

### Lore del gameplay

La historia detrás del juego se desarrolla en el reino de Mario, donde el Rey Bowser, obsesionado con demostrar su superioridad en todos los campos, ha desarrollado una tecnología avanzada para crear un coche de carreras mágico. Este coche está equipado con un sistema de propulsión especial que le permite acelerar a velocidades increíbles y maniobrar con precisión en el circuito de Bowser Castle.

El objetivo del jugador es completar el circuito en el menor tiempo posible, mientras se esfuerza por evitar caer al vacío, lo que resultaría en la destrucción del coche y la necesidad de volver al último checkpoint. El jugador debe ser astuto y habilidoso para superar los obstáculos y competir contra el tiempo. ¡Ojo, un malo muy malote a las 3 de la madrugada 🍆🍆 también ha incluido un cubo de agua flotante, si entras, habrá buoyancy!

Sin embargo, el circuito no es fácil de completar. El jugador tendrá que lidiar con la gravedad y el drag que afectan al coche en cada curva y recta, y tendrá que aplicar conocimientos científicos para optimizar su velocidad y evitar caer al vacío.

El circuito también presenta desafíos adicionales, como la fricción en las áreas de hielo y fango, e incluso con una rampa en espiral que te lleva a una figura sinusoidal de colores hipnótica, si la codicia te puede y intentas obtenerla, caerás al vacío, ten cuidado!. El jugador tendrá que adaptarse a las diferentes condiciones del circuito y ajustar su técnica de conducción para superar estos obstáculos.

El Rey Bowser ha desafiado a los mejores corredores de carreras del reino para competir en su circuito. El ganador recibirá un gran premio, pero también se ganará el respeto de los demás corredores y el honor de ser considerado el mejor piloto del reino. ¿Aceptarás el desafío y lucharás por la victoria en el circuito de Bowser Castle?"



## Lista de Controles

CONTROLES	FUNCIÓN
Tecla W	Aumentar aceleración del <a href="#">player</a>
Tecla S	Disminuir aceleración del <a href="#">player</a>
Tecla A	Mover dirección <a href="#">player</a> hacia la izquierda
Tecla D	Mover dirección <a href="#">player</a> hacia la derecha
Tecla SPACE	Activar brakes del <a href="#">player</a>
Tecla LSHIFT	Activar turbo del <a href="#">player</a>
Tecla F4	Activar/desactivar cámara libre/cámara fija
Tecla 1	Aumentar la masa del <a href="#">player</a>
Tecla 2	Disminuir la masa del <a href="#">player</a>
Tecla 3	Aumentar la gravedad
Tecla 4	Disminuir la gravedad
Tecla 5	Desactivar físicas del <a href="#">player</a>
Tecla 6	Activar físicas del <a href="#">player</a>
Tecla C	Respawn en el último checkpoint
Tecla K	Reiniciar partida una vez que se ha ganado
Tecla ESCAPE	Cerrar juego
Tecla F1	Visualizar colliders
Tecla LEFT	Mover la posición de la cámara libre a la izquierda
Tecla RIGHT	Mover la posición de la cámara libre a la derecha
Tecla UP	Mover la posición de la cámara libre hacia delante
Tecla DOWN	Mover la posición de la cámara libre hacia atrás
Tecla R	Mover la posición de la cámara libre hacia arriba
Tecla F	Mover la posición de la cámara libre hacia abajo
Tecla MOUSE RIGHT	Rotar la cámara libre
Tecla MOUSE LEFT	Rotar la cámara fija

Github

<https://github.com/Urii98/Fisica-Bullet3D>

Los estudiantes que realizaron este GOTY, son

- : • Oriol Martín Corella
- Arnau González Acosta
  - Pau Argiz Gutiérrez
  - Xiao Shan Costajussà Bellver