

# Videogame Design Document

## Sección 1 - Generalidades

1. Título: "Extreme speed"
2. Género del juego: Simulación/Carreras
3. Perspectiva: Primera persona 3D / Tercera persona 3D
4. Modo(s) de juego: Un jugador
5. Audiencia objetivo: Edades 8-12 años
6. Idea central: En una ciudad donde el rugido de los motores es parte de la banda sonora diaria, conocemos a Alex "Rayón Rodríguez", un joven apasionado por los autos desde su infancia. Su amor por la velocidad y las máquinas se lo debe a su difunto padre, un legendario corredor de autos que deslumbró a la ciudad con su destreza y valentía en las pistas. Desde que Alex tenía unos pocos años, su padre lo llevaba a las carreras y le enseñaba todo sobre el arte de conducir.
7. Objetivo del juego: En el juego "Velocidad Extrema", el objetivo principal es que el corredor, Alex "Rayo Rodríguez", compita en las carreras más grandes del mundo, ser el mejor piloto y ganar el premio mayor para poder ayudar a su madre, su apoyo incondicional en la vida.
8. Tema del juego: Juego de simulación de carros
9. Plataformas disponibles:
  - PC (Windows)

## Sección 2 - Background y Flujo del juego

1. Contexto: La historia comienza cuando Alex, ahora en la cúspide de la adolescencia, descubre un viejo garaje lleno de reliquias automovilísticas que su padre dejó atrás. En ese lugar polvoriento, encuentra un automóvil clásico que una vez perteneció a su padre: el "Trueno Rojo". Este hallazgo renueva la llama de su pasión por las carreras y lo impulsa a seguir los pasos de su progenitor. Convierte ese viejo garaje en un taller mágico donde renueva autos y pone a punto el suyo para concursar en la mejor carrera del mundo, buscando ganar el premio mayor y ayudar a su madre.

El "Trueno Rojo" un auto diseñado para competir en grandes pistas, se convierte en su medio para participar en carreras de alta velocidad en las calles de la ciudad. Rápidamente, Alex se gana una reputación como un corredor talentoso y audaz. Sin embargo, su incursión en el mundo de las carreras no pasa desapercibida, una compañía de autos muy reconocida (Chevrolet) lo busca para que pruebe un nuevo modelo, un auto Camaro que pretende ser el mejor de la competencia y que por sus características necesita un piloto experimentado como Alex.

2. Historia del personaje: Alex Rodríguez, nació en el corazón de una ciudad donde la velocidad y la pasión por los autos eran un estilo de vida. Su conexión con el mundo automovilístico se originó en su infancia, influenciado por su padre, Daniel Mercer, un legendario corredor de autos que llevaba la emoción de las pistas a la familia Mercer. Daniel compartió su amor por los autos con Alex desde que era un niño pequeño, llevándolo a carreras y enseñándole los secretos del manejo.

La tragedia golpeó a la familia cuando Daniel Mercer perdió la vida en un accidente automovilístico durante una carrera épica. Este evento marcó profundamente a Alex, pero también le dejó una herencia valiosa: el "Trueno Rojo", el automóvil clásico de su padre. Después del incidente su madre se hizo cargo de Alex y decidió apartar de este mundo a su hijo, escondió el auto de su padre en un garaje para que Alex no tomara el rumbo de él, pero esto no fue suficiente para alejar a su hijo de las carreras, rápidamente chevrolet le propuso conducir uno de los mejores autos, un Camaro en una gran carrera.

### **Sección 3 - Juego**

#### **1. Objetivos:**

Objetivo 1: Alex quiere dejar en lo más alto del podium el nombre de padre y ganar el dinero del premio para poder ayudar a su madre.

Objetivo 2: Alex busca restaurar el honor de su familia y preservar el legado de su padre en el mundo de las carreras.

Objetivo 3: Alex enfrenta sus propios miedos y dudas, creciendo como individuo y como corredor.

Objetivo 4: Ser el mejor piloto de la compañía Chevrolet y probar sus autos para demostrar que el Camaro es el mejor carro del momento.

#### **2. Como Jugar:**

1: El jugador deberá mover el carro de derecha a izquierda, arriba y abajo con las teclas del teclado AWS D.

