

Timeless GDD

Género

Se trata de un juego de plataformas / aventura que gira entorno de la posibilidad de viajar en el tiempo gracias a una pistola temporal. Consta de un mapa del mundo en el cual se viaja de un nivel a otro. También combina scroll lateral en los niveles de combate en los que transcurre la historia.

Historia

La historia trata sobre un hombre (el protagonista) al que se le encomienda la misión de devolver la pistola temporal al templo sagrado del que ha sido robada. Durante su viaje tendrá que salvar pueblos y aldeas de los enemigos que quieren controlar el tiempo a su antojo. Finalmente el personaje principal intenta devolver la pistola al templo y se encuentra con el boss final. Cuando no puede vencerlo viaja atrás en el tiempo para encomendarse a sí mismo la misión con la esperanza de que pueda completarla.

Mecánicas

Durante el desarrollo de la historia el personaje ira obteniendo armas que dependerán del tiempo en el que se encuentre y cuanto haya avanzado en la historia.

Habrà 3 tiempos de juego: pasado, presente y futuro, entre los cuales el jugador podrá viajar a través de los distintos niveles gracias a la pistola temporal.

Los enemigos que se encuentre en los niveles trataran de matarlo usando armas características de cada época (arcos, espadas, pistolas, sables laser...).

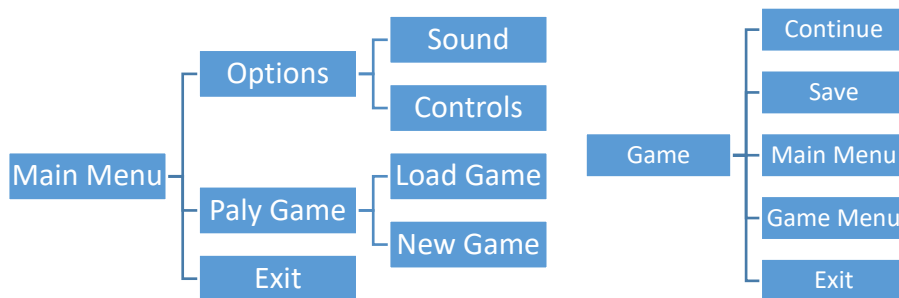
El mapa del mundo servirá únicamente para moverse entre niveles, no tendrá enemigos.

El personaje se defenderá esquivando los ataques enemigos así como atacándoles una vez consigue las armas necesarias. Tendrá como objetivo completar el nivel saltando plataformas y en algún momento requerirá de saltar a otro tiempo para poder continuar. Esta mecánica se introducirá a medida que avance la historia.

Controles

Los controles funcionarán de forma diferente en el mapa del mundo, en los niveles y en los menús:

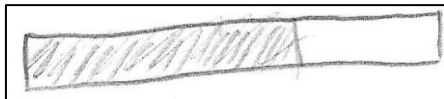
- En el mapa del mundo las teclas W A S D servirán para moverse por el plano para arriba, izquierda, abajo y derecha respectivamente.
- En los niveles la función de las teclas A y D será la misma pero las teclas W y S servirán para saltar y agacharse respectivamente. También se añaden la tecla Space para accionar el arma seleccionada en la dirección en que se mueve y los números para seleccionar las distintas armas.
- En los menús las teclas W y S servirán para resaltar las distintas opciones y la tecla Enter para seleccionarlas. Tanto en el mapa como en los niveles la tecla Esc servirá para abrir el menú de pausa y dentro de este, esta tecla servirá para volver al juego.



Elementos visuales

HUD

- Barra de vida:

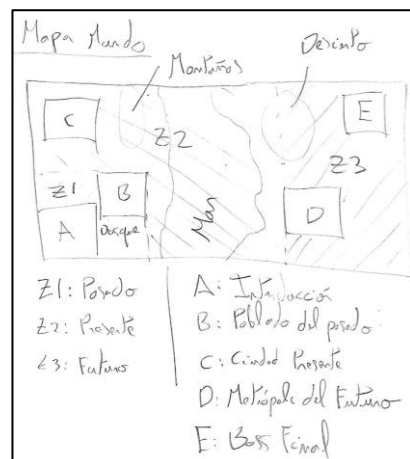


- Inventario:

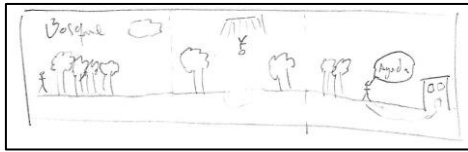


Escenarios

- Mapa del mundo: el mapa consta de 3 zonas diferentes (Z1, Z2, Z3) en las que cada una se representa en un tiempo diferente. El personaje en ningún momento ve el cambio entre 2 zonas y solo puede cruzar a través de un nivel.



