RESUMEN

El objetivo de este trabajo es la realización de un análisis comparativo de los trailers de 2 franquicias de video juego 3A, con varios años en el mercado. Obteniendo conclusiones dentro del área de cinematografía, narración, montaje, sonido y técnicas que se han utilizado a través de los años. Determinando cuál ha sido su evolución. Posteriormente, compararemos una pieza de cada franquicia para poder conocer cuáles son sus estrategias de persuasión y la relación que tienen con su gameplay.

Palabras clave:

Trailer, video juegos, Halo vs Crysis, cinematografía en los videojuegos.

ABSTRACT

The aim of this study is to conduct a comparative analysis of the trailers 2 video game franchises 3A, with several years in the market. Drawing conclusions within the area of filmmaking, storytelling, editing, sound and techniques that have been used through the years, determining what has been its evolution. Then, we compare one piece of each franchise to know what are their persuasion strategies and the relationship they have with their gameplay are.

Key words:

Trailers, video game, Halo vs Crysis, cinematography in the video game.

Contents

CAPÍTULO 1.....	1
1.1 INTRODUCCIÓN.....	1
1.2 OBJETIVOS.....	2
1.3 METODOLOGÍA.....	2
1.4 ESTRUCTURA DEL TRABAJO.....	2
CAPITULO 2:.....	3
2.1 LOS VIDEOJUEGOS TRIPLE A.....	3
2.1.1 ¿Qué es un videojuego triple A o AAA?.....	3
2.1.2 ¿Qué presupuesto se maneja?.....	3
2.1.3 ¿Por qué hemos elegido un video juego triple A?.....	4
CAPITULO 3.....	5
3.1 HISTORIA DE HALO Y CRYISIS.....	5
3.1.1 ¿Cuándo nace Halo?.....	5
3.1.2 El éxito de la franquicia.....	5
3.1.3 ¿Cuándo nace Crysis?.....	7
3.1.4 El éxito de la franquicia.....	7
CAPÍTULO 4.....	9
4.1 ANÁLISIS DE LOS TRAILERS DE HALO Y CRYISIS.....	9
4.1.1 Halo Combat Evolved.....	9
4.1.2 Halo2.....	13
4.1.3 Halo3.....	17
4.1.4 Halo 4.....	26
4.1.5 Crysis 1.....	32
4.1.6 Crysis 2.....	34
4.1.7 Crysis 3.....	37
CAPITULO 5.....	40
5.1 COMPARACIÓN.....	40
5.1.1 Halo vs Crysis.....	40
5.1.2 Premios obtenidos.....	44
CAPITULO 6.....	48
6.1 CONCLUSIÓN.....	48
6.2 BIBLIOGRAFÍA.....	50

Capítulo 1.

1.1 Introducción.

Los videojuegos en sus inicios se publicitaban mediante anuncios en periódicos o revistas de videojuegos, posteriormente tras el crecimiento de la competencia en el mercado, las empresas buscaron nuevas forma de publicitar sus productos. La televisión fue utilizada como una innovadora plataforma para presentar un producto, como ya sucedía con la industria del cine, y sus majestuosos trailers.

Los primeros trailers de videojuegos presentaban pequeños fragmentos del gameplay, conformados por pequeñas escenas de las diferentes situaciones a la cual el jugador se iba a enfrentar, con el paso del tiempo tras existir varios videojuegos con las mismas características y categorías, se comenzaron a utilizar texto que sobresaltaban las cualidades del mismo. Posteriormente se introdujeron pequeñas escenas de película las cuales se mezclaban con las escenas del gameplay.

Según la Asociación Española de Videojuegos en el año 2014 se alcanzó 996 millones de euros en ventas de consolas y videojuegos, doblando las recaudaciones de la taquilla del cine que fue de 522 millones de euros. Con estos datos podemos determinar que el mundo de los videojuegos es un mercado muy amplio que reciben grandes ingresos. Por este motivo las franquicias crean varios tipos de trailer para persuadir en el cual utilizan múltiples recursos, como es el caso de Halo 3 que posee tres trailers diferentes, para distintos grupos objetivos.

La presente memoria dentro del Máster de Posproducción Digital de la Universidad Politécnica de Valencia, en su modalidad de trabajo de investigación, analiza los trailers de dos franquicias de video juego 3A, obteniendo conclusiones sobre la evolución cinematográfica. Lo que se pretende en esta investigación, a través de un estudio teórico-práctico, es descifrar qué tipo de recursos utilizan los trailers de video juegos para poder captar la atención de los espectadores.

Aquellos que decidan escoger este tema para su proyecto deberían tener interés por el tipo de evolución que se han utilizado en los trailers de videojuegos; las técnicas utilizadas gracias al avance de la tecnología y el tipo de narración empleada para despertar el interés del espectador. A través del análisis de varias piezas de dos franquicias de videojuegos, comparando las diferencias que existen entre ellas.

1.2 Objetivos.

El objetivo de este trabajo es realizar un estudio analítico comparativo de los trailers de video juegos 3A. Analizando la evolución que se ha presentado en la saga Halo y Crysis.

Con este proceso de investigación se llegará a la interpretación de todos los elementos que conforman los trailers: relato cinematográfico, cinematografía, montaje, sonido y tecnologías. A partir de este proceso podremos ver los cambios que han existido en los últimos años dentro de los trailers de videojuegos. Finalmente mediante la comparación entre los trailers de estas dos franquicias, sabremos cuáles son sus similitudes y diferencias. Y cuál de las dos han tenido el mayor éxito en el mercado.

1.3 Metodología.

En esta Tesina final de Máster se utilizó la metodología comparativa, seleccionando dos franquicias de videojuegos para poder analizar los trailers de cada una de sus sagas, descubriendo los cambios que han tenido en el paso del tiempo y las técnicas de persuasión que utilizaron para captar la atención del espectador. Posteriormente se analizaron y se compararon las conclusiones obtenidas de los trailers de Halo y Crysis para determinar cuál de las 2 franquicias obtuvo el mayor éxito.

1.4 Estructura del Trabajo.

Este proyecto está dividido en cuatro partes:

En primer lugar explicaremos los conceptos que vamos a analizar: cinematografía, narración, montaje, sonido y técnicas.

En segundo lugar analizaremos todos los trailers de la franquicia de Halo y Crysis, para descifrar que cambios han tenido sus piezas en el transcurso del tiempo.

En tercer lugar se examinará la influencia de las nuevas tecnologías en la creación de los trailers.

En cuarto lugar comparemos el último trailer de la franquicia de Halo y Crysis. Y por último analizaremos la relación que existe entre el trailer y el gameplay.

CAPITULO 2:

2.1 Los videojuegos triple A.

2.1.1 ¿Qué es un videojuego triple A o AAA?

Tal como lo menciona Wilson John [1] en su libro High Score!: The Illustrated History of Electronic Games el término video juegos AAA se comenzó a utilizar en los años 90 durante las convenciones de videojuegos, en base al sistema de calificación académica de los EEUU. Los videojuegos denominados triple A, son aquellos creados por grandes empresas de videojuegos y con presupuesto elevado.

2.1.2 ¿Qué presupuesto se maneja?

El coste de un videojuego puede ser muy variado dependiendo de las ambiciones del mismo. Si es independiente puede ser desarrollado por una o dos personas y tener un presupuesto de 500 a 5.000 euros. También hay que tener en cuenta para qué plataforma o consola va a ser desarrollado, la cantidad de personajes, objetos, animaciones, sonidos que serán utilizados. Si el desarrollo del video juego es en 3d tendremos mayor trabajo que uno en 2d.

En los videojuegos Triple A los presupuestos son muchos más elevados, su complejidad puede llegar a ser casi igual a las películas actuales de Hollywood, ya que se utilizan las mismas técnicas, recursos, cinematografía, post producción y programas. Todo estos factores hacen que el valor de un video juego sea elevado, cada franquicia invierte recursos para mejorar sus motores de desarrollo, obteniendo mayores beneficios en favor al proyecto que estén realizando. Muchos modifican las herramientas del programa o su interfaz, este mismo proceso se puede realizar en programas de 3D como Autodesk maya o 3ds max.

La franquicia de Halo, maneja grandes presupuestos en el mercado de los video juegos Triple A y al mismo tiempo grandes ingresos. En la página web del diario “El mundo” [2] nos informa que el videojuego Halo 4 sumó 220 millones de dólares (173 millones de euros) en ventas globales en el día de su lanzamiento. Mientras que la página web de 3djuegos [3] revela que El costo de desarrollo fue más de 100 millones de euros, teniendo en cuenta el costo de marketing y publicidad. Esto lo convierte en la franquicia más rentable de la compañía aportando más de 3.000 millones de euros a lo largo de todos estos años.

Se ha mencionado en la página de la BBC [4] que Actualmente Destiny es el video juego más caro de la historia con 500 personas, 5 años y 500 millones de dólares, compitiendo con grandes presupuestos de películas de Hollywood, perteneciendo a Bungie Studios la misma empresa diseñadora de videojuegos de Halo. Pero no siempre grandes presupuesto son significado de éxitos, como es el caso de Crisis 3 el cual tuvo mayor presupuesto que su saga anterior y una mejora grafica muy significativa, pero no cumplió las expectativa esperadas, tal como lo anunció El

director financiero de Electronic Arts, Blake Jorgensen [5], "Dead Space 3 como Crysis 3 no han cumplido con las expectativas de ventas".

2.1.3 ¿Por qué hemos elegido un video juego triple A?

Los videojuegos triple A, al tener grandes presupuestos y ser desarrollados por grandes empresas, poseen varios tipos de recursos para persuadir al espectador. Pueden crear trailers con diferentes técnicas: Stop Motion, Animación 3D, Animación 2D, maquetas e incluso poseen sus propias bandas sonoras creando productos audiovisuales complejos que generan gran impacto visual en el espectador.

Los videojuegos triple A con el tiempo se han mezclado con el cine, teniendo como resultados trailers completamente cinematográficos, en los cuales no utilizan escenas del gameplay o no explican detalles del video juego. A diferencia de los videojuegos independientes, donde sus trailers siempre muestran las mejores escenas de su gameplay o pequeñas animaciones para persuadir al espectador, no tratan de vender una historia su objetivo es la experiencia que el espectador puede tener al obtener este producto.

A medida que la tecnología ha avanzado tanto el cine como los videojuegos han tenido avances tecnológicos muy grandes, haciendo que sean un mercado que mueve masas, sentimientos y sueños. Con el paso del tiempo las técnicas de persuasión avanzan teniendo cambios en el área de narración, cinematografía, efectos especiales, sonido, etc. Los cuales analizaremos según la época que fueron realizados.

CAPITULO 3.

3.1 Historia de Halo y Crysis.

3.1.1 ¿Cuándo nace Halo?

Halo es una franquicia de videojuegos de ciencia ficción como lo podemos ver en la figura 1 obtenida de la web halowaypoint [6], desarrollada para la consola XBOX creada por Bungie Studios. Una empresa diseñadora de videojuegos fundada en 1991 bajo el nombre la "Bungie Software Products Corporation" hasta la versión Halo Reach, actualmente es gestionada por 343 Industries y es propiedad de Microsoft Studios.



Figura 1 Captura del gameplay de Halo 1

3.1.2 El éxito de la franquicia.

En el momento que Halo: Combat Evolved salió al mercado revolucionó el concepto de los videojuegos en primera persona. El conflicto entre humanos y alienígenas se presentó con una historia elaborada, la cual han alargado para poder expandir más la franquicia.

Halo introdujo elementos que en la actualidad son básicos en todo video juego, por ejemplo asignando la granada a un botón del mando, el poseer sólo 2 armas (a diferencia de "Serius sam" que poseía hasta 8 armas), la importancia de los vehículos y el tener grandes escenarios que permiten a los jugadores explorar y tener más opciones en el momento de abordar una misión. El argumento del juego es relatado en el manual de instrucciones, el cual posee incluso diálogos de algunas escenas.

La franquicia de Halo siempre ha buscado la innovación tanto para el video juego como para la consola por la cuál es patrocinada. Halo 1 fue el juego emblema de la primera XBOX y Halo 2 introdujo el modo multi-jugador haciendo que las ventas del

XBOX subieron tal como lo indica la web the sydney morning herald [7] donde indica que en noviembre de 2004, recaudo para Microsoft \$ US125 millones en el primer día de ventas. Los usuarios comenzaron a jugar masivamente por internet, convirtiéndose en unos de los multi-jugadores más competitivos de la historia. Este modo de juego impulsa la rivalidad entre los usuarios, al mismo tiempo se obtiene beneficios como el subir de nivel al ganar experiencia con su respectivo avatar.

