

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**Smash Cars**

**José Tomás Dávila Ricaurte**

**Diseño en Medios Interactivos**

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito

para la obtención del título de

Licenciado en Diseño de Medios Interactivos

Quito, 10 de mayo de 2024

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**HOJA DE CALIFICACIÓN**

**DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

**Smash Cars**

**José Tomás Dávila Ricaurte**

**Nombre del profesor, Título académico**

**Mark Bueno M.I.S**

Quito, 10 de Mayo de 2024

## © DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y apellidos: José Tomás Dávila Ricaurte

Código: 00215156

Cédula de identidad: 1726979733

Lugar y fecha: Quito, 10 de Mayo de 2024

## **ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN**

**Nota:** El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETheses>.

## **UNPUBLISHED DOCUMENT**

**Note:** The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETheses>.

## **AGRADECIMIENTOS**

Al concluir esta etapa de mi vida, quiero agradecer a quienes me ayudaron y apoyaron a emprender este camino universitario, a quienes estuvieron y me acompañaron en todo momento y siempre fueron mi inspiración. Esta mención especial es para mi abuelo, que fue mi guía y principal razón por la que desarrolle este proyecto. A mi madre, por siempre ser mi apoyo incondicional en el proceso, a mi abuela por sus consejos de vida y por enseñarme a no rendirme y por último a mi novia, mi gran apoyo y la fuente de mi inspiración.

También, mi más grande gratitud a los profesores de Diseño en Medios Interactivos, por su constante apoyo y sus enseñanzas que constituyen este proyecto a la base de mi vida profesional.

Muchas gracias a todos.

## **RESUMEN**

Smash Cars es un juego multijugador de carreras enfocado en la estrategia y competitividad. El jugador tiene la posibilidad de jugar en línea todas las carreras que desee con el objetivo de ganar más dinero y hacerse con un garaje completo y autos inmejorables.

A lo largo del juego, el jugador tiene la oportunidad de probar diferentes mapas que el juego ofrece y así ir encontrando la mejor estrategia para cada mapa. Dentro de cada mapa, existen pickups, que pueden ser utilizados para diversas estrategias cómo ralentizar a los jugadores que te persiguen o afectar su movilidad, así como también poder encontrar la mejor manera de utilizar la estrella, que podrá dar más poder a tu auto.

Smash Cars utiliza gráficos Low Poly de estilo Arcade, más que todo con el fin de poder tener una optimización buena y que todo el mundo sea capaz de descargar el juego en sus dispositivos.

Palabras Clave: Juego, Carreras, Multijugador, Arcade Racer, Carros, Low Poly Arcade.

## **ABSTRACT**

Smash cars is a multiplayer racing game focused on strategy and competitiveness. The player has the possibility of playing all the races they want online with the aim of earning more money and getting a complete garage and unbeatable cars.

Throughout the game, the player has the opportunity to test himself on different maps that the game offers and thus find the best strategy for each map. Within each map, there are pickups, which can be used for various strategies, such as slowing down the players who are chasing you or affecting their mobility, as well as finding the best way to use the star, which can give more power to your car.

Smash Cars uses Arcade-style Low Poly graphics, mostly in order to have very good optimization and for everyone to be able to download the game on their devices.

Key words: Game, Racing, Multiplayer, Arcade Racer, Cars, Low Poly Arcade.

## TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN .....	10
DESARROLLO DEL TEMA .....	11
Historia de este tipo de juego .....	11
Gameplay .....	12
Metas .....	12
Mecánicas .....	12
Elementos del juego.....	13
Estilo gráfico.....	13
Música y audio.....	14
Interfaces y controles.....	14
Target demográfico .....	15
Distribución.....	16
Detalles Técnicos .....	16
Desarrollo .....	16
Lenguaje .....	17
Plugins .....	17
CONCLUSIONES .....	18
Recomendaciones.....	18
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	20
ANEXOS .....	21



## ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1. Aceite, pickup</i> .....	21
<i>Figura 2. Estrella, pickup</i> .....	21
<i>Figura 3. Rayo, pickup</i> .....	21
<i>Figura 4. BMG v34, carro 1</i> .....	21
<i>Figura 5. MuscleCar 1969, carro 2</i> .....	22
<i>Figura 6. PG86 mK2, carro 3</i> .....	22
<i>Figura 7. SunLine GTE, carro 4</i> .....	22
<i>Figura 8. Valentine V6, carro 5</i> .....	22
<i>Figura 9. Urban Track, mapa 1</i> .....	23
<i>Figura 10. City Track, mapa 2</i> .....	23
<i>Figura 11. Nascar Track, mapa 3</i> .....	23
<i>Figura 12. Mini Track, mapa 4</i> .....	24
<i>Figura 13. Race Track, mapa 5</i> .....	24
<i>Figura 14. Smash Cars, Logotipo</i> .....	24
<i>Figura 15. Tacómetro, Interfaz de juego</i> .....	24
<i>Figura 16. Botón de Pausa, Interfaz de juego</i> .....	25
<i>Figura 17. Botón de Reparación, Interfaz de juego</i> .....	25
<i>Figura 18. Datos de carrera, Interfaz de juego</i> .....	25
<i>Figura 19. Menú de Fin de Carrera, Interfaz de juego</i> .....	25
<i>Figura 20. Tienda, Menú de juego</i> .....	25

## INTRODUCCIÓN

Smash Cars es un juego de carreras multijugador con mecánicas de arcade, pensado para ser jugado estratégica y competitivamente. El objetivo principal de Smash Cars es lograr conseguir todos los autos existentes en el mercado de Smash Cars para ser el mejor en la pista. Para poder ganar, es elemental que los jugadores jueguen de manera estratégica para recoger los pickups, para así aprovecharse de sus beneficios y ganar la carrera. Tendrán la posibilidad de ir más rápido, de ralentizar a los demás jugadores o afectar la movilidad de los demás. Todo esto, por un tiempo determinado de 5 segundos.

Smash Cars cuenta con 5 mapas diferentes, de tal manera que el jugador pueda crear una estrategia diferente frente a los demás pilotos en cada uno de los mapas. Los jugadores también tendrán la oportunidad de comprar “Crash Coins” en la tienda del videojuego, para de esta manera poder avanzar más rápido en el juego y conseguir mejores autos. Smash Cars busca ser un juego menos casual, pero ser más competitivo y estratégico gracias a las mecánicas que ofrece, para de esta manera, imponer una nueva rama en este género de videojuegos mucho más divertida y única.

## DESARROLLO DEL TEMA

### Historia de este tipo de juego

Para adentrarnos en este género de videojuegos, primero debemos entenderlo. Los juegos de carreras generan experiencias divertidas y únicas, donde por diferentes mecánicas o características estos son diferenciados. Su objetivo es claro, recorrer una pista en el menor tiempo posible y hacerlo mejor que los demás. Según D. Coutinho (2023), los videojuegos de carreras multijugador comenzaron a ganar popularidad en la década de 1970 con títulos como "Gran Trak 10" en 1974 y "Night Driver" en 1976, que presentaban competiciones de carreras básicas. Sin embargo, en la década de 1980 fue cuando los juegos de carreras multijugador realmente comenzaron a hacerse más populares, con títulos como "Pole Position" en 1982 y "Out Run" en 1986, que permitían a los jugadores competir entre sí en tiempo real en la misma consola.

Con el paso del tiempo, estos juegos han evolucionado en muchas ramas, combinando las carreras con el azar, la competitividad y la habilidad, así como en los gráficos, siendo estos hiperrealistas o fantasiosos. Así como la opción de personalización de los autos, por ejemplo. Hoy en día, podemos encontrar juegos como Forza Horizon o Fórmula 1, con gráficos super realistas y modos de juego novedosos. Este tipo de juegos dependen a su cien por ciento por la habilidad de los jugadores, donde estos deben saber en qué momento soltar el acelerador antes de entrar a una curva, cómo rebasar al de adelante o también en qué momento es mejor entrar a pits. Asimismo, encontramos el clásico Mario Kart, brindando diversas mecánicas fantasiosas que generan una experiencia de juego diferente a las demás, quitando la importancia de la habilidad dentro del juego para que, mediante el azar, hacerlo mucho más entretenido.

Aquí nace Smash Cars, un juego pensado en la estrategia y la competitividad, donde da la opción a los jugadores de elegir qué beneficio es el que más le conviene mientras está compitiendo. Ofreciendo 5 opciones diferentes de vehículos (ver Figuras 4, 5, 6, 7, 8) y otras 5 diferentes opciones de mapas (ver Figuras 9, 10, 11, 12, 13), donde para cada uno de estos pueden generar una estrategia nueva.

## Gameplay

### Metas

La meta del juego es poder hacerte con el garaje más amplio del juego y así mismo con los autos con las mejores características e inmunidades en este. Para poder alcanzar esta meta general, los jugadores deberán completar y ganar diferentes carreras para de esta manera poder ganar dinero y así poder comprar más autos. Cabe recalcar que en cada mapa, hay un diferente valor de premio, así como para los segundos y terceros lugares. Otra manera también de completar esta meta general es comprar “Crash Coins” en la tienda del videojuego, para que se aumente el dinero en tu cuenta y de esta manera, lograr tener el mejor auto para competir contra tus amigos.

