### **Pitch del juego – Puente Inestable**

#### **Concepto básico**

"Puente Inestable" es un juego cooperativo donde los jugadores deben atravesar juntos un puente colgante que se tambalea según el peso y la distribución de los personajes. La clave del éxito es la coordinación y el trabajo en equipo para mantener el equilibrio y llegar al otro lado sin que el puente colapse.

#### **Género**

Party game cooperativo con mecánicas de plataformas y física basada en gravedad.

#### **Personajes principales**

Cada jugador controla un personaje personalizable con diferentes skins y expresiones. No hay protagonistas fijos, ya que el énfasis está en el trabajo en equipo.

#### **Historia y ambientación**

Los jugadores son aventureros que deben cruzar peligrosos puentes en distintos escenarios: montañas nevadas, ruinas antiguas, islas flotantes, e incluso naves espaciales con gravedad reducida. Cada nivel presenta nuevos desafíos físicos y visuales.

#### **Objetivo principal**

El equipo debe cruzar el puente sin que este se incline demasiado y haga caer a los jugadores. Si todos caen, deberán reiniciar desde el último punto de control.

#### **Jugabilidad y mecánicas**

* **Movimiento y salto**: Los jugadores pueden moverse y saltar, pero deben tener cuidado con su peso en el puente.
* **Física del puente**: El puente reacciona a la posición de los personajes, inclinándose según su distribución.
* **Mecánicas cooperativas**: Comunicación y estrategia son clave para mantener el equilibrio y avanzar.
* **Obstáculos dinámicos**: Viento, temblores, cuerdas que se rompen y plataformas móviles añaden dificultad.

#### **Público objetivo**

Ideal para jugadores casuales y familias, así como para streamers que disfruten de juegos caóticos y cooperativos.

#### **Diferenciación y originalidad**

* Enfoque 100% cooperativo, donde la comunicación y el equilibrio son esenciales.
* Física realista que afecta directamente la jugabilidad.
* Diferentes entornos con variaciones en la gravedad y obstáculos únicos.

#### **Tiempo estimado de desarrollo**

Entre 6 y 9 meses para una versión jugable con varios niveles y multijugador local. Con multijugador en línea y más contenido, el desarrollo podría extenderse a 12 meses.

#### **Monetización**

* **Juego premium**: Compra única sin microtransacciones.
* **Modelo gratuito con skins**: Se pueden comprar cosméticos sin afectar la jugabilidad.
* **DLC con nuevos escenarios y desafíos**.