**Documento de Diseño: Time Traveler Homer**

Por José Vicente Zabaleta Montiel y Brayan Camilo Silva Porras

**Sinopsis del Episodio Base**

Nuestro proyecto se inspira en un episodio especial de Halloween donde el protagonista accidentalmente modifica la línea temporal al intentar reparar una tostadora. Sus acciones tienen consecuencias inesperadas en el presente, llevándolo a realizar múltiples viajes en el tiempo para intentar corregir la línea temporal.

**Dinámica del Juego**

Proponemos un juego de aventura y puzles en 2D donde el jugador debe resolver problemas a través del tiempo. El personaje principal tiene una tostadora modificada que le permite viajar entre diferentes períodos temporales.

**Mecánicas Principales:**

- \*\*Viaje en el Tiempo\*\*: El jugador puede saltar entre tres períodos temporales distintos

- \*\*Manipulación de Objetos\*\*: Las acciones en el pasado afectan el presente

- \*\*Sistema de Consecuencias\*\*: Cada cambio temporal genera efectos mariposa que el jugador debe gestionar

- \*\*Resolución de Puzles\*\*: Combinar objetos y eventos de diferentes épocas

**Niveles Propuestos**

**Nivel 1: "La Paradoja del Desayuno"**

- \*\*Ambientación\*\*: Casa familiar, presente y pasado

- \*\*Objetivo\*\*: Reparar la línea temporal después de que el protagonista accidentalmente evita su propio nacimiento

- \*\*Mecánicas específicas\*\*:

- Usar objetos del presente en el pasado

- Evitar encontrarse con versiones pasadas de sí mismo

- Resolver puzles relacionados con la familia

**Nivel 2: "Efectos Mariposa"**

- \*\*Ambientación\*\*: Ciudad, tres períodos temporales diferentes

- \*\*Objetivo\*\*: Corregir cambios accidentales en la historia de la ciudad

- \*\*Mecánicas específicas\*\*:

- Interactuar con diferentes personajes en cada período

- Usar el conocimiento del futuro para resolver problemas del pasado

- Gestionar múltiples líneas temporales simultáneas

**Sistema de Progresión**

- El jugador debe mantener un balance entre resolver problemas y no crear nuevos

- Cada solución puede generar nuevos desafíos en diferentes períodos temporales

- Sistema de puntuación basado en cuántos intentos necesita el jugador para restaurar la línea temporal correcta

**Estilo Visual**

Proponemos un estilo de arte 2D que mezcla elementos cartoon con detalles steampunk para la tostadora-máquina del tiempo. Cada período temporal tendrá su propia paleta de colores distintiva:

- Pasado: Tonos sepia y marrones

- Presente: Colores brillantes y saturados

- Futuro alternativo: Tonos fríos y metálicos