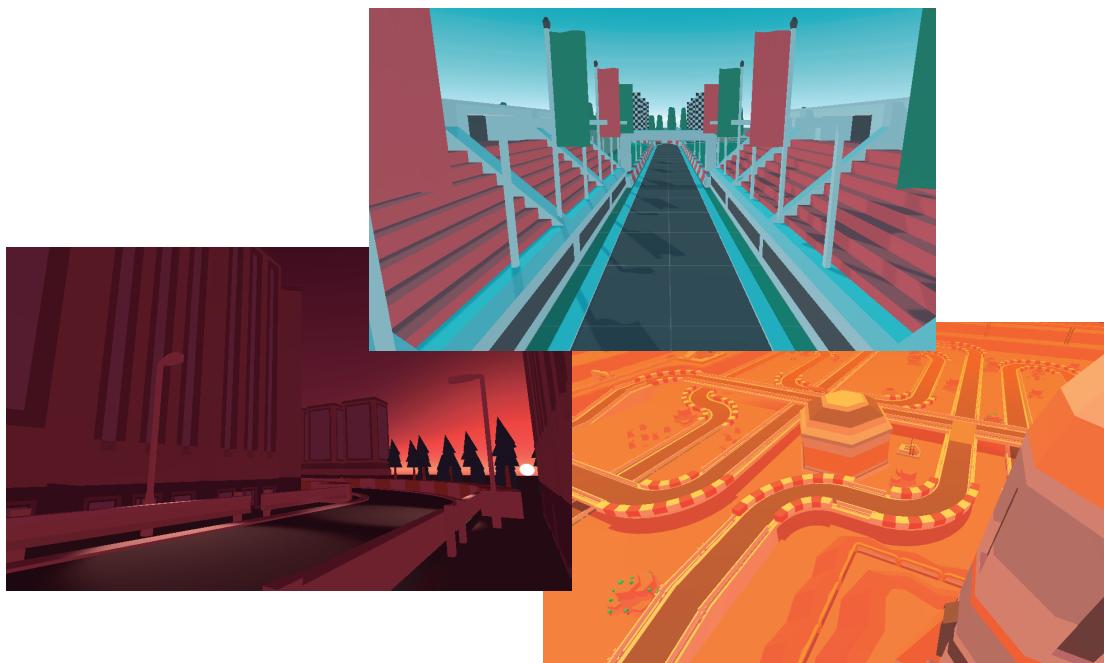


DOCUMENTO DE DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

RETO 2

RUSH

JEISON AARON RAMOS CANGREJO



DATOS GENERALES

Nombre del videojuego: Rush.

Genero: Carreras.

Jugadores: Un jugador.

Jugables: El auto.

ESPECIFICACIONES TECNICAS DEL VIDEOJUEGOS

Tipos de graficos: 3D Low poly

Tipo de audio: Dance-Electronica

Vistas: Camara en tercera persona con vista trasera del auto.
Camara cenital sobre el auto.

Plataforma: PC

Lenguaje de programacion: CSharp - C#

Herramientas de desarrollo: Unity, Visual Studio, Illustrator.

ESQUEMA DEL VIDEOJUEGO

Tipo de mundo: El mundo variara dependiendo de las pistas

Sinopsis: Compite en emocionantes pistas para ganar medallas.

Modo de juego: Offline

Niveles: El juego contara con tres pistas

Controles: Se usaran las flechas del teclado para controlar el auto.

¿Como gana?: Llegando en primer lugar en la carrera.

¿Como pierde?: Llegando en los ultimos puestos de la carrera.

¿Como finaliza el juego?: Ganando en todas las carreras.

