

BÍBLIA DE ARTE



SINOPSIS

El protagonista se despierta en una prisión del infierno de la era actual, tras una guerra civil por la posesión del trono.

Lo único que sabe, es que es una sombra que ha perdido su cuerpo y la mayor parte de sus recuerdos.

Su principal objetivo será salir de la prisión sin ser visto, e ir avanzando por los 5 anillos que forman el infierno hasta llegar al último, que se encuentra en la parte más alta, para enfrentarse con Belial y así recuperar su cuerpo y convertirse en el nuevo rey del inframundo.

A medida que vaya avanzando, nuestro protagonista irá adquiriendo nuevas habilidades y se dará cuenta de que las moscas son sus aliadas y le ayudarán a ir encontrando pistas de su pasado con las que irá recobrando sus recuerdos.

ESTILO VISUAL Y JUGABILIDAD

La jugabilidad de The Shadows Rise se basa en el uso de plataformas sencillas y el sigilo. Las sombras generadas por los diferentes elementos del escenario proporcionan al jugador mayor facilidad para esconderse e ir avanzando por los distintos niveles.

Los elementos que hay en el escenario, a su vez, forman plataformas que hacen que la experiencia de juego sea también dinámica y el hecho de que el personaje vaya adquiriendo habilidades a medida que se desarrolla el juego hace que el jugador tenga un aprendizaje progresivo que le permite superar dichos obstáculos sin generar frustraciones.

DISEÑO DEL PROTAGONISTA

Primeros bocetos del protagonista en forma de sombra (Shaed):



DISEÑO DEL PROTAGONISTA

Diseño final del protagonista en forma de sombra:



DISEÑO DEL PROTAGONISTA

Primeros bocetos del protagonista con su cuerpo. (Belcebú)



DISEÑO DEL PROTAGONISTA

Diseño final de Belcebú:



HOJAS DE SPRITES PROTAGONISTA

Animaciones del personaje principal dentro del juego:



HOJAS DE SPRITES PROTAGONISTA



DISEÑO DE LOS ALIADOS

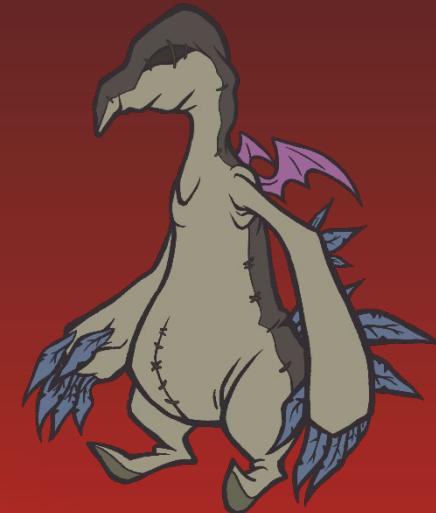


Caronte



Eerie

DISEÑO DE LOS ENEMIGOS



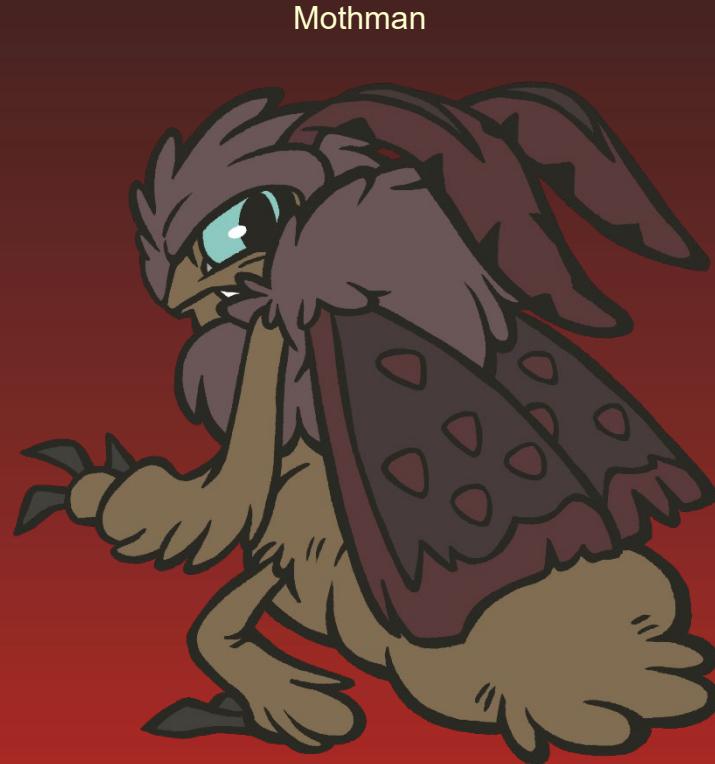
HOJAS DE SPRITES DE LOS ENEMIGOS DEL PRIMER NIVEL



