

DIRECCIÓN Y DESARROLLO DE ARTE PARA PROYECTO DE VIDEOJUEGO  
NEKROPSIS

CARLOS ANDRÉS RODRÍGUEZ BLANCO

UNIVERSIDAD DE LA SABANA  
FACULTAD DE COMUNICACIÓN  
COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIOS  
CHÍA – CUNDINAMARCA

2018

## ÍNDICE

1. Introducción.
2. Objetivos.
  - 2.1. Objetivo General.
  - 2.2. Objetivos Específicos.
3. Justificación.
4. Estado del Arte.
5. Descripción del Proyecto.
  - 5.1. Universo.
  - 5.2. Historia.
  - 5.3. Mecánicas.
6. Metodología.
  - 6.1. Desglose de Arte.
  - 6.2. Conceptos preliminares, Referencias y Arte Conceptual.
  - 6.3. Personajes.
    - 6.3.1. PC (playable character).
    - 6.3.2. NPCs (non-playable characters).
    - 6.3.3. Antagonista.
  - 6.4. Locaciones.
    - 6.4.1. Presente.
    - 6.4.2. Recuerdo.
    - 6.4.3. Vacío.
  - 6.5. Objetos interactivos y Props.
    - 6.5.1. Props.
    - 6.5.2. Objetos interactivos.
7. Arte final para demo.
8. Bibliografía.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Ejemplo de personajes y escenografías de Little Nightmares.

Figura 2. Ejemplo de estética lowpoly de Ashen.

Figura 3. Escenografía, ambientación e iluminación de Inside.

Figura 4. Modelo de personaje de Ashen.

Figura 5. Modelos de personajes de That Dragon, Cander.

Figura 6. Tabla de desglose de arte.

Figura 7. Laura, Antagonista del videojuego The Evil Within.

Figura 8. Light Woman, Monstruo del videojuego The Evil Within.

Figura 10. Página de Tomie Volumen 2 por Ito Junji.

Figura 11. Concepto inicial para el monstruo 1.

Figura 12. Concepto inicial para el monstruo 2.

Figura 13. Concepto inicial para el monstruo 3.

Figura 14. Concepto inicial para el monstruo 4.

Figura 15. Concepto final para el monstruo (pasivo).

Figura 16. Concepto final para el monstruo (activo).

Figura 17. Peggy Carter, de la serie Agent Carter, referencia de cabello.

Figura 18. Ejemplos de vestimenta femenina en los años 30 tomados de VintageDancer.

Figura 19. Ejemplos de vestimenta masculina en los años 30 tomados de VintageDancer.

Figura 20. Referencia de vestimenta de niña en los años 30 tomado del sitio web Sensibility.com.

Figura 21. Concepto de vestimenta del avatar controlado por el jugador.

Figura 22. Concepto de rostro final para avatar controlado por el jugador.

Figura 23. Concepto final del personaje de la madre.

Figura 24. Concepto final del personaje de la hija.

Figura 25. Referencia de sala estilo 1930 y su distribución de muebles y objetos tomada de Locality Ltd.

Figura 26. Referencia sofá estilo Art Deco.

Figura 27. Radio Crosley CR31-WA.

Figura 28. Reloj Granddaughter popular entre los años 30 y 40.

Figura 29. Pintura AF76 por Zdzisław Beksiński.

Figura 30. Pintura AB76 por Zdzisław Beksiński.

Figura 31. Plano de piso de la sala de estar en el recuerdo.

Figura 32. Plano de piso mostrando la distribución de objetos interactivos en el vacío.

Figura 33. Plano de piso del laberinto en el vacío.

Figura 34. Moodboard de sala de estar.

Figura 35. Moodboard del vacío.

Figura 36. Paleta de Color del presente.

Figura 37. Paleta de Color del recuerdo.

Figura 38. Paleta de Color del vacío.

Figura 39. Concepto inicial de estilo para personajes.

Figura 40. Concepto final de estilo para personajes.

Figura 41. Wireframe del modelo de Albert (avatar del jugador).

Figura 42. Modelo de Albert (avatar del jugador).

Figura 43. Mapa difuso (textura) de Albert.

Figura 44. Wireframe del modelo de Camila.

Figura 45. Modelo de Camila.

Figura 46. Mapa difuso (textura) de Camila.

Figura 47. Wireframe del modelo de Ángela.

Figura 48. Modelo de Ángela.

Figura 49. Mapa difuso (textura) de Ángela.

Figura 50. Wireframe del modelo de Tánatos (pasivo).

Figura 51. Wireframe del modelo de Tánatos (activo).

Figura 52. Modelo de Tánatos (pasivo).

Figura 53. Modelo de Tánatos (activo).

Figura 54. Mapa difuso (textura) de Tánatos.

Figura 55. Modelo de la habitación inicial en el presente.

Figura 56. Modelo del corredor principal en el presente.

Figura 57. Mapa difuso (textura) del presente.

Figura 58. Modelo de Sala de estar utilizado en el presente y en el recuerdo.

Figura 59. Mapa difuso (textura) del recuerdo.

Figura 60. Modelo de la habitación inicial en el vacío.

Figura 61. Modelo de un corredor en el vacío.

Figura 62. Modelo de una trifurcación en el laberinto del vacío.

Figura 63. Mapa difuso (textura) del vacío.

Figura 64. Modelos texturizados de vitrina estilo vintage utilizado en el recuerdo (izquierda) y en el presente (derecha).

Figura 65. Modelos texturizados de sofá estilo Art Deco utilizados en el recuerdo (izquierda) y en el presente (derecha).

Figura 66. Modelo texturizado de radio utilizado en el recuerdo (izquierda) y en el presente (derecha).

Figura 67. Modelo texturizado de estatua de esqueleto utilizado en el vacío.

Figura 68. Modelo texturizado de luz utilizado en el vacío.

Figura 69. Retrato familiar de la familia del nigromante. El jugador debe encontrar las tres piezas del retrato para avanzar.

Figura 70. Modelo texturizado de la llave requerida para abrir diferentes puertas y cajones.

Figura 71. Modelo texturizado de cráneo, objeto requerido para avanzar en el vacío.

Figura 72. Modelo texturizado de vela, objeto requerido para avanzar en el vacío.

Figura 73. Modelo texturizado de moneda, el jugador requiere de dos de estos objetos para progresar en el vacío.

Figura 74. Modelo final de Albert.

Figura 75. Modelo final de Camila.

Figura 76. Modelo final de Ángela.

Figura 77. Modelo finalizado de Tánatos (pasivo).

Figura 78. Modelo finalizado de Tánatos (activo).

Figura 79. Render final del recuerdo.

Figura 80. Render final del presente.

Figura 81. Render final del vacío.

## LISTA DE ANEXOS

*Anexo A. Sitio web de dirección de arte de Nekropsis.*

<https://carlosandrod22.wixsite.com/nekropsis-arte>

## INTRODUCCIÓN

Nekropsis es un videojuego de terror y escape en primera persona que busca brindar una experiencia de terror existencial al enfrentar al usuario con un retrato de la filosofía del absurdo de Camus.

Como protagonista, el usuario se encuentra en un cuerpo ajeno al haber sido invocado de una dimensión alterna para completar el ritual que el Nigromante, antagonista principal del juego, está llevando a cabo con el fin de alcanzar la inmortalidad. A lo largo del juego, el usuario explorará la mente del Nigromante visitando sus recuerdos y destruyendo su pasado como parte del ritual, explorará también el espacio más profundo de su subconsciente donde se enfrentará a los miedos más profundos del Nigromante y se expondrá a las experiencias y la filosofía del antagonista que lo llevará comprender el terror existencial que siente como si fuera propio.

En este documento se describirá el proceso de desarrollo del arte y la estética de personajes, locaciones y objetos que se utilizarán en el demo del videojuego. Abordando una propuesta de arte, investigación y búsqueda de referencias, creación de arte conceptual, desarrollo de modelos y texturizado de personajes, locaciones y objetos, colorización y render final en el demo del videojuego.

## **OBJETIVOS**

### **2.1. Objetivo General**

Desarrollar el arte para el demo del videojuego logrando una estética atractiva y coherente con la experiencia que se quiere proponer al usuario.

### **2.2. Objetivos Específicos**

- Desarrollar una propuesta estética atractiva basada en las necesidades del demo del videojuego y en una investigación preliminar sobre videojuegos de terror.
- Crear un desglose de los elementos necesarios para el demo y conceptos visuales, moodboards y paletas de color para personajes y locaciones.
- Construir modelos 3D completamente texturizados de los personajes, locaciones y objetos necesarios para el proyecto.
- Implementar los diferentes assets y aplicar un look final al demo del videojuego.

## JUSTIFICACIÓN

En los últimos años, los videojuegos se han convertido en un medio para contar historias de manera completamente distinta a la de otros medios más tradicionales. Gracias a la agencia que tiene el jugador sobre la experiencia, los videojuegos tienen la gran ventaja de que no requieren de la empatía del jugador a un protagonista para darle importancia a la historia porque el jugador se vuelve el mismo protagonista. Esto ha creado experiencias merecedoras de aclamación que han llegado a ser consideradas, por muchos, obras de arte volviendo efectivamente a los videojuegos en una forma artística.

El género en el que estas experiencias funcionan mejor es en el terror. En su artículo para la Universidad de Montreal titulado *Llegando a Jugar a Asustarte a ti Mismo: Bienvenido al Mundo de los Videojuegos de Terror*, Bernard Perron ofrece un ejemplo para retratar que tan diferente es la experiencia en un juego de terror a una película de terror. “En una casa que de repente te da escalofríos, una enfermera joven e inocente escucha sonidos extraños procedentes del ático oscuro. Incluso si está sola, en un lugar que no conoce y solo tiene un encendedor para guiarla más adelante, la enfermera decide ir a investigar. (...) como espectadores de terror estamos dispuestos a leer correctamente las señales emocionales del texto. Incluso si estamos sentados en un teatro, sintiéndonos seguros en números, elegimos estar de acuerdo con el personaje, que en todo caso se moverá hacia adelante (...) Y se asustará. Una escena similar no afectará a nuestros miedos de la misma manera en el caso de un juego en el que estamos sentados jugando solos en la oscuridad. Dado que tenemos el control de nuestro avatar, la analogía con la antigua casa embrujada que uno tiene que recorrer, a diferencia de aquellos en los que estamos sentados, obviamente se adapta mejor al videojuego de terror. Incluso si seguimos un camino [predeterminado], nos hacen sentir que estamos explorando activamente un lugar.” – Perron, (2005).

Pero aun así el autor nota como una desventaja el hecho de que los videojuegos, por lo menos para la época en que fue publicado el artículo, carecen del foto realismo necesario para que el usuario suspenda su incredulidad y se sumerja en la experiencia. Teniendo en cuenta esto cabe reflexionar sobre lo dicho por Isabel Pinedo en su artículo de prensa para la Universidad de Illinois titulado *Elementos Posmodernos del cine de horror contemporáneo*. Ahí la autora señala que el género de horror es una simulación de peligro, no muy diferente a lo que hace una montaña rusa, donde el usuario se encuentra en un espacio confinado y se mantienen fuera de balance al cambiar constantemente entre un estado de suspenso y de sorpresa repentina, alternando entre lo que se ve y lo que no se ve. Como ejemplo en

videojuegos señala túneles o regiones sombrías, espacios cerrados y vistas distorsionadas.

Teniendo en cuenta estas observaciones, es posible afirmar que el foto realismo no hace falta en los videojuegos para generar terror y suspenso. Al aprovecharse de lo mencionado por Pinedo se puede desarrollar un arte que se enfoque en crear dichas regiones de sombras y espacios cerrados que generarán en el usuario una sensación de terror que parte de una visión distorsionada del espacio que se le presenta.

## ESTADO DEL ARTE

El objetivo es crear una estética atractiva que se aleje del foto realismo. Aunque el sentido común dicta que para un juego de terror lo mejor es ir por una estética foto realista ya que crea una imagen de horror más clara en la mente del jugador, existen formas de aterrar al jugador que pueden llegar a ser más efectivas al elegir otros estilos de arte de mayor expresividad.

En un artículo publicado en el periódico virtual británico *Independent*, el periodista Jack Turner explica como la atracción principal de un juego titulado *Little Nightmares*, desarrollado por el estudio *Tarsier*, es su estilo de arte. “El verdadero atractivo de *Little Nightmares* es indudablemente su arte. Los niveles se sienten como un diorama al estilo de Tim Burton, y escurre imágenes sombrías, haciendo un excelente trabajo elaborando un mundo terrible y deprimente. (...) logra [generar terror] a través de su aspecto, pintando un entorno inquietante y escalofriante del que querrás escapar lo antes posible. Los enemigos se elevan sobre ti, las criaturas se dispersan cuando entras en una habitación, y las luces proyectan sombras siniestras en las paredes. Es cada miedo de la infancia envuelto en un paquete horrible, y su sensación opresiva no se detiene hasta el final.” –Turner, (2017).



Figura 1. Ejemplo de personajes y escenografía de *Little Nightmares*.

