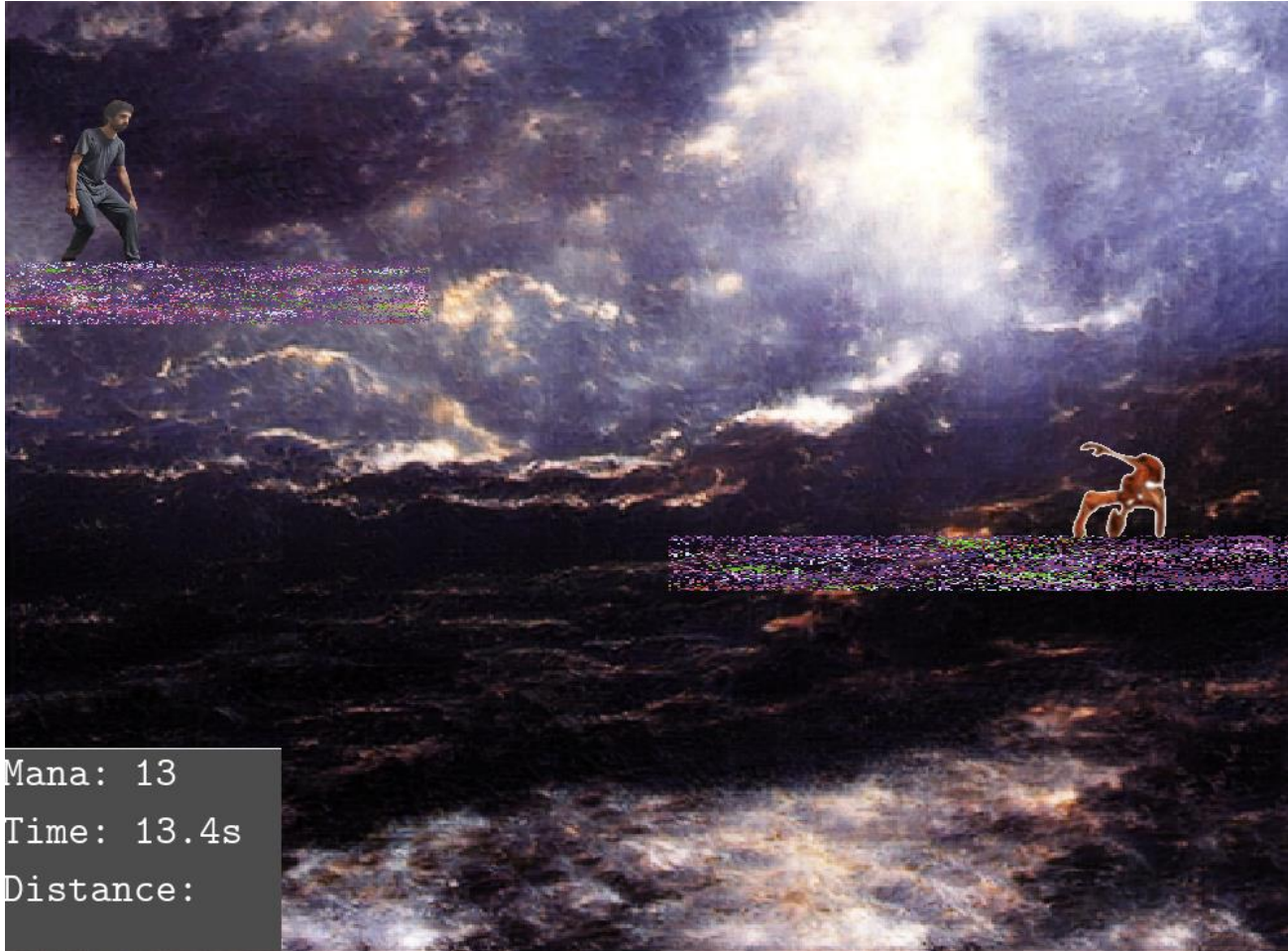


LUDUM JAM 49 – ETHEREAL RUNNER

DOCUMENTO DE DESARROLLO

In-Game concept:



El jugador controla al **runner**, un sacrificio elegido para recorrer el plano etéreo. El runner puede **correr y saltar** (hacia la derecha, todo aquello que desaparezca hacia la izquierda de la pantalla desaparece del juego a lo mario).

A medida que el **runner** avanza **junta mana** (cómo junta mana está todavía por determinarse). El mana hace que:

- Ocurran **inestabilidades** (magia espontánea y aleatoria que daña enemigos automáticamente) en torno al runner.
- Las **plataformas** sobre las que se para el runner **desaparezcan** (cuanto más mana, más rápido desaparecen).
- La **velocidad** del runner aumente.
- El **runner sea más frágil** contra los ataques enemigos (hay que armar sistema de HP, este punto queda abierto a revisión).

Todos los efectos se magnifican a mayor cantidad de mana. El **runner puede eliminar su mana** (regresándolo a 0) causando una **explosión** que hace daño de área, a más mana, más área y más daño.

Terreno y enemigos

El terreno del juego consiste de **plataformas generadas proceduralmente**. Las plataformas pueden contener enemigos los cuales atacan al runner. Las plataformas consisten de imágenes simples de spray con paint, a las cuales se les aplica shaders para deformarlas y cambiar su color.

Los sprites de los enemigos también tienen shaders aplicados para deformarlos y dar un efecto “glitchy”.

Nótese que el color de los enemigos y de las plataformas puede modificarse para que resalten más dependiendo del background en uso. El background se modifica cada tanto, puede estar atado al nivel de magia. No se harán transiciones tradicionales entre los backgrounds, cuando cambian hay un **fade to black** y aparece el background nuevo.

Así como el **nivel de magia** modifica el background, también **modifica la música**, volviéndose cada vez más oscura.

A medida que las plataformas se acercan a su desaparición, se van tornando más grises. Cuando un enemigo muere o una plataforma desaparece, se usará un shader para darle un efecto de “volverse cenizas”.

Ambientación

El juego mezcla estética de terror y surreal (ver sprites de los chobis). Visualmente va a ser ruidoso, con mucho movimiento tanto por los proyectiles como también por el uso de shaders en la mayoría de las entidades.

En concordancia, el **sonido será espectral, desagradable, raro y con momentos de frenetismo**.

Sería ideal agregar una voz que cada tanto insulte al runner, de forma cada vez más agresiva según el nivel de magia.

Win State y Game Over

El juego no tiene win state, las plataformas se siguen generando ilimitadamente en concordancia con el nivel de magia del runner (más magia, plataformas con enemigos más difíciles). En cambio, el jugador acumula puntos a medida que se mueve hacia la derecha, teniendo además un cronometro para marcar cuanto tiempo le tomo lograr ese puntaje. Eventualmente estos puntos podrían usarse para algo, de momento la idea más viable es usarlos para achievements.

Si el runner muere por ataques enemigos o cae al vacío, se pierde, pudiendo reiniciar con el puntaje y cronómetro en 0.