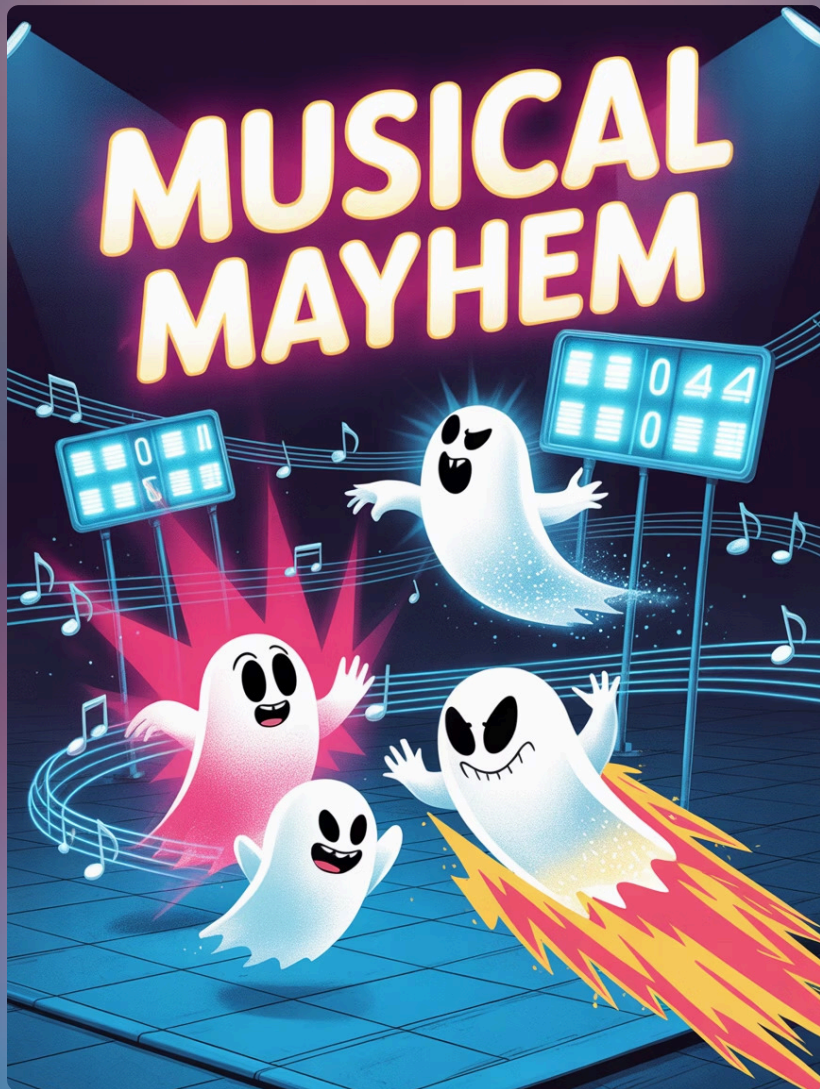




**ChairMadness: El clásico  
juego de las sillas  
musicales... ¡con power-  
ups y fantasma  
mitas borrachos!**



# ¿Cómo se Juega?

## Mecánica principal:



### Suena la música

Los jugadores (fantasmitas) corren por la cantina.



### La música se detiene

¡Aparecen las sillas! (una menos que jugadores).



### El que no se sienta, pierde

## Power-ups:



### Velocidad

Movimiento rápido por 3 segundos.



### Escudo

Inmunidad al empujón por unos segundos.



### Empujón

Lanza a un rival lejos de las sillas.



# Progreso por Versiones v0.1: Núcleo del Juego

## Logros:

- ✓ Sistema básico de sillas musicales:

```
# Spawn de sillas al parar la música
func _on_music_finished():
    var chairs_to_spawn = players_alive - 1
    for i in chairs_to_spawn:
        var chair = chair_scene.instantiate()
        chair.position = get_random_position()
        add_child(chair)
```

## Movimiento

- ✓ Movimiento fluido de fantasmitas (con aceleración "borracha").

# v0.2: Power-ups y Caos

**Logros:**

✓ Los 3 power-ups implementados:

1

2

**Velocidad**

Aumenta speed temporalmente.

**Escudo**

Desactiva colisiones de empujón.

3

4

**Empujón**

Aplica `apply_impulse()` al rival más cercano.

**Feedback visual:**

Cambio de color del personaje al utilizar un power-up

5

```
# Power-up "Empujón" (Area2D)
func use_power_up(target):
    target.velocity += (target.global_position -
        global_position).normalized() * 500
```



# v0.3: Jugabilidad Local

## Logros:

✓ 2 jugadores (teclado).

## Sistema de rondas

Cada 2 rondas, una silla menos.

## Bug épico

Las sillas a veces se generaban dentro de las paredes 😂.



# Próximos Pasos



## Más jugadores

Soporte para 4 jugadores (en desarrollo).



## Decoración temática

Barriles como obstáculos, carteles de "¡Prohibido sentarse!".



## Modo especial

"Sillas eléctricas" (¡te eliminan si las tocas!).