Little Nightmares no es el primer juego que propone una alternativa estética al terror diferente. Muchos juegos han explorado la posibilidad de crear estilos que se alejan del foto realismo con diferentes objetivos en mente y se ha mostrado que es una estética no solo efectiva sino que también atractiva para todo tipo de consumidores. Leighton Milen, Director de Arte del juego de rol *Ashen* desarrollado por *Aurora 44* expresa en una entrevista realizada en la E3 del 2017 como la geometría estilizada en conjunto con modelos lowpoly crea una estética diferente lo que genera más interés y atrae a las personas (GameCrate, 2017).



*Figura 2. Ejemplo de estética lowpoly de Ashen.*

Por esta razón para este proyecto se utilizará una estética lowpoly con modelos simples y detalles, si los hay, plasmados directamente en la textura. El juego será altamente atmosférico ya que el terror vendrá principalmente de los espacios donde se encontrará el jugador. Al igual que en *Little Nightmares* los espacios deberán ser inquietantes, oscuros y lúgubres. Con sombras fuertes y oscuras generen figuras extrañas y luces tenues que den una sensación de inseguridad.

Uno de los aspectos más importantes de este proyecto es la ambientación de los espacios. Como referencia *Inside* desarrollado por *Playdead* y publicado en el 2016 logra crear un ambiente frío e incómodo a través del uso de figuras geométricas que sugieren objetos y construcciones pero que se ven tapadas por una neblina que permanece a lo largo de todo el juego. Es gracias a esta neblina, en conjunto con la iluminación tratada, que simples figuras geométricas se ven amenazantes a lo largo del juego.



*Figura 3. Escenografía, ambientación e iluminación de Inside.*

Otro aspecto importante en este proyecto son los modelos de los personajes, con excepción del monstruo que utiliza una máscara con rasgos faciales como una forma de fingir su humanidad, todos los personajes del juego no tienen rostros. Existen diferentes motivos por los cuales se pueden dejar los personajes sin rostro. En Ashen, por ejemplo, se busca enfatizar en el tema del juego: Son las acciones que definen a la persona. El juego es comercializado como un juego de rol social donde jugadores podrán socializar de diferentes maneras y formar diferentes tipos de vínculos. Los rostros hacen que tengamos un juicio a priori de una persona lo que podría llegar a influenciar el tipo de relación que tenemos con esa persona. Al eliminar los rostros el juicio se basará exclusivamente en las acciones. (GameCrate, 2017 02:04 – 02:47).



*Figura 4. Modelo de personaje de Ashen.*

En otro juego titulado *That Dragon, Cancer* desarrollado por *Numinous Games* en el 2016 el objetivo de mantener a los personajes sin rostro fue distinto. El juego, desarrollado como expresión artística, fue creado por Ryan y Amy Green como una forma de lidiar con la pérdida de su hijo de cinco años después de que luchara por tres años contra un tumor en su cerebro. En un pequeño artículo publicado en *Video Game Art Gallery* se lee: “El juego aprovecha un estilo artístico en el que los personajes se representan sin rasgos faciales distintivos. Esta técnica funciona como un vehículo para la empatía, permitiendo a los participantes insertarse en los roles de los personajes, al tiempo que suaviza lo que de otra manera sería una experiencia abrumadora y real.” – Anónimo, (2016).



*Figura 5. Modelos de personajes de That Dragon, Cancer.*

Teniendo en cuenta los diferentes usos que se le puede dar a esta técnica, en este proyecto se utilizará con el fin de reforzar la narrativa. La historia toma lugar en los recuerdos del antagonista, él busca eliminar su pasado como parte de un ritual para lograr alcanzar la inmortalidad. La ausencia de rostros en los personajes, sobre todo los que se supone que son sus seres más queridos, no solo refuerza la idea de que lo que el jugador está explorando un recuerdo, ya que los recuerdos suelen ser borrosos, sino que también refuerza la idea de que el antagonista está dejando atrás su familia y todas las emociones que sintió o pudo llegar a sentir hacia ellos.

## DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Nekropsis es un videojuego de escape y terror en primera persona para PC. El jugador deberá explorar la mente del Nigromante, el antagonista principal, visitando sus recuerdos y destruyendo su pasado como parte de un ritual que el Nigromante está llevando a cabo con el fin de alcanzar la inmortalidad. El jugador deberá explorar cada recuerdo y modificarlo a partir de diferentes objetos que encontrara al interior de este. También tendrá que descubrir la importancia y la historia detrás de cada recuerdo para poder romper con el ciclo en el que se encuentra con el fin de escapar de él, destruyendo el recuerdo en el proceso.

### 5.1. Universo.

Toma lugar en la mente del Nigromante. Un lugar en su mente que utiliza para atrapar al jugador y utiliza su propio cuerpo, o lo que solía ser su cuerpo, como contenedor para mantener al jugador en su mundo. La mente del nigromante se presenta como el hogar donde vivió los años más felices de su vida. El corredor principal, en el cual se van creando nuevas puertas que llevan a diferentes habitaciones a medida que el jugador avanza en la historia, es donde sucede la interacción principal del juego. En cada puerta se muestran ecos de cosas que ya fueron. Recuerdos que el Nigromante guarda como bucles de acciones destinadas a repetirse.

A medida que el jugador utiliza su poder para avanzar, los recuerdos se van destruyendo dejando atrás un hueco donde solían estar en su mente. Un vacío. Con cada recuerdo destruido el jugador va adentrándose en la mente del Nigromante la cual se vuelve cada vez más distorsionada al ser despojada de toda la información que contenía. En los huecos, el vacío, donde antes existían los recuerdos, las criaturas que viven en su interior se comienzan a revelar ante el jugador y con cada ciclo que pasa, el Nigromante le revela al jugador un poco más acerca de su naturaleza.

### 5.2. Historia.

Albert era un hombre quien vivía una vida tranquila con su esposa e hija. Pero una enfermedad llegó, quitándole la vida a su hija. Al no soportar la idea de su muerte, Albert comenzó a buscar una forma de traer a su hija devuelta pero no encontró mucho éxito en sus estudios científicos. Pronto, él comenzó a desarrollar los mismos síntomas que su hija y su enfoque se convirtió en uno más oscuro y sobrenatural.

Obsesionado con la muerte dejó atrás a su esposa y se enfocó completamente en sus estudios hasta que, después de un tiempo, logró desentrañar los misterios de la muerte a través de rituales oscuros. Albert se convirtió en un nigromante.

Con su nuevo poder adquirido llegó el entendimiento sobre el mundo en el que vivía. Era un universo perfectamente ordenado donde todo lo que había pasado, incluyendo la muerte de su familia, estaba predestinado a suceder. No importaría cuánto tratara de cambiarlo, su familia y él estarían destinados a morir y luego volver a existir en un bucle infinito que no se podría alterar. Al entender esto, el Nigromante cambió el enfoque de su estudio. Ya no solo buscaba la vida eterna si no que ahora buscaba una vida de libertad donde sus acciones no serían predeterminadas por un destino.

Con el tiempo el nigromante encontró un ritual que lograría separarlo de la realidad en la que vivía. Era un ritual extenso y complicado pero lo llevó a cabo a la perfección. Lo último que necesitaba para el ritual era invocar a un ser de un mundo donde el caos existiera. Eventualmente logró invocar a una entidad de otro mundo donde el caos existe, donde los seres tienen la oportunidad de auto determinarse, esa entidad es el jugador.

### **5.3. Mecánicas.**

La mecánica principal del juego se basa en el hecho de que el jugador viene de un mundo donde el caos y el azar puro existen. Viene de un mundo que, al no ser determinista, le permite auto determinarse, lo que le da libertad. Al llegar al mundo del Nigromante, un mundo fundamentalmente determinista, él trae su naturaleza libre a ese mundo, por lo que tiene el poder de alterar los eventos que ya sucedieron y volverlos a determinar.

Los ecos del pasado que existen en la mente del Nigromante, recuerdos inmortales y ya determinados de cuando aún conservaba su humanidad, pueden ser modificados por la naturaleza auto determinista del jugador al interactuar con diferentes objetos dentro de ellos y así alterar la realidad en la mente del Nigromante. Claro, al ser traídos a la “vida”, los ecos obtienen la condición de mortales y, por esta razón, luego de ser alterados demasiado, desaparecen o “mueren”. Al dejar de existir dejan un hueco en la mente del Nigromante que lleva al jugador al espacio en su subconsciente llamado el vacío donde sus temores más grandes se hacen presentes y donde se refleja su falta de humanidad.

Por esta razón la mecánica principal del juego consiste en la exploración de los espacios que se le presentan al jugador y la habilidad que tiene de interactuar con

los objetos y modificar los recuerdos en los que se encuentra para resolver los “puzzles” que se le presentan y poder escapar.

## METODOLOGÍA

Teniendo en cuenta las necesidades del juego y la investigación realizada la propuesta del arte para el demo gira en torno a una estética lowpoly que permita figuras más geométricas y estilizadas que propongan un estilo atractivo para el usuario. Para que la estética lowpoly funcione en el terror la propuesta también considera el estilo de iluminación y la atmosfera que se le quiere dar a los distintos escenarios del demo. Utilizando luz fuerte para generar sombras bien definidas en los espacios y paletas de color diferentes dependiendo del ambiente donde se encuentra el jugador; siendo que si se encuentra en un espacio relativamente seguro los colores son cálidos pero si se encuentra en un espacio más amenazante se pueden tornar más fríos o más intensos y oscuros. También se utiliza una niebla atmosférica tenue para bloquear la visibilidad del usuario y mostrar siluetas amenazantes de objetos esparcidos por el espacio.

Con la propuesta de arte y algunas referencias visuales se comenzó el proceso de creación de conceptos visuales para locaciones y personajes. También se desarrolló un concepto inicial del estilo que tendrían los personajes en el demo y, sobre todo, se crearon varias versiones del monstruo que serviría como antagonista del demo.

Para la creación de assets del demo se utilizó el programa de gráficos 3D Blender donde se modelaron espacios, objetos y personajes basándose en referencias visuales y el arte conceptual desarrollado. Para la creación de mapas difusos (texturas) se utilizó el programa de edición de gráficos rasterizados Adobe Photoshop donde se utilizó una combinación de brochas en diferentes opacidades y se implementó la ayuda de una tableta grafica para pintar a mano las texturas que se implementaron en los modelos. Finalmente los assets fueron exportados en Wavefront (.obj) y FBX dependiendo del tipo de información se requería que cada asset contuviera (si contenía animaciones se exportó en FBX, de lo contrario se utilizó Wavefront); y se importaron al motor de juego Unity donde se implementaron en el demo y se realizaron procesos de posproducción, iluminación y colorización.

### 6.1. Desglose de Arte

El demo de Nekropsis toma lugar en tres lugares diferentes: El presente, el recuerdo y el vacío. El presente es el espacio en cual el jugador se encuentra al iniciar el juego y representa el estado mental presente del antagonista. Se presenta como el

hogar donde el Nigromante vivió en su pasado con su esposa e hija pero abandonado y destruido por el paso del tiempo.

El recuerdo es el segundo espacio que se le presenta al jugador. Es la memoria que tiene el Nigromante de su hogar cuando vivía con su esposa e hija en los años 30. Este espacio es similar al presente con la diferencia de que todo está restaurado de acuerdo a como el Nigromante recuerda que era su estado original.

El vacío, que es el último espacio que se le presenta al jugador y representa el subconsciente del Nigromante. Es el lugar donde el aspecto de terror del juego es más prominente y se muestra como un espacio sin techo y de paredes altas con estatuas de esqueletos y otros elementos macabros.

Cada lugar en el demo presenta un "puzzle" o rompecabezas con diferentes elementos que se encuentran esparcidos en el espacio y cada lugar tiene distintos elementos de los cuales muchos son únicos para cada uno.

A continuación se presenta el desglose de arte para cada escenario y los elementos que son requeridos en cada uno.

