**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**

Mundo futurista enfocado en cosas del espacio

**GENERO**

Carreras, Batallas

**GAMEPLAY**

1. Acelerar, frenar, disparar, moverse a través de los difs. mapas, chocarse.
2. El uso de armas especiales o powerups estará determinado por una barra de energía que se rellenará con el tiempo o tomando objetos de la pista (Salvo el arma principal que no restara energia)
3. Mapas dinamicos (con trampas suficientes para destruir al jugador, rampas, bombas, caidas, espina)
4. Max 10 jugadores
5. cada arma tendrá un costo de energía moderado que permitirá usarlas un numero limitado de veces con la barra llena
6. vida de autos (100%) - cuando la vida del auto llegue a 0 este explotará
7. 9. si el auto está parado por mucho tiempo (15 segundos) explotará

(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, después 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 ambientación 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. Después de la primera carrera explicarle al jugador que no se puede ir hasta completar la competencia (grand prix piston)

**CARACTERISTICAS PRINCIPALES**

1. Armas funcionan con energía similar al estamina.
2. Arma principal que funciona sin estamina
3. Altas velocidades

**FORMAS DE OBTENER ENERGIA**

1. Después de un segundo sin usar la energía se recarga a 15 puntos por segundo hasta llegar al tope.
2. Max 100 puntos de energía.
3. Al destruir un auto enemigo, se recarga la energía a 50 puntos.
4. Obteniendo power ups dentro del mapa.

**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

* Numpad: 4 Diferentes posiciones

**TECNOLOGIAS Y HERRAMI ENTAS**

• Unity3D

• Blender

• Photoshop

• Substance Painter