

Videojuego Steel Race



Braian Jassua Peña Guerrero
Facultad de Ingenierías y Arquitectura
Programa Diseño Industrial
Universidad de Pamplona

Trabajo de grado - Monografía

Asesor

Diego Julián Santos Méndez

25 de noviembre de 2022

Agradecimientos

Me gustaría ofrecer mi agradecimiento a mi familia la cual me ha apoyado, especialmente a mi madre la cual siempre ha estado ahí para mí. A mis amigos especialmente a Junior Augusto Serrano quien gracias a él la realización de este diplomado es posible. A mi asesor Diego Julián Santos, quien me ha guiado en el desarrollo de mi proyecto. A los profesores María Angelica Silva, Rodolfo Arenas, Sergio Zambrano ya que han sido personas que han influido enormemente en mi desarrollo como profesional, motivándome para seguir con mi formación.

Resumen

Este proyecto presenta el proceso de diseño de un Game Document Design para un videojuego que propende por la resignificación del patrimonio arquitectónico del municipio de Pamplona en Norte de Santander. El videojuego Steel Race es de carreras, se ambienta con los lugares reconocidos por su arquitectura y valor cultural y patrimonial para los lugareños y para todos los Colombianos. A través del documento veremos la

construcción de la premisa principal del juego, el planteamiento de sus mecánicas, el proceso de diseño y propuesta de arte, además de la relación procesos técnicos y tecnológicos necesarios para cimentar la propuesta.

Palabras clave: Patrimonio, Diseño, Videojuego,

Abstract

This project presents the design process of a Game Document Design for a videogame that tends to redefine the architectural heritage of the municipality of Pamplona in Norte de Santander. The Steel Race video game is about racing, it is set in places recognized for their architecture and cultural and patrimonial value for the locals and for all Colombians. Through the document we will see the construction of the main premise of the game, the approach to its mechanics, the design process and art proposal, as well as the relationship between technical and technological processes necessary to cement the proposal.

Keywords: Heritage, Design, Videogame,

TABLA DE CONTENIDO

1	Contenido	
2	Contextualización y planteamiento del problema	3
3	Formulación del problema	3
4	Objetivo general	3
5	Objetivos específicos	3

6	Justificación	3
7	Metodología	4
8	Agradecimientos	4
9	Palabras clave: Diseño, vehículos, videojuegos.	4
10	1. SECCIÓN 1-RESUMEN DEL VIDEOJUEGO	5
10.1	CONCEPTO DE ALTO NIVEL DEL VIDEOJUEGO.	5
10.2	8	
10.3	8	
10.4	ESTILO VISUAL	6
10.5	ALCANCE DEL PROYECTO	6
11	9	
11.1	GAMEPLAY.	7
11.2	MECÁNICAS	7
11.2.1	10	
11.2.2	10	
11.3	ELEMENTOS DE INTERACCIÓN DEL JUGADOR	7
11.3.1	10	
11.3.2	11	
11.4	VEHÍCULOS	10
11.5	RETOS Y DESAFÍOS	11
11.5.1	14	
12	15	
13	FLUJO DE PANTALLAS	12
14	ESQUEMA INTERFAZ JUEGO	14
15	SECCIÓN 3-HISTORIA Y PERSONAJES.	15
15.1	PERSONAJES.	15
15.2	HISTORIA Y 22	
16	Referentes	20

Justificación

Colombia es reconocida por tener un gran potencial dentro de la industria del desarrollo de videojuegos según Flavia Santoro presidente ProColombia. Y no solo Colombia en términos generales en Latinoamérica, las compras por juegos de video corresponde al 3.7% de los ingresos que se genera en productos a nivel mundial.

En Colombia existen cerca de 60 estudios dedicados al desarrollo de videojuegos y 10 empresas relacionadas con publishers internacionales. Según Carlos Rocha siendo CEO

de la firma Dreams Uncorporated con sede en Bucaramanga, el sector nacional de los videojuegos dispone de una gran variedad y eso es lo que les llega a los consumidores.

Planteamiento y Definición del Problema

Los videojuegos pasaron de ser una afición a ser una de las industrias más grandes en la actualidad, en 2021 se registraron más de 3000 millones de gamer en todo el mundo. Así lo reportó Newzoo, que es una compañía experta en mercadeo de este segmento de la economía creativa. Según un estudio realizado por Newzoo, Colombia es el cuarto país en Latinoamérica que más ingresos genera a partir de los videojuegos, al contabilizar cerca de 417 millones de dólares para 2020.

