**Time Is Convoluted**

Clones temporales

* Hay un tipo de enemigo que puede matar al jugador, y cada vez que este muere, un clon de él es creado y usado como esbirro en su contra.
* Los clones se vuelven progresivamente más débiles con cada encuentro, representando que se encuentran cada vez más en el pasado.
* Solo puede haber un máximo de cinco clones al mismo tiempo (el número puede variar), ya que el paso del tiempo hace que terminen desvaneciéndose.
* Solo la “espada atemporal” puede matar a un enemigo permanentemente antes de que este se desvanezca.

Viaje temporal

* Hay diferentes zonas con un mapa cada una para guiar al jugador.
* Los mapas no son 100% precisos.
* Hay mapas de determinadas zonas redactados en distintas épocas, mostrando información diferente.

Bucle temporal

* Al final, el reloj es dado vuelta y la historia empieza otra vez.
* Hay un número anotado en la pared de la habitación inicial. Al final, se le suma una cifra, revelando que el número representa la cantidad de veces que se ha repetido el bucle.

Temporizador

* Al principio del juego se establece un temporizador. Cuando este llega a cero, el juego termina.
* El jugador puede sumar tiempo con ítems o realizando ciertas actividades para tener más margen. También puede volver atrás para corregir errores, restando tiempo del temporizador.

**Viaje temporal**

* El juego transcurre en una aldea (la locación puede variar) que fue destruida. El jugador puede viajar en el tiempo a la época en la que la aldea seguía activa haciendo uso del reloj de arena. Los puzles involucrarían viajes en el tiempo, utilizando las ventajas que proporcionan ambas épocas.
* En una instancia final del juego sería necesario estar en el pasado. En la escena se revelaría la forma en la que la aldea fue destruida. Durante todo el juego se darían pistas a modo de foreshadowing de cómo se destruyó la aldea, que pasarían a tener sentido con la revelación final.
* Una vida por una vida.

Objetivos

* Llevar el artefacto al sótano de la iglesia.
  + Viajar al presente para salir del sótano de la iglesia.
  + Conseguir una parte del artefacto del castillo del señor.
    - Conseguir la segunda parte del artefacto del sótano de la herborista (el oficio puede variar).
    - Presentarla ante los guardias del castillo.
    - Una vez dentro del castillo, tomar la otra parte del artefacto.
  + Volver a la iglesia

Desafíos

* Salir del sótano de la iglesia: en el presente, la salida del sótano está derrumbada. Hay que viajar al pasado para que esté en buen estado y poder salir.
* Conseguir una mejor espada: en la armería del presente se consigue la espada inicial, vieja y sin filo por el paso de los años. Si el jugador viaja al pasado, en la armería hay un mercader que puede vender una espada nueva. Este puede revelar al jugador que guarda su martillo de guerra en la parte de atrás, pero no le dará la llave. Si el jugador vuelve al pasado y encuentra la llave de abrir la puerta, obtiene el martillo, la mejor arma del juego.
* Conseguir los **polvos rituales** **primero** y el **orbe** **después**: al ir a preguntarle a la herborista en el pasado por los polvos ritual, el jugador se cruzará con un grupo de soldados que le advierten de que alguien en el pueblo ha estado practicando magia negra y que quien lo delate recibirá. Cuando el jugador llega a la casa, la herborista volverá de recolectar materiales para un ritual. Al preguntarle sobre los polvos, ella hará entender que los tiene, pero se pondrá nerviosa e intentará evitar la conversación. Al entrar desesperada a su casa y cerrar la puerta con llave, se le caerá una bolsita con un muñeco vudú, una oreja cortada y una carta de encargo para llevar a cabo un ritual. Al llevar la bolsa a los soldados, estos irán a matar a la herborista, pero no dejarán que el jugador se acerque. Sin embargo, escuchará que el cuerpo de la herborista será dejado donde está. El jugador deberá volver al presente para buscar la llave de la casa en el cadáver de la herborista, poder entrar y conseguir los polvos.