

ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL

**FACULTAD DE INGENIERÍA DE
SISTEMAS**

JUEGOS INTERACTIVOS

GDD EXAMEN 01 “CYBER RUSH”

Autor:

- Santiago León

PERIODO: 2024 A

Índice

1.	Información del juego	3
1.1.	Elementos del juego.....	3
1.1.1.	Exploración	3
1.1.2.	Carreras y Combate.....	3
1.1.3.	Misiones y Desafíos	3
1.1.4.	Recolección y Personalización.....	3
2.	Especificaciones técnicas.....	3
2.1.	Forma técnica	3
3.	Jugabilidad.....	4
3.1.	Esquema de jugabilidad.....	4
3.1.1.	Sinopsis de la historia	4
3.1.2.	Modos.....	4
3.2.	Controles Básicos	4
3.3.	Elementos del juego.....	5
3.4.	Niveles del juego	5
3.5.	Controles del jugador.....	5
3.6.	Ganar	5
3.7.	Fin.....	5
3.8.	¿Por qué es todo esto divertido?	5
4.	Características claves.....	5
5.	Documento de diseño.....	6
5.1.	Directrices de diseño	6
6.	Propiedades del jugador.....	6
7.	Interfaz de usuario	7

1. Información del juego

Nombre del Juego: Cyber Rush

Género: Action, Racing

Jugadores: 1 jugador

1.1. Elementos del juego

1.1.1. Exploración

- **Circuito Principal:** Carretera con diferentes secciones que incluyen boosts y debuffs.
- **Personajes y enemigos:** Buscar al enemigo para destruirlo y a la novia del protagonista para salvarla.

1.1.2. Carreras y Combate

- **Carreras:** El jugador persigue al enemigo y debe chocarlo.
- **Combate:** Al chocar con el enemigo, este se destruye y la novia aparece en el mapa.
- **Buff y Debuffs:** Boosters y ralentizadoras que dan más velocidad o lentitud, respectivamente. Esparcidos por el mapa.
- **Destrucción del enemigo:** El enemigo es destruido al chocarse.

1.1.3. Misiones y Desafíos

- **Misiones Principales:** Rescatar a la novia y llevarla a casa.

1.1.4. Recolección y Personalización

- **Buff y Debuffs:** Boosters y ralentizadoras que dan más velocidad o lentitud, respectivamente. Esparcidos por el mapa.

2. Especificaciones técnicas

2.1. Forma técnica

- **Estilo de arte:** Píxel art 2D con una estética retro-futurista de los 80s.
- **Vista:** Vista aérea con movimiento de cámara que sigue al jugador de manera fluida, centrando el vehículo en la pantalla.
- **Plataformas:** PC

- **Lenguaje:** C#
 - **Dispositivos:** PC
-

3. Jugabilidad

3.1. Esquema de jugabilidad

- **Abrir la aplicación del juego:** El jugador inicia lanzando la aplicación "CyberRush" en su PC.
- **Opciones del juego:** Menú principal con opciones para iniciar el juego y salir del juego.

3.1.1. Sinopsis de la historia

- **Premisa:**
 - Presentada a través de una cinemática inicial que explica la historia.
 - En Cyber City, una metrópolis llena de corrupción y peligro, el protagonista ha encontrado el amor y ha cambiado su vida gracias a su novia Olivia. Sin embargo, durante una caminata nocturna, Olivia es secuestrada por un misterioso carro. El protagonista, impulsado por el amor y la necesidad de salvar a Olivia, roba un auto y se embarca en una persecución a alta velocidad por la ciudad. Su objetivo es rescatar a Olivia y llevarla a casa, enfrentándose a numerosos desafíos en el camino.

3.1.2. Modos

- **Campaña para un jugador:**
 - Experimenta la historia principal y completa el nivel principal.
- **Modo de exploración libre:**
 - Explora el mundo del juego libremente.

3.2. Controles Básicos

- **Moverse a la Izquierda/Derecha:** Teclas de flechas o "A" y "D".
- **Acelerar:** Flecha arriba (W).
- **Frenar y Retroceder:** Flecha abajo (S).
- **Girar a la Izquierda:** Flecha izquierda (A).
- **Girar a la Derecha:** Flecha derecha (D).