Entre el año 2020 y 2021, la exportación de estos representó ingresos superiores a los 2,2 millones de dólares, según reportes de la industria a ProColombia, entidad encargada de promover la inversión extranjera en el país. Dejando en claro la calidad

Formulación del Problema

¿Cómo resignificar el patrimonio arquitectónico Pamplonés haciendo uso de una estrategia innovadora?

1. Objetivo General

Resignificar el patrimonio arquitectónico Pamplonés por medio de los videojuegos

2. Objetivos Específicos

- Determinar cómo por medio de la identidad cultural de la zona se puede desarrollar un videojuego
- Determinar los personajes y escenarios que se usarán en el diseño del videojuego
- Componer el videojuego

3. Metodología

Para el desarrollo del proyecto se establece la metodología Sum, aunque no es formalmente una metodología para el desarrollo de los videojuegos de tiempo costo, para proyectos que pretenden buscar resultados predecibles, con una administración eficiente de recursos y el riesgo del proyecto y lograr una alta productividad.

Esta metodología brinda una alta flexibilidad, por lo que permite adaptarse a diversas realidades y puede ser combinada en diversas realidades para la adaptación se toman en cuenta experiencias de desarrollo de videojuegos de otros que adaptan metodologías ágiles.

Pasos

1. Resumen del videojuego
2. Gameplay y mecánicas
3. Historia y personajes
4. Interfaz

4. Desarrollo - Proceso Creativo

5. Sección 1 - Resumen del Videojuego

1. CONCEPTO DE ALTO NIVEL DEL VIDEOJUEGO.

Juego de carreras, de mundo abierto y de mucha acción el cual se ambienta en la localidad de Pamplona Norte de Santander Colombia, en él se podrá ver los diferentes lugares del municipio y los más característicos con el fin de dar un significado al patrimonio arquitectónico del municipio, de aspecto colorido y estético con el fin de que sea llamativo para todo público. (Para más información véase anexo 1)

2.



3.

4. CARACTERÍSTICAS.

Plataforma: Pc

Dispositivos de entrada: controles, teclado

Dispositivos de salida: pantalla, parlantes

Géneros: carreras, acción, mundo abierto, roles

1.1 PÚBLICO OBJETIVO

El juego está enfocado a ser jugado tanto para un público joven como para un público más adulto, pero más específicamente jóvenes de 18 años a 30 años de edad, que gusten de los videojuegos, con computador de escritorio o portátil, y de nacionalidad colombiana.

1.2 ESTILO VISUAL

El estilo gráfico el cual va a contar el juego es en 3D con efectos y otros elementos 2D, las locaciones y sitios estarán modelados en 3D tratando de ser lo más fiel posible a las calles y edificios que se encuentran en el municipio.

La cámara se situará detrás del personaje y del vehículo generando una vista panorámica y en 3 persona para facilitar la jugabilidad y que no cause dificultades a los jugadores.



1.3 ALCANCE DEL PROYECTO

Al finalizar el proyecto se entregará el apartado estético de 9 personajes con sus respectivas vistas y diseño final, historia de los mismos además de algunas de sus interacciones con otros personajes, guión de historia principal el cual se presentará en el juego 10 vehículos los cuales podrán ser usados por dichos personajes, 15 mapas de pistas, un modelo 3d de una pista, un personaje y un vehículo, 3 gestos de victoria, 9 iconos de selección de personaje, 10 iconos de selección de vehículo, 12 iconos de perfil, 8 ilustraciones de un story board como video de presentación. 8 accesorios de pistas como trofeo, power ups temporizador moneda de juego etc. 9 power ups con sus iconos y una descripción de qué hace cada uno acompañado de una ilustración. Diseño artístico de la interfaz del juego con sus diversos modos de juego.

2 SECCIÓN 2- GAMEPLAY Y MECÁNICAS

2.1 GAMEPLAY.

Generar una nueva experiencia de juego a los diversos usuarios, mediante pistas variadas y personalizables, diversos modos de juego, cambios ambientales en las pistas, desafíos de

diversas dificultades que van desde una dificultad sencilla hasta más elevadas que probarán la habilidad del jugador.

