

Pandora's Fate

Desarrollo artístico



López Fabeiro, Alejandro

Cuervo Pallín, David

Anido Bárcena, José Manuel

Urtiaga Caínzos, Álvaro

Priegue Lustres, Luis

Horario de prácticas: Miércoles 15:30-17:00

Universidad de A Coruña - FIC



Curso 23/24

Índice

1. Desarrollo artístico

1.1. Antecedentes

1.1.1. Ambientación

1.1.2. Historia

1.2. Personajes

1.2.1. Pandora

1.2.2. Epimeteo

1.2.3. Moiras

1.2.4. Enemigos

1.2.5. Jefes

1.3. Otros aspectos de la ambientación

1.3.1. Escenarios

1.3.1.1. Tártaro

1.3.1.2. Camino de la Efigie

1.3.1.3. Laberinto de Creta

1.3.1.4. Campo de Erebo

1.3.1.5. Desierto de Cloto (3D)

1.3.1.6. Aquerusía (3D)

1.3.1.7. Babilonia (3D)

1.3.2. Objetos destacados

1.3.3. Sonidos

1.4. Guion

1.4.1. Desarrollo y transcurso de la acción en el videojuego

1.4.2. Desarrollo total del videojuego

1.4.3. Distinguir la parte 2D y 3D

1.4.4. Fragmentos de Esperanza

1. DESARROLLO ARTISTICO

En este documento se desarrollará todo el aspecto artístico que será utilizado para los videojuegos en 2D y 3D de la asignatura de Contornos Inmersivos, Interactivos y de Entretenimiento.

1.1. ANTECEDENTES

Historia

Partimos de la historia de la mitología griega, permitiéndonos una mayor libertad al crear la historia, tal y como lo aplica la saga de juegos de The Witcher con sus libros. La idea de presentar la historia desde dos puntos de vista surge de juegos como broken sword 4 o Final Fantasy IX, donde emplean varios personajes para contar la historia desde varios puntos de vista.

Parte 2D

Castlevania --> usamos la idea de salas ocultas para diseñar el 3 escenario. Pistas en la pared, accionando algo del entorno, revela una entrada.

Blasphemous y Hollow knight --> queremos implementar su idea de movilidad para hacer más fluido y divertido el desplazamiento en los escenarios

Parte 3D

Partimos de ideas de los juegos clásicos como Broken Sword o Indiana Jones, ideando una historia más centrada en la narrativa y la interacción del usuario con el entorno, dejando a un lado el combate para marcar un contraste más fuerte entre Pandora y Epimeteo, intentando darle una identidad más definida a cada uno.

1.1.1. AMBIENTACION

Zeus, como venganza a Prometeo por robar el fuego y dárselo a los humanos, castigó a su hermano Epimeteo, presentándole a su futura esposa Pandora y, como regalo de boda, les dio una caja con instrucciones de no ser abierta. Pandora poseía una gran curiosidad por lo que la abrió, liberando todas las maldades en el mundo. Zeus aprovechó este hecho para encerrarla dentro de la caja con las peores maldades que pudo recuperar y alejándola para siempre de su esposo Epimeteo.

1.1.2. HISTORIA

Pandora y Epimeteo buscan reunirse de nuevo, así ella, desde dentro de la caja, intentará escapar, luchando y abriéndose paso contra las maldades que la mantienen encerrada, por orden de Zeus. Mientras tanto, desde el exterior, Epimeteo buscará la ayuda de las Moiras: Cloto, Láquesis y Átropos, que controlan el destino, siendo temidas incluso por el mismísimo Zeus.

1.2. Personajes

1.2.1. Pandora



Pandora es nuestra protagonista del juego 2D, es una figura misteriosa y cautivadora, cuyo destino se vio entrelazado con la curiosidad y las decisiones de los dioses. Encerrada en la caja que liberó males al mundo, ansiosa por reunirse con su amor, Epimeteo.

1.2.1. Epimeteo

Epimeteo, nuestro protagonista en el juego 3D, es un héroe que se aventura en la búsqueda desafiante de reunirse con su amada Pandora. Enfrentando los designios divinos y desafiando incluso a los dioses, se embarca en un viaje que lo lleva a través de escenarios mitológicos y encuentros con criaturas legendarias.



