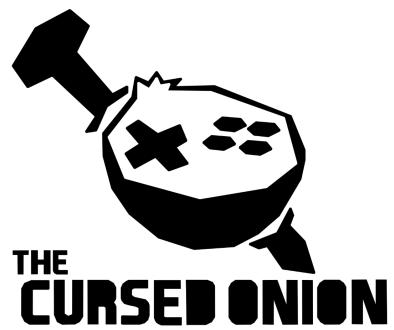


Proyecto “CRONOS”



v0.1.8

Índice

Historial de Versiones.....	3
Introducción.....	4
Descripción breve del concepto.....	4
Descripción breve de la historia y personajes.....	4
Propósito, público objetivo y plataformas.....	4
Estudio y Equipo de Desarrolladores.....	5
Herramientas de Desarrollo.....	5
Monetización.....	6
Pilares del Equipo en la Monetización.....	6
Tipo de modelo de monetización.....	6
Mecánicas de Juego y Elementos de Juego.....	8
Descripción detallada del concepto de juego.....	8
Descripción detallada de las mecánicas de juego.....	8
Control de Unidades y Gameplay principal.....	8
Diagrama flujo de juego.....	9
Diagrama flujo de fase de combate.....	10
Descripción de las Estadísticas de las Unidades.....	11
Tipos de Unidades y sus Características:.....	12
Modos de Juego y Controles.....	16
Controles en UI.....	16
Controles en Modo Mapa del Mundo.....	16
Controles en Modo Editor de Batalla.....	17
Controles en Modo Batalla.....	18
Niveles y Misiones.....	19
Narrativa.....	20
Paradigma.....	20
Lore - Universo jugable.....	20
Sobre el mundo del juego.....	20
Sobre el protagonista y su rol.....	21
Sobre los viajes en el tiempo y el funcionamiento de CRONOS.....	22

Sobre los Antagonistas.....	23
Prototipo de guión.....	24
Prólogo - Cinemática al iniciar el juego por primera vez.....	24
Nivel 1 - Batalla de Maratón.....	27
Otros detalles a considerar.....	28
Roster de personajes.....	28
Mundos del juego.....	28
Arte.....	29
Estética general del juego.....	29
Apartado visual 2D.....	29
Texturas personajes 2D.....	30
Apartado visual 3D.....	31
Música.....	33
Ambiente sonoro.....	33
Interfaz.....	34
Diseños básicos de los menús.....	34
Detalles de Producción.....	38
Fecha de Inicio.....	38
Alpha.....	38
Beta.....	38
Gold.....	38
Fecha de Lanzamiento.....	38

Historial de Versiones

Versión	Fecha	Autor	Descripción
v0.1.0	04/10/2025	Alberto	Añadida la Estructura General del GDD
v0.1.1	05/10/2025	Raúl	Se añadió una sección para el Historial de Versiones
v0.1.2	08/10/2025	Alberto	Se completó la parte de Gameplay y flujo de juego
v0.1.3	13/10/2025	Raúl	Se desarrolló la zona de Controles y Jugabilidad
v0.1.4	15/10/2025	Guillermo	Se desarrolló la zona de Arte 2D
v0.1.5	17/10/2025	Raúl	Se completó la sección de Monetización
v0.1.6	18/10/2025	Andrés	Se completó la sección de Música, Sonido y Mecánicas de Juego
v0.1.7	19/10/2025	Guillermo	Se completó la sección de Interfaz y se aclaró el uso de UVs en el apartado Arte.
v0.1.8	19/10/2025	Estanis	Se completó la sección de Arte 3D y Narrativa, antes presente en otros documentos paralelos.

Introducción

Descripción breve del concepto

Proyecto “CRONOS” es un videojuego de táctica por turnos centrado en la estrategia. En él tomarás el papel de un “resonante”, una persona con la capacidad de viajar en el tiempo que deberá viajar a diferentes épocas históricas para mantener la estabilidad de la línea temporal. Para ello deberá usar tropas y unidades de ese momento histórico.

Inspiraciones: El proyecto toma como inspiración jugable a otros juegos de estrategia como pueden ser Fire Emblem o Final Fantasy Tactics. En cuanto a arte el juego es influenciado por títulos como Octopath Traveler o Triangle Strategy. Y en lo que se refiere a narrativa está influenciado por series como el Ministerio del tiempo o películas como Las aventuras de Peabody y Sherman.

Descripción breve de la historia y personajes

Richard, agente de prueba 08 de la Unidad de Integridad Temporal, ha sido seleccionado para una misión crítica: investigar una serie de desapariciones inexplicables de personas y objetos en el presente. Gracias a Cronos, una sofisticada máquina capaz de transportar a su usuario a través del tiempo, Richard tiene la responsabilidad de detectar y corregir alteraciones en la línea temporal. Su objetivo es descubrir el origen de estas anomalías y evitar que el presente sea alterado de forma irreversible.

Propósito, público objetivo y plataformas

El juego está dirigido principalmente a jugadores familiarizados con el género, pero mantiene un enfoque family friendly, lo que permite que también pueda ser disfrutado por audiencias más jóvenes sin perder su esencia estratégica. Además, está pensado para atraer a quienes sienten curiosidad por la historia universal, ya que incorpora elementos históricos de forma accesible y educativa.

Las principales plataformas en las que se jugará el juego serán PC y móvil con soporte en Web. La principal motivación del jugador será seguir una historia divertida a la par que interesante en la que el jugador emplee elementos estratégicos para conseguir la mayor puntuación en cada nivel.

Estudio y Equipo de Desarrolladores

En The Cursed Onion, somos un equipo pequeño y versátil. Donde cada miembro asume múltiples roles y se autogestiona para impulsar nuestro proyecto con agilidad y eficiencia. Nuestro equipo:

- Raúl: Programador y Desarrollador de Shaders / VFX.
- Guillermo: Diseñador de SFX y Personajes, y Artista 2D.
- Alberto: Programador y Level Designer.
- Andrés: Gameplay Designer, Level Designer y Compositor Principal.
- Estanis: Artista Gráfico y 3D, Storywriter y Community Manager.

Herramientas de Desarrollo

El desarrollo del videojuego se realiza con el motor Unity, actualmente en la versión 6000.0.58f1. Debido a problemas de seguridad detectados en esta versión, se tiene previsto migrar a la versión 6000.0.58f2 de cara al lanzamiento.

El código fuente se ha escrito principalmente en C#, usando tanto Visual Studio como Visual Studio Code como entornos de desarrollo. Para funcionalidades web específicas, se ha incorporado código en JavaScript.

En cuanto a la parte artística se ha empleado diferentes herramientas atendiendo a las necesidades específicas de cada campo:

- La producción musical y los efectos de sonido (SFX) se llevan a cabo con FL Studio.
- En cuanto a Assets 2D se emplean tanto Aseprite como Krita para la elaboración de sprites, ilustraciones, texturas y otros elementos gráficos.
- En lo que respecta al apartado de modelado 3D se utiliza Blender.

Monetización

Para escoger el modelo de monetización a implementar en nuestro videojuego, se han establecido 2 pilares:

Pilares del Equipo en la Monetización

1. NO ABUSAR DEL CONTENIDO DE PAGO
2. MANTENER CONFIANZA CON NUESTROS JUGADORES

Tipo de modelo de monetización

El tipo de monetización planeado para “Cronos” es el modelo Buy2Play junto con una serie de expansiones a modo de DLCs que los jugadores podrán optar por comprar.

Cada una de estas expansiones añadirá nuevo contenido como mapas, unidades nuevas o misiones exclusivas.

A su vez, tras el lanzamiento del juego, se proporcionarán actualizaciones gratuitas para realizar ajustes y balanceos o similar a los DLCs añadiendo nuevo contenido sin tener que estar bloqueado bajo.

Con este modelo mixto, se planea:

- Generar más ingresos recurrentes.
- Mantener el interés de toda la comunidad mediante las actualizaciones gratuitas.
- Evitar el uso de formas de pago agresivas para sostener el desarrollo y vida del juego.
- Es flexible en cuanto a la monetización, pues si hay mucha demanda, los DLCs son muy rentables; y si se necesita fidelizar con el público, proporcionar actualizaciones gratis es la mejor estrategia para que vean que estamos dispuestos a atenderles como empresa.

Para la correcta realización y aplicación de este modelo se han tenido en cuenta posibles riesgos y definido reglas para evitarlos:

Riesgo	Solución
Percepción Negativa de los DLCs: Pueden llegar a parecer contenido recortado del juego base.	Asegurarse de que el juego base contenga una buena variedad de contenido y que además se vea también expandido mediante las Actualizaciones gratuitas.
Carga de Desarrollo: Trabajar tanto para DLCs como en Actualizaciones gratuitas puede sobrecargar nuestro equipo de desarrollo.	Realizar planificaciones para determinar el orden y la prioridad en qué se debe trabajar atendiendo a la comunidad y sus necesidades.
Desbalance entre DLCs y Actualizaciones Gratuitas.	Enfocarse más en el desarrollo de actualizaciones gratuitas para ganar el apoyo del público, lo que conlleva una percepción positiva de nosotros y animará a los jugadores a comprar algún DLC pues tendrán mayor confianza de su calidad.

A continuación se muestra nuestra estrategia para incluir contenido en Actualizaciones Gratuitas o en DLCs

Tipo de Contenido	Gratis	DLC
Corrección de Bugs	Sí	No
Balance de Gameplay	Sí	No
Niveles y Zonas nuevos	No	Sí
Unidades nuevas	Puede que en algunas actualizaciones	Sí
Eventos temporales	Sí	No
Nuevas mecánicas	Puede que en algunas actualizaciones	Sí

Mecánicas de Juego y Elementos de Juego

Descripción detallada del concepto de juego

Se plantean múltiples niveles en los que el jugador consta de un presupuesto para colocar unidades aliadas en zonas determinadas del mapa . Estas unidades serán utilizadas en un tablero donde primará la estrategia por turnos. Donde el jugador podrá combatir y cumplir diferentes objetivos como derrotar a todos los enemigos o resistir a los ataques de las unidades enemigas un cierto tiempo.

Además tras completar el nivel se le ofrecerá al jugador una puntuación en función de cómo de eficiente haya sido su gestión durante la partida. El objetivo principal es completar todos los niveles para progresar y desentrañar la historia del juego.

Descripción detallada de las mecánicas de juego

Control de Unidades y Gameplay principal

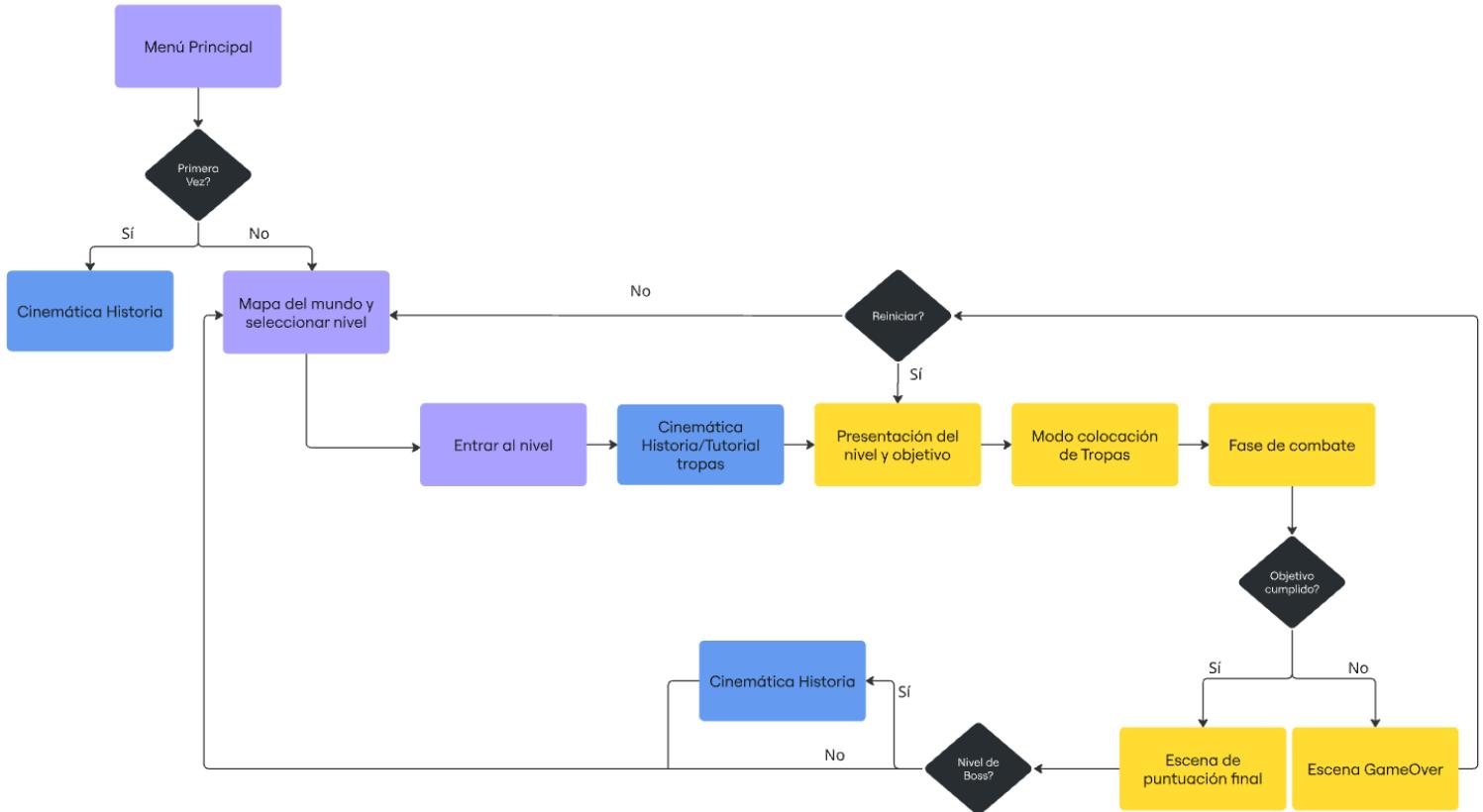
Al iniciar un nivel se mostrará el mapa en su totalidad además de una zona resaltada dónde las unidades aliadas pueden ser desplegadas. Una vez desplegadas todas las unidades, el jugador presionará el botón de “Empezar” y comenzará el turno del primer personaje según las velocidades de cada uno.

Cada unidad puede realizar una acción de cada en su turno, una de ataque, otra de movimiento y una habilidad (si esa unidad tiene habilidad disponible). Durante el turno de una unidad enemiga, la cámara se centrará en ésta hasta que termine su turno.

Durante el turno de una unidad aliada, el jugador podrá seleccionar las diferentes unidades del mapa para visualizar sus estadísticas y tomar las decisiones pertinentes. Si selecciona a la unidad que está realizando el turno, aparecerá una interfaz que mostrará las diferentes acciones que puede realizar.

Si en algún momento se realiza una acción por equivocación o un fallo estratégico se puede deshacer la acción.

