

SHARPSHOOTER

BIBLIA ARTÍSTICA

ÍNDICE

1. Estética
2. Diseño de arte
3. Diseño de sonido
4. Listado de Assets
 - 4.1. Arte
5. Webgrafía

1. Estética

La estética se basa en replicar los juegos de la quinta generación de consolas (Playstation, Nintendo 64 y Sega Saturn). Elegir una técnica *low poly* hace que sea más sencillo crear modelos para el proyecto, además de que es el mejor acercamiento para replicar juegos de los 90 en 3D.

Además del *low poly* como técnica de modelado, para mejor replicar la quinta generación de consolas, además de acompañar a la historia del juego, se ha elegido una estética Y2K tratando de replicar los menús de la tecnología de esa época y replicar la estética de los programas televisivos, ya que el juego se desarrolla en un set de programa de televisión.

Referencias:

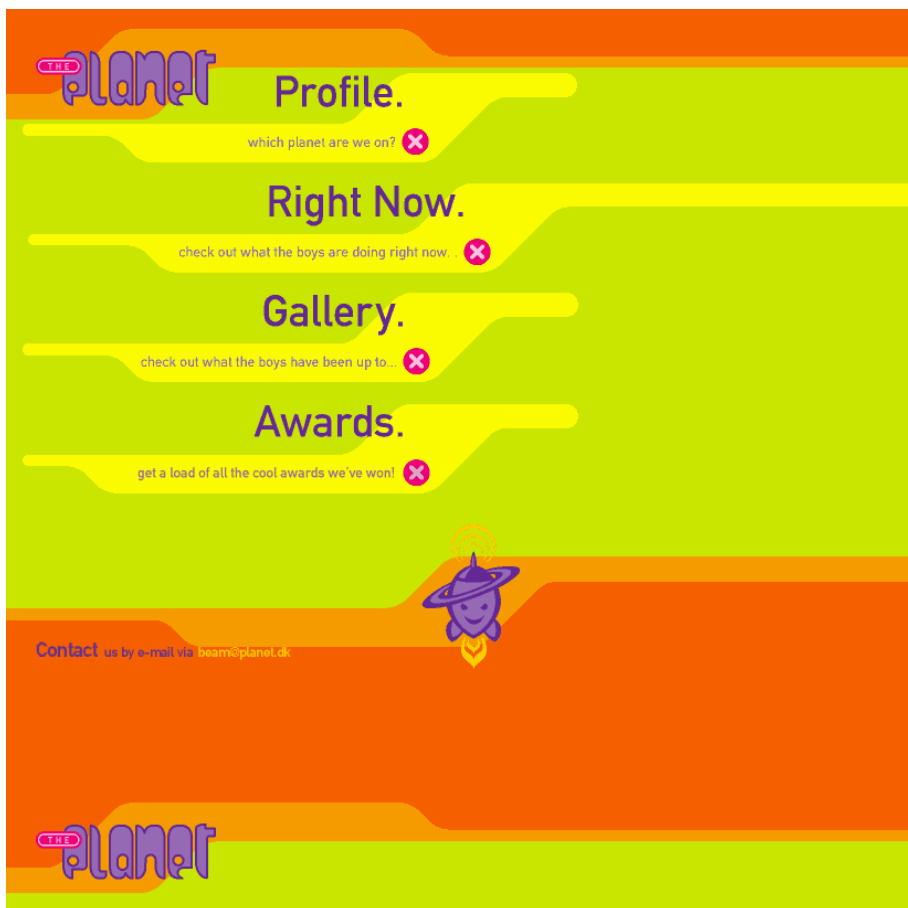


Figura 1: The planet, página web 1996.

Nota. Referencia del estilo Y2K de páginas web en los 90s, por *Web Design Museum*, 2025.

