

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. Personaje
2. Recursos
3. Cartas
4. Sistema de flujo de cartas
5. Objetos pasivos (Reliquias)
6. Enemigos
7. Mundo y nodos

Dinámicas

1. Bucle de juego
2. Sistema de economía
3. Sistema de cartas
4. Sistema de estadísticas

Interfaz

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

Estadísticas

1. Personaje
2. Enemigos

Objetos

1. Cartas
2. Reliquias

Arte

1. Estética
2. Historia
3. Paleta de colores
4. Bocetos

Balanceo

Inspiraciones

Ficha Técnica

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

El tiempo 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:

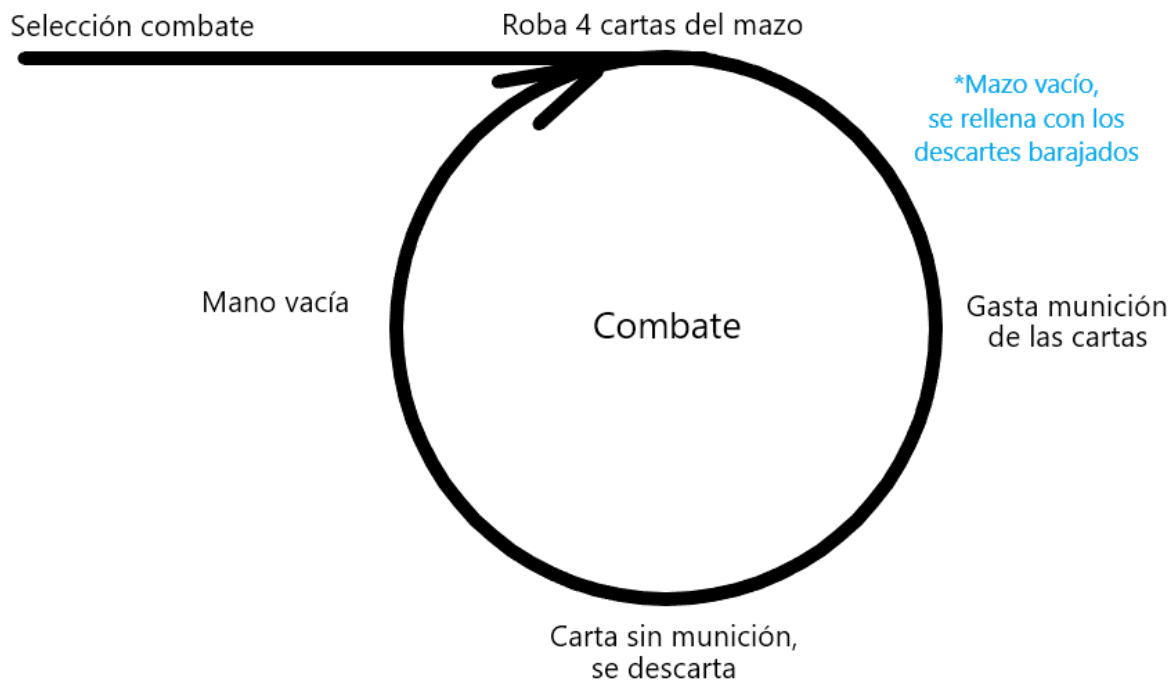
- Ataque: puede ser un ataque a distancia (ej: pistola) o un ataque a melee (ej: espada), el cual causará un daño determinado a los enemigos. Además, puede infligir un efecto sobre los enemigos que hayan sido atacados pero no derrotados. Cada uso gasta una unidad de munición.
- Habilidad: puede consistir 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 un límite de 16 cartas 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 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.

3. Sistema de cartas

Existe la posibilidad de gestionar un inventario con cartas para crear un mazo con el cual se jugará durante las diferentes batallas. Además durante las batallas, se podrán ir escogiendo de una mano la carta a usar en el momento principalmente con las teclas numéricas del teclado o con los *shoulders* o *directional pad* del mando.

Al terminar las batallas se recompensa al jugador con más cartas. En las batallas impares del mapa se obtendrá una unidad de carta de un tipo nuevo que no tengas en el mazo, y en la siguiente batalla se obtendrán 2 copias de esa misma carta (llegando a recibir 3 copias de un nuevo tipo de carta cada 2 batallas completadas).