1.2.2. Moiras

1.2.2.1. Cloto

La más joven de las Moiras, Cloto, hilandera del destino. Presencia el comienzo de una vida, guiando y dando forma al destino de aquellos que cruzan su camino.

1.2.2.2. Laquesis

La mediadora del destino, Láquesis, mide los hilos tejidos por Cloto y decide la longitud de cada vida. Con su vara, traza el curso de eventos y determina los caminos que los mortales deben seguir en su travesía por el tiempo.

1.2.2.3. Átropos

La cortadora de hilos, Átropos, posee la tarea final de poner fin a las vidas mortales. Decide el momento preciso en que cada hilo llega a su inevitable fin. Se puede considerar una representación de la justicia

1.2.3. Enemigos



- **Maldades carcelarias:** A lo largo del tártaro habrá espectros que intenten llevar de vuelta a Pandora a su prisión.
- **Umbra espectros:** Fuera del tártaro los espectros ahora tienen el objetivo de erradicar a Pandora antes de que sea un problema mayor.
- **Espectros poseídos:** Intentarán mediante ataques a distancia, controlar la mente de Pandora, si es golpeada verá su vida reducida y los controles invertidos temporalmente.
- **Pociones de Erebo:** Erebo ha sustituido pociones hechas por Pandora por las suyas, si Pandora no tiene cuidado podría envenenarse con ellas.
- **Obstáculos:** pinchos, bloques movibles o caídas al vacío dificultarán la llegada a su destino a Pandora.

1.2.4. Jefes

1.2.4.1. Minotauro: Jefe del laberinto de Creta, ataca con cargas poderosas y ataques cuerpo a cuerpo variados con un hacha como arma.



1.2.4.2. Guardián de la caja: Erebo tras matar a Traición, se alza como líder de las maldades de la caja y luchará contra Pandora para mantener su status dentro de la caja. Sus habilidades son:

Sombra Devoradora: Erebo puede invocar espectros que le ayuden en el campo de batalla.

Maldición del Olvido: Erebo tiene el poder de nublar la mente del jugador, haciendo que olvide temporalmente habilidades.

Rayos de Odio: Diferentes patrones que obligarán a Pandora a seguir la secuencia para esquivar exitosamente los ataques.

1.3. Otros aspectos de la ambientación

1.3.1 Escenarios

1.3.1.1. Tártaro

Comienzas tu aventura en los aposentos de Pandora dentro del castillo donde ha vivido durante todo su encierro. Fuera de su habitación empieza la lucha contra las maldades que evitaran a toda costa su fuga.

1.3.1.2. Camino de la Efigie

Tras salir del interior del castillo, llega al puente que conecta con la salida de la caja, debe tener cuidado con no fallar el acertijo o acabara en el laberinto de Creta. Observa como las maldades son peores a medida que se acerca a la salida de la caja.

1.3.1.3. Laberinto de Creta (Secreto)

Pandora falla el acertijo acabando dentro del laberinto. Tendrá que avanzar por el laberinto y luchar contra el guardián para poder llegar al Campo de Erebo, donde se encuentra la salida de la caja.

1.3.1.4. Campo de Erebo

Le queda el último desafío Erebo, el Dios Primordial de la oscuridad, encerrado aquí por los dioses. Toda la zona esta influenciada por su presencia y avanzar resulta muy difícil, Pandora deberá luchar contra el para lograr salir y reunirse con su amado.

1.3.1.5. Desierto de Clotos (3D)

Pasamos a controlar a Epimeteo. Atravesando el desierto, llegará a la aldea dirigida por la Moira Cloto. La aldea se encuentra en un estado decaído tras muchos años de abandono por su dirigente. Epimeteo intentará resolver los problemas que azotan la ciudad para ganarse el favor de Cloto. Tras lograrlo, partirá con la sabiduría, otorgada por la Moira, al encuentro con la siguiente hermana.

1.3.1.6. Aquerusía (3D)

Gracias a la sabiduría de Cloto, Epimeteo se dirige al pantano de Aquerusia, donde se encuentra la siguiente hermana. Laquesis, la más imprevisible de las hermanas, propone un reto a Epimeteo: si lo logra ella le otorgará uno de sus ojos con la capacidad de ver más allá que cualquier otro ser. En cambio, si pierde, tendrá que darle su amor por Pandora.