DISEÑO DE LOS JEFES FINALES POR NIVEL



Cerbero



Mothman

DISEÑO DE LOS JEFES FINALES



Dra. Dirge

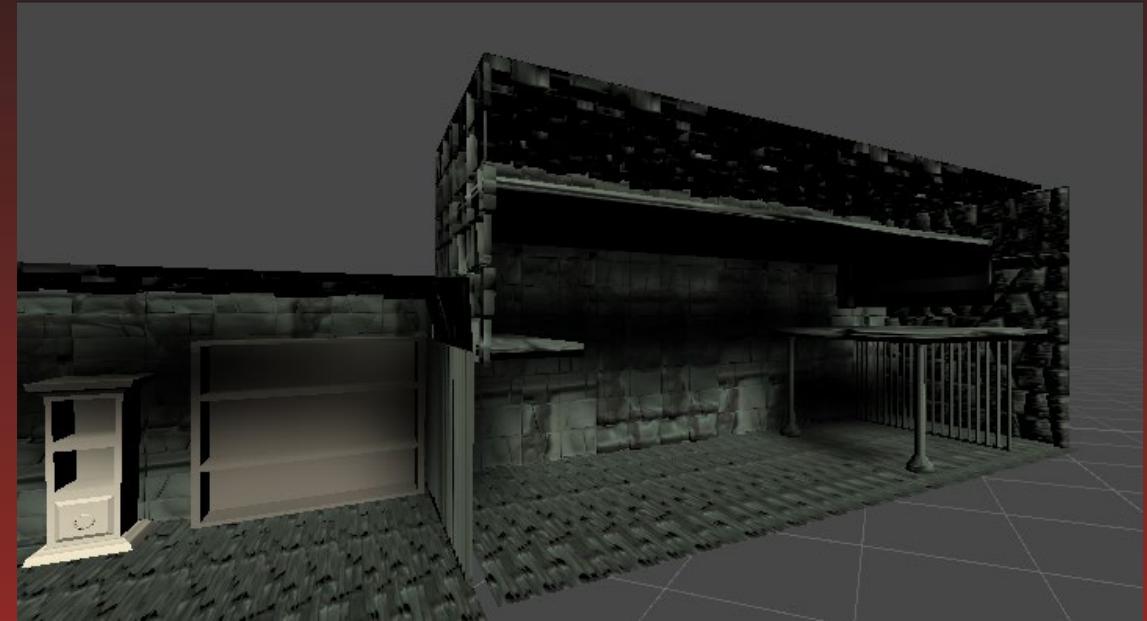
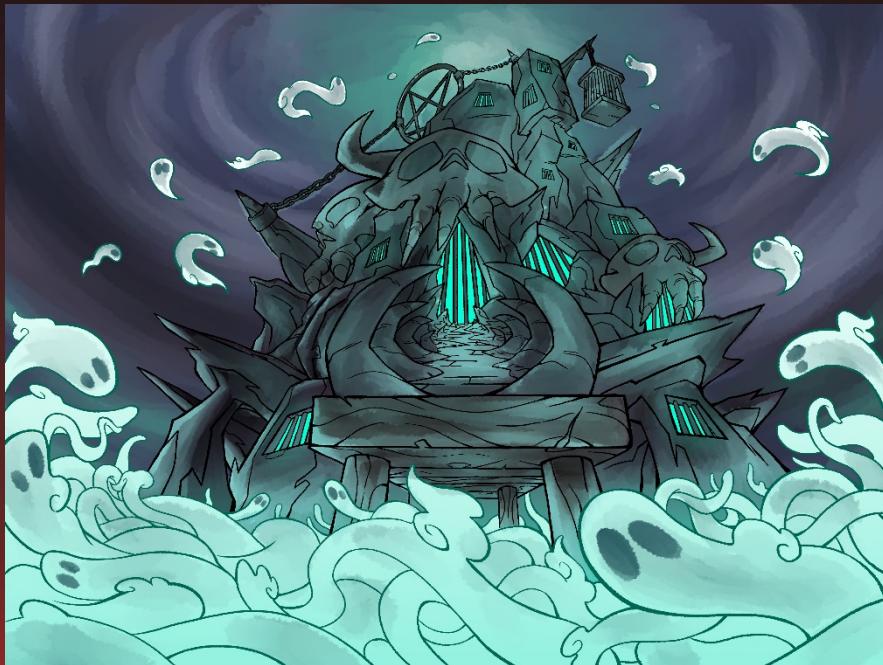