4. Sistema de estadísticas

El jugador cuenta con unas estadísticas que hacen referencia a valores como el daño que hace o la velocidad de movimiento entre otros (explicadas con más detalle más adelante). Estas estadísticas se pueden mejorar mediante unos objetos que se consiguen en el mapa, más concretamente en los nodos de cofre: las reliquias. Como mucho, el jugador podrá recibir hasta 6 objetos de este tipo que a lo sumo, le duplicarán el valor de sus estadísticas.

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.

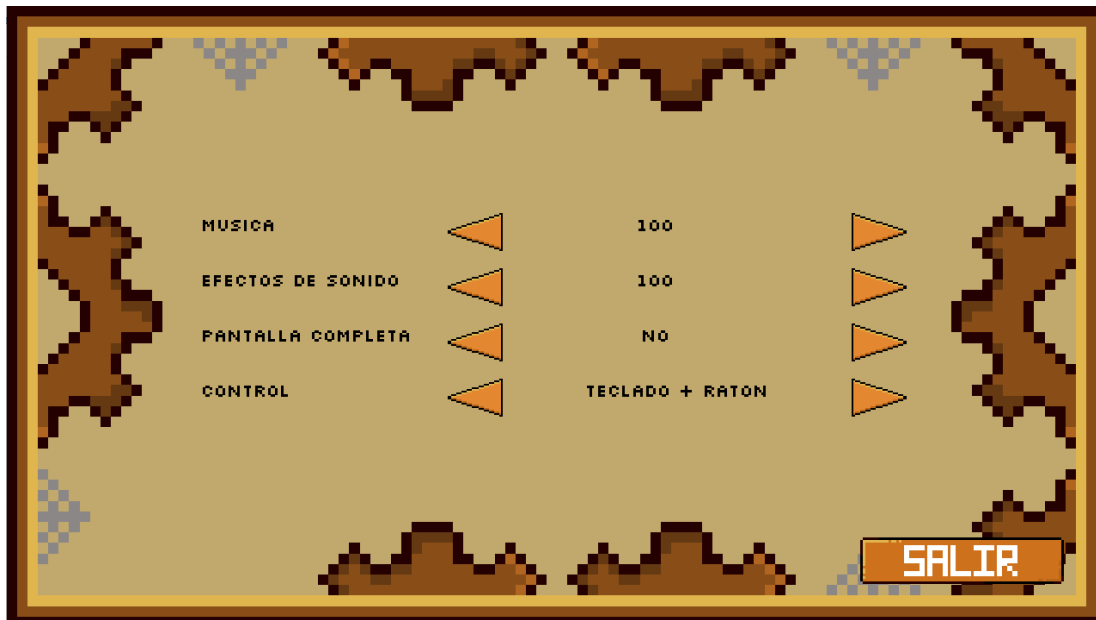


Si hay una partida guardada, aparecerá la opción de cargarla.



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 cada uno con dos botones para cambiar la opción indicada.