### Mecánicas

**Pick ups:** Existen tres diferentes pick ups, donde cada uno ofrece un beneficio diferente para los jugadores y estos deberán ver si es o no factible recogerlo. En el panel de selección de autos, podemos encontrar un slide bar, donde nos muestra el porcentaje de inmunidad que tenemos. Los pick ups se dividen en:

1. Aceite: Este pick up genera beneficio únicamente para el jugador, afectando a los demás jugadores de la partida. El beneficio ofrecido es quitar el control del auto a los demás jugadores durante 5 segundos. En este caso, mientras más lleno esté el slide bar, más incontrolable va a ser el auto cuando se recoja el pick up. (ver Figura.1)
2. Estrella: Este pick up genera beneficio únicamente para el jugador, sin embargo no afecta a los demás. El beneficio ofrecido es dar más fuerza al motor del auto y, por ende, ir más rápido. La duración de este pick up es de 5 segundos. En este caso, mientras más lleno esté el slide bar de inmunidad, más rápido vamos a ir cuando recogemos este pick up. (ver Figura.2)
3. Rayo: Este pick up da beneficio a todos los jugadores. Es el pick up más estratégico para los jugadores ya que cuando se recoge, afecta a toda la sala de jugadores durante 5 segundos. El pick up quita fuerza al motor, por lo que si el jugador tiene un auto con mejor inmunidad, va a salir beneficiado. En este caso, mientras menos lleno esté el slide bar, va a ser mucho mejor ya que afectará menos a nuestro auto. (ver Figura.3)

## Elementos del juego

- **Carros**

Los carros son el elemento principal del juego. Estos tienen físicas, son controlables por cada jugador y también su color puede cambiar. Existen 5 diferentes autos:

1. (Ver Figura 4)
2. (Ver Figura 5)
3. (Ver Figura 6)
4. (Ver Figura 7)
5. (Ver Figura 8)

- **Pickups**

Objetos interactivables, que activan un trigger cuando un jugador pasa sobre ellos. Hay 3 diferentes pickups y cada uno activa una función diferente.

## Estilo gráfico

Smash Cars usa un estilo gráfico estilo Low Poly Arcade. Este estilo gráfico fue elegido por tres razones diferentes. La optimización para smartphone, para que de esta manera cualquier celular sea capaz de correr el juego. En segundo lugar, la fantasía que se busca, ya que el juego no busca ser realista. Por último, el target demográfico, ya que está enfocado en niños y jóvenes entre 13 y 25 años.

Para la creación de mapas se utilizaron diferentes assets (recursos digitales) pertenecientes a este estilo gráfico. El asset utilizado llamado Arcade Car Controller Multiplayer incluía prefabs (plantillas de objetos a partir de las cuales se pueden crear nuevas instancias) de Autos y Mapas, que estéticamente fueron editados para lucir diferentes.

Para los pickups se utilizaron 3 diferentes ilustraciones, cada una representando su función. Cada una fue editada en Illustrator y procesada en el editor de sprites de Unity para poder ser utilizadas en los objetos prefabricados.

El logo de Smash Cars (ver Figura 14) fue creado desde cero con Illustrator, se utilizaron de referencia los logos de juegos conocidos de carreras como “Virtua Racing” y “The Crew”. El

logotipo usa la tipografía “Elements” la cual tiene un aspecto retro y de carreras, por lo que va acorde a la temática de Smash Cars.

### **Música y audio**

Para el audio del juego se utilizaron los sonidos incluidos en el recurso digital Arcade Car Controller Multiplayer. Un asset (o recurso digital) es un conjunto de elementos pre desarrollados que pueden ser utilizados en el desarrollo de videojuegos. En este caso, el asset incluye sonidos realistas de motores de autos, sonidos de derrape y también sonidos para el menú. Al incorporar estos sonidos, el audio del juego contribuye significativamente, generando una experiencia más cercana a la realidad y creando el ambiente necesario para sumergirse en el juego de manera fluida.

### **Interfaces y controles**

Smash Cars es un juego desarrollado y pensado para ser jugado en un Smartphone, esto, porque principalmente el mercado que se busca llegar a esta plataforma. Además, la disposición de interfaces dentro de todo el juego están dispuestas para este tipo de pantallas específicamente.

Para las interfaces del menú, está dispuesto para poder navegar de manera más intuitiva a través de él, proporcionando diferentes tamaños a las cosas más y menos importantes, así como los colores para poder diferenciar diversas cosas como si algo está seleccionado, si se puede comprar un nuevo auto, si no tenemos el dinero suficiente y por ende está deshabilitada la compra y, por último, al momento de tapear ciertos botones.

