

# Fragment of Yesterday

## Elevator Pitch

"**Fragment of Yesterday**" es un *roguelite* de acción en tercera persona donde el jugador explora ruinas del pasado en un mundo postapocalíptico. A través de combates frenéticos, exploración y progresión dinámica, el jugador busca fragmentos perdidos de historia para reconstruir su base y desentrañar los misterios de un mundo olvidado. Cada partida es única, cada muerte enseña algo nuevo, y cada victoria te deja un paso más cerca de comprender qué salió mal... y si hay forma de cambiarlo.







# 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

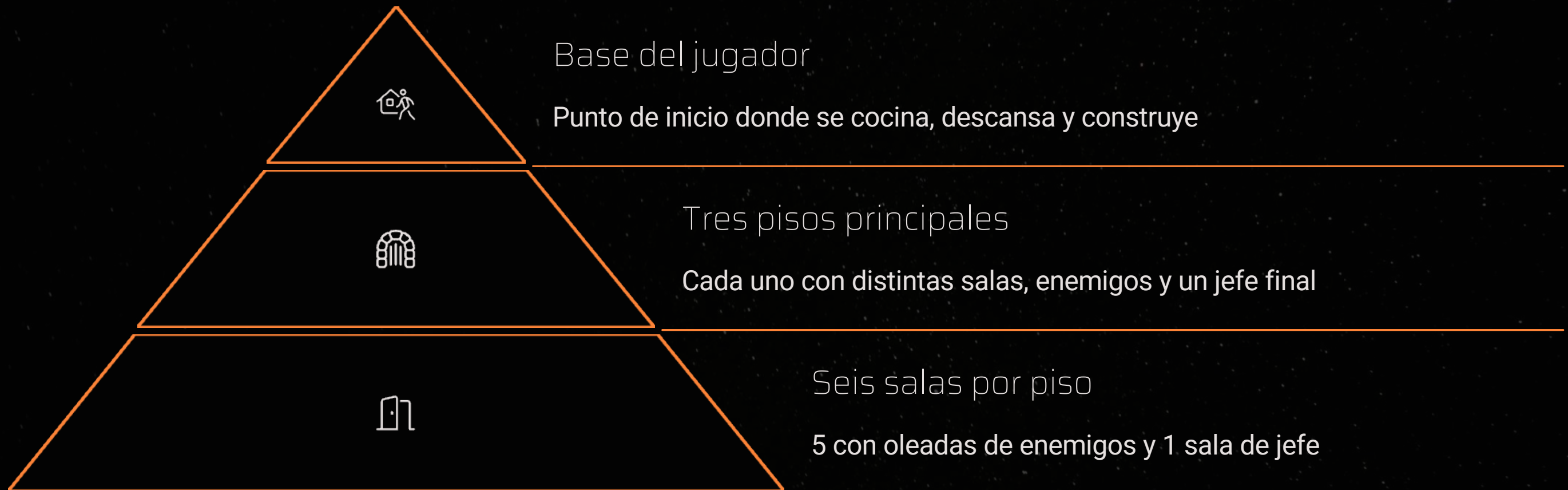
Salas seleccionadas aleatoriamente  
entre un conjunto predefinido.

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 juegos aclamados como *Dead Cells* y *Hades*.

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





# Métricas de rendimiento

100%

Porcentaje completado  
Indicador del progreso total en el juego

10

Nivel de dificultad  
Máximo nivel de desafío alcanzado

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.