

b. Visión del juego

Fix time tratará de sumirnos en una aventura donde el personaje intentará reparar un gran reloj... y de alguna manera, descubrir su pasado.

- **b.1 Introducción del juego**

FixTime es un juego de plataforma con un toque de puzzle

- **b.2 Sinopsis del juego**

El juego intenta sumir al jugador en una torre del reloj abandonada, y aparentemente fuera de funcionamiento. El elemento original del juego se basa en el misterio de su personaje y la forma de descubrir su pasado.

El control del personaje se logra con las flechas direccionales y la barra espaciadora.

El juego está ambientado en una torre del reloj situada en una ciudad post apocalíptica. Logra esta sensación desde la estética steampunk lograda en una mezcla de pixelart y 32bits

d. Mecánica del juego

- **d.1 Vista general**

Se trata de un juego de plataforma, con vista lateral y profundidad en sensación de 3d.

- **d.2 Descripción de la mecánica del juego**

El juego tiene cierto tinte de puzzle, debiendo resolver combinaciones de elementos para poder avanzar entre los niveles.

- **d.3 Control**

El personaje puede controlarse a través de las flechas direccionales y la barra espaciadora.

- **e.1 Reglas**

Personaje principal Puede moverse en la pantalla y alcanzar objetos recogibles e interactivables.

Engranajes : podrán ser pickeados y transportados a su correspondiente lugar para intentar poner en funcionamiento el reloj de la torre.

Enemigo: aleatoriamente el enemigo podrá alcanzar al personaje, realentizandolo, y pudiendo petrificar por completo al personaje, lo que ocasionará el fin del juego

- **e.4 Niveles**

Se plantean 3 niveles, los cuales aumentarán de dificultad, permitiendo al jugador solucionar por completo el puzzle del Reloj

- **e.5 Diagrama**

TELODEBO

- **e.7 Características**

f. Personajes

PC: PERSONAJE

Enemigo: impredecible pero no imposible de esquivar

f.1 Diseño de personajes

El personaje principal es un forajido postapocalíptico... es de paso firme y lento.

- **f.2 Enemigos**

El enemigo sin embargo se vuelve impredecible y puede acercarse velozmente al personaje para realentizarlo

-

El forajido llega a un páramo deshabitado, y deberá reparar el reloj de la torre para continuar su viaje

h. El mundo del juego

Se trata de una ciudad post apocalíptica... o no.

- **i.4 Animación**

INTRO: Nuestro personaje camina en un páramo desolado, de repente tropieza con un engranaje. Acto seguido observa a lo lejos una torre del reloj... Se oscurece la pantalla y da inicio el juego

OUTRO: TRAS REPARAR el reloj de la torre, nuestro héroe se da cuenta de que la ciudad no estaba abandonada, sino que el tiempo se había detenido: los colores de la escena cambian, y él se torna del color DE SU ENEMIGO.

Fin del documento de diseño