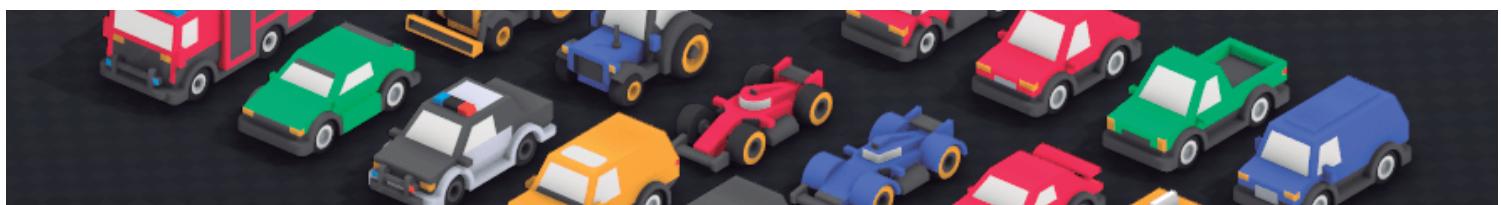
¿Porque es divertido?: El juego usa el diseño de las carreras para siempre tener un reto a lo largo de la duracion de la misma, ademas del uso de una inteligencia artificial que competira a la par que el jugador.

DEFINICIÓN DEL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO

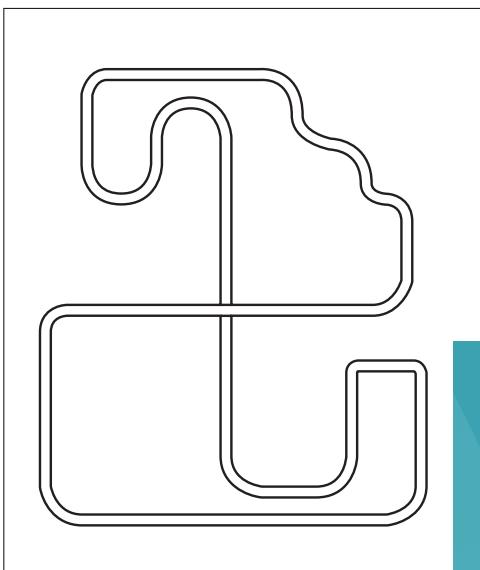
RUSH

DISEÑO DEL PERSONAJE

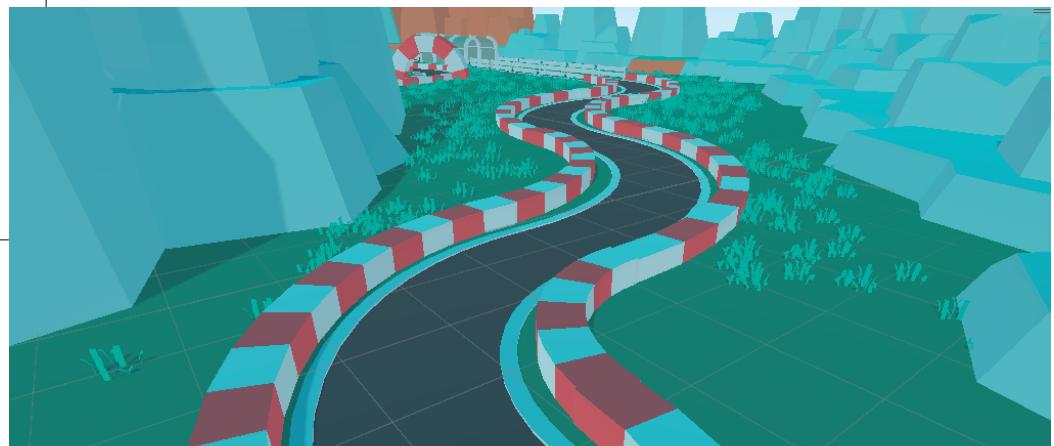
El diseño del personaje variara segun la pista seleccionada.



