

# Juego estilo “PROP HUNT” - PRIA-HIDE



Luis Miguel Muñoz Vega, Álvaro Jaime Benítez y Álvaro Muñoz Adán

## Descripción del juego y objetivo

La idea del juego es tener entre **2 y 4 jugadores** (con posibilidad de ampliar este número en el futuro) en un mapa lleno de objetos interactivos.

Los jugadores rotan entre dos roles:

- **Buscadores:** Deben encontrar a los escondidos disparando a los objetos del escenario.

- **Escondidos:** Pueden transformarse en cualquier objeto del mapa para camuflarse y evitar ser detectados.

Al inicio de cada ronda, se asignará aleatoriamente el rol de buscador a uno o varios jugadores, mientras que el resto serán escondedores.

Los **buscadores ganan** si eliminan a todos los escondidos antes de que termine el tiempo. Los **escondidos ganan** si logran sobrevivir hasta el final sin ser descubiertos.

Cuando termina la ronda, se inicia una nueva donde los roles pueden cambiar entre los jugadores.

## Mecánicas principales

### Aseguradas:

- **Transformación en objetos:** Los escondidos pueden seleccionar cualquier objeto del entorno para adoptar su apariencia y tamaño.
- **Sistema de disparo para los buscadores:** Si un buscador dispara a un objeto falso (escondedor), lo elimina de la ronda. Si falla, sufrirá una penalización (Aún por ver).
- **Rotación de roles entre rondas:** Al finalizar una ronda, se reasignan los roles para mantener la dinámica variedad.
- **Mapa con múltiples puntos interactuables:** Objetos, escondites y estructuras diseñadas para favorecer tanto a buscadores como a escondedores.
  
- **Cámara en tercera persona para escondidos y en primera persona para los buscadores.**

### Posibles implementaciones extras:

- **Habilidades especiales** para cada rol (velocidad aumentada, camuflaje mejorado, visión especial para buscadores, etc.).
- **Distintos tamaños de objetos**, que afecten a la movilidad o visibilidad del escondedor.
- **Mapas variados** con diferentes temáticas y distribución de objetos.
- **Objetos sueño** que se muevan o cambien aleatoriamente para confundir a los buscadores.

- **Poderes temporales** que permitan a los escondedores huir o a los buscadores detectar trampas.

## Elementos sincronizados

- Transformaciones de los escondedores en tiempo real.
- Posición y animaciones de todos los jugadores.
- Disparos de los buscadores.
- Cambios de rol al inicio de cada ronda.
- Indicadores visuales (por ejemplo, cuando un escondedor es descubierto y eliminado).
- Información pública, como el tiempo restante de ronda o el número de jugadores visibles.

## Distribución del trabajo

- **Diseño gráfico** - Luis Miguel Muñoz Vega
- **Programación general** - Álvaro Jaime Benítez y Álvaro Muñoz Adán