

**FACULTAD DE COMUNICACIÓN  
UNIVERSIDAD DE SEVILLA**



**TRABAJO FIN DE GRADO**

---

**DOCUMENTO DE PROYECTO DE VIDEOJUEGO (GDD)  
" *OUTER SIDE* "**

**ALUMNA: M.<sup>a</sup> BELÉN VELASCO DEL POZO**

**TUTOR: LUIS NAVARRETE CARDERO**

**GRADO: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

**14 DE JUNIO DE 2019**

# ÍNDICE

<b>1. Introducción</b> .....	<b>6</b>
<b>2. Empresa desarrolladora</b> .....	<b>7</b>
2.1. Datos de la empresa	
2.2. Equipo humano: THEMIS DESIGN TEAM	
<b>3. Conceptos generales del videojuego</b> .....	<b>9</b>
3.1. Sinopsis	
3.2. Requerimiento técnico	
3.3. Público objetivo	
3.3.1. Calificación por edades	
<b>4. Mecánicas de juego</b> .....	<b>12</b>
4.1. Dispositivo de juego	
4.2. Jugabilidad	
4.3. Cámaras y vistas	
4.4. Periféricos y controles	
4.5. Guardar y cargar partida de juego	
4.6. Interfaces y estados del juego	
4.6.1. Menú Principal	
4.6.2. H.U.D. (Heads-up Display	
4.6.3. Menú de Pausa	
<b>5. Estructura y niveles del juego</b> .....	<b>15</b>

<b>6. Elementos interactivos y artes conceptuales .....</b>	<b>18</b>
6.1. Espacio y tiempo	
6.2. Personajes	
6.2.1. Protagonistas: La familia Sherman	
6.2.2. Enemigos: El fotógrafo y otras criaturas oscuras	
6.2.3. Aliados: La madre y el indígena	
6.3. Logros y elementos coleccionables	
<b>7. Elementos gráficos .....</b>	<b>35</b>
7.1. Conceptos generales de diseño	
<b>8. Tecnología de desarrollo .....</b>	<b>38</b>
<b>9. Calendario general de ejecución .....</b>	<b>43</b>
<b>10. Referencias y contexto .....</b>	<b>44</b>
10.1. Referencias basadas en hechos reales	
10.2. Referencias estéticas	
<b>11. Referencias bibliográficas .....</b>	<b>52</b>
<b>Anexo 1: Tratamiento de guion del videojuego " <i>Outer side</i>"</b>	

## Tabla de ilustraciones

Ilustración 1- From Wikimedia Commons, the free media repository. ....	6
Ilustración 2- Logotipo de la empresa: Creación propia.....	7
Ilustración 3- Captura de la página web de PEGI.....	11
Ilustración 4- Fotograma "Detroit become human" .....	12
Ilustración 5- - Fotograma "Detroit become human" .....	12
Ilustración 6- Imagen de mando Dualshock PS4.....	13
Ilustración 7- Menú opciones "Until dawn" .....	14
Ilustración 8- Menú principal "Beyond two souls" .....	14
Ilustración 9- Photo by Pixabay from Pexels.....	19
Ilustración 10- Photo by Pixabay from Pexels .....	19
Ilustración 11- Photo by Pixabay from Pexels .....	20
Ilustración 12- Photo by Lukas Kloeppel from Pexels.....	20
Ilustración 13- Fotograma del juego "Until dawn". .....	22
Ilustración 14- Diseño de Anna hecho con Adobe Fuse.....	23
Ilustración 15- Fotograma del personaje MIKE en "Until dawn" .....	24
Ilustración 16- Arte conceptual del personaje NATHAN DRAKE en Uncharted 4 .....	25
Ilustración 17- Fotograma del personaje RYAN en "Beyond two souls" .....	25
Ilustración 18- Fotograma del personaje JAY en "Beyond two souls" .....	25
Ilustración 19- Arte conceptual de Sarah en "The last of us" .....	26
Ilustración 20- Fotograma de JOSH en "Until dawn" .....	28
Ilustración 21- Ilustración de Sishir Bommakanti .....	28
Ilustración 22- Arte conceptual del fotógrafo hecho con Adobe Fuse.....	29
Ilustración 23- Arte conceptual de la madre hecho con Adobe Fuse .....	31
Ilustración 24- Dibujo de <a href="http://www.legendsofamerica.com">www.legendsofamerica.com</a> .....	32
Ilustración 25- Arte conceptual de Canek el indígena Ute hecho en Adobe Fuse .....	32
Ilustración 26- Notas coleccionables del videojuego "The last of us" .....	33
Ilustración 27- Diseño de la interfaz menú principal del juego "Outer side" ....	36
Ilustración 28- Portada de creación propia para el videojuego "Outer side" ....	37
Ilustración 29- Infografía de <a href="http://www.hcg.tech/mocap-animaci-n.html">http://www.hcg.tech/mocap-animaci-n.html</a> 1 ....	39
Ilustración 30- Infografía de <a href="http://www.hcg.tech/mocap-animaci-n.html">http://www.hcg.tech/mocap-animaci-n.html</a> 2....	40

Ilustración 31- Propiedad de la página <a href="http://www.hcg.tech/mocap-animacion.html">http://www.hcg.tech/mocap-animacion.html</a> .....	41
Ilustración 32- Imagen de archivo del ganado mutilado en el rancho.....	44
Ilustración 33- Imagen de archivo de Utah.....	45
Ilustración 34- Portadas del documental y el libro "Hunt for the skinwalker" ..	45
Ilustración 35- Ilustración extraída del blog <a href="http://historiasdeuncientifico.blogspot.com">http://historiasdeuncientifico.blogspot.com</a> .....	46
Ilustración 36- Arte conceptual del videojuego "Beyond two souls" .....	47
Ilustración 37- Fotograma del videojuego "Beyond two souls" 1 .....	48
Ilustración 38- Fotograma del videojuego "Beyond two souls" 2 .....	48
Ilustración 39- Fotograma del videojuego "Beyond two souls" 3 .....	48
Ilustración 40- Arte conceptual del videojuego "Until dawn" .....	49
Ilustración 41- Fotograma del juego "Outlast I" .....	50
Ilustración 42- Arte conceptua del Demogorgon de la serie "Stranger things"	50
Ilustración 43- Fotograma de los supervivientes de "Death by daylight" .....	51
Ilustración 44- Imagen proponional del videojuego "Friday 13th" .....	51

# 1. Introducción

En este momento, usted se encuentra ante el documento de diseño del videojuego *"Outer side"*, puede resultarle extraño que me dirija en segunda persona, teniendo en cuenta que esto simplemente es la introducción al proyecto, sin embargo, usted es el potencial motor de la historia desarrollada en este dossier, por ello, es mi deber como creadora introducirle personalmente.

El proyecto elaborado se trata de un GDD (Game Design Document) o proyecto de videojuego, el cual sirve como biblia esencial para la producción o venta de la idea a terceras compañías con mayor potencial de producción, ya que la tecnología a emplear es costosa y se necesita de un buen equipo humano para afrontar el reto.

Entre los apartados incluidos cabe destacar la presencia de un tratamiento de guion inicial, que será la fuente principal de las ideas trabajadas en las distintas secciones, así como un primer acercamiento a las artes conceptuales de diseño.

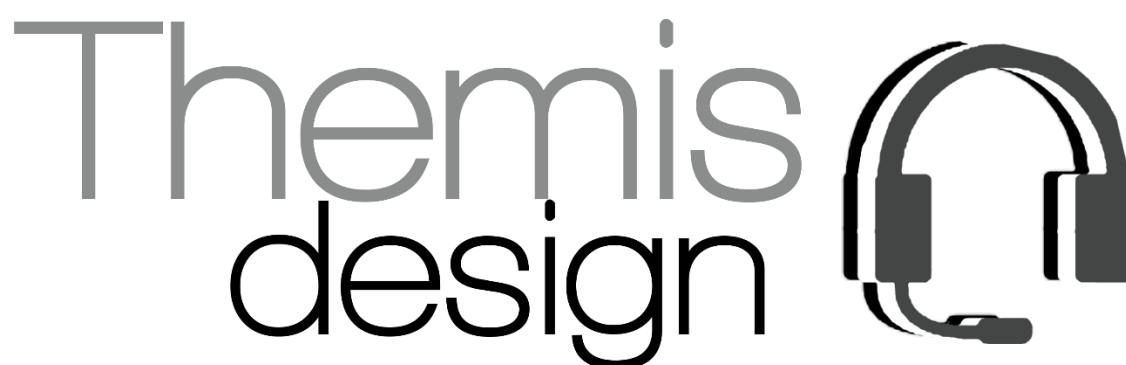
Sin nada más que agregar, le doy mi más sincera bienvenida a la lectura del documento.



*Ilustración 1- From Wikimedia Commons, the free media repository.*

## 2. Empresa desarrolladora

**Themis design** es una empresa desarrolladora de videojuegos fundada en el año 2018 con el objetivo de fomentar la creación de contenidos multimedia en España, promoviendo el desarrollo de la industria videolúdica, y ofreciendo una oportunidad a todas aquellas grandes historias que, por falta de presupuesto, a veces no salen a la luz.



*Ilustración 2- Logotipo de la empresa: Creación propia*

### Otras versiones del logo



### 2.1. Datos de la empresa

<b>Razón social</b>	Themis Design S.L.
<b>Forma jurídica</b>	Sociedad de responsabilidad limitada.
<b>Ubicación de la empresa</b>	Sevilla
<b>Objeto social</b>	El objeto consiste en el ofrecimiento de un servicio privado, emprendimiento e innovación en cuanto al sector del entretenimiento y del videojuego.

## 2.2. Equipo humano: THEMIS DESIGN TEAM

<p><b>Jefes de proyecto</b></p> <p>Director del juego            Productor ejecutivo            Ayudantes/Asistentes de producción            Guionista y equipo de guion            Compositor de la BSO            Script y ayudante</p>	<p><b>Arte y diseño</b></p> <p>Director de arte            Artista concepto principal y artistas concepto            Diseñador de niveles principal y equipo de diseñadores de niveles            Diseñador técnico            Artistas de cinemáticas            Character rigger            Modeladores de personajes            Artista de entorno principal y equipo de artistas de entorno            Artista de efectos especiales            Artistas de Iluminación            UI Artist (User interface)            Equipo de animadores</p>	<p><b>Programación</b></p> <p>Director técnico            Equipo de programadores            Diseñadores de audio y sonido            QA lead            Senior tester y equipo de tester</p>
<p><b>Audio: Doblaje/Música</b></p> <p>Director de doblaje            Coordinadores de producción de audio            Editores y grabadores de diálogos            Audio quality assurance</p>	<p><b>Casting</b></p> <p>Director de casting            Production manager            Coordinadores y ayudantes de casting</p>	<p><b>Motion Capture</b></p> <p>Director de producción con Mocap            Supervisor Motion capture            Actores de movimiento            Operadores de Mocap</p>



### 3. Conceptos generales del videojuego

- **Título de la obra:** Outer side.
- **Género:** Historia interactiva, survival horror y drama interactivo.
- **Duración:** Entre 8 y 10 horas.
- **Plataforma:** Videoconsola de 8º generación PS4, con posibilidad de adaptación a PC en un futuro a través de la plataforma *Epic Games Store*.
- **Licencia:** Historia basada en supuestos hechos reales acontecidos en Utah. Existen numerosos libros, artículos, vídeos y obras basadas en estos hechos.
- **Storyline:** Una familia se muda a un rancho ubicado en el estado de Utah buscando una vida tranquila, pero un sentimiento oscuro se encuentra inherente a la zona.

#### 3.1. Sinopsis

La familia Sherman se muda a un antiguo rancho situado en el estado de Utah buscando la tranquilidad de la vida campestre. Sin embargo, un aura oscura envuelve el lugar, habitado en el pasado por nativos indígenas y leyendas de éstos.

