

The Curse

Ideas Iniciales

Diseño Visual y Arte Final

4º GDDV, Quintana

Elisa Barba Ortiz

ÍNDICE

Concepto	3
Género.....	3
Ambientación	3
Breve historia del juego	3
Estilo.....	4
Referencias.....	4
Galería de referencias.....	5
Referencias de personaje	5
Referencias del mundo	6
Valle de los Reyes	6
Templo de Philae.....	7
El Nilo	8
Ciudad y mercado local.....	8
Arte previo	9
Evolución del proyecto.....	13
Nuevos personajes.....	13
Mejora imagen para el juego.....	14
Portada o carátula	16
Interfaz in-game.....	16
Mejora de escenario.....	17

Videojuego

Concepto

The Curse es un videojuego de exploración de acción en el que el jugador como personaje principal, ha de explorar el mundo en el que se encuentra enfrentándose a una serie de enemigos, resolver enigmas como manuscritos y jeroglíficos, e ir progresando hasta deshacer una horrible maldición.

Género

The Curse es un juego principalmente de exploración que combina acción mediante el enfrentamiento o combates con distintos enemigos, a la vez que la resolución de puzzles en relación con la historia para poder desbloquear nuevos mapas e ir avanzando en el mundo hasta lograr el objetivo final.

Ambientación

El videojuego está ambientado en el antiguo Egipto. En él, el jugador explorará el desierto, atravesará el Nilo conocido como el río de los dioses, visitará ciudades importantes o conocerá antiguos templos y tumbas de antiguos faraones.

Breve historia del juego

Los ciudadanos del antiguo Egipto vivían de forma tranquila y despreocupada, sabiendo que vivían en unas bellas tierras con gran abastecimiento de recursos y con una gran riqueza de minerales y metales preciosos.

Pero todo esto ha cambiado cuando una antigua maldición se ha desatado en el país que está arrasando las ciudades llevándose consigo al ganado de los pueblos, infestando las cosechas, enfermando a la gente e incluso secando los ríos.

Pero eso no es todo, la maldición también ha despertado a los antiguos faraones que yacían momificados en sus tumbas. Estos, no sólo están repletos de ira debido a que su descanso eterno en el paraíso ha sido interrumpido; sino que también quieren venganza debido al fatal destino que muchos tuvieron en vida. El líder de este grupo es Tutankamón, el que falleció más joven.

Estos antiguos faraones junto a su ejército de muertos vivientes tienen como objetivo vengarse de los dioses que escribieron su destino, y sembrar el caos llevándose por delante todo aquello que encuentren.

El personaje principal, Issis, como diosa de los dioses, conocida por su magia y por ser protectora de los mortales, ha de detener esta maldición antes de que sea demasiado tarde.

Para ello, Issis debe descubrir qué debe hacer para frenar a Tutankamón y restaurar el orden. Pero esto no será tarea fácil, ya que aparte de investigar la inmensidad de Egipto y resolver complejos misterios, el causante de toda esta destrucción no está nada contento con esto, por lo que el jugador se tendrá que enfrentar a antiguos faraones muertos o extrañas criaturas como escorpiones gigantes.

Estilo

Debido al carácter de The Curse, y su enfoque a un público más adulto, el estilo del juego es un estilo 3d realista.

Referencias

Las principales referencias del juego son históricas, estas son el antiguo Egipto, su cultura y religión, especialmente para el diseño del mundo y la construcción de la historia, además de basar a Isis en una de las diosas más populares entre los egipcios. Alguna documentación sería la siguiente:

Mark, Joshua J. "El Antiguo Egipto." Enciclopedia De La Historia Del Mundo, World History Encyclopedia, 21 Mar. 2022, <https://www.worldhistory.org/trans/es/1-74/el-antiguo-egipto/>

"Historia De Egipto - La Historia Más Larga Documentada Del Mundo." Egipto by CIVITATIS, <https://www.egipto.net/historia>

La Diosa Isis Madrid.

<https://www.madrid.es/UnidadesDescentralizadas/MuseosMunicipales/TemploDeDebod/EspecialInformativo/RecEducativos/diosaisis.pdf>

Glez, Montero. “La Maldición De Tutankamón.” El País, 10 Sept. 2020, <https://elpais.com/ciencia/2020-09-10/la-maldicion-de-tutankamon.html#:~:text=Una%20de%20esas%20E2%80%9Cs%C3%B3lidas%20creencias,el%20Valle%20de%20los%20Reyes>

“Significado De La Diosa Isis.” Significados, <https://www.significados.com/diosa-isis/>

También existen otras referencias más visuales como ilustraciones o modelados realizados por artistas en plataformas como Art Station o Devian Art, la película de Cleopatra de 1963 o el videojuego de Assassin’s Creed, the Curse of Pharaoh.

