

God vs. Titans TD

Francesco Andreace, Guillermo J. Gutiérrez, Eduardo Varona,
Carlos Tejeda Martínez

April 12, 2018

1 Introduction

En el albor de los tiempos, la calma llegó tras la cruenta guerra que enfrentó al bando de los Dioses y al bando de los Titanes. Dicha guerra no solo fue originada por la disputa de la supremacía del Mundo Antiguo, si no también con motivo de un relevo generacional al cual el líder los Titanes, Cronos, trataba de poner freno fagocitando a toda su descendencia prevenido por Ceo, el titán de la profecía y la sabiduría, también conocido como el Titán de los Mil Ojos, porque su cuerpo estaba cubierto de miles de estos órganos.

Sin embargo, tres de sus hijos fueron concebidos en secreto y escondidos en diferentes lugares de la Tierra: Hades, a quien le esconderían en el Inframundo; Poseidón, a quien le ocultarían bajo las aguas de los océanos; y Zeus, a quien se le ocultaría de su padre camuflándolo en el constante ajetreo de la mortal sociedad humana. Este último sería el responsable de liderar a los Dioses y quien encargaría a su hijo Hefesto forjar una celda con el metal más resistente jamás visto para encerrar a su progenitor junto con el resto de sus seguidores en el Tártaro, un profundo abismo abierto por el mismo Zeus bajo los océanos. Zeus encargaría a su hermano Hades la vigilancia de dicha inexpugnable celda. A su otro hermano, Poseidón, le encargó que impidiese el acceso a dicho lugar mediante el uso de sus poderes creando fuertes corrientes y remolinos en las áreas próximas a dicho abismo.

Los años y los siglos transcurrían tranquilamente, Zeus, uniéndose con Hera, tuvo a dos gemelos: Apolo, dios del Sol; del orden moral; de los oráculos y las profecías; y de la música y la poesía; y Artemisa, diosa de la caza y la Luna. Sin embargo, Zeus no era el cónyuge ideal. Era infiel y pretencioso. Hera, conocedora de la promiscuidad de su compañero sentimental, solía castigarle severamente pero sin poner en riesgo el equilibrio de fuerzas que regía tanto el Monte Olimpo, como tampoco el mundo de los mortales. No obstante, no pudo comedirse cuando la diosa del matrimonio y del parto se enteró del nacimiento de Hércules como resultado de la unión de Zeus y Alcmena, una mortal. En consecuencia, Hera, aprovechando su condición de Señora del Olimpo, se adentró en el Tártaro sin ser vista y liberó a su padre Cronos y al resto de la prole de titanes para urdir un plan para acabar con Zeus.

La estratagema consistiría en atraer a Zeus a uno de los grandes claros del Bosque de

Delfos celebrando una bacanal solo para féminas a la cual el lujurioso Zeus jamás se podría resistir. Cronos y los otros titanes Ceo, Hiperion, Océano, Crío y Jápeto esperarían escondidos al momento oportuno para ablanzarse sobre el actual Señor del Olimpo entre la tupida arboleda del Bosque de Delfos, conocido por la densidad y orcuridad de su maleza. Llegado dicho momento, todos se lanzaron sobre la ebria figura del Señor del Trueno y lo encerraron en el Tártaro junto a su mujer Hera, que sería traicionada a su vez por los titanes.

Los dos hermanos de Zeus encargados de la vigilancia de la cárcel de los titanes, ante la desfavorable situación, huyeron despavoridos a la cima del Monte Olimpo para conseguir reorganizar la defensa del sitio junto con el resto de dioses. Si bien, al llegar se encontraron que la mayoría de los dioses habían huído debido a situación a excepción de la progenie del captivo Zeus: los gemelos Apolo y Artemisa, y su primogénito Hefesto. NO HAY TIEMPO QUE PERDER. LAS ORDAS DE LOS TITANES SE APROXIMAN AL MONTE OLIMPO Y HAY QUE PREPARAR LAS DEFENSAS.

NOS SUPERAN EN NÚMERO.
¡SERÁ UNA DURA BATALLA!
¡¡¡POR ZEUS!!!