Belial



DISSEÑO NIVEL CÁRCEL

Boceto inicial de la cárcel la entrada de la cárcel



Modelado de la cárcel dentro del juego

DISEÑO DE INTERFAZ

Bocetos iniciales del menú principal



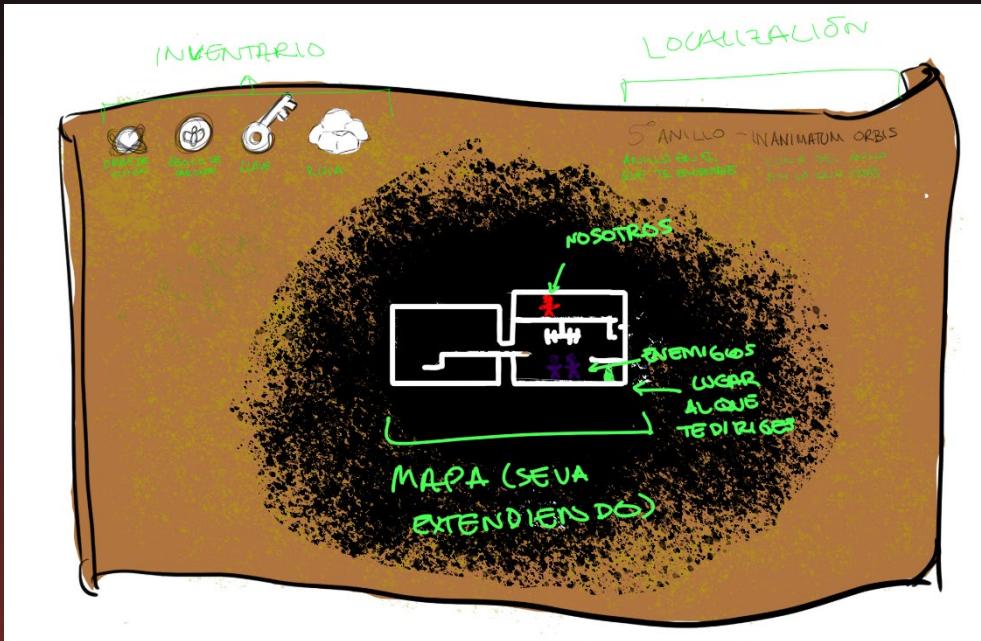
