

Titanomaquia:

Legendas del Olimpo

Memoria Artística

Por:

MONSTERALL GAMES



Ambientación e historia

Tal e como indica o nome do videoxogo, este está baseado na Titanomaquia, a mitolóxica guerra entre os deuses antigos ou Titáns e os 6 primeiros deuses olímpicos.

O xogo comezará coas tres irmás (Hera, Hestia e Demeter) dispoñibles para o xogador e irá recrutando aos seus tres irmáns a medida que atopen as súas armas (o tridente de Poseidón, o trono de Zeus e o casco de Hades) matando inimigos e resolvendo crebacabezas para finalmente encerrar ao titán Cróonos no Tártaro.

Personaxes

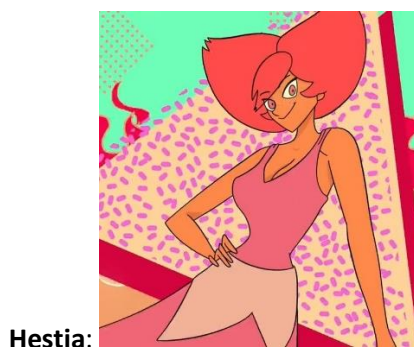
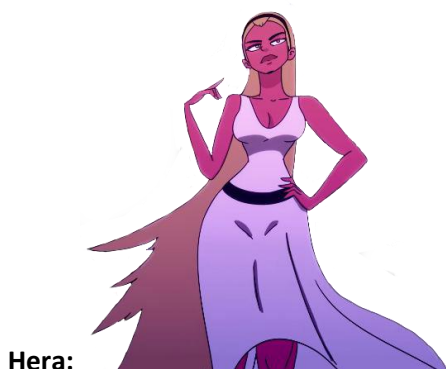
Cada personaxe contará con un tipo de ataque básico (distancia ou corpo a corpo) e un ataque secundario que se cargará co tempo e que se buscaría implementar aínda que non sería imprescindible para o xogo.

- **Hera:** Deusa do matrimonio e da fertilidade. Contará con un báculo (típico das súas representacións) que lle permitirá ataques corpo a corpo. Como ataque secundario lanzará un disparo dende a punta do báculo que fará dano a larga distancia.
- **Hestia:** Deusa do lume do fogar e a familia. Como arma usará o seu lume como arma a distancia. Como ataque secundario poderá crear un muro de lume que para todo tipo de proxectís inimigos.
- **Demeter:** Deusa da agricultura. Como armas suará os seus puños cubertos en plantas que usa como guantes, polo que será corpo a corpo. Como ataque secundario será capaz de dar un pisotón que causa que a herba creza e se enrede nos inimigo deixándoos paralizados un tempo.
- **Zeus:** Deus do ceo e o trono. A súa arma principal será o seu característico trono que lanzará para atacar a distancia. Como deus do ceo poderá invocar unha tormenta que causará que caian tronos por todo o mapa pero que pararán na primeira superficie que toquen, non chegan a sitios con teito.
- **Hades:** Deus do inframundo. Usará patadas e puñetazos para ataques corpo a corpo. O seu casco dálle de forma pasiva unha velocidade de movemento maior ao resto e permítelle xerar como ataque secundario un pequeno escudo ao seu redor.
- **Poseidón:** Deus dos mares. Grazas ao seu tridente poderá realizar ataques acuáticos a distancia. Para poder defenderse poderá xerar unha onda de mar que afastará aos inimigos de el.

Xefes Finais

- **Os Telquines:** (segundo a mitoloxía nove irmáns, seres metade terrestres e metade mariños, con cabeza de can, aletas nas mans e a parte inferior do corpo en forma de cola de peixe ou de serpe) Son 9 individuos de tamaño similar a unha unidade normal e coa mesma vida, pero que atacaran en conxunto realizando patróns de movemento que o xogador terá que esquivar.
- **Cerberos:** (o can de tres cabezas e protector dos infernos) é capaz de realizar diferentes ataques con cada cabeza. A cabeza da esquerda expulsará ácido que quedara no chan por un rato, a da dereita lume e a central poderá despregar a lingua polo chan ocupando gran parte do mapa. Finalmente poderá saltar dun lado ao outro do mapa.
- **Cróonos:** (Titán do tempo) Como xefe final estará dividido en 2 fases:
 - **Fase 1:** Cróonos está nunha posición inalcanzable lanzando pedras e creando terremotos que causan dano en zonas concretas do mapa dende a distancia. Algunhas das pedras serán de menor tamaño e de cor diferentes e poderán ser devoltas polo xogador para facerlle dano.
 - **Fase 2:** Tras realizarlle suficiente dano Cróonos acercase ata o plano principal. Agora usará a mesmas técnicas que na fase 1 pero o terremoto recorrerá o chan ao longo do mapa e 2 técnicas mais, unha fouce que lle permite facer barridos horizontais e un reloxo de area que lle permite controlar o tempo e facer que as pedras que lanzou volvan ata el.