2 El Objetivo del Juego

El objetivo del juego es simple: Los dioses amenazados por los titanes ponen torres a las puerta del Olimpo para destruirlos y sobrevivir. Afrontarán varias rondas cada vez más difíciles.

Se ponen las torres para matar los titanes que llegan.

3 La Pantalla

El juego es tipo arcade y posee gráficos 2D, con una vista desde arriba. El menú aunque no hay un prototipo de diseño pretende comprender los siguientes apartados:

- Jugar;
- Seleccionar Dios;
- Opciones;

Los mapas están creados en Tiles y los sprites los hemos sacado de internet. Pero preferiblemente esperamos disponer del tiempo para crear nosotros nuestros propios sprites y darle una mayor caracterización a los personajes y al juego.

4 Los Personajes

4.1 Planificación de la historia

Para llevar a cabo la creación y redacción de la historia del videojuego se llevó a cabo una búsqueda a conciencia de información relacionada con los diferentes dioses y titanes, como por ejemplo los diferentes parentescos, atributos, comportamientos y cultos de los mismos. Dicha búsqueda, no se limitó únicamente a internet, sino que también se consultó bibliografía física; más concretamente la obra escrita por Lucía Impelluso, Héroes y dioses de la Antigüedad.

Una vez conseguida la información necesaria se pasó a la fase de esquematización de la sucesión de eventos, siempre tratando de ser lo más fieles posibles a la bibliografía consultada para otorgarle al juego, no solo el mayor realismo posible, sino también un aspecto didáctico. Tras elaborar el esquema de sucesos, se procedió a la redacción de la “versión borrador” de la historia y se puso en común para que cada miembro del equipo diera su valoración e indicara, si fuera necesario, los aspectos a mejorar. Finalmente, con el feedback de todos los miembros se procedió a la redacción de la “versión final” de la historia.

4.2 Referencias Gráficas

Para llevar a cabo un diseño lo más preciso posible nos hemos basado en búsquedas de imágenes de los diferentes personajes. Dichas imágenes se adjuntan: [fig. 14]

4.3 Dioses

4.3.1 Apolo

Hermano gemelo de Artemisa (Zeus y Latona). Se le suele representar como un joven atractivo con la cabeza rodeada de un halo de luz. Este guía el carro del Sol, que atraviesa el cielo todos los días tirado por cuatro caballos. Sus atributos son el arco, la flecha, la aljaba, la lira y el laurel(corona). [fig. 6]

4.3.2 Artemisa

Se le suele representar como una joven cazadora, vestida con una túnica y con el pelo recogido. Sus atributos principales son: una luna sobre la cabeza, el arco y las flechas, o una lanza. También suele ir acompañada por una pareja de perros y/o un ciervo. [fig. 2]

4.3.3 Hades

Se le suele representar con una corona, o un yelmo y blandiendo un bidente. Tras la batalla contra los titanes se le asigna el mundo de los muertos. [fig. 3]

4.3.4 Hefesto

(Hermanastro de Apolo y Artemis) Suele ser representado en su fragua. Sus atributos son el yunque y el martillo. Suele estar rodeado de sus ayudantes los cíclopes. [fig. 4]

4.3.5 Poseidon

Se le representa con un tridente, barbudo y con greñas, y con aspecto de viejo. Suele ir montado en un carro con forma de concha tirado por caballos. Se le otorgaron los mares tras la guerra contra los titanes. [fig. 5]

4.3.6 Zeus

Figura solemne y respetuosa, suele empuñar en una mano un cetro y suele ir acompañado de un águila (símbolo de poder). También es representado armado del trueno y del rayo, siendo capaz de desencadenar tormentas. Se salvó in extremis de su padre Cronos quien estaba acabando con toda su descendencia debido a una profecía de Ceo. Se le encarga la misión de reinar en los cielos tras la guerra contra los titanes. [fig. 1]

4.4 Titanes

Como Titanes hay :