	<b>Recuerdo</b>	<b>Presente</b>	<b>Vacío</b>
<b>Escenario</b>			
	Habitación con pared seccionada con ventana y otra pared con una chimenea integrada	Habitación con pared seccionada con ventana y otra pared con una chimenea integrada	Habitación inicial con gran círculo de invocación en el piso
	Piso con alfombra en buen estado	Corredor con entrada para la sala y la habitación inicial	Segunda habitación con un círculo menor en el piso y un fresco de Caronte y un hueco
	Tapete decorado con un estilo Art Deco de 1930	Habitación inicial oscura	Laberinto con paredes decoradas con estatuas de esqueletos
	Paredes con guarda escobas grande color blanco y tapizado estilo Art Deco o patrón floral	Piso con alfombra rota exponiendo madera podrida	
	Techo de madera con cornisa blanca	Paredes con guarda escobas grande color blanco oscurecido y tapizado desgarrado estilo Art Deco o patrón floral	
		Techo de madera podrida con cornisa	
<b>Objetos</b>			
	Pantalla para la chimenea estilo Art Deco	Puerta de madera pintada de blanco	Velas
	Puerta de madera pintada de blanco	Puerta de tablas de madera	Pedazos de vidrio y vidrio circular
	Luces de pared estilo Art Deco	Luces de pared estilo Art Deco	Moneda romana
	Lámpara de Techo estilo Art Deco	Lámpara de Techo estilo Art Deco	Cráneo
	Espejo sencillo	Reloj de piso cubierto	Cráneo de cabra con mandíbula
	Reloj de piso	Cortinas dañadas con color plano o patrones florales	Cuchillo
	Portarretratos estilo Art Deco para pared y para mesa	Mesa dañada para sala estilo vintage	Cabeza de cabra viva

	Cortinas con color plano o patrones florales	Mesita dañada con cajones estilo vintage	Espejo estilo Art Deco
	Mesa para sala estilo vintage	Mesita dañada para floreros estilo vintage	Copa de metal
	Mesita con cajones estilo vintage	Teléfono oxidado Antiguo	Candelabro
	Mesita para floreros estilo vintage	Vitrinas dañadas de madera estilo vintage	Sangre
	Teléfono Antiguo	Estante dañado para libros de madera estilo vintage	Puertas
	Vitrinas de madera estilo vintage	Libros podridos	Lapidas
	Estante para libros de madera estilo vintage	Radio de mesa oxidado y podrido	Palancas
	Libros	Sofá podrido estilo Art Deco	Vela morada
	Radio de mesa	Sillas podridas estilo Art Deco	Velas rojas
	Juegos de té de porcelana	Apoya pies podrido estilo Art Deco	Estatuas de laberinto
	Floreros y flores	Caja Fuerte oxidada	
	Sofá estilo Art Deco	Caja de regalo dañada con tarjeta para Ángela	
	Sillas estilo Art Deco	Herramientas oxidadas	
	Apoya pies estilo Art Deco	Motor de Cuerda oxidado	
	Caja Fuerte	Libro podrido titulado "La muerte entrópica del Universo"	
	Reloj de bolsillo fino	Planos borrados para diseño de robot de cuerda	
	Caja de regalo con tarjeta para Ángela	Llave	
	Herramientas	Libro podrido "Grandes Inventores de la Historia"	
	Motor de Cuerda	Libro de cifrado podrido	
	Libro titulado "La muerte entrópica del Universo"	Libro Cerrado	
	Planos para diseño de robot de cuerda	Cadáver de Albert	

	Libro de medicina de Camila	Papeles y pergaminos	
	Llave	Candado Rustico	
	Reconocimiento para Camila	Piezas de robot de juguete hechas chatarra	
	Carta de Camila a sus colegas		
	Foto de bodas con fecha de 1910		
	Foto Familiar separada en tres pedazos		
	Libro "Grandes Inventores de la Historia"		
	Osos de peluche		
	Libro de cifrado		

*Figura 6. Tabla de desglose de arte.*

## **6.2. Conceptos preliminares, referencias y arte conceptual**

El proceso de creación de conceptos comenzó a partir del diseño del monstruo que serviría como antagonista para el demo. Se crearon en total de doce modelos preliminares de los cuales se eligieron diferentes elementos para crear un concepto final. También se buscaron diversas referencias como el arte del artista de comics japonés Ito Junji y conceptos creados para el videojuego de terror *The Evil Within* Desarrollado por Tango Gameworks y publicado en 2014.



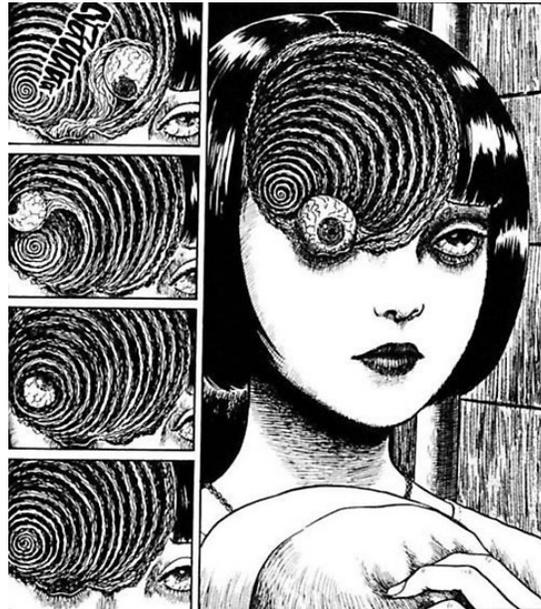
*Figura 7. Laura, Antagonista del videojuego The Evil Within.*



*Figura 8. Light Woman, Monstruo del videojuego The Evil Within.*

Las características principales por las cuales se eligieron como referencias los diseños de los monstruos de *The Evil Within* son los rasgos humanos que presentan. El rostro cubierto de Laura, mostrado en la figura 7, o las piernas de la criatura

mostrada en la figura 8 muestran un indicio de humanidad aparente en las criaturas que reflejan un pasado en el cual eran seres humanos comunes y corriente pero que se convirtieron en monstruos por algún motivo desconocido. Además de crear monstruos más aterradores al mostrar el cuerpo humano desfigurado, la idea de tener monstruos con rasgos humanos ayuda a reforzar la idea de que el antagonista principal, el Nigromante, está perdiendo su humanidad.



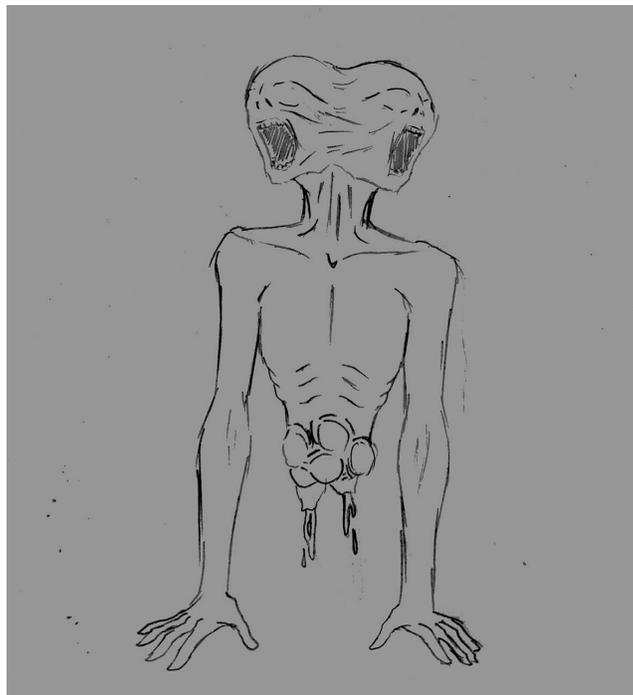
*Figura 9. Página de Uzumaki por Ito Junji.*



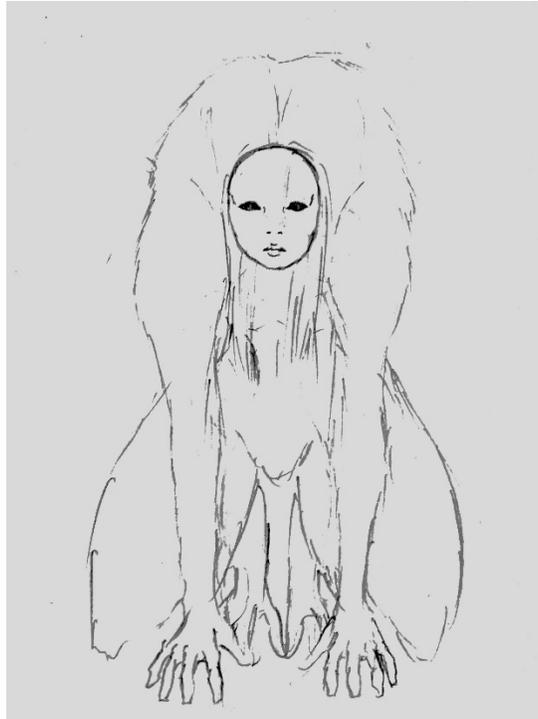
*Figura 10. Página de Tomie Volumen 2 por Ito Junji.*

Al igual que la anterior referencia, el atractivo principal del trabajo de Ito Junji es el horror corporal que implementa. En este caso se tomó como referencia para los diseños, como una forma de desfigurar el cuerpo. La referencia más prominente, utilizada en el monstruo final, se muestra en la figura 9 donde se utilizó la idea de crear una criatura con un hueco en lugar de rostro. Esta idea se ve realizada en la figura 13.

Basándose en estas referencias se crearon un total de doce ilustraciones de las cuales se tomaron elementos de dos distintas para el diseño final del monstruo.



*Figura 11. Concepto inicial para el monstruo 1.*



*Figura 12. Concepto inicial para el monstruo 2.*



*Figura 13. Concepto inicial para el monstruo 3.*



*Figura 14. Concepto inicial para el monstruo 4.*

Con las ilustraciones realizadas se seleccionó el diseño mostrado en la figura 13, el cual fue modificado para acoplarse de mejor manera a narrativa propuesta para el demo.



*Figura 15. Concepto final para el monstruo (pasivo).*



*Figura 16. Concepto final para el monstruo (activo).*

Siguiendo la idea de darle un indicio de humanidad al monstruo se eligió este diseño final que se basa casi por completo, incluyendo el hueco en el rostro, en el monstruo en la figura 13. Este diseño fue elegido ya que no es expresamente monstruoso por lo que es más sencillo aparentar humanidad con él. Por esta razón también se le entregó la máscara del monstruo de la figura 12, para reforzar esa idea haciéndolo más ominoso al mostrar rasgos que son comunes en un ser humano pero que tienen algo mal, algo fuera de lugar.

Para el avatar controlado por el jugador (PC) y los personajes no jugables (NPCs) se partió de las descripciones desarrolladas para cada uno. Teniendo en cuenta que el juego está ambientado en los años 30 se buscaron referencias de vestimentas y estilos de pelo de esa época, desde ilustraciones de moda de la época hasta imágenes de películas ambientadas en esa época.



*Figura 17. Peggy Carter, de la serie Agent Carter, referencia de cabello.*



*Figura 18. Ejemplos de vestimenta femenina en los años 30 tomados de VintageDancer.*



Figura 19. Ejemplos de vestimenta masculina en los años 30 tomados de VintageDancer.



Figura 20. Referencia de vestimenta de niña en los años 30 tomado del sitio web Sensibility.com.

A partir de estas referencias se realizaron ilustraciones para cada uno de los personajes tomando en cuenta diferentes elementos como el estilo de las mangas en los vestidos, listones, cuellos, cinturones y demas.



*Figura 21. Concepto de vestimenta del avatar controlado por el jugador.*



*Figura 22. Concepto de rostro final para avatar controlado por el jugador.*



*Figura 23. Concepto final del personaje de la madre.*



*Figura 24. Concepto final del personaje de la hija.*

Para los espacios se buscaron referencias de salas de estar de hogares en los años 30 y referencias de diferentes objetos de diferentes estilos artísticos como Art Deco. Específicamente para la locación del vacío, se utilizó como referencia pinturas del artista polaco Zdzisław Beksiński.



*Figura 25. Referencia de sala estilo 1930 y su distribución de muebles y objetos tomada de Locality Ltd.*



*Figura 26. Referencia sofá estilo Art Deco.*



*Figura 27. Radio Crosley CR31-WA.*



*Figura 28. Reloj Granddaughter popular entre los años 30 y 40.*



*Figura 29. Pintura AF76 por Zdzisław Beksiński.*

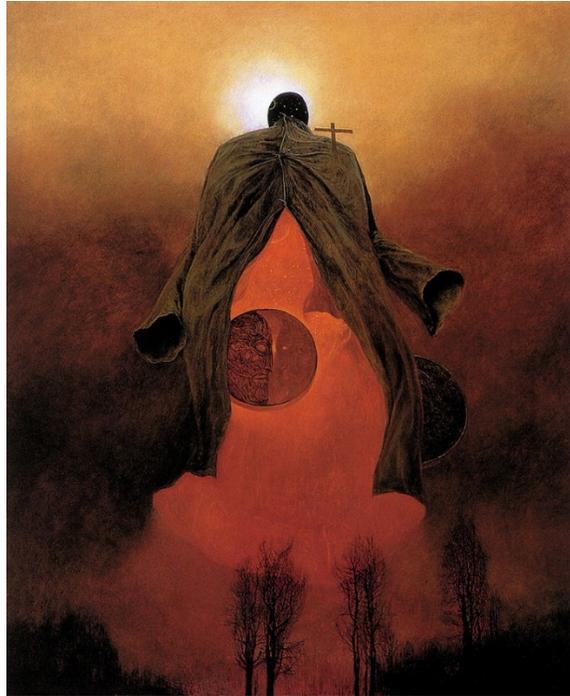


Figura 30. Pintura AB76 por Zdzisław Beksiński.

Además de utilizar estas referencias se diseñaron planos de piso de los espacios donde se representa la distribución de muebles, objetos interactivos y otros objetos.

