

# *SHATTERED TIMELINE*

## Elevator Pitch

En Past Forward, encarnas a un héroe que debe restaurar la línea del tiempo de su universo atravesando tres eras distintas: la primitiva, la industrial y la futurista. *SHATTERED TIMELINE* ofrece cinco salas de combate y una épica batalla contra jefes, con un sistema de progresión que mezcla acción intensa, exploración procedural y mecánicas roguelite para una experiencia desafiante y adictiva.





# Género del juego

## *Roguelite*

Base del juego con elementos de muerte permanente y progresión externa entre partidas.

## *Acción en tercera persona*

Perspectiva que permite ver al personaje mientras explora y combate.

## *Elementos de RPG*

Progresión de personaje, estadísticas y equipamiento.

## *Exploración*

Descubrimiento de escenarios y secretos en un mundo postapocalíptico.



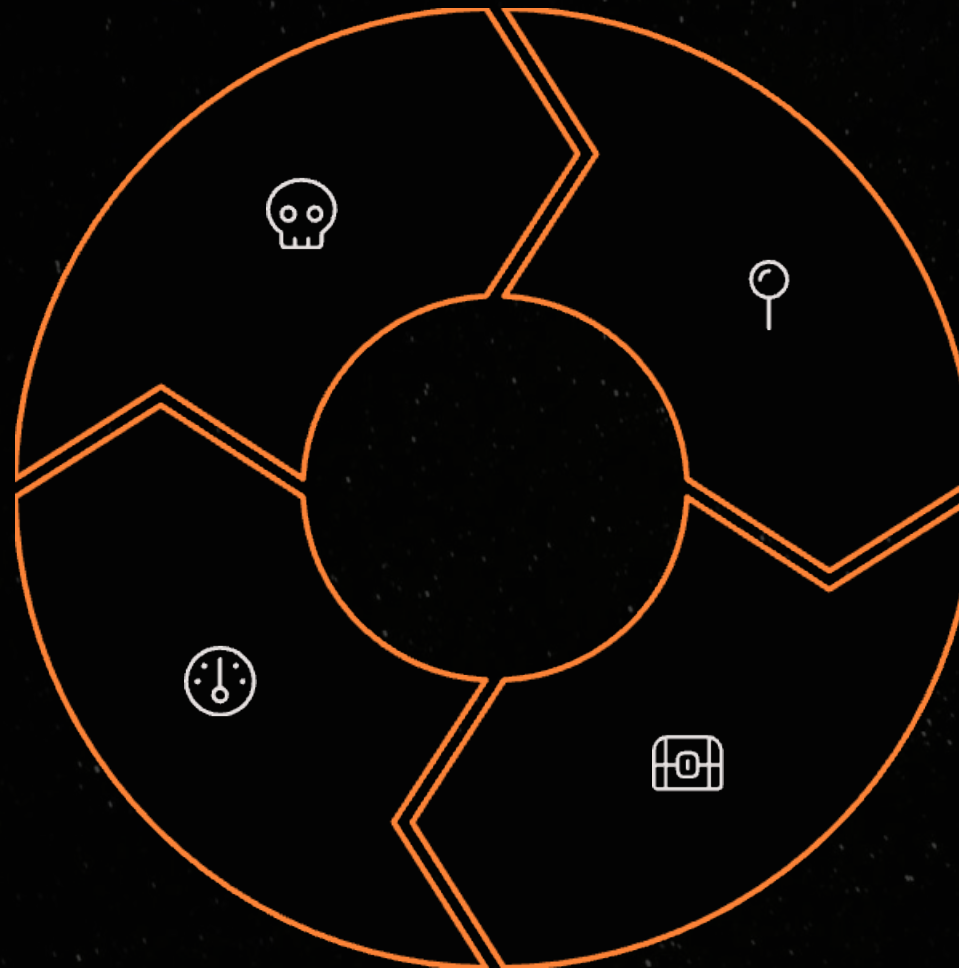
# *Elementos de Roguelike*

## *Muerte permanente con progresión externa*

Sistema roguelite donde se pierde el progreso de la partida pero se mantienen mejoras permanentes.