#### 3.2. Requerimiento técnico

PS4	Requisitos mínimos PS4	Requisitos recomendados PS4
<b>Procesador</b> CPU: AMD "Jaguar", 8 núcleos. GPU: 1,84 TFLOPS, AMD Radeon	<b>Sistema operativo</b> Windows 7-64 bits <b>Procesador</b> i5-2400 @ 3.4GHz <b>Memoria RAM</b> 4GB <b>Tarjeta gráfica</b> NVIDIA GTX 660	<b>Sistema operativo</b> Windows 10-64 bits <b>Procesador</b> I7-2700K o equivalente <b>RAM</b> 12GB <b>Tarjeta gráfica</b> NVIDIA GTX 1080

#### 3.3. Público objetivo

La federación europea de Software **ISFE (Interactive Software Federation of Europe)** declara que es difícil enmarcar un estereotipo de perfil *gamer* de forma prolongada en el tiempo, puesto que es una variable que se va adecuando a las actualizaciones en softwares videolúdicos.

Por ejemplo, hace unos años el modelo establecido era el *shooter* estilo Call of duty, posteriormente el impredecible pero exitoso modelo de mundo abierto de *Minecraft*, y a día de hoy el estilo *Battle royale* de *Fornite*.

Por otro lado, contrario a la tendencia de hace algunos años, actualmente el 48% de los jugadores son mujeres, mientras que el 52% son hombres, haciendo así que la balanza de género se vea bastante compensada, algo a tener en cuenta a la hora de crear nuestros personajes, puesto que antes la mayoría de protagonistas eran de género masculino, mientras que cada vez más se avanza hacia la creación de protagonistas o personajes jugables femeninos, como en *Detroit become human*, donde encontramos un personaje femenino y dos masculinos.

En relación al tiempo de juego, la media de horas semanales suele ser de 7,5 por persona.

Analizando estos datos podemos concluir que el target al que nos dirigimos tiene una edad comprendida entre los 18 y 35 años, con posibilidad de llegar a un rango mayor, ya que encontramos jugadores de 40 a 50 años.

Al incluir un personaje jugable femenino, abrimos las puertas a ese 48% de jugadoras. En este caso debo aclarar que, como parte de ese segmento de población, durante mi infancia no podía a veces llegar al nivel de inmersión total que ofrecen los videojuegos por la imposibilidad de identificarme con el personaje jugable, y la frustración de preguntar a mi padre "¿En este juego puedo ser una chica?", obteniendo como respuesta "no" en la mayoría de ocasiones.

El nivel sociocultural del potencial jugador es indiferente, sin embargo, entendemos que las historias interactivas van enfocadas a varios perfiles de jugador, descritos a continuación:

- **El jugador casual:** No es una persona asidua a los videojuegos, sino que los ve como mero entretenimiento esporádico. Puede haber jugado a títulos similares, o haberlos visto en plataformas como *You tube* o *Twitch*.
- **El jugador competitivo:** Posiblemente no es el jugador con más experiencia ni el más veterano, pero tiene el reto de completar todos los finales, y llegar a cada escena bloqueada.
- **El jugador veterano:** Persona con experiencia en videojuegos de diversos géneros, y especialmente enfocada a jugar todos los títulos posibles. Se propondrá jugar su propia historia lo mejor posible, pero quizás no vuelva a jugarla para ver los distintos desenlaces, porque tendrá otro videojuego preparado para empezar.

### 3.3.1. Calificación por edades

Tras la información recopilada en la página de PEGI (*Pan European Game Information*), quien es el órgano regulador de la calificación por edades de los videojuegos en Europa, y teniendo en cuenta las etiquetas de videojuegos similares (violencia, lenguaje empleado, etc.), como pueden ser *"Until dawn"* o *"The last of us"*, podemos concluir que la calificación de *"Outer side"* es **+18**.



Ilustración 3- Captura de la página web de PEGI

Además de la etiqueta de edad, aparecería "Lenguaje soez" y "Violencia", por los posibles diálogos con palabras malsonantes y la violencia extrema de las muertes de enemigos o personajes.

No habría que agregar la etiqueta de "Miedo" debido a que ésta se añade sólo en videojuegos dedicados a niños con posibles escenas que evoquen dicho sentimiento.



## 4. Mecánicas de juego

**4.1. Dispositivo de juego:** Producto exclusivo de Play Station, con posibilidad de inclusión en la plataforma de venta Epic Games de Google.

**4.2. Jugabilidad:** El juego se desarrolla como una historia interactiva. El jugador posee la libre elección de posibilidades a través de los controles de su mando Dual-shock 4, así como la rápida reacción para evitar finales o caminos indeseados, por lo que requerirá de agilidad mental.

**Modos de juego:** Un jugador (single-player). No puedes elegir la dificultad, es modo realista.

### 4.3. Cámaras y vistas

Vistas en 3D con la posibilidad de ver desde distintos ángulos durante el juego con la cámara situada en tercera persona, es decir, vemos a nuestro personaje todo el tiempo a espaldas de éste, o frontal. No hay posibilidad de ver desde un plano subjetivo.

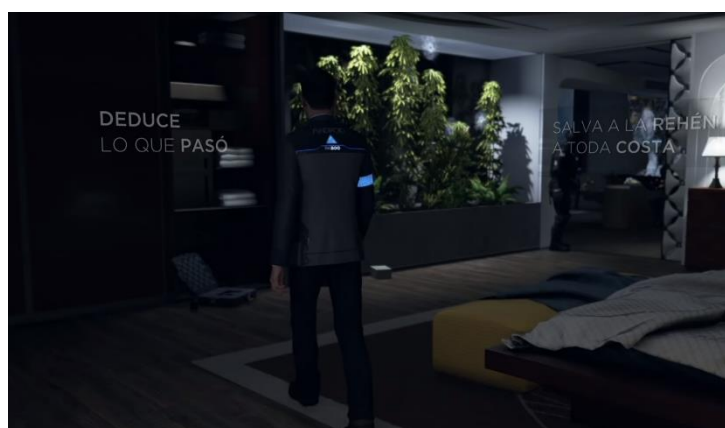


Ilustración 4- Fotograma "Detroit become human"

Cuando el jugador sólo interactúa en modo cinemática, la vista será completamente cinematográfica, tal como en cualquier historia interactiva.

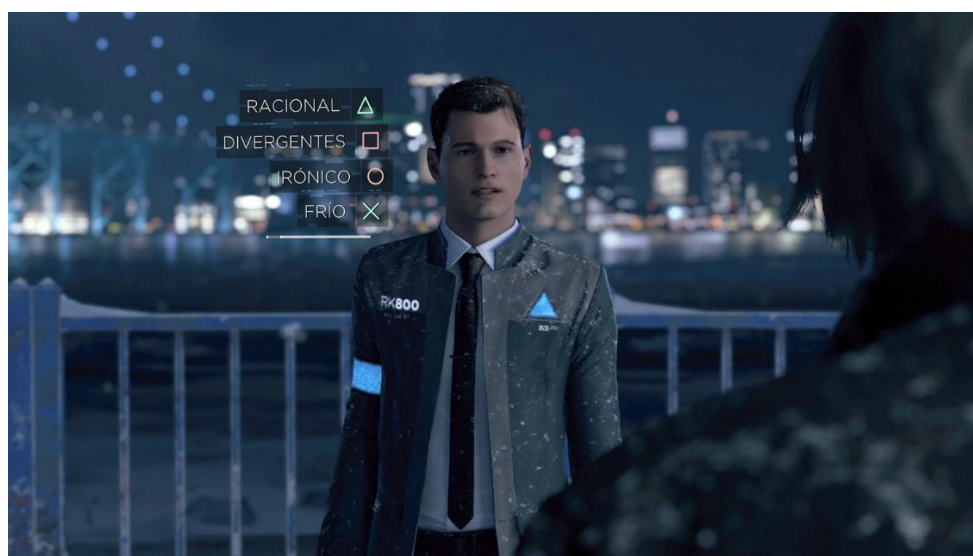


Ilustración 5- - Fotograma "Detroit become human"

## 4.4. Periféricos y controles

Mando DualShock 4. • Pantalla (Full HD/4k). • Posibilidad de altavoz o auricular.



*Ilustración 6- Imagen de mando Dualshock PS4*

## 4.5. Guardar y cargar partida de juego

**Guardar partida:** La partida se guardará al finalizar cada secuencia, justo cuando comienza la siguiente cinemática, puesto que el guardado es automático.

**Cargar partida:** El juego se puede cargar de dos formas, la primera es en el menú principal, pulsando la opción "Continuar" comenzará al inicio de la cinemática. La segunda es la elección por capítulos.

**Elección por capítulos:** Si el jugador elige jugar por capítulos tendrá dos posibilidades, jugar el capítulo sin guardar, de esta forma no sustituye la historia que está completando, pero tampoco guardará el progreso ni desbloqueará caminos en la tabla de flujos. O jugar con guardado, y sustituyendo así las elecciones realizadas en su historia principal.

**Dispositivos de almacenamiento:** La PS4 ofrece posibilidad de almacenamiento interno (500Mb o 1 TB). Además, la suscripción anual al servicio online de *Play station*, permite el almacenamiento de tus datos en la nube.

## 4.6. Interfaces y estados del juego

### 4.6.1. Menú Principal

- **Nueva partida/Cargar partida:** Podrá aparecer nueva o cargar, según si el jugador ha empezado una historia o no.
- **Capítulos:** Sección para la elección por capítulos.
- **Extras:** En esta sección se encuentra todo el contenido extra del juego, desbloqueable a través de puntos de bonificación, así como los elementos coleccionables. Es decir, vídeos, BSO, ilustraciones concepto, galería de personajes con su historia, encuestas y objetos que los personajes jugables van recogiendo durante la partida.
- **Opciones:** Posibilidad de modificar las opciones de juego (sonido, imagen, etc.).

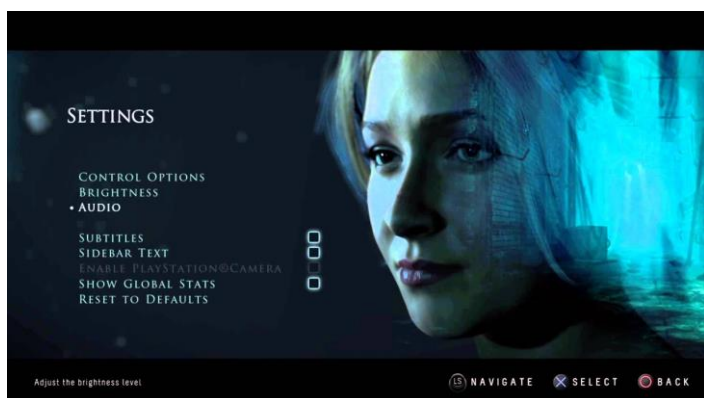


Ilustración 7- Menú opciones "Until dawn"

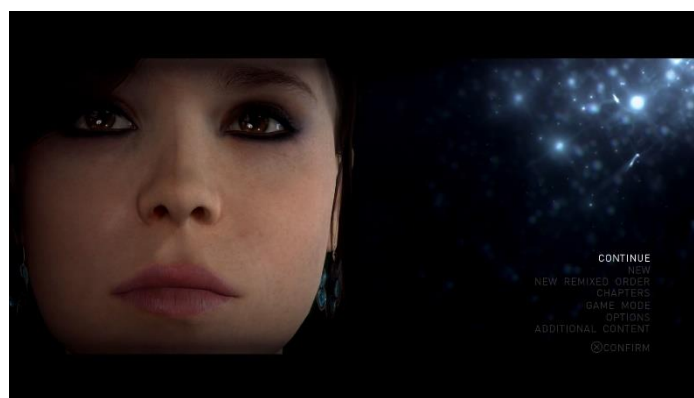


Ilustración 8- Menú principal "Beyond two souls"

**4.6.2. H.U.D. (Heads-up Display):** Durante el juego aparecerán los diversos controles que el jugador deberá pulsar para elegir las distintas opciones, o para avanzar en la historia correctamente.

### 4.6.3. Menú de Pausa

- **Continuar:** Para volver al juego tras la pausa.
- **Menú principal:** Para volver al menú, antes de aceptar, aparecerá una advertencia para comprobar si realmente el jugador quiere volver al menú principal, ya que los datos no se guardan hasta la siguiente secuencia.
- **Tabla de flujo:** Para acceder a los datos de la tabla de flujo del capítulo que se está jugando, y ver por qué momento va el jugador.
- **Opciones:** Posibilidad de modificar las opciones de juego (sonido, imagen, etc.).

