Prototype goals:

PROGRAMMING PART:

Sobre el escenario, habrá:

* Un escenario jugable que a medida que pase el tiempo, se reducirá.
* Una zona de spawn que nunca se verá afectada.
* Habrá ítems recolectables. (recarga de energía)
* Habrá obstáculos y trampas. (3 trampas)

Sobre los jugadores, habrá:

* Implementación de 4 players con su propio controlador.
* Implementación de una habilidad por jugador.
* Implementación de un sistema de energía para recargar la habilidad.

Trampas:

* Trampilla: Se abrirá la trampilla en el que podras caer.
* Alguna trampa colocada en pared que te empuje hacia una dirección.
* Flotadores

Habilidades:

* Escudo protector de goma: Creas un escudo alrededor tuyo que hace rebotar al enemigo. Duración limitada.
* Minas de explorador: Colocas varias minas que se vuelven invisibles pasados unos segundos. Si un jugador pasa por encima las activa y explotan pasado un tiempo corto.
* Carga veloz: El jugador lanza una carga con más fuerza y de forma más rápida hacia la dirección deseada.
* Habilidad de usar una habilidad random.

ART:

* Art bible (Characters and environments)
* Modelo low del personaje listo para texturizado y riggeado.
* ¿QUE TENDREMOS YA HECHO DE ENTORNOS?