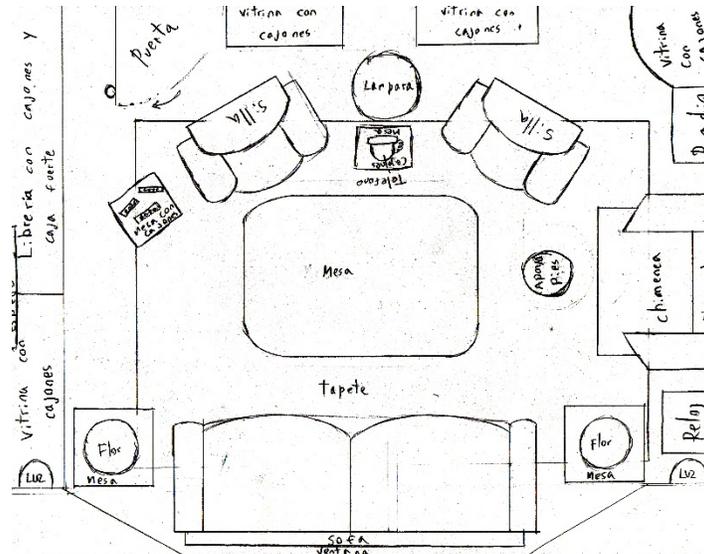


Figura 31. Plano de piso de la sala de estar en el recuerdo.

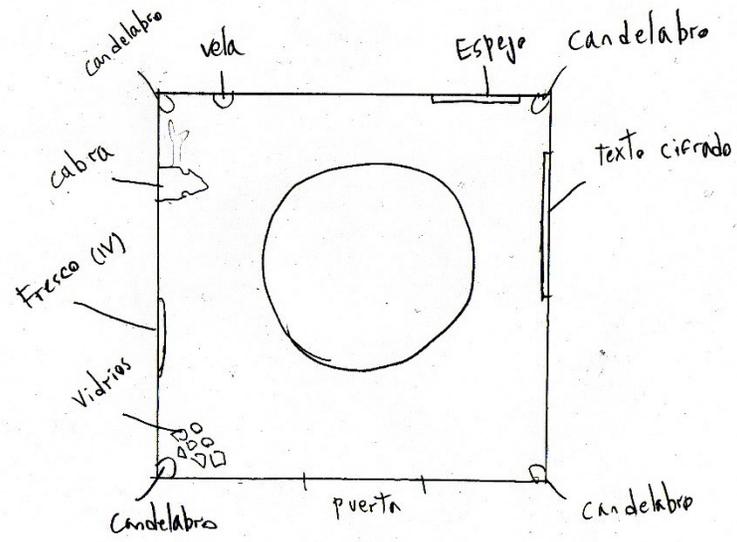


Figura 32. Plano de piso mostrando la distribución de objetos interactivos en el vacío.

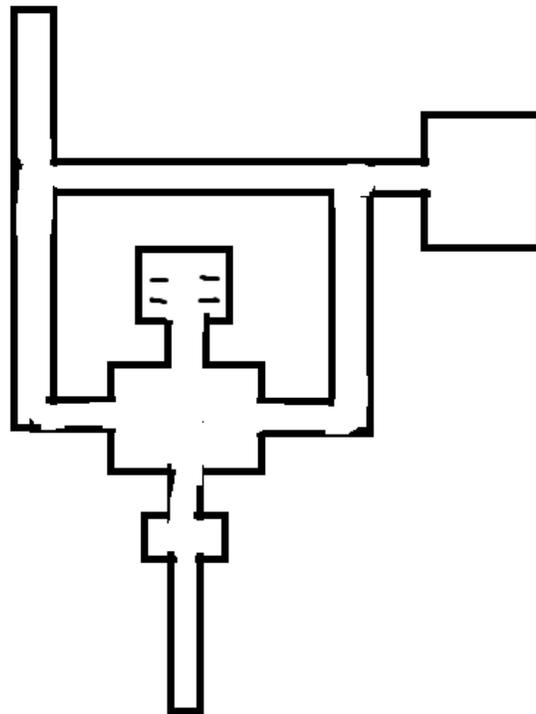


Figura 33. Plano de piso del laberinto en el vacío.

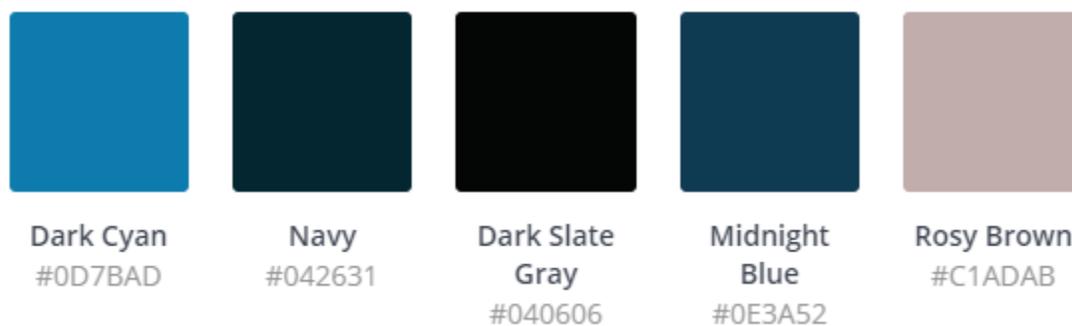
También se crearon paletas de color y moodboards para retratar las emociones requeridas para cada espacio.



*Figura 34. Moodboard de sala de estar.*

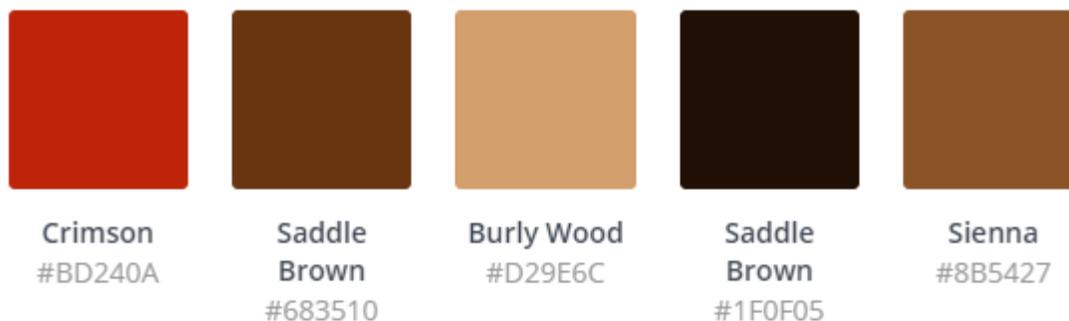


*Figura 35. Moodboard del vacío.*



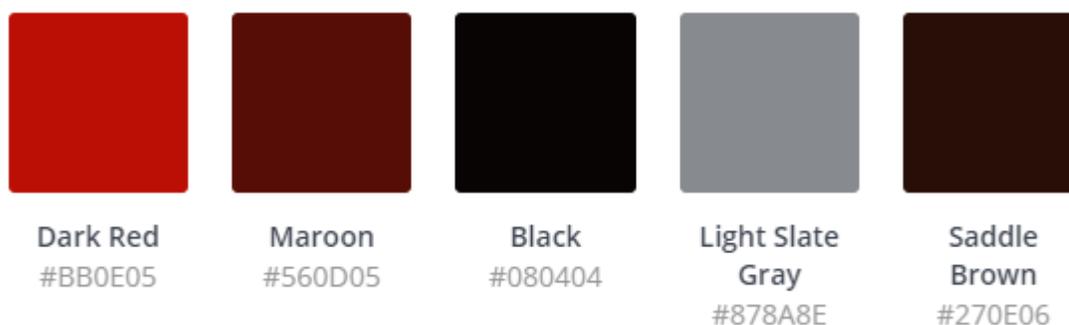
*Figura 36. Paleta de Color del presente.*

Para el presente, que además de ser la locación donde el jugador se encuentra al iniciar el juego debe representar el estado mental presente del antagonista como un lugar pútrido y destruido, se creó una paleta de colores fríos y oscuros que ayudarán a genera un tono inicial de suspenso que se sentirá amenazante para el jugador.



*Figura 37. Paleta de Color del recuerdo.*

Contrastando con el presente, el recuerdo es un lugar alegre y cálido que representa una época en la vida del Nigromante cuando vivía relativamente alegre con su esposa e hija. Por esta razón se creó una paleta de colores marrones cálidos y un poco de rojo para crear una sensación más hogareña y segura en el jugador.



*Figura 38. Paleta de Color del vacío.*

Finalmente para el vacío, la locación que debe representar el subconsciente del Nigromante; el lugar donde el terror se vuelve protagonista y las criaturas que se ocultan en su mente se manifiestan, se eligió una paleta de colores oscuros y diferentes tonalidades de rojos que, a diferencia de los colores cálidos elegidos en el recuerdo, bañan el escenario de un tono antinatural.

Por último, para desarrollar el estilo final de los assets, se crearon conceptos visuales partiendo de referencias de videojuegos de terror mencionados anteriormente y adaptando los conceptos de los personajes, específicamente el del avatar del jugador, a la nueva estética.



*Figura 39. Concepto inicial de estilo para personajes.*

El concepto inicial buscaba una estética estilizada que asemejara a los personajes a marionetas de madera. Se pensó en un estilo menos geométrico y con facciones en el rostro mostrar emociones en los personajes pero se optó por un estilo en el que no se le ven los rostros a los personajes ya que ayuda a reforzar la idea de que el jugador se encuentra en una memoria donde el rostro de las personas no son tan claros. Por esta razón también se decidió dejar la emoción de los personajes implícita en su lenguaje corporal.



*Figura 40. Concepto final de estilo para personajes.*

Como se mencionó antes, se optó por un estilo en el que los personajes no tienen rasgos faciales distintivos lo que llevó a un estilo más simplificado que está acorde con la falta de rostros en los personajes. Los modelos por lo tanto son más geométricos permitiendo ver los polígonos que conforman sus partes.

### **6.3. Personajes**

Para el demo de Nekropsis se realizaron un total de cuatro personajes de los cuales uno corresponde al avatar controlado por el jugador, dos corresponden a los personajes no jugables y uno corresponde al antagonista para el demo. A continuación se presentaran cada uno de los personajes junto con sus modelos y texturas.

### 6.3.1. PC (playable character)

Como se mencionó anteriormente, en la narrativa, el jugador toma el rol de una entidad de otra dimensión que ha sido invocada a un cuerpo ajeno con el cual puede interactuar con los diferentes escenarios que se le presentan al estar en la mente del Nigromante, el antagonista principal. Dicho cuerpo al que es invocado es el cuerpo del Nigromante cuando aún retenía su humanidad por lo que las características físicas del avatar controlado por el jugador responden al diseño creado para el antagonista. A continuación se presenta la descripción creada para el Nigromante.

Nombre: Albert.

Edad: 35 años.

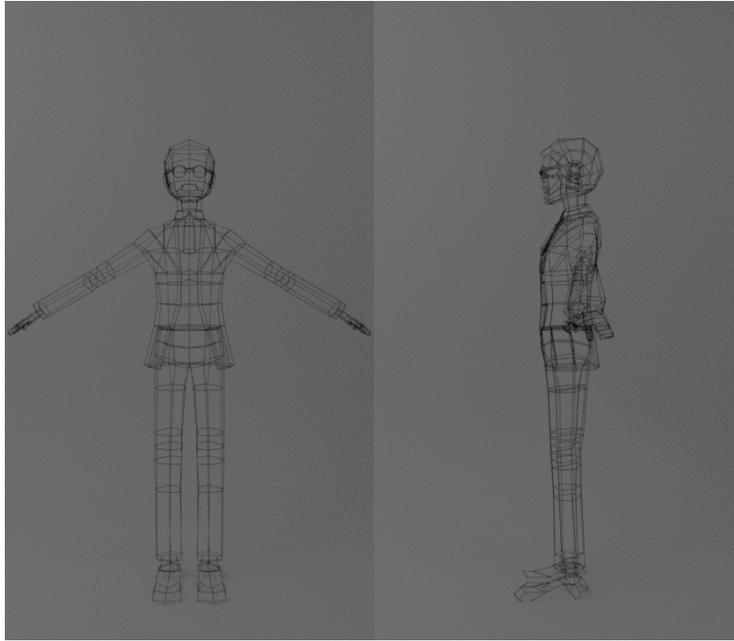
Ocupación: Arqueólogo.

Historia: Nacido en una familia tradicional, Albert creció en una casa pudiente lo que le permitió estudiar Arqueología graduándose de su carrera a la edad de 23 años. Unos años más tarde, a la edad de 28, conoció a la mujer que se convertiría en su esposa y con quien tendría una hija.