## 5. Estructura y niveles del juego

El juego se compone de 5 capítulos, comenzando por un capítulo introductorio de presentación y reconocimiento del entorno, continuando con un segundo capítulo que plantea el primer conflicto que se sucederá de otros eventos hasta llegar a uno de los posibles desenlaces.

Los capítulos 1, 2 y 3 comienzan con un breve epílogo relacionado estrechamente con la trama.

- Capítulo 1: El rancho.
- Capítulo 2: El fotógrafo.
- Capítulo 3: Portales
- Capítulo 4: La casa del monstruo.
- Capítulo 5: La madre.

Cada capítulo posee una tabla de flujo con las distintas opciones a elegir, bloqueadas o desbloqueadas en función de la trayectoria recorrida por el jugador.

Mientras el jugador no finalice un capítulo, no podrá desbloquear el siguiente, de manera que aparezca en tono oscuro y sin posibilidad de ver el título, con objeto de evitar posibles *spoilers*.

Tal como explica Pérez Latorre O. en su libro *“El lenguaje videolúdico”*, este videojuego encajaría dentro de los modelos no-lineales, ya que se trata de una historia hipertextual con un argumento arbóreo, es decir, la división de capítulos dará como resultados distintas conclusiones. Las decisiones tomadas por el jugador se podrán clasificar en acciones decisivas o no decisivas. (Pérez Latorre O. (2012) “El lenguaje videolúdico”).

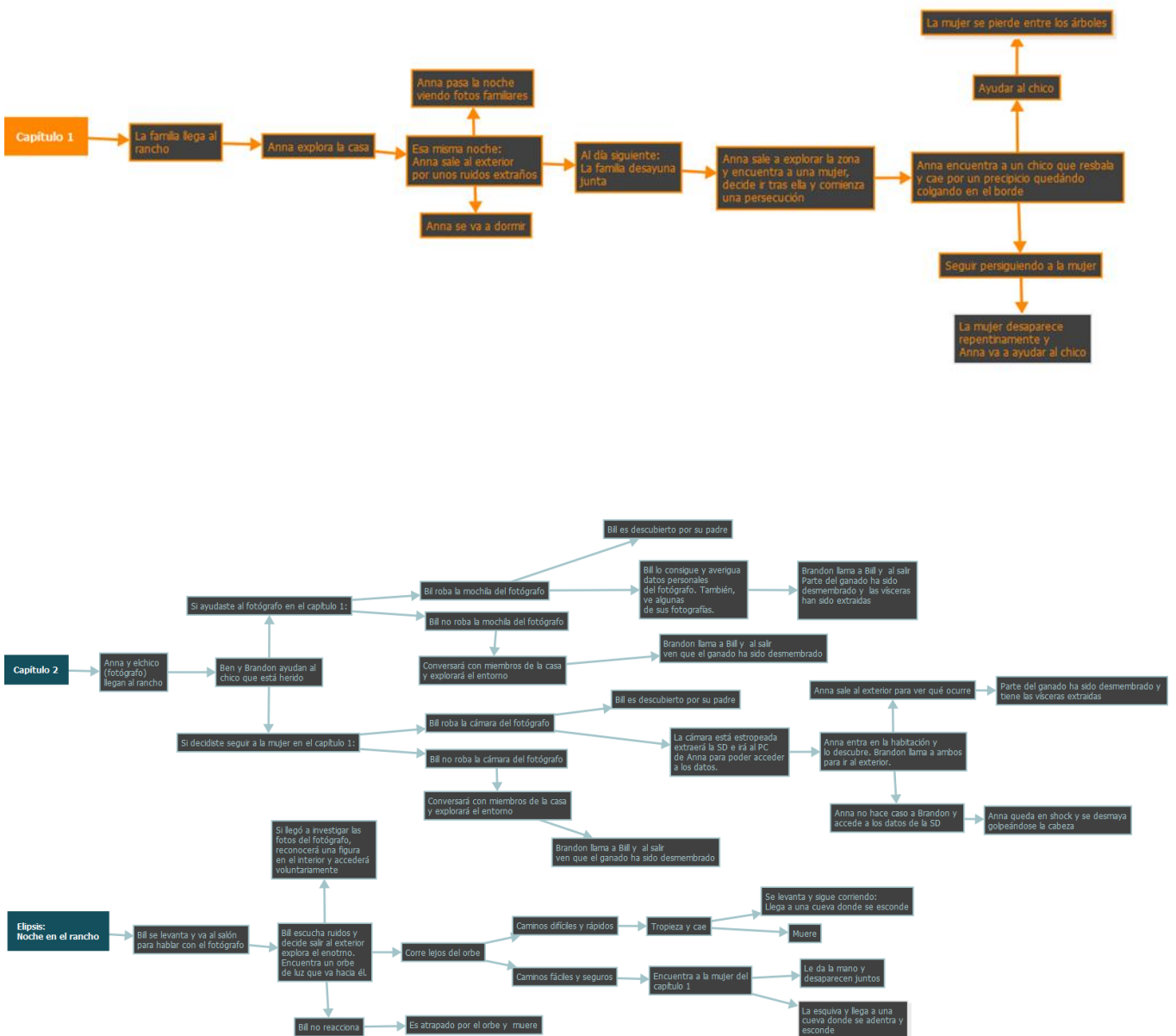
Es relevante destacar que, una vez comenzada una nueva historia, no hay forma de retroceder en las acciones o volver atrás, de esta forma, la experiencia se concebirá como una autentica consecuencia de las elecciones del jugador.

Simplemente hay dos formas de evitar una elección o modificar resultados. Por un lado, si el jugador se equivoca en su elección y decide salir inmediatamente al menú principal, la partida no se guardará, por lo que, al cargarla de nuevo, aparecerá en el inicio del episodio del que acaba de salir, puesto que el guardado es automático al comienzo de cada cinemática. Por otra parte, si el jugador ya ha completado el juego total o parcialmente, podrá acceder a cada capítulo y repetirlo modificando sus acciones anteriores, sin embargo, previo al comienzo del capítulo deseado podrá optar por hacer que

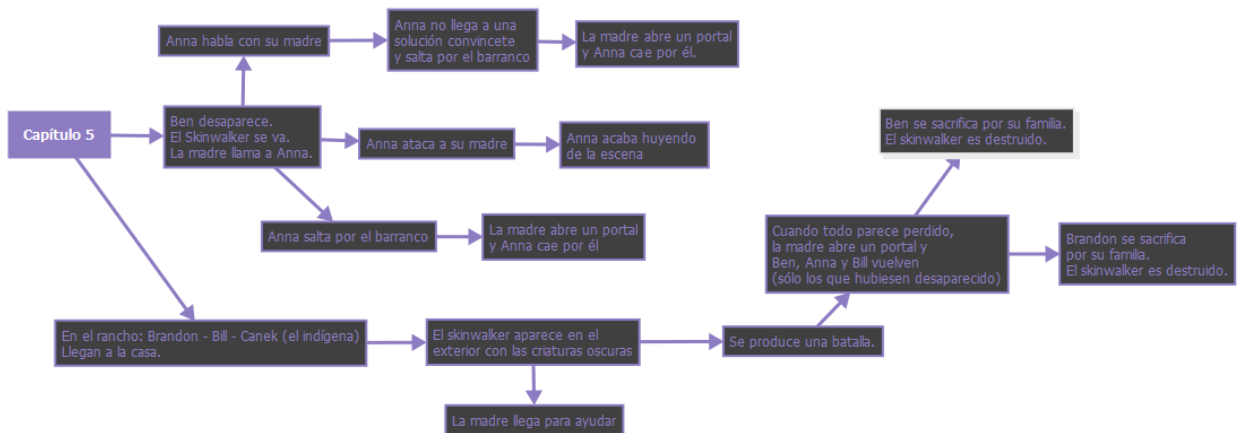
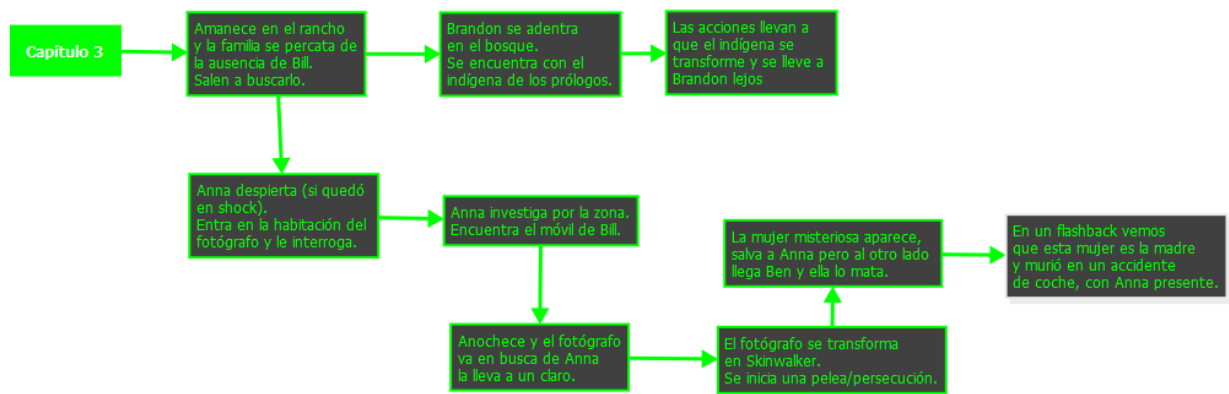
se convierta en la historia a continuar en el menú principal, o simplemente completarlo de forma independiente y sin repercusiones en siguientes capítulos.

Las reglas de incentivos y desincentivos serán claves a la hora de llegar a una conclusión u otra muy distinta, pues tal como explica el "dilema del prisionero" (cfr: Davis, 1986: 122; Salen y Zimmerman, 2004:242; Óliver Pérez Latorre, 2012: 96), ya que la toma de una decisión más o menos radical, dependerá del trato recibido anteriormente con decisiones similares.

A continuación, se pueden ver cada una de las tablas de flujo de acción desarrolladas:







## 6. Elementos interactivos y artes conceptuales

### 6.1. Espacio y tiempo

La historia se desarrolla en el año 2022 cuando la familia decide mudarse al rancho, ubicado en el condado de Uintah en el estado de Utah, para vivir tranquilamente en la naturaleza la vida campestre, a través de actividades como la ganadería y el cultivo.

El mundo donde se desarrolla el juego es idéntico a la vida real, la jerarquía social se construye de la misma forma.

Dentro del ámbito del propio rancho y las zonas aledañas se encuentran recogidos una serie de fenómenos paranormales descritos en el guion, tales como la aparición de orbes de luz y criaturas "*skinwalker*". Estas criaturas pueden estar divididas en tres tipos como veremos posteriormente.

La época del año en la que establecemos la trama es primavera, por lo que la vegetación se encuentra en pleno apogeo, los árboles y arbustos cuentan con la suficiente frondosidad, los ríos y riachuelos llevan un caudal de agua aceptable, y la fauna salvaje de la zona merodea por los terrenos.

El motivo que lleva a la familia Sherman a desplazarse de la ciudad al rancho es la contaminación sonora, lumínica y generalmente, la velocidad a la que va la vida en la capital. Pues ellos requerían de un ambiente de paz y tranquilidad, sobre todo tras el shock emocional de haber sufrido la muerte de Yara Sherman, la madre. Quien, además, les deja una herencia suficiente como para poder adquirir este rancho.

A continuación, podemos ver imágenes conceptuales del estilo que tendría por un lado el rancho y por otro, las zonas de alrededor, donde se desarrollaría la trama.



*Ilustración 9- Photo by Pixabay from Pexels*



*Ilustración 10- Photo by Pixabay from Pexels*



*Ilustración 11- Photo by Pixabay from Pexels*



*Ilustración 12- Photo by Lukas Kloeppel from Pexels*

## 6.2. Personajes

### 6.2.1. Protagonistas: La familia Sherman

- **Ben Sherman: El padre**

El aspecto visual de este personaje es de un hombre adulto de unos 55-60 años de edad, con pelo negro semi canoso, ojos verdosos y arrugas en su piel de tono medio-oscuro.