2.2 MECÁNICAS

2.2.1 JUGADOR

Las mecánicas presentes dentro del juego serán las siguientes:

- Aceleración del vehículo durante el conteo regresivo al inicio de la carrera
- Saltos cortos que podrá hacer el jugador con el vehículo
- Direccionales de lateral y retroceso
- Toma de diversos power Up que lo ayudarán durante el transcurso de la partida
- Avisos los cuales mostrarán información al jugador tales como peligro de ser atacado, última vuelta, distancia faltante para llegar a la meta, velocidad actual etc.

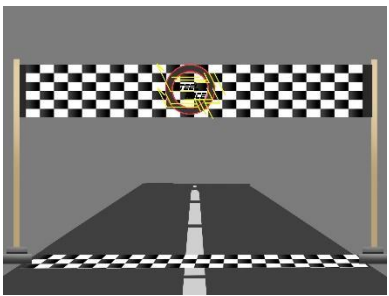
2.2.2 MÁQUINA

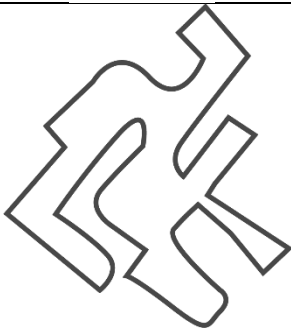
Diversas mecánicas presentes en el jugador también podrán ser usadas por la máquina con el fin de generar un mejor desafío a los jugadores

2.3 ELEMENTOS DE INTERACCIÓN DEL JUGADOR

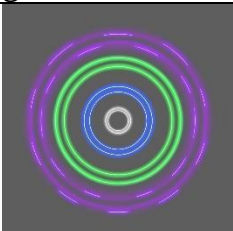
Durante las carreras los jugadores contarán con diversos elementos (véase anexo 2) con los que podrá interactuar, desplegados en la pantalla de forma automática o que se generarán durante el transcurso de la carrera tales como:

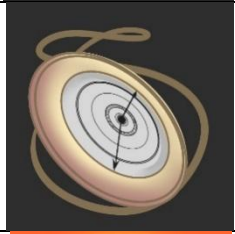
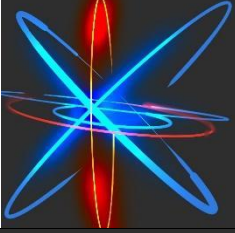
2.3.1 Tabla 1- objetos

	línea de salida y meta véase
---	------------------------------

	Icono de posición de jugadores y/o maquina (ver anexo 3)
	Semáforo inicio de carrera
	Mapa de la pista a jugar (véase anexo 4)
	Velocímetro

2.3.2 Tabla 2 – power up (véase anexo 5)

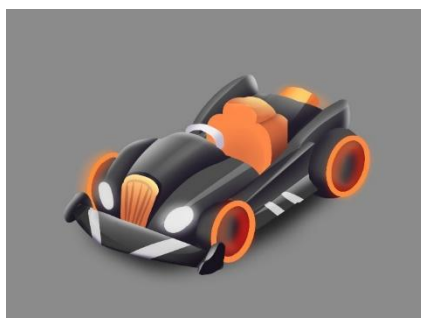
Imagen	Nombre y descripción
	Icono de power up: los vehículos al pasar por esta animación generarán un poder al azar que podrán usar por cierto tiempo

		Evasión: puedes evitar cualquier ataque dirigido hacia ti por un breve periodo de tiempo
		Burbuja: capturas por un breve periodo de tiempo a un vehículo rival enfrente sin poderse movilizar mientras esta capturado
		Cronometro: por un breve periodo de tiempo todos os vehículos exceptuando el tuyo reducen su velocidad de movimiento
		Escudo: por un breve periodo de tiempo eres invulnerable a los ataques rivales además de que al entrar en contacto con otro vehículo este será golpeado por el escudo y la mandara volando
		Explosión: por un instante el vehículo expulsa una onda el cual manda a volar por los aires a los demás vehículos cercanos
		Mina: trampa que se deja en el suelo y que se mantiene hasta ser activada, al entrar en contacto genera una explosión que afectara al vehículo que entro en contacto con la trampa
		Cohetes: se puede lanzar cohetes las cuales impactaran al vehículo que se tenga enfrente llegándose a activar tres veces