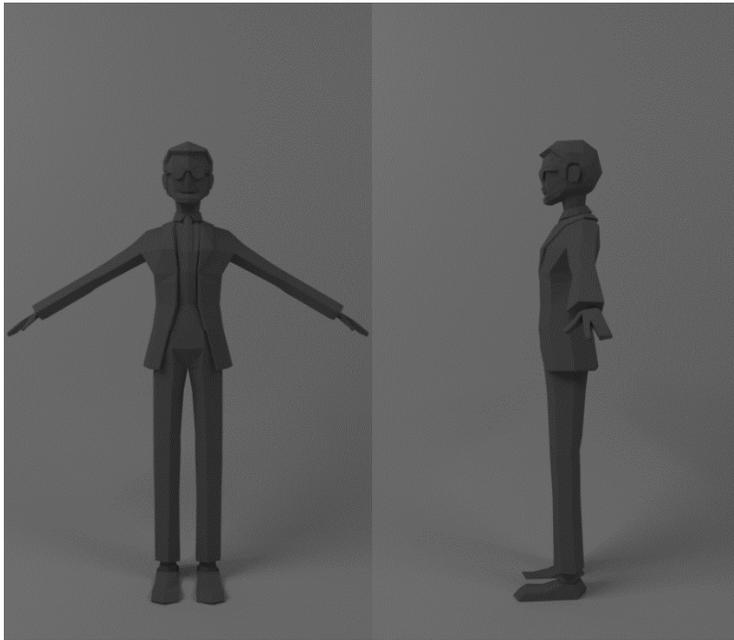
Con el paso de los años Albert desarrolló una obsesión por culturas antiguas que habían sido olvidadas por el mundo lo que le llevó generar un desprecio hacia la idea de la mortalidad ya que no soportaba la idea de desaparecer del mundo sin dejar rastro, como si nunca hubiera existido.

Eventualmente su hija murió víctima de una enfermedad que no tenía tratamiento. Esto hizo que Albert se obsesionara por el ocultismo ya que no soportaba la idea de que su hija no existiera y comenzó a dedicar su vida a encontrar una forma de traerla de vuelta. Eventualmente su obsesión consumió su matrimonio y su esposa lo dejó y, al mismo tiempo, Albert comenzó a desarrollar síntomas similares a los de su hija. Al verse enfrentado con su propia mortalidad. El foco de su investigación cambió y lo llevó a encontrarse con un ritual que le permitiría alcanzar la inmortalidad a cambio de sus recuerdos. Invocando un ser de otro mundo que destruiría su humanidad se convertiría en algo más. Este ser es el jugador.

Propósito en el diseño del juego: Antagonista y foco de la historia a partir del cual se explora su pasado.



*Figura 41. Wireframe del modelo de Albert (avatar del jugador).*



*Figura 42. Modelo de Albert (avatar del jugador).*



*Figura 43. Mapa difuso (textura) de Albert.*

### 6.3.2. NPCs (non-playable characters)

Como personajes no jugables (NPCs) hay dos: La esposa de Albert y la hija. Ambos personajes se manifiestan dentro de los recuerdos de Albert como fantasmas de su pasado y cada uno cumple funciones diferentes no solo en términos narrativos sino en sus interacciones con el jugador. A continuación se presentan las descripciones de cada personaje.

Nombre: Camila.

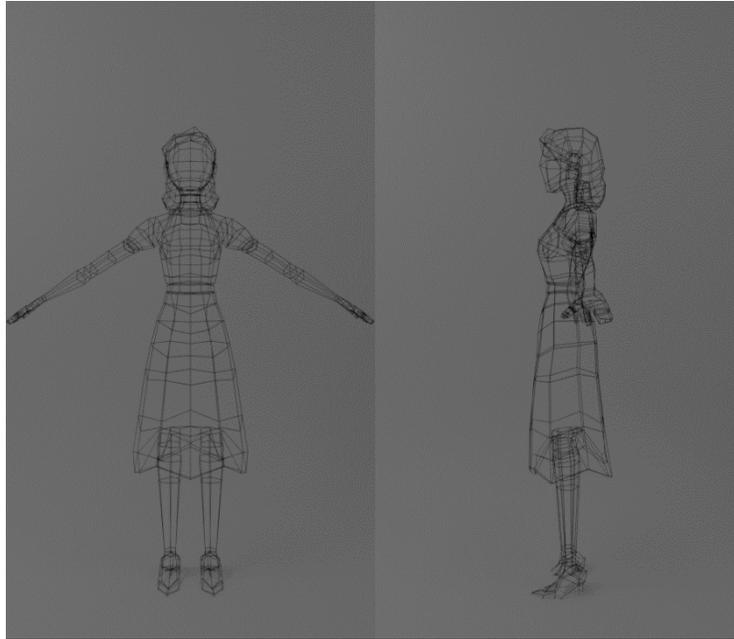
Edad: 32 años.

Ocupación: Cirujana.

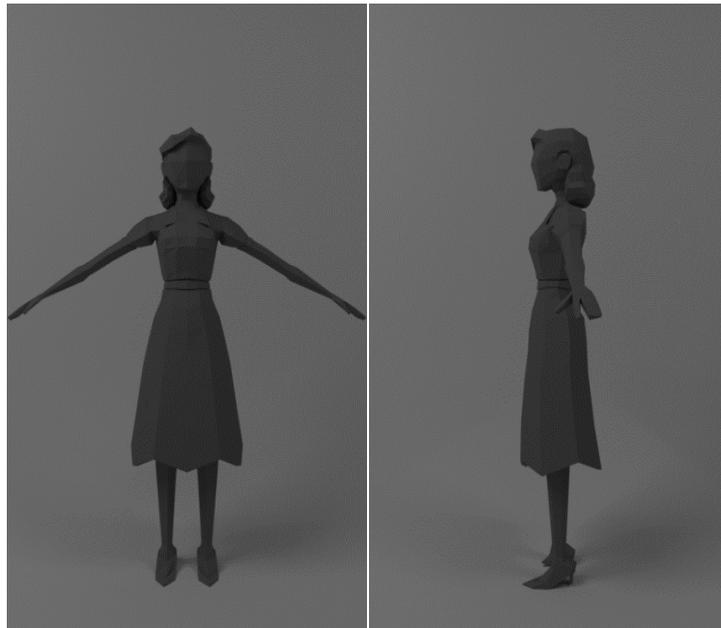
Historia: Nacida en un país extranjero asediado por la guerra, a una muy temprana edad se vio expuesta a la muerte cuando su padre fue víctima de una bomba que lo dejó moribundo por tres días antes de que falleciera y su madre, que había recibido una bala en la cabeza, se convirtiera en una mujer errática que no vivió por mucho tiempo debido a complicaciones en su herida.

Debido a las condiciones en las que creció, Camila desarrolló un carácter fuerte que le permitió encontrar una nueva vida en otro país donde logró estudiar medicina. Debido a su experiencia también desarrolló una convicción como doctora para no dejar que nadie más pasara por lo que ella pasó en su juventud.

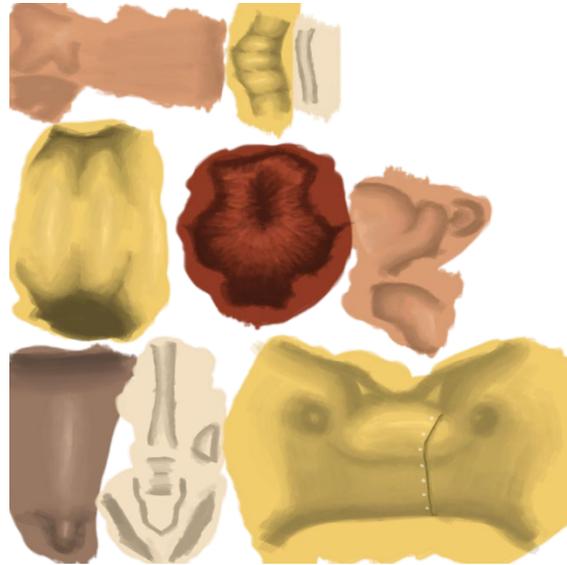
Propósito en el diseño del juego: Funciona como la representación de la oportunidad de disfrutar la vida mientras se pueda.



*Figura 44. Wireframe del modelo de Camila.*



*Figura 45. Modelo de Camila.*



*Figura 46. Mapa difuso (textura) de Camila.*

Nombre: Ángela

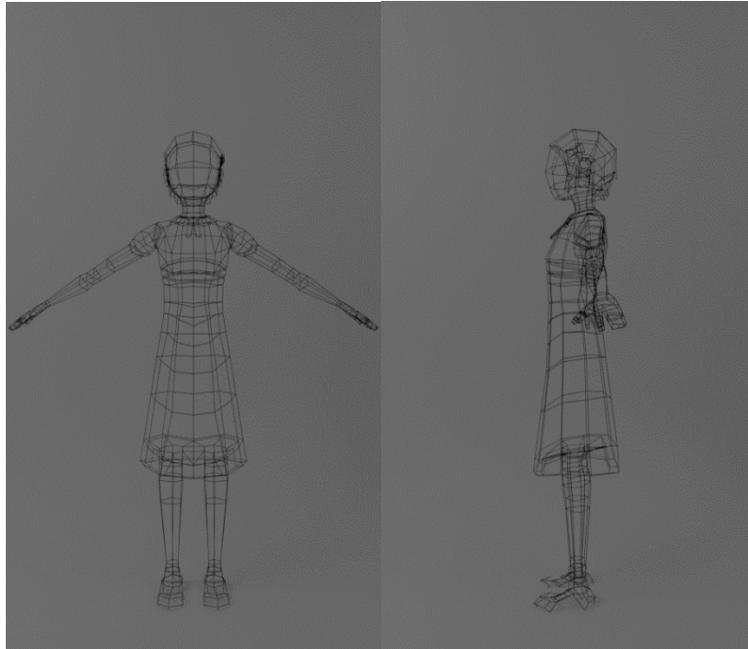
Edad: 8 años.

Ocupación: Estudiante.

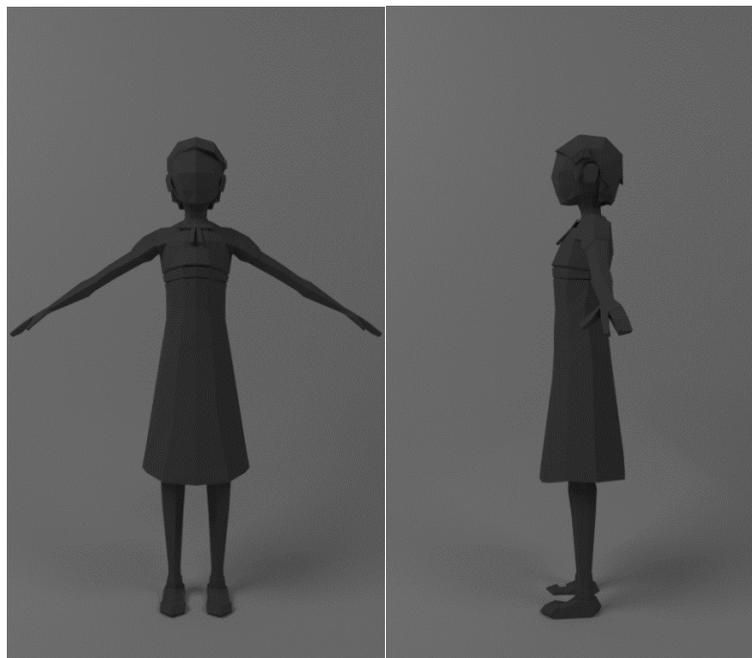
Historia: Hija de Albert y Camila, Ángela fue una niña muy alegre y cariñosa. De pronto fue un poco mimada ya que desde su nacimiento fue la luz de la familia. Era una niña muy hábil con sus manos y muy inquieta ya que siempre buscaba algo que hacer o algo que inventar y construir para dejar volar su imaginación. También le gustaba llamar la atención con lo que hacía y siempre fue muy orgullosa de su trabajo.

Después de su octavo cumpleaños, Ángela comenzó a desarrollar síntomas extraños que solo empeoraron con el tiempo. Temiendo por lo peor, Camila la llevó con sus colegas quienes solo confirmaron sus temores. Era una enfermedad terminal y no tenía cura. Poco antes de su noveno cumpleaños Ángela falleció.

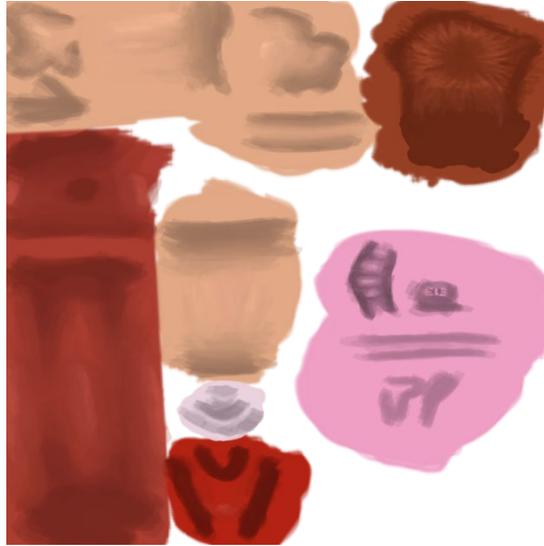
Propósito en el diseño del juego: Ser el catalizador de la obsesión de Albert.