Sin embargo Halo 3: ODST dejó fuera al personaje principal “El jefe maestro” algo inimaginable por los usuarios. La historia se desarrolló con un modo campaña con la selección de decisiones y el uso de flashbacks. En cambio Halo: Reach cuando salió al mercado no tuvo grandes cambios con respecto a su predecesor. El modo campaña podía ser muy interesante para los seguidores de la saga, puesto que el protagonista era un Spartan novato, pero no llenó las expectativas planteadas, ni las mejoras gráficas pudieron satisfacer a los usuarios, que se vieron afectados por las modificaciones del modo campaña. El cual causó mucha desestabilidad en el modo de juego.

Una nueva comenzó con Halo 4, quien fue la primera versión lanzada por 343 Industries donde se ha querido rescatar los principios de la primera saga. Ya que en las versiones anteriores algunas mecánicas hacían que el jugador se sienta insatisfecho. Se mejoró el clásico Rifle de Batalla, y se mostraron novedades en el modo multi-jugador. También hubo un detalle importante, y convincente por el cual los Spartan rojos pelean con los azules.

La franquicia de Halo, se ha convertido en una saga exitosa. Casi anualmente lanza un nuevo juego al igual que otras franquicias como es el caso de FIFA o Call Of Duddy. Esto se debe al continuo trabajo que se realiza por medio de test y feedback por parte de los usuarios.

3.1.3 ¿Cuándo nace Crysis?

Crysis es un videojuego en Primera persona de ciencia ficción tal como vemos en la Figura 2 obtenida de la web Electronic Arts [8], fue publicado el 16 de noviembre de 2007 en Europa, es el primero de una trilogía. Fue desarrollado por la empresa Crytek y distribuido por Electronic Arts, utilizando el motor de juegos CryEngine 2 desarrollado por la misma empresa Crytek.



Figura 2 Captura del gamplay de Crysis warhead.

3.1.4 El éxito de la franquicia.

El éxito de la franquicia de Crysis se debe a: los gráficos fantásticos que posee, extensos escenarios llenos de detalles y el uso del nano traje, el cual crea infinitudes de estrategias que podemos utilizar para poder cumplir nuestras misiones. Nos ubica en un futuro no muy lejano con una historia que poco a poco va revelando al espectador.

En la web de Electronic Arts [9] se informó que Crysis alcanzó la marca de platino lo que significa que vendió más de 1 millón de copias.

Crysis 2 presenta a los espectadores la ciudad de Nueva York en el año 2024, la cual está llena de vegetación y destrucción, siendo un escenario bastante útil lleno de rascacielos y pasillos por los cuales el usuario podrá crear distintos tipos de estrategias. EL nano traje se volvió modificable de acuerdo a los alienígenas Alphas derrotados.

Crysis 3 presento nuevas modalidades de juego en las cuales incluía el hacking, para desactivar o bloquear varios tipos de mecanismo de defensa o incluso utilizar estos para derrotar al enemigo. La creación de un arco moderno que posee varios

tipos de complementos modificables, provocaba que el espectador tome un tiempo para pensar y utilizar la mejor opción para derrotar al enemigo. Siendo este el último juego de la trilogía se vieron mejoras en los diálogos y expresiones faciales de los personajes, tratando de cerrar los huecos de la historia de la trilogía.

La web Market for home Computing and Video Game [10] nos muestra las ventas en EEUU en el mes de febrero Crysis quedó en tercer lugar de ventas con 260.000 unidades, a pesar de solo estar 10 días en circulación, En el reino unido también encabezó los primeros puestos.

CAPÍTULO 4.

4.1 Análisis de los trailers de Halo y Crysis.

4.1.1 Halo Combat Evolved.

Ficha técnica:

FECHA DE LANZAMIENTO

15/11/2001

DESARROLLADOR

Bungie

EDITOR

Microsoft Studios

GÉNERO

Juego de disparos en primera persona.

Sinopsis.

El protagonista principal el "Jefe Maestro", está en sueño criogénico dentro de la nave Crucero Pillar of Autumn (Nave de ataque humana) cuando son atacados por el Covenant, un grupo de razas alienígenas diversas, unidos por sus creencias religiosas, el Jefe Maestro ayuda en la evacuación de la nave para aterrizar en la superficie del HALO. Un Arma alienígena antigua, debe proteger a Cortana (Inteligencia artificial) que contiene información vital para la raza humana, en la figura 3 podemos visualizar la portada del videojuego, obtenida de la web halowaypoint [11].

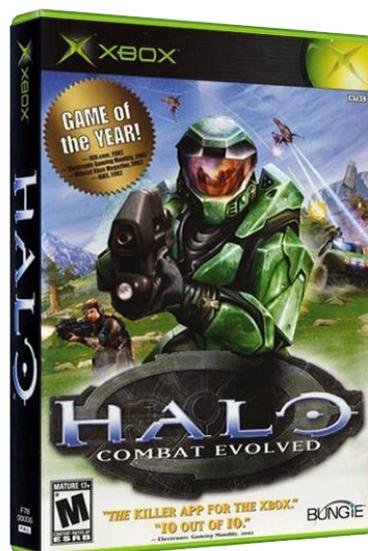


Figura 3 Portada del videojuego Halo 1

Relato cinematográfico.

En la primera escena se presenta el objeto principal el “halo” y el escenario “el espacio”, acompañado de un coro “celestial” el cual transmite una calma ancestral. Luego cambiamos de escenario y nos introducimos en la nave donde se muestra al personaje principal antes de ser descongelado. Cambiamos a escenas del gameplay, las cuales nos muestran todo el escenario y las circunstancias en las cuales nos enfrentaremos durante el transcurso del video juego. Finalizando con una escena del personaje principal que camina hacia una estructura con el coro ancestral de fondo.

Cinematografía.

En las escenas del trailer la cámara siempre está en movimiento, lo cual nos da profundidad en el escenario como podemos observar en la figura 4 donde se detallan los planos de Halo Combat Evolved Trailer [12]. En la primera escena se muestra el “halo”, transmitiendo la importancia de este objeto, el que debemos destruir para finalizar el video juego. En la siguiente escena utilizamos un movimiento de cámara de travelling para mostrar el despertar del personaje principal que está congelado. Hasta estos momentos solo se le ha planteado el escenario al espectador con escenas de larga duración.

A partir del seg. 33 las escenas que se muestran poseen una cámara en primera persona como se aprecia en la figura 5 donde se detallan los planos del Gameplay [13], mostrándonos escenas de acción y el tipo de gameplay del video juego con diversos tipos de escenarios que enfrenta diferentes circunstancias.



Figura 4 Captura del trailer de halo 1 (Planos).



Figura 5 Captura del trailer de halo 1 (Gameplay).

Montaje.

En la primera escena se muestra el “halo” con una duración de 10 seg, que nos permite apreciarlo en su totalidad. La escena se funde en un efecto de sobre posición con la siguiente imagen. Obteniendo un ritmo tranquilo, mediante un corte limpio haciendo que este aumente utilizando diferentes tipos de escenas y con un tiempo de duración muy corto. Creando así una relación rítmica con la música. A partir del min 1 seg 7 regresamos a las tomas con larga duración y sobre posición de imágenes con ritmo lento.

Sonido.

La primera escena posee una banda sonora con un estilo ancestral que nos produce mucha calma. En la tercera escena cambiamos la banda sonora por una con mayor ritmo que se mezcla con los sonidos FX de las siguientes escenas. Al final del trailer retomamos la banda sonora que se utilizó en la primera escena.

Halo: Original Soundtrack [14] es la banda sonora oficial del videojuego, Compuesta por Martin O'Donnell y Michael Salvatori fue lanzado el 11 de junio del año 2002. La orquesta cuenta con una amplia variedad de estilos con 26 pistas.

Tecnologías.

En este trailer podemos observar que no se utilizan planos detalles o primeros planos en los personajes u objetos. Ya que las texturas o modelos no poseen muchos detalles, esto se debe a la limitación que poseen los ordenadores en ese tiempo. La cantidad de polígonos en cada modelo 3d es mínimo y el tamaño de las texturas tenían muy baja resolución.

Los movimientos de cámara eran muy perfectos, esto se debía a las tendencias de la época. Actualmente se utilizan movimientos de cámara que simulan trayectorias un poco imperfectas, como si una persona estuviera sosteniendo la cámara con la mano o el hombro. En el pasado se carecía de profundidad de campo, mientras en esta época no se podían simular objetivos de cámara angulares o simulación de una cámara física donde se pueda manejar el obturador y el diafragma, Por este motivo la cámara siempre está en movimiento, ya sea rodeando al personaje o recorriendo el escenario. En la puesta en escena podíamos observar que los objetos de decoración eran muy pocos, ya que un mayor números de objetos conllevaban un mayor cálculo de render en la escena.

Sonido.

La primera escena posee una banda sonora con un estilo ancestral que nos produce mucha calma. En la tercera escena cambiamos la banda sonora por una con mayor ritmo que se mezcla con los sonidos FX de las siguientes escenas. Al final del trailer retomamos la banda sonora que se utilizó en la primera escena.

Resumen.

En este trailer podemos ver que el objetivo no es persuadir al espectador mediante una historia o cinematografía elaborada, simplemente nos muestras un planteamiento de la historia muy superficial y varias escenas de acción del gameplay, informando cuales son los diferentes modos de juegos como el multi-jugador y cooperativo. Siendo un trailer totalmente publicitario. Es muy difícil comprender la historia viendo solo el trailer, pero junto al videojuego se adjunta un folleto con la información de la historia y algunos diálogos importantes.

4.1.2 Halo2

Sinopsis:

Unos meses después de haber destruido el primer Halo, el Jefe Maestro y Cortana vuelven a la tierra en un intento de detener la invasión del Covenant, una aterradora civilización alienígena obsesionada con destruir a la raza humana, en la figura 6 podemos apreciar la portada del videojuego halo 2, obtenida de la web halowaypoint [15].



Figura 6 Portada del videojuego Halo 2

Ficha técnica.

FECHA DE LANZAMIENTO

09/11/2004

DESARROLLADOR

Bungie

EDITOR

Microsoft Studios

GÉNERO

Juego de disparos en primera persona

Relato cinematográfico.

El trailer comienza con un texto dirigido hacia el espectador, creando un lazo el cual hace sentir parte del video juego al espectador, Luego vemos como el Jefe Maestro hace su aparición y recorre los pasillos de la nave recogiendo sus armas, hasta activar una compuerta, donde decide lanzarse al espacio. La pantalla se oscurece

por unos segundos y luego vemos al personaje cayendo lentamente hacia la tierra pero su real objetivo era intersectar una nave enemiga.

Cinematografía.

En la primera escena aparece un texto en pantalla que nos indica, que la historia se está “cargando”, este tipo de mensajes se repiten a medida que el Jefe Maestro recorre la nave en los Planos 1, 5, 8, 13,15 y 20 tal como lo podemos apreciar en figura 7 donde se detallan los planos Halo 2 Announce [16]. La utilización de planos detalles combinado con travelling son utilizados para denotar los detalles del escenario. Luego vemos un plano general que posee mayores elementos visuales que cualquier escena del trailer de Halo 1 como observamos en el Plano 25, encontrando varios puntos de luces como: EL rojo de las alarmas, la luz emanada desde el espacio, y una luz direccional que cae sobre el personaje principal de fondo el planeta tierra. Con este plano podemos tener una idea de lo que planea el personaje principal, en la siguiente toma decide lanzarse y luego la cámara viaja con él desde el inicio de la compuerta hasta el espacio captando todo el acto de valentía.

En el momento que el personaje se lanza hacia el espacio tenemos otra pausa, la cual crea suspenso en el espectador, y cambiamos al plano 28 en el cual él cae y de fondo podemos observar la tierra siendo destruida, siendo el plano más largo del trailer que posee la misma música ancestral utilizada en el primer trailer. En el momento que el personaje cae e intersecta una nave enemiga encontramos nuestro punto de partida para el jugador, ya que durante el trailer se explicó su misión y su situación actual dentro de la historia.