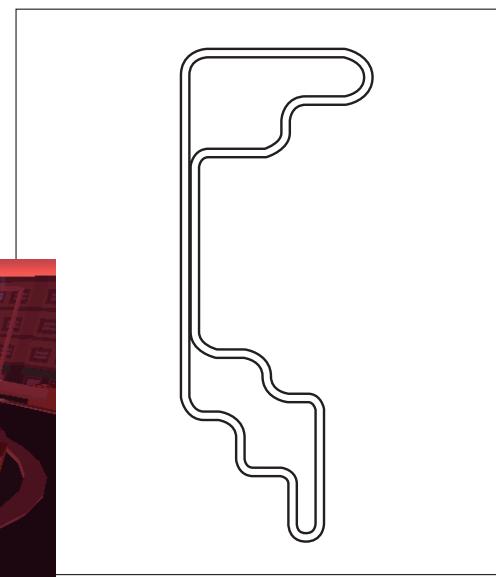
DISEÑO DE NIVELES

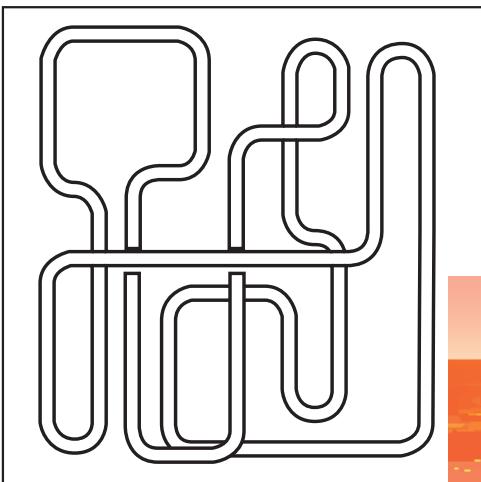


Circuit es un nivel ambientado en una pista de carreras, decorado por rocas en un extremo y arboles al otro extremo, con gradas para los aficionados apostadas en varias partes, ofrecera una experiencia retadora por sus curvas sinuosas y las largas rectas perfectas para escaparse o recuperar terreno.

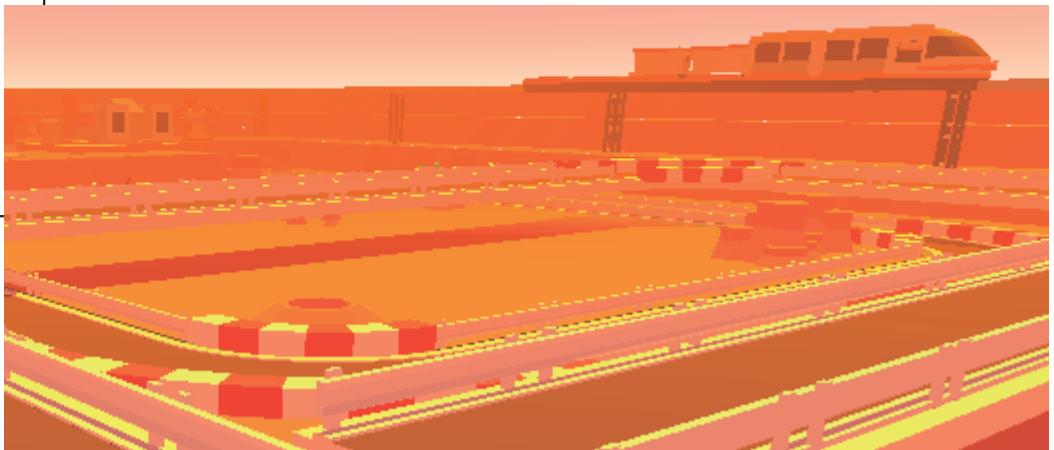


Taxi Sunset se ambientara en una ciudad al atardecer, con calles iluminadas por farolas, cruzaran un puente que conecta la zona de oficinas con la zona mas simple, la carrera sera de taxistas que se empujaran y lucharán por el primer puesto.





Crater, una instalacion en un fururo lejano, en donde la tecnologia nos llevara a correr en autos futuristas en medio de un sector de explotacion minero y experimentacion con cohetes.



TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN

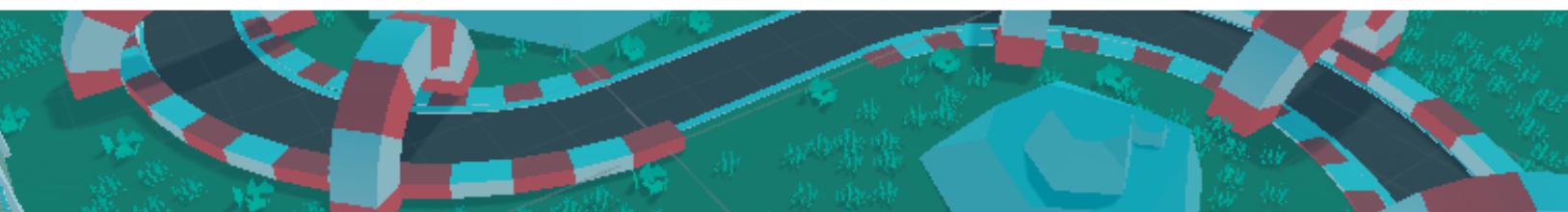
Se usaran varias tecnicas de gamificacion en el juego que se centren en recompensar al jugador por su desempeño.

LOGROS Y RECOMPENSAS

Se recompensara al jugador por terminar en los tres primeros puestos, al llegar en el primer lugar se le concedera una medalla de oro, en el segundo se le dara una medalla de plata y en el tercer puesto, una de bronce.

COMPETITIVIDAD

Por medio del uso de inteligencia artificial, correra contra otros competidores que ofreceran una experiencia que intentara hacer que el jugador demuestre lo mejor que pueda alcanzar.



INTERFACES DE USUARIO

1 Menu principal

TITULO

JUGAR
OPCIONES
SALIR

Jugar, ir a opciones y cerrar el juego.

2 Selector de niveles

NIVELES

PISTA 1
PISTA 2
PISTA 3
VOLVER

Elegir pista.

3 Menu de opciones

OPCIONES

AYUDA
CREDITOS

VOLVER

Ir a ayuda y ver creditos.

AYUDA

VOLVER

Ver objetivo y controles.

5 Creditos del juego

CREDITOS

Jeison Aaron Ramos Cangrejo
Desarrollador

VOLVER

Ver informacion de desarrollo.

6 Carrera finalizada

CARRERA TERMINADA

TERMINASTE 1

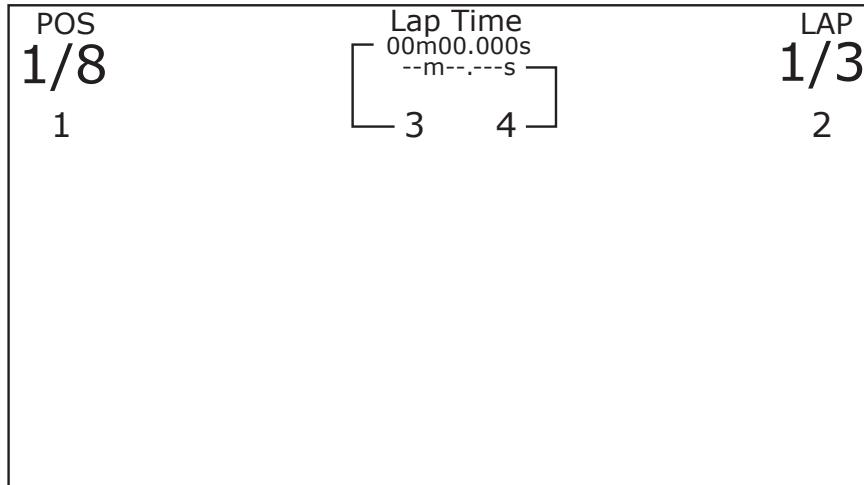
CONTINUAR

Carrera terminada y puesto final.