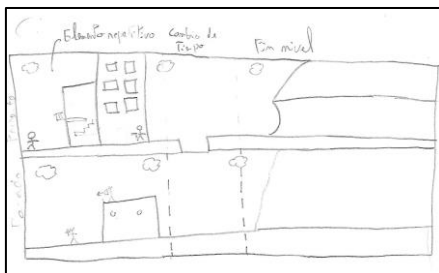
- Nivel A: En este nivel se explica el principio de la historia y consta de poca jugabilidad.



- Nivel B: Se trata del primer poblado ambientado en el pasado. Se utiliza el interior de algunos edificios como distintas plataformas. Los enemigos utilizan armas de la época.

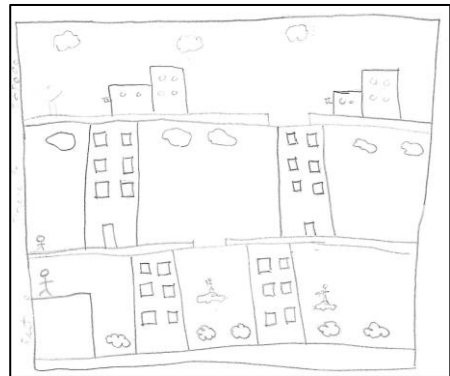


- Nivel C: El jugador ha obtenido la habilidad de viajar al presente. Se utiliza la misma mecánica que en el nivel anterior añadiendo la necesidad de cambiar de tiempo cuando no sea posible superar ciertos obstáculos.

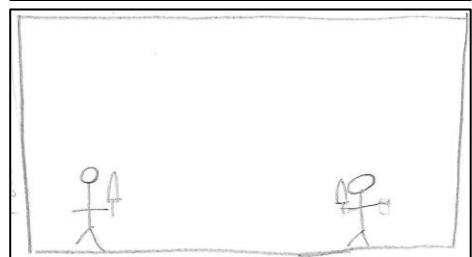
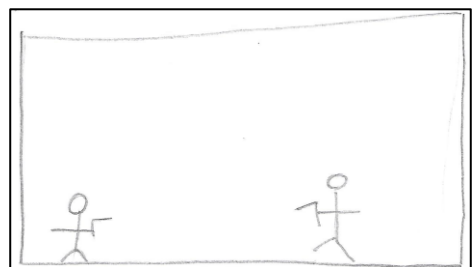
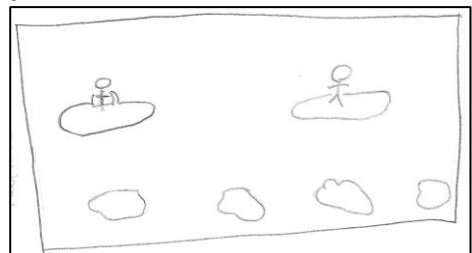


- Nivel D: El jugador ya puede viajar al futuro. En este futuro las plataformas son vehículos voladores, entre los cuales es necesario ir saltando para avanzar, en ciertos momentos será necesario cambiar de tiempo por

manca de vehículos disponibles.

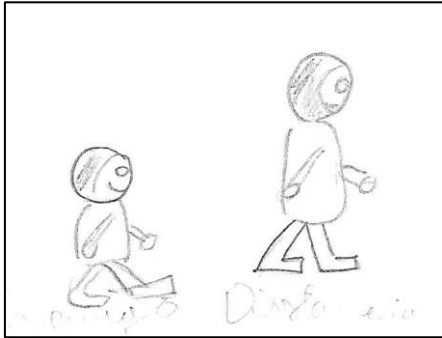


- Nivel E: Este nivel es la batalla contra el boss final. Para derrotarlo, será necesario ir retrocediendo en el tiempo a medida que la vida de este va disminuyendo.