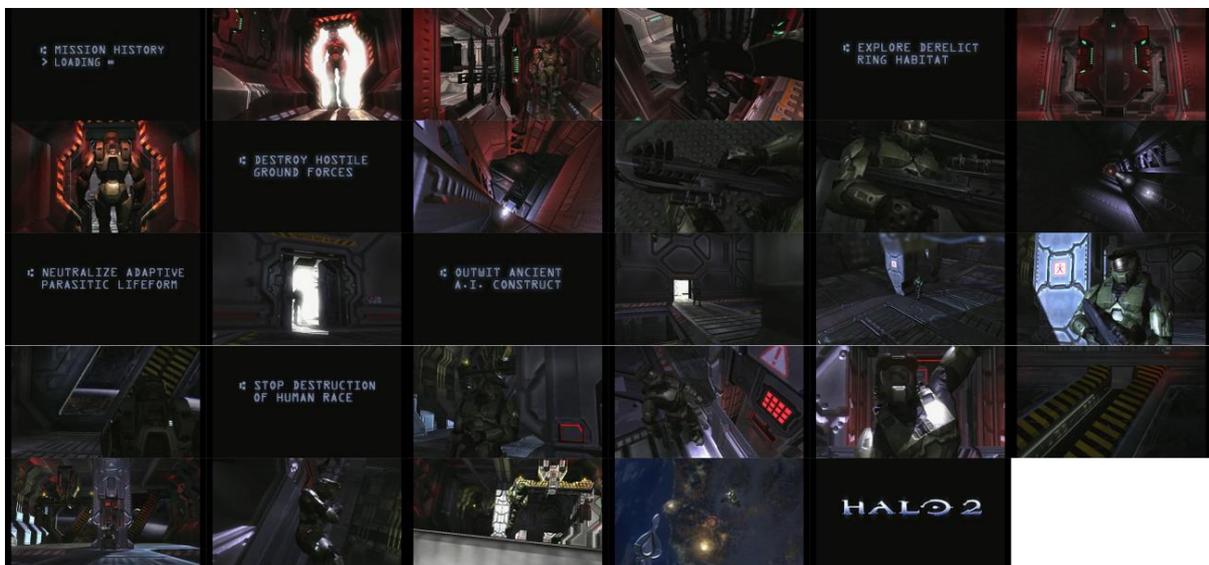


Figura 7 Captura del trailer de halo 2 (Planos).

Montaje.

Poseemos una edición lineal donde los planos mantienen casi la misma duración, con excepción de los planos utilizados cuando la cámara se acerca al personaje y los planos generales 18, 13 y 28. Todas las escenas son muy calmadas, el ritmo de edición es muy lento comparado al trailer anterior. Ya que al no poseer imágenes artísticamente fuertes, prefirieron mostrar más imágenes rápidas y dinámicas.

Sonido.

Durante el tiempo que el personaje recorre la escena, en el ambiente sonoro encontramos una música extradiegética heroica combinadas con Sonidos FX, la transmisión de radio nos transmite una atmósfera de guerra en la cual nosotros vamos a ser partícipes, este ambiente se mantiene hasta el (Plano_23). Desde este momento la música se detiene y ahora solo se utilizan los Sonidos FX hasta el plano 28, donde el sonido se va intensificando hasta que la escena termina y se silencia cualquier tipo de sonido durante 3 segundos, luego se utiliza la banda sonora del primer trailer.

Halo 2: Original Soundtrack es el álbum de la banda sonora, compuesto por Martin O'Donnell y Michael Salvatori, junto con la participación de Incubus y Steve Vai. Fue lanzado el 9 de Noviembre de 2004 y el segundo el 25 de Abril de 2006. A diferencia de su predecesor, Halo 2 utilizó más la guitarra eléctrica e implementó más ritmos pesados, utilizando los grupos de rock Incubus, Breaking Benjamin y el famoso guitarrista Steve Vai. La banda sonora consta de dos volúmenes: El Volumen 1 tiene 21 canciones y el Volumen 2 tiene 12. [17]

Técnica.

La evolución de los ordenadores ha aportado al trailer el uso de planos detalles, las superficies planas poseen un falso relieve esto se debe a la textura "Bump" como podemos observar en la figura 8 obtenida de la web Graphics Stanford [18], la cual fue introducida en "Fitting Smooth Surfaces to Dense Polygon Meshes" de Krishnamurthy and Levoy [19], Proc. SIGGRAPH 1996, además de poder contar con mayor resolución en las texturas, generando mayores detalles de imagen. Los nuevos efectos visuales son: El glow en las luces y el desenfoque en algunos planos. En este trailer no hemos podidos observar escenas del gameplay como si lo hicimos en el anterior.

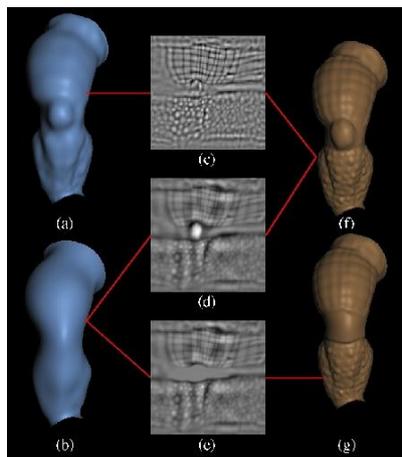


Figura 8 Bump textura.

Resumen.

A diferencia de su antecesor en Halo 2 podemos observar que se busca persuadir al espectador mediante la cinematografía, utilizando movimientos de cámaras muy variados que nos muestran los avances tecnológicos en los gráficos, mediante las escenas que nos muestran los objetivos que debemos cumplir y la conversación que se escucha por la radio nos ayuda a sumergirnos en la historia del videojuego.

4.1.3 Halo3

Sinopsis:

El Jefe Maestro regresa para desentrañar un antiguo secreto, ayudando a la humana con la lucha contra Covenant y los Flood. En la figura 9 podemos apreciar la portada del videojuego, obtenida de la web halowaypoint [20].

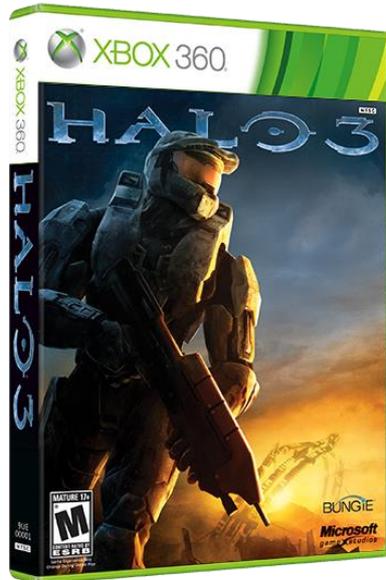


Figura 9 Portada del videojuego Halo 3

Ficha técnica

FECHA DE LANZAMIENTO

25/09/2007

DESARROLLADOR

Bungie

EDITOR

Microsoft Studios

GÉNERO

Juego de disparos en primera persona.

4.1.3.1 Trailer 1 "Starry Nights"

Relato cinematográfico.

El trailer comienza con una escena donde aparecen 2 niños teniendo una conversación existencial (Estamos solos en el espacio), luego mediante una elipsis de tiempo cambiamos a una época futura donde se está llevando una guerra. Aquí vemos al personaje principal levantarse después de haber recibido un ataque en su mente se repite la frase (I'll keeping) la cual enfatiza su lucha por mantenerse en pie, confundido recoge su casco y arma, luego percibe que un segundo ataque es dirigido hacia él, en este momento mediante una frase (nine year old liens) nos resume que la guerra lleva mucho tiempo y está muy lejos de terminar. En el momento que el segundo ataque lo golpea él se cubre y repentinamente comienza a correr hacia una dirección que desconocemos pero después descubrimos que salta hacia un grupo enemigo de alienígenas.

Cinematografía.

En la primera escena se muestran a 2 niños conversando utilizando un plano cenital, este plano nos crea un mapa de la escena. Luego en la siguiente escena la cámara se posiciona detrás de los personajes como se muestra en el plano 2 de la figura 10 donde se detallan los planos de Halo 3 CGI Trailer - "Starry Night" [21], mostrando de fondo las estrellas lo cual es un factor que los motiva a tener una charla sobre el universo. En los contra planos 3 y 4 podemos observar la personalidad de los niños.

Por medio del raccord de miradas se crea una elipsis de tiempo al igual del hueso utilizado en odisea en el espacio. En la escena 6 se utiliza una toma subjetiva la cual nos muestra todo el escenario en el cual se encuentra. Cambiamos de escenas a un travelling que lo rodea dándonos a conocer que él iba en un auto mientras fue sorprendido por un ataque.

En la siguiente escena tenemos un momento de calma mostrándonos el próximo ataque enemigo, la cámara hace un primer plano para enfatizar un comentario sobre la guerra en la cual están, se aprovecha este acercamiento de la cámara para hacer un trávelin y mostrar un plano detalles de la granada que va a utilizar para defenderse. En las 2 escenas siguientes se utilizan planos generales para poder apreciar mejor las explosión que se crea al ser impactado por las armas enemigas.

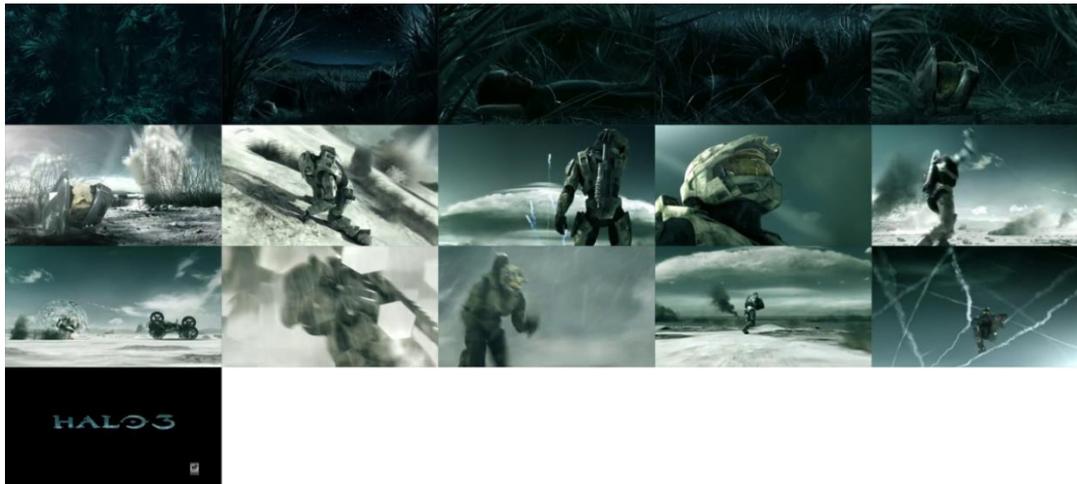


Figura 10 Captura del trailer de halo 3 Starry Nights.

Montaje.

En todo el trailer las escenas poseen una larga duración, mientras los niños hablan, se utilizan corte por forma, para unir los diversos tiempos de la historia, se utiliza un corte imperceptible en el momento que se muestra el casco, donde el cambio de escenas es mínimo. Posteriormente se utilizan cortes por fundido a negro cuando el personaje se pone el casco, los siguientes cortes utilizados se aprovechan del movimiento de la acción para poder unir las escenas. Y por medio de un travelling se muestra todo el recorrido que hace para lanzarse contra sus enemigos.

Sonido.

En el ambiente sonoro de la primera escena solo se utiliza sonidos de la noche y el viento que golpea con las plantas, mediante el sonido FX de explosión se suaviza la elipsis de tiempo cuando está enfocado el casco. Posteriormente el sonido es distorsionado para enfatizar el golpe que obtuvo el Jefe Maestro, a partir del seg. 46 aparece la música extra diegética ancestral del primer Halo, aumentando su intensidad a medida que el personaje se va acercando a los enemigos.

Técnica:

El nivel de detalle ha tenido un aumento significativo, en la primera escena podemos observar que las plantas están animadas mediante leyes físicas, por primera vez podemos ver expresiones en los rostros de las personas. En la escena 2 aparecen los nuevos efectos de partículas como el humo y el polvo causado por las explosiones, las animaciones de los personajes son mucho más elaboradas y se percibe una suavidad en cada uno de sus movimientos. Gráficamente el nivel que detalla en general de texturas, iluminación y sombras ha tenido mejoras muy grandes.

4.1.3.2 Halo TV spot “Believe”.

Relato cinematográfico.

En este trailer se muestran escenas muy humanistas, de soldados que han perdido la esperanza de sobrevivir y están sufriendo a causa de la guerra, algunos siendo raptados otros han caído en pánico o desesperación. En la última toma observamos al jefe maestro que está siendo expuesto como un trofeo por parte del enemigo, posteriormente se revela que posee una granada en la mano que le ayudará a derrotarlos.

Cinematografía.