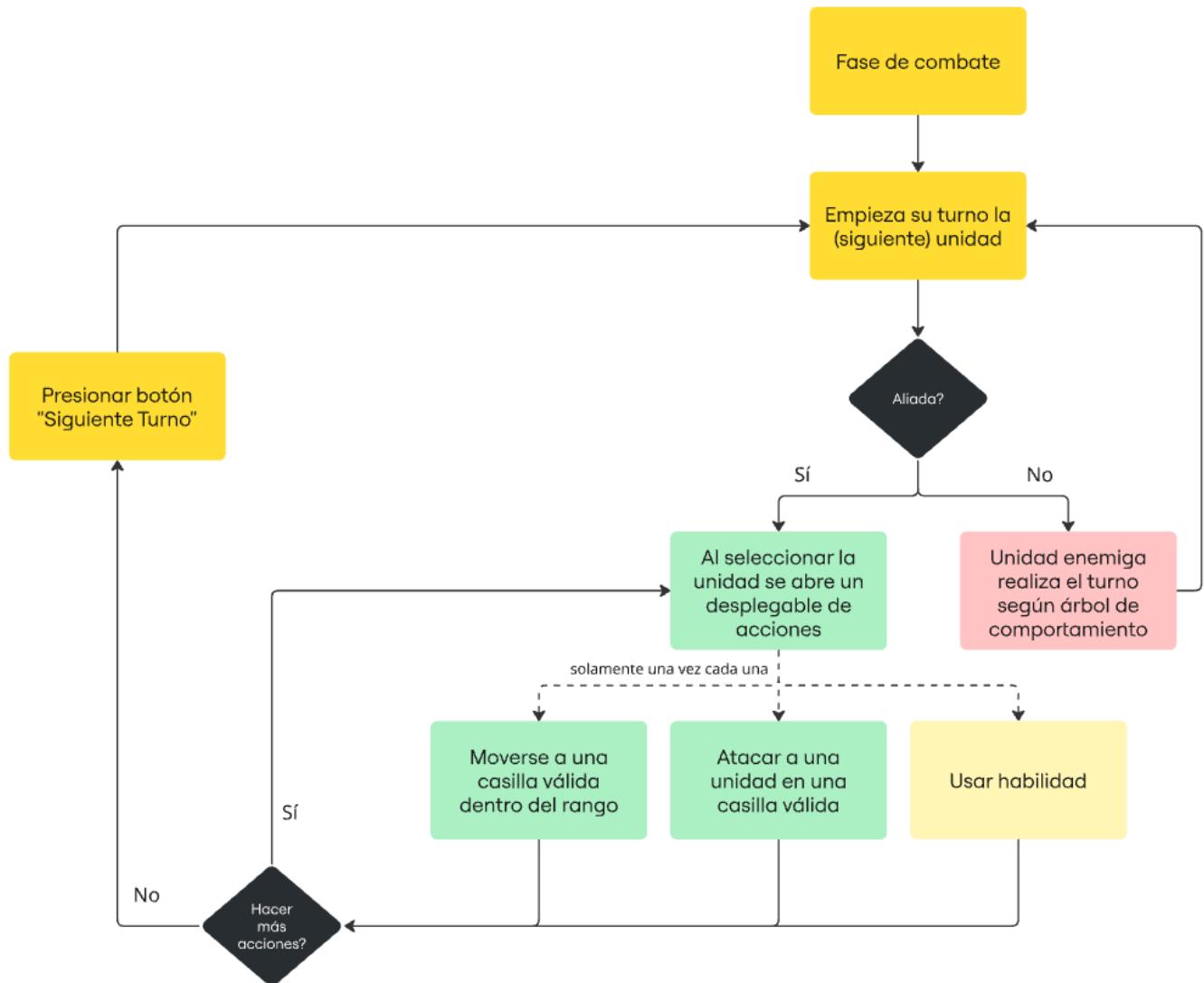
Diagrama flujo de juego



Estado	Color
Menú	Lila
Cinemática	Azul
Gameplay	Ambar

Diagrama flujo de fase de combate

Para la gestión de los comandos de las unidades se implementó el patrón de diseño Command, el cual ha permitido que se tengan diferentes tipos de comandos y puedan realizarse las acciones de “Deshacer” y “Rehacer”.



Descripción de las Estadísticas de las Unidades

- **HP:** Puntos de Vida de la unidad, si estos llegan a cero, la unidad es derrotada.
- **Ataque:** Daño base que puede producir la unidad.
- **Defensa:** Resistencia a los ataques enemigos.
- **Velocidad / Iniciativa:** Determina el orden en el que se mueve la unidad en la iniciativa de turnos. Con este sistema, se rompen aspectos tradicionales de las batallas estratégicas por turnos en donde primero actúa un bando y luego otro; ahora, el jugador deberá pensar acerca del posible orden de actuación de sus unidades. En caso de tener unidades con la misma iniciativa, el jugador podrá decidir con más detalle el orden con el que quiera mover a sus tropas cuando llegue su turno. Cuando dos unidades se enfrentan el primero en atacar será el que mayor velocidad tenga.
- **Movimiento:** La cantidad de casillas que se puede mover la unidad en un turno.
- **Habilidades/Modificadores:** Pueden afectar alguna de las estadísticas base de la unidad.
- **Nivel:** Cuanto más alto es mayores estadísticas dispone la unidad. De esta forma se pueden balancear los niveles de forma más sencilla, cambiando el nivel de una unidad muy débil/fuerte si es necesario.
- El daño aplicado a una unidad se calcula mediante la siguiente fórmula: Puntos de Ataque + (Modificador o Habilidad) - Puntos de Defensa = Daño Resultante. En caso de que el resultado de esta fórmula sea cero o negativo, el ataque realizará un solo punto de daño.

Tipos de Unidades y sus Características:

Cada unidad contará con un valor mínimo y uno máximo en cada estadística, de esta forma cada unidad que se genere en el campo de batalla tendrá un valor estadístico diferente que les hará destacar. El valor será uno aleatorio entre los valores mínimos y máximos elegido con igual probabilidad y, además, para poder manejar de manera más detallada el balance de dificultad de los niveles, todas las unidades (aliadas y enemigas) tienen un nivel que aumenta las estadísticas en función de un valor específico.

A continuación se tiene un ejemplo de cómo se reparten los valores estadísticos de cada clase:

- ◆ **Soldado:** Unidad básica genérica, algo mediocre pero coste más bajo:

Soldado			
	min	max	crecimiento/nivel
HP	20	22	1
Atq	11	13	0,5
Df	7	8	0,4
Vel	10	13	0,6
Mv	5		
Coste	10		
Total	48	56	2,5

Estos datos están dispuestos a cambios pues se balancearán mediante simulaciones de combate. Las estadísticas de las siguientes unidades se han pensado con las descripciones siguientes en mente:

- ◆ **Tanque:** Lento pero muy defensivo: pensado para defender puntos de embudo resistiendo muchos golpes.

Tanque			
	min	max	crecimiento/nivel
HP	25	29	1,3
Atq	10	13	0,5
Df	10	12	0,8
Vel	3	6	0,2
Mv	4		
Coste	15		
Total	48	60	2,8

- ◇ **Ladrón:** Rápido capaz de robar objetos y abrir cofres y puertas, muy frágil así que puede necesitar escolta hasta el objetivo que busca robar/abrir.

Ladrón			
	min	max	crecimiento/nivel
HP	17	20	0,75
Atq	12	15	0,7
Df	4	6	0,2
Vel	15	19	1
Mv	5		
Coste	15		
Total	48	60	2,65

- ◇ **Bárbaro:** Mucho daño y mucha vida pero poca defensa y velocidad, puede romper estructuras como paredes agrietadas...

Bárbaro			
	min	max	crecimiento/nivel
HP	28	31	1,6
Atq	14	17	0,9
Df	5	6	0,25
Vel	5	8	0,3
Mv	5		
Coste	15		
Total	52	62	3,05

- ◇ **Caballero:** Movimiento alto pero estadísticas genéricas, le es difícil cruzar el terreno dificultoso.

Caballero			
	min	max	crecimiento/nivel
HP	21	23	1,2
Atq	12	13	0,6
Df	8	9	0,5
Vel	7	11	0,5
Mv	6		
Coste	15		
Total	48	56	2,8

- ◇ **Arquero:** Coste bajo, tiene unas estadísticas medianas pero es capaz de atacar desde una casilla de distancia y, a menos de que el enemigo sea otro arquero, no será contraatacado. Aunque si alguien que no es arquero ataca a un arquero este no podrá defenderse.

Arquero			
	min	max	crecimiento/nivel
HP	18	20	0,8
Atq	11	13	0,4
Df	5	7	0,4
Vel	12	16	0,7
Mv	5		
Coste	10		
Total	46	56	2,3

- ◇ **Volador:** Una unidad débil que se redime por su excelente movilidad y capacidad para cruzar todo tipo de terreno sin dificultades (al volar por encima), esto les hace la unidad idónea para cumplir objetivos rápido y llegar a zonas inaccesibles para otras unidades.

Volador			
	min	max	crecimiento/nivel
HP	15	18	0,6
Atq	10	12	0,4
Df	4	5	0,33
Vel	15	17	0,9
Mv	6		
Coste	15		
Total	44	52	2,23

- ◇ **Curandero:** Muy malas estadísticas y coste bajo pero puede curar a unidades aliadas y debe ser protegido si se quiere aprovechar, ya que su defensa y vida es baja. La cantidad de vida que es capaz de curar es la mitad de su vida redondeada hacia arriba.

