



Documento diseño de videojuegos

1A



Género: Carreras
Jugadores: Un jugador

Especificaciones técnicas

Tipo de gráficos: Gráficos 3D
Vista: Célestial 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 arrebatarse 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.

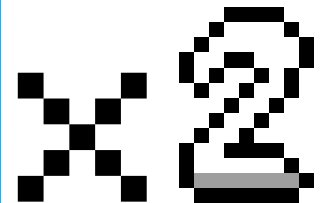
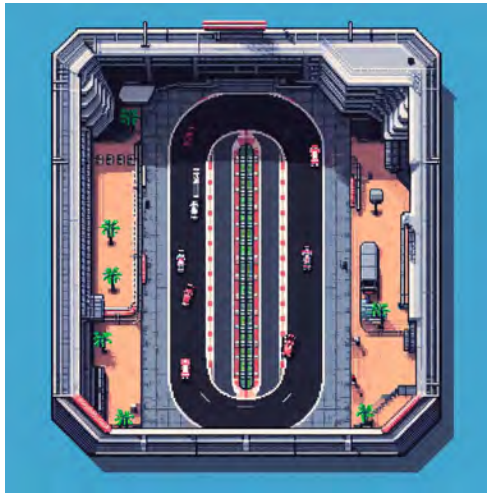
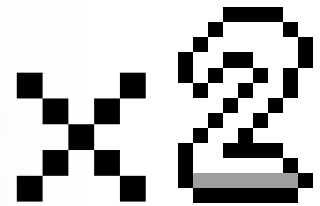
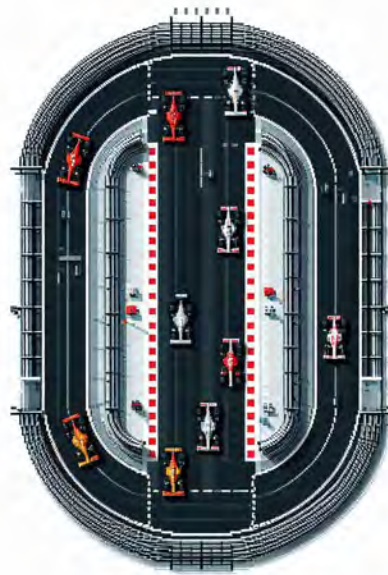
Recompensa: Mejor tiempo por vuelta.

Flujo de videojuego

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

Interfaz de usuario

Storyboard



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