

COLEGIO EL LIBERTADOR

DEADLY RACE

LILIA ROJAS

PROGRAMACIÓN BÁSICA

PROYECTO JUEGO

1101

BOGOTA D.C

23 OCTUBRE 2023

TABLA DE DATOS BÁSICOS

PROYECTO DEADLY RACE

**INTEGRANTES: MAIRA FRANCO, STEFANNY CASARRUBIA JHEIDY BONILLA,
JUAN DAVID BECERRA, DAYANA RAMIREZ, FABIO TACUMA, JUAN URQUIJO**

OBJETIVOS: ¿Qué pretende el juego como proyecto, no como producto?	Que los jugadores se diviertan y se encuentren interesados hacia el proyecto, tanto interactuando como participando.
PÚBLICO OBJETIVO: ¿A quién está dirigido el juego? ¿Están segmentados por edad, intereses, profesión, geografía, ingresos, nivel educativo /intelectual, etc? ¿Qué intereses tienen? ¿Cuál sería el perfil de consumo?	El juego va dirigido a todo tipo de público, de cualquier edad, sin importar nacionalidad o nivel educativo, ya que el juego es simple, la intención es generar un juego entretenido y poco complicado a gusto para el público. Siendo el perfil de consumo principalmente niños y adolescentes.
CONSOLA / DISPOSITIVO: ¿En qué plataforma se va a jugar? Se recomienda PC o web, por facilidad de desarrollo	El juego se encontrará habilitado únicamente en plataforma web. Esto para facilitar su desarrollo.
GÉNERO: ¿A qué género corresponde? ¿Características del género?	Es un juego de aventura, implementando acción y aprendizaje
MUNDO DEL JUEGO: ¿Qué historia /Background cuenta el juego? ¿Qué ofrece el mundo al jugador? ¿Qué cuenta? ¿Es necesario que sea rico en detalles? ¿Cuál será la estética del juego?	En las calles de la ciudad, se llevaba a cabo una emocionante competencia de carros. Entre los participantes se encontraba el valiente y rápido carro de policía, conocido como "Rayo Azul". Su misión era mantener el orden y asegurarse de que todos los conductores cumplieran las reglas. De repente, un carro sospechoso llamado "Fuego Rojo" desafió a la autoridad de Rayo Azul. Fuego Rojo era conocido por su habilidad para evadir a los oficiales de

	<p>policía y escapar de situaciones complicadas. Esta vez, sin embargo, Rayo Azul estaba decidido a capturarlo y poner fin a su reinado de caos en las calles.</p> <p>La carrera comenzó con un rugido de motores. Rayo Azul aceleró rápidamente, persiguiendo a Fuego Rojo por las calles estrechas y llenas de obstáculos. Ambos carros zigzagueaban entre el tráfico, poniendo a prueba sus habilidades de conducción.</p> <p>La persecución continuó por las calles de la ciudad, pasando por túneles oscuros y a través de estrechas avenidas. Rayo Azul estaba decidido a no rendirse y finalmente atrapar a Fuego Rojo.</p> <p>Después de una persecución llena de emoción y adrenalina, Rayo Azul logró acorralar a Fuego Rojo en un callejón sin salida. La carrera había llegado a su fin. Rayo Azul mostró su autoridad y detuvo al temerario conductor.</p> <p>El juego de carros había terminado, pero el mensaje era claro: nadie puede escapar de la ley. Rayo Azul demostró su valentía y determinación para mantener la seguridad en las calles y asegurarse de que todos los conductores respeten las reglas.</p> <p>Y así, la historia de la persecución entre Rayo Azul y Fuego Rojo se convirtió en una leyenda en el mundo de los juegos de carros. La próxima vez que alguien desafíe a la autoridad, sabrán que hay un carro de policía dispuesto a detenerlos y hacer cumplir la ley.</p>
MECÁNICAS:	Las características de diseño, y los adicionales de juego(los personajes y los potenciadores)

¿Qué hace diferente al juego de otros del mismo género? ¿Qué particularidades tiene su jugabilidad? ¿Qué requiero de la programación?	no tiene particularidad, la jugabilidad es simple. Requiere una programación bi-game
NIVELES: ¿Es un mundo abierto, por niveles, con misiones? ¿Hay interconexión entre ellos?	No es un mundo abierto debido a que solo tiene dos escenarios, sus misiones son recolectar potenciadores, derrotar enemigos y jefes.
CONTENIDO: Especificar las necesidades de contenido: <ul style="list-style-type: none"> - Personajes - Arte: El espacio en el que se desarrolla el juego, fondos, ambientación. - Ítems / Props: Elementos con los cuales interactúa el jugador. - Música y sonido. - Elementos informativos: Visualización de información como puntajes, bodegas de elementos, vida, extras, etc. 	Personajes: -Rayo azul -Fuego rojo Arte: Se desarrolla en una ciudad, en dos escenarios (Día y Noche), ambientación Rural. Items: Objetos que sean obstáculos, potenciadores para subir y bajar la velocidad. Música y sonido: sonidos rurales (sonidos ambientados a la ciudad de carros, de tránsito, etc.) Elementos informativos: Puntaje cuando se esquivan objetos, energía, misiones.

CONCEPTO DEL JUEGO

- En este juego, los jugadores se sumergirá en un mundo de carreras clandestinas y peligrosas, donde un carro policial persigue a otro carro criminal en una carrera llena de adrenalina y acción. La historia se desarrolla en una ciudad dominada por el crimen y la corrupción.

El jugador asume el papel de un criminal sigiloso al que le gustan las carreras pero evade la justicia. El objetivo principal del carro policial es perseguir y atrapar al criminal en una serie de carreras desafiantes y llenas de obstáculos a través de la ciudad.

A medida que avanzas en el juego, te enfrentarás a desafiantes pistas, cambios repentinos de ruta y ataques del carro policial y sus ayudantes. Para superar los obstáculos, podrás utilizar habilidades especiales, armas y mejoras en tu carro.

La historia se desarrollará a medida que la policía se acerque a ti, revelando tu verdadera identidad. Habrá momentos de tensión, traición y emocionantes giros argumentales que mantendrán tu atención y te llevarán a nuevos desafíos.

En "Persecución Implacable: Carrera Mortal", la historia y la acción se entrelazan para crear una experiencia de juego emocionante y llena de suspenso. ¿Estás listo para enfrentar el desafío y convertirte en el mejor corredor de la ciudad? ¡Prepárate para una persecución implacable llena de velocidad y emoción!

HISTORIA

- En las calles de la ciudad, se llevaba a cabo una emocionante competencia de carros llamada: "Persecución Implacable-Carrera Mortal". Entre los participantes se encontraba el valiente y rápido carro de policía, conocido como "Rayo Azul". Su misión era mantener el orden y asegurarse de que todos los conductores cumplieran las reglas.
- De repente, un carro sospechoso llamado "Fuego Rojo" desafió a la autoridad de Rayo Azul. Fuego Rojo era conocido por su habilidad para evadir a los oficiales de policía y escapar de situaciones complicadas. Esta vez, sin embargo, Rayo Azul estaba decidido a capturarlo y poner fin a su reinado de caos en las calles.
- La carrera comenzó con un rugido de motores. Rayo Azul aceleró rápidamente, persiguiendo a Fuego Rojo por las calles estrechas y llenas de obstáculos. Ambos carros zigzagueaban entre el tráfico, poniendo a prueba sus habilidades de conducción.

- Rayo Azul no se dejaba intimidar por las maniobras peligrosas de Fuego Rojo. A medida que se acercaban a una intersección, Rayo Azul activó sus luces y sirenas, advirtiendo a los demás conductores que se apartaran. Sin embargo, Fuego Rojo no se detuvo y continuó su veloz escape.
- La persecución continuó por las calles de la ciudad, pasando por túneles oscuros y a través de estrechas avenidas. Rayo Azul estaba decidido a no rendirse y finalmente atrapar a Fuego Rojo.
- Después de una persecución llena de emoción y adrenalina, Rayo Azul logró acorralar a Fuego Rojo en un callejón sin salida. La carrera había llegado a su fin. Rayo Azul mostró su autoridad y detuvo al temerario conductor.
- El juego de carros había terminado, pero el mensaje era claro: nadie puede escapar de la ley. Rayo Azul demostró su valentía y determinación para mantener la seguridad en las calles y asegurarse de que todos los conductores respeten las reglas.
- Y así, la historia de la persecución entre Rayo Azul y Fuego Rojo se convirtió en una leyenda en el mundo de los juegos de carros. La próxima vez que alguien desafíe a la autoridad, sabrán que hay un carro de policía dispuesto a detenerlos y hacer cumplir la ley.