- Cronos, padre de Zeus y Hera. Titán de tiempo y la eternidad [fig. 8];
- Hiperion, padre del Sol, la Luna y la aurora [fig. 11];
- Crio, titán de los animales domésticos y salvajes [fig. 9];
- Japeto, de forma prehumana encadenado con Cronos y es padre de Prometeo, ancestro de la raza humana [fig. 10];
- Oceano, representado como torbellino [fig. 12];
- Ceo, titán de la sabiduría y profecía [fig. 7];

5 User Interface

Para la GUI hemos optado por un diseño intuitivo para hacerlo accesible a cualquier tipo de jugador. Esta GUI (referencia) comprende los siguientes elementos:

- Un marco con la imagen del Dios (esquina superior izquierda);
- Contadores de oro y vida (a continuación del marco del Dios);
- Un botón de Play/Pausa (a continuación de la vida);
- Un botón de velocidad doble (al lado del botón de Play/Pausa);

- Un botón de ayuda al jugador (en la esquina superior derecha);
- Los diferentes tipos de torres (que se encuentran en la parte inferior izquierda);
- Las diferentes habilidades de nuestro Dios elegido (en la parte inferior derecha);

El jugador utiliza el raton para pulsar los botones y para poner las torres.

La GUI cuando quedan 30 segundos para la próxima oleada da un aviso al jugador. [fig. 13].

6 Reglas del Juego

1. El jugador tendrá n puntos de vida y dependiendo del enemigo perderá más o menos PH;
2. La vida se regenera cuando se pase a otra fase, no cuando comience otra oleada;
3. Cuando la vida del jugador llega a 0 tendrá que comenzar desde el principio;
4. El jugador podrá construir y mejorar varias torres a la vez. Para ello dispondrá de n oro al comienzo de la partida e ira ganando más oro en función de las criaturas que derrote y por oleada superada;
5. La dificultad aumentara a medida que se vayan superando los niveles;
6. Cada Dios posee unas habilidades únicas las cuales puede usar el jugador a su antojo, teniendo en cuenta el tiempo de utilización. (si hubiera tiempo se implementaría a mayores una torre única para cada Dios);
7. El jugador solo podrá construir en los puntos indicados;
8. Solo se pueden usar las habilidades de una en una (sin contar la habilidad pasiva del Dios con el que se esté jugando, ya que esta habilidad está en constante uso mientras se juegue con ese Dios);
9. Las criaturas de las oleadas morirán cuando sus PH lleguen a 0, ya sea mediante las torres o las habilidades de los dioses. Habrá n tipo de criaturas, según el tipo tendrá unas características u otras y la cantidad de oro que generen variará. También habrá en la ronda final un Boss final que tendrá unas características especiales y será uno de los Titanes. Tras derrotarlo se pasará al siguiente nivel;
10. Hay un tiempo limitado (t) entre oleada y oleada que al acabarse se lanza la siguiente oleada.
11. El jugador podrá escoger un Dios al inicio de la partida e irá desbloqueando sucesivamente los siguientes Dioses a medida que se pasa el juego con los distintos personajes.

Hay un exemplo de torre [fig. 15].

7 Fases de desarollo

7.1 Fase 0.1

En esta primera fase de diseño del videojuego procuraremos implementar 3 utilidades que servirán para la implementación posterior del videojuego:

- Colocaremos una torre y haremos que cuando pase un enemigo la torre le dispare. Para ellos se colocará un print que ponga disparando a enemigo;
- Haremos que los súbditos anden por un camino recto predeterminado;
- Implementaremos un camino recto que vaya de un extremo a otro;
- Colocaremos una interfaz gráfica de usuario básica en la que posteriormente colocaremos todo lo necesario;

7.2 Fase 0.2

En esta fase avanzaremos aun más en el diseño del juego:

- Haremos que las torres ya hagan daño a las unidades que andan dentro del rango;
- Implementaremos las colisiones en el juego;
- Se meterá un contador indicado que un súbdito llegó y cuantos llegaron;
- Se mejorará la GUI;

7.3 Fase 0.3

Esta será la ultima fase de diseño en la que el juego no será jugable y:

- Se implementará la construcción dentro del juego;
- Los súbditos podrán morir, además se implementará el income del dinero;
- Se mejorará el mapa con más caminos;
- Se implementarán los textos del juego;

7.4 Fase 1.0

En esta fase el juego ya se podrá jugar:

- Se implementarán niveles jugables;
- Se implementarán distintos tipos de torres;
- Se creará el mapa con los distintos niveles;

7.5 Fase 1.1

En esta fase se implementarán los distintos personajes con sus habilidades y cada uno con una torre especial.