2: Con la tecla espacio puede frenar

3: Para el cambio de cámaras se usa la tecla C

3: El jugador podrá navegar por dos pistas, donde podrá desafiar la velocidad con otros competidores. Se usarán los comandos de los gatillos LT y RT respectivamente para retroceder y acelerar, para el freno sería con el botón LB. Para cambiar las cámaras se usará el botón Y.

4: El jugador podrá pausar el juego en cualquier momento y volver a reanudarlo sin ningún inconveniente.

5: El jugador podrá hacer uso de un mando como por ejemplo Xbox serie X para jugar

### 3. Mecánica del juego:

-Personaje: Alex debe completar un número de vueltas de cada pista y ganarle a los demás competidores para avanzar en el juego. El piloto podrá ver en pantalla su recorrido por la pista, la posición en la carrera, el número de vueltas y algunas estadísticas de la carrera.

### Sección 4- Necesidades:

- **Opciones de Juego:** Botón start, select Race, exit y credits.
- **Modo:** 1 jugador
- **Niveles del Juego:** 2 carreras con características diferentes .
- **Elementos de gamificación:**

-Sistema de puntos: el jugador podrá visualizar su mejor vuelta, la posición de la carrera con respecto a los otros corredores y el tiempo transcurrido en la carrera.

- Escoger vehículo: el jugador podrá escoger su vehículo entre las opciones que se le presentan.

- Desafíos: el jugador podrá avanzar a la siguiente carrera si completa los desafíos impuestos en la carrera

- Historia: El jugador podrá dar significado y pertenencia en el juego personalizando la historia del protagonista y asumirá su objetivo como propio.

### Sección 5 – Game Play I/O Controls & UI Interfaces

#### 1. Controles:

\* El jugador deberá mover el carro de derecha a izquierda, arriba y abajo con las teclas del teclado AWSD.

\* Con la tecla espacio puede frenar

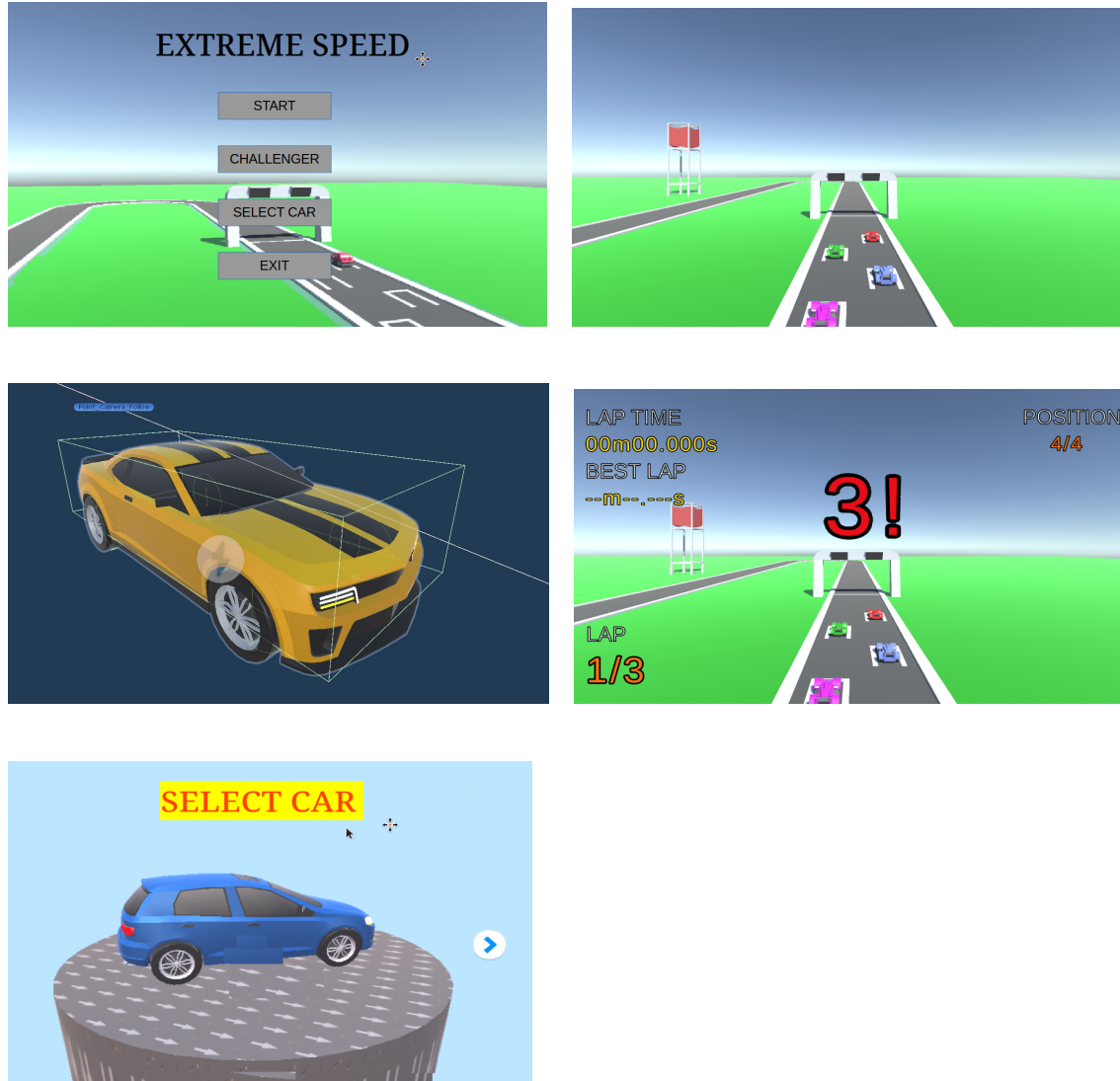
\* Para el cambio de cámaras se usa la tecla C

