

# **Timeless Deck : ¡Es Tiempo!**

## **GDD**

**un juego creado por Nullptr**

---

**Integrantes:**

DANIEL ALONSO HERRANZ  
LUIS RAFAEL ARGANDOÑA BLACIDO  
MIGUEL CURROS GARCÍA  
PABLO GONZÁLEZ ARROYO  
ALEJANDRO GONZÁLEZ SÁNCHEZ  
DIEGO LÓPEZ BALBOA  
JAVIER MURILLO GONZÁLEZ  
JOSE EDUARDO ROBLES ROCA  
RAFAEL VILCHES HERNÁNDEZ  
YI WANG QIU

---

# *Índice*

## **Ficha Técnica**

### **Descripción**

#### **Mecánicas**

1. Cartas
2. Objetos pasivos (Reliquias)
3. Personaje
4. Sistema de flujo de cartas
5. Enemigos
6. Mundo

#### **Dinámicas**

1. Bucle de juego
  1. Mapa del Mundo
  2. Combate
2. Sistema de economía

#### **Interfaz**

1. Menú principal
2. Opciones
3. Albúm
4. Bucle de juego
5. Inventario
6. Combate (HUD)
7. Pausa
8. Tienda
9. Cofre

#### **Estadísticas**

1. Personaje
2. Enemigos

#### **Objetos**

1. Cartas
2. Reliquias

#### **Arte**

1. Estética
  1. Steampunk
  2. Saltos temporales
3. Paleta de colores

#### **Inspiraciones**

#### **Arte y Bocetos**

## Ficha Técnica

<b>Título</b>	Timeless Deck
<b>PEGI</b>	12 (non-realistic or non-detailed violence in a fantasy environment)
<b>Género</b>	Arcade, acción, roguelike, deck builder
<b>Público objetivo</b>	Jóvenes y adolescentes entre 15 y 25 años
<b>Plataforma</b>	PC (Windows)
<b>Modos de juego</b>	Un jugador
<b>Controles</b>	Teclado + Ratón / Gamepad

## Descripción

*Timeless Deck* es un juego arcade en el cual el jugador deberá superar distintos niveles combatiendo enemigos. Dispondrás de cartas que te servirán de armas; así que, ¡es tiempo de hacerte con todas!

## Mecánicas

### 1. Personaje

El jugador controlará al personaje quien constará de las siguientes mecánicas:

- Movimiento: se podrá mover en dos dimensiones (top-down) hacia cualquier dirección.
- Apuntado: se podrá usar la carta en la dirección deseada apuntando con el ratón o joystick.
- Sistema de vida: se contará con unos puntos de vida (detallados más adelante).
- Sistema de maná: se contará con una cantidad de maná que podrá incrementar durante el juego y se podrá usar para realizar las habilidades de las cartas (detallado más adelante).

### 2. Recursos

#### 1. Maná

Permite al jugador usar las habilidades especiales de las cartas. El jugador empezará con una cantidad concreta de maná y solo podrá tener hasta un máximo, el cual puede ser modificado por un objeto (detallada en sus estadísticas más adelante).

Este recurso se obtendrá al matar enemigos (detallado en la sección de enemigos). Los enemigos lo soltarán y lo dejarán en el suelo, teniendo el jugador que recogerlo pasando cerca del mismo, a excepción de si se acaba la oleada, que entonces todo el maná del suelo pasará al jugador automáticamente.

## 2. Oro

El oro será la moneda del juego que se usará en la tienda para comprar cartas que no tuviera ya el jugador.

Este recurso se obtendrá al completar un nivel, tras hacer un cómputo de los enemigos eliminados, el tiempo transcurrido y el daño recibido en ese nivel.

## 3. Éter espacio-temporal

El éter espacio-temporal será el principal recurso que permitirá al jugador pasar de nivel. El jugador siempre empezará con 0 éter y deberá conseguir la cantidad determinada por cada nivel.

Además, se le proporcionará al jugador automáticamente una vez elimine al enemigo, viéndose reflejado en la carga de la máquina en el HUD (detallado más adelante).

## 3. Cartas

Las cartas son armas que el jugador deberá usar para derrotar a los enemigos. Estas tendrán munición. Cuando se agote la munición, la carta pasará a una pila de descartes. Serán a la vez consumibles que proporcionarán una habilidad especial al jugador.

Por tanto, las cartas consistirán de un ataque y una habilidad:

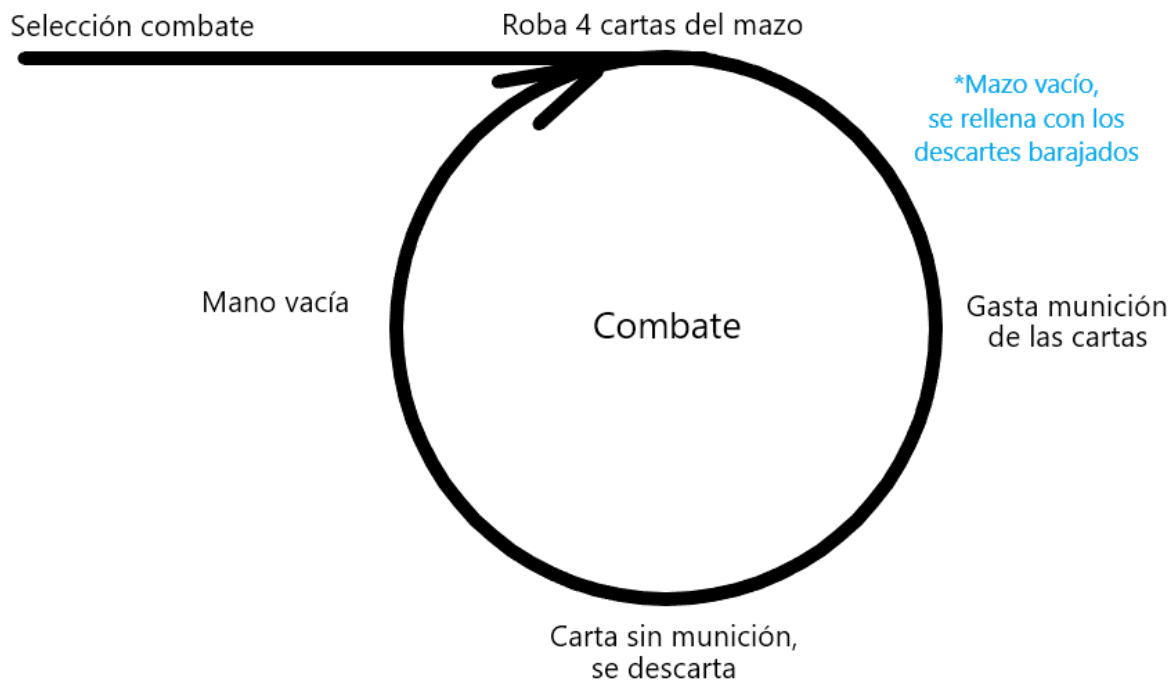
- Ataque: puede ser un ataque a distancia (ej: pistola) o un ataque a melee (ej: espada), el cual causará un daño determinado a los enemigos. Además, puede infligir un efecto sobre los enemigos que hayan sido atacados pero no derrotados. Cada uso gasta una unidad de munición.
- Habilidad: puede consistir en un boost temporal de una estadística del jugador o un ataque especial más potente que uno normal. Para usar la habilidad, se debe consumir la carta usando una cantidad de maná determinada y descartándola inmediatamente de la mano. La potencia de la habilidad dependerá de la cantidad de munición restante al consumir la carta: a mayor munición, mayor potencia.

