# 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

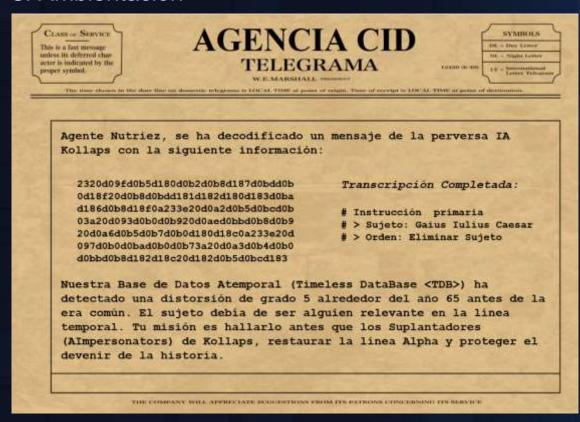
Audiencia Objetivo : +12

## 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



## 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