Galería de referencias

Referencias de personaje



Ilustración 1 Isis en Assassin's Creed



Ilustración 2 Isidora en Assassin's Creed



Ilustración 3 Réplica de antigua escultura egipcia



Ilustración 4 Ilustración de Feig Art

Referencias del mundo

Los monumentos históricos mencionados a continuación son, al fin y al cabo, referencias y dentro del juego se harían copias parecidas, pero no réplicas de ellos. Ya que, debido a una ley, Egipto exige el pago de regalías por la reproducción exacta de sus monumentos egipcios y faraónicos.

https://hmong.es/wiki/Copyright_law_of_Egypt

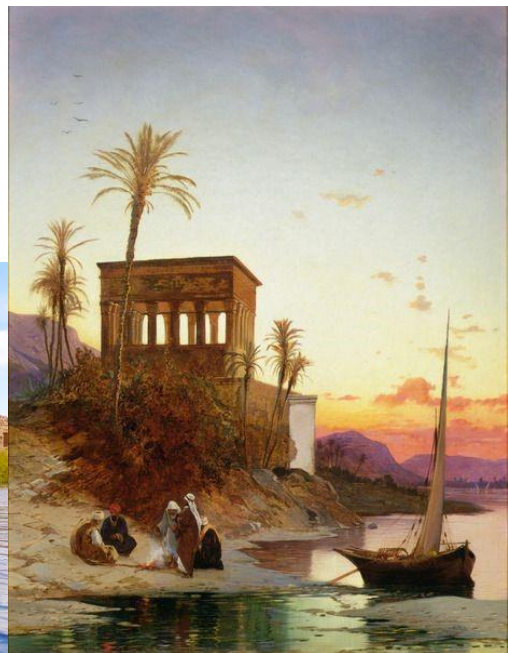
Valle de los Reyes

Dado que la historia del personaje gira mucho en torno a la muerte y tumbas, una gran fuente de inspiración ha sido el Valle de los Reyes, en las cercanías de Luxor, en el que se encuentran la mayoría de las tumbas del Imperio Nuevo.



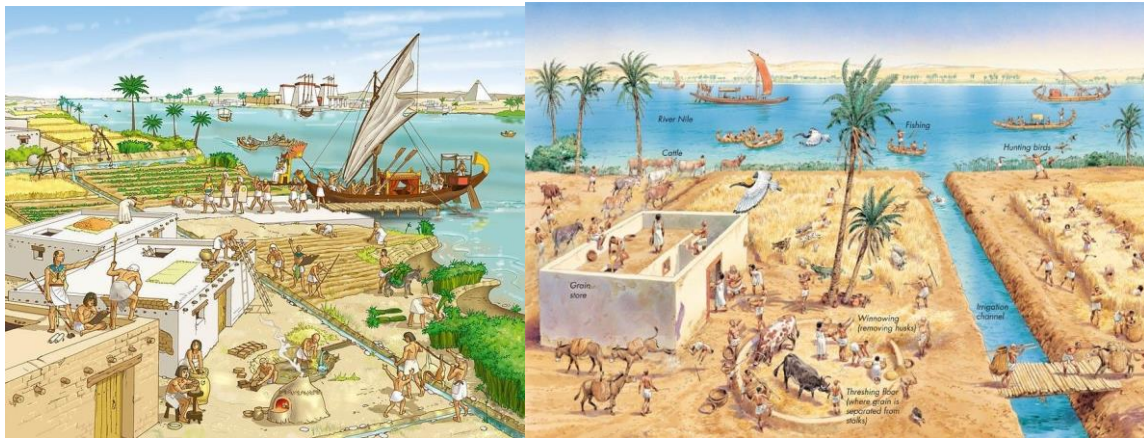
Templo de Philae

El personaje, está fuertemente inspirado en la diosa Isis, por lo que el Templo de Philae, templo dedicado a Isis, ha sido gran fuente de ambientación. Este templo se ubica en una pequeña isla.



El Nilo

Por supuesto, el Nilo no podía faltar, y es que es lo más distintivo del lugar y fácilmente reconocible, por lo que es esencial para la inmersión del jugador en el mundo.



Ciudad y mercado local

Y finalmente, en un juego en el que la exploración va a ser primordial no podía faltar una ciudad en la que el personaje pueda interactuar. Para ello, se ha buscado acerca de la arquitectura y lugares de interés y reunión del antiguo Egipto, podría tratarse de cualquier parte del país, pero es reconocible.