		Neón: este power Up da invulnerabilidad a el jugador por un periodo de tiempo además de dar velocidad de movimiento acelerado y al entrar en contacto con los demás vehículos los golpea dejándolos aturridos por unos segundos
		Nitro: durante un breve periodo el tiempo el vehículo obtiene bastante velocidad de movimiento

2.4 VEHÍCULOS

Los jugadores podrán interactuar con estos elementos antes de comenzar el juego pudiendo elegir con cual competir antes de una carrera o un desafío, cabe especificar que la selección de un vehículo u otro no darán ventajas entre sí. (véase anexo 6)





2.5 RETOS Y DESAFÍOS

Aparte de las carreras normales habrá desafíos los cuales los jugadores podrán tomar a medida que los pasen recibirán logros y al final recibirán una recompensa de un vehículo exclusivo.

2.5.1 Desafíos:

Kato	Trampas explosivas Buffo de velocidad leve	Dificulta baja
Buitre	Ventaja de distancia Buffo de velocidad leve	Dificultad baja
Junne	Buffo de velocidad moderado Distancia de ventaja Cantidad considerables de trampas	Dificultad media
Víctor	Trampas Buffo de velocidad considerable Alta probabilidad de power ups ofensivos	Dificulta alta
Keiko	Ventaja de una vuelta Trampas Power ups irán cambiando a medida que sigue el recorrido Empujar fuera de línea	Dificultad elevada

Vehículo de recompensa por pasar todos los desafíos



3 ECONOMÍA

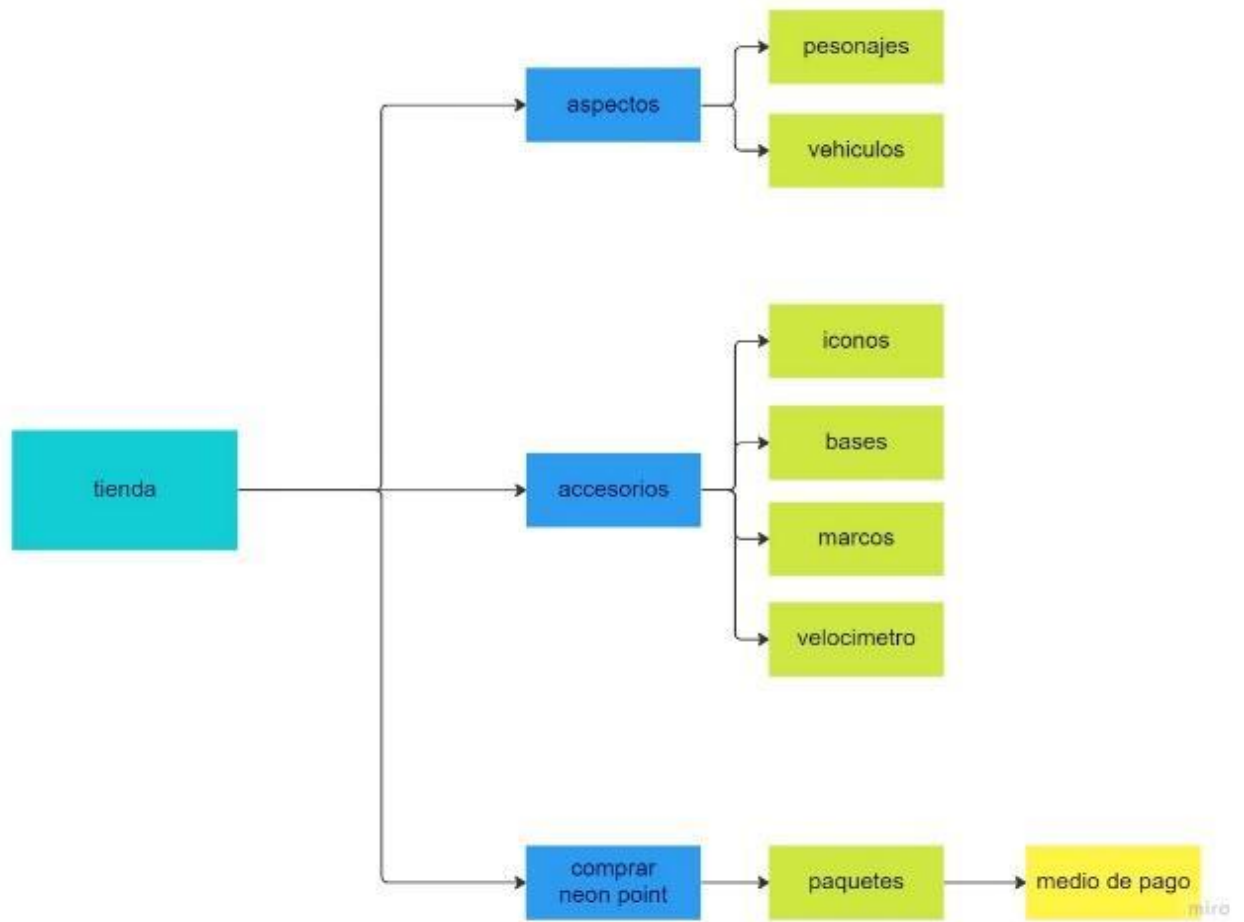
Monetización: para facilitar el acceso a el mayor publico posible el juego será de acceso gratuito, el modo de monetización de este juego será por medio de la compra de cosméticos los cuales se podrán usar durante las carreras y desafíos y que podrán ser vistos por los demás jugadores, estos cosméticos podrán ser comprados por medio de neón points que será la moneda utilizada para el juego. (ver anexo 7)