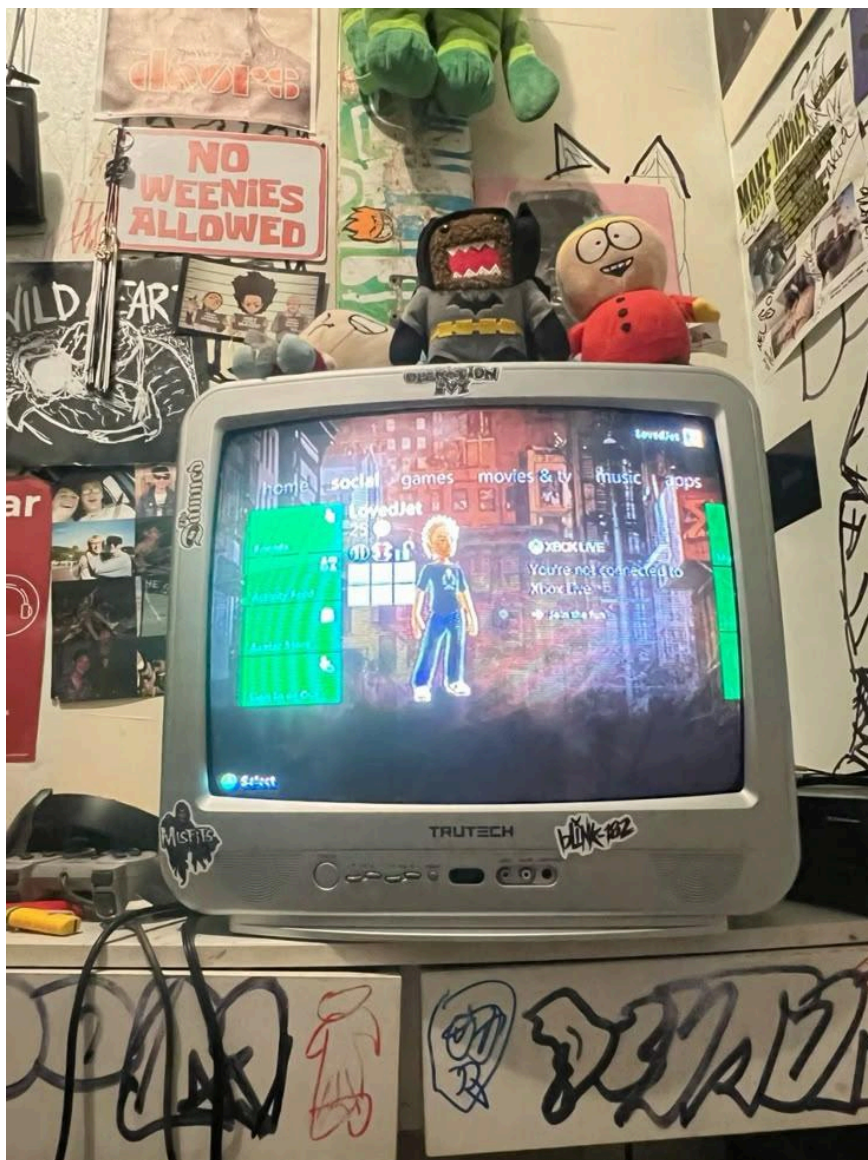


Figura 2: Televisión y menús de la época 90s-2000.

Nota. Referencia estilo Y2K de televisiones, Pinterest, Doomjxsh.

2. Diseño de arte

A la hora de diseñar los diferentes aspectos del proyecto, los diseños se han hecho a papel antes de ser pasados al formato digital para desempeñar sus distintos usos en el juego. Una vez dibujado a papel, esos dibujos se han usado como referencia para crear los distintos assets.