Sus manos están curtidas, lo cual denota años trabajando con ellas, probablemente porque su antiguo oficio en la ciudad era el de "manitas", es decir, jardinero urbano, fontanero, reparador de muebles, y demás tareas varias que en ocasiones pudiesen necesitar los acomodados urbanitas.

Ben Sherman se crio en una familia de 5 hermanos que residía en una zona rural, por lo que su verdadero hábitat es el campo, y al contraer matrimonio con la profesora de arte y literatura Yara Sherman, sustituyó el trabajo rural por trabajos temporales pero estables en la ciudad, dedicándose a lo que mejor sabe hacer.

De esta forma, formó su propia familia de tres hijos, unos adoptaron las capacidades prácticas de su padre y otros las habilidades teórico-artísticas de su madre.

Suele vestir camisas de cuadros, en ocasiones bastante antiguas y reutilizadas, también pantalones vaqueros y botas de montaña para aguantar mejor durante el día en el rancho. El objeto más característico que porta es sus lentes de contacto que cambian de color en función de si está en interior o exterior (puesto que el cristal le protege de la luz solar y a su vez, le permite ver de cerca, aunque de lejos tiene una visión muy aguda).

En relación a la psicología de este personaje, es un hombre tranquilo y amigable, su paciencia como padre no tiene límites y siempre se encontró presente en la vida de sus hijos. Incluso cuando ellos pasaban por etapas difíciles, tenían un hombro sobre el que apoyarse sin temor a reproches o charlas disciplinarias. La comprensión y capacidad de adaptabilidad al entorno de Ben Sherman es admirable. No obstante, también ha pecado alguna vez de temerario, quizás por proteger a sus hermanos cuando era más joven o a su mujer e hijos ya de adulto. Su mayor debilidad es la buena comida y el vino, no se excede con el alcohol, pero es amante de degustar buenos platos.

Entre todas sus habilidades destacamos: fuerza, constancia en el trabajo, inteligencia e ingenio. En contraposición, entre sus debilidades físicas encontramos la escasa resistencia al realizar actividades dinámicas y poca velocidad.

Por último, los ítems u objetos del personaje son: El hacha, las llaves, las ya mencionadas gafas, y una foto Yara que lleva en el bolsillo.

- **Anna Sherman: Hermana mayor**

Anna es una chica rubia, de piel muy clara y ojos azul cristalino, su apariencia física es casi idéntica a la de su madre cuando tenía su edad. Anna tiene 21 años, y se encuentra tomando un descanso antes de retomar las clases de la universidad a distancia, pues tras el accidente que acabó con la vida de su madre, no ha logrado reunir suficientes fuerzas para enfrentarse a la vida cotidiana.

Anna viste chaquetas, sudaderas y camisetas, combinadas con vaqueros y botas de montaña o zapatillas de deporte. Suele usar tonos oscuros o azulados/verdosos, pero nunca colores cálidos. Esto se debe al reflejo de su personalidad, pues es una chica distante y pensativa.

Anna y su madre estaban muy unidas, ya que ambas compartían las mismas aficiones. Solían hablar de arte pictórico y literatura. Incluso, se encontraba estudiando el segundo año de historia del arte, con el objetivo de convertirse en crítica y redactora de revistas de prestigio.

Cuando Anna conoce al fotógrafo, realmente admira su trabajo, pero no es capaz de apreciar de igual forma el arte fotográfico que el pictórico, por lo que no siente demasiada curiosidad por ver lo que éste escondía en su cámara, aunque sí por saber quién es.

Dentro de la psicología del personaje, Anna sufre de depresión en silencio tras la muerte de su madre, principalmente, porque fue la única presente durante el accidente. Es una chica de pocas palabras, pero una activa vida interior. Esto hace que sea la única que logra darse cuenta de muchas cosas, aunque no se la tome el serio.

Las principales habilidades físicas de Anna son su capacidad de percepción, el arte la ha hecho una persona capaz de ver más allá, y la resistencia. Entre sus debilidades encontramos toda esa nube de sensaciones o emociones negativas que le impiden en muchas ocasiones avanzar.

Los Ítems del personaje son: su ordenador portátil, y una pequeña libreta con un bolígrafo donde realiza bocetos o escribe poesías.

Este personaje está basado en Sam de "*Until dawn*".



Ilustración 13- Fotograma del juego "*Until dawn*".



*Ilustración 14- Diseño de Anna hecho con Adobe Fuse*

- **Brandon Sherman: Hermano mayor**

Brandon es el segundo hijo del matrimonio Sherman, tiene 19 años. Posee una apariencia similar a la de su abuela materna, pues tiene rasgos de los indios Ute, su piel es oscura, sus ojos marrones, y su pelo negro. Casi pareciera que él y Anna no comparten la misma sangre.

Antes del accidente, Brandon siempre había sido un chico muy activo, participaba en el equipo local de baloncesto y practicaba diversos deportes complementarios, lo cual le hacía ganar algo de dinero mientras pensaba qué quería estudiar.

Brandon es el más alegre de los hermanos, esto no significa que no tenga preocupaciones, sólo que las canaliza de una forma diferente. También, ha adoptado muchos valores y rasgos de su padre, por lo que se responsabiliza de Bill, el hermano menor, cada vez que es necesario. Esto provoca que sea el personaje que más culpable se siente por la desaparición de Bill en el capítulo 2 (igual que vemos en la trama de la primera temporada de *"Stranger things"* con el personaje de Jonathan Bayers ante la desaparición de su hermano menor Will Bayers).

En el rancho, se encarga de ayudar a su padre con las tareas de ganadería y cultivo, así como de la educación de Bill, quien se encuentra estudiando a distancia (desde casa).

En cuanto a sus habilidades, es el personaje con mayor fuerza y resistencia, por ello, consigue salir de la cueva (algo que ninguno de los demás personajes jugables habría conseguido). Sin embargo, su mayor debilidad es pecar de ingenuo, esta debilidad se compensa con la ingenuidad de su hermano menor Bill. A pesar de que a veces juntos son insoportables, realmente hacen un gran equipo.

El Ítem del personaje es: Una navaja de su abuela materna.

Este personaje está basado en un prototipo muy concreto que aparece en diversos títulos mencionados en este dossier, a continuación, podremos ver estas referencias con el aspecto que tendría el personaje.

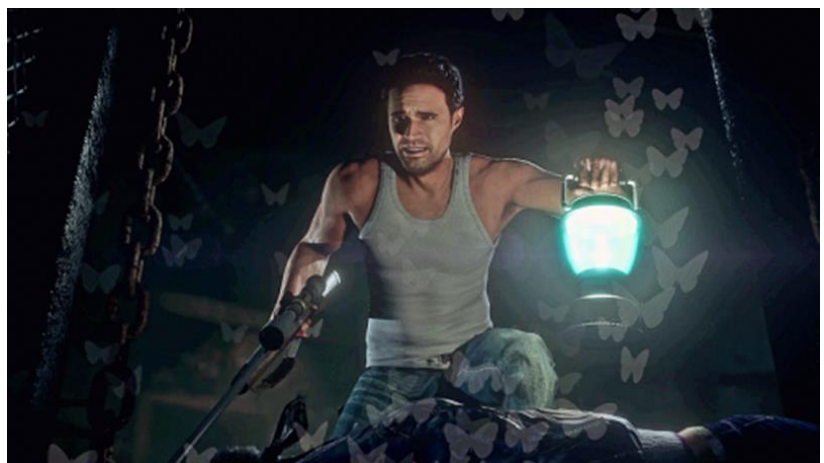


Ilustración 15- Fotograma del personaje MIKE en "Until dawn"





*Ilustración 16- Arte conceptual del personaje NATHAN DRAKE en Uncharted 4*



*Ilustración 17- Fotograma del personaje RYAN en "Beyond two souls"*



*Ilustración 18- Fotograma del personaje JAY en "Beyond two souls"*

- **Bill Sherman: Hermano pequeño**

Bill es un niño de 11 años, con cabello rubio oscuro, piel clara y ojos marrón caramelo. Es un apasionado de los videojuegos, pero desde el accidente de su madre, pasa más tiempo jugando con su hermano Brandon, probablemente, porque necesita de mayor afecto humano, aunque no lo demuestre, por ser el más pequeño y vulnerable de la familia.

Bill es un niño responsable pero ingenuo, esto hace que en ocasiones desobedezca a su padre siguiendo sus propias convicciones, tal como ocurre en el capítulo 2, cuando desaparece por salir a investigar.

Entre las habilidades de Bill encontramos la capacidad para correr y escabullirse, por su baja estatura y delgadez, esto lo ayuda a esconderse de posibles enemigos, ya que no tendría nada que hacer en un enfrentamiento cara a cara.

El ítem del personaje es su teléfono móvil. Puede parecer extraño que un niño de esa edad ya tenga un teléfono, sin embargo, Bill dejó atrás todos sus videojuegos al mudarse, y en la casa ni siquiera hay internet, por lo que necesita de algún entretenimiento digital.

Este personaje está basado en Sarah, la hija de Joel en *"The last of us"*.



*Ilustración 19- Arte conceptual de Sarah en "The last of us"*

## 6.2.2. Enemigos: El fotógrafo y otras criaturas oscuras

- **El fotógrafo: Skinwalker**

El fotógrafo es en realidad la identidad falsa de este personaje, puesto que su verdadera apariencia es la del *Skinwalker*.

Dentro de este universo podemos encontrar 3 tipos de criaturas:

- Skinwalker oscuro: Es cuando el espíritu evocado por los indígenas navajo en forma de maldición hacia los Ute, se personifica en un ser destructor que pretende acabar con la raza de los Ute y todo lo que haya a su paso.
- Las criaturas oscuras: Son seres sin alma ni conciencia, equivalentes a los infectados de juegos como "*The last of us*" o "*Days gone*", quizá en algún tiempo fueron humanos, pero acabaron transformándose en lo que ahora son, carroñeros con hambre de carne humana (también se alimentan de animales).
- Skinwalker protector: Son las almas de antiguos Ute, que han reunido las capacidades necesarias para ser convertidos en espíritus protectores de su pueblo.

El *Skinwalker* es un espíritu que siempre ha estado presente, pero en una dimensión diferente, hasta el momento en el que los navajo lo invocan, y lo liberan de sus ataduras dimensionales, haciendo que se convierta en un ente capaz de viajar entre dimensiones espacio-temporales y modificar su aspecto físico.

Entre sus crímenes se encuentra el asesinato de los padres de Yara Sherman, así como una masacre en el campamento de Canek, de la cual consiguió escapar la abuela y la madre de Yara.

Cuando adopta la forma física del fotógrafo, se presenta como un chico sociable pero reservado, es decir, no tiene problemas para ser amigable y ofrecer confianza a los demás, sin embargo, evita hablar de su pasado y consigue desviar la atención hacia otros temas.

En relación a su aspecto, es un chico alto, fuerte, de unos 25 años con el pelo oscuro, los ojos verdes y la piel clara.

Los ítems del personaje son: su cámara y su mochila.

Este personaje está basado en Josh de *"Until dawn"* a nivel de trama (no de aspecto físico), puesto que ambos tienen un giro de personalidad, comenzando como un "amigo" y finalizando como el verdadero enemigo. También, una de las posibles tramas de Anna, la lleva a convertirse en "el nuevo monstruo", siendo el nuevo anfitrión para el espíritu cuando consiguen destruir al fotógrafo.



Ilustración 20- Fotograma de JOSH en "Until dawn"

Aquí podemos ver un arte conceptual del "Skinwalker".