También podrán ganar de forma gratuita esquirlas de neón que se podrán obtener jugando, acumulables y que se podrán canjear por accesorios.



4 FLUJO DE PANTALLAS

Flujo de pantalla de compra de accesorios.



5 ESQUEMA INTERFAZ JUEGO



6 SECCIÓN 3-HISTORIA Y PERSONAJES.

6.1 PERSONAJES.

(Para más información véase anexo 8)

Imagen	Información
	Nombre: Aira Color de piel: blanca Color de cabello: negro y azul Color de ojos: verdes Altura: 159 cm Peso: 50 kg Fecha de nacimiento: 13 de agosto 2001 Edad: 21 años Familiares: Rafael- hermano mayor Historia Aira la menos de dos hermanos fue criada por su padre ante la ausencia de su madre le enseñó a su hermano y a ella todo lo que sabía, madurando a temprana edad, influenciada por su padre despertó un gran gusto por las carreras de carros que cada año ocurren en el lugar el cual vive, desde pequeña veía participar a su padre por lo que aprendió muy rápido y a temprana edad le gusta los video juegos, leer, salir a pasear, los gatos, es floja, no le gusta el calor, prefiere el frío no escucha bien en ciertas ocasiones, bastante paciente, quisquillosa para las comidas se ríe de cualquier cosa personalidad introvertida con las personas que recién conoce, no le gusta parecerse a su hermano.



Nombre: Rafael
Color de piel: blanca
Color de cabello: Naranja
Color de ojos: verdes
Altura: 175 cm
Peso: 70 kg
Fecha de nacimiento: 14 de noviembre 1996
Edad: 22 años
Familiares: Aíra - hermana menor

Historia

Rafael, el mayor de dos hermanos fue criado por su padre ante la ausencia de su madre le enseñó a él y a su hermana todo lo que sabía, madurando a temprana edad, influenciado por su padre despertó un gran gusto por las carreras de carros que cada año ocurren en el lugar el cual vive, desde joven veía participar a su padre por lo que aprendió muy rápido y a temprana edad

protagonista hermano de Aira, conductor experto igual que su hermana, la gustan los deportes, los perros, habla en tonos altos, es poco paciente, le gusta comer, serio la mayor parte del tiempo, le gustan las carreras, confía poco en las personas, le gusta el calor, la música suave y relajante, no le gusta parecerse a su hermana.



Nombre: Keiko
Color de piel: blanca
Color de cabello: Negro
Color de ojos: Azules
Altura: 156 cm
Peso: 50 kg
Fecha de nacimiento: 03 de agosto 2000
Edad: 22 años
Familiares: Agustín-mascota

Historia

Pequeño demonio que vive en la casa embrujada, tiene un cerdito mascota, mejor amiga de Aira, le gusta ver películas, salir con su amiga, las bebidas de cola, el chocolate, cantar, el romance.