7.6 Fase 1.2

En esta fase se implementarán mejoras en las torres.

7.7 Fase 1.3

En esta fase se implementará la parte arcade.

8 Imagenes



Figure 1: Zeus



Figure 2: Artemisa



Figure 3: Hades



Figure 4: Hefesto



Figure 5: Poseidon



Figure 6: Apolo



Figure 7: Ceo



Figure 8: Cronos



Figure 9: Crio



Figure 10: Japeto



Figure 11: Hiperion



Figure 12: Oceano



Figure 13: Graphic User Interface

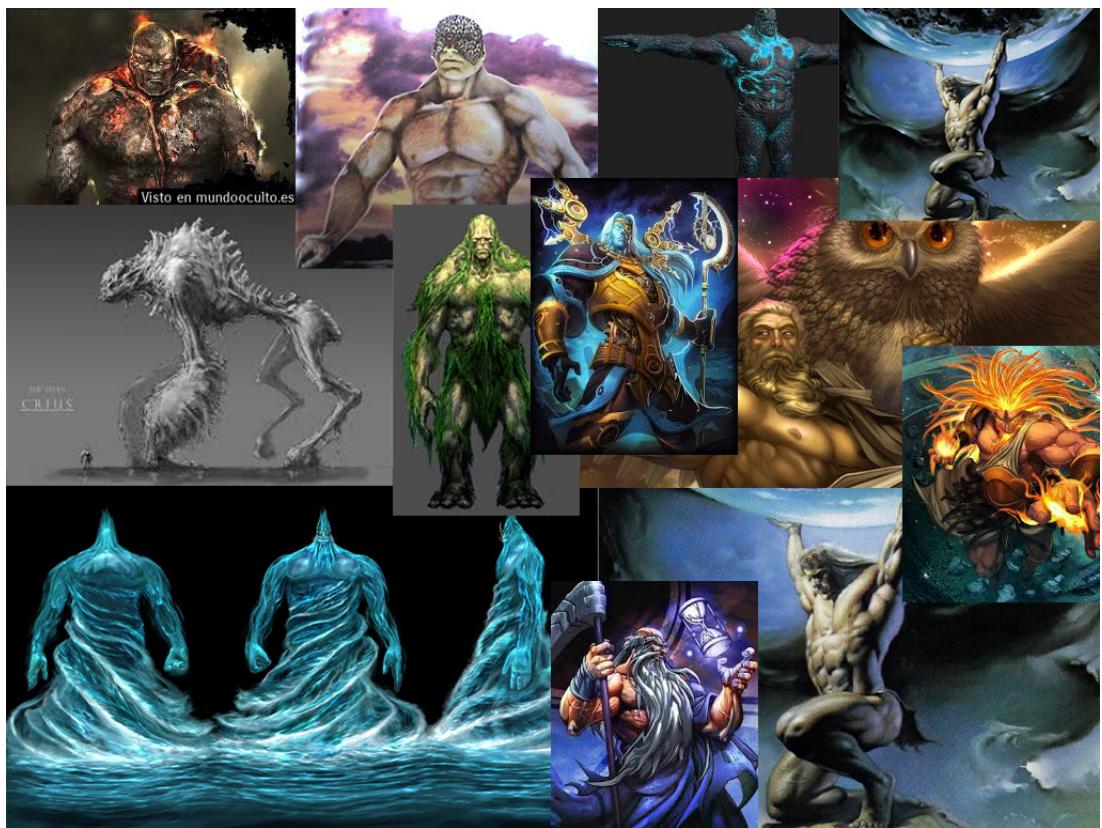


Figure 14: Titanes



Figure 15: Torre