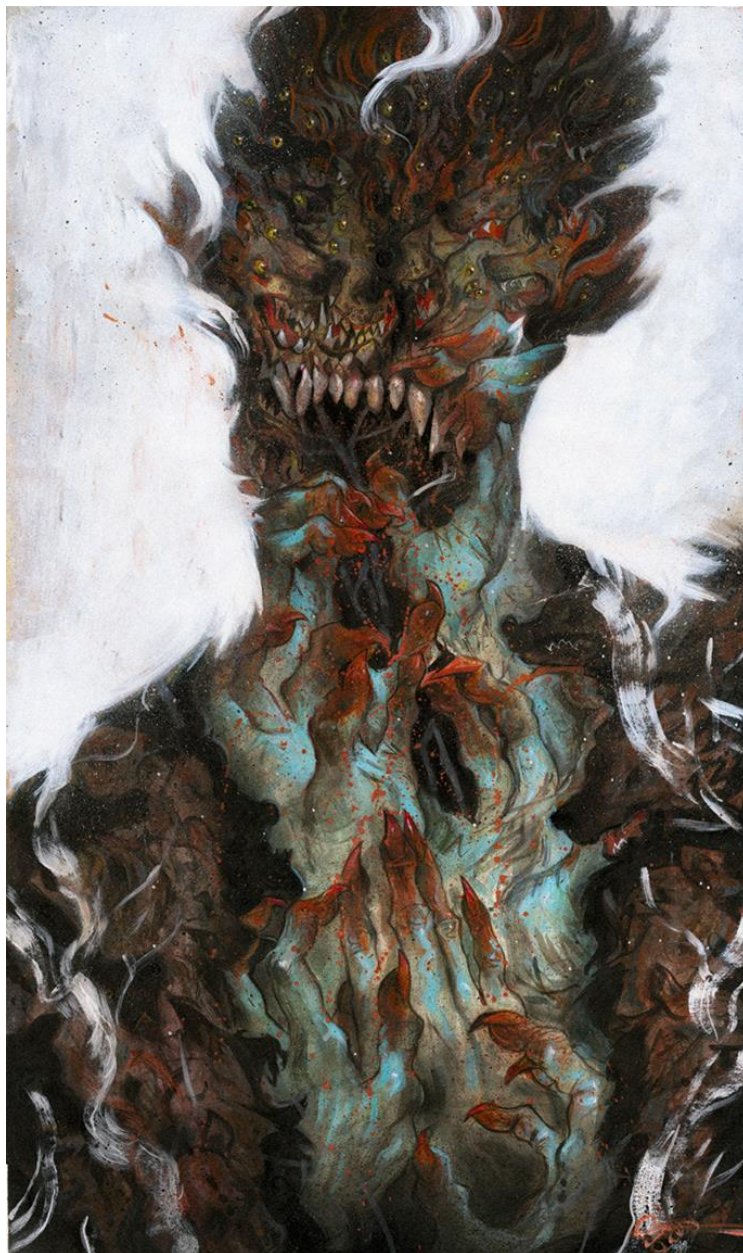
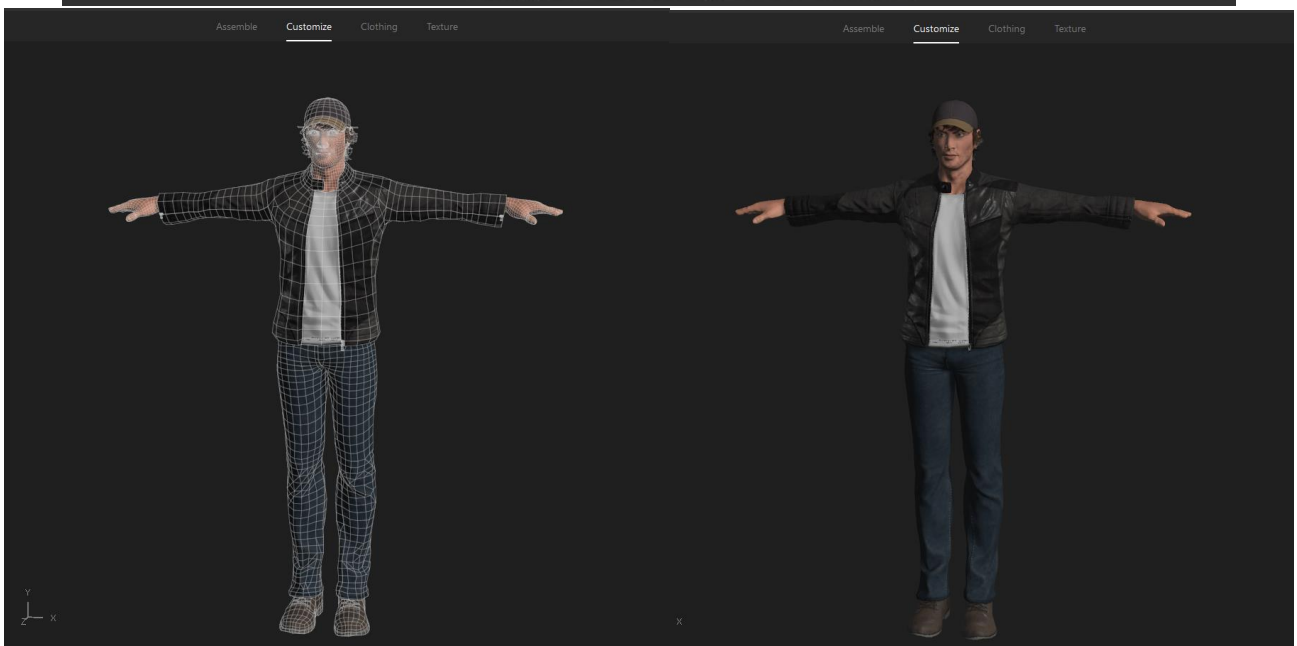
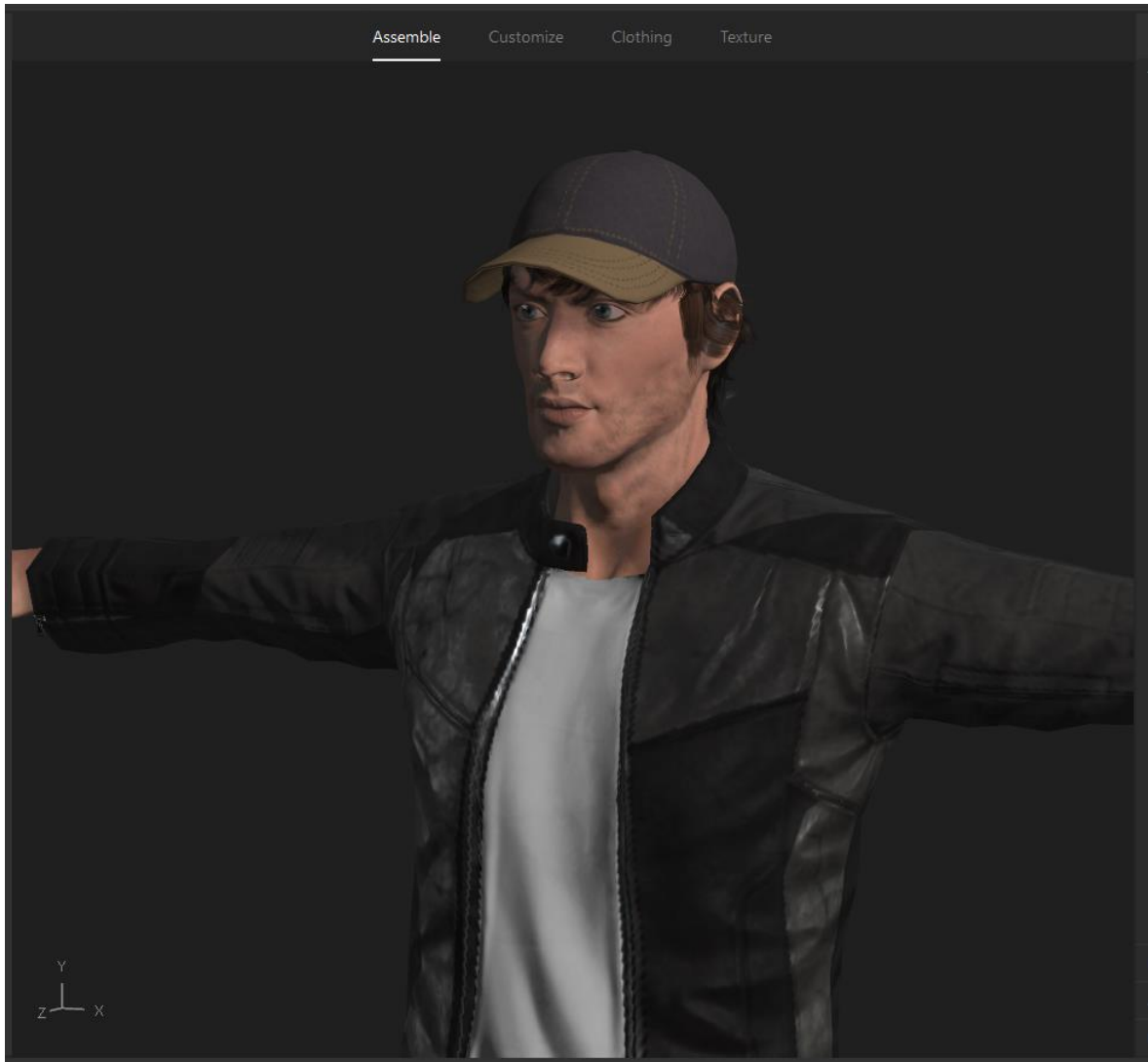


Ilustración 21- Ilustración de Sishir Bommakanti



*Ilustración 22- Arte conceptual del fotógrafo hecho con Adobe Fuse.*

### 6.2.3. Aliados: La madre y el indígena

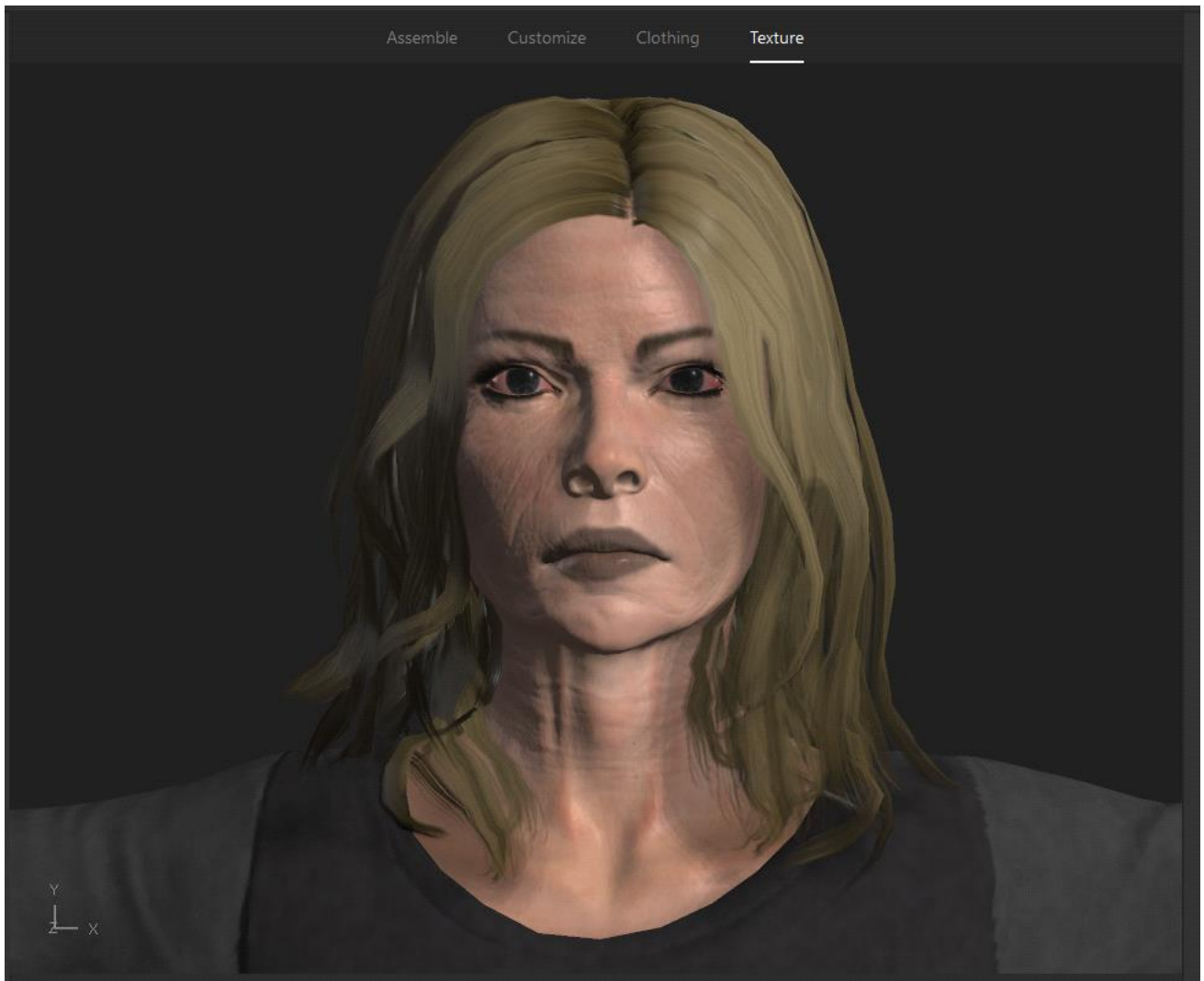
- **Yara Sherman: La madre**

El verdadero origen de Yara es desconocido por todas las personas que la rodean, ni siquiera su marido, Ben Sherman, quien era su mejor amigo, sabía de su pasado. En una ocasión, Ben intentó averiguar algo, pero la respuesta de Yara fue tajante, por lo que él nunca volvió a preguntar.