	No le gusta el maní ni la changua.
	Nombre: Agustín Raza: cerdito Edad: desconocido Ojos: cafés Peso: 20 kg Fecha de nacimiento: desconocido Familiares: Keiko- dueña El pequeño Agustín es la mascota de Keiko y su más fiel ayudante, apoyándola en todo lo que ella necesite. Se sabe muy poco del más que siempre sigue a su dueña
	Nombre: Junne Piel: blanca Color de cabello: blanco Color de ojos: rojos Altura: 165 cm Peso: 55 kg Fecha de nacimiento: 3- 01-2004 Edad: 18 años Familiares: Víctor- padre Historia: hija de un multimillonario y huérfana de madre, ayuda a su padre con trabajos que la obliga a hacer, lo que ha hecho que se gane una imagen para nada buena para otras personas. Desde la muerte de su madre, su padre cambio drásticamente por la pérdida volviéndose un hombre de temer aun así ella no es capaz de alejarse de él y dejarlo solo, quedándose y haciendo lo que le diga, aunque ella no quiera, y generando en ella pues una necesidad de aprobación ante él. De personalidad rebelde y dura para terceros, pero dulce en el interior, le gustan los animales especialmente los gatos, acrobática y de buenos reflejos. Le gusta comer tocar la batería y el ejercicio

	Nombre: Víctor Color de piel: blanco Color de ojos: rojo Color de cabello: negro Altura: 180 cm Peso: 80 kg Fecha de nacimiento: desconocida Edad: desconocida Familiares: Junne hija Historia: político de alto rango desde temprana edad, con el fallecimiento de su esposa su actitud y forma de ser cambiaron drásticamente, aunque se desconocen sus motivos busca el control total de todos los eventos de carreras en todo el país. Cualquier otro dato sobre él es desconocido
	Nombre: David Color de piel: morena Color de ojos: café Color de cabello: negro Estatura: 174 cm Peso: 70 kg Fecha de nacimiento: 13 de febrero Familiares: desconocido Historia: amigo desde pequeño de Rafael comparten las mismas aficiones, leal y siempre dispuesto ayudar a sus amigos Le gusta la comida rápida, los deportes extremos, bailar, los videojuegos, cocinar, el rap y el baloncesto. No le gusta cocinar

	Nombre: kato Color de piel: blanco Color de cabello: morado Color de ojos: azul Edad: 27 Fecha de nacimiento: 4 de julio Altura: 190 Peso 90kg Familiares: dato desconocido Historia: causando problemas desde joven kato es conocido por su actitud problemática, la cual complica la vida de muchas personas, actualmente a mostrado interés en la competencia de carros en la ciudad para sorpresa de muchos, se desconoce de las intenciones las cuales tiene Le gusta el pop el rock y diversos géneros musicales, los gatos y los juegos de video
	Nombre: zanja Especie: ave Altura: 170 cm Color de ojos: negro Fecha de nacimiento desconocida Cercanos a el: Kato líder Zanja un buitre perteneciente a la pandilla cráneo liderada por kato Se desconoce su historia solos se sabe que es alguien obsesionado con las carreras y que no tiene remordimiento e hacer lo que sea necesario para ganar

6.2 HISTORIA Y GAME PLAY

La historia comienza en un primer plano mostrando varios vehículos a punto de comenzar la carrera empieza y van corriendo durante los caminos que te ofrece cuando termina la carrera los personajes principales Aira y Rafael empiezan a habar de quien perdió o gano mientras sus amigos los observan Keiko, David y el pequeño Agustín. Su pequeña rabieta se ve interrumpida por unos gritos de fondo en la multitud abriéndose paso entre la multitud

la pandilla cráneo. Kato el líder se presenta ante ellos desafiándolos por la copa los cuales nuestros protagonistas y sus amigos aceptan.

En el mundo abierto aparecerán unos puntos seleccionados los cuales el jugador deberá ir y jugar una vez.

En el transcurso de completar este primer desafío Rafael uno de los protagonistas conocerá a un personaje nuevo de nombre Junne, que se mostrará interesada en el pero que no se conocerá de momento nada de ella.