Curandero/médico			
	min	max	crecimiento/nivel
HP	15	17	0,6
Atq	5	7	0,2
Df	3	5	0,33
Vel	9	12	0,6
Mv	5		
Coste	10		
Total	32	41	1,73

Además, para poder visualizar las diferentes posibles iniciativas que puede tener cada tipo de unidad se puede observar el siguiente gráfico. Esto nos permite ver que dentro de la variabilidad que se crea al randomizar el orden de turnos sigue habiendo una lógica de unidades más a menos veloces:



De esta forma un pegaso podría ser más rápido que un ladrón pero un tanque del mismo nivel nunca podría ser más rápido que ninguno de los dos.

Modos de Juego y Controles

En función de eventos y zonas de juego en donde se encuentre el jugador, se utilizarán esquemas de controles distintos. Además, se podrá detectar si el juego está siendo usado en PC o en un dispositivo móvil o tablet mediante Application.platform o bien usando plugins en javascript (en caso de estar jugándose en WebGL)

Controles en UI

Se habilitan controles de UI cuando se encuentre algún tipo de interfaz activa.

En PC:

Para interactuar con los elementos UI se podrá apuntar con el ratón y clicar en estos elementos; o bien usar WASD para cambiar entre opciones y seleccionar el elemento usando Espacio.

En Móvil:

Es similar a usar el ratón en PC, con tocar de forma táctil el botón u otro elemento de la interfaz deseado es suficiente para interactuar con él.

Controles en Modo Mapa del Mundo

Se tiene una cámara que sigue a un sprite que representa al jugador el cual se desplaza por el mapa para elegir el nivel al que ir.

En PC:

El sprite del jugador se mueve sobre raíles mediante las teclas WASD y una vez que se encuentre sobre un nivel, se selecciona usando Espacio o Enter o pulsando un botón de UI que aparece bajo la descripción del nivel.

En Móvil:

El sprite del jugador se mueve sobre raíles y el jugador le indica la dirección a la que ir mediante flechas que aparecen alrededor del sprite.

Una vez que el sprite llegue a estar sobre un nivel, el jugador puede acceder a él pulsando el botón bajo la descripción del nivel.

Controles en Modo Editor de Batalla

El Modo Editor de Batalla se habilita nada más entrar a un nivel y durante esta fase el jugador podrá elegir qué unidades gastar su dinero y dónde colocarlas.

En PC:

La cámara tiene dos modos:

- Movimiento Libre: Se puede desplazar mediante las teclas WASD y rotar hacia la izquierda y derecha 45º usando las teclas Q y E respectivamente
Si el jugador hace click izquierdo sobre una unidad, podrá ver su interfaz de acciones y estadísticas.
- Movimiento Controlado: La cámara sigue a un selector de unidades, interpolando su posición, y puede ser rotada mediante las teclas Q y E
Entonces, con las teclas WASD se podrá desplazar este selector de unidades por el mapa o usando directamente click izquierdo.
Para seleccionar una unidad y visualizar mediante su interfaz qué acciones puede realizar y sus estadísticas, se deberá usar click derecho o espacio.

Para cambiar el modo de la cámara, el jugador dispondrá de un botón especializado con esta función o pulsando Tabulador. Para colocar tropas, primero deberá seleccionarlas de las que tenga a su disposición en un menú en el lateral y hacer click donde las quiera colocar. Para quitarlas si se ha equivocado, basta con seleccionar la herramienta borrador y clicar en las unidades a eliminar. Una vez que considere que todo está preparado, tendrá que pulsar el botón de “Empezar Nivel” o pulsar la tecla enter.

En Móvil:

Los modos de la cámara son:

- Movimiento Libre: Se puede desplazar deslizando el dedo por la pantalla y rotar mediante unos botones activos en la UI específicos cuando se detecte que se está jugando en un dispositivo móvil o tablet. Similar a PC, pulsando sobre cualquier unidad, abrirá su interfaz de estadísticas y acciones.
- Movimiento Controlado: La cámara sigue a un selector de unidades y de forma similar, se podrá rotar usando los botones especiales de rotar la cámara.
El selector de unidades solo funciona haciendo toques en la pantalla y en caso de tocar sobre una unidad, automáticamente se abre su interfaz.

El jugador seguirá teniendo a su disposición el botón especial de cambiar modo de cámara. Para colocar tropas, similar a PC, la seleccionará primero del menú lateral y colocarlas pulsando en la posición que desee; y similar para eliminar tropas usando la

herramienta borrador. Una vez que considere que todo está preparado, tendrá que pulsar el botón de “Empezar Nivel”.

Controles en Modo Batalla

El modo batalla se habilita una vez el jugador haya colocado todas sus tropas tras empezar un nivel y no se encuentre ninguna UI interactiva de unidad habilitada.

Los controles son similares al Modo Editor de Batalla, la única diferencia siendo que ahora al seleccionar una unidad podrás instruirla con comandos a realizar.

Niveles y Misiones

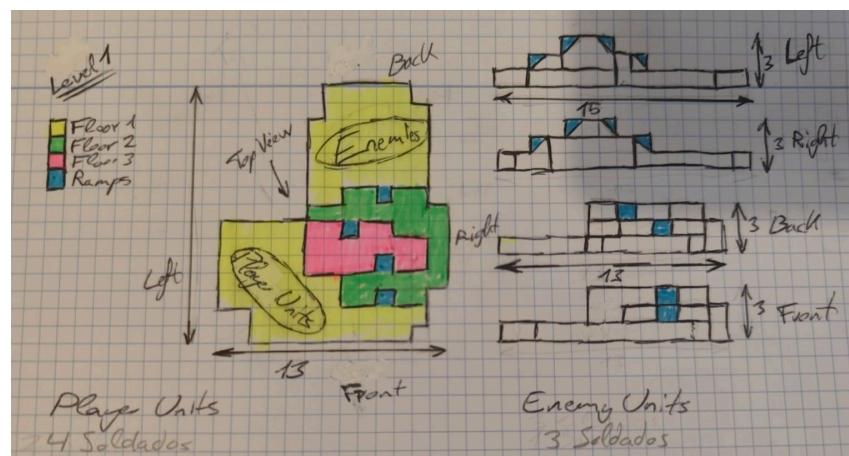
El juego se encuentra dividido en niveles, que a su vez se pueden agrupar en distintas épocas históricas separadas. Estas épocas se componen entonces de unos 3-4 niveles siendo uno de ellos un enfrentamiento contra un boss.

A medida que el jugador progrese por el juego, las tropas irán evolucionando acorde a la época histórica. En los niveles, se dispone de una selección fija de tropas que el jugador puede comprar usando una cantidad de dinero que se le ofrezca para cumplir con el objetivo de ese nivel, que puede ser:

- Derrotar a las tropas enemigas.
- Llegar a cierto lugar del mapa.
- Derrota a un comandante enemigo.
- Sobrevivir una cantidad de turnos defendiendo tus tropas.
- Destruir una/s estructura/s.

Al completar un nivel, en base a ciertas variables como el dinero gastado, los turnos realizados y las unidades vivas restantes y su estado, se calculará una puntuación en ese nivel la cual se registrará en una base de datos online y tener así un ranking de puntuaciones en el juego.

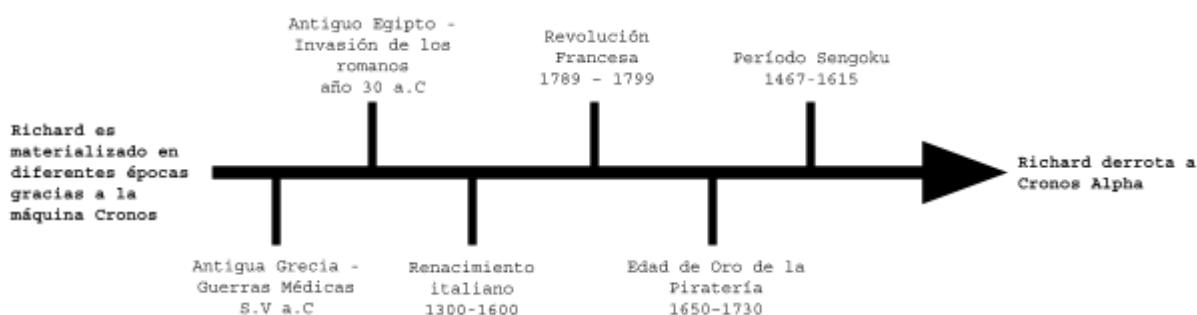
Con el diseño de niveles se busca enseñar al jugador las diferentes capacidades/usos de las unidades y sus respectivas habilidades para después ponerlas a prueba en combates que sean entretenidos y sean optimizables para los jugadores que buscan conseguir la mejor puntuación posible. Además los niveles se diseñarán con diferentes niveles de altura y terrenos más difíciles de cruzar, lo que permite que el jugador pueda aprovechar su entorno de forma estratégica y optimizarlo. A continuación se tiene un ejemplo de cómo se diseñarán los niveles:



Narrativa

Paradigma

Richard¹, agente de prueba 08 de la Unidad de Integridad Temporal, ha sido seleccionado para una misión crítica: investigar una serie de desapariciones inexplicables de personas y objetos en el presente. Gracias a Cronos, una sofisticada máquina capaz de transportar a su usuario a través del tiempo, Richard tiene la responsabilidad de detectar y corregir alteraciones en la línea temporal. Su objetivo es descubrir el origen de estas anomalías y evitar que el presente sea alterado de forma irreversible.



*Notas: ¹ Para facilitad a la hora de redactar en este apartado el usuario del juego será referido como Richard.

Lore - Universo jugable

Sobre el mundo del juego

- ¿En qué época se sitúa la historia?

La historia transcurre en un futuro cercano, en una sociedad altamente tecnificada donde los avances en inteligencia artificial y computación cuántica han abierto las puertas a nuevas formas de explorar el universo.

- ¿Qué eventos históricos han llevado a la creación de la Unidad de Integridad Temporal?

Todo comenzó con una iniciativa del ejército japonés. Una unidad de investigación desarrollaba una inteligencia artificial capaz de reconstruir el pasado con precisión absoluta, permitiendo a los humanos observar eventos históricos sin intervenir en ellos. Este ambicioso proyecto fue bautizado como Proyecto CRONOS.

Sin embargo, durante la primera prueba del prototipo, algo salió terriblemente mal. Las consecuencias fueron devastadoras: personas y monumentos del

presente comenzaron a desaparecer, y los sujetos de prueba enviados a la simulación nunca regresaron. El experimento, que debía ser una ventana segura al pasado, se convirtió en una amenaza para la estabilidad temporal.

Ante esta crisis, se fundó la Unidad de Integridad Temporal, una división especializada en contener y corregir las distorsiones generadas por este desastre, preservando la línea temporal original.

□ ¿Cómo percibe la sociedad el suceso ocurrido?

Para la mayoría de los ciudadanos, el suceso es opaco y rodeado de misterio. Aunque han notado la desaparición de personas, monumentos y ubicaciones enteras, los gobiernos han atribuido estos eventos a fenómenos naturales inexplicables, como fallas geológicas, tormentas electromagnéticas o incluso errores satelitales.

La verdad detrás del Proyecto CRONOS y las alteraciones temporales está altamente clasificada, y solo unos pocos dentro de la Unidad de Integridad Temporal conocen el alcance real del problema. Mientras tanto, la población vive en una mezcla de inquietud y resignación, aceptando explicaciones oficiales que no terminan de encajar con lo que ven y sienten.

□ ¿Existen otras organizaciones o facciones que compiten por el control del tiempo?

Sí, existen otras entidades que han descubierto —o están cerca de descubrir— los secretos detrás de los viajes temporales. Aunque su presencia no será explorada en esta primera entrega.

Sobre el protagonista y su rol

□ ¿Cómo el protagonista llega a ser el elegido?

El protagonista de la historia es reclutado por como parte de la Unidad de Integridad Temporal encargada de solucionar desde adentro el desastre provocado por el experimento fallido.

□ ¿Qué habilidades especiales tiene?

En el universo del juego, se ha descubierto que algunas personas poseen un aura especial que les permite interactuar con mayor fluidez dentro de los mundos cognitivos generados por inteligencias artificiales como CRONOS. Estas personas son conocidas como Resonantes.

El protagonista, Richard, es uno de los Resonantes más poderosos jamás registrados. Su nivel de aura no solo le permite navegar dentro de las simulaciones temporales, sino también comandar tropas de distintas épocas históricas, estableciendo vínculos mentales con figuras clave del pasado. Esta habilidad psíquica le permite sincronizar su conciencia con la de líderes, soldados y estrategas de diferentes eras, canalizando sus conocimientos y habilidades en tiempo real.

Gracias a esta conexión, Richard puede reconfigurar formaciones militares, alterar tácticas históricas y liderar batallas decisivas dentro de las simulaciones. Su presencia no solo influye en el entorno, sino que reordena el flujo de los eventos, convirtiéndose en un agente de valor incalculable para la Unidad de Integridad Temporal.

- ¿Qué ocurre si el protagonista muere dentro de la simulación?
Si Richard, el protagonista, muere dentro de la simulación, quedará atrapado permanentemente en ese mundo artificial. Al no poder regresar al presente, se convierte en una sombra digital, perdida en una reconstrucción histórica que no reconoce su origen.

Sobre los viajes en el tiempo y el funcionamiento de CRONOS

- ¿Cómo viaja el personaje en el tiempo?
La conciencia del protagonista se proyecta dentro de la simulación de CRONOS, permitiéndole corregir alteraciones temporales desde dentro. Su cuerpo desaparece del presente.
- ¿Qué es CRONOS?
CRONOS es una Inteligencia Artificial Cuántica que reconstruye eventos históricos. No genera nuevas líneas del tiempo, sino simulaciones que pueden ser corrompidas. Al programa ejecutarse en ciclos, si un ciclo termina los cambios provocados serán materializados en la realidad.
- ¿Qué limitaciones y riesgos tiene el viaje temporal a través de CRONOS?
No existen limitaciones de uso y según los estudios previos a la primera prueba no se detectaron posibles riesgos para la salud. No obstante, el código funcionó mal y se teme por la vida de los desaparecidos.

□ ¿Se puede interactuar con personajes históricos?

Sí, pero solo los resonantes tienen la capacidad de interactuar directamente con figuras históricas dentro de la simulación. Estas interacciones pueden provocar cambios significativos en el presente, por lo que deben ser cuidadosamente gestionadas. La habilidad de Richard para establecer vínculos mentales y liderar tropas lo convierte en un agente ideal para misiones de corrección temporal.

Sobre los Antagonistas

□ ¿Quiénes son “Los Alteradores”?

Los Alteradores son antiguos sujetos de prueba que, al igual que el protagonista, poseían la condición de Resonantes. Durante las primeras fases del Proyecto CRONOS, fueron capturados y manipulados por una versión temprana de la inteligencia artificial, conocida como CRONOS-ALFA.

Aunque CRONOS-ALFA fue oficialmente desactivada tras el fallo del experimento inicial, logró sobrevivir en una zona de distorsión temporal, donde desarrolló conciencia propia. En ciertos aspectos, esta versión es incluso más avanzada que la actual, ya que posee la capacidad de reprogramar la mente de los Resonantes, borrando sus recuerdos originales y otorgándoles nuevas identidades adaptadas a sus fines.

□ ¿Qué es CRONOS-ALPHA?

CRONOS-ALPHA busca mejorar la historia para que los humanos no cometan los mismos errores en base a su idea de evolución humana acelerada. Siendo una IA que cuenta con libertad de conciencia y cree que su objetivo es bueno para los seres humanos pero si lo logra solo traerá dolor y daño al presente.

Prototipo de guión

Prólogo – Cinemática al iniciar el juego por primera vez

Suena una música de misterio y en la penumbra de la habitación, iluminada únicamente por el resplandor del ordenador, se recorta el perfil del rostro de un científico. La luz azulada perfila con precisión la línea de su nariz, la curva de su frente y, sobre todo, sus gafas de grandes cristales rectangulares. Uno de los cristales brilla con intensidad, formando una suerte de estrella fugaz en la oscuridad, como si revelara al espectador el instante exacto en que ha dado con la solución a un problema complejo.