PERSONAJES

Fuego Rojo: carro principal y el que huye de la justicia (Rayo Azul)

Rayo Azul: carro policial y persigue al criminal (fuego Rojo)

OBJETIVOS DEL JUEGO

- El objetivo principal del juego es crear una experiencia emocionante donde los jugadores asumen el papel de un conductor hábil que está siendo perseguido por la policía a través de una ciudad caótica y llena de obstáculos. Deben evadir a las autoridades y llegar a un destino seguro.
- El juego debe desafiar a los jugadores con una serie de obstáculos y peligros en la carretera que requiere reflejos rápidos y habilidades de conducción precisas para evitar colisiones y ser atrapados por la policía.

- El juego debe sumergir a los jugadores en una atmósfera de persecución intensa, con una narrativa interesante que los mantenga alerta y ansiosos por escapar de la ley.
- Los jugadores deben enfrentar obstáculos, bloqueos policiales y desafíos en su camino hacia la libertad, lo que les proporciona una sensación de adrenalina y satisfacción cuando logran evadir a sus perseguidores.

PÚBLICO OBJETIVO

- Amantes de la acción y la emoción: Personas que disfrutan de la adrenalina de las persecuciones y las maniobras de conducción emocionantes en los juegos.
- Jugadores de juegos de carreras: Aquellos que tienen una afinidad por los juegos de carreras y disfrutan de la emoción de competir en entornos urbanos y caóticos.
- Interesados en la temática de la persecución policial: Aquellos que encuentran emocionantes las historias de persecuciones policiales y quieren experimentarlas de primera mano en un entorno virtual.

MECÁNICA DE JUEGO

- La mecánica se centraría en controlar un vehículo para moverse de un lado a otro de la pantalla y evitar colisionar con los carros que se mueven. El jugador puede utilizar controles como las flechas para moverse y ganar puntos por cada carro que logre esquivar sin chocar. El objetivo sería obtener la mayor puntuación sin colisionar.

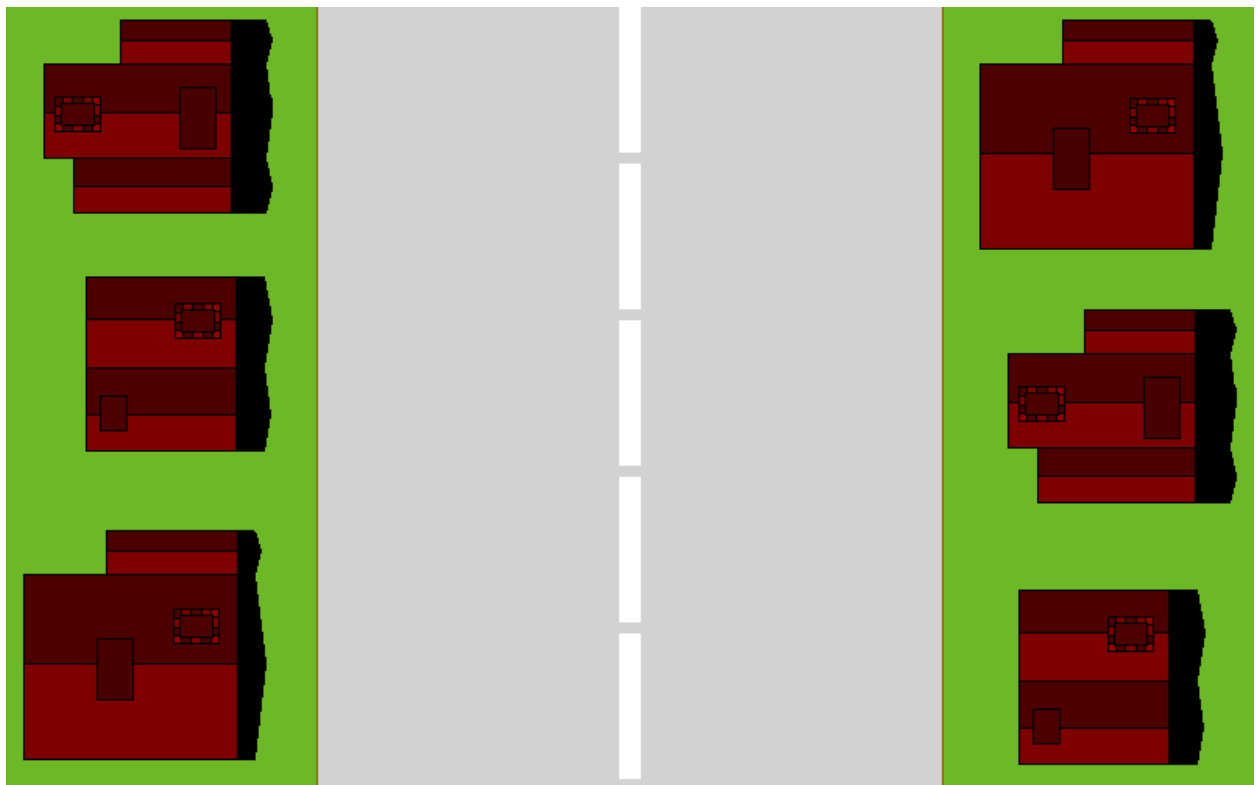
JUGABILIDAD

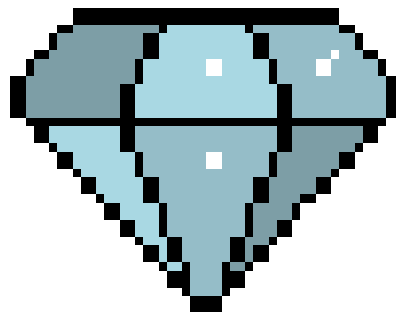
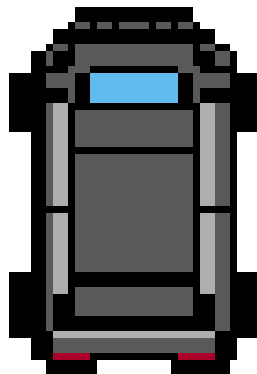
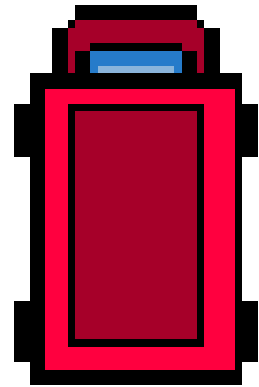
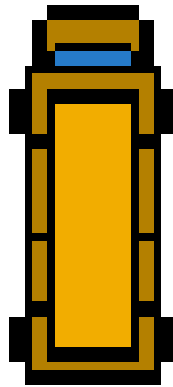
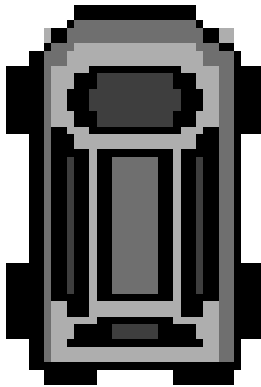
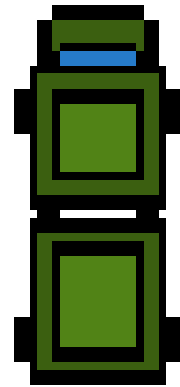
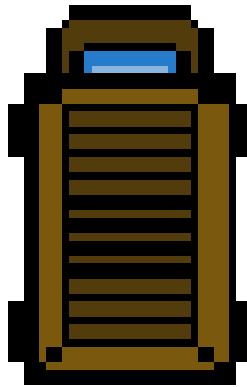
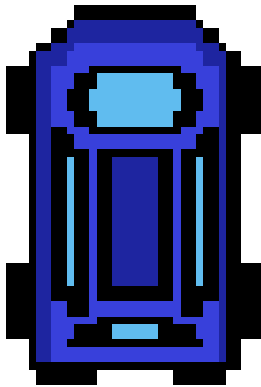
- La jugabilidad se basaría en la habilidad del jugador para esquivar los carros en movimiento; el jugador tendría que anticipar el momento adecuado para moverse de un carril a otro y evitar colisiones.

ELEMENTOS VISUALES CLAVES

- Los carros en movimiento representados por sprites, los carros se moverían en diferentes carriles y velocidades para aumentar la dificultad.
- Carriles: habrá un carril por donde se desplazarán los carros.
- Personaje: Representado por un sprite, el jugador controlará este elemento para esquivar los carros.
- Indicadores de puntuación: se mostraría la puntuación obtenida por el jugador.

PERSONAJES, ESCENARIOS Y OBJETOS





PALETAS DE COLORES