Cada carta estará relacionada con una época: pasado, presente o futuro. Esto influirá en cómo el jugador podrá obtenerlas durante el juego.

## 4. Sistema de flujo de cartas

El jugador comienza con un mazo de 4 cartas predefinido. Como máximo, se podrá tener 16 cartas diferentes en su mazo de combate y nunca podrá llevar menos de 4. Este se podrá modificar en el inventario, antes de seleccionar algún nodo del mapa.

Al comienzo de un combate, se robarán 4 cartas aleatorias del mazo y estas pasarán a formar parte de la mano, las cuales se usarán para el combate. Se van usando las cartas y, una vez consumidos todos los usos de una carta, esta es descartada y va a la pila de descartes. Cuando el jugador se queda sin cartas en la mano, roba 4 cartas del mazo. Si se intenta robar de un mazo vacío, la pila de descartes se baraja, se vuelve a colocar en el lugar del mazo y el jugador roba de este.



## 5. Objetos pasivos (Reliquias)

Los objetos pasivos proporcionarán un aumento permanente a las estadísticas del jugador para el resto de la partida. Siempre será menor que un aumento temporal proporcionado por una habilidad de una carta.

Estos se podrán obtener de manera aleatoria en los cofres del mundo. Durante una partida no aparecerá dos veces el mismo objeto.

## 6. Enemigos

Los enemigos son el principal peligro al que se enfrentará el jugador. Acabar con ellos será esencial para poder cargar la máquina (terminar el nivel) y usar habilidades.

Habrán 3 tipos de enemigos: los TANQUES (T), los LUCHADORES (L) y los TIRADORES (T). Estos serán los mismos para el resto del juego, pero irán variando en aspecto y fuerza según lo avanzado del nivel y la época en la que se encuentre el jugador. Compartirán las siguientes mecánicas:

- Movimiento: top-down con patrones de movimiento diferentes por enemigo.
- Ataque: cuerpo a cuerpo o a distancia con diferentes patrones según el enemigo.
- Muerte: los enemigos al morir, dependiendo de qué tipo sean, soltarán cierta cantidad de maná al suelo que podrá ser recogida por el jugador. Además, al morir, estos proporcionarán éter espacio-temporal que contribuirá a la carga de la máquina del tiempo, permitiendo al jugador completar el nivel.

Sus comportamientos serán distintos para cada tipo:

- Tanque: avanza hacia el jugador, pudiendo atacar cuerpo a cuerpo o en un área corta.
- Luchador: avanza hacia el jugador con la intención de colisionar con él, atacando cuerpo a cuerpo.
- Tirador: avanza hacia el jugador pero mantiene las distancias de forma que pueda atacar al jugador con proyectiles a distancia.

Las estadísticas y características de los enemigos se explican más adelante.

## 7. Mundo y nodos

La navegación entre las diferentes fases de juego se llevará a cabo a través de un mapa de nodos. Este se generará con nodos interconectados aleatoriamente al comienzo de cada partida, pero siempre cumplirá ciertos parámetros.

La navegación de este mapa será en un único sentido, por lo que no se podrá retroceder en ningún momento. Las distintas ramas llevarán al mismo nodo final: la batalla contra el jefe final ***El Guardián del Tiempo***.

Los tipos de nodos (fases de juego) son:

- Nodos de combate: cada uno está ubicado en un momento temporal diferente: pasado, presente o futuro. Esto condiciona los tipos de enemigos que aparecerán y las recompensas que el jugador obtendrá. El jugador deberá vencer enemigos para ir llenando el medidor de la máquina del tiempo. Cuando se llene, se dará la posibilidad de abrir un portal para salir del nivel. El jugador no tiene porqué entrar en este directamente, pero la dificultad del nivel se elevará de forma exponencial si decide seguir en el nivel. Al completar el nivel, el jugador volverá al mapa de nodos para elegir su próximo destino.
- Nodos de tienda: se le ofrecerán al jugador 4 cartas que no tenga ya en su inventario. Se garantiza al menos una carta de futuro, una de presente y una de pasado. La cuarta carta será aleatoria. Cada carta tendrá un precio asociado. El jugador podrá, si se lo puede permitir, comprar hasta las 4 cartas ofertadas en cada tienda.
- Nodos de cofre: el jugador abrirá un cofre en el que encontrará un objeto que le otorgará beneficios pasivos de forma aleatoria.
- Nodo del ***Guardián del Tiempo***: Batalla contra el jefe final. Si se le consigue derrotar se obtendrá el final del juego.

## Dinámicas

### 1. Bucle de juego

El bucle de juego consistirá en ir superando niveles donde se debe matar enemigos usando cartas para completarlos, de forma que al terminar se consiga una cantidad de oro como recompensa, la cual servirá para comprar más cartas en tiendas. También se debe completar niveles para tener la posibilidad de acceder a cofres, los cuales darán objetos pasivos que aumentarán las estadísticas permanentemente. Tiene dos profundidades:

#### 1. Mapa del mundo:

Desde donde empieza el juego y a donde se volverá siempre tras finalizar cada nodo. Aquí, se puede elegir a qué nodo desplazarse de los que tiene disponibles y acceder a su inventario donde se puede preparar el mazo para el combate.

#### 2. Combate

En esta fase, el jugador tomará control del personaje principal dentro de una gran sala rectangular y plana. Se intentará derrotar a un cierto número de enemigos para reparar la máquina del tiempo y así tener la opción de salir del combate.

### 2. Sistema de economía

Durante el juego, al derrotar enemigos, ganarás monedas de oro que sirven para gastar en la tienda.

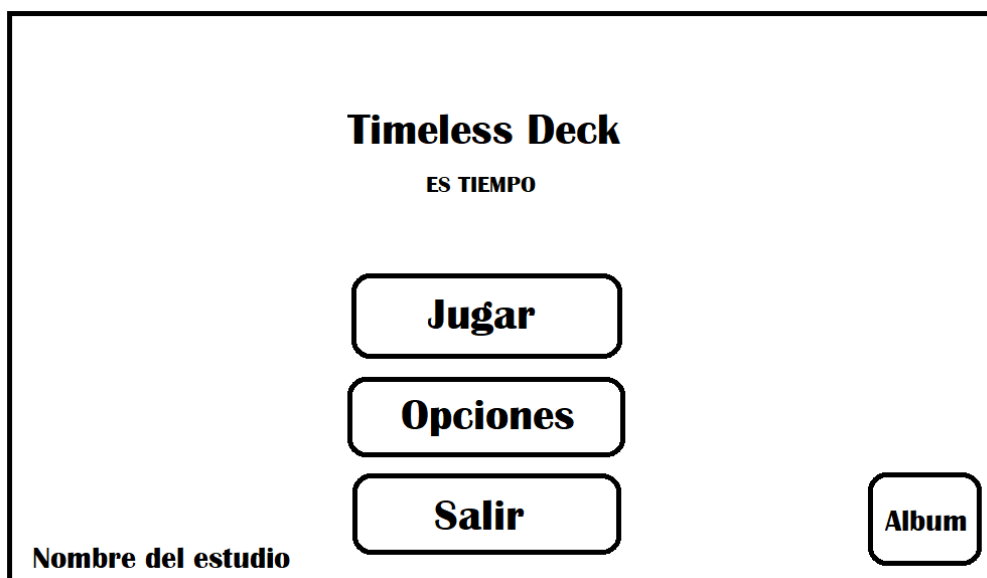
Este oro se otorgará al final del combate y se entregará en una cantidad dependiente de los enemigos derrotados, el tiempo utilizado (solo se cuenta el usado para llenar el portal) y los golpes recibidos de forma que es directamente proporcional a lo primero e inversamente proporcional a los dos últimos factores.

## Interfaz

A continuación se especificarán las características de los menús e interfaces presentes en el juego. Se hará siguiendo el bucle de juego.

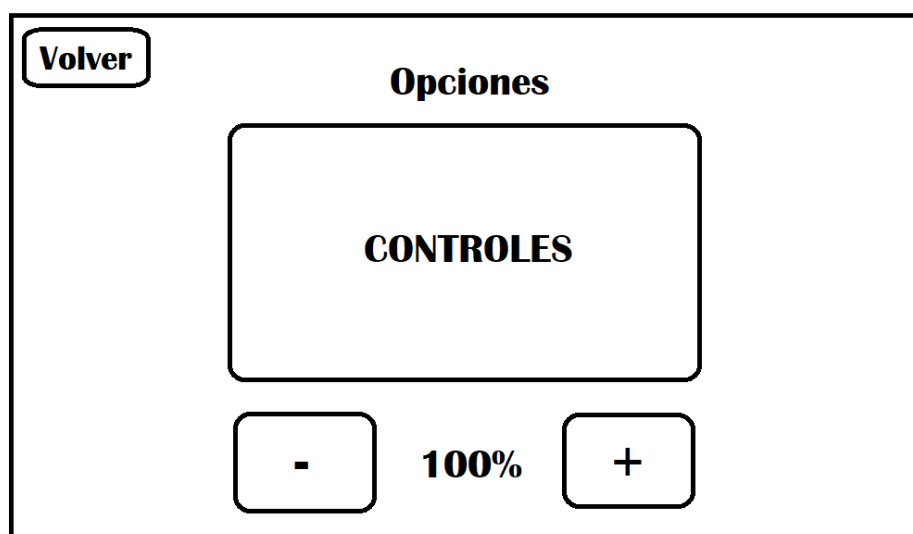
### 1. Menú principal

El menú es claro y sencillo. Incluirá el título del juego y el nombre del estudio así como 4 botones: Jugar, Salir, Opciones y Albúm.



### 2. Opciones

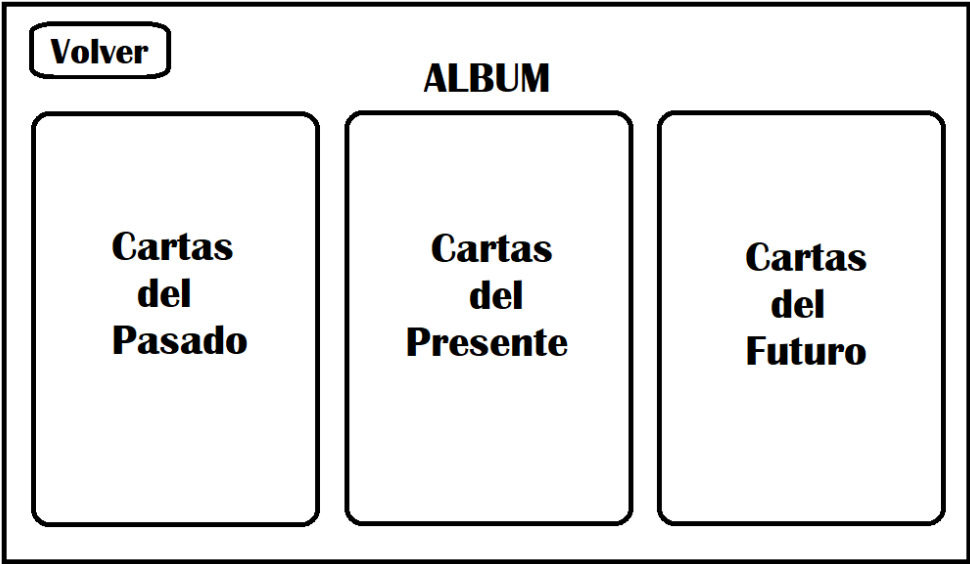
En este menú, el jugador podrá cambiar los controles y ajustar el volumen a su gusto. Cuenta con una imagen donde se detallarán los controles y dos botones para subir y bajar el volumen representado con un porcentaje.





