

# Main GDD – “EgyptRunner” Concept (Theme: Duality)

## HIGH LEVEL PITCH

*"Tu objetivo, es llevar el sol por la Duat, escapando de Apofis, para brindarle un nuevo día a los Egipcios..."*

En el principio del tiempo tan sólo existían inmensas masas de aguas turbias cubiertas por absolutas tinieblas, una oscuridad que no era la noche, pues ésta no había sido creada todavía, era el océano infinito conocido por los egipcios como el océano primordial Nun, que contenía todos los elementos del cosmos.

Todas las mañanas, Amón Ra recorría el cielo flotando sobre Nut, que ya cubría el cosmos dividiéndose en las aguas sobre el firmamento, y las aguas del abismo. Aquella hazaña de Amón Ra le permitía al Sol, iluminando así a la Tierra por un periodo de tiempo de doce horas hecho por los egipcios. Cada noche, Nut se tragaba el sol, pero éste se regeneraría la mañana siguiente, y Amón Ra continuaba su viaje por la Duat, el equivalente del Infierno egipcio, dónde debía cruzar por doce puertas, una por cada hora de la noche, éstas estaban custodiadas por la serpiente enemiga de Amón Ra, Apofis la serpiente, cuyo objetivo era acabar con el sol. Si Amón Ra atravesaba la Duat, volvía a nacer de Nut el sol, y lo volvía a transportar por el cielo durante otras doce horas, dando origen a un nuevo día...

## GAME PIECES / POV

- Área de juego principal: Sidescroller lateral con plataformas
- Main Character: Avatar del jugador, equipado con movimiento en 4 direcciones, 1 botón de acción y 1 botón de cambio de forma.
- Enemigos: Entre objetos, monstruos y cosas que dificulten el avance.
- Cámara: Fija en el player, abarcando gran parte de la pantalla (principalmente a la derecha).

## MECÁNICAS / REGLAS

- Movimiento (player): 3 direcciones controladas por WAD y/o analogico izquierdo del joystick, con velocidad de intermedia a rápida
- Acción de Cambio (player): El jugador cambia de forma, obteniendo nueva habilidad, perdiendo la anterior.
- Acción (player): Según su forma actual, el jugador tiene acceso a un poder. Poder blanco: Planear. Poder negro: Romper cosas.
- Limite de tiempo: Timer en la parte superior de la pantalla.

## GUI / VISUALS

- Menú inicial: presenta opciones de inicio de juego y créditos.
- Cinemática: presenta la backstory/setting del juego.
- Tutorial intuitivo ejemplificado.
- Reloj: indicado límite de tiempo restante, **ubicado en la parte superior central de la pantalla.**
- **POSIBLE: líneas de diálogo sobre la situación, para aumentar la inmersión/flavour**
- **POSIBLE: easter egg donde ciertas balas spawnen con caras de los devs**

## SOUND DESIGN

- Movimiento de player

- Casting de cambio de forma.
- Poder de player blanco. ( Al derecho)
- Poder de player negro. (reproducido al revés)
- Impacto.
- Salto / aterrizaje.
- Music loop durante la partida. Blanco.
- Music loop durante la partida. Negro.
- Victory fanfare.
- Failure, game over.
- Música de menú.

## CHALLENGE

- Objetivo: Cruzar el escenario, con sus dificultades y oponentes.
- Condición de victoria: Llegar a destino
- Condición de derrota: Se acaba el tiempo o ser impactado por un hazard object.

## GAME LOOP

- 1) Se inicia la partida
- 2) Jugador aparece en pantalla, timer iniciado
- 3) Jugador recorre el escenario, para llegar al otro lado.
- 4) Jugador esquiva o destruye hazards.

## VICTORIA

- 5) Jugador completa objetivo, partida ganada **IDEA registrar el tiempo a modo de high score**
- 6) Jugador desea mejorar su tiempo, se inicia una nueva partida

## DERROTA

- 6) Se agota el tiempo o el jugador es impactado, partida terminada
- 7) Jugador desea volver a intentar, se inicia una nueva partida

## EXTRA FEATURES / Stretch (**non-essentials, solo implementar si el core loop se encuentra terminado**)

- Trampas:
- Power-ups: Ítems con habilidades temporales.
- Rush hour / multi enemies: Durante la partida, existe una probabilidad random de que un aluvión de enemigos surja del lado derecho en múltiples direcciones. Estos enemigos deberían moverse rápido.
- Da para que ataque con dash?
- sonido de pasos