

# OFFICE BREAK

Zakaria Bouyajdad Buzakhti





**Concept.** Carrera frenética en tu silla de oficina. Propúlsate con extintores y tíraselo a tu competidor cuando se acabe. Monta tu propia ametralladora con la grapadora. Recoge materiales y mejora tus “vehículos”.



**Género.** Carreras arcade.



**Metáfora.** Una oficina, empieza el descanso. La carrera se realiza entre los pasillos del edificio, incluso escaleras, evitando al jefe o jefa. Se recogen materiales tales como lápices, bolis, extintores, grapas...



**Plataforma.** PC y móviles.



**Público objetivo.** Jugadores activos y con buenos reflejos de 10 a 30 años.

# Visión general

# Análisis competitivo

- **Referentes.** Asphalt 8, Mario Kart.
- **Competencia.** Hot Wheels: Race Off y otros arcades de carreras similares.
- **Características diferenciadoras.** Introducimos el entorno de las oficinas. Armas durante la carrera tales como la grapadora o el extintor al acabarse. Haz carreras con tus amig@s.





Eres un emplead@ de una empresa. Te encuentras en la oficina y toca descanso. Ahí es donde empieza la carrera. Tienes que recorrer el circuito el primero. Mientras puedes ir recogiendo materiales para después construir armas y añadir mejoras a tu silla de oficina.



Se puede jugar en multijugador, crear alianzas y después romperlas. Usa los materiales o armas que te encuentres para entorpecer al enemigo. Evita al jefe o la jefa o algún compañero que le gusta avisar, a la persona responsable, de que algo esta pasando.



Encuentra los atajos disponibles en los 20 circuitos y niveles del juego. Consigue los mejores tiempos y cárgate a todos los NPCs a grapas.

# Narrativa



**Objetivos del juego.** Llegar primero a meta en el menor tiempo posible, mientras destrozas a tus oponentes con elementos recogidos durante la carrera o preparados con antelación.



**Mecánicas básicas.** Acelerar la silla de oficina, recoger materiales y moverse por el circuito. Sabotear al resto de jugadores.



**Obstáculos.** Obstáculos por el circuito, paredes maquinas de café, agua, alguna puerta abierta. La jefa y compañeros soplonos.



**Recursos.** Tiempo, token de reaparición, lápices, extintores, gomitas, agua, grapas...



Ganas si llegas primero a meta. Si te pillan el jefe o los compañeros soplonos pierdes automáticamente la carrera. Los materiales aparecen en las carreras y después se usan para mejorar tu silla de oficina o para crear mejores armas. Si pierdes una carrera no obtienes ninguno de los materiales recogidos en ella.

# Jugabilidad