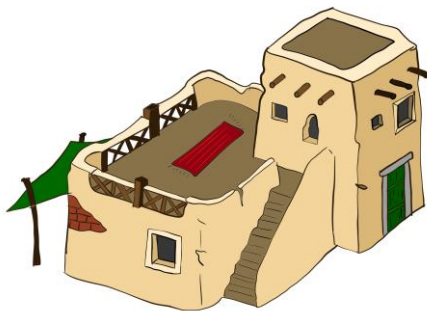
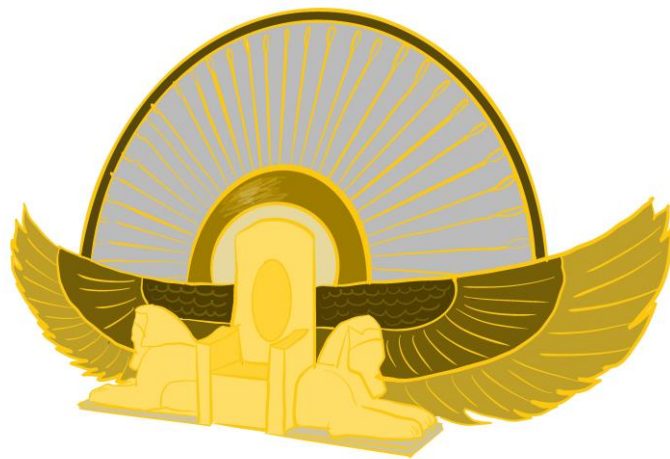
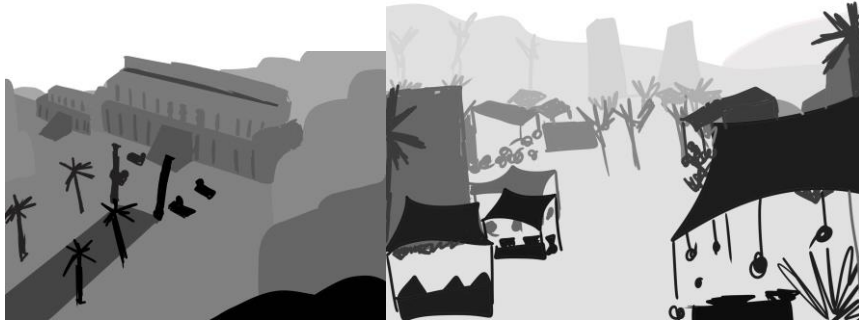




Arte previo

A continuación se adjunta una recopilación de trabajos realizados el año pasado, la idea de este proyecto sería pasar estas ideas a 3d para darles más vida en el videojuego.