\* El jugador podrá navegar por dos pistas, donde podrá desafiar la velocidad con otros competidores. Se usarán los comandos de los gatillos derecha e izquierda respectivamente para frenar y acelerar. Para cambiar las cámaras se usará la tecla Y.

\* El jugador podrá pausar el juego en cualquier momento y volver a reanudarlo sin ningún inconveniente.

\* El jugador podrá hacer uso de un mando como por ejemplo Xbox serie X para jugar.

## 2. Storyboard:



## 3. GUI Interfaces:

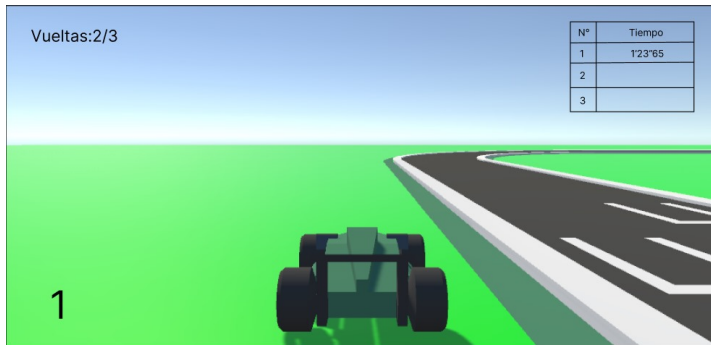
### 3.1 Menú inicio:

-En el despliegue menú están las opciones de Start, How to play, exit y credits



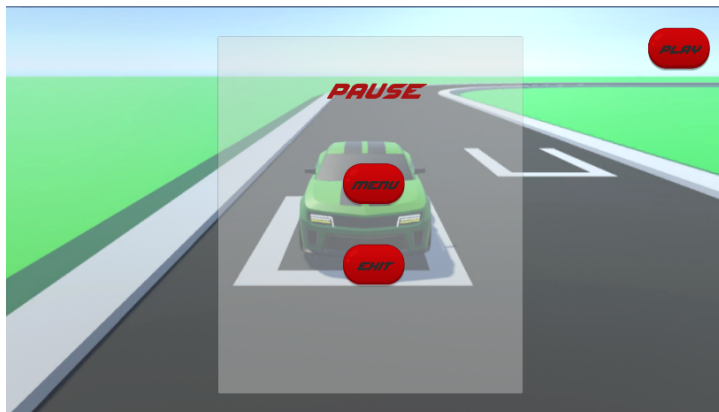
### 3.2 Menú start:

- En el menú start el jugador puede ver el número de vueltas, tiempos, posición en la carrera.