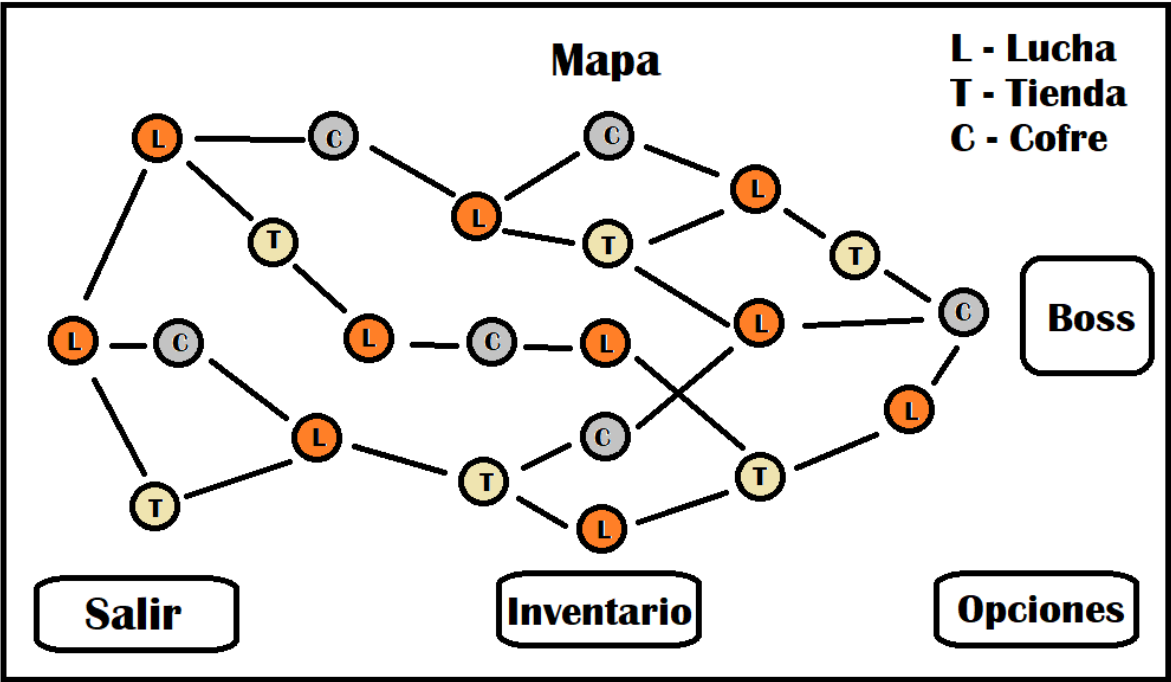
### 3. Albúm

Espacio donde se podrán encontrar las características de las cartas encontradas en las diferentes sesiones de juego. Se podrán visualizar de manera general todas y, para observarlas con más detalle, hará falta seleccionarl



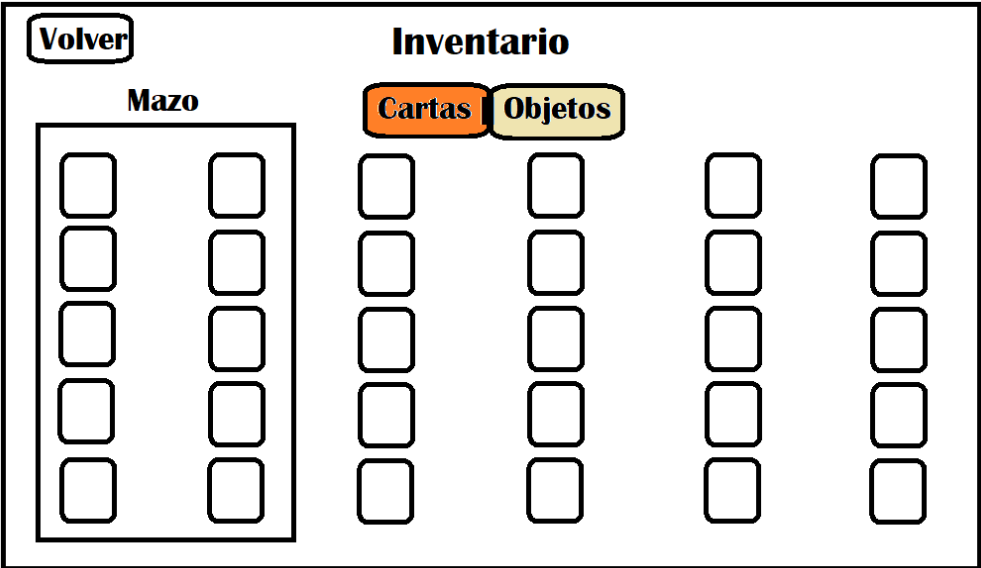
### 4. Bucle de juego

Tras presionar el botón *JUGAR* en el menú principal, se generará un mapa aleatorio y se le presentará de la misma manera que en la imagen siguiente. Contiene 3 botones: uno para salir al menú principal, otro del Inventario del jugador y por último, el de opciones.

