

2018

# ThingScalextric

Segundo Proyecto - Juegos para Web y Redes Sociales

Memoria explicativa de los requisitos de diseño del juego

Daniel Abad Jaraute  
Sergio de Frutos López  
Gabriel Ángel Sevilla Camacho  
Sergio Martín León  
Javier Peña Moreno



## Índice:

1. Concepto del juego .....	3
2. Circuitos .....	3
3. Vehículos .....	4
4. Secuenciación del videojuego .....	5
5. Secuenciación de cada nivel (circuito) .....	6

## 1. Concepto del juego

ThingScalextric es un juego de **carreras** que dispone de **multijugador local** para entre 2 y 4 jugadores en su versión de PC y tableta, y para 2 jugadores para móvil.

La **peculiaridad** de este juego es que **no** correremos con **vehículos habituales**, sino con objetos de la vida cotidiana como pueden ser un ratón de ordenador o un plátano.

El **recorrido** del circuito estará marcado por **cuatro carriles** por donde correrán nuestros vehículos. Al más puro estilo "Scalextric" deberemos pulsar un **botón** para **acelerar** y tener cuidado de no salirnos en las curvas, ya que si vamos a mucha velocidad, la **inercia** nos **cambiará** de **carril** hacia el **exterior**.

También podremos **movernos** a los **carriles contiguos** con el objetivo de **empujar** a nuestros **rivales** o bien para **beneficiarnos** de las **zonas de turbo**. Esto lo podremos hacer cuando el **medidor** de **cambio** de **carril** esté **lleno** (se recargará cada 5 segundos).

**Ganará** el **jugador** que consiga **completar** primero las **5 vueltas** al circuito.

## 2. Circuitos

Contaremos con **tres circuitos diferentes** cada uno con temáticas distintas, por lo que la decoración variará en función de esta. Igualmente, la **dificultad** irá en **ascenso** ya que las curvas serán más difíciles de tomar y habrá menos zonas de turbo.

- **Circuito Oficina:** es el circuito más básico. En este predominará la **alta velocidad** ya que las **curvas** serán muy **suaves** y contará con **muchas zonas de turbo**. Deberemos aprovechar todas las zonas de turbo posible si queremos ser los más rápidos.
- **Circuito Cocina:** contará con **curvas** de **todo tipo**. Necesitaremos una gran **habilidad** si queremos permanecer dentro del circuito y **perspicacia** para expulsar a nuestros adversarios.
- **Circuito Casino:** será el **más complejo** de los tres con **peligrosas curvas** donde tendremos que reducir nuestra velocidad si no queremos acabar en la cuneta. Además incluirá **diversos saltos** en los cuales podremos cambiar de carril en el aire.

### 3. Vehículos

En ThingScalextric podremos escoger entre una **gran variedad** de vehículos de todo tipo, desde el "Bananator" hasta el "Turbodildo 3000" (*disponible en futuros dlcs*).

Cada vehículo tendrá sus propias **características técnicas** (**peso, aceleración...**), además de un **aspecto visual** muy **diferente**, por lo que para ser los más guays y veloces de la pista tendremos que elegir muy bien.

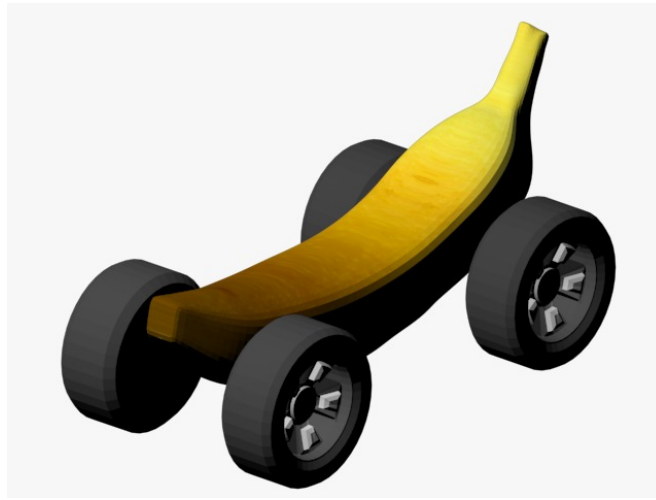


Ilustración 1: Bananator



Ilustración 2: Velocactus

# 4. Secuenciación del videojuego

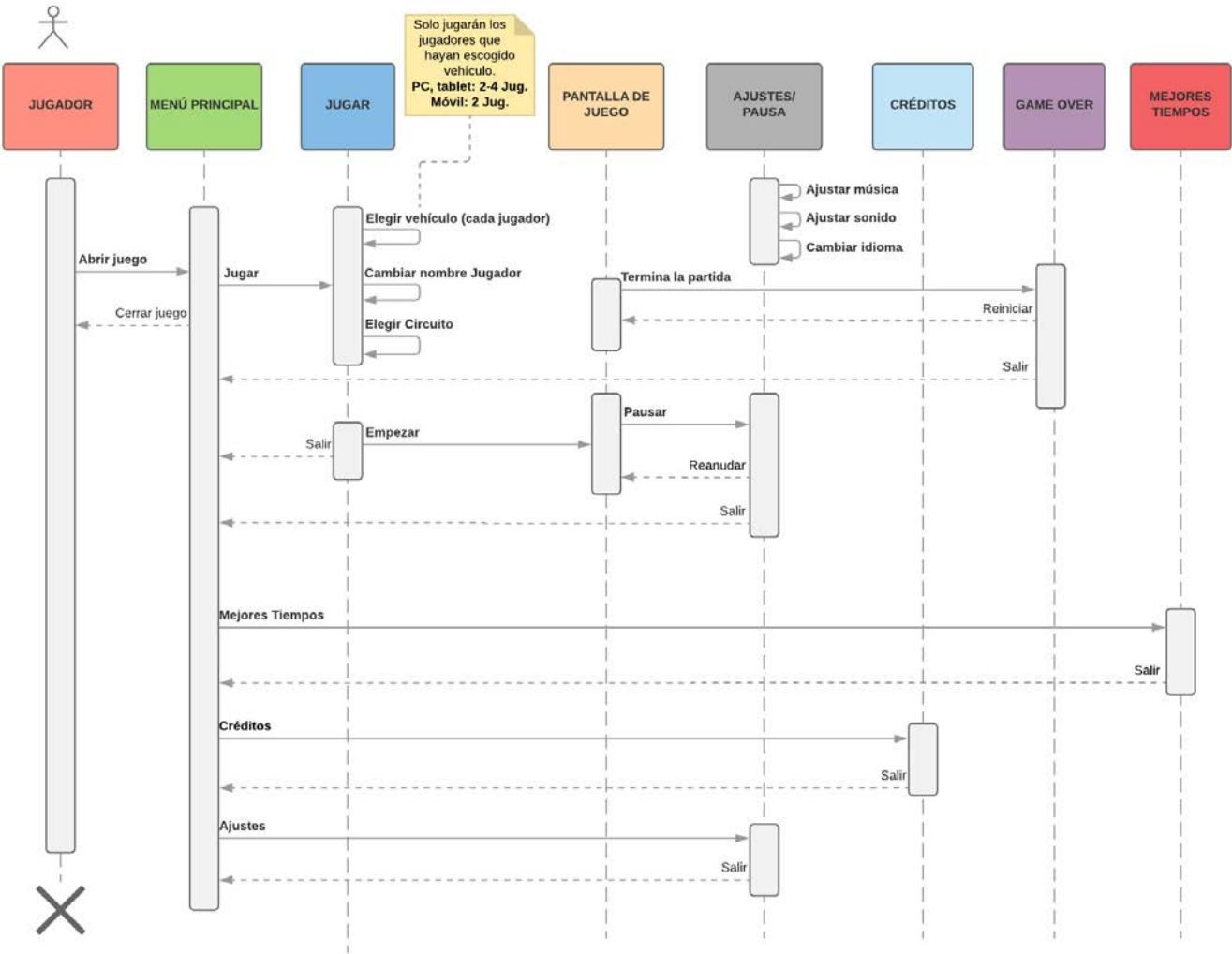


