



# Documento diseño de videojuegos

1A



Género: Carreras  
Jugadores: Un jugador

## Especificaciones técnicas

Tipo de gráficos: Gráficos 3D  
Vista: Cénetal y Era persona  
Plataforma: Pc  
Lenguaje de programación: Unity

## Concepto

### Descripción general

1A es un emocionante juego de carreras tipo F1 donde el jugador deberá imponer el mejor tiempo y abarirse paso a través de la pista para ganarle a sus contrincantes.

### Esquema del juego

El jugador deberá recorrer dos pistas cada una con dos vueltas mientras intenta llegar en primer lugar y no dejarse arrebatat la primera posición por sus contrincantes.

## **Resumen de la historia**

Eres el piloto de cabecera de una prestigiosa marca de motores amigables con el medio ambiente y debes representar lo mejor posible el desempeño de un motor ecoamigable para callarle la boca a los excepticos y defensores del petroleo.

## **Modos**

Modo historia principal.

## **Elementos del juego**

Pasar a través de checkpoints e intentar imponer el mejor tiempo.

## **Niveles**

El juego cuenta con dos niveles.

## **Controles**

Soporte para teclado de pc.

# Diseño

## Definición del diseño de videojuego

El jugador correrá en dos pistas diferentes, cada pista exige dos vueltas para la culminación de la carrera. A su vez habrán 3 inteligencias artificiales enfrentándose al jugador.

## Técnicas de gamificación

Niveles: Tras la culminación de la carrera pasará a otra con un leve mayor nivel de dificultad.

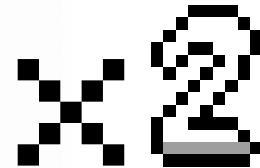
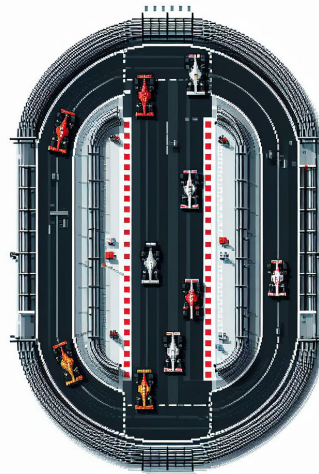
Recompensa: Mejor tiempo por vuelta.

## Flujo de videojuego

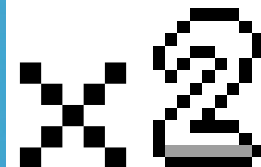
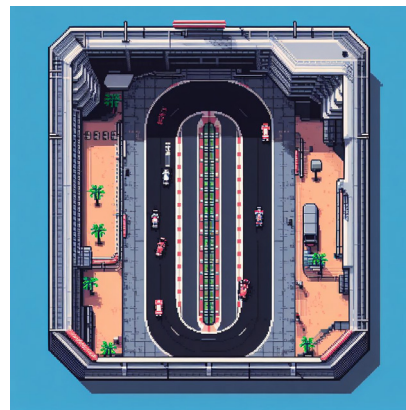
El jugador comenzará en una pista y tras dos vueltas en la misma avanzará a la siguiente.

# Interfaz de usuario

## Storyboard

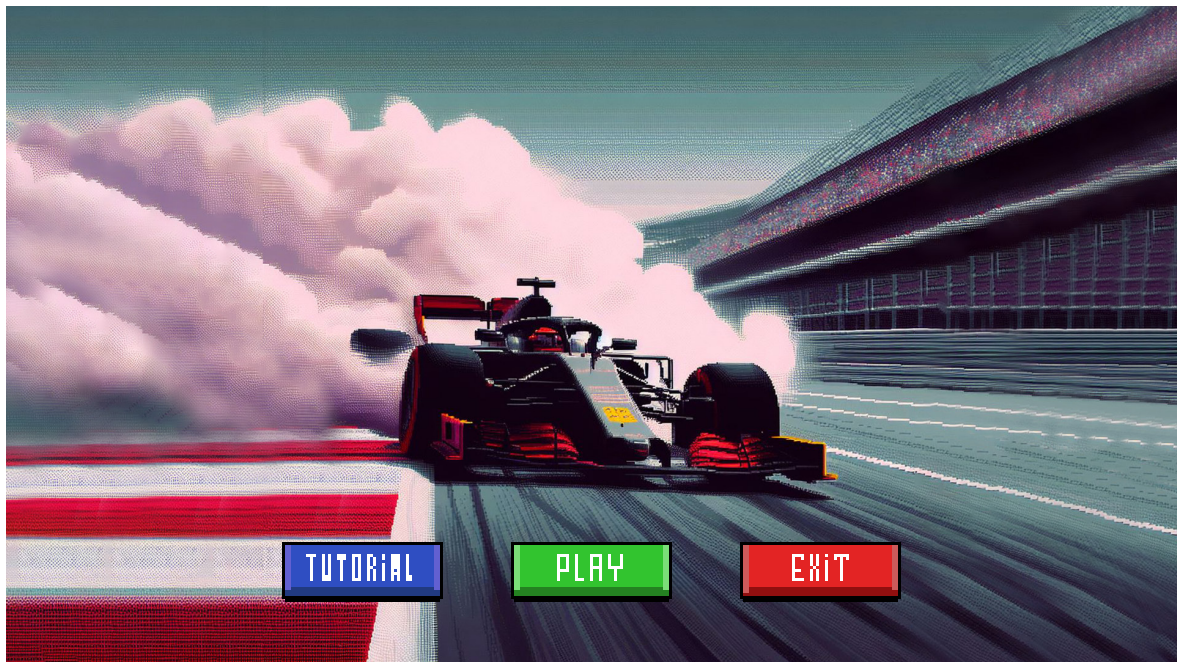


El jugador comenzará en una pista y tras dos vueltas en la misma avanzará a la siguiente. Durante la carrera podrá ver su posición, su tiempo actual, y su mejor vuelta en tiempo.



El jugador comenzará en una pista y tras dos vueltas en la misma avanzará a la siguiente. Durante la carrera podrá ver su posición, su tiempo actual, y su mejor vuelta en tiempo.

## Pantallas



### ¿Cómo jugar?

Mueva el vehículo con las  
teclas del teclado.  
Intente llegar en el menor  
tiempo posible a la meta.  
Puede presionar **R** en cualquier  
momento para reiniciar su  
ultimo **checkpoint**.

MENU

EXIT

# Enlace Github

<https://github.com/rinconrodriguezjr/Reto2IntRacingCar.git>

## Bibliografía

Diseño 3D, [Kenney.nl](#)

Música:

Control Machete - [Danzón](#)

Guts - [New brand revolution](#)

Tame Impala - [Elephant](#)

The Growlers - [Monotonía](#)

Thundercat - [How sway](#)

Tipografía:

[FT88](#) por:

Ange Degheest

Mandy Elbé

Oriane Charvieux

Diseño de pistas:

[Fernando Vargas](#)

DDV, interfaces y botones:

[Juan Pablo Rodríguez Malaver](#)

Scripts y asesoría:

[Santiago Orozco](#)

Grupo 5:

[Fernando Vargas](#), [Jorge A. Rincón Lopez](#) y [Juan Pablo Rodríguez](#) Malaver