Al completar los desafíos se podrá jugar en contra de uno de los integrantes de la pandilla, a medida de se complete los desafíos se desbloquearán los jefes que serán los integrantes de esta pandilla, una vez derrotados a todos se desafiara a kato el líder.

Conforme se avance en los desafíos Junne aparecerá para conversar secretamente con Rafael dándole pistas de como vencer a los integrantes de la pandilla.

Una vez derrotado a Kato los protagonistas darán cuenta de que la copa ha sido robada notando que hay un rastro en el suelo de un vehículo y se proponen seguirlo.

En esta sección se genera un desafío contra reloj en el cual el jugador deberá terminar antes de tiempo para poder seguir en la historia.

Una vez terminado este desafío se mostrará el verdadero responsable el cual estaba detrás de la desaparición de la copa siendo Junne el cual usaba a la pandilla cráneo para poder conseguirla. Entregándole la copa a un hombre de traje blanco el cual la reconoce por su trabajo. Rafael pregunta e porque hace esto, pero ella no responde en lo que este hombre le dice que se encargue de ellos, sin responder ella se queda mirando a los protagonistas mientras que este hombre misterioso se aleja en una limosina llevándose la copa.

En este caso el jugador tendrá que competir contra ella en tres juegos tratando de alcanzarla antes de llegar a la meta. Una vez gane el desafío se contará la historia de Junne y los motivos por el cual hace esas cosas dando a conocer que ese hombre de traje blanco es su padre y que buscando su aprobación y no dejarlo solo lo ayudaba en todo lo que pedía.

Los protagonistas se dirigen a la ubicación dada por Junne en un desafío contra reloj y evitar que se lleve la copa.

Una vez terminado este desafío llegaran con el hombre de traje para evitar que se la lleven por lo que lo desafiara por la copa y el aceptara por su insistencia donde uno de ellos competirá en una pista aérea en las alturas del municipio hecha por la misma compañía líder de hombre de traje, desafío el cual decidirá quién es el campeón de la copa. La pista se ira deteriorando conforme se desarrolle la carrera

Una vez ganado el desafío la pista se empezará a caer por el cual el jugador deberá escapar de ahí lo más rápido posible en su vehículo

7 REFERENTES

References

(2019, December 31). YouTube. Retrieved November 15, 2022, from

https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=zH3FSIIk&id=E31609C83E0383C3296EB341A7F4EBB62BA2A489&thid=OIP.zH3FSIIkVoLRdOAVDzWgEgHaEK&mediaurl=https%3a%2f%2fi11c.3djuegos.com%2fjuegos%2f16332%2fcrash_team_racing%2ffotos%2fset%2fcrash_team_racing-4

(2019, December 31). YouTube. Retrieved November 15, 2022, from

<https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=HN6oe3bi&id=B16D58E8FF4D2FCCD2420F7E8A9A83ACC9D03F72&thid=OIP.HN6oe3biqDkGE9tYd0ui2wHaGS&mediaurl=https%3A%2F%2Fwww.emugen.net%2Fwp-content%2Fuploads%2F2020%2F06%2Fscreen-shot-crash-team-racing-ps1-6.jpe>

(2019, December 31). YouTube. Retrieved November 15, 2022, from

<https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=oLtSQSfP&id=002B4D73B322732390C308BA6CDABE297C00121E&thid=OIP.oLtSQSfPWFN1AEsRWecTGQHaEK&mediaurl=https%3A%2F%2Fcl.buscafs.com%2Fwww.levelup.com%2Fpublic%2Fuploads%2Fimages%2F415885.jpg&cdnurl=https%3A%>

(2019, December 31). YouTube. Retrieved November 15, 2022, from

https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=WNJWohXn&id=EB9323E6A17CEB627E6900D3DB0F7E801435AD49&thid=OIP.WNJWohXnHoZcuhqWZIWEjwHaFI&mediaurl=https%3a%2f%2fs.yimg.com%2fnfy%2fapi%2fres%2f1.2%2fxs4e_kwQ9xQ5q.Pzj3vgSQ--%2fYXBwaWQ9aGlnaGxhbmRlcjt3PTk

(2019, December 31). YouTube. Retrieved November 15, 2022, from

<https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=CMb5kHWS&id=06A87B6C3>