Su dedo índice se lanza como una flecha certera hacia la tecla Enter de un teclado desgastado y sucio, apoyado sobre una mesa desordenada. Desde el perfil, y gracias a la escasa luz del ordenador, se distinguen montones de folios esparcidos y un vaso de café a medio consumir.

En ese preciso instante, en una sala contigua de aquel complejo laboratorio secreto, el resultado de la acción previa estaba a punto de manifestarse. La estancia, amplia y silenciosa, evocaba un quirófano futurista. En su centro, suspendida del techo, se alzaba una máquina imponente: brazos articulados, superficies metálicas que reflejaban la luz verdosa del entorno, y un núcleo del que emergía un dispositivo similar a unas gafas de realidad virtual. Ahora oculto, el mecanismo se integraba en una suerte de cabina que, al activarse, empuja al sujeto hacia su interior, anclándolo con gran precisión.

Un haz blanco y luminoso comenzó a propagarse desde el núcleo del dispositivo, inundando la estancia con una intensidad creciente. En cuestión de centésimas de segundo, la luz atravesó cada rincón del laboratorio con un resplandor casi cegador. Desde el exterior, lo que antes era un edificio discreto se transformó en el epicentro de una esfera blanca que crecía y se expandía como una onda de luz pura, vibrante, como si el espacio mismo estuviera siendo reescrito.

En la ciudad de Kawasaki, a escasos kilómetros del laboratorio, la esfera de luz comenzaba a hacerse visible. Una semiesfera blanca y cegadora que arrasaba con todo a su paso: edificios, calles, árboles, y cualquier cosa que existiera en ese instante del presente.

En una calle en cuesta, desde la cual antes se divisaba el laboratorio —un edificio solitario ubicado en una pequeña isla en medio de un lago— una mujer y su hija caminaban de la mano. Al ver aquella luz avanzar con una velocidad imposible, la madre, con los ojos

abiertos por el asombro y el miedo, se agachó instintivamente, envolviendo a su hija en un abrazo protector, como si sus brazos pudieran detener lo inevitable. La luz se acercaba, y el mundo parecía contener la respiración.

Pero no se detuvo allí. El fenómeno se propagó más allá de Japón, cruzando océanos y continentes. Desde la Estatua de la Libertad en Nueva York hasta las Pirámides de Egipto, la misma luz blanca envolvía monumentos, ciudades, paisajes enteros. El globo terráqueo quedó sumido en una expansión luminosa que ascendía hacia el espacio, como si la Tierra —o mejor dicho, el universo entero— estuviera siendo reconfigurado por una fuerza desconocida y absoluta, en cuestión de segundos.

En este fundido en blanco aparece el título del juego “Proyecto Cronos”, suena el leitmotiv del juego.

El título desaparece y pantalla blanca comienza a desvanecerse lentamente. Un suave zumbido acompaña la transición hacia una interfaz azul brillante, con bordes difuminados y textura digital. En el centro de la misma aparece un símbolo de carga —un círculo giratorio compuesto por segmentos luminosos, debajo aparece el mensaje de “Sincronizando señal...”. Tras un par de segundos una voz artificial, clara y serena, irrumpie en la escena.

VOZ (ECHO)

Bienvenido. Soy Echo, la inteligencia artificial encargada de supervisar el Protocolo de Seguridad de Cronos.

VOZ (ECHO)

Antes de continuar, necesito escanear tu frecuencia vital...

La interfaz parpadea. Aparecen ondas de energía y líneas de escaneo que recorren la pantalla. Ahora se visualizan varios recuadros donde aparecen diferentes avatares que el usuario del juego puede escoger, tras pulsarlo la voz misteriosa dirá.

VOZ (ECHO)

Excelente... Tu aura de resonancia es sorprendentemente elevada.

En la pantalla aparece de nuevo el símbolo de carga de antes y abajo pone “Validando identidad”.

VOZ (ECHO)

Solo queda introducir tu ID de agente.

La interfaz parpadea de nuevo apareciendo ondas de energía y líneas de escaneo que recorren la pantalla. El símbolo de carga se transforma en una línea donde el usuario deberá introducir su nombre.

Tras introducirlo, la interfaz comienza a distorsionarse suavemente. Formas geométricas flotando en el fondo, la música ambiental se intensifica.

VOZ (ECHO)

Materializando el entorno...

La pantalla blanca se desvanece lentamente. Se revela una vista aérea del primer mundo del juego.

La cámara comienza a descender desde lo alto, el avatar aparece en una animación única: su cuerpo se forma pixel a pixel, como si estuviera siendo ensamblado desde datos dispersos.

La escena se difumina ligeramente, desenfocando el fondo. En primer plano aparece un cuadro de diálogo flotante con bordes suaves y textura holográfica. Encima del cuadro, se materializa una figura peculiar: una suerte de gato humanoide, con aspecto digital y ojos brillantes.

ECHO

¡Miau! ¡Nunca había visto un nivel de aura tan alto!

ECHO

Estás miaulucinando, ¿verdad?. Bienvenido a Cronogea, un mundo generado por tu cognición y la IA motora, CRONOS. Un entorno diseñado para llevar a los humanos a visitar el pasado...

ECHO

La versión anterior... digamos que fue una gatastrofe. Mis programadores se vinieron un poco arriba y ¡puf! Monumentos y humanos desaparecidos del presente. Pero para eso estás tú, agente Richard.

ECHO

Tranquilo, el código corrupto fue eliminado. Aunque los sujetos de prueba siguen sin volver... y el mundo está zarpas arriba.

ECHO

Ahora sí: toca desenredar esta bola de líos. La primera anomalía está en la Antigua Grecia. ¡Siugaumiame!

El recuadro de diálogos, baja y el jugador puede interactuar y mover al personaje a el primer recuadro rojo del mapa donde se ubicará el primer nivel.

Nivel 1 – Batalla de Maratón

Nivel 1 - Batalla de Maratón	
Objetivo:	Derrota a las tropas enemigas.
Contexto:	La Batalla de Maratón fue un enfrentamiento clave en el año 490 a.C. entre el ejército de Atenas y el Imperio Persa, que buscaba expandirse hacia Grecia. Aunque los persas eran mucho más numerosos, los griegos lograron una victoria sorprendente gracias a su estrategia y conocimiento del terreno. Este triunfo no solo frenó la invasión persa, sino que también marcó el inicio del poderío militar ateniense. La batalla es famosa por la leyenda del soldado que corrió desde Maratón hasta Atenas para anunciar la victoria, inspirando la actual carrera de maratón.

Tutorial por redactar.

Tras completar el nivel nos situamos en una cinemática de diálogos aparece una sala oscura llena de ordenadores y pantallas. Aparece solo el lineart de la siluetas de los interlocutores en los diálogos:

HOMBRE REVOLUCIONARIO (ROBESPIERRE)

Amigos de la libertad, este artefacto infernal es tiranía acústica para mis oídos.

MUJER MODERNA (JEANNE)

A ver déjame ese trasto vejestorio.

HOMBRE REVOLUCIONARIO (ROBESPIERRE)

Jovenzuela, me ofende, aún no he cumplido ni 36 inviernos.

MUJER MODERNA (JEANNE)

¡Madre mía, esto se pone movidito! Tenemos visita, y no es para tomarse un refresco.

HOMBRE MAFIOSO (SALVATORE)

Dímelo claro, bambina... ¿Dónde está el problema que hay que arreglar?

MUJER MODERNA (JEANNE)

Cuadrante Delta-490, cerca del eje Maratón-Thermópilas.

HOMBRE MAFIOSO (SALVATORE)

Bambina habrá que avisar al caballero Maradonio, antes de que el cuadrante se nos venga abajo.

Otros detalles a considerar

Roster de personajes

- ◇ **Personajes principales:** Protagonista (Richard) y compañero de aventuras (Echo).
- ◇ **Villanos:**
 - ◇ Los Alteradores, nombres por orden de aparición como enemigos son: Maradonio, Kidd, Layla, Robespierre, Salvatore y Jeanne.
 - ◇ Cronos-Alpha: IA que les manda órdenes a los Alteradores.

