

Propuestas 29/07/2018

CONCEPTO

Carreras

OBJETIVO

Llegar a la meta

¿COMO SE LOGRA?

Dar tres vueltas, disparando a tus rivales

RETOS DEL JUEGO

Obstáculos, permanecer en la pista, cuidarse de los oponentes.

LUGAR DE DESARROLLO

Mapa ambientado en la ciudad

GENERO

Carreras

GAMEPLAY

Acelerar, frenar, disparar, moverse a traves de los difs. mapas, piruetas, chocarse.
(Bornout,MarioKart) (Ej:<https://www.youtube.com/watch?v=nXAGVxiXkas>)

HISTORIA

Personajes cabezones que compiten a muerte por la gloria. Los personajes fueron secuestrados para competir por su libertad, el que gane será llevado al siguiente nivel, despues de completar los mapas se gana el derecho de irse. Los personajes que no ganan serán tomados como esclavos para servir a la suprema existencia y se volverá a secuestrar otros jugadores y así sucesivamente. Los secuestra una identidad del espacio, que busca entretener su suprema existencia. La ambientacion depende de la suprema existencia basada en diferentes locaciones, el será el boss final.

HISTORIA DE PERSONAJE

El personaje es un veterano de carreras retirado, aburrido de su vida, le llega un WA donde se le explica que ha sido seleccionado para una carrera cosmica universal final, que puede poner fin a su aburrido estilo de vida, y se reune con la entidad cosmica y lo secuestra una camioneta. Despues de la primera carrera explicarle al jugador que no se puede ir hasta completar la competencia (grand prix piston)

CARACTERISTICAS PRINCIPALES

1. Dinero a todos
2. tener reserva de gasolina y cuando se te acabe ir lento
3. Menu antes de juego para comprar cositas
4. Gasolina que se acaba
5. llamar a la tienda, comprar cosas y que te las aviente el vendedor

FORMAS DE GANAR DINERO

1. Por posicion en el marcador (final),
2. por choque (si te chocan te quitan, si tu chocas te dan)
3. monedas dentro de la carrera

MECANICAS DE JUEGO

PowerUp (disparos)

PLATAFORMA

PC

MAPEO DE CONTROL

- Palanca izquierda: mueves
- btn A: Acelerar
- btn B: frenar/retroceder
- btn Y: ver retrovisor
- btn X: confirmar comprar
- LT:
- RT: Disparar
- LB: Movilidad / Tienda
- RB: Movilidad / Tienda

TECNOLOGIAS Y HERRAMIENTAS

- Unity3D
- Blender
- Photoshop
- Substance Painter

ROLES

ROLES

| NOMBRE | ID |
|-------------|----|
| MODELADOR | 0 |
| DISEÑADOR | 1 |
| PROGRAMADOR | 2 |
| GUIONISTA | 3 |

ACTIVIDADES

| NOMBRE | ID |
|--------------------------------------|----|
| DISEÑO DE INTERFACES | 0 |
| MODELADO DE PERSONAJES | 1 |
| DISEÑO DE NIVELES | 2 |
| PROGRAMACION NAVEGACION | 3 |
| SISTEMA (GASOLINA, MONEDAS, COMPRAS) | 4 |
| PROGRAMACION DEL PLAYER | 5 |
| DISEÑO DE HISTORIA | 6 |
| PROGRAMACION MECANICAS | 7 |
| DISEÑO DE PERSONAJES | 8 |

| PARTICIPANTE | ROL (ES) | ACTIVIDAD |
|--------------|-----------|----------------|
| DAVID | [0, 1,] | [0, 1, 2] |
| DWIGHT | [2] | [5, 7] |
| CARLOS | [2] | [3, 4] |
| MARIO | [1, 3] | [0, 2, 6, 8] |
| ROBERTO | [0, 1] | [0, 1] |

ORGANIZACIÓN DE TAREAS

| NOMBRE | TIEMPO | SEMANA |
|---------------------------------|---------|--------|
| DISEÑO DE INTERFACES | 7 días | 1 |
| PROGRAMACION DEL PLAYER | 7 días | 1 |
| PROGRAMACION NAVEGACION | 14 días | 2 |
| DISEÑO Y MODELADO DE PERSONAJES | 7 días | 2 |

| | | |
|--|---------|---|
| PROGRAMACION MECANICAS | 7 dias | 2 |
| SISTEMA DE COMPRAS | 7 dias | 3 |
| DISEÑO DE COMIC DE HISTORIA | 21 dias | 3 |
| | | |