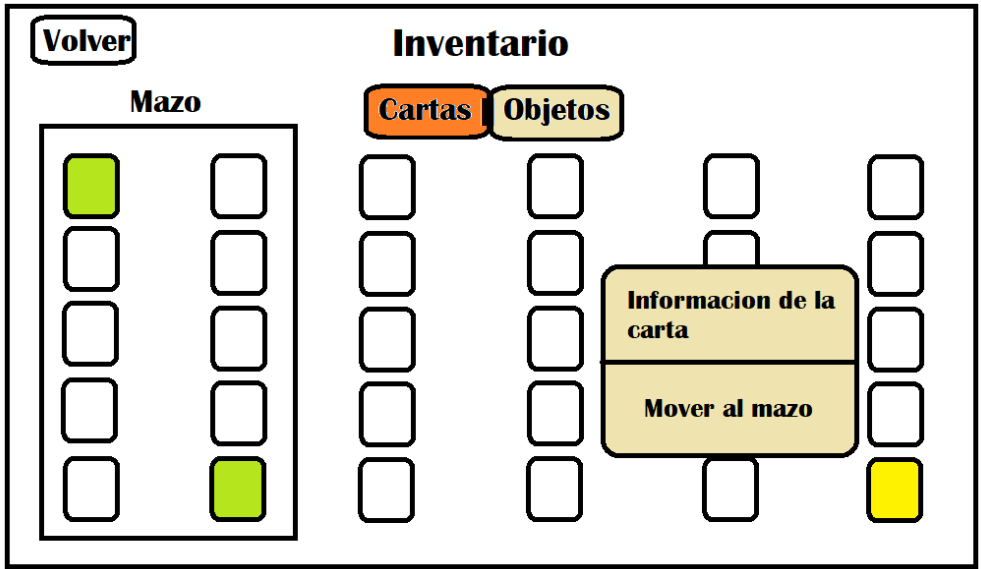


### 5. Inventario

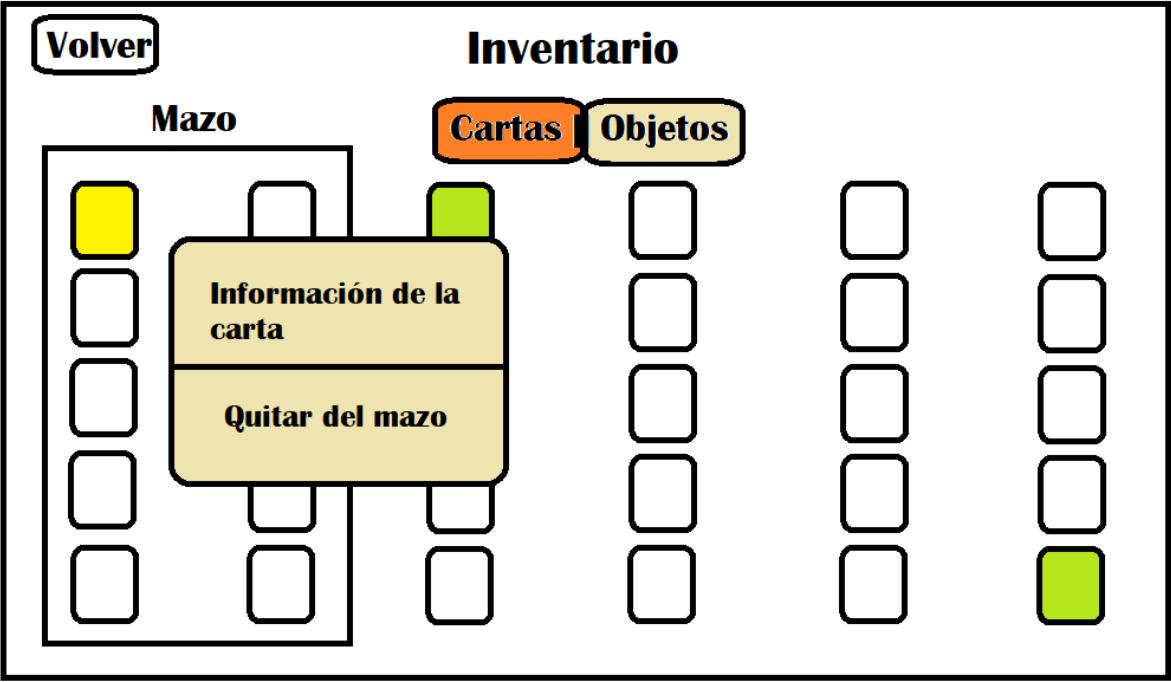
En esta sección el jugador podrá conocer los atributos tanto de sus cartas como de sus objetos encontrados en esta sesión de juego. Para moverse entre ambas opciones, se deberá seleccionar el botón correspondiente.



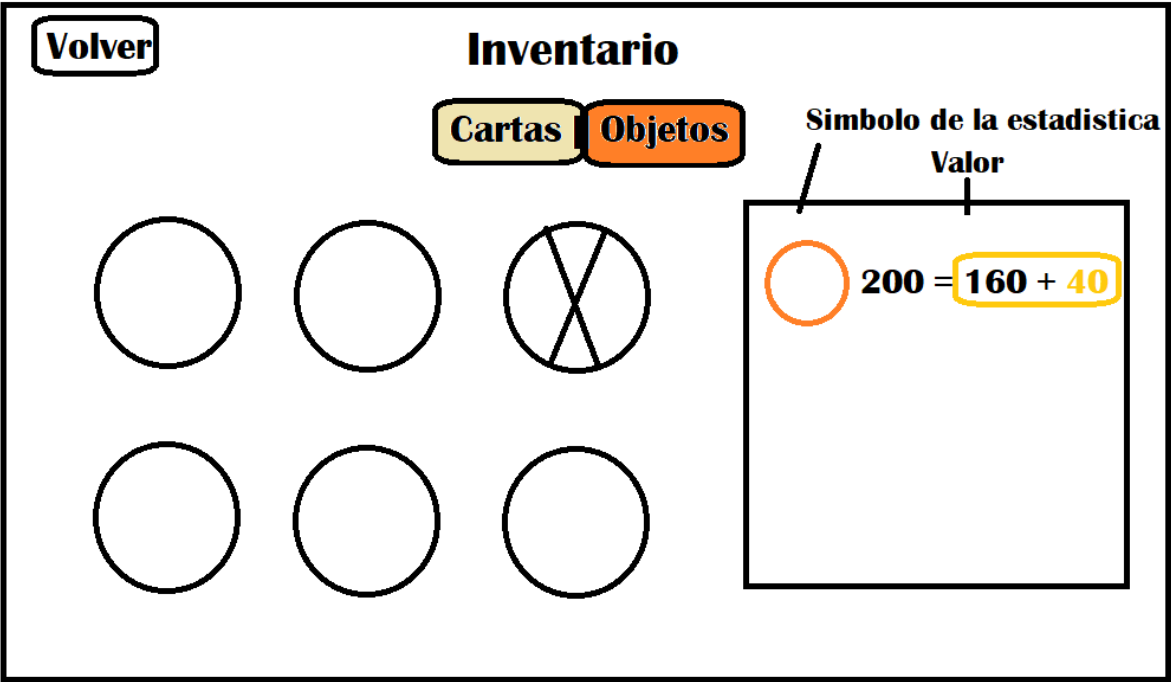
Si no se selecciona ninguna carta simplemente se representarán aquellas que están formando el mazo del jugador y las que no.



Si el jugador selecciona una carta que NO está en el mazo, le saldrán dos botones: uno para ver la información de la carta (a modo de *pop-up*) y otro para moverla al mazo. Al seleccionar la segunda opción el cursor se mueve a las cartas del mazo (con los límites en las cartas de color verde) y se debe escoger la carta por la que intercambiar la nueva (la de color amarillo).



Si el jugador selecciona una carta que Sí está en el mazo, le saldrán las mismas opciones en formato Botón salvo que ahora no se cambia una que no está presente por una que sí, sino una que sí estaba en el mazo se cambia por una que no.

