|  | |
| --- | --- |
| TP2 | |
| CARRERA | CUATRIMESTRE |
| Tecnicatura Superior en Producción y Diseño Conceptual de Videojuegos | 5° cuatrimestre (noche) |
| ASIGNATURA | REALIZADOR/A |
| Diseño Experimental | Matias Szamrynskyj |
| PROFESOR/A | CONTACTO |
| Ernesto Molina | matiastoo@hotmail.com |
| Julio 2023 | |



**High Concept**

Matias Szamrynskyj

**Índice**

## **OVERVIEW**

Género: Carreras

Desarrolladora: Konami

Controles: Joystick, Palancas

Modo: Single Player, Multi Player

Plataforma: Arcade, Famicom, MSX, Móvil, Consola Virtual

**About**

Road Fighter es un clásico juego de carreras desarrollado y publicado por Konami, una reconocida empresa de videojuegos. Fue lanzado originalmente en 1984 para la plataforma de arcade, y posteriormente fue adaptado a otras plataformas populares de la época, como NES (Nintendo Entertainment System).

En Road Fighter, los jugadores asumen el papel de un conductor de carreras y compiten en una serie de emocionantes y desafiantes circuitos. El objetivo principal del juego es llegar a la meta antes de que se agote el tiempo o antes de quedarse sin combustible. El jugador debe esquivar a los vehículos enemigos y evitar colisiones con ellos, ya que esto reduciría la velocidad y causaría retrasos en la carrera.



**Mecánicas**

**Player Mechanics**

* **Movimiento:** El jugador podrá moverse para adelante, frenar, doblar a la izquierda y derecha.
* **Tanque de gasolina:** El jugador tendrá un tanque de gasolina que se irá gastando a lo largo de la carrera.



* **Puntaje:** El jugador irá sumando puntos hasta llegar a la línea de meta. 
* **Tiempo**: Muestra el tiempo que tarda el jugador en completar el nivel.
* **Autos:** Muestra la cantidad de autos adelantados.



* **Contador de KM:** En la parte inferior derecha, se mostrará la cantidad de kilómetros que recorrió el jugador. Esta será una suma de todos los niveles jugados hasta el momento.



**Game / Level Mechanics**

**Obstáculos**

Al chocar con estos obstáculos, la velocidad del jugador disminuirá un poco.

* **Autos**
* **Aceite**
* **Charco de Agua**

**Puntaje**

El puntaje se irá dando cuando el jugador esté manejando.

* **Autos:** Por cada auto que el jugador adelante, son **50** puntos.



* **Auto de color:** Al colisionar con este auto, se le suman **300** puntos.



* **KonamiMan:** Le otorga **3000** puntos al jugador, si este no choca con ningún obstáculo, mientras este esté en pantalla.



* **Avion:** Le otorga **3000** puntos al jugador, si este no choca con ningún obstáculo, mientras este esté en pantalla.



* **Tren:** Le otorga **3000** puntos al jugador, si este no choca con ningún obstáculo, mientras este esté en pantalla.



**End Level Screen**

Esta pantalla se mostrará una vez el jugador cruce la línea de meta. Dando información sobre el **Ranking del jugador**, **Los autos Adelantados** y los **puntos**.



**Controles**

El juego se manejaba en Arcade con la palanca para moverse a los costados y dos botones, uno para acelerar y otro para frenar.