

Time Kollapsed

1. Información Básica

Título : Time Kollapsed
Lema : No dejes que el tiempo se pierda (*Don't let time get wasted*)
Género : Aventura, Sigilo
Plataforma/s : PC, PS4, PS5
Audiencia Objetivo : +12

2. Descripción

Time Kollapsed es un juego de sigilo en tercera persona donde el jugador encarna a un espía a través del tiempo que tratará de recuperar la historia de la humanidad que ha sido alterada por la maléfica Inteligencia Artificial: Kollaps.

En el juego habrá que completar distintas misiones de infiltración o neutralización de enemigos, alternando entre varias épocas de la historia. Para ello, el jugador contará con habilidades que le permitirán alterar el tiempo a su favor.

3. Ambientación

CLASS OF SERVICE	AGENCIA CID	SYMBOLS
This is a fast message unless its deferred character is indicated by the proper symbol.	TELEGRAMA	DL = Day Letter
	W.E. MARSHALL	NL = Night Letter
		IL = International Letter Telegram

This time shown in the date line on domestic telegrams is LOCAL TIME at point of origin. Time of receipt is LOCAL TIME at point of destination.

Agente Nutriez, se ha decodificado un mensaje de la perversa IA Kollaps con la siguiente información:

2320d09fd0b5d180d0b2d0b8d187d0bdd0b0d18f20d0b8d0bdd181d182d180d183d0ba d186d0b8d18f0a233e20d0a2d0b5d0bcd0b03a20d093d0b0d0b920d0aed0bbd0b8d0b9 20d0a6d0b5d0b7d0b0d180d18c0a233e20d097d0b0d0bad0b0d0b73a20d0a3d0b4d0b0 d0bbd0b8d182d18c20d182d0b5d0bcd183	Transcripción Completada: # Instrucción primaria # > Sujeto: Gaius Iulius Caesar # > Orden: Eliminar Sujeto
--	---

Nuestra Base de Datos Atemporal (Timeless DataBase <TDB>) ha detectado una distorsión de grado 5 alrededor del año 65 antes de la era común. El sujeto debía de ser alguien relevante en la línea temporal. Tu misión es hallarlo antes que los Suplantadores (Almpersonators) de Kollaps, restaurar la línea Alpha y proteger el devenir de la historia.

THE COMPANY WILL APPRECIATE SUGGESTIONS FROM ITS PATRONS CONCERNING ITS SERVICE

4. Mecánicas Principales

- **Distorsión temporal:** Barra de progreso que mide las alteraciones temporales. Cuando se alcanza el máximo se bloquea el uso de habilidades del jugador. Esta distorsión es bastante limitada por lo que el jugador debe gestionar bien el uso de las habilidades.
- **Habilidades Temporales:** Cada habilidad genera una determinada *distorsión* temporal. Las habilidades son:
 - **Radar (Mapa del Merodeador):** Permite localizar al objetivo y a los enemigos. Este elemento también indica los pasos que van a seguir los enemigos en el futuro. Genera poca *distorsión*.
 - **Pausa:** Permite parar el tiempo en el nivel excepto para el jugador, que puede avanzar sin que le detecten. Genera mucha *distorsión*.
 - **Deterioro:** Permite deteriorar un elemento (Ej. madera) avanzándolo en el tiempo. Esto provoca: atajos, distracciones y trampas para el enemigo. Genera *distorsión*.
 - **Clon:** Permite grabar el recorrido del jugador unos segundos para crear un señuelo que se moverá imitando ese recorrido. Genera *distorsión*.
- **Anacronismos:** Visualmente son elementos que no concuerdan con el escenario/línea temporal (oopart). El jugador puede interactuar con ellos para reducir la *distorsión*. Pueden ser más evidentes u ocultos.
- **Sigilo:** Uso de coberturas, obstáculos del nivel, habilidades del jugador o atajos del escenario para evitar la detección de los enemigos. Correr alertará a los enemigos próximos.
- **Enemigos:** Los únicos enemigos del personaje son IAs humanoides. Irán mimetizados como humanos de la época, pero portarán un elemento distintivo para ser fácilmente identificados por el jugador.
 - **Vigilancia:** Mecánica de detección de los enemigos. Una vez que localizan al personaje tratarán de neutralizarlo (Fin de la partida). Si el jugador se oculta de su línea de visión durante un tiempo vuelven a su estado normal.
 - **Noqueo:** A los enemigos se les puede noquear por detrás si el jugador no ha sido detectado.
- **Objetivos:** El jugador tendrá misiones que completar a lo largo del juego. Estas misiones pueden consistir en salvar a cierto personaje neutralizando a los enemigos o hacer entrega de información relevante para la historia infiltrándose en lugares, entre otros.

5. Referencias

1. **Saga Arenas del Tiempo** (Ubisoft, 2003-2005): Ideas de alteración temporal.
2. **Assassin's Creed** (Ubisoft, 2007): Cambiar de época, énfasis en el sigilo, sistema de distorsión temporal.
3. **Gears of War** (Epic Games, 2006): Sistema de cámara, coberturas.



4. **Saga Hitman** (IO Interactive, 2000-2018): Mecánicas de sigilo y misiones de infiltración.



5. **Dishonored** (Arkane Studios, 2007): Estilo artístico.



6. **Ministerio del Tiempo** (TVE, 2015-2020): Organismo nacional de protección del tiempo.

6. Mood Board