A nivel de deseño usarase pixelart para o 2D e low-Poly no 3D, intentando usar unhas paletas de cor e deseños similares aos de “Destripando la historia”:

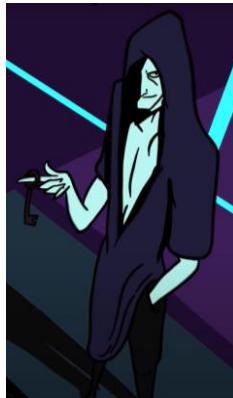




Demeter:



Zeus:



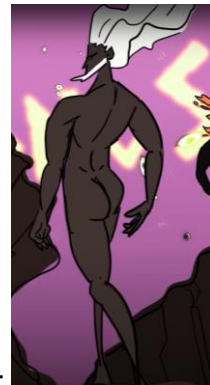
Hades:



Poseidón:



Cerberos:



Cronos:

Diseño en versión reducida(Usado en 2D):



Obxectos destacados

- Trono de Zeus, atopase no Olimpo e usase para desbloquear a Zeus.
- Tridente de Poseidón, atopase no Palacio Mariño e usase para desbloquear a Poseidón.
- Casco de Hades, atopase no inframundo e usase para desbloquear a Hades.
- Hidromel, elemento que lle permite ao xogador recuperar un punto de vida.

Mapas

Os mapas terán unha estrutura de salas conectadas entre si no caso do 2D, similar aos xogos de RPG de Mario & Luigi.

No caso do 3D serán pequenos mapas abertos que o xogador terá que ir explorando.

- **O Olimpo:** Mapa no que predominan os cores claros e luminosos con fondos de templos gregos no fondo cun ceo azul con nubes. Os crebacabezas de este mapa estarán centrados en espellos que o xogador debe xirar correctamente para que o raio de luz chegue ao punto final.
- **O Palacio Mariño:** fondos de cor area que pareza o interior de un palacio nos que se poderán ver peixes de vez en cando polas ventás e contará cunha iluminación tenue que dea a sensación de ser submarino. Este mapa será similar a unha torre con salas laterais. As escaleiras centrais estarán cheas de area e ira atopando mecanismos nas salas laterais para que o nivel de esta baixe.
- **O inframundo:** fondos de terra vermella con antorchas prendidas que xogará con luces e sombras para dar ese ambiente de subsolo. Este mapa será un labirinto no que haberá que buscar a forma de ir abrindo diversas portas mentras se esquiban as almas en pena, inimigos lentos e inmortais que atravesan paredes e poden ser empuxadas.
- **O tártaro:** fondo cun unha superficie onde estará cróonos na súa primeira fase e o mar por detrás desta con un ceo tormentoso e algunha arbore de adorno.

Guión

O xogo cantará con 4 fases:

1. **O Olimpo**, esta fase será principalmente medio titorial e crebacabezas e non contará con xefe final, ao final da fase conséguese o trono de Zeus.
2. **O Palacio Mariño**, nesta fase tras superar salas con crebacabezas e superar a garda real do palacio formada por tritóns e sereas haberá un xefe final que serán os Telquines. Ao superar este inimigo conséguese o tridente de Poseidón.
3. **O inframundo**, un labirinto no que se atoparán almas en pena no limbo que atacarán aos deuses. Finalmente pelexarase con Cerberos. Ao superalo conséguese o casco de Hades.
4. **O tártaro**, fase final na que se pelexa contra o titán cróonos, Titán do tempo e que ten como arma unha foz e un reloxo de area e que ao superalo finalizase o xogo.

Pixel-Art 2D

Hera:



Hestia:



Demeter:



Zeus:



Hades:



Poseidón:

