***GAME DESIGN DOCUMENT***

Contenido

[**Título del juego:** 1](#_Toc138328765)

[**Género:** 1](#_Toc138328766)

[**Modalidad:** 1](#_Toc138328767)

[**Plataforma:** 1](#_Toc138328768)

[**Entorno de desarrollo y versión:** 1](#_Toc138328769)

[**Perspectiva de cámara:** 1](#_Toc138328770)

[ **Descripción** 1](#_Toc138328771)

[ **Objetivos** 1](#_Toc138328772)

[ **Cantidad mínima y máxima de vehículos por partida** 2](#_Toc138328773)

[ **Tipos de vehículo** 2](#_Toc138328774)

[ **Elementos de los vehículos** 2](#_Toc138328775)

[ **Elementos de los niveles** 3](#_Toc138328776)

[**Interfaz de Usuario (UI)** 4](#_Toc138328777)

**Título del juego:** TBD

**Género:** Carreras, Acción.

**Modalidad:** Un jugador, Dos jugadores, Multijugador en línea.

**Plataforma:** Android, PC.

**Entorno de desarrollo y versión:** Unity 2021.3.25f1

**Perspectiva de cámara:** Cámara fija y única 3D-Orthografica con vista Top-Down.

* **Descripción**:
  + El juego consta sobre batallas de varios vehículos que luchan entre sí a la vez dentro de un área determinada.
* **Objetivos**:
  + El objetivo principal del jugador consiste en destruir al resto de los vehículos oponentes según el modo de juego seleccionado:
    - Last Wheel Rolling deathmatch:

El último vehículo que permanezca con vida gana la partida.

* Arena DeathMatch:

Gana la partida el vehículo que destruya más oponentes al finalizar el tiempo.

* Race DeathMatch:

Gana la partida el jugador que llegue primero a la meta o el ultimo jugador con vida

* **Cantidad mínima y máxima de vehículos por partida**:

La cantidad de vehículos por partida depende del modo de juego:

* + - * Arena Deathmatch: 2 a XX jugadores
      * Race Deathmatch: 2 a XX jugadores
* **Tipos de vehículo**:
  + Automóvil deportivo
    - Velocidad alta
    - Aceleración alta
    - Ataque medio
    - Blindaje bajo
    - Giro alto

* + Camioneta
    - Velocidad media
    - Aceleración media
    - Ataque medio
    - Blindaje medio
    - Giro medio
  + Camión
    - Velocidad baja
    - Aceleración baja
    - Ataque alto
    - Blindaje alto
    - Giro bajo

* **Elementos de los vehículos**:
  + Atributos:
    - Velocidad Máxima Avance
    - Velocidad Máxima Reversa
    - Aceleración
    - Freno
    - Giro
    - Salud carrocería
    - Salud del motor
  + Armas Ofensivas:
    - Carrocería del vehículo
      * Daño proporcional a la velocidad y zona del impacto
      * Alcance nulo
      * Arma por defecto del vehículo, siempre activo
    - Bombas
      * Alto daño instantáneo en un radio determinado
      * Detonan luego de un tiempo de ser lanzado
      * No se puede lanzar hasta que la bomba anterior no haya explotado
      * Capacidad inicial: 5
    - Ametralladoras
      * Alta cadencia de fuego
      * Bajo daño por impacto
      * Capacidad inicial: 20
    - Rifle Francotirador
      * Baja cadencia de fuego
      * Alto daño por impacto
      * Reducción de velocidad y estabilidad del vehículo al disparar
      * Capacidad inicial: 10
    - Rayos congelantes
      * Mediano alcance
      * Daño nulo
      * Congela al vehículo objetivo por determinado tiempo y ralentiza por determinado tiempo al descongelarse
      * Capacidad Inicial: 50
      * La munición se consume en una unidad por segundo mientras este activo
    - Ganchos de agarre
      * Largo alcance
      * Atrae al objetivo hacia el jugador
      * Daño proporcional a la distancia del objetivo, cuanto más lejos más daño se logra.
      * Capacidad inicial: 2
    - Lanzallamas
      * Corto alcance
      * Bajo daño
      * Daño por fuego durante un tiempo determinado
      * Capacidad Inicial: 50
      * La munición se consume en una unidad por segundo mientras este activo
    - Lanzador de charcos de aceite
      * Desestabiliza y ralentiza por unos segundos al vehículo que pase por encima
      * Capacidad inicial: 3
  + Potenciadores:
    - Potenciadores de blindaje
      * Duración: 15s
      * Multiplicador: 2x
    - Potenciadores de velocidad
      * Duración: 5s
      * Multiplicador: 3x
    - Potenciadores de ataque
      * Duración: 10s
      * Multiplicador: 2x
* **Elementos de los niveles**:
  + Containers
    - Cajas contenedoras de ítems
      * Se destruyen cuando se tocan o dañan con algún arma y liberan un ítem.
  + Obstáculos:
    - Barriles explosivos
      * Explotan al dañarse con algún arma o choque
      * Provoca alto daño a vehículos en un radio determinado
    - Charcos de aceite
      * Desestabiliza al vehículo que pase por encima
    - Charcos de agua
      * Ralentiza al vehículo que pase por encima
    - Paredes destructibles e indestructibles
      * Paredes destructibles por daño de choque o arma
      * Paredes indestructibles provocan daño al vehículo proporcional a la velocidad del impacto a partir de determinada velocidad
    - Pinchos laterales
      * Pueden ser estáticos o alternar su aparición cada cierto tiempo
      * Provocan alto daño al vehículo proporcional a la velocidad de impacto.
    - Pinchos de piso
      * Pueden ser estáticos o alternar su aparición cada cierto tiempo
      * Provocan alto daño al vehículo que esté encima

# **Interfaz de Usuario (UI)**

* + Menú principal:
    - Botón Iniciar Juego 1 jugador
    - Botón iniciar Juego Multijugador
    - Botón Opciones
    - Botón Salir del juego
  + Menú modo multijugador:
    - Botón de crear partida
    - Botón de unirse a una partida
  + Menú lobby multijugador:
    - Botón Comenzar partida
    - Botón Salir del lobby (Cancela la partida)
    - Panel de lista de jugadores:
      * Avatar del jugador
      * Nombre del jugador
      * Selector Vehículo inicial (Solo puede modificar su propio vehículo)
      * Botón de echar jugador (Accesible solo para creador de la partida)
    - Panel de configuración de la partida (Solo el creador puede modificar, los demás jugadores solo pueden leer la información):
      * Selector Tipo de mapa
      * Selector Cantidad de jugadores
      * Selector Modo de juego:
        + Arena Deathmatch
        + Race Deathmatch
      * Selector Límite de tiempo:
        + 5 minutos
        + 10 minutos
        + 15 minutos
  + Menú opciones
    - Solapa de Audio
      * Slider volumen principal
      * Slider volumen música
      * Slider volumen efectos
    - Solapa de Video (Versión PC solamente)
      * Selector Resolución
      * Selector calidad de texturas
      * Selector de calidad de sombras
      * Selector de calidad de Antialiasing
      * Slider de valor Gamma
* Solapa de controles (Versión PC solamente)
  + Panel de asignación de teclas
    - Nombre de tecla
    - Botón Valor de tecla
  + Menú pausa
    - Botón Reanudar
    - Botón Opciones
    - Botón Reiniciar (Solo modo 1 jugador)
    - Botón Salir al menú principal
  + Información durante la partida
    - Barra de blindaje
    - Barra de salud
    - Medidor de velocidad
    - Información de armamento
      * Imagen del arma
      * Cantidad de munición restante
  + Pantalla de carga
    - Texto de “Loading”
    - Texto de información y ayuda al jugador
  + Pantalla Final
    - Texto
    - Botón de reiniciar (Solo modo 1 jugador)
    - Botón de salir al menú principal