Mediante la técnica de modelismo se crea un efecto de espacio detenido en el tiempo, posteriormente se utilizan planos medio y planos cerrado para resaltar las expresiones de los rostros de los soldados. Teniendo en cuenta que el escenario es muy complejo, al tener tantos personajes en diferentes circunstancias, se hace uso de:

Planos generales.- Para poder plantear la circunstancia en la cual se encuentran los Protagonistas.

Desenfoque.- Separan los planos mediante la profundidad de campo.

Planos cerrados.- Plasman los sentimientos y frustraciones de los personajes.

Travelling cámara.- Muestran el escenario lentamente, manteniendo la intriga en el espectador.

Los planos de este trailer nos cuentan diferentes historias que transcurren en un solo escenario por ejemplo, en la figura 11 donde se detalla los planos de Halo 3: Believe [22], podemos observar como el trailer comienza con un travelling que nos muestra la desesperación y sufrimiento de los soldados en 2 planos. En el plano posterior el **personaje A** mediante un pequeño trévelin visualiza en el fondo una explosión en la cual el **grupo B** intenta escapar, mediante un plano general de la explosión vemos como el **grupo C** fue afectado, posteriormente se muestra el rostro del **personaje A** y un contra plano del **enemigos B** mostrando su sufrimiento, finalizando con un plano medio del grupo B el cual fue salvado.



Figura 11 Captura del trailer de Halo 3 Believe.

En los siguientes planos de la figura 12 del video del trailer de HALO 3 [23] se puede apreciar el mismo patrón, donde mediante un plano general se presenta las circunstancias y la utilización de planos cerrados nos enfatiza las circunstancias de cada grupo de personajes.



Figura 12 Captura del trailer de Halo 3 Believe.

En el plano X se utiliza el travelling más largo del trailer con 8 seg de duración, se hace una toma del personaje principal siendo capturado y mostrado como trofeo tras ser rodeado por muchos enemigos. En este momento ocurre algo inesperado, se muestran un plano detalle de una granada en la mano del personaje, posteriormente en la toma “Z” se crea el único movimiento de todo el trailer “cree en mí”. Posteriormente aparece un texto “believe” que refuerza este mensaje.

Montaje

Tenemos una edición por forma lo cual hacer que todas las escenas sean fluidas y no cause confusión al espectador, el ritmo es marcado por la música instrumental.

Sonido

Se utiliza música instrumental de Chopin scherzi and Preludes por havard Gimse, durante todo el trailer el cual ayuda a crear las transiciones entre los cortes. A medida que va avanzando se vuelve más dramática y obtiene mayor fuerza.

Técnica:

Teniendo en cuenta que en el museo de la humanidad se prohíbe crear monumentos a los héroes que conquistan a otras naciones, se elaboró una maqueta hecha a mano cómo podemos apreciar en la figura 13 planos obtenidos de Halo 3 - Making Of the Believe Diorama [24] y mediante scanner e impresora 3d se obtuvieron los rostros exactos de personas tal como se muestra en los planos de escaneo 3d en la figura 14 [25]. La elaboración de los escenarios tomó referencias reales y se construyó todo a mano, teniendo en cuenta los pequeños detalles como las armas y vehículos para poder armar la escenografía.



Figura 13 Maquetas de halo 3



Figura 14 escaneo 3d de rostros.

4.1.3.3 Halo segundo spot.

Relato cinematográfico.

En el inicio de este trailer se utiliza una narración en voz en off, la cual motiva al espectador a introducirse en el videojuego alentándolo a enfrentarse a sus enemigos. Mostrando diferentes tipos de circunstancias en las cuales se va a enfrentar a lo largo de la historia.

Cinematografía.

En este trailer se utilizan escenas del Gameplay del videojuego, combinadas con algunas escenas que utilizan render de atmosfera para darle mayor realismo tal como lo muestra los planos obtenidos de Halo 3 Trailer PEGI [26] en la figura15 en los planos 3, 4, 5 y 6. La utilización de planos generales, subjetivos, tercera persona y travelling, muestran al espectador las diferentes circunstancias a las cuales se enfrentará.



Figura 15 Captura del trailer del segundo spot de halo 3.

Montaje.

Las seis primeras tomas poseen una larga duración con fundidos entrelazados en el momento que inician las escenas de acción del gameplay, la música comienza a tener más ritmo y un tiempo menor de duración. Utilizando escenas del gameplay y render mostrando los diversos escenarios en el que se va a desenvolver la historia.

Sonido:

Se utilizaron 2 pistas: La primera Halo Theme Gungnir Mix, la cual es un remix de Halo Theme, perteneciente al álbum Halo Combat Evolved: Original Soundtrack, usadas en las 5 primeras escenas teniendo un tiempo de duración bastante alargado. Posteriormente One Final Effort es la pista incluida en el Halo 3: Original Soundtrack, compuesta por Martin O'Donnell y Michael Salvatori, se utiliza en el resto del trailer con planos y escenas donde la duración depende del ritmo.

Técnica:

Los efectos de atmosferas dentro del gameplay han tenido mayores avances como lo vemos en los planos 44, 53, 69. Las partículas han evolucionado de manera notable y han sido utilizadas en la mayor parte de las escenas del trailer.

Conclusión Halo 3.

Halo 3 se ha centrado en crear un guión elaborado en el cual engancha al espectador, combinándolo con la espectacular evolución gráfica que posee el gameplay, cinemáticas y renderizado. A diferencia de Halo 2 el cual en su trailer solo mostró las mejoras graficas del 3D, lo que lo lleva a contrastar con el primer spot de Halo 3, donde se utilizaron elipsis de tiempo, efectos de cámara lenta, un guion que mostraba el pasado y futuro del Jefe maestro en un escenario amplio lleno de detalles.

La estrategia de utilizar varios tipos de trailer diferentes para llegar al espectador, provocó que se utilicen diversas técnicas en cada uno de los trailers lanzados al mercado, por ejemplo:

Starry Nights:

Predominó el uso de 3D y post producción lo cual aportaban al trailer mayor realismo, estética y recursos visuales. Provocando admiración por el usuario y expectativa por descubrir cómo se desenvolverá el videojuego y las diversas cinemáticas que utilizan en el desarrollo del mismo.

Believe:

Se utilizó la maquetación, una técnica totalmente apartada al 3D, en la cual mediante diferentes tipos de planos contaron una historia muy emotiva. El hecho que videojuego 3D utilice un trailer en una técnica diferente crea una impresión bastante fuerte, incluso algunas personas no podría definir si fue hecho en 3D o maquetación.

Esto hace que el videojuego tenga un plus para los usuarios los cuales tendrán presente esta nueva forma de vender un videojuego.

Halo segundo spot:

Este trailer fue creado para mostrar a los usuarios los avances visuales obtenidos en esta nueva versión, mostrando varias tomas en las cuales se muestra al jugador en diferentes tipos de circunstancias y escenarios.

Los avances tecnológicos en un videojuego son muy importantes, ya que estos marcan una infinidad de recursos para poder llegar al espectador.

4.1.4 Halo 4

Sinopsis:

Han pasado 4 años después de los eventos de Halo 3, el Jefe Maestro y Cortana siguen vagando en el espacio. Al despertar el Jefe Maestro de la Cryo-cámara deberá visitar el planeta de los Forerunners, los creadores de los anillos Halo, y volver a luchar contra el Covenant y otros enemigos. En la figura 15 podemos apreciar la portada del videojuego, obtenida de la web Halowaypoint [27].

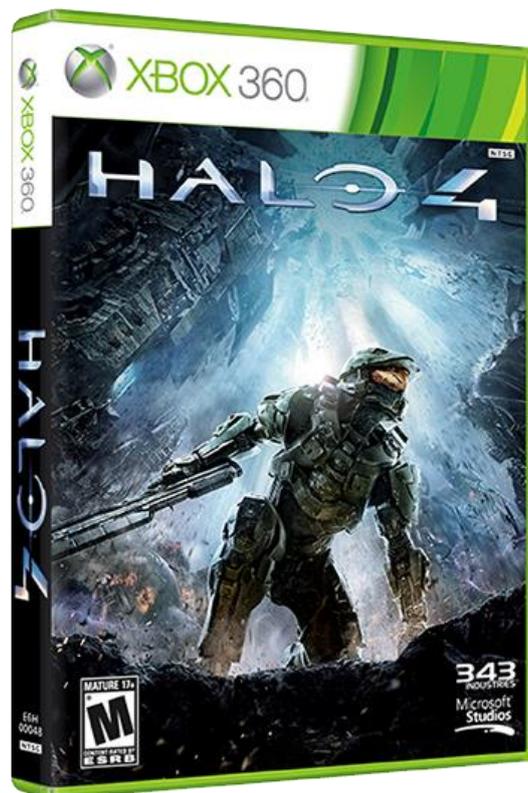


Figura 15 Portada del videojuego Halo 4.

Ficha técnica

FECHA DE LANZAMIENTO

6/11/2012

DESARROLLADOR

343 Industries

EDITOR

Microsoft Studios

GÉNERO

Juego de disparos en primera persona

4.1.4.1 Trailer 1 "Scanner"

Relato cinematográfico.

En el inicio se muestra al personaje principal capturado por un enemigo, posteriormente mediante la utilización de flashback nos muestran su pasado, detallando el proceso doloroso que tuvo que enfrentarse para poder convertirse en un Spartan y los peligros de sus misiones. Finalizando con un enfrentamiento de miradas con el enemigo que lo ha capturado.

Cinematografía.

Mediante un plano subjetivo se enfatiza el despertar del personaje principal utilizando planos, contra planos y tomas subjetivas para resaltar el enfrentamiento entre el Jefe Maestro y el enemigo tal como podemos apreciar en los planos obtenidos Halo 4 Launch Trailer [28] en la figura 16. En el momento que el enemigo utiliza un láser para escanearlo se utiliza un travelling que lo rodea para agregar más dramatismo a la acción, finalizando su recorrido en uno de sus ojos donde se utiliza una rápida transición de escena la cual nos conecta con un flashback inesperado.

Utilizando un plano general se muestra un planeta alienígena donde encontramos al Jefe Maestro cuando era un niño. En los planos 7 y 9 podemos observar la fascinación del niño por la fuerza militar, esta calma se rompe mediante la sobreposición de imágenes en los planos 10, 14, 16 y 18, predominando los colores cálidos los cuales transmiten tranquilidad mientras que los planos 11, 13, y 17 se utilizan colores fríos los cuales transmiten melancolía y depresión al ser contrastado con la imagen de su madre. Posteriormente se utiliza en varias ocasiones flashforward para mostrar los diferentes tipos y circunstancias a la cual se enfrentó en los diversos experimentos que lo utilizaron. En los planos 21, 23, 25, 30 y 31 se emplean planos subjetivos para crear una conexión con el espectador, incluso en los planos 21 y 24 uno de los personajes mantiene contacto visual con Jefe Maestro marcando una empatía con el mismo.

En el plano 44 continuamos con la secuencia del plano 5, marcando el enfrentamiento entre el personaje principal y el enemigo, empleando un contra plano se enfatiza el enfrentamiento entre los 2 personajes manteniendo al espectador intrigado, hasta este punto se ha mantenido oculto la identidad del enemigo durante todo el trailer y el ¿cómo? el Jefe Maestro va a librarse de este peligro.



Figura 17 Transiciones de planos.

Sonido:

En la primera escena se utilizaron sonidos FX y música ambiente logrando un mayor énfasis en el suspenso, posteriormente la música instrumental se utilizó en un segundo plano en los cuales los sonidos FX tuvieron mayor protagonismo.

Técnica:

En este trailer los efectos visuales llegaron a un punto tan realista que las personas y los escenarios renderizados se combinan perfectamente.

4.1.4.2 Trailer “Commissioning Experience”

Relato cinematográfico.

En este trailer se mostraron 2 eventos que transcurrieron en diferentes tiempos, en el primero se mostró la inauguración de la nave UNSC INFINITY y el segundo su descenso. EL discurso que comienza en la primera escena es utilizado como conector para unir estos dos tiempos.

Cinematografía.

En la primera escena mediante diferentes tipos de planos se muestra la inauguración de la nave UNSC INFINITY y su tripulación tal como lo muestra las capturas de planos del trailer Halo 4 Commissioning [30] en la figura 18, en la siguiente escena se utiliza un plano general que muestra la nave en el espacio planteando los diferentes tiempos en los cuales transcurre la historia. La ceremonia de inauguración utiliza planos y acciones muy pasivos, en contrastes a las escenas dentro de la nave donde utilizaron efectos de cámara lenta en los planos del 25 al 30. Culminando con planos donde se muestran la desesperación de los tripulantes al ver a su nave destruyéndose.

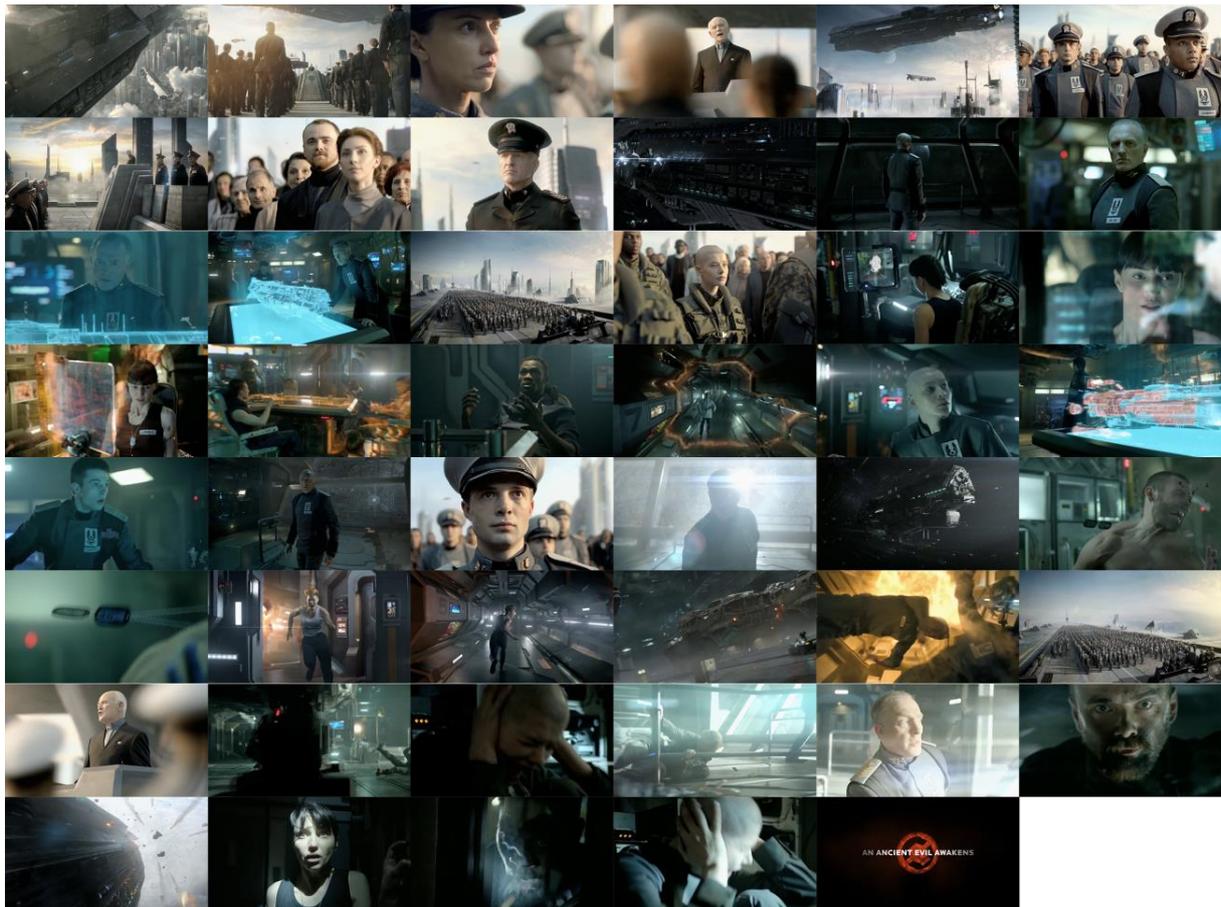


Figura 18 Captura del trailer de Halo 4 Commissioning Experience.

Montaje.

Mediante el montaje paralelo se muestra el presente y futuro de la nave UNSC INFINITY, utilizando cortes secos en edición se crean las interpolaciones de tiempo.

Sonido.

La banda sonora utilizada en este trailer posee un pequeño coro el cual se mezclan con música incidental. El discurso del capitán de la nave se mantiene durante todo el trailer unificando las diferentes atmósferas visuales.

Técnica.

Para la elaboración de este trailer se utilizó montaje digital y escenas filmadas, mediante post producción se unifican generando una imagen muy real como vemos en las capturas de planos del trailer Halo 4 - The Commissioning VFX Compositing [31] en la figura 19. Como podemos apreciar en la primera secuencia se utilizaron marcas de tracking para poder combinar el movimiento de la cámara real, corrección de color y adición de efectos como lens flare y glow.

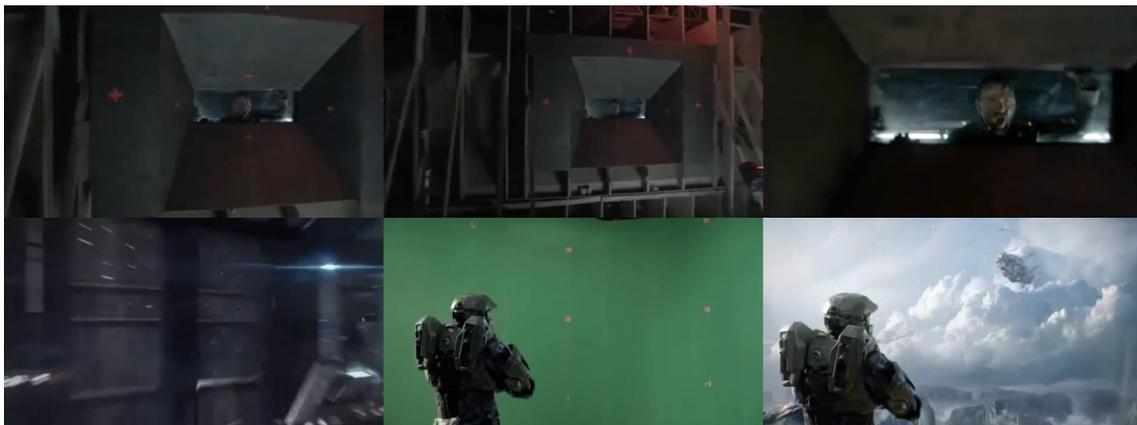


Figura 19 Tecnologías utilizadas en Halo 4.

Conclusión.

En los 2 trailers lanzados en Halo 4 no se utilizaron escenas del gameplay del videojuego, solo escenas post- producidas gracias a los avances tecnológicos y digitales, las cuales pudieron combinar escenas de imagen real y post-producción, generando mayores recursos visuales que aportan a la cinematografía y al guion de la historia.

Halo 4 al igual que su predecesor Halo 3 se centró en el guion y efectos visuales para captar la atención de los usuarios. En el primer trailer Scanner se enfatiza el pasado del Jefe Maestro mientras que en Commissioning Experience se le da protagonismos a la nave UNSC INFINITY, la cual el Jefe Maestro ayudará a salvar en el transcurso del video juego.

4.1.5 Crysis 1

4.1.2.1 Historia.

En el año 2020, un grupo de científicos es enviado a realizar una investigación en una isla del Mar de Filipinas, desapareciendo repentinamente y sin mantener contacto. Posteriormente el gobierno norcoreano prohibió la entrada a la zona. No obstante, los Estados Unidos han enviado un grupo militar de élite llamado "Equipo Raptor" para descubrir lo que ha ocurrido en este lugar. En la figura 19 podemos apreciar la portada del videojuego, obtenida de la web spong [32].

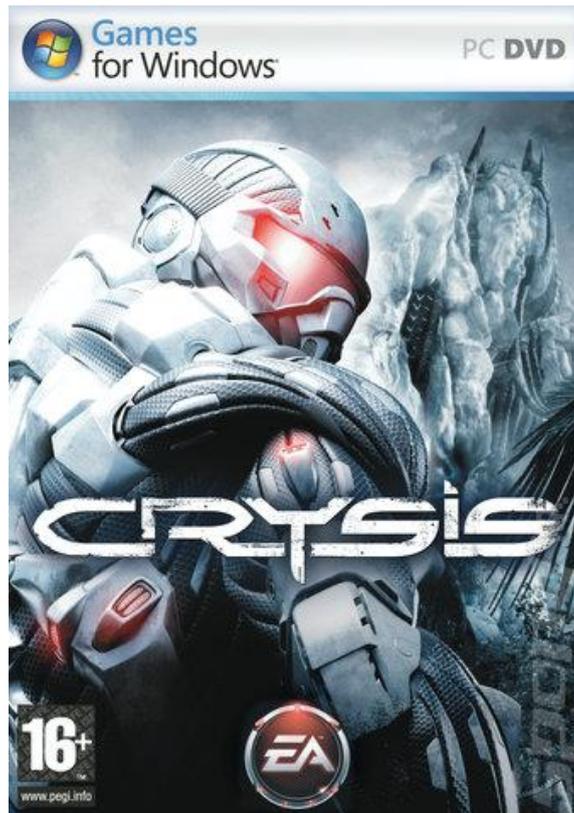


Figura 19 Portada del videojuego Crysis 1

Ficha técnica

Desarrollador
Crytek

Distribuidor
Electronic Arts

Fecha de lanzamiento
13 de noviembre de 2007 (EUA),

Relato cinematográfico.

En el inicio del trailer se muestran los detalles que posee el traje, posteriormente vemos a Prophet (personaje principal) enfrentarse a diferentes tipos de circunstancias, en las cuales utiliza los diferentes modos que posee el jugador para poder desarrollar sus misiones.

Cinematografía.

Los planos utilizados en la primera escena muestran los detalles del traje de Prophet, al mismo tiempo las compañías involucradas en esta franquicia como podemos ver en las capturas realizadas del Trailer Crysis 1 [33] en la Figura 20. En las escenas posteriores solo se utilizan planos subjetivos enfatizando el gameplay del videojuego, solo para mostrar los diferentes tipos de modos que posee el traje, se utilizan efectos de post producción y escenas en cámara lenta para resaltar las propiedades del traje.



Figura 20 Capturas del trailer de Crysis 1

Montaje.

En las transiciones de escenas se utilizaron fundidos a blanco, cada escena poseía una duración bastante larga.

Sonido.

Se utilizó música instrumental, una banda sonora épica y sonidos FX en el momento que se muestran los detalles de las funciones del traje. El soundtrack fue compuesto por Inon Zur, y lanzado 27 de noviembre, 2007.

Técnica:

Crysis 1 es uno de los videojuegos con los mejores gráficos de su época, al utilizar el motor CryEngine, que usa Direct3D 10. Los escenarios pueden ser muy detallados lo cual permita que el gameplay y los efectos de post producción puedan interpolarse fácilmente.

4.1.6 Crysis 2.

Historia.

Tres años después de los acontecimientos del primer Crysis, aparece un virus en "Manhattan", una enfermedad que provoca la ruptura celular completa. Debido a la ruptura del orden social en la ciudad de Nueva York, Manhattan se coloca bajo la ley marcial, en la figura 21 podemos apreciar la portada del videojuego, obtenida de la web vandal [34].

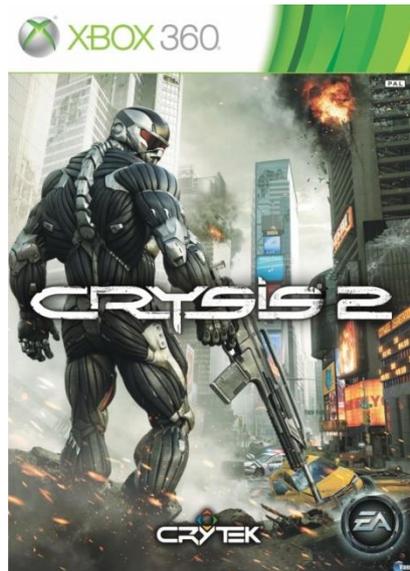


Figura 21 Portada del videojuego Crysis 2

Ficha técnica

Desarrollador

Crytek Frankfurt

Distribuidor

Electronic Arts

Fecha de lanzamiento

22 de marzo 2011 (Norte América)

Plataformas

Microsoft Windows, PlayStation 3 y Xbox 360

Relato cinematográfico.

En el inicio del trailer se muestran los detalles del nuevo traje utilizado por Alcatraz, posteriormente muestra el desenvolvimiento y habilidad que posee para cumplir sus misiones.

Cinematografía.

La primera escena utiliza planos detalles del nuevo traje, muy parecidas a las que se utilizó en el trailer de crisis 1 tal como podemos apreciar en las capturas realizadas del trailer de crisis 2 [35] en la figura 22. Posteriormente se enfatiza una de las nuevas habilidades del traje mediante un plano microscopio la estructura molecular de sus ojos. Posterior vemos a Alcatraz enfrentándose a diferentes tipos de circunstancia de peligro, en las cuales se utilizan planos subjetivos, enfatizando el gameplay del video juego y planos generales, primeros planos y tomas en cámara lenta para crear composiciones visuales más impactantes.

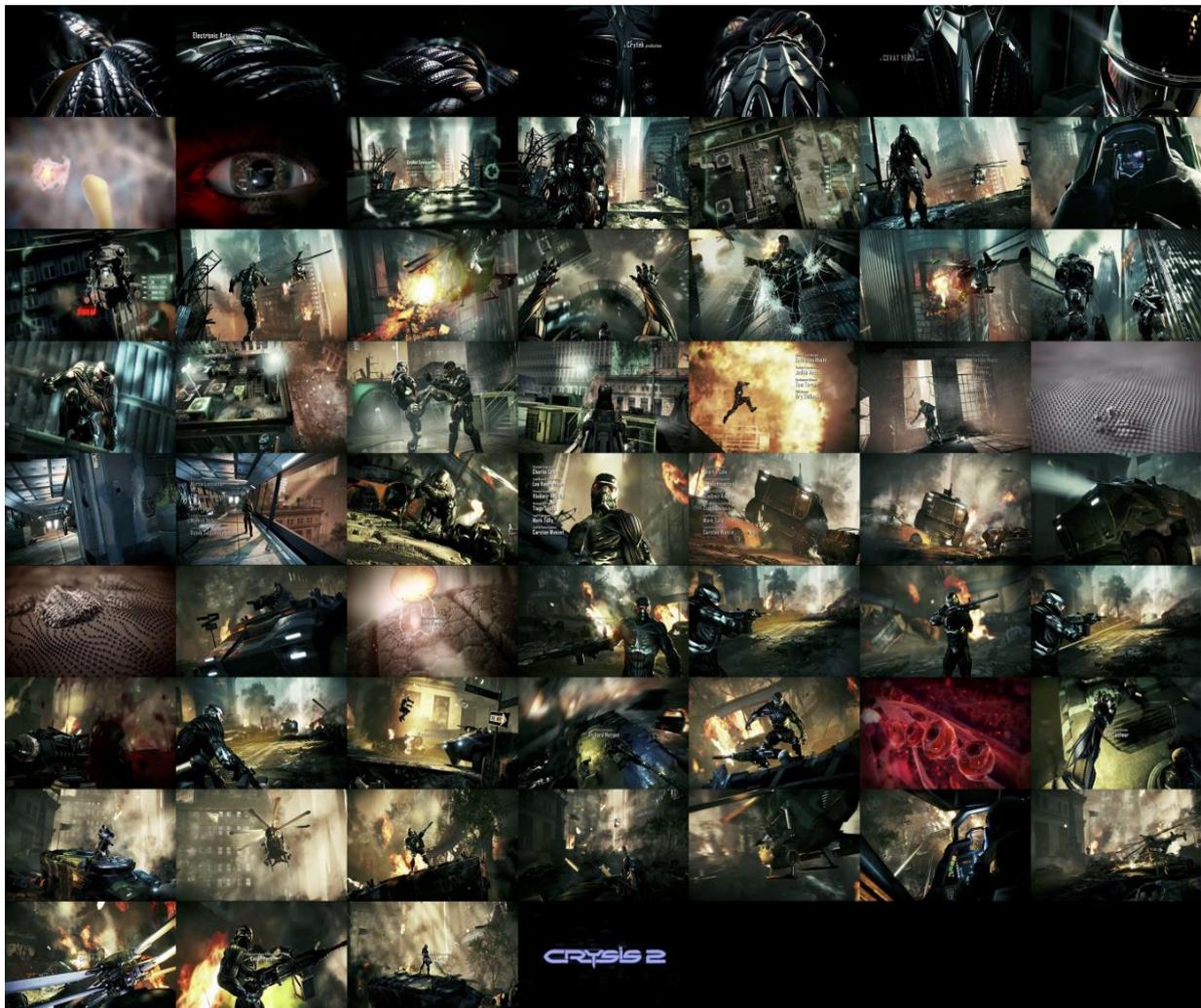


Figura 22 Capturas del trailer de Crysis 2

Montaje.

En la primera escena se utilizaron fundidos de planos para entrelazar las diferentes tomas del traje, posteriormente cuando el cambio de planos involucra una toma microscópica se utiliza un plano con fundido a blanco de muy corta duración, para el resto de transiciones de planos se utiliza un corte seco.

Sonido.

En la banda sonora utilizada marca el tiempo de acción incrementando o disminuyendo su intensidad. El Soundtrack fue compuesto por Borislav Slavov y Tilman Sillescu con la ayuda de Hans Zimmer y Lorne Balfe. Se utilizó en el trailer de lanzamiento. Una nueva versión de la canción titulada " New York, New York "por el artista nominado al Grammy BoB. En una entrevista Borislav [36] menciona cual fue el componente principal de la banda sonora solo violin that we used as a representation of the human spirit against the alien invasion, was for me a very strong and emotive element. My favorite pieces, where it appears in are "SOS New York" and "Nanosuit 2 – Crynet Systems", but you can hear the violin passing through the entire score like a gentle , yet strong vibe.

Técnica.

Fue el primer video juego creado con CryEngine 3, el cual aportaba al modo gameplay mayor realismo en render de sombras y shader.

4.1.7 Crysis 3.

Historia.

24 años después de los eventos de Crysis 2, se descubre que la ciudad Nueva York ha sido encerrada por una gigante cúpula. Prophet está encargado de descubrir la verdad, tras la creación de una zona de cuarentena en este lugar. Revelando las intenciones reales de CELL las cuales consisten en, conquistar el mundo a través de las armas y la tecnología de forma encubierta. En la figura 23 podemos apreciar la portada del videojuego Crysis 3 obtenida de la web 3djuegos [37].

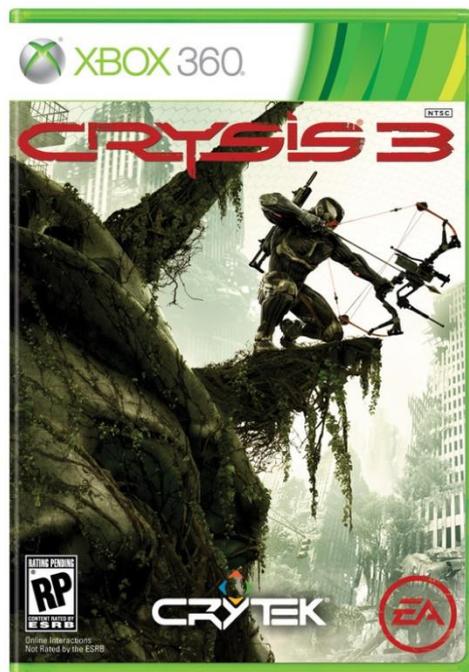


Figura 23 Portada del videojuego Crysis 3

Ficha técnica

Desarrollador

Crytek Frankfurt, Crytek UK

Distribuidor

Electronic Arts

Fecha de lanzamiento

19 de febrero 2013

Plataformas

Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360

Relato cinematográfico.

En el inicio del trailer se muestra la ciudad de Nueva York y el interior de nano cúpula, en la cual se muestra Prophet en los distintos escenarios donde deberá cumplir sus misiones.

Cinematografía.

En las dos primeras escenas se utilizan un travelling, para recorrer los escenarios en los cuales se va a desenvolver la historia como podemos ver en las capturas realizadas del trailer de Crysis 3 [38] en la figura 24. En la escena siguiente se muestra las empresas que han desarrollado esta saga. En la escena cuatro se muestra un plano medio de Prophet, en el cual utiliza la nueva arma de esta saga. Posteriormente se muestran escenas del gameplay utilizando solo con tomas subjetivas.

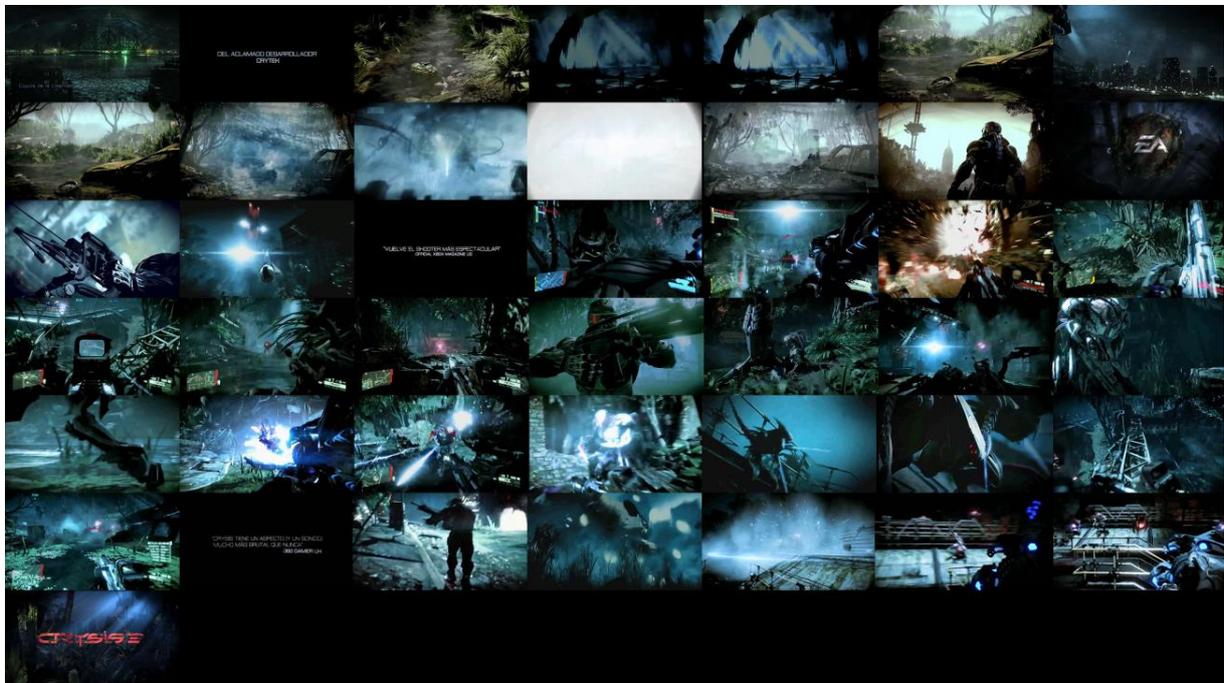


Figura 24 Capturas del trailer de Crysis 3

Montaje.

En este trailer se utilizan cortes con fundidos en negro, fundidos a blanco, barridos y cortes secos. Las escenas del gameplay poseen una duración muy corta. El hecho que el escenario siempre sea el mismo y se utilicen planos subjetivos, facilita al espectador una composición en la cual la imagen no se vuelve confusa.

Sonido.

La banda sonora y la edición se sincronizan para poder crear un mayor impacto al espectador, ya que en sus inicios es muy tenue, pero al llegar al clímax la intensidad aumenta. El compositor de la banda sonora fue Borislav Slavov. [39]

Técnica.

En esta versión de Crysis se mostraron avances muy significativos tal como se muestra en la figura 25 donde se detallan los planos del trailer de Crysis 3 CryEngine3 Tech Trailer [40], aportaron mejoras en el render de atmósfera del videojuego mejorando mapeo de desplazamiento, las partículas, sombras, antiniebla, tela, dinámica de objetos mejorada y vegetación, iluminación del área mejorada y sombras difusas. Incluso estos avances tecnológicos se muestran en un trailer “Crysis 3 - CryEngine3 Tech”.



Figura 25 Capturas del trailer de Crysis de avances de las tecnologías.

CAPITULO 5.

5.1 Comparación.

5.1.1 Halo vs Crysis.

Después de analizar los trailers de la franquicia de Halo y Crysis, a pesar de compartir similitudes en su modo de juego y género, poseen diferentes formas de llegar al espectador. Halo se centra en la historia de su franquicia, creando diferentes tipos de mundos, razas, armas antiguas, conflictos religiosos y viajes a través del universo. Todos estos elementos crean curiosidad en el espectador por saber qué pasará en el final de la historia.