El nombre de soltera de Yara es *Yara Ward Nicaagat*, su padre era de origen británico, de quien heredó el aspecto físico, mientras que su madre era descendiente directa del pueblo indígena de los Ute, pertenecientes al estado de Utah. Las peores pesadillas de Yara provenían de las historias que su madre le narraba, acerca de unos seres conocidos en su cultura, espíritus capaces de viajar a través de portales y cambiar su aspecto físico, convirtiéndose en bestias. Sin embargo, la vida de Yara se tornó oscura cuando llegó a casa y encontró a su madre asesinada por su propio padre, quien posteriormente, se había suicidado también. Ella no volvió a tener nada que ver con las raíces de su madre, porque era demasiado doloroso recordar aquellas escenas.

Días antes de su fallecimiento, Yara encontró unas fotos antiguas de su familia, y comenzó a sufrir visiones de lo acontecido el día de la masacre de sus padres. Gracias a estas visiones, pudo saber que no fue su padre quien lo hizo, sino un espíritu *Skinwalker*. Esto la llevó a conocer más sobre las criaturas y su relación con la cultura Ute. Tras el repentino accidente que sufrió, completamente casual, adoptó las capacidades de criatura *Skinwalker* protectora de su pueblo, y pudo llevar a cabo su venganza contra el *Skinwalker* oscuro y las criaturas, entendiendo así los orígenes de su raza.

Es un personaje no jugable, pero de suma relevancia en la historia.



*Ilustración 23- Arte conceptual de la madre hecho con Adobe Fuse*

- **Canek Nicaagat: El indígena**

Canek era miembro del pueblo Ute durante 1890, a pesar de ser conocidos como guerreros, ellos preferían dedicarse a la caza, recolección y protección de su pueblo. Sin embargo, solían enfrentar a la tribu de los indios navajo, quienes eventualmente, les maldijeron con el espíritu del skinwalker, una antigua leyenda oscura de esas tierras.

Durante una noche, Canek comenzó a sentir algo extraño en el bosque, se acercó a investigar y encontró un portal inter-dimensional que lo llevó al año 1990, y durante 12 años vivió como nómada solitario en esas tierras, ejerciendo de guardián proyector y luchando contra el *skinwalker*.



Ilustración 24- Dibujo de [www.legendsofamerica.com](http://www.legendsofamerica.com)

Él posee la característica de cambiapielos, esto se debe a que excepcionalmente, algunos miembros del pueblo Ute, se ven dignos de absorber esta energía ancestral.

En cuanto a la relación entre Canek y Yara, probablemente sean parientes lejanos, ya que la abuela de Yara vivía en la misma tribu que Canek, pero no podemos corroborar los lazos sanguíneos entre ambos personajes.

Por otra parte, él no llegó a vivir la masacre del *Skinwalker* al pueblo Ute, pues ya había sido transportado al año 1990 cuando esto ocurrió.



Ilustración 25- Arte conceptual de Canek el indígena Ute hecho en Adobe Fuse



### 6.3. Logros y elementos coleccionables

Al igual que ocurre en videojuegos como "The last of us" o la saga "Uncharted" de la compañía Naughty dogs, en los títulos de "Assasin's creed" e incluso en historias interactivas como "Detroit become human", me gustaría implementar ítems coleccionables durante el juego, que además de servir como aliciente a jugarlo más de una vez, aporte más datos desconocidos sobre la historia del lugar donde se desarrolla.

Sería interesante que no sólo encontrara un tipo de objeto concreto como ocurre en los ya mencionados (notas, medallas luciérnaga, tesoros, plumas y revistas respectivamente), sino posibles elementos que aporten pistas al jugador.

- Huellas, textos o notas, el móvil de Bill, piel de animales, objetos de los indígenas Ute que vivían en la zona, fotografías, etc.

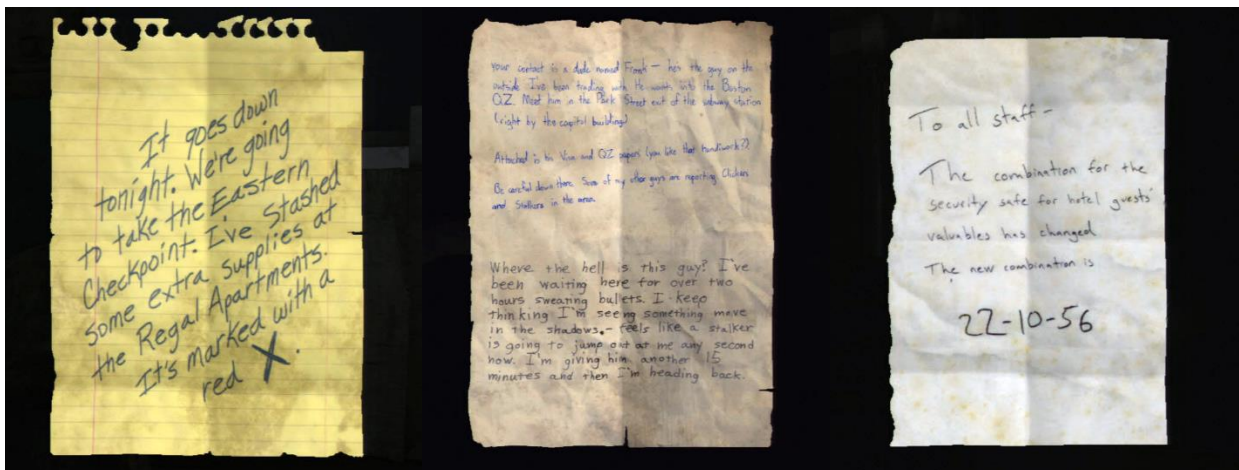


Ilustración 26- Notas coleccionables del videojuego "The last of us"

En cuanto a la **puntuación** para adquirir contenido adicional en la sección de contenido extra, como pueden ser *making of*, ilustraciones y bocetos conceptuales, galería, etc. Según el jugador vaya desbloqueando trayectorias más o menos difíciles (basándonos en la probabilidad), podrá acumular puntos de bonificación que le permitirá adquirir este contenido bloqueado.

LISTADO DE LOGROS		
		Nivel de rareza
1	Maestría en <i>Outer side</i> . (Has conseguido todos los trofeos).	☆☆☆☆☆
2	Juega el primer capítulo.	☆
3	Esta es mi historia: Termina el juego 1 vez.	☆☆☆
4	Gasta 20.000 puntos de bonificación.	☆☆☆☆
5	Alma caritativa: Has ayudado al fotógrafo.	☆
6	El otro lado: Bill ha cruzado el orbe de luz.	☆☆☆
7	Sospechoso: Brandon Brandon desconfía del fotógrafo.	☆☆
8	En shock: Anna accede a la SD del fotógrafo.	☆☆
9	Curioso: Has desbloqueado todo el contenido adicional del juego.	☆☆☆☆☆
10	Escondido: Brandon encuentra a Bill escondido en la cueva.	☆☆
11	Experto: Has completado el juego sin equivocarte en ningún comando.	☆☆☆☆
12	Buen chico: Bill ayuda a su padre con las tareas.	☆
13	Ojeador: Brandon no ataca al indígena en la cueva.	☆☆☆☆
14	Incansable: Has desbloqueado todas las trayectorias.	☆☆☆☆☆
15	Buscador nato: Has encontrado todos los coleccionables.	☆☆☆☆☆
16	Mejor que nada: Anna salta por el barranco.	☆☆
17	Lazos oscuros: Anna se ha transformado en <i>skinwalker</i> .	☆☆☆☆
18	Volver al origen: La madre ha contado su historia.	☆
19	El poder de los ancestros: Brandon se ha sacrificado por su familia.	☆☆
20	Final feliz: Los tres hermanos han sobrevivido.	☆☆☆☆

## 7. Elementos gráficos

### 7.1. Conceptos generales de diseño

Principalmente el juego está concebido para que tenga una estética de colores fríos, que tanto los personajes como el entorno adopten. Por ello, también la portada y el diseño de las interfaces adoptan esta característica.

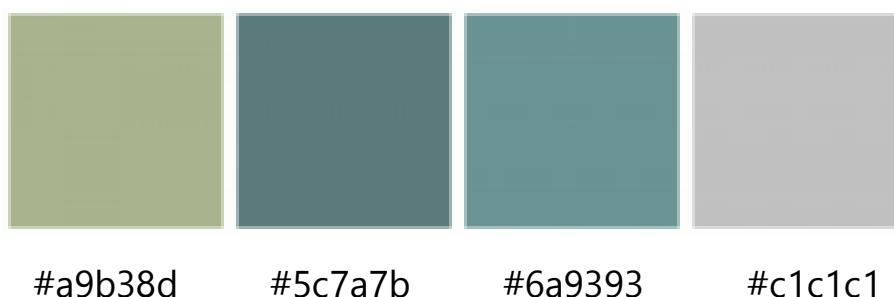
Las texturas deben crear cierto contraste, es decir, superficies antiguas, rudas y ásperas contra elementos casi "celestiales" o con luz propia.

En cuanto a la estética de los personajes de procedencia sobrenatural, es importante aclarar que según si se traten de protectores del pueblo Ute o espíritus/criaturas oscuras, poseerán unas tonalidades diferentes. Puesto que culturalmente asociamos los tonos cercanos al negro o el rojo con muerte y destrucción, mientras que los colores verdosos, blancos y azules nos recuerdan emociones positivas, y sería interesante que la madre portara estas tonalidades junto a una apariencia etérea.

La impresión visual que se pretende evocar es de misterio o incertidumbre, pero que gradualmente vaya generando tensión e incluso miedo. También habrá escenas de extrema violencia, para lo que los tonos rojizos cobrarán gran relevancia.

#### Paleta de colores

Esta paleta de colores pertenece a la estética global del juego, no a escenas concretas, sino a los elementos promocionales o gráficos externos al propio juego.



## Logotipo del videojuego



El logotipo está realizado a partir de una fotografía de un trozo de madera, editada con Photoshop, y la tipografía del texto es hecha a mano gracias a una tableta gráfica.

Los colores vienen reflejados en la paleta de la página anterior.

## Interfaces de juego

La siguiente imagen equivale a la interfaz del menú principal, sería un vídeo (no una imagen estática), por lo que se le añadirían efectos de sonido o posible música, así como animales, parpadeo de luces, etc.

En cuanto a esta imagen estática está creada con Photoshop a partir de una fotografía de Pixabay from Pexels, la fuente de texto utilizada es *Gadugi*.



Ilustración 27- Diseño de la interfaz menú principal del juego "Outer side"

Portada del videojuego para PS4



Ilustración 28- Portada de creación propia para el videojuego "Outer side"

## 8. Tecnología de desarrollo

En esta sección detallaré un esbozo general del hardware y software requerido para la creación del videojuego.

- **Fase de preproducción**

Equipos informáticos para la planificación del posterior desarrollo del proyecto.

- **Fase de modelado y diseño de personajes + Fase de Creación de entornos y elementos**

**Equipo hardware:** Tableta gráfica para diseño y modelado de personajes.

**Software:**

- *Photoshop, Illustrator.* (Diseño general y vectorizado).
- *Autodesk 3DS MAX* (Modelado, animación y renderización 3D para la visualización de juegos y diseño), *Autodesk ARNOLD* (Renderizado de iluminación).