*Figura 47. Wireframe del modelo de Ángela.*



*Figura 48. Modelo de Ángela.*

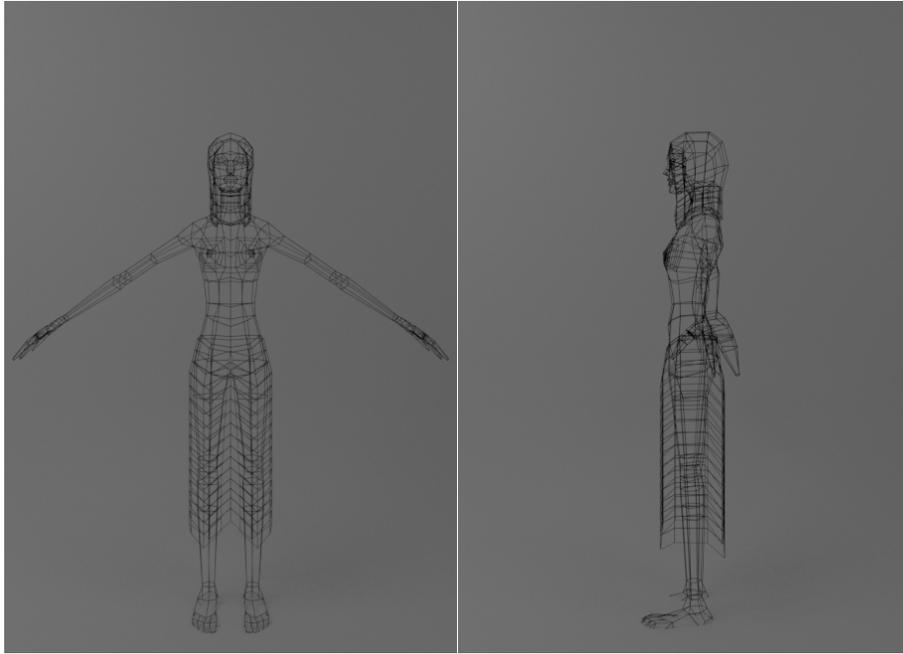


*Figura 49. Mapa difuso (textura) de Ángela.*

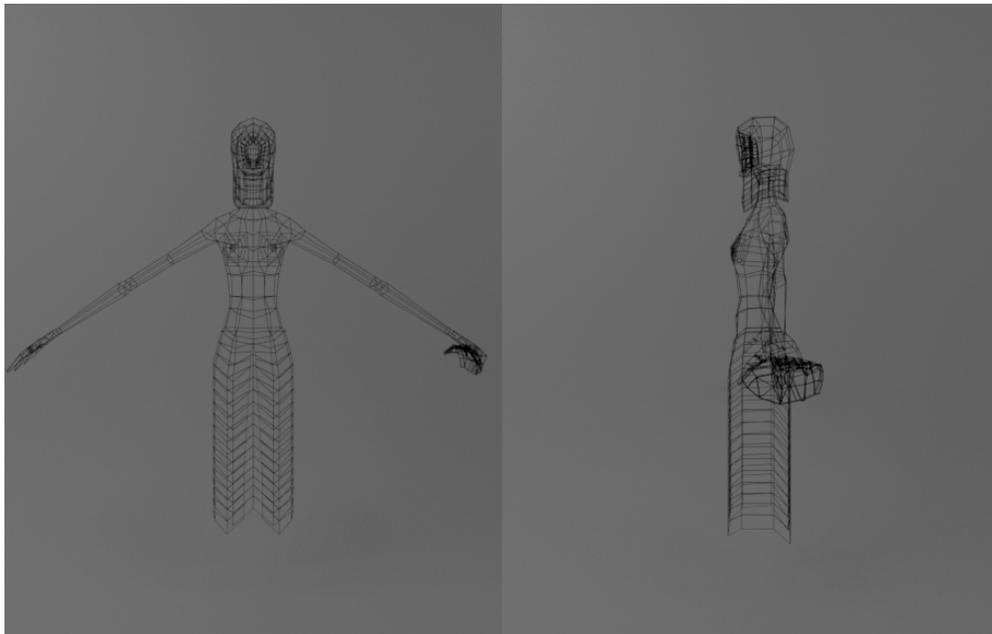
### 6.3.3. Antagonista

Para el demo de Nekropsis se desarrolló como el primer antagonista con el que se encuentra el jugador a Tánatos, la muerte. Como una de las criaturas que vive en el vacío, Tánatos es la representación del miedo que Albert, el Nigromante, le tiene a la muerte. A diferencia de los demás personajes, este sí tiene un rostro ya que no se trata de un recuerdo sino de algo más oscuro que vive en la mente de Albert, a pesar de que su rostro no es más que una máscara que utiliza para aparentar humanidad. Su cuerpo es desnutrido y del color de los huesos con un Ankh plasmado en su pecho representado su conexión con el más allá.

Tánatos tiene dos modelaidades una pasiva donde mantiene su mascara puesta, lo que le permite ver el espacio en el que se encuentra, y que utiliza para buscar al jugador, y una modalidad activa donde se quita la mascara revelando el huevo que tiene en lugar de rostro y ataca al jugador una vez lo a descubierto.



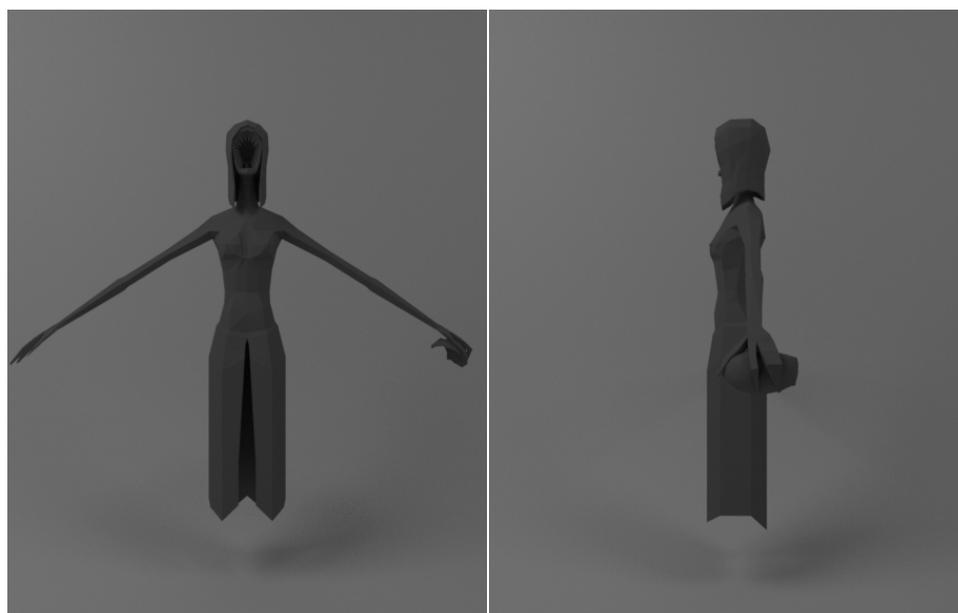
*Figura 50. Wireframe del modelo de Tánatos (pasivo).*



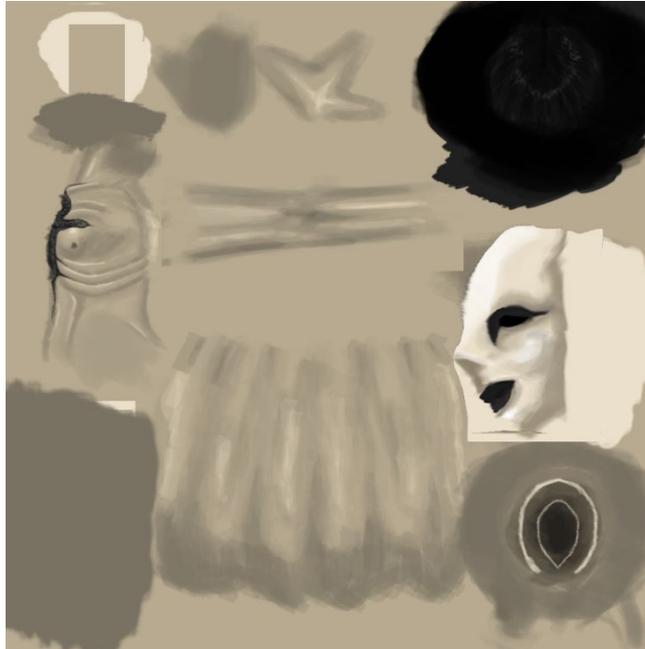
*Figura 51. Wireframe del modelo de Tánatos (activo).*



*Figura 52. Modelo de Tánatos (pasivo).*



*Figura 53. Modelo de Tánatos (activo).*



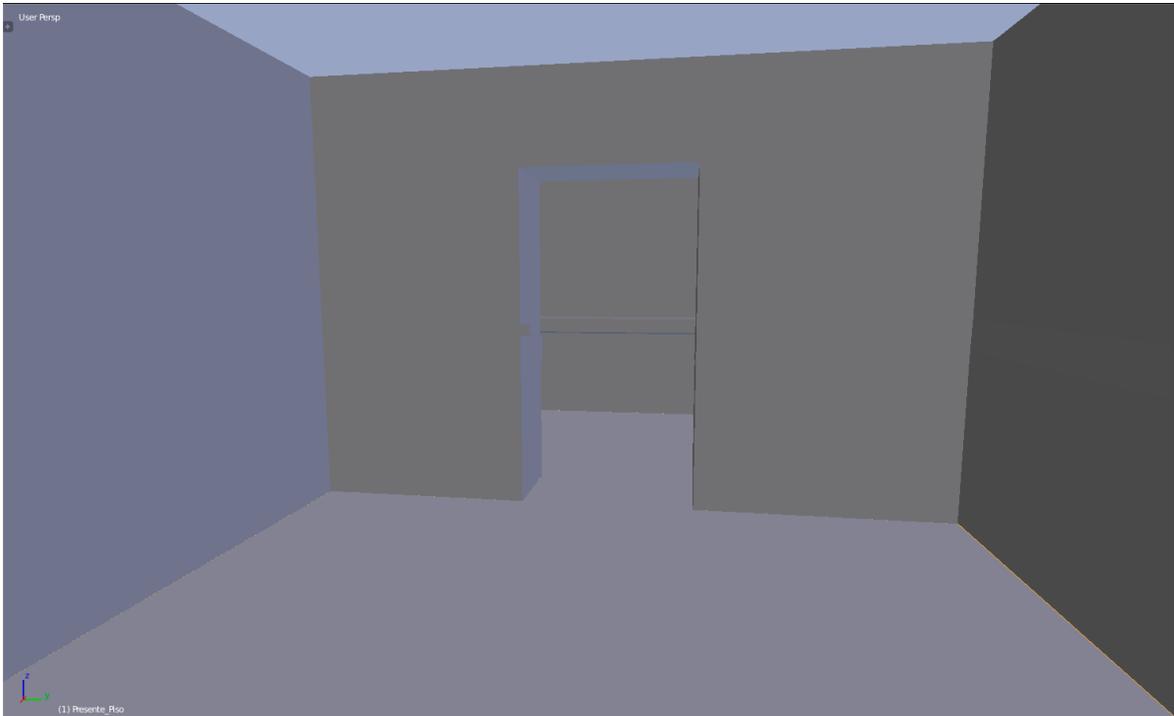
*Figura 54. Mapa difuso (textura) de Tánatos.*

#### **6.4. Locaciones**

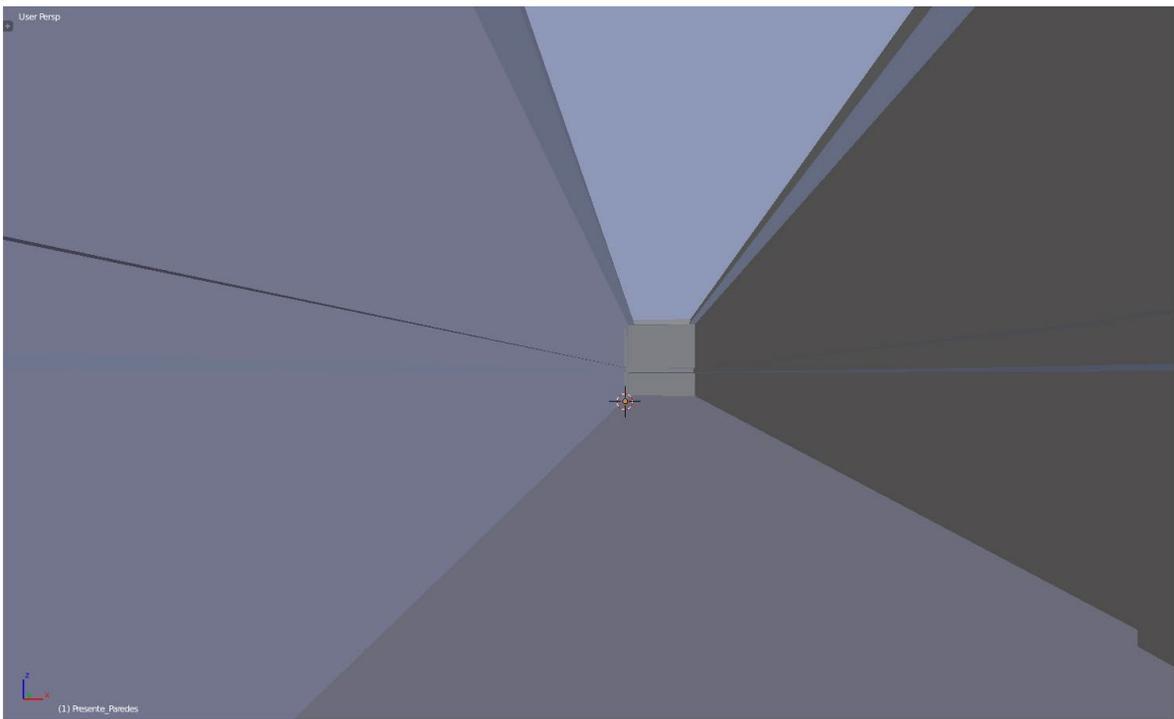
Teniendo en cuenta el diseño de los espacios mostrados en las figuras 31, 32 y 33 y después de aplicar en los diseños la retroalimentación recibida por personas que probaron el juego en sus etapas más tempranas, se modelaron las tres locaciones de acuerdo a las especificaciones y requerimientos del juego. A continuación se presentan los modelos hechos para las tres locaciones y sus mapas difusos correspondientes.