## *Recursos limitados*

Gestión de vida, estamina, comida y maná durante la partida.



## *Generación procedural de niveles*

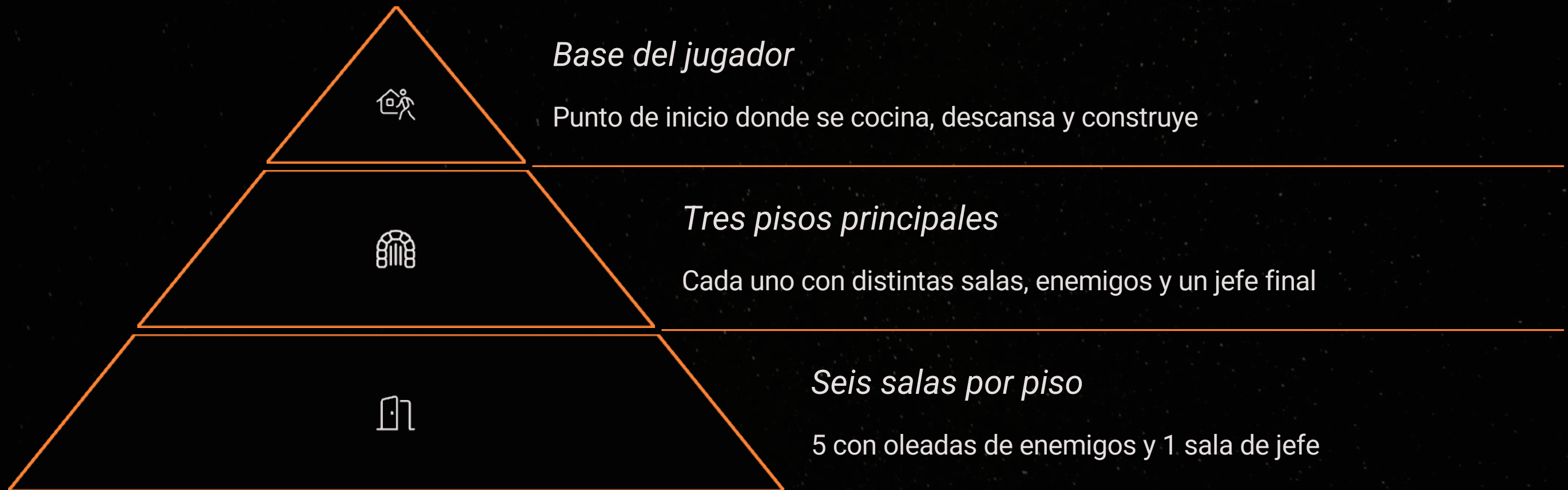
Salas seleccionadas aleatoriamente entre un conjunto predefinido.

## *Progresión basada en loot y mejoras*

Obtención de equipamiento y habilidades durante cada run.

El juego cuenta con tres pisos con enemigos y jefes cada vez más difíciles, y tiendas y mejoras solo disponibles dentro de las runs.

# Estructura del juego



Esta estructura permite una progresión clara mientras el jugador avanza a través de los diferentes niveles, enfrentándose a desafíos cada vez mayores y descubriendo más sobre el mundo del juego.





# *Mecánicas de movimiento y combate*



## *Movimiento en 8 direcciones*

Libertad de movimiento completa por el escenario



## *Dash/Roll para esquivar*

Mecánica de evasión rápida



## *Combate con armas*

Sistema basado en estamina



## *Magia*

Habilidades especiales con maná limitado

# Estadísticas clave



## *Vida*

Determina cuánto daño puede recibir el jugador antes de morir.



## *Estamina*

Recurso que se consume al realizar acciones físicas como atacar o esquivar.



## *Comida*

Afecta a la regeneración de vida y estamina durante la partida.



## *Oro*

Moneda para comprar objetos y mejoras durante la run.



## *Armas y objetos especiales*

Equipamiento que determina el estilo de combate y habilidades disponibles.

El jugador puede usar objetos como pociones y pergaminos, y mejorar su equipamiento a lo largo de la partida.



# *Estilo visual del juego*

## *Estética híbrida*

Combinación única de elementos de fantasía y ciencia ficción que crea un mundo visualmente distintivo.

Escenarios variados que incluyen bosques oscuros, ciudades destruidas y naves futuristas.



## *Inspiración visual*

Estilo artístico inspirado en Enter the Gungeon.

Arte 2.5D o isométrico estilizado que permite una clara visualización de la acción.



## *Elementos visuales distintivos*

Paleta de colores que cambia por piso, creando ambientes únicos en cada nivel.

Efectos visuales llamativos para ataques, dashes y magias que añaden espectacularidad al combate.

Diseños variados para enemigos según la zona y dificultad, aumentando la diversidad visual.



# Estadísticas del jugador

ID del jugador / partida

Identificador único para cada jugador y sesión

Progreso del jugador

Piso y sala actual donde se encuentra

Armas y objetos equipados

Inventario activo durante la partida

Estadísticas vitales

Vida máxima y actual, estamina, comida, maná

Oro acumulado

Cantidad de moneda obtenida

Enemigos derrotados

Registro por tipo y total





## Seguimiento de progreso

### Objetos recogidos

Tipo y cantidad de items obtenidos durante las partidas



### Tiempo total de juego

Registro de duración de cada partida



### Salas visitadas

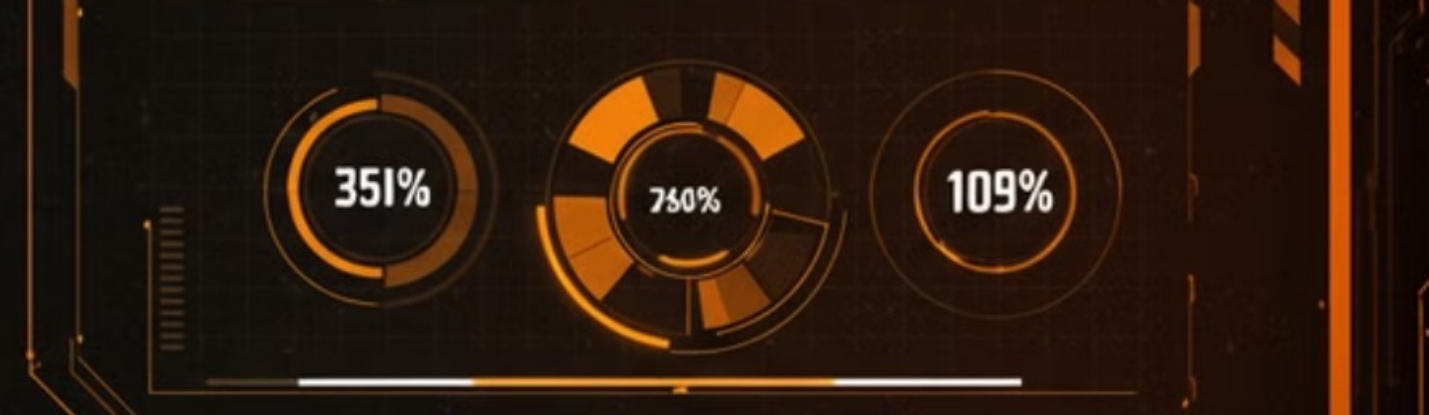
Seguimiento de las áreas exploradas por partida



### Mejoras desbloqueadas

Progreso en la construcción y mejora de la base





# Métricas de rendimiento

80 min

Tiempo en completar un run  
Indicador de tiempo en un run

40000

Cantidad de daño inflingido en el juego  
Almacenamiento de daño inflingido por perfil de jugador

50

Número de muertes  
Total de intentos fallidos

5

Juegos completados  
Veces que se ha terminado el juego

Estas métricas permiten al jugador hacer un seguimiento de su rendimiento a lo largo del tiempo y comparar su progreso con partidas anteriores, añadiendo un elemento de competitividad personal al juego.