3.3. Elementos del juego

- **Boosts:** Áreas en la carretera que aumentan la velocidad temporalmente.
- **Debuffs:** Áreas en la carretera que disminuyen la velocidad temporalmente.
- **Enemigos:** Carros que deben ser chocados.
- **Novia (GF):** Aparece tras destruir un enemigo y debe ser recogida.
- **Casa:** Lugar al que se debe llevar a la novia para ganar el juego.

3.4. Niveles del juego

- **Diseño de niveles:**
 - El nivel es una carretera de circuito.

3.5. Controles del jugador

- **Teclado:**
 - Movimiento: WASD o teclas de flecha.
- **Interacción:**
 - Colisiones con enemigos y recogida de la novia.

3.6. Ganar

- **Objetivos:**
 - Llevar a la novia a la casa después de recogerla.

3.7. Fin

- **Conclusión:**
 - La historia concluye cuando se lleva a la novia a la casa.

3.8. ¿Por qué es todo esto divertido?

- **Historia:** La trama es bastante atrapante para el oyente dado que se trata de algo tan peligroso y el protagonista es bastante carismático.
- **Juego:** La emoción de las persecuciones de autos y la narrativa de rescate personalizan la experiencia de juego.
- **Conexión personal:** Es fácil crear inmersión al entrar en el papel de protagonista.

4. Características claves

- **Cinemática de Intro:** Explica la historia y establece el escenario del juego.
 - **Menú Inicial:** Presenta opciones para jugar o salir del juego.
 - **Música y Sonidos:** Música de fondo y efecto de sonido de explosión al golpear al enemigo.
 - **Estilo de arte en 2D:** Gráficos píxel art vibrantes y detallados.
 - **Narrativa envolvente:** Trama con una historia interesante.
-

5. Documento de diseño

5.1. Directrices de diseño

Restricciones creativas:

- **Estilo de arte:** Gráficos en píxel art 2D que capturan la esencia de una ciudad cyberpunk retro-futurista.
- **Plataforma:** Exclusivo para PC.
- **Lenguaje de programación:** Desarrollado en C#.
- **Vista del juego:** Vista aérea consistente en todo el juego.
- **Combate y mecánicas de juego:** Combate estratégico con boosts y debuffs que afectan la velocidad del jugador.

Objetivos generales del diseño:

- **Inmersión y exploración:** Crear un mundo vibrante y envolvente que invite a los jugadores a explorar la ciudad cyberpunk y sus desafíos.
 - **Profundidad y estrategia:** Ofrecer un sistema de persecución y rescate estratégico, con la necesidad de utilizar boosts y evitar debuffs.
 - **Conexión y narrativa:** Desarrollar una rica narrativa con una historia de amor y rescate que motive al jugador.
 - **Diversión y variedad:** Mantener la experiencia fresca y emocionante mediante la combinación de persecuciones, rescates y elementos de exploración.
 - **Estilo y presentación:** Mantener un estilo coherente y atractivo que capture la esencia de un mundo cyberpunk retro-futurista.
-

6. Propiedades del jugador

Descripción rápida del jugador:

- **Rol del jugador:** Conductor en una persecución.
- **Objetivo principal:** Rescatar a la novia y llevarla a casa.
- **Habilidades y estrategia:** Evitar debuffs y aprovechar los boosts.

Propiedades del jugador:

- **Salud (HP):** No aplica.
 - **Experiencia (XP):** No aplica.
 - **Nivel:** No aplica.
 - **Estadísticas:** Velocidad base del carro.
 - **Habilidades:** No aplica.
 - **Equipamiento:** No aplica.
 - **Recompensas para el jugador:**
 - **Boosts:** Incrementan temporalmente la velocidad.
 - **Debuffs:** Reducen temporalmente la velocidad.
-

7. Interfaz de usuario

Interfaz de usuario:

- **Menús:** Menú principal con opciones para jugar y salir.
- **Juego:** Interfaz de juego.
- **Otros Elementos Visuales:** Indicadores de velocidad y estado del boost/debuff.