##### **6.4.1. Presente**

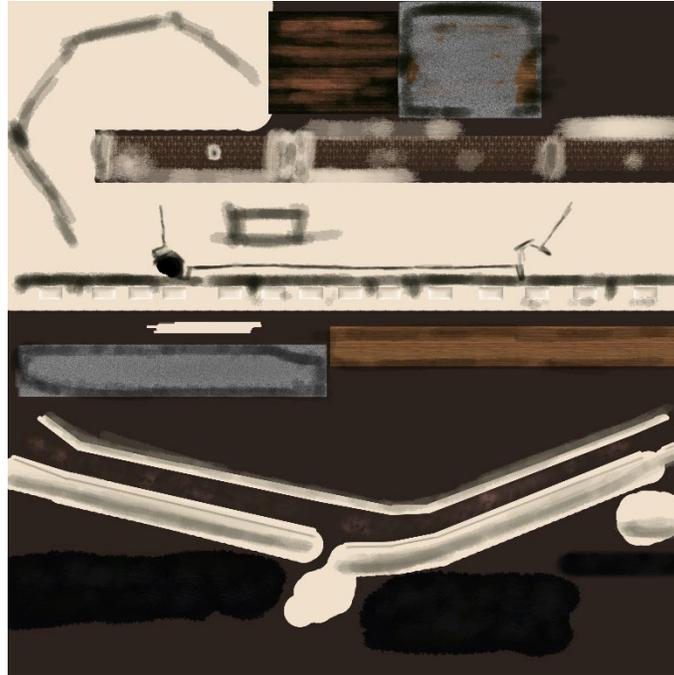
Para el presente se diseñó una habitación de paredes oscuras con una puerta que lleva a un corredor principal en el cual hay otra puerta que lleva a la sala de la casa. El corredor y la sala de la casa están diseñados con un guarda escobas alto que llega casi a la mitad de la pared y es color blanco, el resto de la pared tiene un tapizado estilo Art Deco y una cornisa del mismo color del guarda escobas. El piso lleva una alfombra gris y el techo es de madera.



*Figura 55. Modelo de la habitación inicial en el presente.*



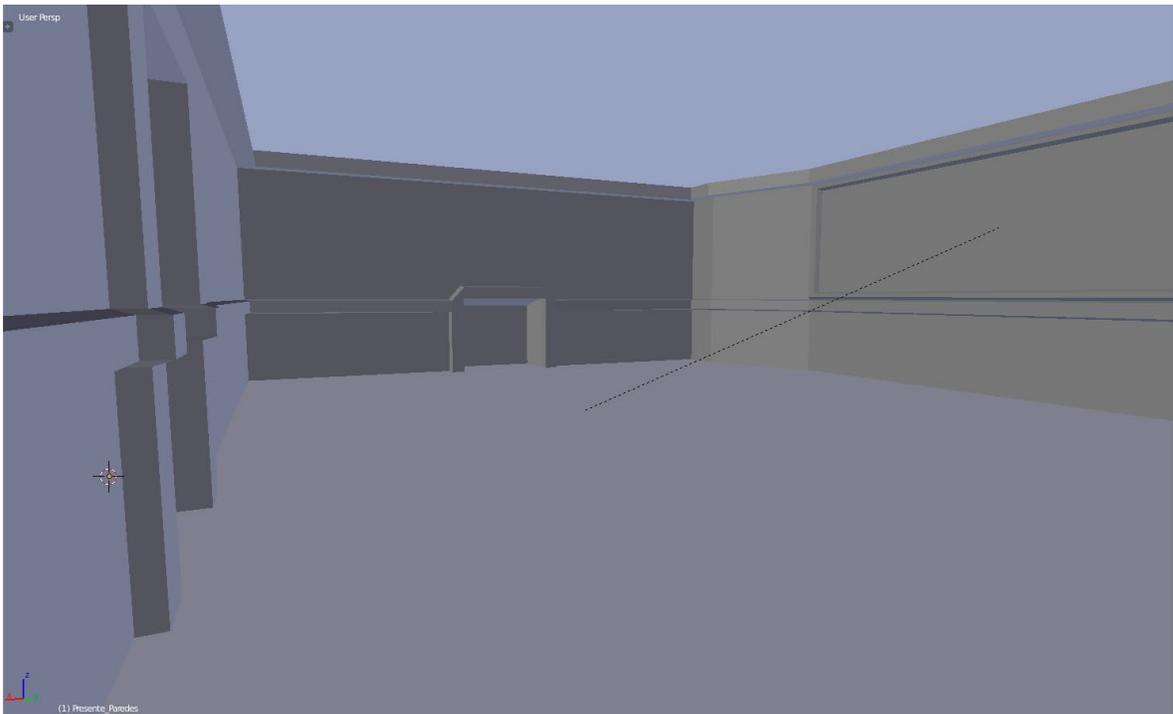
*Figura 56. Modelo del corredor principal en el presente.*



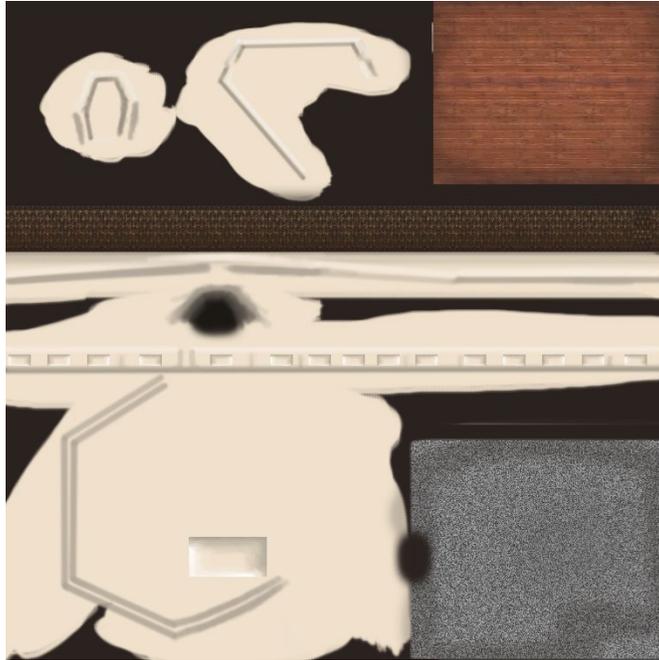
*Figura 57. Mapa difuso (textura) del presente.*

#### 6.4.2. Recuerdo

Para el recuerdo se tomó el mismo diseño realizado para la sala en el recuerdo pero se modificó la textura para que tuviera una apariencia restaurada.



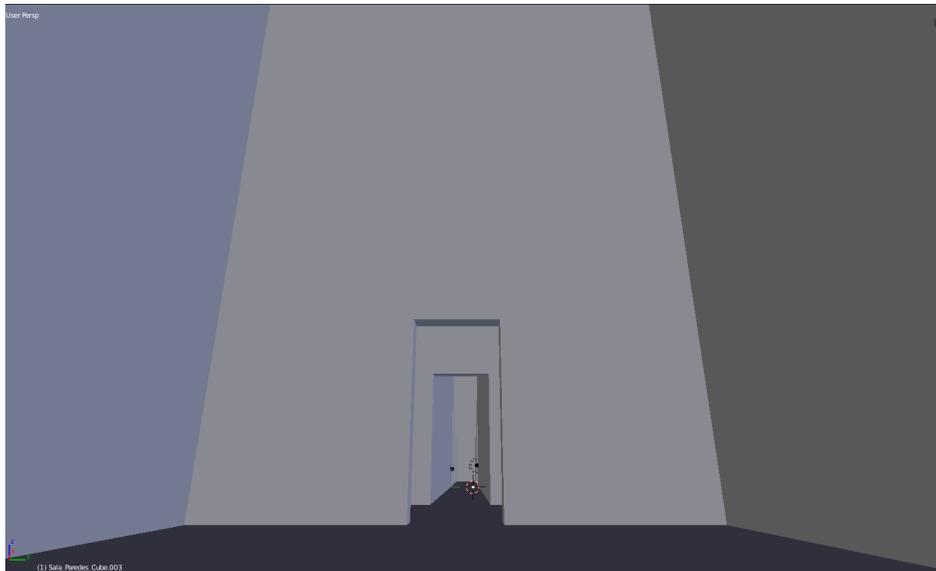
*Figura 58. Modelo de Sala de estar utilizado en el presente y en el recuerdo.*



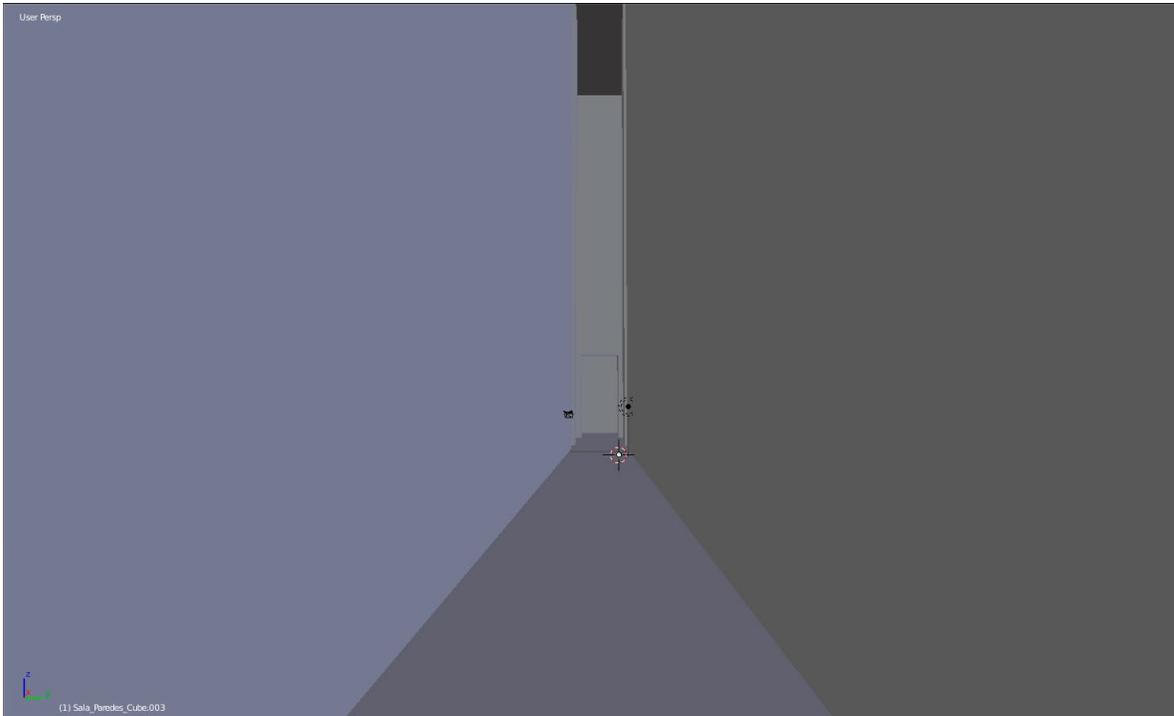
*Figura 59. Mapa difuso (textura) del recuerdo.*

