

TROYA

Universidad Nacional de San Agustín

El camnino de Aquiles



UNSA

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA

Necesidades

Necesidad 1: Revivir los conflictos internos de Aquiles con Agamenón

Lista de actividades:

- Crear modelos 3D de ambos personajes con expresiones detalladas.
- Diseñar un diálogo con subtítulos y efectos sonoros.
- Desarrollar una mecánica para que el jugador controle la cámara durante la escena.

Storyboard:

- **Dónde:** En el campamento griego, con iluminación tenue.
- **Cómo:** Cada interfaz mostrará el entorno, los personajes en diferentes posiciones durante el diálogo y primeros planos de las expresiones faciales. Hoja A4/A3 con detalles de cámara, gestos y efectos de sonido anotados.

Necesidad 2: Explorar el impacto emocional de la pérdida de Patroclo

Lista de actividades:

- Diseñar la animación de Aquiles sosteniendo el casco ensangrentado.
- Crear un entorno sombrío con nubes oscuras y viento.
- Incluir opciones de diálogo interno que reflejen ira, tristeza o remordimiento.
- Programar transiciones lentas y efectos visuales que resalten la emoción.

Storyboard:

- **Dónde:** En el campo de batalla, rodeado de soldados.
- **Cómo:** Detallar cada momento clave: Aquiles mirando el casco, soldados intentando consolarlo, la elección de diálogo interno. Se anotarán efectos de luz y sonido en el storyboard.

Necesidad 3: Vivir la intensidad emocional de Aquiles

Lista de actividades:

- Diseñar la escena de reflexión de Aquiles con música emocional.
- Crear una animación que represente su ira y determinación con efectos de energía.
- Desarrollar un breve entrenamiento interactivo con movimientos básicos de combate.

Storyboard:

- **Dónde:** En la tienda de Aquiles, iluminada por el fuego.
- **Cómo:** Representar la transformación emocional a través de cambios de luz, sombras y efectos visuales. Ilustrar la interfaz de entrenamiento en hojas grandes, mostrando cada acción del jugador.

Necesidad 4: Ser parte del diseño estratégico del caballo de madera

Lista de actividades:

- Diseñar un sistema de selección de materiales interactivo.
- Añadir diálogos entre los griegos sobre el plan.
- Desarrollar una cinemática para mostrar el caballo terminado.

Storyboard:

- **Dónde:** En el taller de construcción, con herramientas y materiales visibles.
- **Cómo:** Ilustrar las etapas del caballo y las interfaces de selección de materiales. Representar el final épico con luz y sombras dramáticas.

Necesidad 5: Percibir la ingenuidad de los troyanos ante el caballo

Lista de actividades:

- Diseñar calles de Troya con NPCs celebrando.
- Implementar diálogos y emociones de alegría entre los ciudadanos.
- Crear una caminata interactiva para el jugador.

Storyboard:

- **Dónde:** Calles principales de Troya.
- **Cómo:** Mostrar escenas de NPCs celebrando con expresiones y diálogos. Cada interfaz representará diferentes puntos de la ciudad y detalles de interacción.

Necesidad 6: Sentir el miedo y la tensión dentro del Caballo de Troya

Lista de actividades:

- Diseñar un entorno oscuro con iluminación mínima.
- Añadir sonidos ambientales, como madera crujiendo y celebraciones externas.
- Programar vibraciones o efectos visuales para simular el movimiento del caballo.

Storyboard:

- **Dónde:** Interior del caballo.
- **Cómo:** Mostrar cada detalle: sombras, antorchas, expresiones tensas de los soldados y vibraciones durante el movimiento.

Necesidad 7: Observar el peso de la destrucción de Troya

Lista de actividades:

- Troya en llamas y NPCs interactuando.
- Implementar partículas de fuego y humo.
- Diseñar una banda sonora sombría y dramática.

Storyboard:

- **Dónde:** En las calles de Troya, bajo llamas.
- **Cómo:** Ilustrar escenas de destrucción con NPCs y efectos visuales detallados.

Necesidad 8: Explorar la empatía histórica a través de los ojos de Aquiles

Lista de actividades:

- Diseñar una cinemática donde Aquiles observe la destrucción desde un punto alto.
- Implementar opciones de pensamiento interno para reflexionar sobre la guerra.
- Añadir música melancólica y efectos visuales suaves.

Storyboard:

- **Dónde:** Punto alto de la ciudad.
- **Cómo:** Mostrar el paisaje destruido y a Aquiles en diferentes posiciones reflexivas.

Necesidad 9: Tomar decisiones morales como Aquiles

Lista de actividades:

- Diseñar un sistema de decisiones con consecuencias claras.
- Mostrar reacciones de los NPCs según la decisión del jugador.
- Crear diálogos que reflejen el impacto de las decisiones.

Storyboard:

- **Dónde:** Campo de batalla.
- **Cómo:** Ilustrar los posibles caminos narrativos y cómo afectan las escenas finales.

Necesidad 10: Presenciar las consecuencias de tus actos/decisiones

Lista de actividades:

- Diseñar dos cinemáticas distintas para el desenlace emocional de Aquiles.
- Mostrar flashbacks de las decisiones tomadas.
- Crear un sistema de pensamientos internos según las elecciones del jugador.

Storyboard:

- **Dónde:** Lecho de muerte de Aquiles.
- **Cómo:** Ilustrar cada versión del final, con detalles de expresiones, flashbacks y efectos de sonido.