No necesitamos de *Autodesk Maya* puesto que éste se utiliza en diseño y renderizado para cine y Televisión, no para videojuegos y multimedia.

- **Fase de Grabación**

El videojuego estaría grabado en captura de movimiento con la tecnología MOCAP, empleada en multitud de videojuegos y película desde los tiempos de la PS3.

Para ello, y tras recopilar información de diversas empresas que trabajen con dicho hardware o cuenten con estudios de rodaje, he podido averiguar que la empresa que cuenta con los mejores sistemas actualmente, o al menos la más empleada en proyectos de este tipo, es *Vicon* (<https://www.vicon.com/>), además de enfocarse en diversas áreas, no sólo en el entretenimiento.

Es compatible con diversos programas de modelado y renderizado 3D, entre los que se encuentra *Autodesk*, por lo que no habría ningún problema de compatibilidad entre el capturador de movimiento y el software. También contaríamos con la aplicación *Unreal engine* para la visualización y simulación durante la fase de grabación.

## Infografía sobre el funcionamiento general de los equipos VICON

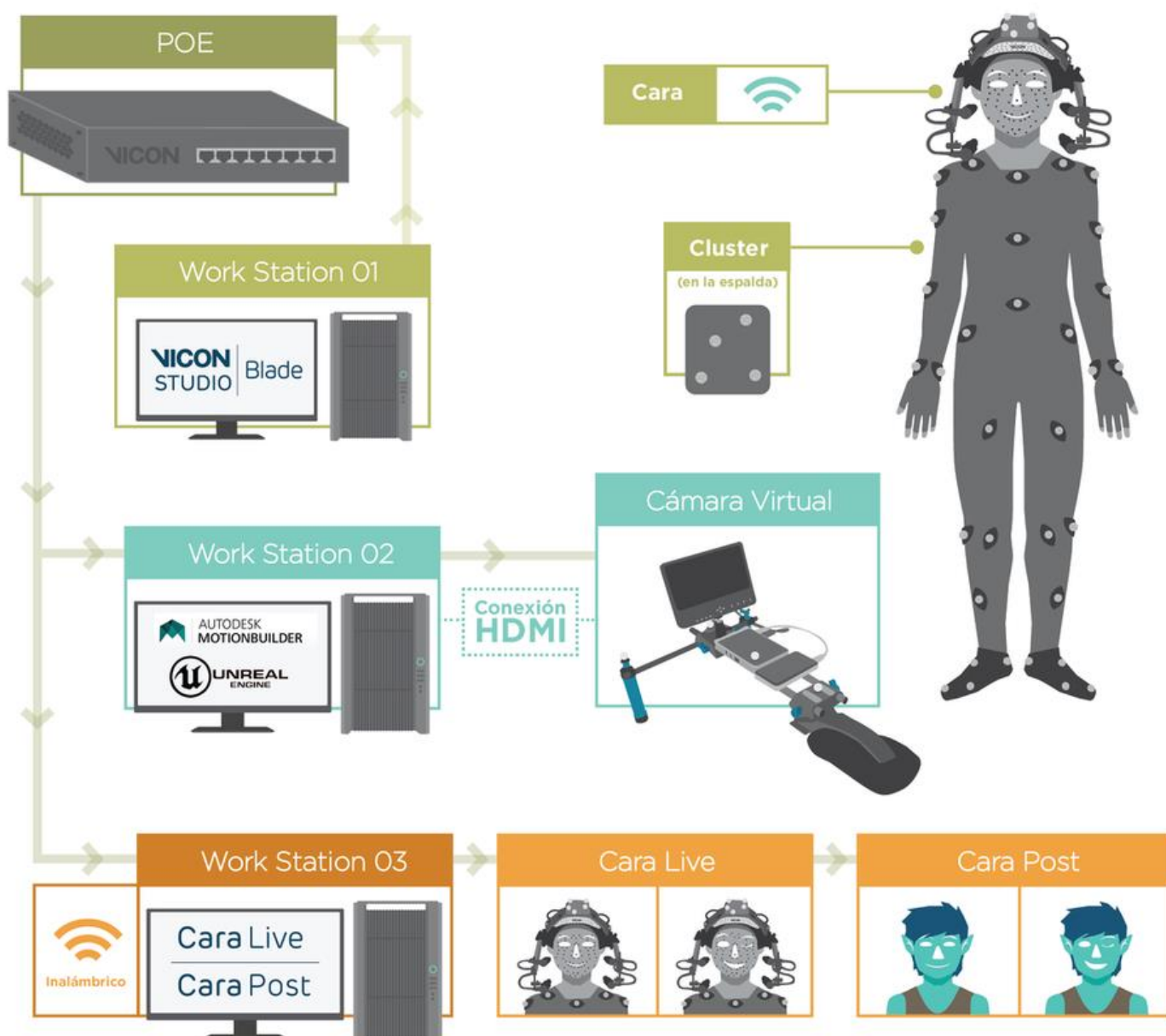


Ilustración 29- Infografía de <http://www.hcg.tech/mocap-animaci-n.html> 1

## Infografía sobre el manejo del equipo de visualización de VICON

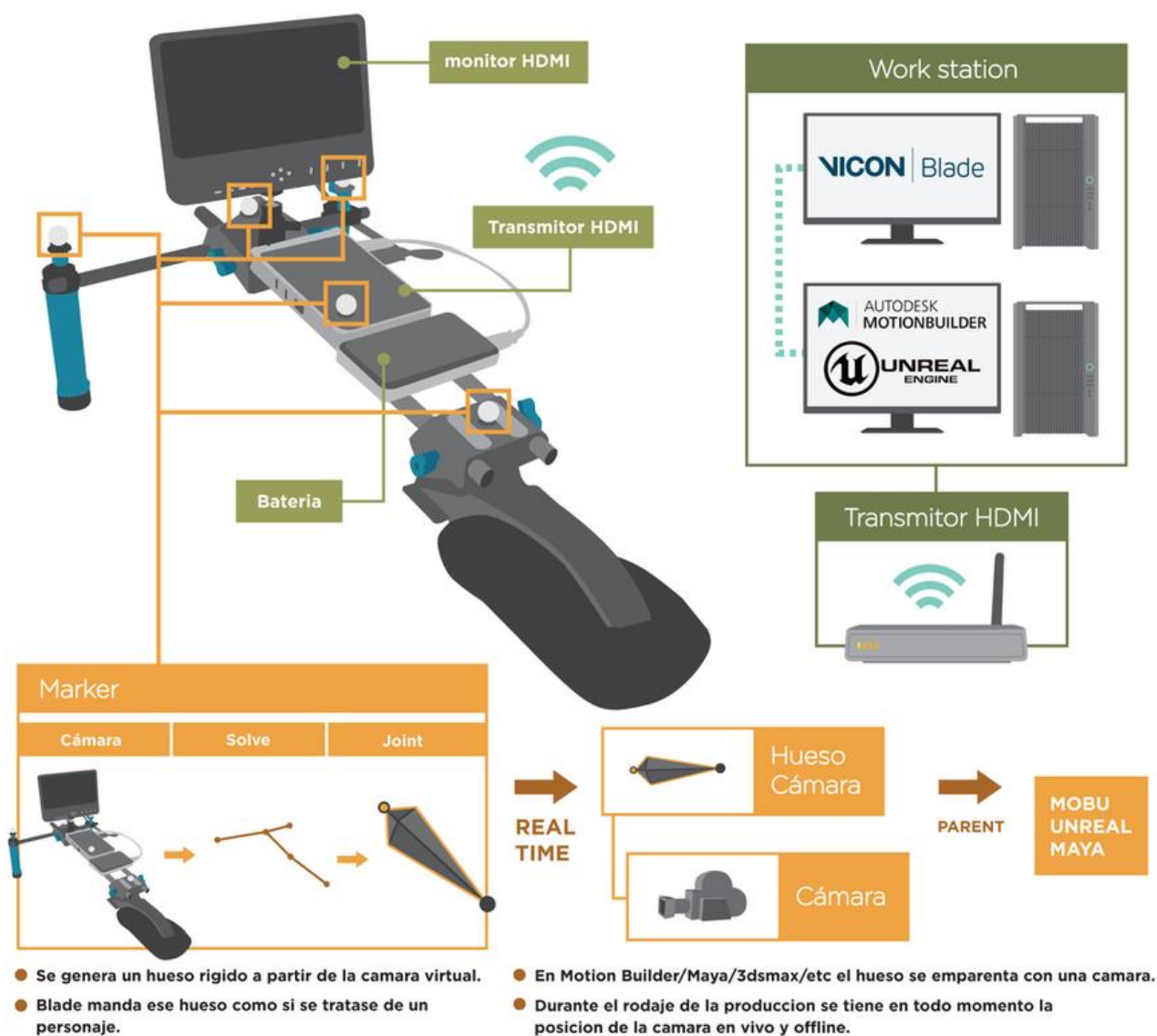


Ilustración 30- Infografía de <http://www.hcg.tech/mocap-animaci-n.html> 2



## Equipos VICON para trabajo MOCAP en videojuegos

VICON NANTAGE



Cámaras Profesionales para escenarios demandantes donde la prioridad es alta resolución, uso en exteriores y frame rate a altas velocidades.

VICON VERO



Cámaras para industrias entry-level donde la calidad y el costo son prioritarios en un ambiente de luz interior.

VICON CARA



Sistema de captura facial único en la industria orientado a ambientes profesionales donde la prioridad de captura 3D real se hace necesaria.

*Ilustración 31- Propiedad de la página <http://www.hcg.tech/mocap-animaci-n.html>*

- **Fase de Doblaje y composición de audio**

En esta fase necesitaríamos de un estudio de grabación equipado con mesa de sonido, sala aislada con sistema de micrófonos y auriculares. Mientras que la edición de audio se haría con softwares de edición de audio profesional como es el caso de *Pro tools*.

- **Fase de Testeo**

En ocasiones se tiende a desprestigiar la profesión de tester de videojuegos al pensar que es simplemente jugar, e incluso, llega a ser el sueño de muchos niños y adolescentes. Nada más lejos de la realidad, pues es una tarea que engloba bastante trabajo y requiere de mucha paciencia.

Se deben realizar informes de bugs detallados y anotar cada uno de los elementos que presenten problemas o dificultades.

Se emplearán equipos informáticos y softwares adaptados a PC junto a los periféricos de PS4 (mando dualshock 4 y auriculares).

Tras la detección de los posibles fallos o bugs, se llevará a cabo una evaluación y se corregirán.

Cuando el producto salga a comercialización, los desarrolladores seguirán en constante actualización del producto gracias a las opiniones o problemas que puedan tener los usuarios, trabajando gracias a la retroalimentación.

## 9. Calendario general de ejecución



## 10. Referencias y contexto

### 10.1. Referencias basadas en hechos reales

#### ¿Qué es el rancho *Skinwalker*?

Durante el otoño de 1994, una familia adquiere un rancho ubicado en el condado de Uintah en el estado de Utah (EEUU) con el objetivo de convertirlo en su hogar y vivir de la crianza de ganado.

Una característica inusual de la edificación destinada a la vida familiar dentro el rancho, fue que las puertas y ventanas se encontraban completamente selladas, así como numerosos candados y cerraduras.

Desde el momento en el que se mudan, comienzan a reportar actividad inusual de manera esporádica, en ocasiones se podían experimentar hechos aislados o sucesos continuos durante un determinado tiempo hasta que cesaba indefinidamente.

Entre estos sucesos más destacados avistados en la zona encontramos:

- **Encuentro con un *Skinwalker*.** La criatura era excepcionalmente grande y se alimentaba de un ternero. El padre de la familia llegó a dispararle hasta que éste finalmente consiguió escapar, no sin antes dejar un trozo de su piel, la cual el padre tomó y afirmó que olía a podredumbre. Además, hubo otros encuentros con criaturas similares a lo largo de su estancia en el rancho.
- **Fuertes olores extraños.** El olor a azufre que desprendía la piel del *Skinwalker*, se podía oler en ocasiones por la casa.
- **Mutilación del ganado.** Fueron numerosas los encuentros de ganado desmembrado o mutilado de maneras extrañas. Encontraban las orejas, los ojos y los genitales extirpados.