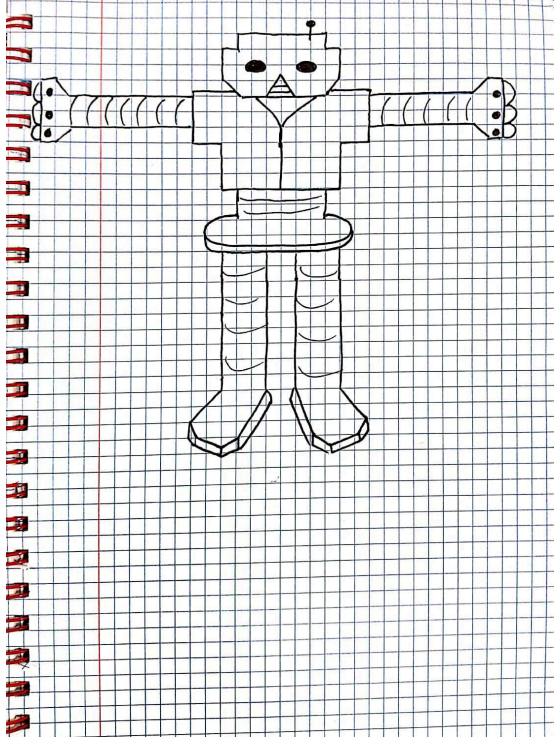


Figura 3: Diseño elegido para *Bolts*, personaje jugable del proyecto.
Nota. Elaboración propia.

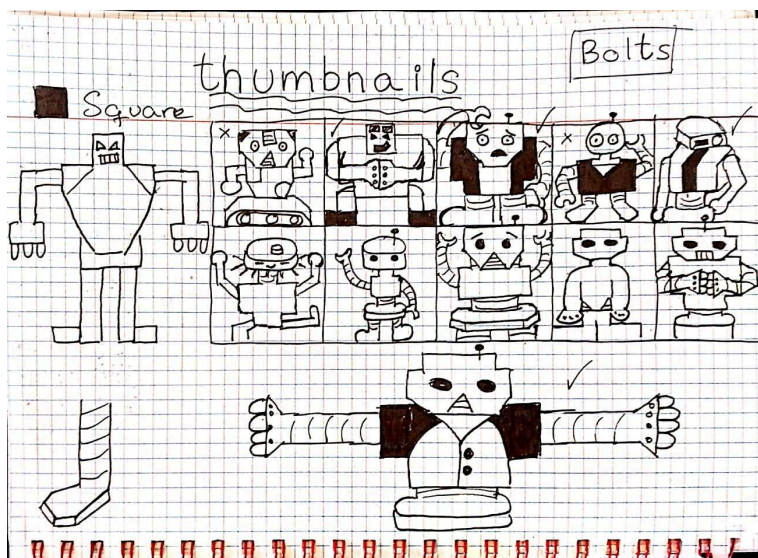


Figura 4: Thumbnails con ideas de diseños para el personaje principal.
Nota. Elaboración propia.

3. Diseño de sonido

Al igual que la estética visual, la estética musical es Y2K para acompañar al resto del proyecto, este estilo visual iba acompañado de diferentes estilos de música, como por ejemplo, *Trance*, *Eurodance*, *Drum and Bass*, *Techno*, *House*, *Industrial Metal* y *Trip Hop*.

4. Listado de assets

A continuación, se presenta un listado de los diferentes assets de elaboración propia y terceros que se han usado en el proyecto final.

4.1 Arte

- Modelos en 3D



Figura 5: Modelo en 3D del personaje principal, Bolts.
Nota. Elaboración propia.

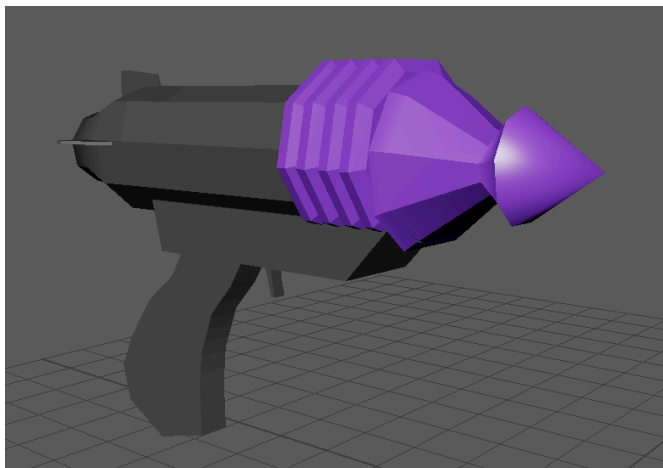


Figura 6: Arma básica del juego, pistola láser alien.
Nota. Elaboración propia.

5. Webgrafía

- **Figura 1:** <https://www.webdesignmuseum.org/exhibitions/the-planet-1996>
- **Figura 2:** <https://es.pinterest.com/pin/1036179826770494185/>