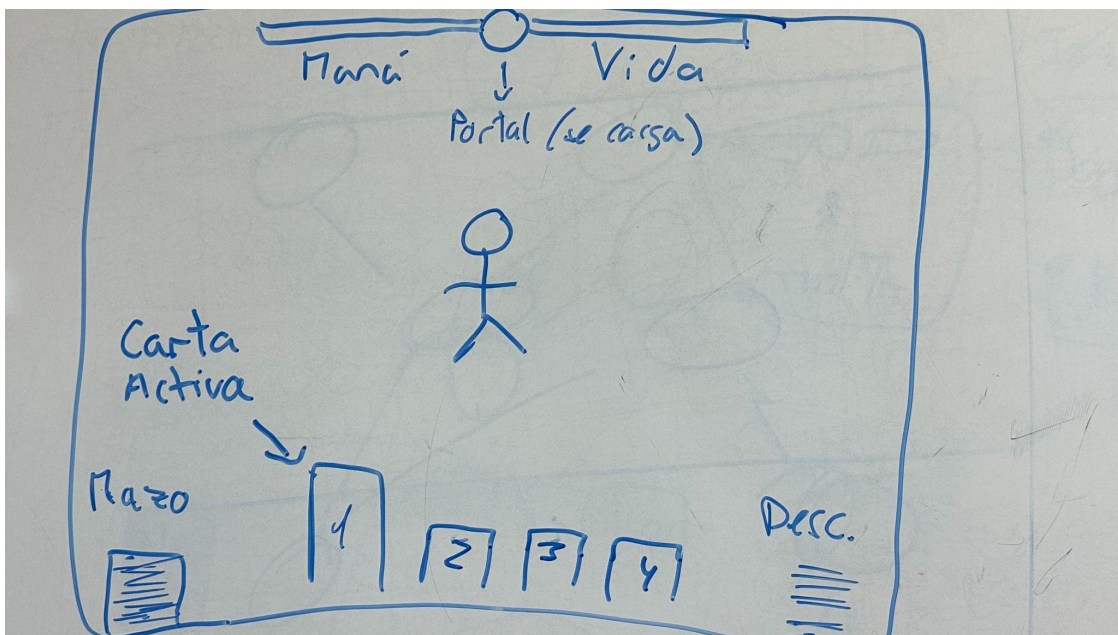


En el apartado de objetos se verán tanto el valor de las estadísticas del jugador (con un icono correspondiente y un valor numérico) como qué estadística del jugador aumenta cada objeto. Esto último ocurre cuando tienes el objeto seleccionado y se representa añadiendo una suma que indica cuánto contribuye el objeto al valor final de la estadística.

## 6. Combate (HUD)

Durante el combate el HUD mostrará:

- Maná: se mostrará una barra en la zona central superior izquierda con la cantidad de maná del jugador durante la partida.
- Carga de la máquina: se mostrará la carga en un círculo que se irá rellenando en la zona central superior durante la partida.
- Vida: se mostrará una barra en la zona superior central derecha con la vida actual del jugador.
- Mazo: se mostrará el mazo en la esquina inferior izquierda.
- Mano: se mostrarán en la zona inferior central las cartas de la mano. La seleccionada sobresaldrá más que el resto (ver imagen).
- Descarte: se mostrará la pila de descartes en la esquina inferior derecha.



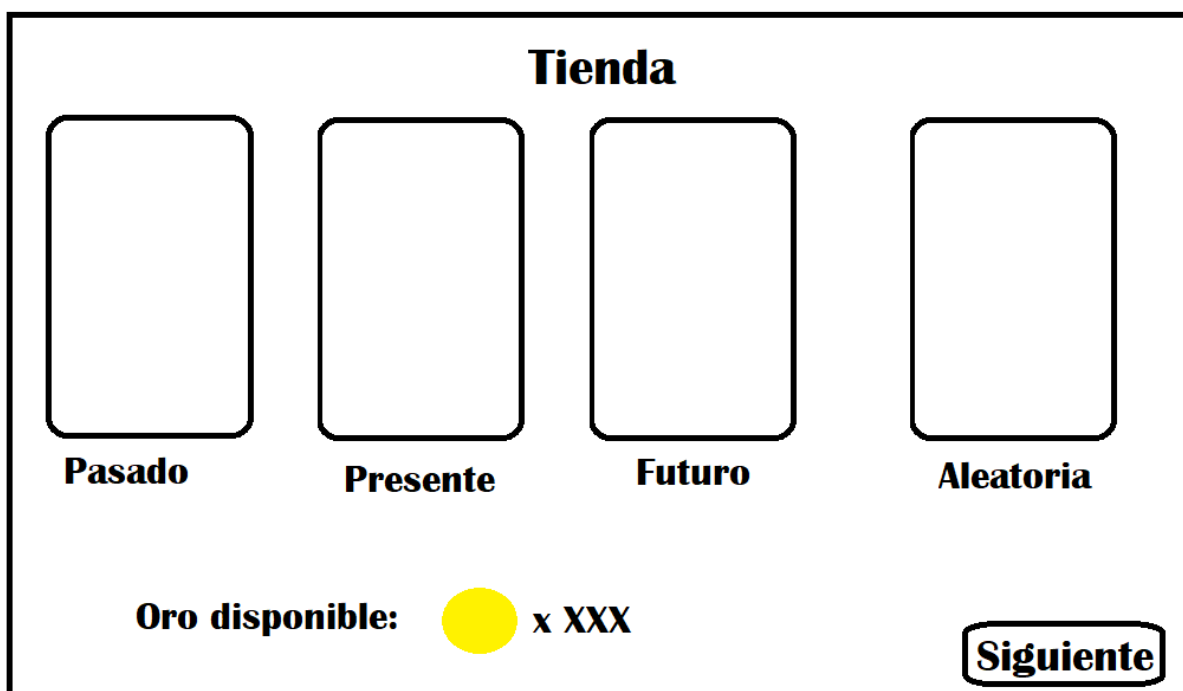
## 7. Pausa

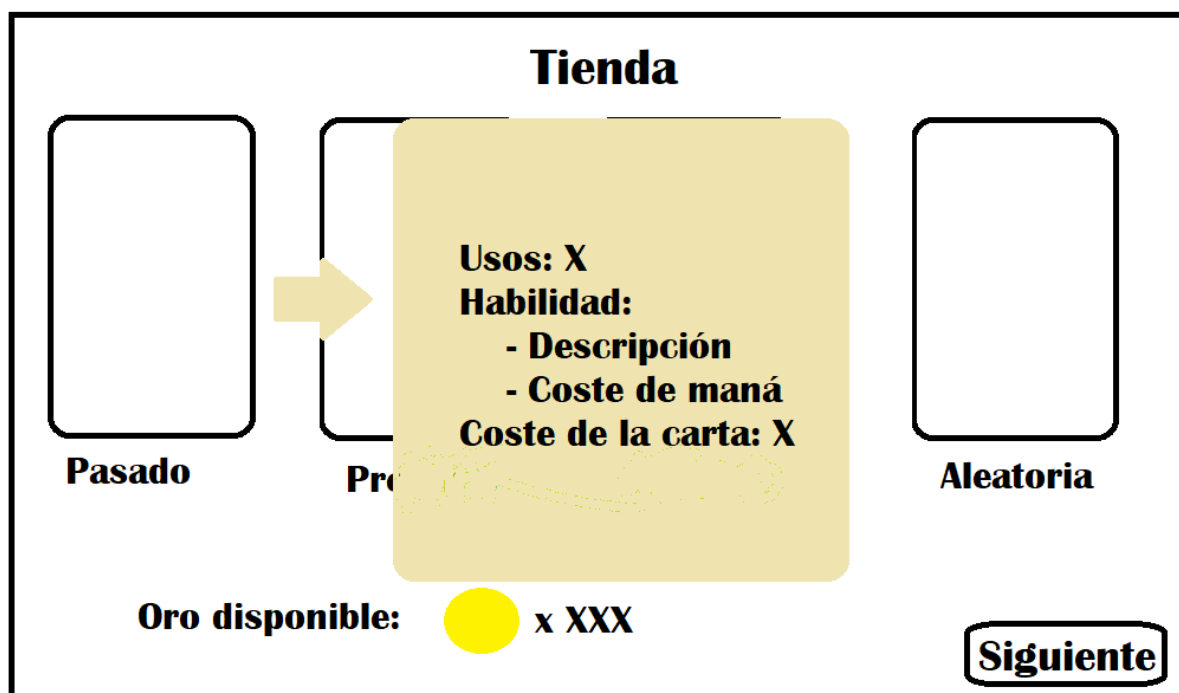
El jugador podrá pausar el juego cuando esté en una batalla. En esta pantalla tendrá la oportunidad de ver su inventario, los controles y acceso a las opciones. Existirá también un botón que permitirá salir al menú principal y guardar el estado de la sesión de juego para que la próxima vez el jugador pueda continuar donde lo dejó.



