

PRÁCTICA 2

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN JUEGO BASADO EN "MARIO KART"

PLANTILLA PARA LA DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

NOMBRE DEL JUEGO

F1 ALIEN INVASION

PERSONAS QUE FORMAN EL GRUPO DE PRÁCTICAS

Nombre del/de la Estudiante: **Victor Casalini González**

Nombre del/de la Estudiante: **Joaquín Salas Castillo**

DESCRIPCIÓN

Describir cómo va ser vuestro juego concreto.

Cómo va a ser el personaje principal, qué elementos va a tener y cómo van a ser: los obstáculos buenos, los malos, y los objetos voladores. Incluir imágenes de dichos elementos.

Los elementos que ya estén modelados en el momento de hacer este documento, se pueden incluir sus respectivos renders. Para los elementos que no esté aún modelados, se pueden dibujar a mano y escanearlos o fotografiarlos para incluirlos en este documento.

Explicar también en qué medida van a beneficiar o perjudicar al personaje la captura de los distintos elementos. Explicar también el sistema de puntuación.

Igualmente, se debe indicar cuál va a ser el objeto articulado obligatorio y qué parte del mismo es la que va a estar en continuo movimiento.

Nuestro juego está ambientado en una carrera de f1 cuando de repente la tierra sufre una invasión alienígena a la que nuestro personaje tendrá que hacer frente mientras corre con su coche.

Personaje Principal: versión de un coche de F1, los objetos principales del coche serán la base, 4 ruedas, el alerón delantero y alerón trasero .

Objetos beneficiosos: *Tanque de gasolina*, cuyo beneficio para el jugador será añadirle un aumento de velocidad temporal, además sumará una pequeña cantidad de puntos (3 puntos).

Escudo F1, una vez que disponga de este objeto si se choca con un objeto perjudicial no se le aplicarán las desventajas correspondientes (El objeto deja de funcionar en cuanto que se choca una vez).

LLave inglesa y martillo, repara los daños de las ruedas.

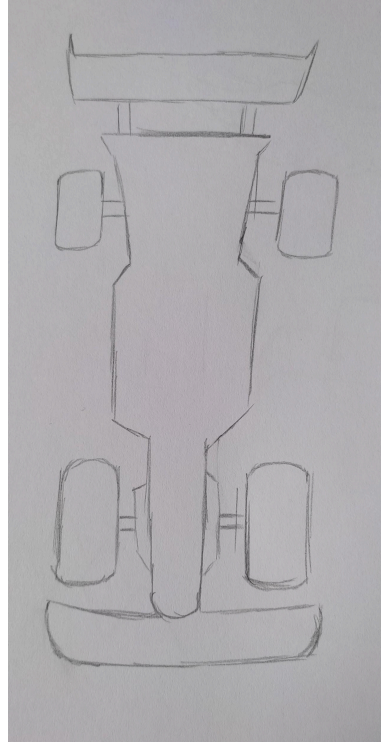
Objetos perjudiciales: *Pinchos* repartidos por el circuito que al pisarlos el jugador pinche la rueda izquierda o derecha, impidiendo que pueda moverse en la dirección que ha sufrido el daño (se recupera una vez se coge el objeto llave inglesa y martillo).

Ovnis aparcados a lo largo del circuito que al chocarse con ellos el jugador disminuirá su velocidad y perderá una cantidad de puntos (5 puntos).

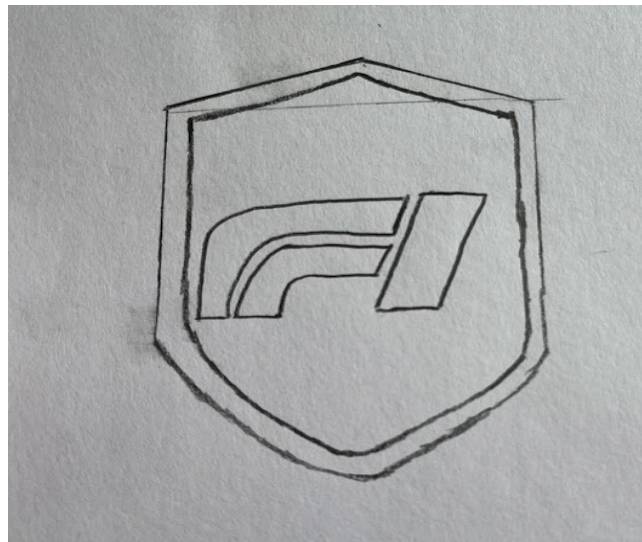
Objetos voladores: *Ojos con alas* a los lados (Al pulsarlos con el click del ratón darán 5 puntos).

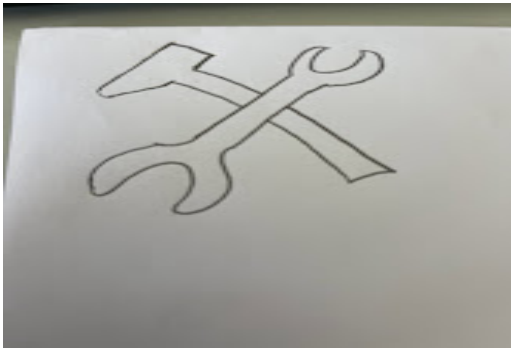
Objeto articulado: El *alerón* del coche de F1.

Personaje Principal:

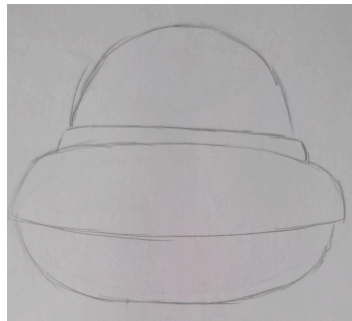
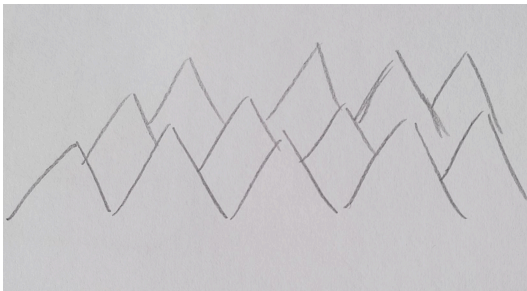


Objetos Beneficiosos:





Objetos Perjudiciales:



Objeto volador:

