

Webgrafía

Backrooms (Nivel 0/El Lobby). Fandom. (s.f.). *Nivel 0*. Backrooms Wiki.

Recuperado el [21/10/2025], de https://backrooms.fandom.com/es/wiki/Nivel_0

Abyssal Somewhere. Nonoise. (s.f.). *Abyssal Somewhere*. Itch.io. Recuperado el [21/10/2025], de <https://nonoise.itch.io/abyssalsomewhere>

Naissance. Limasse Five. (2014). *NaissanceE* Videojuego. Steam.
<https://store.steampowered.com/app/265690/NaissanceE/?l=spanish>

Outer Wilds Mobius Digital. (2019). *Outer Wilds* Videojuego Steam.
https://store.steampowered.com/app/753640/Outer_Wilds/?l=spanish

Grid Sequence Dietrick, J. (s.f.). *Grid Sequence Me*. Joëlle Dietrick.
<https://joelledietrick.com/site/grid-sequence-me>

Aleftranart. (2025, 16 de marzo). *Crea AGUA Increíble en GODOT 4 con Este Truco Fácil* [Video] YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=fIrSTdZlSHY>

Balfron Tower-Colaboradores de Wikipedia. (s.f.). Balfron Tower. Wikipedia, La enciclopedia libre. Recuperado el [24/10/2025], de
https://es.wikipedia.org/wiki/Balfron_Tower

Walden 7-Colaboradores de Wikipedia. (s.f.). Walden 7. Wikipedia, La enciclopedia libre. Recuperado el [24/10/2025], de https://es.wikipedia.org/wiki/Walden_7

Arquitectura brutalista-Colaboradores de Wikipedia. (s.f.). Arquitectura brutalista. Wikipedia, La enciclopedia libre. Recuperado el [24/10/2025], de
https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura_brutalista

WPlace. (s.f.). *WPlace*. Recuperado el [21/10/2025], de <https://wplace.live/>
(Godot Shaders). (s.f.). *Two-Color Dithering Post-Processing*. Godot Shaders. Recuperado el [21/10/2025], de <https://godotshaders.com/shader/two-color-dithering-post-processing/>

(u/Gryphtx). (09/03/2024). *Unrecord-like bodycam shader*. Reddit: r/godot. Recuperado el [21/10/2025], de
https://www.reddit.com/r/godot/comments/1ba4hi3/unrecordlike_bodycam_shader/?tl=es-419

(Godot Shaders). (s.f.). *Bodycam*. Godot Shaders. Recuperado el [21/10/2025], de
<https://godotshaders.com/shader/bodycam/>