A diferencia de Crysis que tiene 6 años de vida, EA declaró “We were trying to craft a Halo-killer, you know a product that would squarely go after what Bungie built with our partners at Crytek. So the Crysis 2 product is spectacular, very high-end, and is going to be a multi-year franchise.” [41], Algo contradictorio. Crysis en su siguiente lanzamiento finalizó la saga, no llegó a tener la duración de Halo en el mercado de los videojuegos. Ya que su historia se desenvuelve en un futuro cercano siendo la tierra su único escenario, solo existe una raza con la cual tiene que enfrentarse, mientras que la historia no guarda muchos secretos y es muy lineal.

Halo siempre ha poseído grandes evoluciones en sus gráficos, pero Crysis desde su salida al mercado siempre ha resaltado el poder de sus gráficos, los requerimientos del sistema para poder instalarlos en una pc son una de las noticias más esperadas por el espectador. Produciendo bromas para elevar el marketing, como la generada por el CO Crytek en un livestream grabada por Gamescom “his time we promise to melt down PCs” [42].

En la figura 26 y 27 podemos apreciar el número de planos utilizados en los trailers de Crysis y halo, denotando la gran diversidad de planos que utiliza Halo.

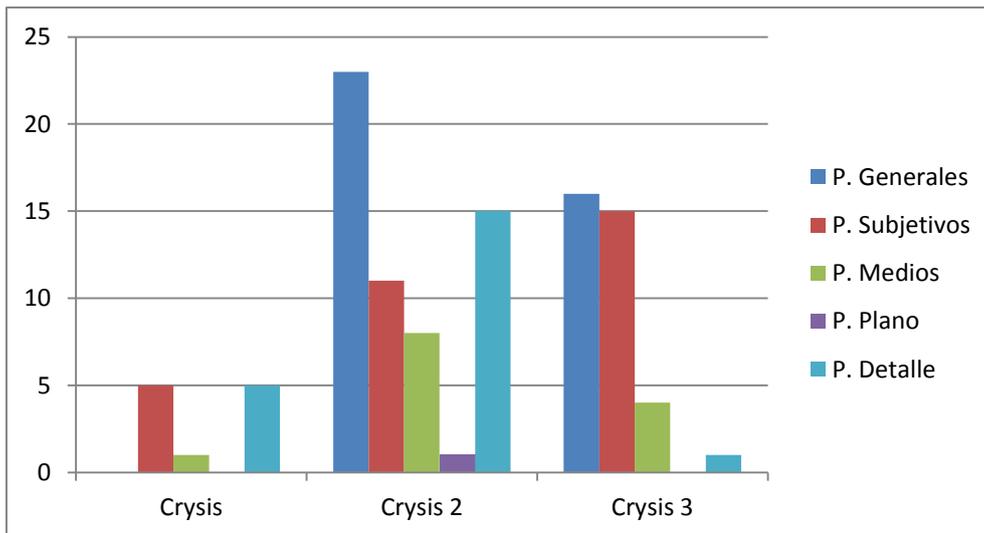


Figura 26 Planos utilizados en los trailers de Crysis.

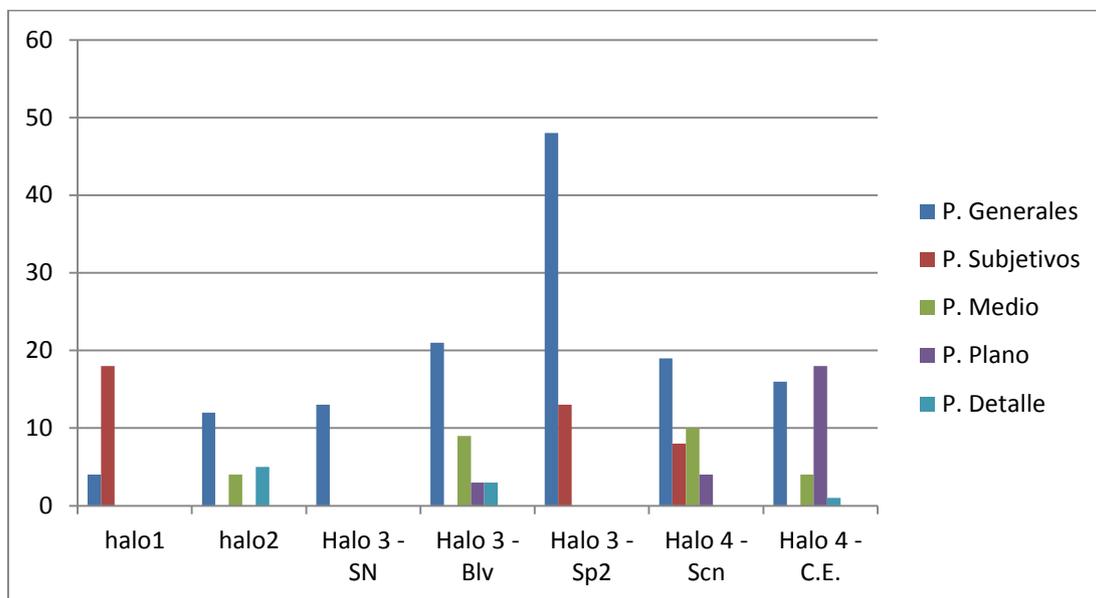


Figura 27 Planos utilizados en los trailers de Halo.

En los trailers creados por Halo se realizaron mediante las técnicas de 3d, maquetación, live action y escenas del gameplay, utilizando elipsis de tiempo, montaje paralelo y flash back para transmitir la historia. Halo no se centra solo en el hecho de derrotar a los alienígenas, ellos resaltan los diferentes tipos de personajes que se ven afectados por esta guerra y los diversos conflictos que se crean durante la guerra:

Halo 1: Muestran la guerra que se ha creado entre los humanos y los alienígenas, utilizando escenas de acción.

Halo 2: Resalta al Jefe Maestro, quien es el encargado que salvar a la tierra de las fuerzas enemigas.

Halo 3: Starry Night nos muestra por primera vez un poco del pasado del Jefe Maestro, posteriormente, Believe enfatiza la desesperación que poseen los soldados en la guerra, y todos los tipos de circunstancias a las cuales ellos se enfrentan.

Halo 4: Muestra como crearon al Jefe Maestro y cual fue todo el proceso que tuvo que enfrentar al convertirse en un Spartan.

Todos estos elementos marcan la evolución que ha tenido la saga, adaptándose a los diferentes cambios que ha sufrido el espectador en el transcurso del tiempo. Mejorando e innovando el gameplay generando nuevas armas o modalidades de juegos, que llamaban la atención del espectador, no solo centrándose en las mejoras gráficas de los trailers.

A diferencia de Crysis que no utilizaba guiones complejos o recursos narrativos como elipsis de tiempo, Flash Forward, flash backs. Etc. En consecuencia sus trailers poseían los mismos componentes repetitivos como podemos ver en la Figura 19.



Figura 28 Planos Similares.

Crysis 1: Muestra detalles del nano traje y las diferentes maneras de utilizar sus beneficios para derrotar a sus enemigos.

Crysis 2: Se asemeja al trailer de lanzamiento de Crysis 1, con la única diferencia que ahora muestra escenarios más amplios.

Crysis 3: Utiliza la narración para resaltar su historia, utiliza escenas renderizadas donde utiliza diferentes tipos de armas para derrotar a sus oponentes.

Mientras que Halo mantiene un equilibrio entre las mejoras de gráfica en sus trailers, gameplay y la historia de la saga, Crysis se centra solo en las mejoras de sus gráficos. Esto crea que la saga de Halo sea constante en su éxito tras el paso de los años, siendo uno de las franquicias más duradera y esperada de los videojuegos.

5.1.2 Premios obtenidos.

5.1.2.1 Halo

Halo 1

Calificación: 9.4 IGN [43] / 8,9 IBM [44]

Xbox Awards: Halo™: Combat Evolved

Game of the Year, Academy of Interactive Arts and Sciences, 2002

Game of the Year, IGN.com, 2002

Game of the Year, Electronic Gaming Monthly, April 2002

Best Multiplayer Game, BAFTA Interactive Entertainment Awards, 2002

Best Game of Year One, Official Xbox Magazine, November 2002

Best Multiplayer Game of Year One, Official Xbox Magazine, November 2002

Game of the Year, EDGE magazine (UK), April 2002

Technical Innovation of the Year, EDGE (UK), April 2002

Audio Achievement of the Year, EDGE (UK), April 2002

Best Original Soundtrack, Rolling Stone, May 2002

Best Xbox Game of 2001, IGN.com, 2002

Best Xbox Game of 2001, GameSpot, 2002

Best Xbox Game, GameSpot, 2002

Best Combat Game, GamePro, July 2002

Readers' Choice, Best Xbox Game of the Year, Electronic Gaming Monthly, April 2002

Editors' Choice, Best Shooting Game, GameSpot, 2002

Best Graphics in a Console Game, Electric Playground, 2002

Best Multiplayer for a Console, Electric Playground, 2002

No. 1, Best First-Person Shooters, PLAY, February 2002

Best First-Person Shooter, GameNow, February 2002

Best Multiplayer Game, GameNow, February 2002

Platinum Editors' Choice Award, Electronic Gaming Monthly, January 2002

Game of the Month, Electronic Gaming Monthly, January 2002

Revolutionary Xbox Game of 2001, Game Revolution, January 2002

Editors' Choice, Best Xbox Action Game of 2001, IGN.com, 2002

Readers' Choice, Best Xbox Action Game of 2001, IGN.com, 2002

Editors' Choice, Best Xbox Graphics, IGN.com, 2002

Runner-up, Readers' Choice, Best Xbox Graphics, IGN.com, 2002

Editors' Choice, Best Xbox Sound, IGN.com, 2002 [45]

Halo 2

Calificación: 9.8 IGN [46] / 8,7 IBM [47]

Premio BAFTA de Videojuegos al Mejor Juego de Xbox

G-Phoria Awards 2005 Glow Award

- Game of the Year

- Best Voice Performance - Male

 - David Cross

Game Critics Awards 2004

- Best Console Game

Golden Satellite Award Outstanding Action/Adventure Game

Spike Video Game Award a Mejor Videojuego de Acción en Primera Persona

Spike Video Game Award al Diseñador del Año

- Jason Jones

- Bungie Studios

2004 Game Critics Awards: Best Console Game

2005 Game Developers Choice Awards: Excellence in Audio

2005 Interactive Achievement Awards: Console Game of the Year, Sound

Design [48]

Halo 3

Calificación: 9.5 IGN [49] / 8,8 IBM [50]

Spike Video Game Award al Videojuego Más Adictivo

Spike Video Game Award al mejor multi-jugador [51]

Visual Effects Society Awards 2008

- Outstanding Real Time Visuals in a Video Game

- Outstanding Models and Miniatures in a Broadcast Program, Commercial, or Music Video [52]

Halo 4

Calificación: 9.8 IGN [53]/ 8,6 IBM [54]

Spike Video Game Awards al Videojuego con Mejores Gráficos

Spike Video Game Award al Mejor Videojuego de Xbox 360

Punto TV Video Game Awards - 2011

- Mejor juego de Xbox 360

- Mejores Gráficos [55]

Game Critics Awards (en el E3 2012)

- Mejor Juego de Acción

- Mejor Juego Multijugador Online [56]

IGN Best of E3 2012 Premios 's

- Mejor juego de Xbox 360

- Mejor Tirador [57]

Inside Gaming Awards – 2012

- Juego del Año Halo 4 Won

- Mejor Multijugador Competitivo

- Mejor Diseño de Sonido [58]

IGN 's Lo mejor de 2012

- Mejor Xbox 360 FPS

- Mejores Xbox 360 Gráficos

- Mejor Xbox 360 Sound Halo

- Mejor juego de Xbox 360 Multijugador

- Mejor juego de Xbox 360

- Mejor Juego Multijugador general

- Mejores Gráficos general

- Mejor sonido general [59]

OXM Juego 's del Año 2012 Premios

- Mejor Tirador

- Desarrollador del Año [60]

The Streamy Awards 2013

- Mejor serie de drama.

- Mejor edición.

- Mejor diseño de producción.

- Mejor cinematografía [61]

Crysis 1:

Crysis 1:

Calificación: 9.4 IGN [62] / 8,6 IBM [63]

GameSpot: Mejor Shooter (2007)
PC Gamer: Mejor Juego del Año (2007).[64]

Crysis 2

Calificación: 9.0 IGN [65] / 8,1 IBM [66]

Best German Game 2011
Mejor juego europeo.
Mejor Juego de Acción.
Mejor Dirección de Arte.
Mejor sonido.
Mejor Publicidad. [67]

Crysis 3

Calificación: 8.9 IGN [68] / 7,6 IBM [69]

German Developer Awards: 2013
Mejor diseño de videojuego.
Mejores gráficos.
Mejor consola de videojuegos.
Mejor sonido.
Mejor juego alemán.
Mejor juego de acción. [70]

CAPITULO 6.