*Ilustración 32- Imagen de archivo del ganado mutilado en el rancho.*

- **Misteriosos orbes de luces.** Era usual encontrar orbes de luz en las zonas aledañas al rancho, hasta el punto de que, en una ocasión, los Sherman dejaron a sus perros perseguir al orbe, pero a la mañana siguiente, cuando fueron a buscar a los perros, se dieron cuenta de que éstos habían sido calcinados de forma inexplicable.
- **Avistamiento de Ovnis.** El señor y la señora Sherman, fueron testigos de un par de objetos voladores no identificados, de diferentes formas y características físicas.
- **Actividad paranormal.** Dentro de la casa, también sufrieron de hechos paranormales de tipo *Poltrgeist*. Entre ellos, sonidos y objetos moviéndose solos.

### Adquisición del rancho: NIDS

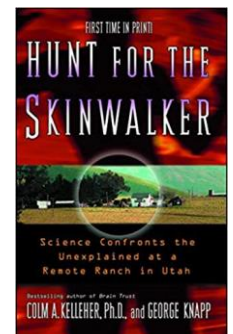
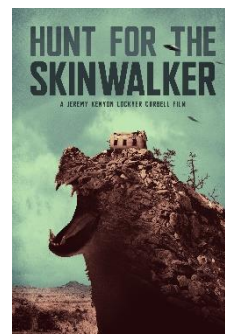
En 1996 la familia Sherman decide poner en venta el rancho, pues ya no soportan más situaciones similares, por lo que el *Instituto Nacional para la Ciencia del Descubrimiento (NIDS)* adquiere el terreno por 200.000\$.



*Ilustración 33- Imagen de archivo de Utah.*

Tras esto, han circulado diversas teorías, desde que fue un invento de los Sherman, hasta que realmente es una zona secreta por la realización de pruebas militares con nuevas tecnologías. Lo único seguro es que nadie se ha atrevido a corroborar como ciertas las anécdotas y actividad que sucede en el rancho, a pesar de que se ha publicado un estudio y un documental de éste:

- Knapp G. y Kelleher C. (2005) *Hunt for the Skinwalker*. (Libro)
- Lockyer Corbell J. K. (2018) *Hunt for the Skinwalker*. (Documental)



*Ilustración 34- Portadas del documental y el libro "Hunt for the skinwalker"*

## Cultura indígena Ute

El *Skinwalker* es una criatura de la mitología de la tribu indígena de los Ute (cuya traducción es "Protectores de las montañas"), según ellos, fue enviada a través de una maldición provocada por los indios Navajo. Según han atestiguado algunos Ute, la criatura reside en el Dark Canyon de Uintah.

Los indios Navajo aseguran que el *Skinwalker* es una raza de brujas cambiapielos, que a su vez pueden viajar a través de portales espacio-temporales.



Ilustración 35- Ilustración extraída del blog <http://historiasdeuncientifico.blogspot.com>

## 10.2. Referencias estéticas

### Tramas y jugabilidad

En cuanto a la metodología de juego, me he basado en títulos como "*Until dawn*" y "*Detroit become human*". Lo explicaré mejor a continuación.

- En "*Until dawn*" se intercala el uso de distintos personajes durante una misma fase, esto mismo ocurre en las fases finales de "*Detroit*", donde vamos intercalando a los tres personajes protagonistas, aunque normalmente, cada capítulo es jugado con uno único.
- Otorgamos al jugador mayor capacidad de exploración y posibilidades de interacción libre, sin que se sienta guiado por una línea temporal o cualquier otro condicionante.
- Es posible la elección por capítulos.

También posee cierto elemento estructural basado en el videojuego "*Life is strange*"; pues a diferencia de los creados por la compañía **Quantic dream**, sólo cuenta con 5 capítulos extensos que a su vez se dividen en episodios más breves.

Por último, durante la historia de "*Beyond two souls*", tenemos un capítulo especialmente similar al trasfondo cultural de los indios Ute y navajo, ya que la protagonista, Jodie, llega a un rancho donde unos descendientes de la antigua tribu de los navajo se ven obligados a sellar las puertas y ventanas durante la noche por la llegada de un espíritu maligno llamado *Yé'itsoh*.



Ilustración 36- Arte conceptual del videojuego "*Beyond two souls*"





*Ilustración 37- Fotograma del videojuego "Beyond two souls" 1*



*Ilustración 38- Fotograma del videojuego "Beyond two souls" 2*



*Ilustración 39- Fotograma del videojuego "Beyond two souls" 3*

## Personajes

El concepto de **"El monstruo"** ha sido fruto de estudio de muchos creativos de la industria audiovisual, es por ello, que en este videojuego le damos especial relevancia a su figura, y a cómo en los últimos años se ha ido desarrollando, recordando que en los inicios del cine de terror de serie B, los personajes más terroríficos que podíamos encontrar eran el Nosferatu o Drácula, el hombre lobo, y Frankenstein, mientras que en la actualidad contamos con una larga lista de películas, series y videojuegos que nos ofrecen la posibilidad, no sólo de ver sino de interactuar con horribles criaturas del inframundo.

Entre estos maravillosos títulos de terror en los que me he basado para analizar y crear un nuevo "monstruo" se encuentran:

- Silent Hill I, II y III.
- Dark souls
- PT Silent hill
- Outlast I y II
- Until Dawn



Ilustración 40- Arte conceptual del videojuego "Until dawn"

Algo muy destacable de algunos de los enemigos de estos juegos es que son o al menos, eran personas humanas, lo cual nos lleva a pensar que muchas veces el propio monstruo se encuentra justo al lado sin que puedas darte cuenta. En *"Outer side"*, el fotógrafo es ese monstruo con rostro humano que, sin embargo, oculta su forma verdadera.

Podemos ver cierta similitud con la serie televisiva de Netflix *"Stranger things"* y su versión alemana *"Dark"*, así como el ya mencionado juego *"Until dawn"*, además de *"Outlast"*.

- El jugador se deberá enfrentar a criaturas similares a los *"Wendigos"*, al *"Demogorgon"*, al *"Walrider"* y a enemigos capaces de viajar a través del espacio-tiempo, tal como ocurre en *"Dark"*.
- A su vez, es imposible no construir una imagen mental de estos tres títulos sin que evoque sensaciones similares, por lo que estéticamente, también se encuentra muy relacionado con nuestro juego *"Outer side"*.



*Ilustración 41- Fotograma del juego "Outlast I"*



*Ilustración 42- Arte conceptua del Demogorgon de la serie "Stranger things"*

Por otro lado, encontramos la figura de los personajes jugables, quienes serán supervivientes o caídos durante la partida. En este caso, me he basado en juegos online de ordenador como "Friday the 13th" y "Dead by daylight". En éstos, la acción se desarrolla en una noche, en la que el grupo de jóvenes debe escapar de un asesino o espíritu antes de que amanezca. En "Outer side" no ocurre todo en una única noche, pero los últimos capítulos acontecen en un único día, y toda la dinámica de huir y luchar contra un espíritu *Skinwalker* principal, y otras entidades sobrenaturales en un bosque o terreno natural desconocido, fue inspirado por estos juegos. De aquí que se pueda considerar un *Survival horror*, ya que, si el jugador no consigue salir adelante, los personajes pueden fallecer en su totalidad de distintas maneras atroces.



Ilustración 43- Fotografía de los supervivientes de "Death by daylight"



Ilustración 44- Imagen proporcional del videojuego "Friday 13th".

# 11. Referencias bibliográficas

- **Bibliografía**

González D. (2011): Diseño de videojuegos. Madrid: RA-MA.

Saltzman M. (2001): Cómo diseñar videojuegos. Barcelona: Norma editorial.

Kelleher C., Knapp G. (2006): Hunt for The Skinwalker. Estados Unidos.

Pérez Latorre, O. (2011). El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego. Barcelona: Laertes.

Planells, A. J. (2015). Videojuegos y mundos de ficción: De "Super Mario" a "Portal". Madrid: Cátedra.

Galloway, A. (2006) Gaming – Essays on Algorithmic Culture.

Salmond M. (2017). Diseño de videojuegos: de amateur a pro. Barcelona: Parramón.

Antonio Contreras Limones (2016): Trabajo de Fin de Máster "Un acercamiento a la crítica de videojuegos". Tutores: Luis Navarrete Cardero – Rafael González Galiana. Universidad de Sevilla.

Manrubia Pereira A.M. (2014). El proceso productivo del videojuego: fases de producción. Universidad Complutense de Madrid.

Morales Urrutia G.A., Nava López C.E., Fernández Martínez L.F., y Rey Corral M.A. (2010). Procesos de desarrollo para videojuegos. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez: Instituto de Ingeniería y Tecnología.

Campos Méndez F. (2018): Trabajo de Fin de Grado "La narrative en los videojuegos y su relación con la inmersión del jugador". Tutor: Juan José Vargas Iglesias. Universidad de Sevilla.

Saltares Márquez D. (2010): Documento de diseño de videojuego "Sion Tower".

- **Linkografía**

NIDS (National Institute for Discovery Science). Actualmente disuelta desde el año 2004.

Europe's Videogames Industry (2019). ISFE. Europa: <https://www.isfe.eu/>

Pan European Game Information (2019). PEGI. Europa: <https://pegi.info/es>

Autodesk (2019): <https://www.autodesk.mx/collections/media-entertainment/included-software>

VICON (2019): <https://www.vicon.com/>

Mocap Ninjas (2019): <http://mocapninjas.com/mocap/>

HCG.TECH (2019). México: <http://www.hcg.tech/mocap-animaci-n.html>

Muñoz Sánchez P. (2013). España: <https://algomasquetraducir.com/testing-de-videojuegos-y-software-los-test-plans/>

- **Videografía**

Paulette (2018, octubre 21): TODO sobre el MISTERIOSO caso del RANCHO SKINWALKER. [Archivo de video]. <https://www.youtube.com/watch?v=GOTBqAHeeCU>

Matt Duffer, Ross Duffer y Shawn Levy (2016): Stranger things. Netflix.

Baran bo Odar y Jantje Friese (2017): Dark. Netflix.

Lockyer Corbell J.K. (2018): Hunt for the Skinwalker. JKLC Productions.

- **Ludografía**

Quantic Dream (2010): Heavy Rain. Sony Computer Entertainment.

Quantic Dream (2013): Beyond: Two Souls. Sony Computer Entertainment.

Quantic Dream (2018): Detroit become human. Sony Computer Entertainment.

Massive games (2015): Until dawn. Sony Computer Entertainment.

Dontnod Entertainment (2015): Life is strange. Square Enix.

Naughty Dog (2013): The Last of Us. Sony Computer Entertainment.

Naughty Dog (2007): Uncharted: El tesoro de Drake. Sony Computer Entertainment.

Naughty Dog (2016): Uncharted 4: El desenlace del ladrón. Sony Computer Entertainment.

Konami Computer Entertainment (1999): Silent Hill. Sony Computer Entertainment/ Microsoft windows.

Konami Computer Entertainment (2001): Silent Hill 2. Sony Computer Entertainment/ Microsoft windows.

Konami Computer Entertainment (2003): Silent Hill 3. Sony Computer Entertainment/ Microsoft windows.

From Software/Namco Bandai Games. (2011): Dark souls. Sony Computer Entertainment/ Microsoft windows.

Kojima Productions (2014): P.T. (Silent Hill). Sony Computer Entertainment.

Red Barrels Games (2013): Outlast. Sony Computer Entertainment/ Microsoft windows.

Red Barrels Games (2014): Outlast whistleblower. Sony Computer Entertainment/ Microsoft windows.

Red Barrels Games (2017): Outlast 2. Sony Computer Entertainment/ Microsoft windows.

Behaviour Interactive (2016): Death by daylight. Sony Computer Entertainment/ Microsoft windows.

Gun Media/IlFonic/Black Tower Studios (2017): Friday 13th. Sony Computer Entertainment/ Microsoft windows.

Mojang AB (2009): Minecraft. Sony Computer Entertainment/ Microsoft windows.

Epic games (2017): Fornite. Sony Computer Entertainment/ Microsoft windows.

Ubisoft Montreal/Virtuos Games (2009): Assassin's Creed II. Sony Computer Entertainment/Microsoft windows.

Infinity Ward/Activision (2007): Call of duty: Modern warfare. Sony Computer Entertainment/ Microsoft windows.