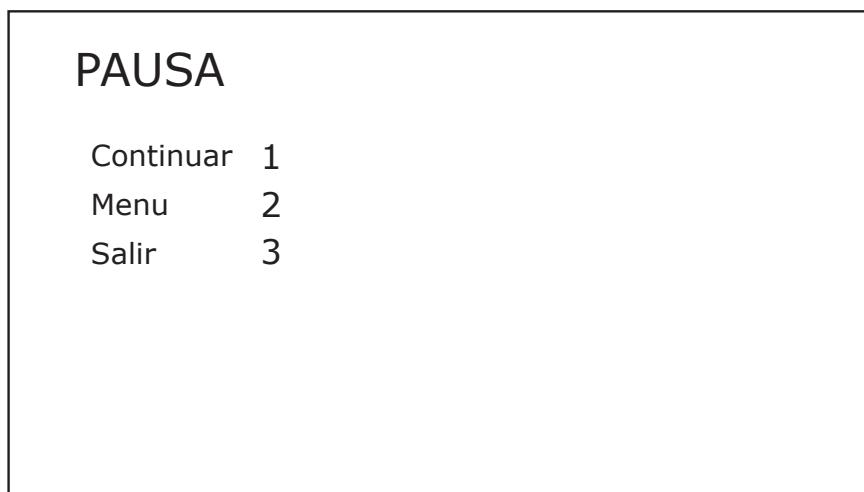


DISEÑO DE INTERFAZ

RUSH

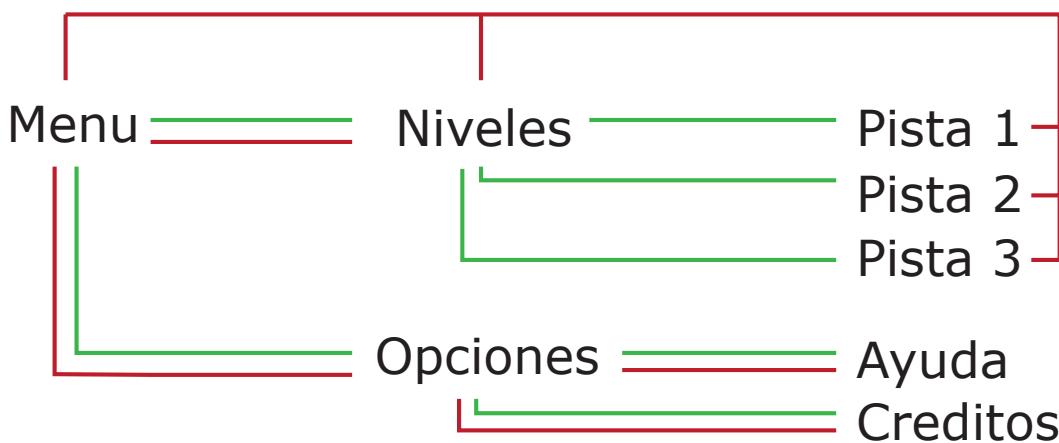


- 1 Posicion del jugador
- 2 Posicion del jugador
- 3 Tiempo de vuelta
- 4 Mejor tiempo de vuelta



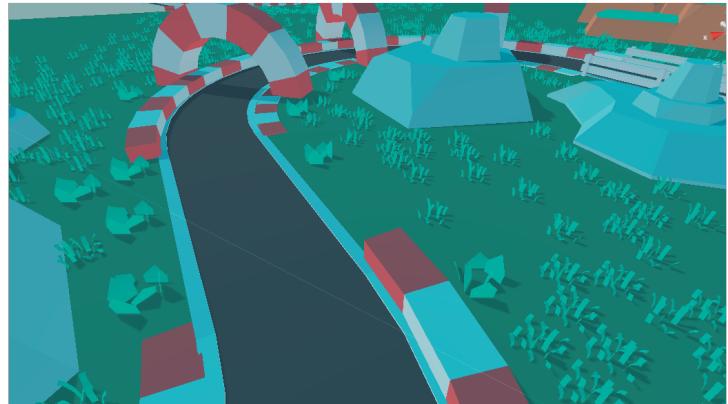
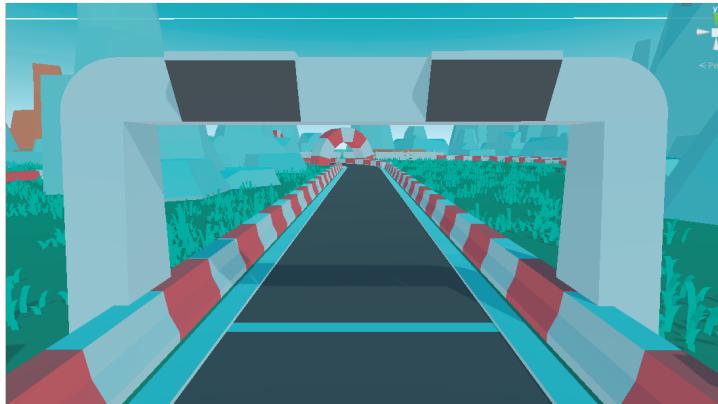
- 1 Opcion de continuar
- 2 Regresar al menu principal
- 3 Salir del juego