DISEÑO DE INTERFAZ

Menú principal, diseño final

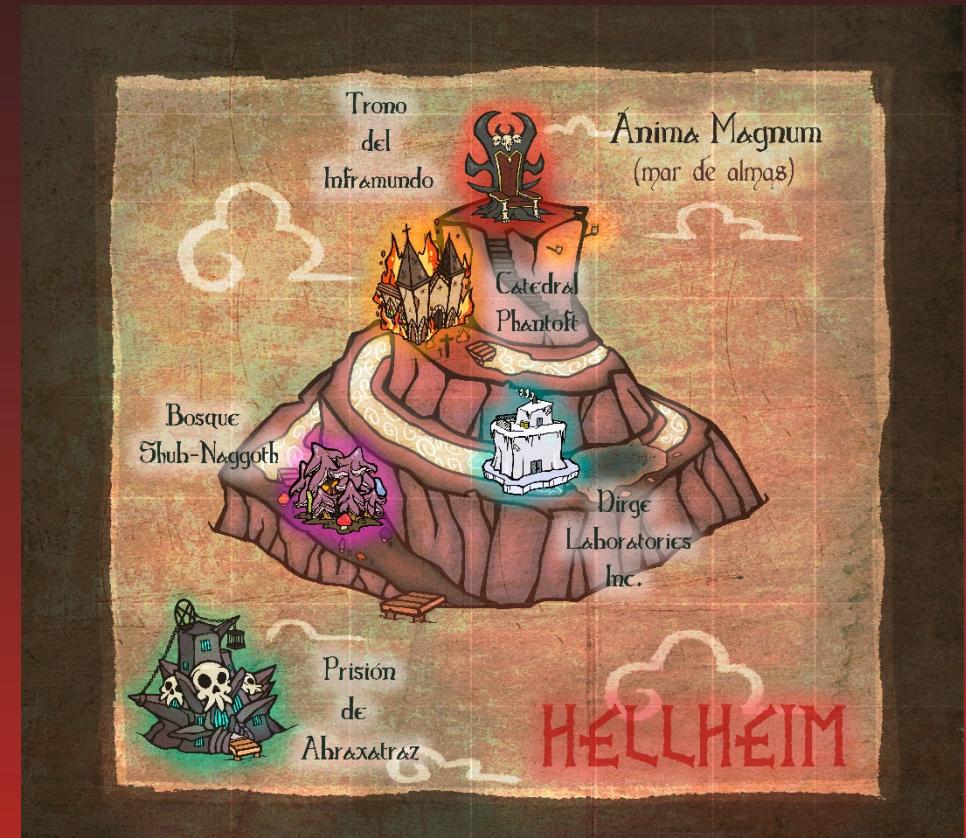


DISEÑO DE INTERFAZ

Boceto inicial del mapa



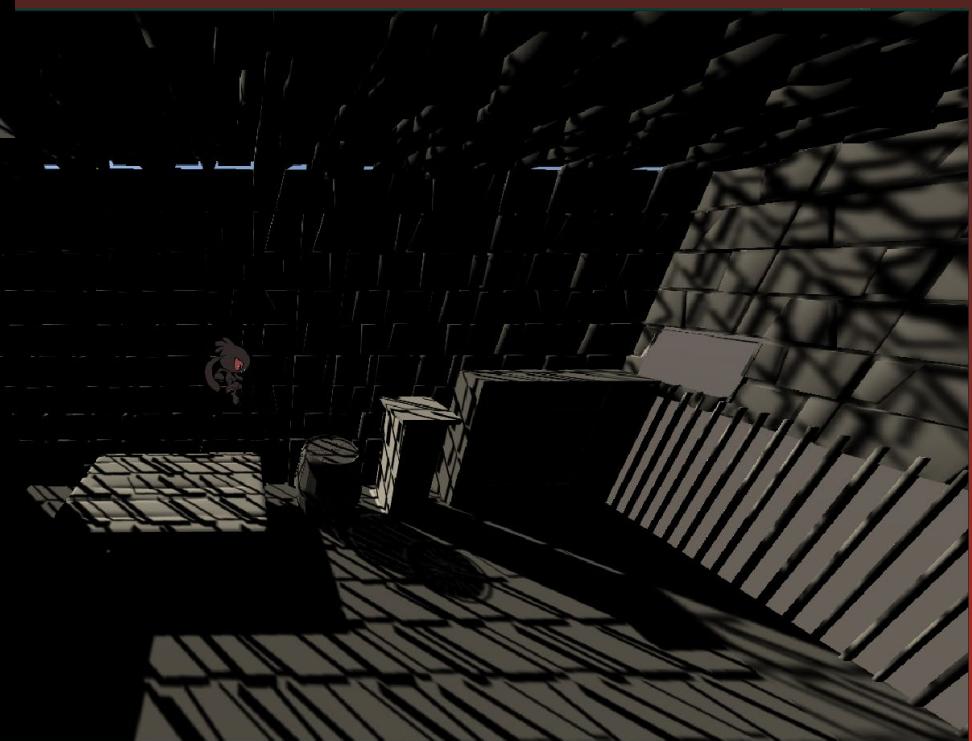
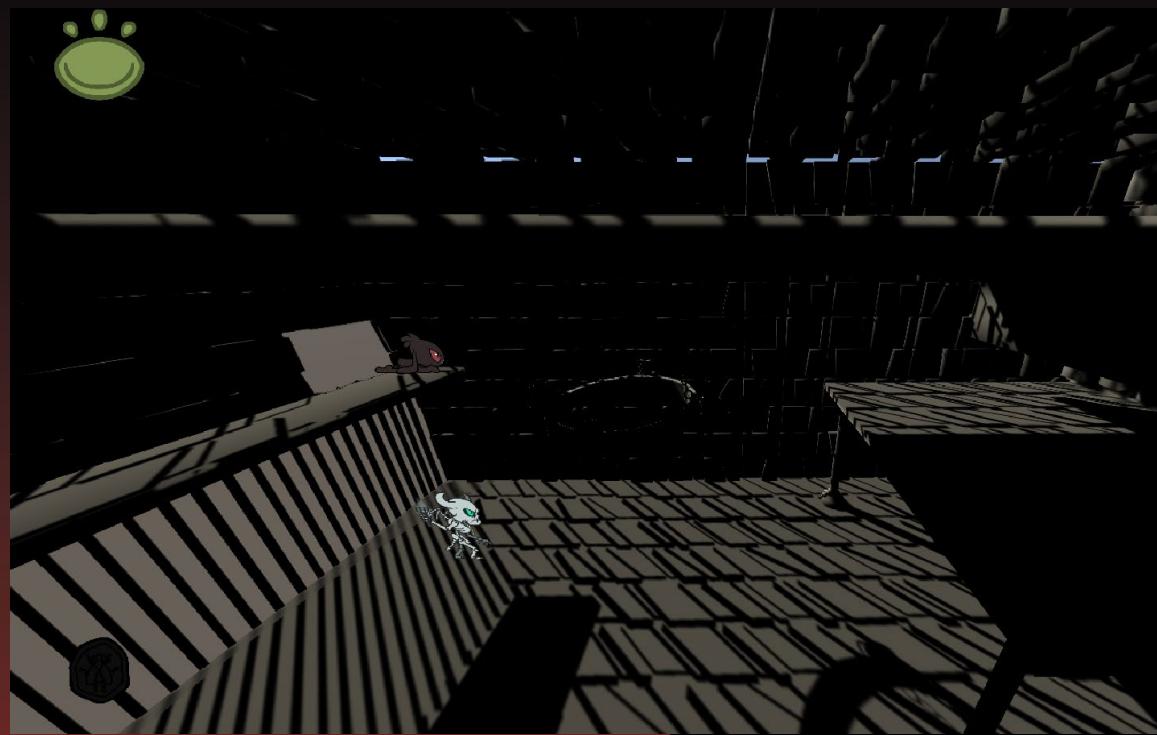
Diseño final del mapa



