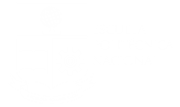
**ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL**

**FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS**

**JUEGOS INTERACTIVOS**



**GDD EXAMEN 01 “CYBER RUSH”**

**Autor:**

* Santiago León

**PERIODO: 2024 A**

**Índice**

[1. Información del juego 3](#_Toc170679865)

[1.1. Elementos del juego 3](#_Toc170679866)

[1.1.1. Exploración 3](#_Toc170679867)

[1.1.2. Carreras y Combate 3](#_Toc170679868)

[1.1.3. Misiones y Desafíos 3](#_Toc170679869)

[1.1.4. Recolección y Personalización 3](#_Toc170679870)

[2. Especificaciones técnicas 3](#_Toc170679871)

[2.1. Forma técnica 3](#_Toc170679872)

[3. Jugabilidad 4](#_Toc170679873)

[3.1. Esquema de jugabilidad 4](#_Toc170679874)

[3.1.1. Sinopsis de la historia 4](#_Toc170679875)

[3.1.2. Modos 4](#_Toc170679876)

[3.2. Controles Básicos 4](#_Toc170679877)

[3.3. Elementos del juego 5](#_Toc170679878)

[3.4. Niveles del juego 5](#_Toc170679879)

[3.5. Controles del jugador 5](#_Toc170679880)

[3.6. Ganar 5](#_Toc170679881)

[3.7. Fin 5](#_Toc170679882)

[3.8. ¿Por qué es todo esto divertido? 5](#_Toc170679883)

[4. Características claves 5](#_Toc170679884)

[5. Documento de diseño 6](#_Toc170679885)

[5.1. Directrices de diseño 6](#_Toc170679886)

[6. Propiedades del jugador 6](#_Toc170679887)

[7. Interfaz de usuario 7](#_Toc170679888)

# Información del juego

**Nombre del Juego:** Cyber Rush  
**Género:** Action, Racing  
**Jugadores:** 1 jugador

## 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.

# Especificaciones técnicas

## 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

# Jugabilidad

## 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.

## 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).

## 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.

## Niveles del juego

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

## Controles del jugador

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

## Ganar

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

## Fin

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

## ¿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.

# 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.

# Documento de diseño

## Directrices de diseño

**Restricciones creativas:**

* **Estilo de arte:** Gráficos en pixel 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.

# 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.

# 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.