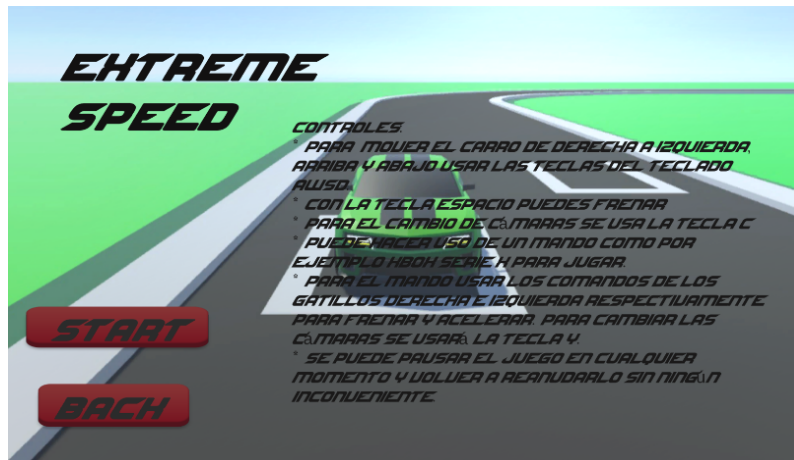
### 3.3 Menú pausa:

-En el menú pausa se puede volver a la interfaz de inicio, exit o volver a reiniciar el juego.



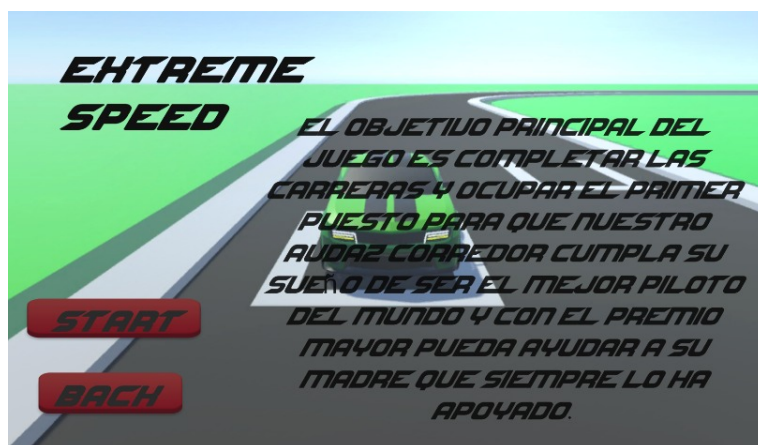
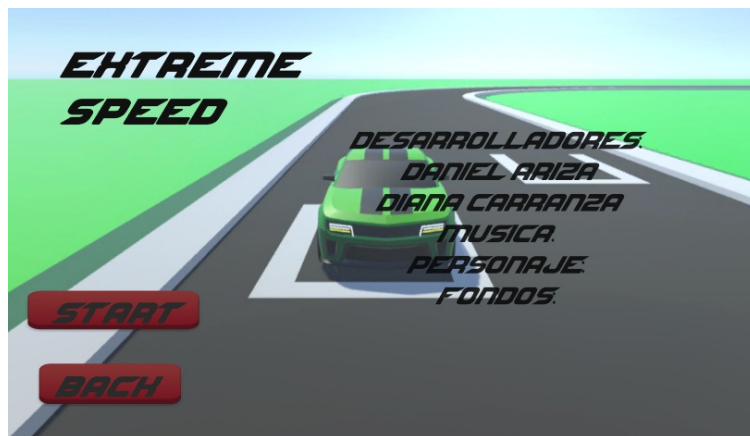
### 3.4 Menú How to play:

-En el menú how to play el jugador puede visualizar qué controladores se usan para el movimiento del carro y el manejo de cámaras dentro de la carrera.



### 3.5 Menú Credits:

-En el menú de créditos el jugador puede ver a cargo de qué personas está el desarrollo, la música y demás interacciones que tiene el juego. Dentro de este menú se puede pulsar la opción de about la cuál muestra la historia de nuestro jugador y su objetivo principal



## **Sección 5- Recursos a utilizar:**

### **Modelo camaro ss:**

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/vehicles/land/arcade-free-racing-car-161085>

### **Modelo de las pistas:**

<https://www.kenney.nl/assets/city-kit-roads>