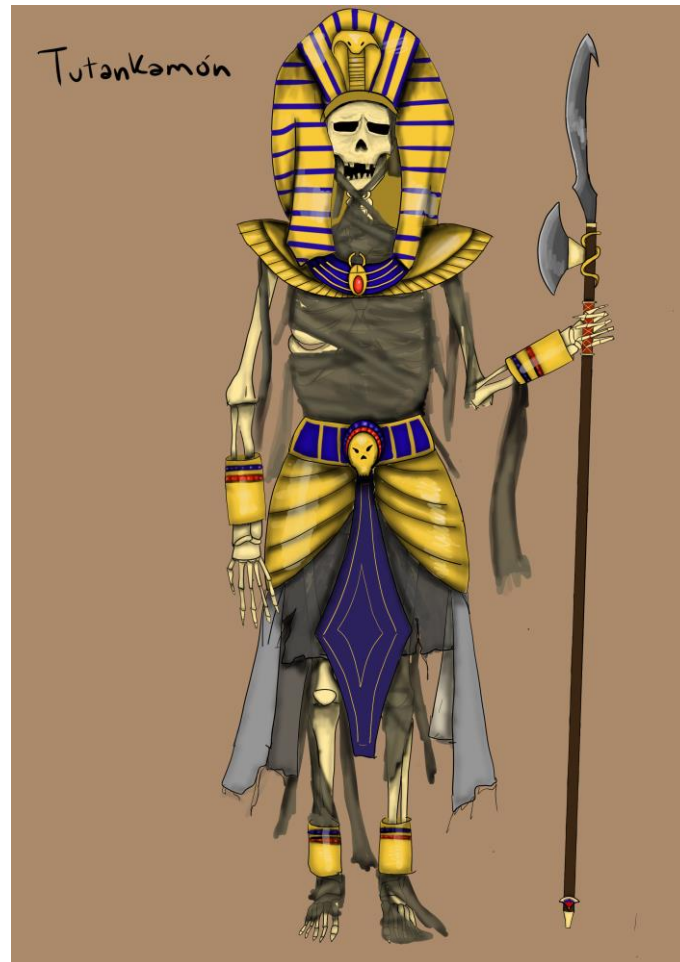






Evolución del proyecto

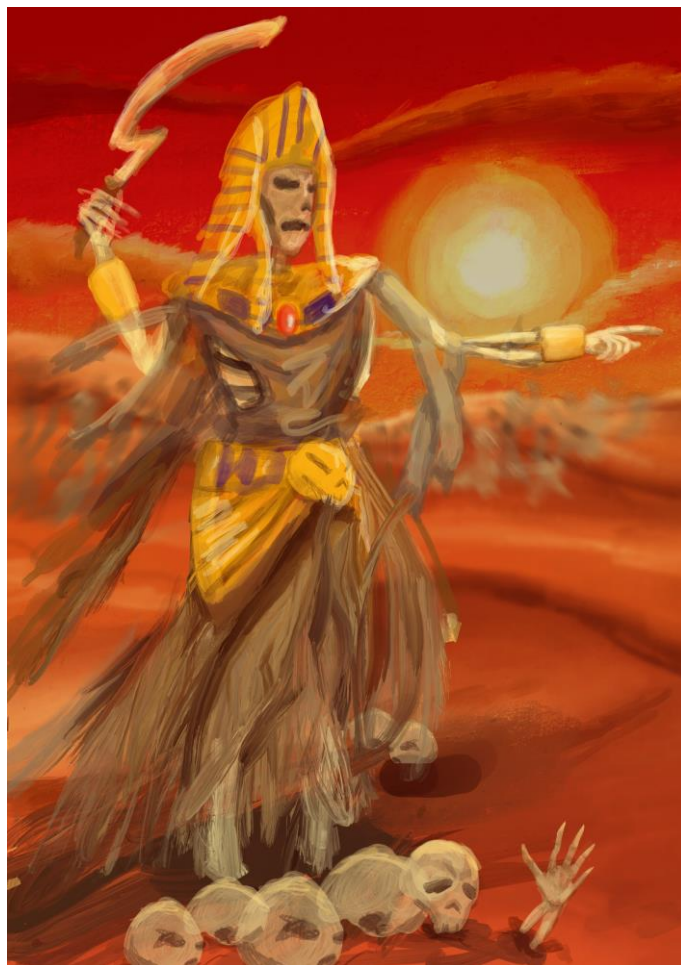
Nuevos personajes





Mejora imagen para el juego

Para llevar a cabo esta imagen del juego se ha optado un Splash Art que emplea la técnica gráfica de pintura al óleo.

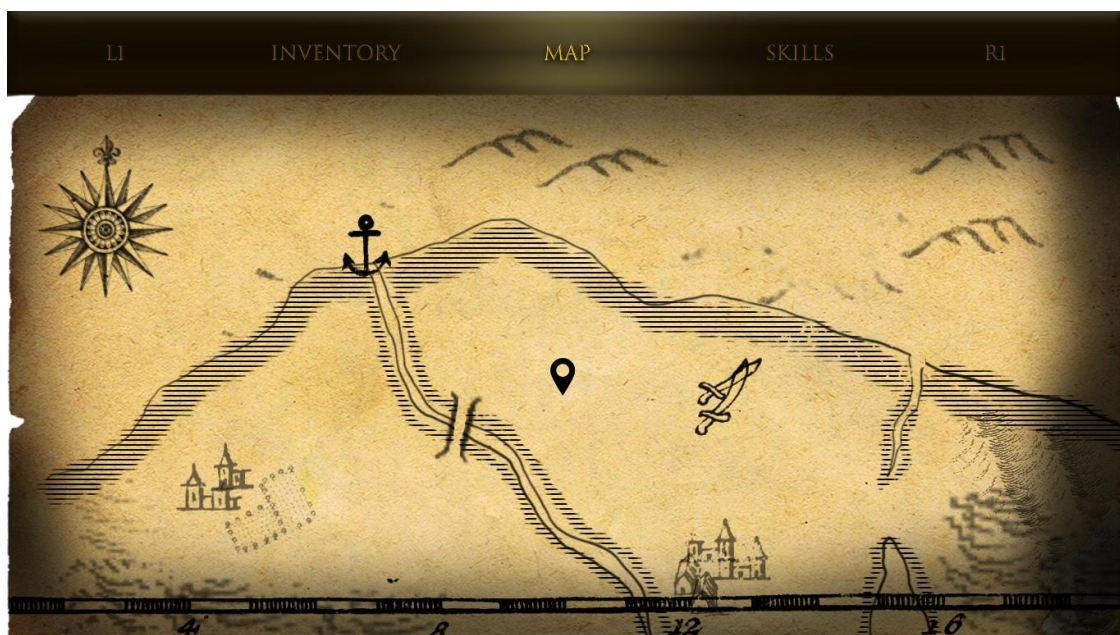


Portada o carátula



Interfaz in-game

La interfaz corresponde con un menú in-game que el jugador podrá desplegar mientras se encuentra controlando al personaje para distintas funciones como ver y manejar el inventario del personaje, al igual que sus habilidades. O, como se muestra navegar por el mapa, ya que se trata de un elemento clave en un juego de exploración.



Mejora de escenario

