

SHATTERED TIMELINE

Elevator Pitch

En *SHATTERED TIMELINE*, 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.

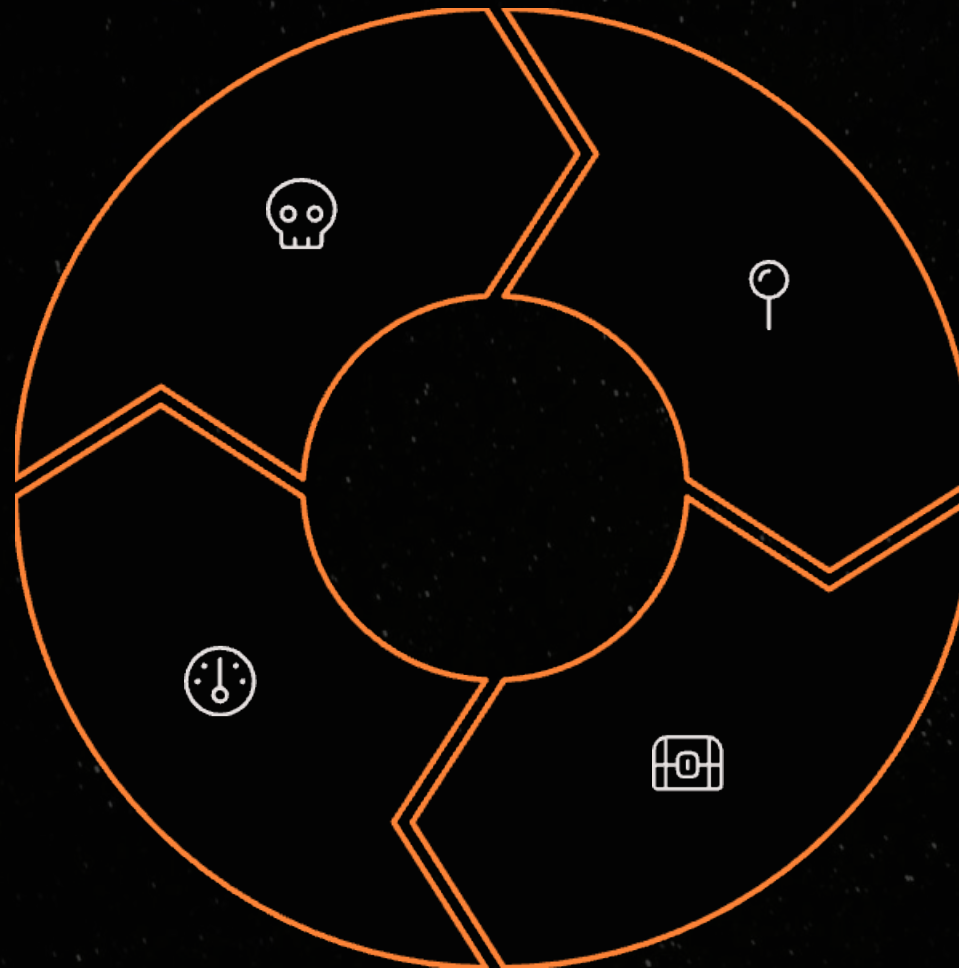
Elementos de Roguelike

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

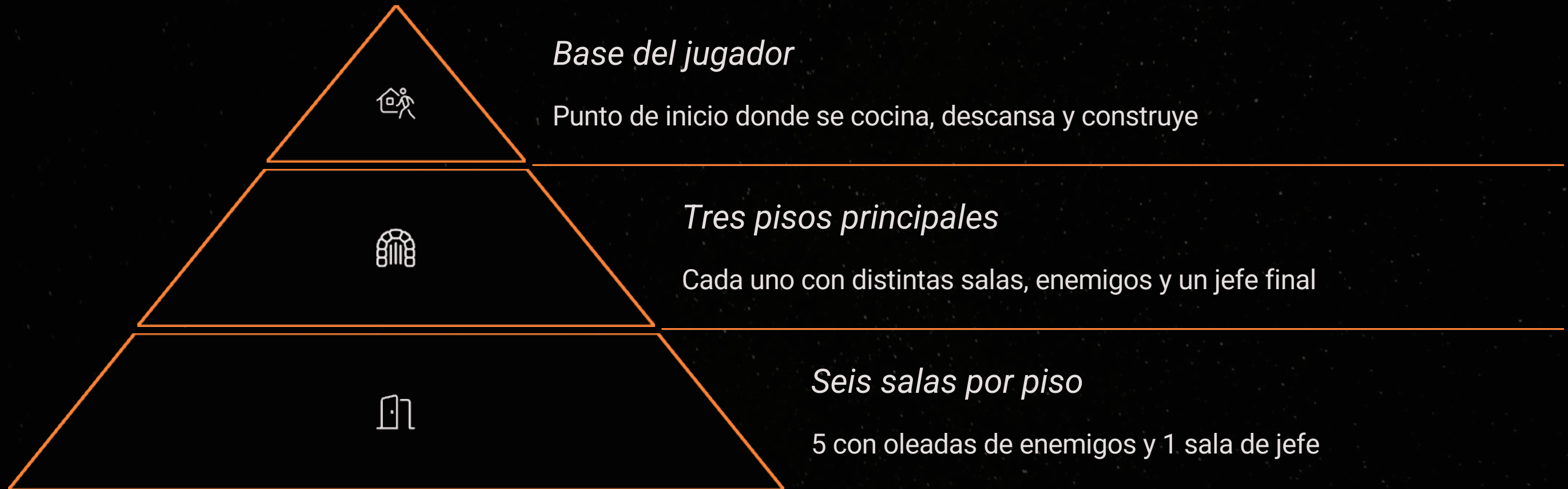
Salas seleccionadas aleatoriamente entre un conjunto predefinido.

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

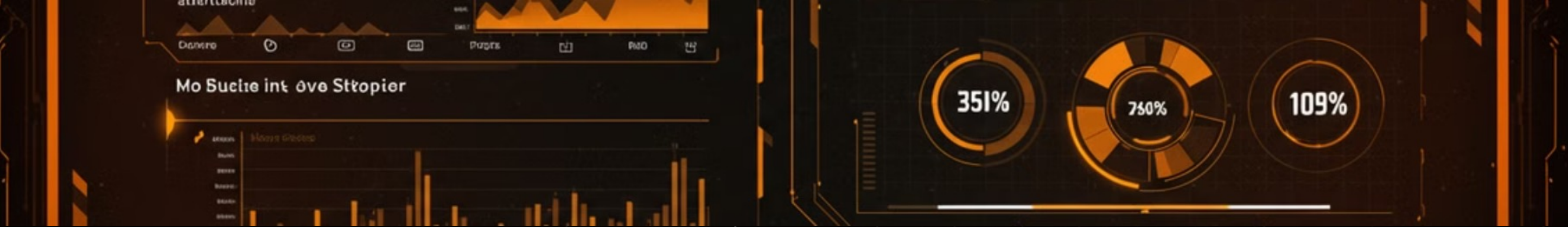
Seguimiento de las áreas exploradas por partida



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.