6.1 Conclusión.

En este trabajo se han comparado las sagas de Halo y Crysis descubriendo las técnicas que han utilizado de acuerdo a los avances tecnológicos. Interpretando los recursos cinematografía, montaje y sonido de acuerdo a sus épocas.

Los trailers de videojuegos en sus inicios utilizaban pequeños escenas del gameplay, para poder informar al espectador sobre los diferentes tipos de experiencia que el videojuego le podría brindar. Pero la necesidad de transmitir emociones hizo que estos se volvieran más cinematográficos, utilizando distintos tipos de recursos para persuadir al espectador volviéndose piezas más complejas.

La creaciones y utilización de nuevas tecnología aportaban herramientas para la creación de las piezas audiovisuales, creando mundos fantásticos y la recreación de escenas llenas de acción. La creación y difusión de los trailers se volvió una competencia entre las diferentes franquicias, buscando el camino adecuado para captar la atención del espectador.

Posteriormente comenzaron a depender de los avances tecnológicos para crear sus trailers, buscando diferentes maneras de emular el mundo real. En la actualidad las diferentes técnicas de composición, escáner 3d, sistema de captura de movimiento y software avanzados permiten que los trailers puedan alcanzar una imagen real. Provocando que las franquicias busquen diferentes caminos para poder llamar la atención del espectador, utilizando imágenes o escenarios impactantes, guiones elaborados y animaciones complejas.

El cine y los videojuegos poseen muchas cosas en común hoy en día, utilizando los mismos recursos para contar sus historias, Incluso hay videojuegos que se transforman en películas como es el caso de: Prince of Persia, Silent Hill, Resident Evil, Mortal Kombat etc. Y también películas que son adaptadas a video juegos como: Avatar, 007, spidermen, etc. Esto genera que los videojuegos se vean influenciado por el cine, introduciendo las animatic en los videojuegos y posteriormente trailer cinematográficos que fácilmente podrían ser confundidos con películas de cine.

EL cine no es la única influencia que poseen los trailers de videojuegos, ya que este se ve afectado por la innovación del gameplay, el uso de nuevas herramientas o armas. Los cuales son incorporados mediante el guion del videojuego como lo vimos en Halo 1 donde se utilizaron escenas del gameplay luego de la presentación del personaje principal, o en el tercer trailer de Crysis donde utilizaron múltiples planos para resaltar el uso de la nueva arma creada para esta saga.

Si se quiere vender al espectador las mecánicas del gameplay o la experiencia que produce el videojuego, en el trailer observaremos múltiples planos subjetivos simulando el modo de juego. Utilizando escenas renderizadas con múltiples detalles lo cuales son imposibles de encontrar en el gameplay, persuadiéndolo mediante gráficos impresionantes.

Mientras que los videojuegos que utilizan mayores recursos cinematográficos, crean un vínculo con la experiencia del cine. Provocando que el espectador experimente múltiples sentimientos en el momento que ve un trailer. Haciendo que la historia del videojuego se convierta en una de las máximas prioridades.

Llegando a la conclusión que en esta era digital el éxito de un videojuego no depende solo de la calidad de los gráficos, depende de la empatía creada con el espectador, la historia que se transmite a través de los trailers y lo más importante la experiencia del jugador durante el transcurso del videojuego.

6.2 Bibliografía.

- [1] Wilson John, High Score! The Illustrated History of Electronic Games, Osborne/McGraw-Hill, EEUU, 2002.
- [2] Página web El mundo. Disponible en: <http://www.elmundo.es/elmundo/2012/11/14/navegante/1352896009.html>
- [3] Página web 3djuegos. Disponible en: <http://www.3djuegos.com/foros/tema/19526368/0/top-10-juegos-mas-caros-presupuesto/>
- [4] Página de la web British Broadcasting Corporation. Disponible en: http://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/09/140909_tecnologia_videojuegos_destiny_ig
- [5] Página web Engadget. Disponible en: <http://www.engadget.com/2013/05/08/dead-space-3-sales-below-ea-expectation-pace-slower-than-sequel/>
- [6] Página web de halowaypoint. Disponible en: <https://www.halowaypoint.com/es-es/games/halo-combat-evolved/xbox>
- [7] Página web the sydney morning herald. Disponible en: <http://www.smh.com.au/news/biztech/prepare-for-allout-war/2007/08/30/1188067256196.html>
- [8] Página web Electronic Arts. Disponible en: http://www.ea.com/es/crysiswarhead/images/7108eb9e717f3210enGB_to_esESad65140aRCRD
- [9] Página web tomshardware. Disponible en: <http://www.tomshardware.co.uk/forum/99063-13-crysis-sales-exceed-million>
- [10] Página web Market for home Computing and Video Game. Disponible en: <http://www.mcvuk.com/news/read/dead-space-3-crysis-3-us-retail-sales-for-february-revealed/0112611#nnn>
- [11] Página web de halowaypoint. Disponible en: <https://www.halowaypoint.com/es-es/games/halo-combat-evolved/xbox>
- [12] Halo Combat Evolved Trailer (HD). Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=hQMlt6XEXDI>
- [13] Halo Combat Evolved Trailer (HD). Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=hQMlt6XEXDI>
- [14] Página web de Nikon. Disponible en: <http://nikon.bungie.org/music.html>
- [15] Página web de halowaypoint. Disponible en: <https://www.halowaypoint.com/es-es/games/halo-2/xbox>
- [16] Halo 2 Announce Trailer PEGI. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?t=41&v=L-26SZG056Q>
- [17] Billboard, Halo 2 Soundtrack Bolsters Game Push, Publicación número 100, Pagina número 43, Noviembre 6 del 2004.
- [18] Página web de graphics, Disponible en: <http://www.graphics.stanford.edu/papers/surfacefitting/dispedit.jpg>
- [19] Página web de Graphics Stanford, Disponible en: <http://www.graphics.stanford.edu/papers/surfacefitting/>
- [20] Página web de halowaypoint. Disponible en: <https://www.halowaypoint.com/es-es/games/halo-3/xbox-360>
- [21] Halo 3 CGI Trailer - "Starry Night" (Superbowl commercial) [HD]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=GKDkKt9Y7I>
- [22] Halo 3: Believe. Disponible en : <https://www.youtube.com/watch?v=a3ZGGldpfEM>
- [23] Halo 3: Believe. Disponible en : <https://www.youtube.com/watch?v=a3ZGGldpfEM>
- [24] Halo 3 - Making Of the Believe Diorama. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=rnCs46FEtqA>
- [25] Halo 3 - Making Of the Believe Diorama. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=rnCs46FEtqA>
- [26] Halo 3 Trailer PEGI. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=PaHTdedRldo>

- [27] Página web de halowaypoint. Disponible en: <https://www.halowaypoint.com/es-es/games/halo-4/xbox-360>
- [28] Halo 4 Launch Trailer - Scanned (Extended Cut). Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=-kg3yxNsSzk>
- [29] Halo 4 Launch Trailer - Scanned (Extended Cut). Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=-kg3yxNsSzk>
- [30] Halo 4 Commissioning. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=95zBJ3OG960>
- [31] Halo 4 - The Commissioning: VFX Compositing par Method Studios [BTS]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=yYwXeKlz52g>
- [32] Página web de spong. Disponible en: <http://spong.com/game/covers-box-art/11040460/Crysis-PC/256120>
- [33] Crysis 1 Trailer [HD] [German]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=4YMdZnb2Zyo>
- [34] Página web de vandal. Disponible en: <http://www.vandal.net/juegos/x360/crysis-2/10816>
- [35] Crysis 2 - Intro Movie. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=f-w2yr646XU>
- [36] Página web Composerfocus. Disponible en <http://composerfocus.com/the-music-of-crysis-2/>
- [37] Página web de 3djuegos. Disponible en: <http://www.3djuegos.com/foros/tema/18500654/0/post-crysis-3/>
- [38] EA Crysis 3 | Official Announce Gameplay Trailer (HD). Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=8PdGUZauShA>
- [39] Página web de imdb. Disponible en: <http://www.imdb.com/name/nm2828130/>
- [40] Crysis 3 CryEngine3 Tech Trailer (SFX) – ORIGINAL. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=57dq-5aLcYk>
- [41] Página web de 1up. Disponible en: <http://www.1up.com/news/crysis-2-declared-halo-killer>
- [42] Página web de pcgamer. Disponible en: <http://www.pcgamer.com/crytek-ceo-on-crysis-3-this-time-we-promise-to-melt-down-pcs/>
- [43] Página web de Imagine Games Network. Disponible en: <http://www.ign.com/games/halo-combat-evolved/xbox-15922>
- [44] Página web de Internet Movie Database. Disponible en: http://www.imdb.com/title/tt0309654/?ref_=fn_al_tt_2
- [45] Página web de web.archive. Disponible en: <http://web.archive.org/web/20061210190117/http://www.xbox.com/en-US/games/h/halo/awards.htm>
- [46] Página web de Imagine Games Network. Disponible en: <http://www.ign.com/games/halo-2/xbox-482228>
- [47] Página web de Internet Movie Database. Disponible en: http://www.imdb.com/title/tt0357718/?ref_=nv_sr_
- [48] Página web de Internet Movie Database. Disponible en: <http://www.imdb.com/title/tt0357718/awards>
- [49] Página web de Internet Movie Database. Disponible en: <http://www.ign.com/games/halo-3/xbox-360-734817>
- [50] Página web de Internet Movie Database. Disponible en: http://www.imdb.com/title/tt0494232/?ref_=fn_al_tt_1
- [51] Página web de Cable News Network. Disponible en: <http://web.archive.org/web/20071210005055/http://money.cnn.com/news/newsfeeds/articles/prnewswire/NYSA00208122007-1.htm>
- [52] Página web de Internet Movie Database. Disponible en: <http://www.imdb.com/title/tt0494232/awards>
- [53] Página web de Imagine Games Network. Disponible en: <http://www.ign.com/games/halo-4/xbox-360-110563>

- [54] Página web de Internet Movie Database. Disponible en: http://www.imdb.com/title/tt2006120/?ref_=nv_sr_2
- [55] Página web de Gamerant. Disponible en:
<http://gamerant.com/2012-spike-video-game-awards-vgas-winners/>
- [56] Página web de mp1st. Disponible en: <http://mp1st.com/2012/06/26/halo-4-wins-best-multiplayer-in-e3-game-critics-awards-the-last-of-us-biggest-winner/#.VYcwfntlBc>
- [57] Página web de Imagine Games Network. Disponible en:
<http://www.ign.com/articles/2012/06/05/igns-best-of-e3-2012-awards>
- [58] Página web de HeroComplex. Disponible en:
<http://herocomplex.latimes.com/games/inside-gaming-awards-halo-4-and-fez-take-top-honors/>
- [59] Página web de Imagine Games Network. Disponible en: <http://www.ign.com/wikis/best-of-2012>
- [60] Página web de web.archive. Disponible en:
<http://web.archive.org/web/20130103131518/http://www.oxmonline.com/oxm-game-year-2012-awards-genre-awards>
- [61] Página web Streamys. Disponible en: <http://www.streamys.org/2013/02/the-streamy-awards-winners/>
- [62] Página web Imagine Games Network. Disponible en: <http://www.ign.com/games/crysis/pc-694190>
- [63] Página web Internet Movie Database. Disponible en: http://www.imdb.com/title/tt0954921/?ref_=fn_al_tt_1
- [64] Página web de Digitaltechnews. Disponible en:
<http://www.digitaltechnews.com/news/2007/12/spike-tv-vga-20.html>
- [65] Página web Imagine Games Network. Disponible en: <http://www.ign.com/games/crysis-2/pc-14354294>
- [66] Página web de Internet Movie Database. Disponible en:
http://www.imdb.com/title/tt1684551/?ref_=fn_al_tt_3
- [67] Página web de CRYTEK. Disponible en: <http://crytek.com/news/crytek-and-crysis-2-scoop-6-european-games-awards-e5e470a0cef9c091bb6117e19641f01c>
- [68] Página web Imagine Games Network. Disponible en: <http://www.ign.com/games/crysis-3/ps3-132256>
- [69] Página web Internet Movie Database. Disponible en: http://www.imdb.com/title/tt2374911/?ref_=fn_al_tt_2
- [70] Página web de CRYTEK. Disponible en:
<http://www.crytek.com/news/crysis-3-to-win-four-german-developer-awards>