## 8. Tienda

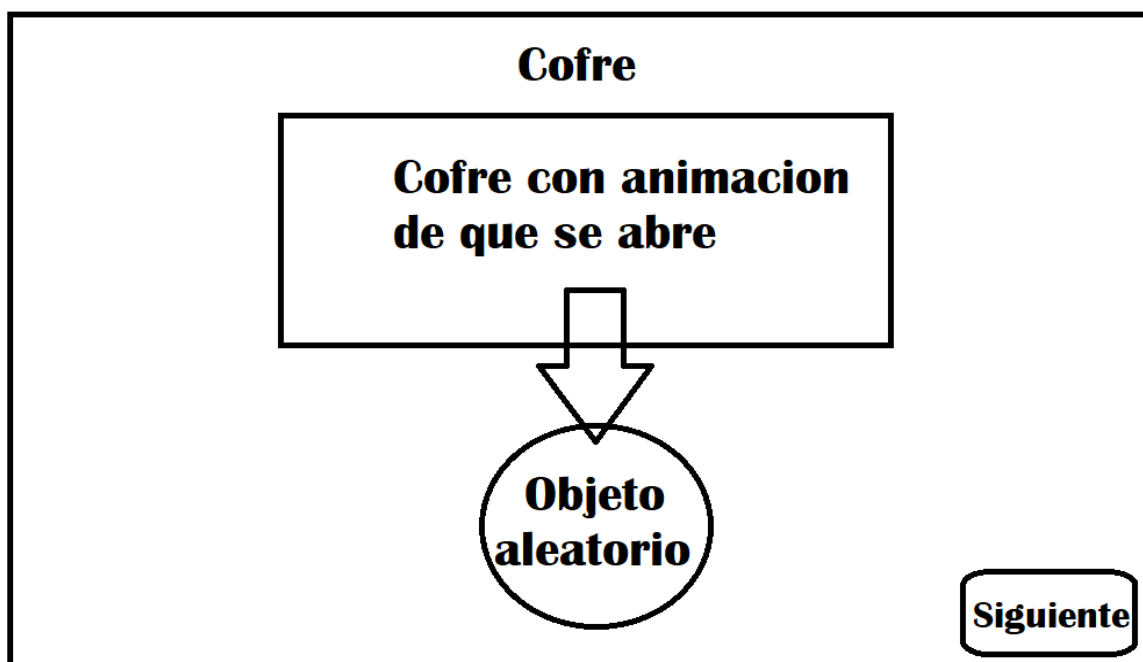
Lugar donde el jugador podrá hacerse con hasta 4 nuevas cartas (una del pasado, una del presente, una del futuro y otra escogida al azar). El jugador podrá ver cuánto oro tiene para poder comprar las cartas, de las que podrá ver sus especificaciones al seleccionarla. Una vez en modo vista completa de la carta podrá seleccionar si comprarla o no. Para acabar la fase de compra el jugador ha de clicar sobre un botón de *Siguiente*, que solicitará confirmación para acabar la compra.





## 9. Cofre

Aquí se entregará un objeto pasivo aleatorio al jugador. El jugador verá los atributos del objeto que le ha tocado. Tras esto, para avanzar al mapa debe seleccionar el botón *Siguiete*.



## Estadísticas

### 1. Personaje

<b>Vida</b>	El máximo HP con el que se empieza cada combate 100 puntos de salud
<b>Velocidad de movimiento</b>	La velocidad base con la que se empieza cada combate 100 unidades de velocidad
<b>Ataque</b>	El daño base con la que se empieza cada combate sin importar si es ataque melee o a distancia
<b>Velocidad de ataque</b>	La rapidez de ataque base del jugador con cualquier arma 1 atq/s
<b>Maná</b>	La cantidad de maná máximo que puede tener el personaje 100 puntos de maná

### 2. Enemigos

Tanques	
<b>Vida</b>	60
<b>Ataque</b>	Ataque a corta distancia. Harán daño al jugador tanto por contacto como realizando un ataque en una pequeña área delante de él.
<b>Vel. mov</b>	70 unidades de velocidad
<b>Vel. ataq</b>	Lenta
<b>Maná</b>	40
<b>Carga máq.</b>	20
Luchadores	
<b>Vida</b>	30
<b>Ataque</b>	Ataque cuerpo a cuerpo. Harán daño al jugador únicamente por contacto.
<b>Vel. mov</b>	100 unidades de velocidad
<b>Vel. ataq</b>	Rápida
<b>Maná</b>	10
<b>Carga máq.</b>	5

Tiradores	
Vida	20
Ataque	Ataque a distancia. Harán daño al jugador con proyectiles disparados desde lejos.
Vel. mov	90 unidades de velocidad
Vel. ataq	Media
Maná	20
Carga maq.	10



## Objetos

### 1. Cartas

Nombre	Imagen	Tiempo	Tipo (melee/a distancia)	Daño	Cooldown	Ataque y habilidad	Nº de usos
<b>EJEMPLO: Espada</b>	<b>IMG DE ESPADA</b>	<b>Pasado</b>	<b>Melee</b>	<b>50</b>	<b>3 seg.</b>	<b>Costillas de espada</b>	<b>3</b>

### 2. Reliquias

Época: Pa(Pasado), Pr(Presente), F(Futuro)

Nombre	Descripción	Época	Habilidad				
			Vida	Vel. mov	Cadencia	Maná	Ataque
<b>Almacenamiento cuántico</b>	Contiene la sabiduría de los que viven en el futuro.	F	10	-	-	20	0
<b>Hoverboard</b>	Este invento del futuro mejora la movilidad de los ciudadanos	F	-	25	-	20	-
<b>Engranaje áureo</b>	Este engranaje ha pasado de generación en generación siendo perfeccionada para el arma más potente de cada civilización	F	10	10	10	10	10
<b>Brazalete de iones</b>	Este brazalete se inventó para solventar el sedentarismo social. No lo consiguió, pero tal vez a ti te es útil	F	20	10	-	-	-