1.3.1.7. Babilonia (3D)

Gracias a la sabiduría de Cloto y al ojo de Láquesis, Epimeteo llega a la ciudad perdida de Babilonia. La última de las hermanas, Átropos, se encuentra en los jardines custodiando la llave de la Caja de Pandora. Epimeteo tendrá que nivelar la balanza de Átropos para ganarse su favor y lograr salvar a su amada Pandora.

1.3.2. Objetos destacados

- **Pociones:** Pandora tras muchos años aislada aprendió a usar los recursos del castillo para elaborar diferentes pociones cada una con sus efectos. Las pociones pueden ser de vida, de velocidad, de salto, de daño, etc...
- **Anillo de Tánatos:** Anillo perdido del dios de la muerte, gracias al poder residual del dios aumentará la fuerza de Pandora.
- **Ojo de Medusa:** Ojo desprendido de la cabeza de Medusa, asesinada por Perseo. Con él, Pandora podrá petrificar a los enemigos que tenga cerca.
- **Llave de Campo de Erebo:** Llave para abrir el camino real hacia el campo de Erebo y salir de su prisión. Sin ella no tiene otra opción que partir hacia el laberinto de Creta.
- **Caparazón de Esquilo:** Caparazón de la tortuga que supuestamente mató al dramaturgo Esquilo. Es muy duro por lo que aquel que reciba un golpe suyo recibirá mucho daño

1.3.3. Música y sonidos

Intentaremos buscar música libre de copyright y sonidos para los diferentes efectos del juego, para elevar la ambientación al siguiente nivel. Un ejemplo de librería puede ser la siguiente: <https://tallbeard.itch.io/music-loop-bundle>

1.4. Guion

1.4.1. Desarrollo y transcurso de la acción en el videojuego

La acción del videojuego parte de un set básico de habilidades de plataformas de Pandora, que mejorará con la ayuda de las Moiras a medida que completa su camino pudiendo obtener habilidades completamente nuevas (como la petrificación) o aumentar su fuerza física, cualidades que le ayudaran durante su periplo.

La progresión de Epimeteo en cambio, no se verá favorecida por nuevas habilidades o factores externos, siendo completamente dependiente de su ingenio y habilidad para continuar

1.4.2. Desarrollo total del videojuego

Queremos representar que ambas historias ocurren simultáneamente (2D Y 3D) y se retroalimentan, cuando Pandora emprende su camino hacia la frontera de la caja, la Moira Clotos presencia el comienzo de su aventura, entonces cuando se encuentra con Epimeteo en el mundo real, esta le comparte su sabiduría sobre dónde encontrar a Laquesis que le guiará hacia los restos de la caja de Pandora, y a su vez cuando Epimeteo se gane el favor de Laquesis, esta se pondrá en contacto con Pandora y le ayudará dándole información sobre los peligros que le avecinan.

1.4.3. Distinguir la parte 2D y 3D

2D: El juego 2D consistirá en el punto de vista de Pandora durante los primeros 4 escenarios. El gameplay consistirá en un juego de plataformas con cámara scroll lateral en el cual Pandora tratará de escapar de su cautiverio por todos los medios posibles.

3D: El juego 3D será el punto de vista de Epimeteo que tendrá que superar los retos que le propongan las Moiras. Consistirá en un juego en primera persona que tratará de resolver los puzles, acertijos y retos que se encontrará Epimeteo durante su aventura consistente en reabrir la caja.

Ambas historias se entrelazan y son necesarias pues da igual que por separado tengan éxito, aunque Pandora consiga superar los retos que le esperan no será capaz de escapar de esa dimensión (la caja) sin la ayuda externa de alguien (en este caso Epimeteo). Por su parte, de nada servirá para Epimeteo abrir la caja si Pandora no ha logrado encontrar la salida con la ayuda de la Esperanza que fue recolectando.

1.4.4. Fragmentos de esperanza

Pandora se encontrará con fragmentos de esperanza en su camino, que le guían, cada vez que complete un escenario una voz misteriosa (las Moiras) le guiarán y potenciarán su esperanza sabiendo que va en la dirección correcta para recuperar a su amado.

Son el coleccionable temático que habrá en los escenarios, indica el porcentaje de completitud del nivel, y se reflejará en los diálogos de Pandora con las Moiras al final de cada nivel.