**Documento de diseño de videojuego**

**Luis Felipe Bolívar Figueroa**

**1. Versión del documento: V1**

**2. Datos Generales**

**2.1. Nombre del videojuego: More speed**

**2.2. Género: Carreras**

**2.3. Jugadores: Un jugador**

**2.4. Personajes (Acciones, Ataques, Vida, Colisiones):**

**Personajes del juego: Los personajes serán los vehículos seleccionados para participar en la carrera.**

**Acciones:**

**Ataques:**

**Vida:**

**Colisiones:**

**2.4.1. Jugables: El Auto seleccionado.**

**2.4.2. Enemigos: Los demás competidores.**

**2.4.3. NPC:**

**3. Especificaciones técnicas del videojuego**

**3.1. Tipo de gráficos: Low poly 3D.**

**3.2. Tipo de Audios: Música tipo Dance/Electrónica.**

**3.3. Vista: Tercera persona y vista cenital, con una posible vista en primera persona.**

**3.4. Plataforma: PC**

**3.5. Lenguaje de programación: C# - CSharp**

**3.6. Herramienta(s) de desarrollo(s): Unity, Visual Studio**

**4. Esquema del juego**

**4.1. Tipo de mundo: Los mundos serán variados, desde una pista en la naturaleza hasta una en el espacio.**

**4.2. Era, Año, Épica:**

**4.3. Opciones del juego:**

**4.4. Sinopsis de la historia:**

**4.5. Modos de juego:**

**Modo Clásico:**

**Modo Contrarreloj:**

**Modo Desafío:**

**Modo Multijugador:**

**4.6. Elementos del juego:**

**4.7. Niveles del juego: Existirán 2 pistas de carreras**

**4.8. Controles del jugador:**

**4.9. ¿Cómo gana?**

**El jugador gana al llegar en primer puesto en la carrera**

**4.10. ¿Cómo pierde?**

**El jugador pierde al llegar ultimo de la carrera y deberá repetirla.**

**4.11. ¿Cómo finaliza el juego?**

**El jugador termina el juego al ganar todas la carreras.**

**4.12. ¿Por qué es divertido?:**

**El juego presentará pistas de carrera con diseños entretenidos y retadores para que el jugador tenga que estar pendiente de su entorno a la vez que los contrincantes intentarán ganarle.**

**5. Definición del diseño del videojuego:**

**5.1. Diseño de personaje:**

**El diseño de personaje será diverso, puesto que serán múltiples autos a elegir.**

**5.2. Diseño de mapas:**

**Poner capturas de los mapas**

**5.3. Diseño de Objetos:**

**5.4. Diseño de interfaz:**

**La interfaz mostrara la velocidad del auto, su posición en la carrera y el tiempo en cada vuelta con un estilo que de la sensación de velocidad.**

**5.5. Técnicas de gamificación:**

**6. Flujo del videojuego:**

**Poner un diagrama de flujo del juego por las interfaces.**

**6.1. Interfaces de usuario:**

**Poner capturas de los menús e interfaz al jugar**

**6.2. Storyboard**

**Poner recorrido de la pista de carrera**