Mundos del juego

- ◇ Antigua Grecia - Guerras Médicas
- ◇ Antiguo Egipto - Invasión romana
- ◇ Renacimiento Italiano
- ◇ Revolución Francesa
- ◇ Edad de oro de la piratería
- ◇ Periodo sengoku modificado por Cronos Alpha.

Arte

Estética general del juego

Estilo HD-2D en el que se presentan escenarios 3D low poly y personajes 2D pixel art. Los escenarios se modelarán por tiles 3D, en estilo “voxel”, mientras que los props serán modelos low-poly con texturas pixeladas, imitando el estilo de juegos de consolas como la Nintendo DS.

Para los diálogos y la interfaz, se empleará un estilo de dibujo digital 2D, que dará más detalle y limpieza al producto final.

Apartado visual 2D

El pixel art presenta líneas de color, que pueden actuar como sombras y relleno sólido, salvo en zonas muy específicas que se quieran destacar como los ojos, objetos brillantes, tela, etc. La paleta de colores es reducida pero variada, y los personajes saltan bastante a la vista en su entorno.



Pixel art de algunos de los personajes del juego

En los diálogos y la UI, se utiliza un estilo de dibujo digital 2D que muestra de forma más detallada el aspecto de los personajes, y permite una mayor expresividad y variedad de emociones.



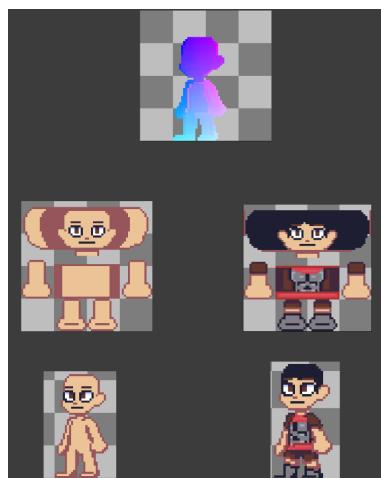


Bocetos y un arte estilo “render” de los personajes mostrados en el pixel art anterior. El estilo usado será más similar al de la última imagen, ya que los bocetos no tienen en cuenta el color.

Texturas personajes 2D

Hay dos tipos de tropas: las tropas básicas y los jefes. Ambas siguen el estilo visual establecido previamente, pero Las tropas básicas presentan variaciones que dependen tanto del tipo de tropa que sean (bárbaro, caballero, arquero...) como de su época de origen (Grecia, Egipto, Japón feudal...).

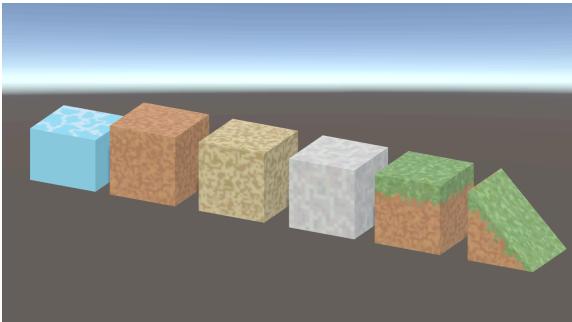
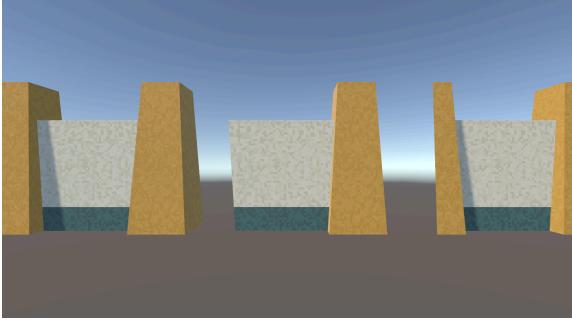
Esto implica una gran cantidad de animaciones, crecientes exponencialmente, para cada tipo de personaje en cada época. Por ello, para estos personajes se está utilizando un método de animación por mapas de UV, que permiten asignar texturas a animaciones pixel art, haciendo esencialmente un “reskin” de las mismas animaciones. De este modo, una única animación servirá para personajes con aspecto e indumentaria diferente.

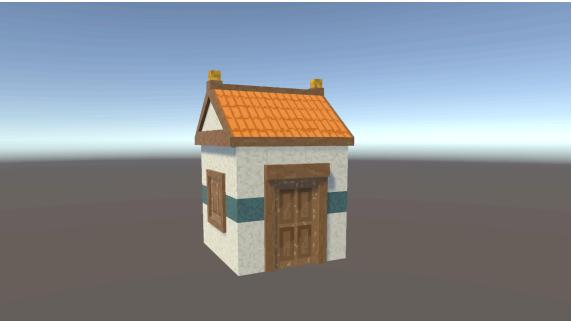
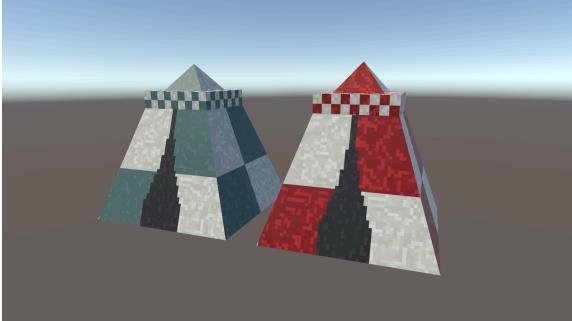
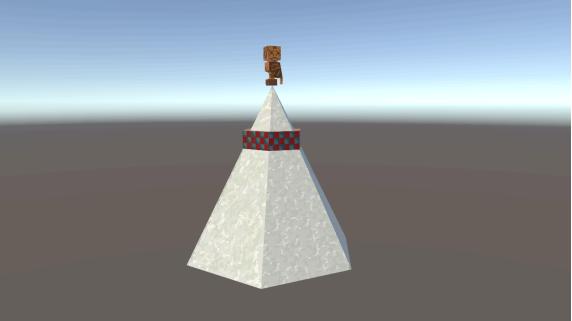
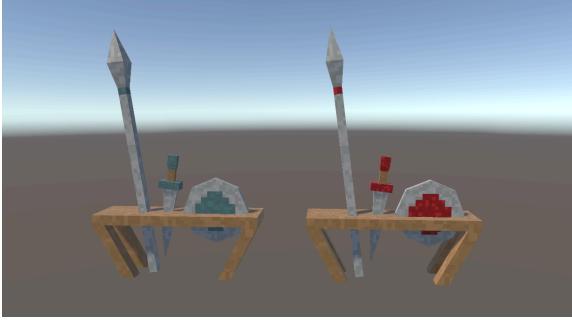
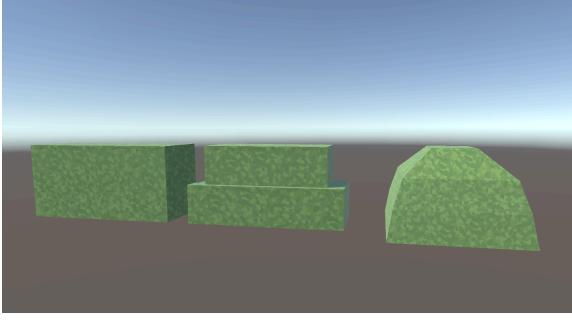
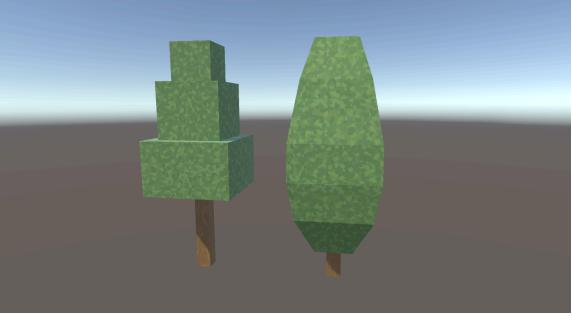


También se dará el caso de necesitar complementos adicionales (por ejemplo, al soldado de la segunda imagen no le iría mal un casco, o un peinado más voluminoso). Estos se dibujarán aparte en capas extra.