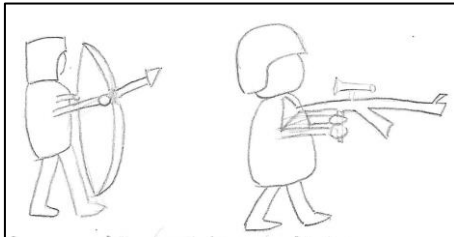


Personajes

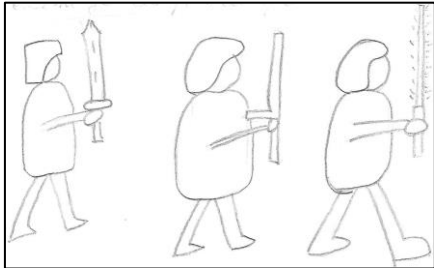
- Principal:



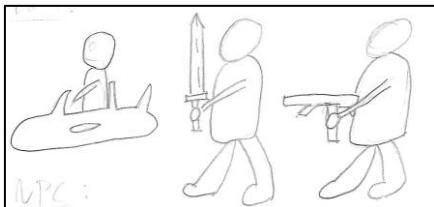
- Enemigo a distancia:



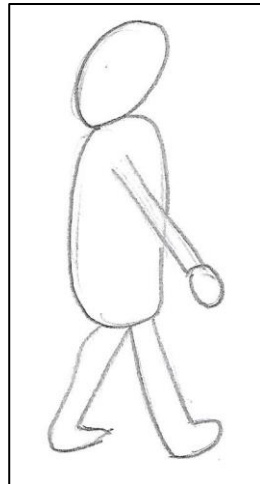
- Enemigo cuerpo a cuerpo:



- Boss final:

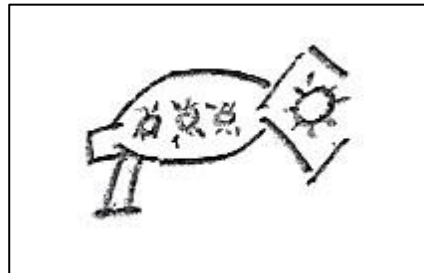


- NPC:

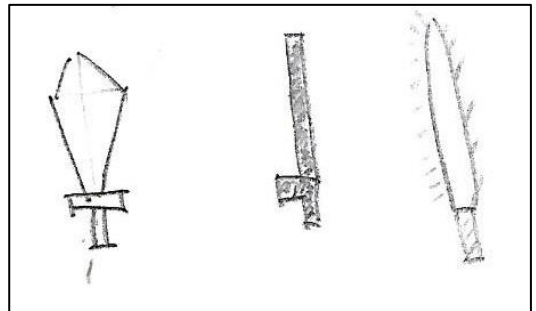


Armas

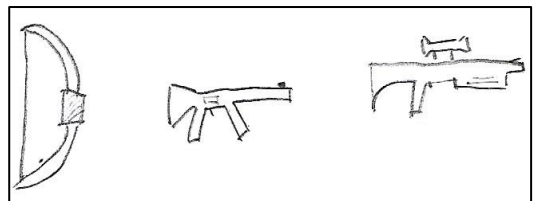
- Time gun:



- Armas cuerpo a cuerpo:



- Armas a distancia:



Sonido

Durante el transcurso del juego sonará una música de fondo que pretende ambientar los distintos niveles del juego. Cuando el jugador se encuentre con las distintas batallas con los bosses sonará una música característica.

Las distintas acciones del menú tendrán un sonido característico. Marcar opción, seleccionar, guardar...

Observaciones

Puesto que este proyecto es muy ambicioso y extenso, definimos ciertos aspectos prioritarios como base de un juego final en el caso de no tener tiempo de hacer el juego tal y como nos lo imaginamos.

Lo más importante de un videojuego siempre es la jugabilidad por eso creemos que es necesario crear primero los niveles jugables antes que la historia o el mapa del mundo. Creemos que estos serían los puntos en orden de importancia:

1. Niveles jugables (B, C, D, E).
2. Historia incluyendo el nivel A.
3. Menú.
4. Mapa del mundo.
5. Ampliar los niveles jugables.