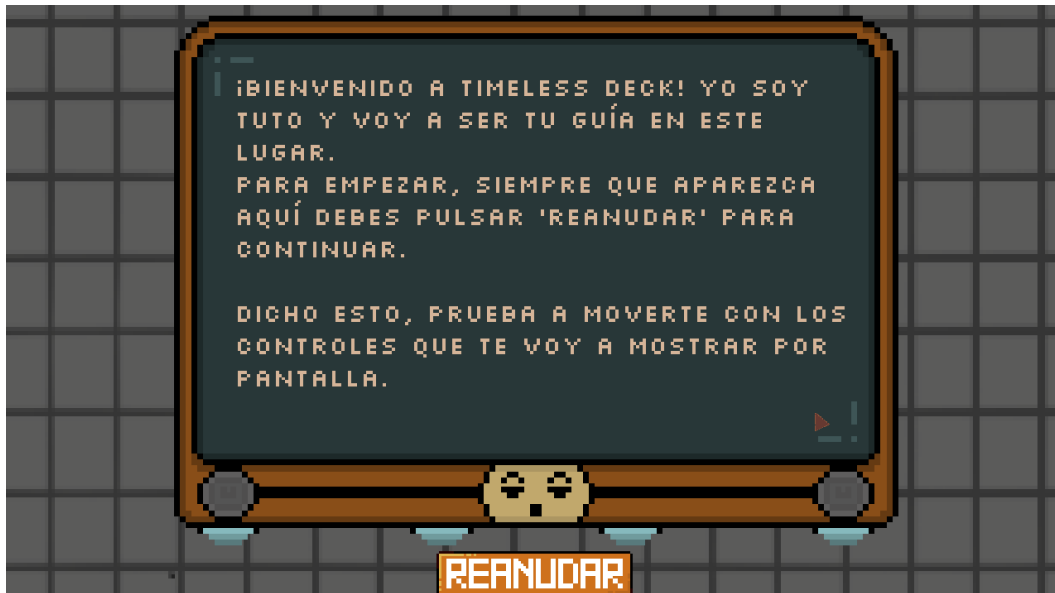
3. Albúm

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



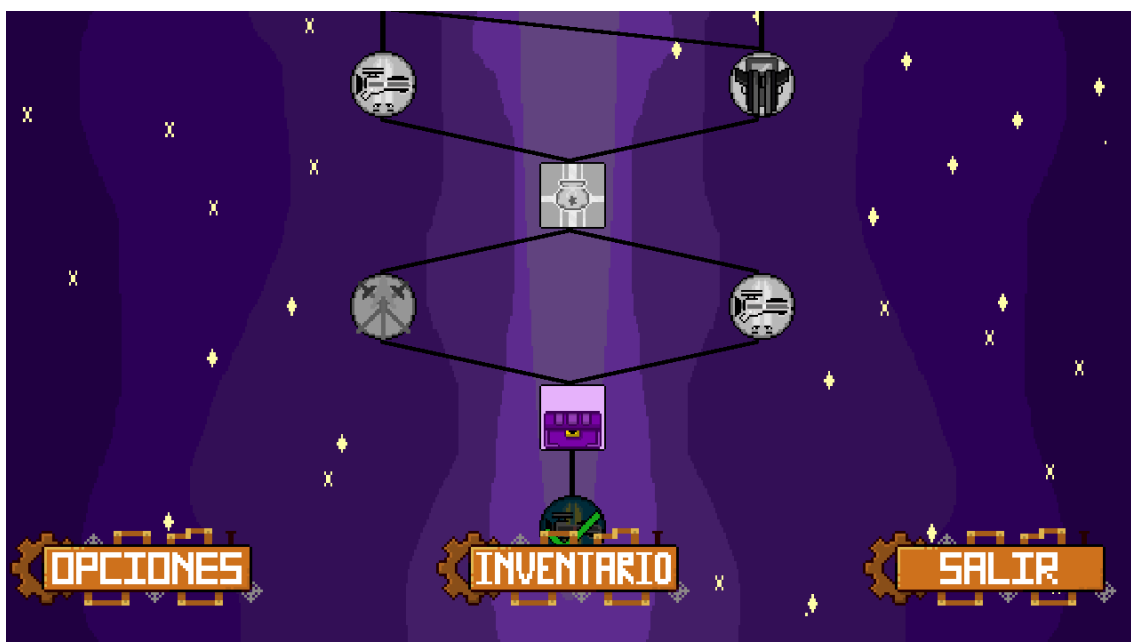
4. Tutorial

Al darle al botón de *JUGAR* entraremos al tutorial donde se explicarán los conocimientos básicos para poder disfrutar del juego.