3AE1E003AEDF257320D266719263B49&thid=OIP.CMb5kHWSqA71vANVULbYTAH
aEK&mediaurl=https%3a%2f%2fth.bing.com%2fth%2fid%2fR.08c6f9907592a80ef5bc03
5550b6d84c%3frik%3dSTsmGWcmDTJX8g%26riu%3d

(2019, December 31). YouTube. Retrieved November 15, 2022, from

https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=Ml5%2fbINI&id=7ED906FE2127245D7AD93E445113EFF08AA06312&thid=OIP.Ml5_bINILDoH5EwcDfYOmAHaF7&mediaurl=https%3a%2f%2fpsiflame.ru%2fimages%2f1%2fpsifree_154_3.jpg&cdnurl=https%3a%2f%2fth.bing.com%2fth%2fid%

(2019, December 31). YouTube. Retrieved November 15, 2022, from

<https://www.facebook.com/Pamplona.N.D.Santander/photos/a.367543559966073/3241761659210901/>

(2019, December 31). YouTube. Retrieved November 15, 2022, from

<https://www.facebook.com/Pamplona.N.D.Santander/photos/pb.100064712945238.-2207520000./1455863554467396/?type=3>

(2019, December 31). YouTube. Retrieved November 15, 2022, from

[https://www.facebook.com/photo/?fbid=1455863551134063&set=pb.100064712945238.-2207520000.](https://www.facebook.com/photo/?fbid=1455863551134063&set=pb.100064712945238.-2207520000)

(2019, December 31). YouTube. Retrieved November 15, 2022, from

[https://www.facebook.com/photo/?fbid=1455863487800736&set=pb.100064712945238.-2207520000.](https://www.facebook.com/photo/?fbid=1455863487800736&set=pb.100064712945238.-2207520000)

(2019, December 31). YouTube. Retrieved November 15, 2022, from

[https://www.facebook.com/photo/?fbid=1455863201134098&set=pb.100064712945238.-2207520000.](https://www.facebook.com/photo/?fbid=1455863201134098&set=pb.100064712945238.-2207520000)

(2019, December 31). YouTube. Retrieved November 15, 2022, from

<https://www.facebook.com/photo/?fbid=1455863164467435&set=pb.100064712945238.-2207520000>.

(2019, December 31). YouTube. Retrieved November 15, 2022, from

<https://www.facebook.com/photo/?fbid=1455863107800774&set=pb.100064712945238.-2207520000>.

(2019, December 31). YouTube. Retrieved November 15, 2022, from

<https://www.facebook.com/photo/?fbid=1455862911134127&set=pb.100064712945238.-2207520000>.

(2019, December 31). YouTube. Retrieved November 15, 2022, from

<https://www.facebook.com/photo/?fbid=1455862864467465&set=pb.100064712945238.-2207520000>.

(2019, December 31). YouTube. Retrieved November 15, 2022, from

<https://www.facebook.com/photo/?fbid=1455862754467476&set=pb.100064712945238.-2207520000>.

(2019, December 31). YouTube. Retrieved November 15, 2022, from

<https://www.facebook.com/photo/?fbid=1455862534467498&set=pb.100064712945238.-2207520000>.

(2019, December 31). YouTube. Retrieved November 15, 2022, from

<https://www.bing.com/images/search?q=crash+ctr+carros&qsn=&form=QBIDMH&sp=-1&pq=crash+ctr+&sc=10-10&cvid=7EE0A4041EE741AA8700FCF7F6890578&ghsh=0&ghacc=0&first=1&tsc=ImageHoverTitle>

DOCUMENTO DE DISEÑO DE VIDEOJUEGO [NOMBRE DEL PROYECTO O PRODUCTO] -

PDF Free Download. (n.d.). DocPlayer. Retrieved November 15, 2022, from

<https://docplayer.es/36357202-Documento-de-diseno-de-videojuego-nombre-del-proyecto-o-producto.html>

Mena, Ó. (2022, February 28). *Videojuegos en Colombia, una industria que crece y se fortalece.*

Revista Diners. Retrieved November 15, 2022, from https://revistadiners.com.co/estilo-de-vida/tecnologia/100496_videojuegos-en-colombia-economia-creativa/

Reporte Técnico RT 09-13 Una metodología para desarrollo de videojuegos: versión extendida.

(n.d.). FING. Retrieved November 15, 2022, from

<https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/3420/1/TR0913.pdf>