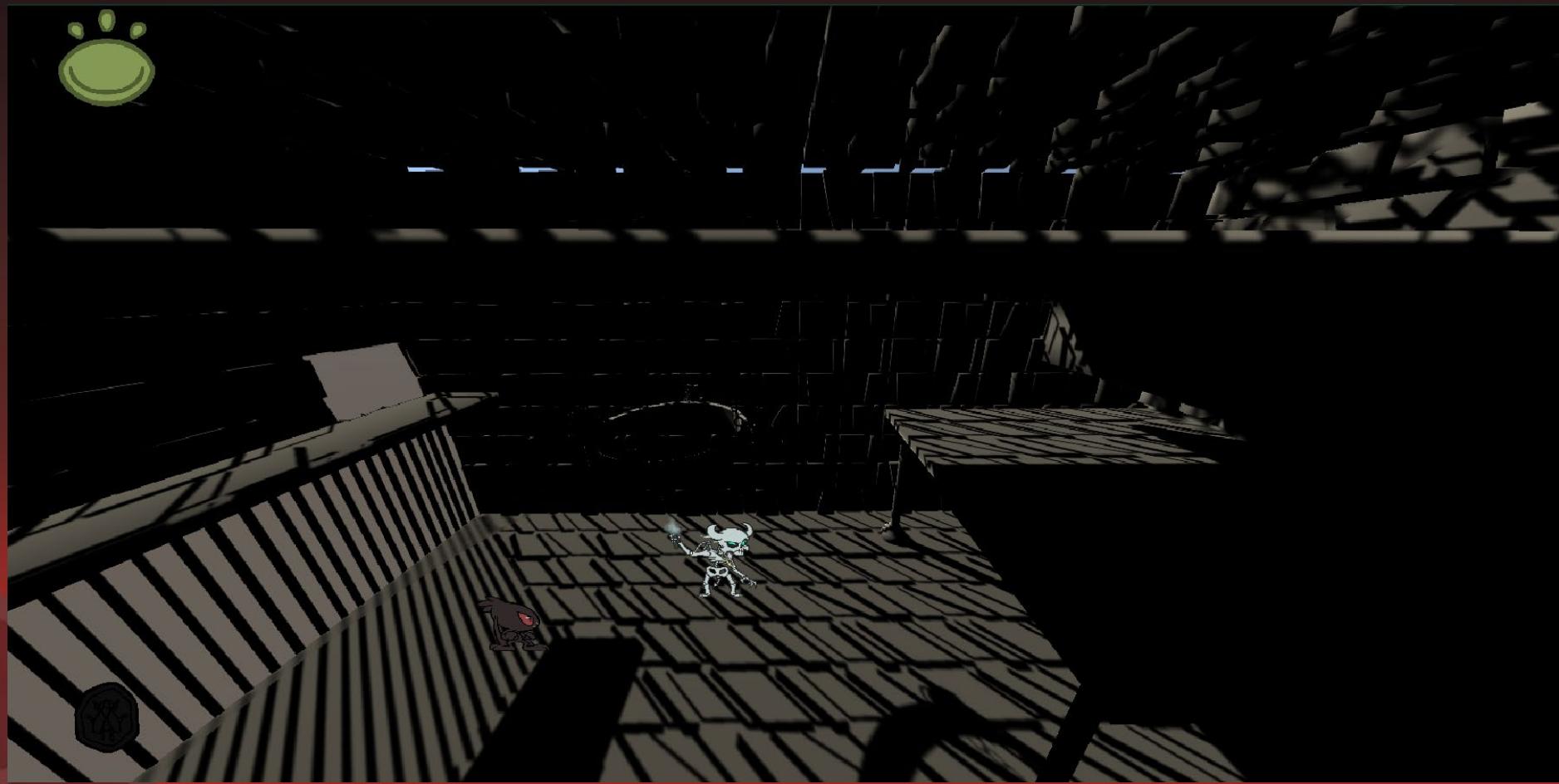
IMÁGENES DEL GAMEPLAY



IMÁGENES DEL GAMEPLAY



IMÁGENES DEL GAMEPLAY



REFERENCIAS DE OTROS TÍTULOS

Contrast



Shadows puppeteer



Paper Mario



Hollow knight



