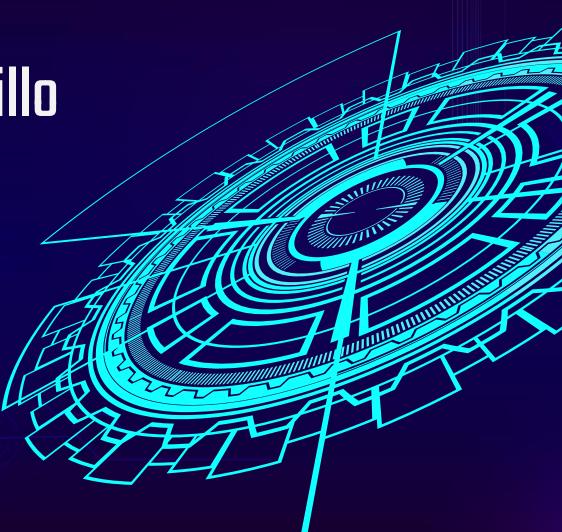
Corre que te pillo

(Nombre provisional)

Gaizka Carrasco Beñat Ramirez Iker Veiga





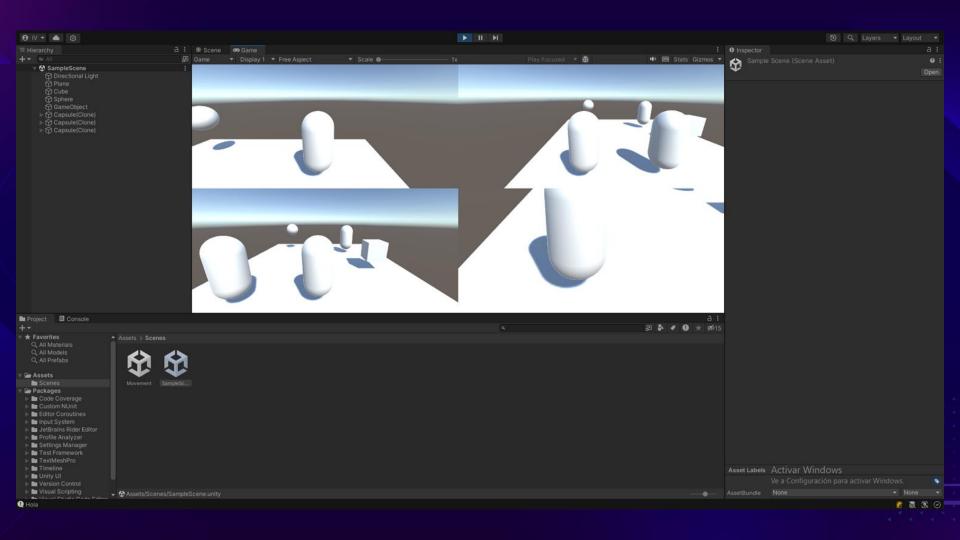
Un juego multijugador local del pilla-pilla con plataformeo



Descripción general



- Partidas de 4 jugadores
- Cada partida durará entre 5 y 6 minutos
- Cada jugador empieza la partida con 100 puntos
- Si eres el objetivo, tus puntos bajarán con el tiempo
- Gana el jugador que llegue a 0 puntos
- Si un jugador pilla al objetivo, todos los jugadores menos el que ha pillado quedan congelados durante un tiempo
- Cuando un jugador llega a 0 puntos, aparecerá un objeto en una zona aletaoria del mapa:
 - 9 Si lo coge el objetivo, gana la partida
 - Si lo coge cualquiera de los pilladores, se le sumarán puntos al objetivo y se le asignará el rol de "objetivo" al pillador que lo ha cogido
- No habrá daño de caída
- Si te caes del mapa, aparecerás en el último suelo firme que hayas tocado y se te sumarán puntos



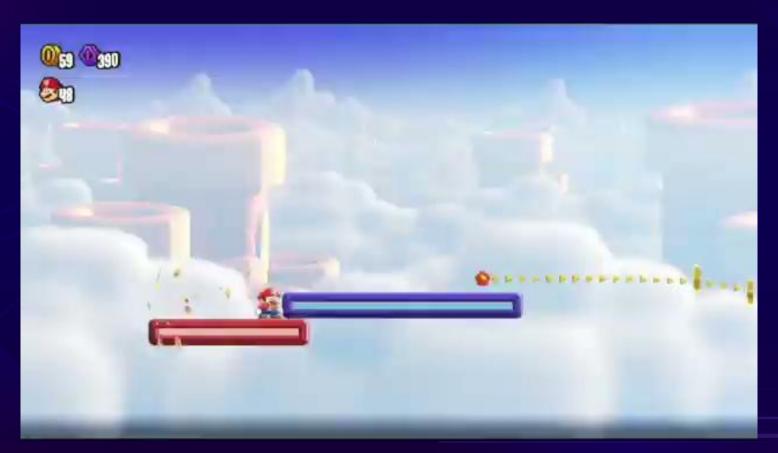
Habilidades pasivas

- Doble salto
- Escalar + Salto pared
- Planear
- Salto coyote

- Dash horizontal
- Aumentar la velocidad de movimiento
- Volar

Habilidades activas

Salto coyote



Objetos



Granada de impulso



Zapatillas para acelerar



Granada de ralentización



Granada de hielo



Granada teleport

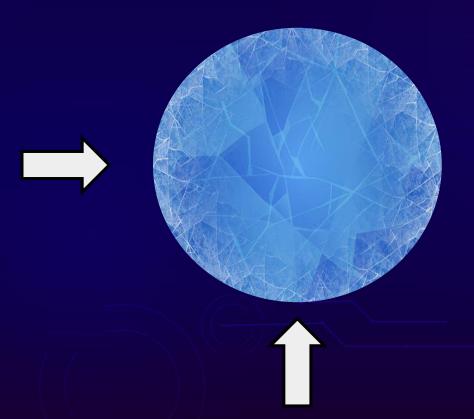


Clones



Sumar puntos

Ejemplo: Granada de hielo





CLAVES DEL JUEGO

01

Buena movilidad

El juego tiene que sentirse divertido simplemente moviéndote por el mapa sin habilidades

02

Personajes interesantes

Cada personaje tiene que aportar una manera única de jugar al juego

03

Diversión con amigos

Un juego "party" fácil de jugar que mejora con buena compañía