#### 6.4.3. Vacío

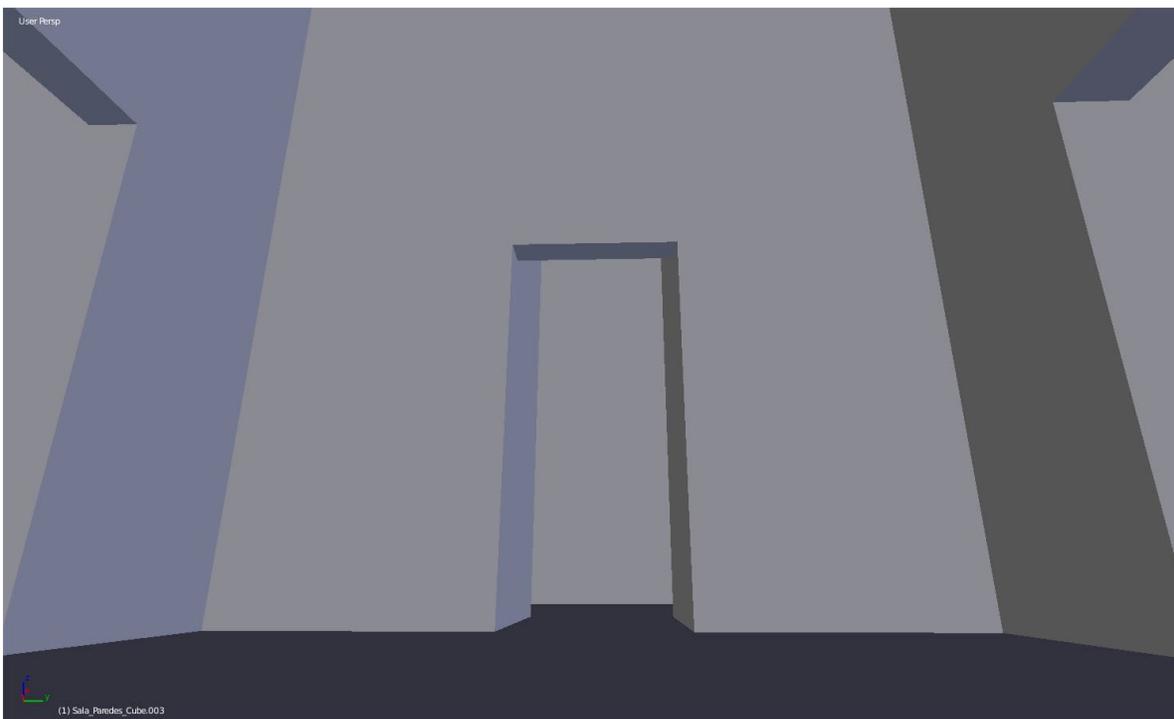
Para el vacío se diseñó un espacio de paredes altas sin techo y corredores angostos. También se diseñaron algunas estatuas para acompañar los corredores. El escenario fue pintado de marrones y amarillos que luego se verían transformados en los rojos mostrados en la paleta de color en la figura 38 al aplicar la iluminación.



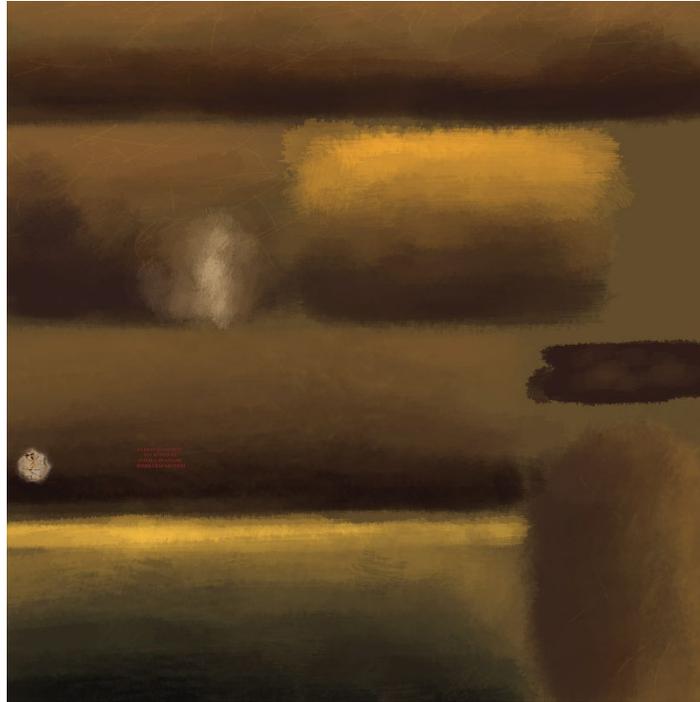
*Figura 60. Modelo de la habitación inicial en el vacío.*



*Figura 61. Modelo de un corredor en el vacío.*



*Figura 62. Modelo de una trifurcación en el laberinto del vacío.*



*Figura 63. Mapa difuso (textura) del vacío.*

## **6.5. Objetos interactivos y props**

Utilizando las referencias encontradas para diferentes objetos así como los diferentes estilos de diseño utilizados en la época se modelaron props como vitrinas con piezas de porcelana, sillas, un sofá, mesas, pantallas para chimenea, una librería, una radio y un reloj entre otros objetos, también se crearon modelos específicos para el vacío basándose en las obras por Zdzisław Beksiński.

Además de props se crearon diferentes objetos interactivos entre los cuales se encuentran los elementos necesario para que el jugador avance u objetos que ayudan a retratar algunos aspectos de la historia y el tema del juego. Entre estos objetos se pueden ver llaves, fotografías, herramientas, juguetes, libros, cráneos, velas y demás. A continuación se presentan algunos de los modelos realizados para el demo de Nekropsis.

### 6.5.1. Props

Para el presente y el recuerdo se utilizaron props que fueron modificados de acuerdo al estado del lugar. Teniendo en cuenta los diseños populares de la época se crearon muebles de madera estilo vintage y otros objetos como tapetes, marcos de fotografías y otros muebles como sofás y sillas estilo Art Deco.



*Figura 64. Modelos texturizados de vitrina estilo vintage utilizado en el recuerdo (izquierda) y en el presente (derecha).*



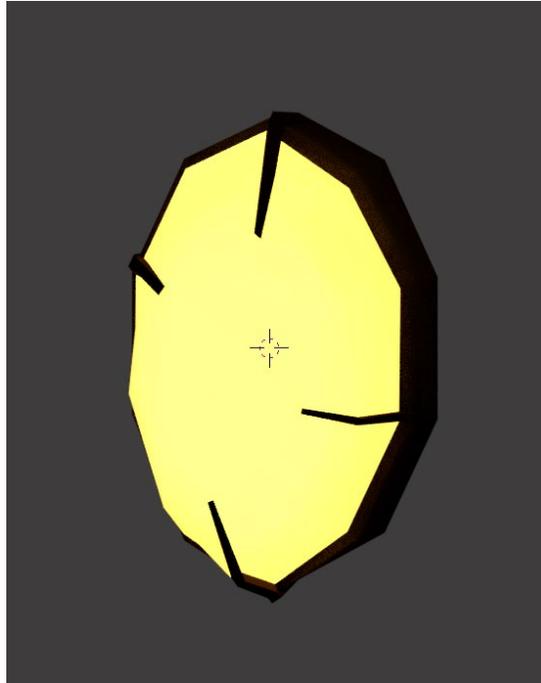
*Figura 65. Modelos texturizados de sofá estilo Art Deco utilizados en el recuerdo (izquierda) y en el presente (derecha).*



*Figura 66. Modelo texturizado de radio utilizado en el recuerdo (izquierda) y en el presente (derecha).*



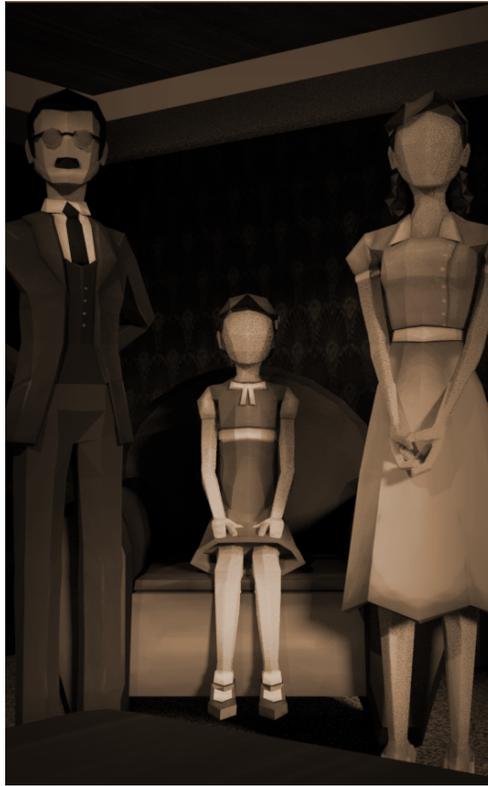
*Figura 67. Modelo texturizado de estatua de esqueleto utilizado en el vacío.*



*Figura 68. Modelo texturizado de luz utilizado en el vacío.*

### 6.5.2. Objetos Interactivos.

Una de las posibilidades principales de interacción en el juego consiste en la resolución de puzzles o “rompecabezas” con diferentes objetos que se encuentran en el ambiente. Estas interacciones son importantes ya que el resolverlas le permite al jugador progresar en el juego. Existen diversos objetos interactivos que el jugador debe utilizar para avanzar y otros que le permiten descubrir un poco más acerca de la historia. A continuación se presentan los objetos principales para la progresión del jugador.



*Figura 69. Retrato familiar de la familia del nigromante. El jugador debe encontrar las tres piezas del retrato para avanzar.*



*Figura 70. Modelo texturizado de la llave requerida para abrir diferentes puertas y cajones.*



*Figura 71. Modelo texturizado de cráneo, objeto requerido para avanzar en el vacío.*



*Figura 72. Modelo texturizado de vela, objeto requerido para avanzar en el vacío.*



*Figura 73. Modelo texturizado de moneda, el jugador requiere de dos de estos objetos para progresar en el vacío.*

## ARTE FINAL PARA DEMO

Después de finalizados todos los modelos y las texturas todo fue importado y compuesto en Unity donde se hizo un proceso de posproducción y colorización donde se aplicó la iluminación necesaria para cada escenario, el color propuesto en las paletas de color y efectos de cámara como distancia focal y de ambiente como niebla y reflexiones. A continuación se presenta el arte finalizado para los tres escenarios y los personajes texturizados.



*Figura 74. Modelo final de Albert.*



*Figura 75. Modelo final de Camila.*



*Figura 76. Modelo final de Ángela.*



*Figura 77. Modelo finalizado de Tánatos (pasivo).*



*Figura 78. Modelo finalizado de Tánatos (activo).*

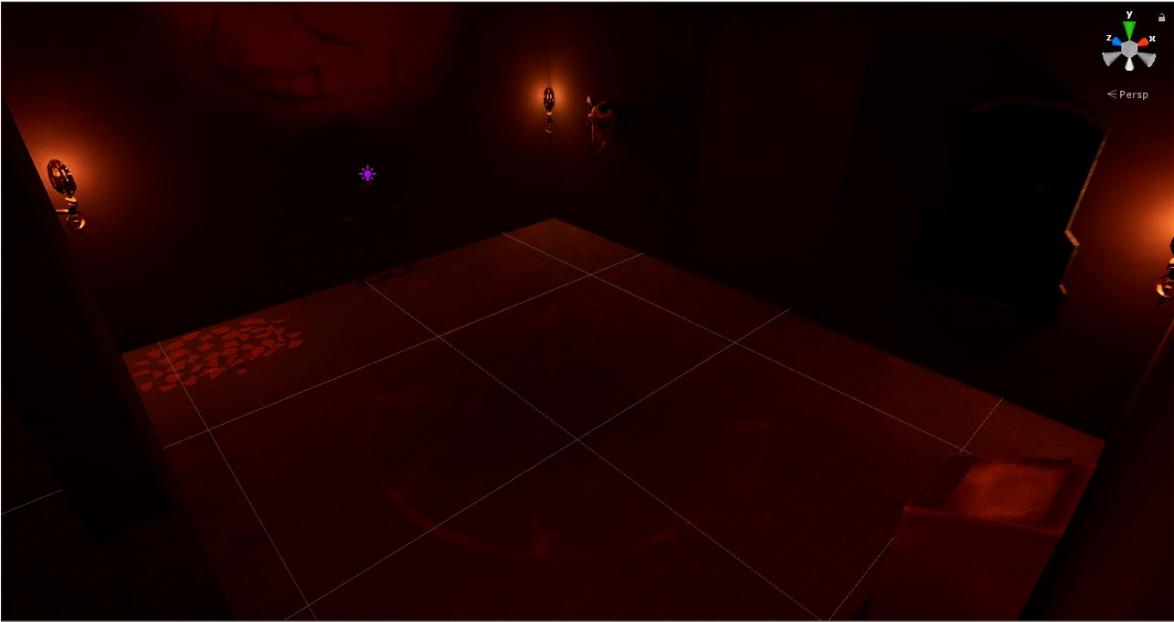


*Figura 79. Render final del recuerdo.*





*Figura 80. Render final del presente.*







*Figura 81. Render final del vacío.*

## BIBLIOGRAFÍA

Anonimo (2016). Print Announcement Week Continues: The Witness, That Dragon, Cancer, and Dateline: Bronzeville. *Video Game Art Gallery*.

GameCrate (2017, junio). Ashen's art design: Why don't the characters have faces? Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=189&v=tt2x\\_EzSfaU](https://www.youtube.com/watch?time_continue=189&v=tt2x_EzSfaU).

Perron, B (2005, Oct. 14 -15). Coming to Play at Frightening Yourself: Welcome to the World of Horror Video Games. *University of Montreal*.

Pinedo, I (2004). Postmodern Elements of the Contemporary Horror Film. *University of Illinois Press on behalf of the University Film & Video Association*.

Turner, J (2017, Abr. 26). Burton-esque horror game that doesn't rely on jump scares. *Independent*.