FLUJO DE VIDEOJUEGO

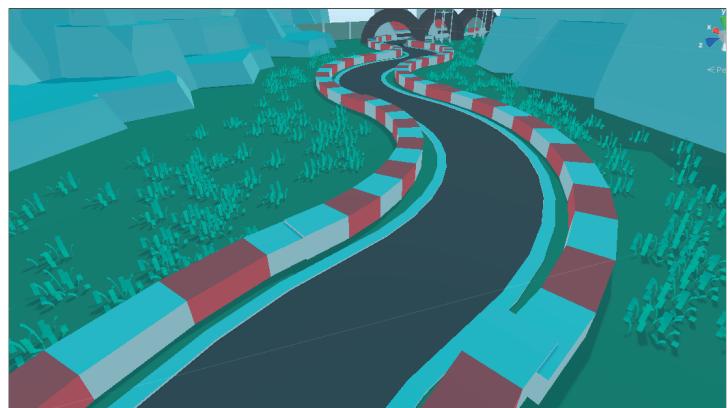
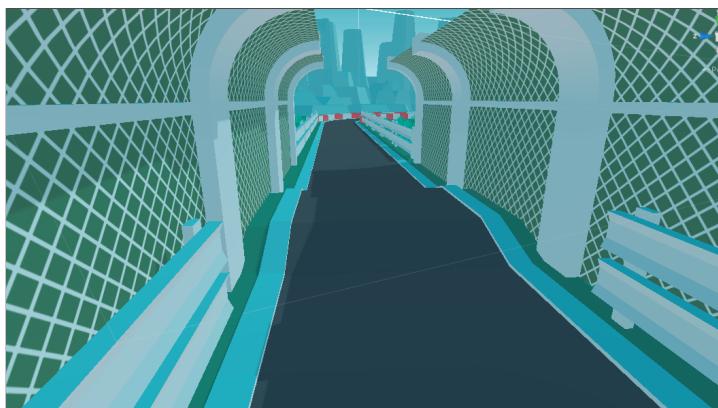


STORYBOARD

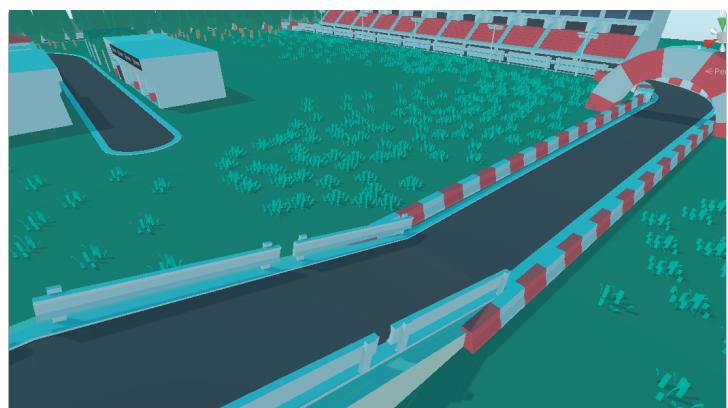
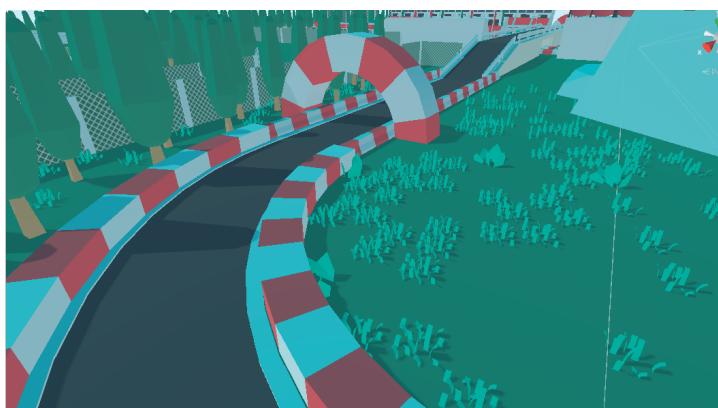
El jugador iniciara la carrera y luego girara a la izquierda y tomara unas curvas en S



tomara un camino recto con un bache y avanzara hasta una seccion sinuosa



subira al puente y pasara frente a las gradas, llegando a la zona con arboles



tomara una serie de curvas cerradas para luego, acelerar a la meta.