5. Bucle de juego

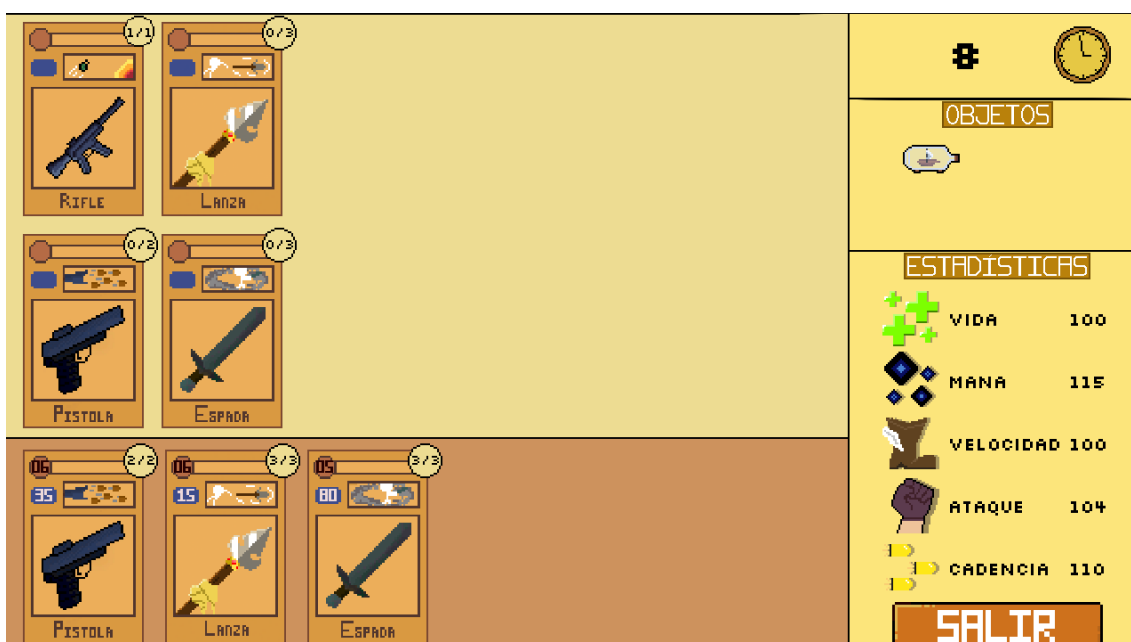
Tras pasarnos el tutorial, se generará un mapa aleatorio y se le presentará de la misma manera que en la imagen siguiente. Contiene 3 botones: uno para salir al menú principal, otro del Inventario del jugador y por último, el de opciones.



6. Inventario

En esta sección el jugador podrá observar los objetos encontrados, su cantidad de Tiempo actual (monedas actuales), sus estadísticas ya modificadas por los objetos y gestionar el mazo de juego de cada batalla.

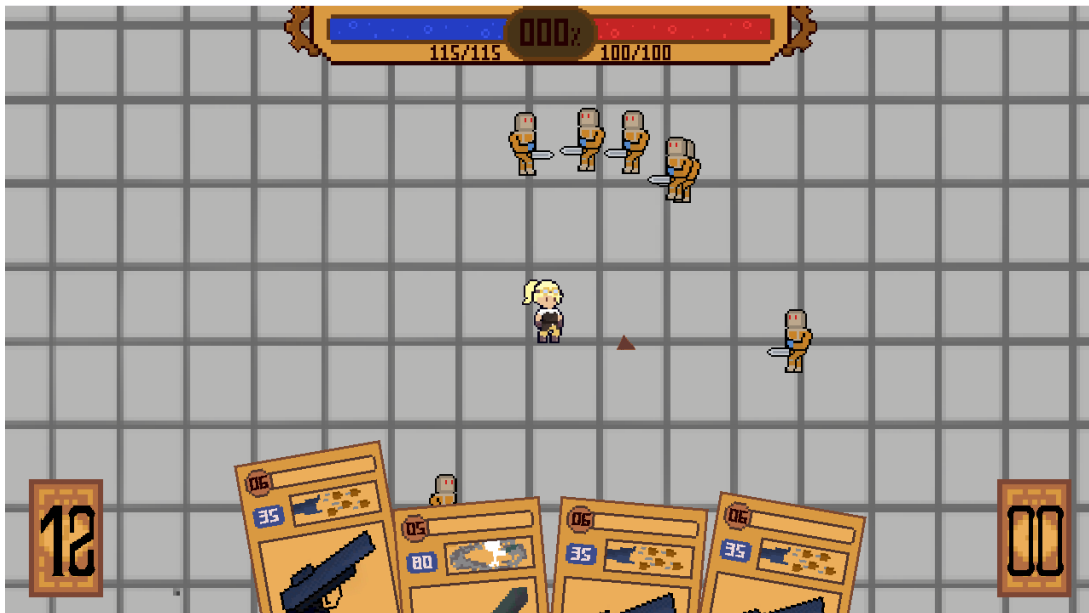
Podemos observar todos los elementos en la siguiente imagen donde la sección amarilla corresponde al inventario y la roja al mazo.



