

MAPA CONCEPTUAL

David Benito

ECHOES OF TWILIGHT

RESUMEN

Metroidvania ambientado en un mundo mágico con toques fantásticos medievales donde las criaturas del anochecer reinan al caer el Sol.

Narrativa:

Nuestro prota: Nyxalux, deberá adentrarse en el Castillo de Noctalia con el objetivo de encontrar la naturaleza de las bestias crepusculares que azotan el mundo y la forma de detenerlas

Protagonista:

Nyxalux, es un mago experimentado nacido en el pueblo de Gállay. Comenzó a estudiar la magia desde muy pequeño tras el asesinato de sus padres a manos de las criaturas del crepúsculo lo que le llevo a adoptar un actitud fría y calmada

APÉNDICE

La historia se irá desarrollando acorde se avance en la trama, desvelando tanto los misterios de las criaturas como parte de la infancia de Nyxalux

MECANICAS

Todas relacionadas con el uso de hechizos lanzados desde el libro del protagonista, se destacan 2 tipos de mecánicas principales:
Movimiento & Combate

Movimiento:

- Doble Salto (Viento)
- Dash (Rayo)
- Cambio a estado líquido (Agua)
- Salto en Pared (Fuego)
- Modificación del terreno (Tierra)
- Teletransporte (Luz)

Combate:

- Torbellino (Viento)
- Rayos que caen (Rayo)
- Remolinos (Agua)
- Calcinación del suelo (Fuego)
- Mejora del daño a melee (Tierra)
- Rayo horizontal (Luz)
- Invocaciones (Oscuridad)

APÉNDICE

Todas estas mecánicas serán desbloqueadas una vez encontradas en el mapa, esto como forma del desarrollo de las habilidades mágicas de Nyxalux como cualquier Metroidvania

ESTÉTICA

Estética principalmente enfocada en paisajes fantásticos donde la paleta de colores varía dependiendo de la zona pero siempre manteniendo un tono oscuro demostrando la decadencia del mundo

Castillo:

Tiene las paletas más frías de todas, destacando sobre todo las tonalidades moradas y azules, dentro del castillo se encontraran distintas secciones (salon del trono, comedor...) todo como mini regiones, cada una con una paleta diferente

Jardines:

En contraste al castillo encontramos paletas más cálidas donde abunda la vida y la vegetación (algo extraño teniendo en cuenta el comportamiento de las criaturas), al igual que el castillo tendrá mini regiones cada una con paleta diferente

APÉNDICE

La idea del cambio de paleta por región es para facilitar al jugador el orientarse por el castillo y sus jardines