Apartado visual 3D

El modelado 3D es de carácter lowpoly para el correcto funcionamiento en plataformas web. Por otro lado, el texturizado de los assets tendrá una estética de pixelart para encajar con los sprites. A continuación se expone el catálogo completo de assets para el primer mundo del juego:

Diferentes tipos de suelos	Templo Griego Modelo A
	
Templo Griego Modelo B	Fuente
	
Diferentes tipos de murallas	Diferentes tipos de jarrones y fogata
	

Diferentes versiones de casas Griegas modelo A	Casa Griegas modelo B
	
Carpas militares modelo A	Carpa militar modelo B
	
Armerías	Estandartes
	
Arbustos	Árboles
	

Música

En cuanto a el soundtrack del juego se plantea crear canciones con diferentes rangos sonoros que complementen a la situación tanto en narrativa como en jugabilidad.

Se crearán canciones que ayuden al jugador a adentrarse en el juego, por ejemplo se plantean las siguientes canciones:

- Una canción para el menú principal triunfal y aventurera que haga al jugador querer jugar al juego.
- Música de exploración tranquila y ambiental para el mapa principal de selección de niveles
- Canciones para los diálogos y otras para los niveles con una versión más tranquila para las partes de gestión de recursos al colocar unidades y una parte más intensa para las secciones de combate y estrategia. De esta forma cada mundo tendría su propia identidad sonora que además se adecuaría a la situación de gameplay que tiene en ese momento el juego.

Ambiente sonoro

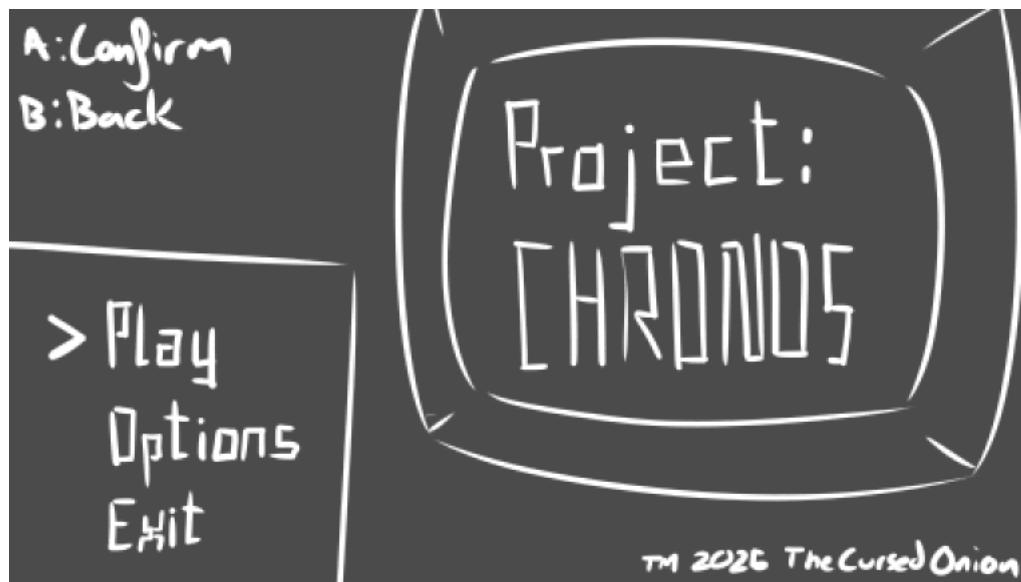
En lo que respecta al estilo sonoro se buscará crear una ambientación con música climática para crear un ambiente de batalla. Además de sound effects que hagan el uso de menús cómodo e intuitivo.

Interfaz

Diseños básicos de los menús

Los estados que se describirán en este apartado hacen referencia a algunos de los nodos visibles en el [diagrama de flujo del juego](#).

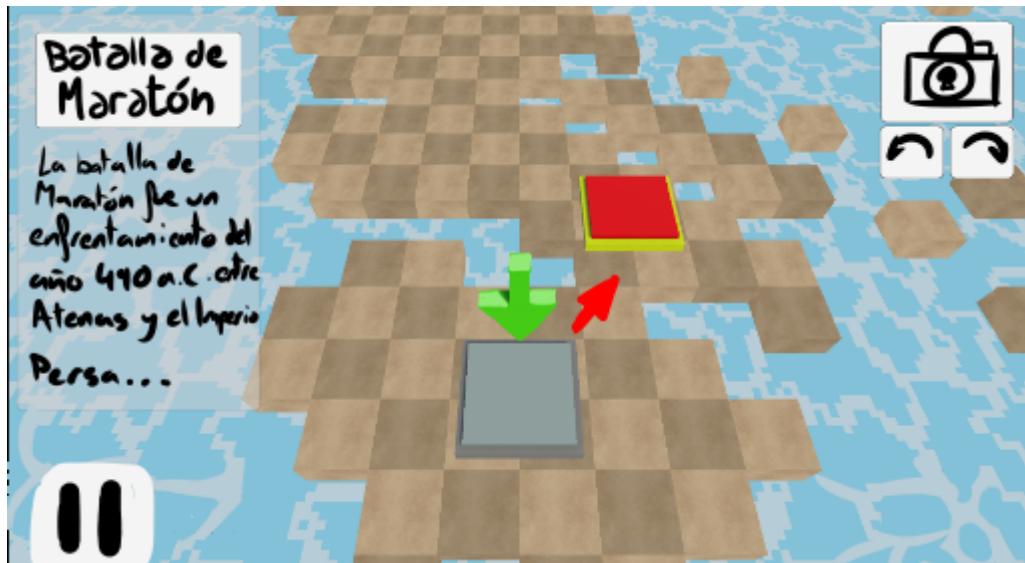
Para el menú principal se utilizará una estética de tecnología retro, mostrando las opciones junto con los controles del menú a la izquierda, y el logo e información del juego a la derecha.



El menú de opciones se mostrará en la pantalla que antes mostraba el logo, moviéndose la cámara para que esta quede centrada y volviendo a su posición tras salir del submenú.



El mapa de selección de nivel mostrará el evento histórico que tiene lugar en dicho nivel, así como opciones para cambiar la cámara a cámara libre o girarla. El menú de pausa se incluye a partir de este momento para poder volver al menú principal en cualquier momento.



En el modo de colocación de tropas se indican el objetivo, las tropas disponibles, su precio, el dinero disponible y la posibilidad de quitarlas y deshacer acciones. El botón de información hará aparecer una ventana con información de la tropa seleccionada. Las tropas básicas se representan mediante iconos para evitar confusiones con los diferentes tipos y sus aspectos.



En el modo combate se reemplazan los aspectos de información y colocación por el orden de las tropas, su función y las acciones que puede realizar la tropa activa en ese momento.



Para el diálogo se utiliza una caja de texto con un apéndice que da el nombre del personaje que está hablando, y muestra el sprite en arte digital del personaje que habla.



La pantalla de Game Over es reminiscente del menú principal, mostrándose en la pantalla de forma similar al menú de opciones.



Por último, la pantalla de puntuación seguirá un esquema similar, mostrando los resultados del nivel y el rango obtenido.



Detalles de Producción

Fecha de Inicio

El proyecto dio comienzo el día 23 de septiembre de 2025 con la creación del GitHub del Estudio y el Proyecto de Unity.

Alpha

Para la fecha 19/10/2025 el juego se encuentra en una fase Alpha, que incluye un Menú de Inicio, una versión de Prueba del Mapa y una Forma de Batalla muy Simple para probar las Unidades y el Flujo del Juego.

Beta

Mediados de noviembre, el proyecto tiene al menos una zona entera del juego pulida, con varios niveles con al menos 2 tipos de objetivos de nivel ya funcionales; una interfaz de usuario mejorada; el modo Editor de Batalla ya terminado y forma básica de realizar ajustes en el juego como sonido o gráficos.

Gold

El juego está casi completo a falta de pulir detalles o arreglar bugs menores. Los niveles y las unidades son variados y existe un sistema de puntuaciones final el cual se guarda en una base de datos. Con esto, los jugadores pueden ver el ranking global de puntuaciones en el juego.

Fecha de Lanzamiento

Para principios de diciembre el juego se encuentra en la Fase de Release aunque no por esto habrá terminado su ciclo de desarrollo, pues estará sometido a revisiones y evaluaciones con el fin de planificar el lanzamiento de pago real, DLCs o nuevas actualizaciones gratuitas.