Perfecto, Vicente 🔥

Entonces el juego **Supay Chaka: El Puente del Diablo** será un **prototipo cinematográfico de terror y sigilo de 20 minutos totales**, dividido en **4 fases (escenarios)** que representan el recorrido lineal de Calca desde la orilla del río hasta el campanario y su regreso.

Cada fase dura **aproximadamente 5 minutos reales**, con ritmo progresivo, mecánicas simples pero tensas y una sensación constante de persecución y presión temporal.

Aquí tienes la versión final unificada, lista para presentar como documento base del prototipo del juego (GDD resumido final):

M SUPAY CHAKA: EL PUENTE DEL DIABLO

Terror psicológico y sigilo andino inspirado en la leyenda potosina del Puente del Diablo

🌄 Visión general

El juego sitúa al jugador en la piel de **Calca**, un joven indígena que ha pactado con el **Supay** —señor del inframundo andino— para salvar a su amada **Chasca**.

El trato: el Supay construirá un puente en una sola noche.

La condición: si al amanecer el puente se completa antes del canto del gallo, el alma de Calca le pertenecerá para siempre.

La historia se desarrolla durante una única noche (7 PM – 7 AM), condensada en 20 minutos reales de juego.

El **tiempo es el enemigo**: el Supay trabaja sin descanso y cada minuto lo acerca más a terminar el puente.

El jugador debe recuperar **el gallo sagrado del campanario de Yoqalla** y volver a la **orilla del río Tarapaya** antes del amanecer para detener el pacto.

Estructura temporal y jugable

Fas Escenario Duración Objetivo principal Tipo de e real jugabilidad

1	La Orilla del Río	5 min	Escapar de la zona de invocación y aprender las mecánicas básicas.	Exploración + tutorial de sigilo.
2	El Puente del Diablo	5 min	Cruzar el área donde el Supay trabaja, evitando ser detectado.	Persecución + ruido/visión.
3	Camino a Yoqalla	5 min	Avanzar por la quebrada usando cobertura natural para llegar al pueblo.	Sigilo + recolección de ítems.
4	Campanario de Yoqalla (y regreso)	5 min	Robar el gallo y regresar al punto inicial para activarlo.	Infiltración + sprint final + clímax.

Duración total del prototipo: ~20 minutos reales.

Mecánicas principales

- Movimiento dual:
 - Caminar (silencioso) → lento, no genera ruido.
 - Correr (rápido) → genera sonido que activa la persecución.
- Barra de ruido: muestra cuándo el Supay detecta tu presencia.
- Gestión del tiempo: un reloj colonial en pantalla marca las horas (7 PM → 7 AM).
- **Iluminación dinámica:** tu linterna de aceite parpadea al ritmo del pulso de Calca; si se apaga, el Supay se acerca.
- Objetos interactivos: rocas para esconderse, íconos de oración o relicarios que detienen brevemente al Supay.
- IA del Supay: reacciona al sonido, la luz y los movimientos bruscos; su velocidad aumenta conforme pasa la noche.



🛮 Desarrollo por fases

1 FASE 1 – La Orilla del Río (Zona de Invocación)

↑ 7 PM – 8:30 PM aprox.

Descripción:

El juego comienza justo después del pacto. El Supay trabaja golpeando las piedras mientras el río ruge.

El jugador debe salir de la zona antes de ser visto y aprender las mecánicas básicas de movimiento, ruido y luz.

Objetivos:

- Alejarse del Supay sin correr ni hacer ruido.
- Reconocer la "Zona de Activación del Gallo" (a la que se deberá volver al final).
- Aprender a usar coberturas y a apagar/encender la linterna.

Sensación:

Miedo inicial, descubrimiento de controles y la primera visión parcial del Supay.

2 FASE 2 – El Puente del Diablo (Supay Chaka)

8:30 PM – 10:00 PM aprox.

