

## PROYECTO 4

### Diseño de personaje completo para juego multijugador

1.- En el siguiente texto podéis encontrar las características para el diseño de un personaje ideado para ser uno de los héroes seleccionables y jugables del proyecto 4. Usar técnicas creativas para desarrollar el personaje y realizar bocetos y diseño del mismo usando documentación para situarse en la zona de diseño correcto.

#### JUMPERMod

**Nombre:** Cole Megalos

**Sexo:** Masculino

**Raza:** Caucásico

**Pelo:** Rubio

**Ojos:** verdes

**Clase:** Guerrero/ Héroe

**Edad:** 39 años

**Tipo:** Atlético/ Musculado

**Armas:** Fusil tipo AK47

**Habilidad especial:** Electrización de proyectiles

**Complementos:** Pierna derecha armada, completamente calvo, Armadura pesada para todo el cuerpo formada por capas de acero, segunda armadura de Kevlar y carbono.

Cole es un soldado del ejército griego el cual ha dedicado casi toda su vida a servir a su país, toda su familia tiene una gran ascendencia de gloria militar y Cole es uno de los más destacados miembros de su escuadrón, el cual se encarga de realizar incursiones armadas en las zonas más conflictivas del mundo

Disfrutando de un permiso con su familia Cole decide visitar las ruinas del Partenón cuando uno de sus hijos se aleja y desaparece entre los escombros.

Al cabo de un rato al notar la ausencia del niño Cole sale en su búsqueda y se adentra en una zona de obras cerrada al público pensando que el chico tal vez haya ido a explorar la zona.

Accede al interior de una construcción en obras situada debajo del partenón parecida a una recámara para guardar víveres de pequeño tamaño y pronto se da cuenta de que su hijo no está allí con lo que decide emprender la vuelta, sin embargo el suelo cede bajo sus pies y se precipita en caída libre hacia un lago subterráneo de aguas termales.

La caída no es muy larga y Cole se recupera pronto de la caída sin embargo su pierna ha quedado atrapada bajo unas rocas y nota como se ha partido el hueso. Torpemente consigue apartar la roca de su pierna destrozada y ve una fractura abierta, como puede y gracias a sus conocimientos la entablilla e intenta pedir socorro pero nadie le escucha.

Las horas pasan y Cole va perdiendo fuerza grita pero nadie le oye hasta que fruto del cansancio va perdiendo el conocimiento, sin embargo al rato una voz le despierta del sueño, es la voz de su hijo, abre los ojos pero no ve nada solo oscuridad pero de repente observa como algo viene saltando por encima del agua, no acierta a ver lo que es pero se mueve endiabladamente rápido. Entorna los ojos cansados para verlo mejor y logra distinguir un rayo, una descarga que avanza por el agua rápidamente y se dirige hacia él.

Piensa este será su fin, que uno de los cables de la obra se ha soltado liberando electricidad al agua, sin embargo al ser alcanzado por el rayo Cole siente como sus fuerzas se restablecen y consigue retirar por completo los escombros encima de él e incluso incorporarse, la rotura abierta se ha corregido y se encuentra bien. Mejor que nunca. Avanza y ve como entre sus dedos chisporrotea la electricidad y es capaz de condensar y transmitir al circuito de iluminación de la cueva, se ha transformado en una batería humana un ser de energía, sin embargo algo ha cambiado ha perdido todo el pelo de su cabeza y es completamente calvo

- **Armas:** Gracias a la electricidad residente en su cuerpo Cole es capaz de electrizar las balas de su fusil de repetición añadiendo un efecto de entumecimiento y parálisis temporal a los que son alcanzados por ellas. Su arma base es su fusil especialmente diseñado con balas que almacenan la carga y la sueltan al impactar contra el enemigo infligiendo el doble de daño.
- **Armadura:** Cole tiene una gran masa muscular y un gran volumen corporal por lo que la armadura que usa es muy pesada, por su reminiscencia militar Cole usa una primera capa antibalas de Kevlar y Carbono y encima una gran armadura de acero que protege sus partes vitales y a la vez puede ser electrizada para evitar el contacto físico dejando aturcidas a las víctimas que osen atacarle cuerpo a cuerpo
- **Habilidad especial:**Electrización de los proyectiles
- **Referencias IMPORTANTES**
  - **The respawnables**
  - **Team Fortress III**
  - **World zombination**
- **Estilo gráfico:**  
**CARTOON**

**2.- Descartar todos aquellos elementos y diseños que no superen los niveles de requisitos del documentos de diseño y justificar el descarte de los mismos respetando siempre el estilo gráfico impuesto en el personaje.**

Se tendrán que adjuntar todos los documentos usados para la creación del personaje donde se aprecien las técnicas creativas usadas y las justificación por escrito de los resultados aceptados y aquello que han sido descartados y el porqué de ese descarte.

Ha de adjuntarse también todas aquellas imágenes y referencias usadas para llevar a cabo el diseño del personaje. No se aceptarán referencias en las cuales se haya usado la imagen para calcarla encima y añadir alguna parte sobrante, el diseño ha de ser completamente original .

De la misma manera ha de adjuntarse una explicación de cómo se ha llegado a la fase final del diseño y por qué se han aceptado los resultados considerados como válidos.

Tamaño máximo una carilla.

### **3.- Realizar la rotoscopia del personaje y del armamento del mismo**

Se realizarán dos rotoscopias una con el personaje mostrando frontal, perfil, espalda y  $\frac{3}{4}$ , y la otra con el arma de frente, perfil, superior y aquellas vistas que sean necesarias para comprender el aspecto de la misma.

El material de rotoscopia que se entregue ha de estar limpio y entintado, no se admitirán bocetos sin la terminación correcta.

### **4.- Usar color para darle profundidad al personaje y hacer pruebas de color para obtener variaciones que poder seleccionar sobre el arte anteriormente creado en la rotoscopia**

Se deben adjuntar al menos 3 pruebas de colores diferentes del personaje y el arma teniendo en cuenta que tanto el personaje como el arma deben tener un coloreado afín ya que ambas partes constituyen un todo, de la misma manera ha de referenciarse cuál ha sido el resultado seleccionado y el porqué de esa selección.

### **5.- Realizar el modelado del personaje y el arma, texturizado, el setup y rigging del mismo.**

### **6.- Realizar los ciclos de animación del personaje**

Los ciclos de animación mínimos que han de realizarse para el personaje son los siguientes:

- Stand/ IDLE (pose neutra)
- Andar
- Correr
- Saltar
- Disparar
- Recibir daño
- Morir
- Movimiento especial

### **7.- Aislar el arma y un brazo para la vista en primera persona**

Al tratarse de un juego multijugador la vista en primera persona es muy importante, por lo tanto es necesario que de el modelo que se ha creado se aisle el arma y un brazo o dos dependiendo del arma para la vista en primera persona.



ESCUELA SUPERIOR  
DE VIDEOJUEGOS  
Y ARTE DIGITAL