GDD 2D

Fat Runner

Rocca, Federico

# Sinopsis

Fat Runner es un juego de tipo plataformas.

Se centra en un personaje principal, el cual debe ir recorriendo el mundo para llegar al final de cada nivel.

En el camino encontrará enemigos, ítems de bonus y comida.

Cada uno de los ítems que se vaya encontrando nuestro personaje afectará las cualidades del mismo.

# Mecánicas

El juego se va a centrar en un único personaje, el cual tendrá que ir avanzando por los distintos niveles del juego sumando puntaje a medida que se va avanzando. Tendrá únicamente una vida, la cual será eliminada al momento de tocar un enemigo, quedarse sin stamina o caer al vacío.

La particularidad del personaje será que este tendrá una cantidad de stamina, la cual se irá agotando a medida que el tiempo pase.

A mayor stamina, el personaje se hará más "Gordo", haciendo que sea más lento y le cueste más saltar, pero obteniendo un mayor tiempo de "vida".

Por el contrario, a menor stamina, el personaje correrá más rápido, saltara más alto pero le quedará menos tiempo de "vida" para avanzar por el nivel.

Durante el transcurso del nivel, el personaje se irá encontrando con distintos PowerUps, los cuales aumentaran en un porcentaje la cantidad de stamina (Con todo lo que esto conlleva), la reducirán, o la mantendrán un tiempo sin cambios, dándole al jugador la posibilidad de elegir entre tener más tiempo de vida o poder avanzar más rápido en el nivel.

# Cámaras

- En el juego habrá solo una cámara, la cual seguirá la posición de nuestro personaje, únicamente en los ejes X e Y (Horizontalmente).

# Controles

- Los controles serán totalmente customizables por el jugador, teniendo por default el siguiente esquema:

Saltar

Flecha arriba, W

Mover personaje hacia la derecha

Flecha Derecha, D

Mover personaje hacia la Izquierda

Flecha Izquierda, A

# Puntuación

- El puntaje aumentará a medida que el jugador avanza por los distintos niveles

- El puntaje no se medirá en función del tiempo, si no en función del porcentaje avanzado en cada uno de los niveles

# Estados del juego

- El juego tendrá varios estados por los que el jugador podrá ir transicionando, estos son:

- Pantallas de carga (Comprenden el inicio del juego, transición entre menues, transición entre menú y juego, transición entre niveles, etc...)

- Pantalla de bienvenida, donde se muestra el nombre del juego, créditos básicos e información general...

- Menú principal, donde el jugador puede empezar una nueva partida, salir del juego, o cambiar opciones

- Menú de opciones, permite al jugador ajustar volúmenes de sonido y música, y controles

- Ingame, donde el jugador estará jugando y transicionando entre niveles

- Menú de scores, donde el jugador podrá guardar el score una vez finalizado el juego, y que será ordenado de mayor a menor, guardando el nombre del jugador

# Niveles

- En los niveles solo se podrá avanzar, y no retroceder

- Habrá plataformas, enemigos y PowerUps

- Dependiendo el nivel cambiará la dificultad, agregando saltos o luchas con enemigos y diferentes distancias entre los PowerUps que mantienen al jugador en juego

# Personaje

- El personaje será único y será el único elemento que el jugador podrá controlar a voluntad

# Enemigos

- Los enemigos serán variados, y con un único golpe al jugador aniquilaran a este

- El enemigo que se mueva sobre el eje X no se moverá sobre el Y serán únicamente terrestres

- El enemigo que se mueva sobre el eje Y será únicamente volador

- Los enemigos voladores tendrán un ataque a distancia de tipo físico (Esto quiere decir que el proyectil interactuará con el terreno y demás objetos, excepto a otros enemigos), con un lifespan de 3 segundos. Los enemigos podrán lanzar un proyectil cada 4 segundos

- Los enemigos podrán ser derrotados, siendo golpeados en la cabeza por el jugador, al estilo Mario

# HUD

- El hud estará compuesto por tres indicadores:

- Nivel: El nivel en el cual se encuentra el personaje

- Puntaje: La cantidad de puntos acumulados durante la partida

- Barra de stamina: Visualmente indicará la cantidad de stamina del jugador

# Detalles

- Cantidad de vidas del personaje: 1

- Stamina inicial %60

- PowerUps

- Comida, aumenta la stamina actual del personaje en %25

- Skinny, reduce la stamina actual del personaje en %25

- Freeze, congela la stamina actual durante 10 segundos