Descripción:

El jugador atraviesa la zona donde el Supay está construyendo el puente.

El diablo puede escucharte y verte entre los huecos del arco. Cada golpe de piedra marca su progreso (la barra del puente sube).

Objetivos:

- Cruzar la sección sin ser detectado.
- Aprender a sincronizar el movimiento con los sonidos del martillo del Supay (moverte cuando golpea para cubrir el ruido).
- Si te detecta, inicia una breve persecución; debes alcanzar un punto de santuario o morirás.

Sensación:

Tensión auditiva constante. El Supay aparece cada vez más corpóreo (de sombra a figura humana).

3 FASE 3 – Camino a Yoqalla (Zona de Sigilo)

↑ 10:00 PM – 11:30 PM aprox.

Descripción:

Un sendero estrecho y rocoso que asciende hacia el pueblo. Las sombras del Supay patrullan esporádicamente.

El jugador encuentra cobertura en piedras y matorrales, y puede hallar objetos menores que lo ayuden luego.

Objetivos:

- Avanzar usando cobertura natural.
- Evitar los centinelas del Supay.
- Encontrar una herramienta opcional (una cruz o campanilla) que puede usarse para distraer o repeler al enemigo.

Sensación:

Sigilo y presión temporal. El reloj avanza; el cielo cambia a un tono más oscuro y rojizo.

4 FASE 4 – Campanario de Yoqalla y Retorno Final

↑ 11:30 PM – 1:00 AM aprox.

Descripción:

La fase más tensa. El jugador llega al pueblo y debe infiltrarse en el **campanario de la iglesia**, donde se encuentra el **Gallo del Amanecer**.

Una vez obtenido, la misión se invierte: **volver a la orilla inicial** atravesando nuevamente las zonas anteriores mientras el Supay patrulla furioso.

Objetivos:

- Entrar sigilosamente al campanario y liberar al gallo.
- Transportarlo de regreso (Calca camina más lento mientras lo carga).
- Activar el canto en la Zona de Invocación antes de que el reloj llegue a las 7 AM.

Clímax:

Al colocar el gallo, una cinemática muestra el amanecer: el Supay intenta colocar la última piedra, pero el canto lo detiene.

El puente queda incompleto para siempre.

Sensación:

Pánico, velocidad y esperanza; la linterna tiembla, el sonido del río se intensifica, y el canto del gallo pone fin a la noche.

Finales posibles

Final	Condición	Desenlace
Final bueno	Activar el gallo antes de las 7 AM	El canto rompe el pacto, el Supay desaparece y el puente queda incompleto.
🔥 Final malo	Llegar tarde o ser capturado	El Supay completa el puente y arrastra a Calca al Ukhu Pacha.
Final neutro	Activar el gallo justo a las 7 AM	El Supay se desvanece, pero deja una marca en el alma de Calca (pantalla final simbólica).

Dirección artística y sonora

- **Estética:** colonial andina, tonos ocres y azul oscuro, iluminación mínima con *Light2D*.
- Sonido: charangos distorsionados, zampoñas invertidas, tambores profundos.
- **Ambiente:** viento, agua, truenos, martillos. El sonido del Supay marca la tensión del tiempo.

• Interfaz:

- o Reloj colonial (HUD principal).
- Barra del puente (progreso del Supay).
- o Retrato de Chasca (vida simbólica / moral).

Concepto central

"El verdadero enemigo no es el Diablo, sino el tiempo."

Cada decisión —caminar, correr, esconderse— es una apuesta contra la noche.

El Supay no castiga el mal: castiga la impacio	encia, la duda y la ruptura del
equilibrio.	

¿Quieres que ahora te prepare un **diagrama visual lineal (timeline de las 4 fases con símbolos, hora, objetivo y emoción)** para mostrarlo gráficamente en tu presentación de Game Jam o exposición? Puedo hacerlo en formato texto-gráfico tipo storyboard o diagrama de flujo.