7. 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.



8. Post-Combate

Una pantalla que contiene las estadísticas durante la batalla: los enemigos derrotados, la vida perdida, el tiempo empleado, el dinero obtenido; y la obtención de nuevas cartas.





9. Pausa

El jugador podrá pausar el juego cuando esté en una batalla. En esta pantalla tendrá la oportunidad de reanudar, acceder a las opciones o de salir. El botón de salir permitirá ir al menú principal y guardar el estado de la sesión de juego para que la próxima vez el jugador pueda continuar donde lo dejó.



10. 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 *Tiempo* tiene para poder comprar las cartas. Se podrán seleccionar las cartas para observar sus precios y se podrá clicar sobre el botón de **COMPRAR** para efectuar la acción. Para acabar la fase de compra el jugador ha de clicar sobre el botón de **SALIR**.



11. 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 **SALIR**.





Estadísticas

1. Personaje

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

2. Enemigos

Tanques	
Vida	60
Ataque	Ataque a corta distancia. Harán daño al jugador tanto por contacto como realizando un ataque en una pequeña área delante de él.

Vel. mov	70 unidades de velocidad
Vel. ataq	Lenta
Maná	40
Carga máq.	20
Luchadores	
Vida	30
Ataque	Ataque cuerpo a cuerpo. Harán daño al jugador únicamente por contacto. Fuerza: 20 pts. de salud
Vel. mov	100 unidades de velocidad
Vel. ataq	Rápida
Maná	10
Carga máq.	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

Acceder al siguiente link para observar la tabla de información de las cartas:
https://docs.google.com/document/d/1ATJbsZTfOlwozwCqvrWwWCuKqZEyyLE3iLUeYfmeXqY/edit?usp=share_link

2. Reliquias

Acceder al siguiente link para observar la tabla de información de las reliquias:
https://docs.google.com/spreadsheets/d/17g_rx4EHi-8a6cPFMRmHIR4Y9GMgpnNo/edit?usp=share_link&ouid=104210713025005844659&rtpof=true&sd=true

Arte

1. Estética

Se seguirá una temática principal steampunk en el diseño principal del personaje y de los diferentes HUDs existentes.

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



4. Bocetos



Balanceo

Estas han sido los valores de pulido que se han realizado para las cartas:

- **Espada**
 - Daño de ataque:
20 => 15
 - Tiempo entre disparos:
0.5s => 0.75s
 - Rango:
200 => 120
- **Antorcha**
 - Daño de ataque:
20 => 5
 - Rango:
200 => 120
 - Curación de la habilidad:
5 cada 0.5s => 1 cada 0.2s
- **Lanza**
 - Rango:
100 => 120
- **Gafas Laser**
 - Ataque:
Ahora lanza 2 proyectiles en lugar de 1
 - Daño de ataque:
10 => 5 (para que el daño total se mantenga)
- **Arco**
 - Ataque:
Ahora lanza 3 proyectiles en lugar de 1
 - Daño de ataque:
15 => 7
 - Usos máximos:
12 => 6
 - Tiempo entre disparos:
0.5s => 0.75s
- **Pulga**
 - Daño de ataque:
30 => 20
- **SMG**
 - Daño de ataque:
3 => 5
 - Tiempo entre disparos:
0.3s = 0.2s

- **Rifle**
 - Habilidad
La granada de la habilidad explota antes (2s => 1s)
 - Daño de ataque:
5 => 4 (por bala)
 - Usos máximos:
8 => 6
 - Tiempo entre disparos:
0.8s => 1s
 - Maná:
20 => 25
- **Bláster**
 - Tiempo entre disparos:
0.2s => 0.3s
- **Megáfono**
 - Ataque:
Ahora cada hitbox no se rompe al chocar con un enemigo
 - Daño de ataque:
7 => 5
- **Escudo Antidisturbio**
 - Habilidad:
El escudo se mantiene en el sitio
 - Maná:
10 => 30
- **Hacha Ritual**
 - Daño de ataque
2 => 5
 - Rango:
200 => 120
- **Laser Katana**
 - Daño de habilidad
20 => 5 (Por onda)

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.