Ilustración 3: Diagrama de Secuencia del Juego

## 5. Secuenciación de cada nivel (c circuito)

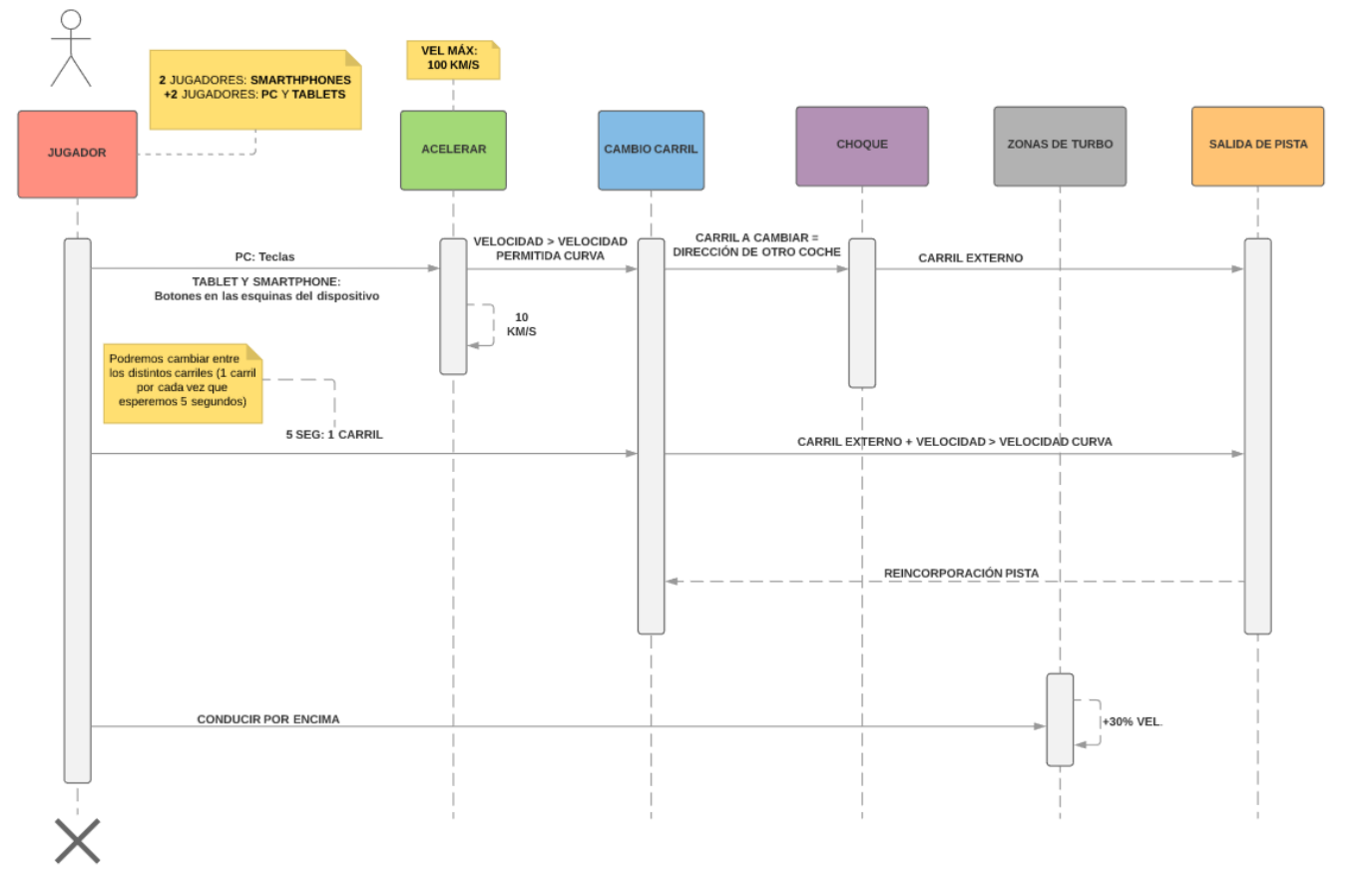


Ilustración 4: Diagrama de Secuencia de los Circuitos