<b>Regalo</b>	The past is history, The future is a mystery, but the present is a gift, that is why it's called the present	Pr	10	-	20	-	25
<b>Reloj digital</b>	Te apresura a llegar a tiempo y mide tu ritmo cardíaco	Pr	10	25	-	-	-
<b>Collar gótico</b>	Un collar muy aclamado actualmente, el complemento esencial para todo joven	Pr	10	-	-	-	20
<b>Cinturón de herramientas</b>	Como cierto superhéroe cuyo nombre hace referencia a un mamífero alado	Pr	-	-	15	15	-
<b>Cetro papal</b>	Reparte hostias como panes	Pa	15	-	-	-	30
<b>Libro Perdido</b>	Libro perteneciente a la biblioteca de Alejandría perdido por el tiempo, contiene secretos sobre la magia antigua del pasado.	Pa	-	-	-	20	10
<b>Taza de café</b>	Todo caballero inglés sabe apreciar una buena taza de café	Pa	15	30	15	-	-
<b>Botella con un barco en miniatura</b>	En este barco antes había gente diminuta viviendo en él, pero murieron tras estar la botella 2 siglos a la deriva por el mar	Pa	-	-	10	15	5

## Arte

### 1. Estética

1. Steampunk:

2. Saltos temporales:

### 2. Historia

La protagonista es una joven científica, una prodigio de su tiempo.

Esta científica perdió a su esposa por una enfermedad para la que no había cura entonces y la pena de su pérdida le llevó a la idea de construir una máquina del tiempo para verla una última vez, ya que al terminar la máquina, la realidad desaparecerá a causa de las infinitas paradojas que esto generaría.

Esto ya se ha intentado en más ocasiones, pero solo destacan 2 personas por sobrevivir, una en 1494, por Leonardo Da Vinci, y otra por Marty McFly en 2552, pero fracasaron y se quedaron atrapados en esta dimensión, dejando rastros de su tiempo.

Ahora se dedican a vender cartas que encuentran o inventan a las pobres almas que cometen el error de intentar lo mismo para sobrevivir.

Es por esto que el guardián del tiempo, un horror cósmico de tres ojos, los cuales ven el pasado, presente y futuro, llamado *Kronón* lleva a la protagonista y su máquina imperfecta a su dimensión en la que el tiempo está entremezclado y no tiene sentido para evitar que la termine, pero la científica usará todo lo que esté en su mano para terminar la máquina.

Al llegar a *Kronón* y derrotar a este, la protagonista le quitará un ojo y la máquina del tiempo se sobrecargará, sacándola de esta dimensión a la realidad y destruyéndose en el proceso, por lo que tendrá que reconstruirla, lo que le llevará tiempo (envejecerá). Tiene que repetir este proceso dos veces más para conseguir todos los ojos y que la máquina se pueda controlar, siendo totalmente operativa y logrando el objetivo de la protagonista.

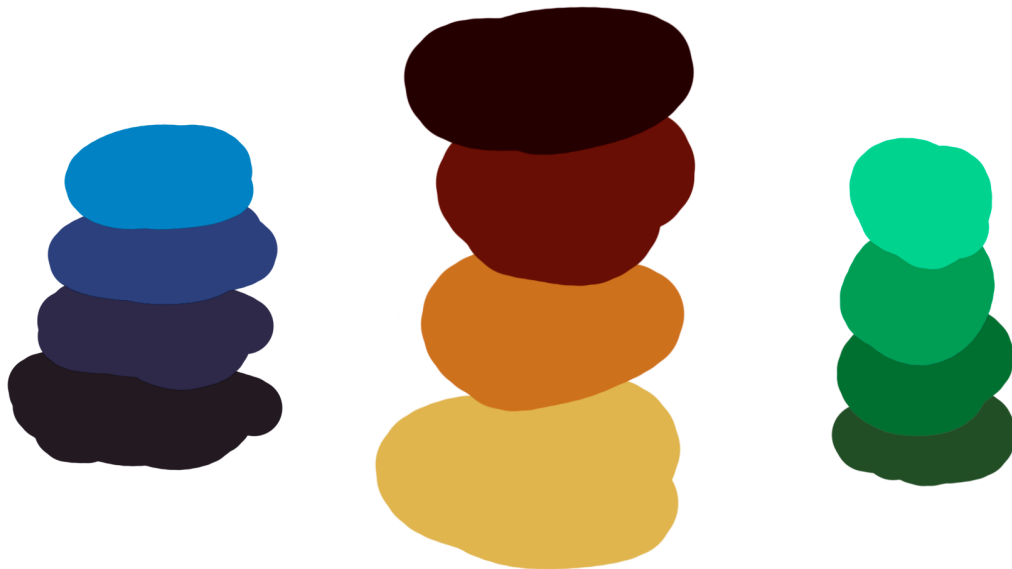
Las cartas son un invento del futuro que materializan armas y permiten usar habilidades o dar beneficios superhumanos.

#### Reglas temporales (nuestras) :

- El tiempo NO DEBE ser alterado, por ello existe *Kronón* el guardián del tiempo. Al ser el guardián no puede eliminar a la protagonista de la historia matando a ningún antepasado, y por la misma razón, cada persona que entra en la dimensión de *Kronón* sale de ella en el mismo momento de la historia del que se fue.
- En la dimensión de *Kronón* el tiempo es estable, no avanza. Por ello la protagonista no sufre ningún cambio físico aunque esté atrapada mucho tiempo.

- No pueden existir 2 versiones de la misma persona a la vez en el tiempo, de ahí que se intente evitar la creación de la máquina del tiempo. Esto crea una paradoja, y esta hará colapsar el universo.

### 3. Paleta de colores



- Pasado: Los colores en las zonas del pasado son verdes. Esto se debe a que en el pasado todo no estaba tan industrializado como en el presente y en el futuro y, por lo tanto, se verá más vegetación.
- Presente: El presente se verá reflejado por colores calientes como los gradientes de amarillo y naranja. Los colores elegidos son debidos a que en el presente se fabrican las cosas con ayuda de carbón o de petróleo en nuestra historia, por lo tanto al quemarse se producen colores más calientes.
- Futuro: El futuro se verá reflejado por colores más fríos como azul o violeta. Se eligieron estos colores debido a que en el futuro se usará para las fábricas la electricidad, por lo tanto los colores serán más fríos.

### Inspiraciones

1. *The Binding of Isaac*. (2014) Nicalis Inc.
2. *Brotato*. (2022) Blobfish.
3. *Vampire Survivors*. (2022) Poncle.
4. *Slay the Spire*. (2019) Mega Crit Games.
5. *Neon White*. (2022) Annapurna Interactive.
6. *Risk of Rain 2*. (2020) Gearbox Publishing.
7. *Clash Royale*. (2016) Supercell.

## Arte y Bocetos