Después de realizar una investigación en diversos juegos para móvil del género de carreras, se encontró que todos ofrecen diversas opciones para tener diferentes experiencias dentro del juego. Así mismo, cada jugador se acoplará a sus distintas maneras de jugar e incluso darles un uso estratégico a los mismos. Se puede encontrar tres diferentes opciones de controles: flechas, volante o giroscopio.

Para las interfaces durante el juego, es importante mostrar información para el jugador. Es por esto por lo que se indica en un tacómetro con todos los datos que este contiene (Ver Figura 15), entre velocidad, revoluciones y marchas. También se muestra un botón para pausar (Ver Figura 16), aunque siendo un juego multijugador no se puede poner en pausa la partida, el usuario tendrá la oportunidad de cambiar de controles o de salir al menú del juego. Otro botón “R” (Ver

Figura 17) para reaparecer en el último checkpoint, que puede ser utilizado estratégicamente por si ocurrió un choque y el auto se dio vuelta o dio un trompo y se encuentra en la dirección contraria. También se muestra el tiempo de vuelta, el número de vuelta y una lista con las posiciones de los jugadores (Ver Figura 18). Por último, en la parte superior se activarán las imágenes de los pick ups si es que estos son recogidos y por ende, se desactivarán cuando termine su efecto.

Por último, se encuentra la interfaz al final de cada juego (Ver Figura 19), donde se muestran tiempos, posiciones, ganancias dependiendo del puesto en que el jugador quedó y dos botones para salir o reiniciar el juego.

## **Target demográfico**

Según Infobae (2023), en el mundo existen 3 100 millones de gamers alrededor del mundo, divididos en consolas, computadoras y celulares. Un cuarto de los gamers en todo el mundo consideran que los juegos de carreras son sus favoritos. De los cuales, el 23% pertenecen a jugadores de móvil, tan solo después de los jugadores de consola que son los más populares, y por delante de los jugadores de PC.

Smash Cars es un juego de carreras multijugador, por lo que obligatoriamente se necesitan más personas conectadas para poder jugar. Según estadísticas de NewZoo (2020), los gamers que consideran a este género como su favorito, son los que más tendencia tienen a usar redes sociales y aplicaciones de chat, por lo que encontrar amigos u otras personas para jugar contigo no es un gran problema.

El juego está dirigido para los amantes del género de Racing Multiplayer Games y también para los que estén interesados. El target específico va dirigido especialmente a las personas de entre 13 y 25 años, que pertenecen a la mayor cantidad de jugadores de este género de videojuegos. Este target se ha escogido ya que el 36% de estas personas tienen ingresos netos, siendo esto un gran porcentaje ya que por la edad a la que va dirigido, obviamente no todos trabajan.

Generalmente, los niños piden dinero a sus padres para poder comprar dentro de las apps, por lo que esta es la razón por la que se escogió este target, ya que existen muchas más probabilidades de que se gaste el dinero de adultos en este tipo de juegos gracias a sus hijos, a comparación de que un adulto quiere gastarlo a su elección. Además, los adultos tienden a jugar juegos más

realistas donde pueden encontrar modelos de autos que existen en la vida real, por lo que este no sería el juego ideal para ese nicho de personas.

## **Distribución**

Smash Cars, al ser un juego para Smartphone, tendrá que ser distribuido en las dos principales plataformas de los dispositivos, como lo es Play Store y Apple Store. El juego está pensado para ser publicado y comercializado de manera gratuita, pero con compras dentro del juego (Ver Figura 20). Obviamente, se piensa utilizar estas dos plataformas ya que son las dos principales para los diversos dispositivos móviles que existen actualmente en el mundo. Además. Un plus de las plataformas es que los jugadores pueden realizar retroalimentaciones o más conocidas como reseñas, para de esta manera generar futuras actualizaciones al juego.

Un punto importante al momento de distribuir el juego es la publicidad. Generar contenido a partir del juego para de esta manera llamar la atención a nuevos jugadores e incluso comunidades. Ya que el juego está pensado directamente para jugadores de móvil, principalmente se generaría publicidad en otros juegos de estos dispositivos, para que así tengan un link directo hacia la plataforma para ser descargado. Asimismo, se buscaría generar una campaña en redes sociales invitando a descargar el juego para de esta manera conseguir visibilidad.

A pesar de que el juego está pensado para ser distribuido en Smartphones, no se descarta una posibilidad de sacar una versión para PC o Consolas, dependiendo de la acogida que se reciba y acarreando un cross-play donde sea el dispositivo donde estés jugando, seas capaz de conectarte con los demás.

## **Detalles Técnicos**

### **Desarrollo**

El juego fue desarrollado en la plataforma de Unity, se creó un proyecto de tipo 3D para tener a la mano herramientas importantes. Así como la configuración principal para el desarrollo de juegos. Así mismo el desarrollo fue principalmente desarrollado con base en el asset Arcade Car Controller Multiplayer.



**Lenguaje**

El lenguaje utilizado fue C#, lenguaje base de la misma plataforma de desarrollo de videojuegos.

**Plugins**

Text Mesh Pro, para poder editar el texto de las interfaces principalmente.

## CONCLUSIONES

El desarrollo de Smash Cars demuestra diferentes puntos. Primero, que Unity tiene la capacidad y fuerza de generar herramientas para desarrolladores independientes, para de esta manera generar productos completos y que puedan ser publicados en cualquier plataforma o mercado. Segundo, aunque los juegos de carreras tienen diversas ramas donde los desarrolladores se pueden inclinar, así como diversas mecánicas, la diferenciación de estas está en cómo darle el uso a cada una de estas.

No sólo Unity, sino también herramientas de diseño como Illustrator fueron importantes para el proceso del juego. Esencialmente, para la etapa de generar la línea gráfica del juego y la personalización de ciertos parámetros.

Los videojuegos en general requieren de mucha organización y tiempo para de esta manera poder desarrollar lo que se busca. Es muy importante saber utilizar todas las herramientas para que de esta manera se agilicen los procesos y no perder mucho tiempo recordándolos.

Los assets de Unity fueron esenciales para la creación de Smash Cars, al ser desarrollados por una persona, los assets son ideales y de gran ayuda debido a su ahorro de tiempo al momento de desarrollar videojuegos, sin embargo, hay que ser muy atento ya que trabajar sobre scripts ya hechos se vuelve una tarea un poco revoltosa al momento de entender y comprender los usos de cada uno y de las funciones que generan en el juego.

### Recomendaciones

El desarrollo de videojuegos requiere de tiempo y organización, más aún cuando estos se desarrollan de manera individual. De esta manera llegamos a cumplir los objetivos planteados y los resultados adecuados. Para el correcto desarrollo del mismo generar planes de trabajo como entregables o reuniones es esencial para tener un avance ordenado.

Pruebas de beta a personas externas al proyecto son también muy importantes, de esta manera se puede analizar si las interfaces funcionan como lo esperado, o si existe alguna función que no se haya agregado. También, ayuda mucho a encontrar bugs o errores que no sean muy claros para el desarrollador, pero sí para los jugadores. Es importante recibir feedback del proyecto para de esta manera satisfacer a los jugadores, quienes son los personajes principales de este proyecto.

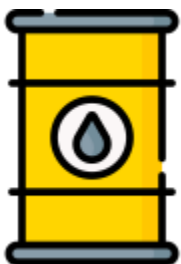
Para el desarrollo es muy importante conocer las herramientas que ofrece Unity, así como herramientas como Illustrator o Premiere Pro. Esto facilita mucho el desarrollo y ahorra mucho tiempo.

Ser un desarrollador independiente no es nada fácil, pero con mucha organización y con ideas claras de lo que se espera obtener, todo es alcanzable.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Coutinho, D. (20 de Octubre de 2023). *Showmetech*. Obtenido de <https://www.showmetech.com.br/es/la-evoluci%C3%B3n-de-los-juegos-de-carreras/>
- García, J. (30 de Marzo de 2015). *IGN*. Obtenido de <https://es.ign.com/reportaje/92281/feature/historia-visual-de-los-juegos-de-carreras>
- Newzoo. (18 de Noviembre de 2020). *Newzoo*. Obtenido de <https://newzoo.com/resources/blog/racing-player-consumer-insights-demographics-gaming-preferences-behavior-brand-attitudes-and-more>
- Ríos, J. (20 de Agosto del 2023). *Infobae*. Obtenido de <https://www.infobae.com/tecno/2023/08/30/en-latinoamerica-hay-mas-de-3000-millones-de-gamers-y-la-cifra-sigue-aumentando-cada-dia/#:~:text=La%20industria%20gamer%20es%20una,en%20consolas%2C%20computadores%20y%20celulares>

## ANEXOS



*Figura 1. Aceite, pickup.*



*Figura 2. Estrella, pickup.*



*Figura 3. Rayo, pickup.*



*Figura 4. BMG v34, carro 1.*



*Figura 5. MuscleCar 1969, carro 2.*



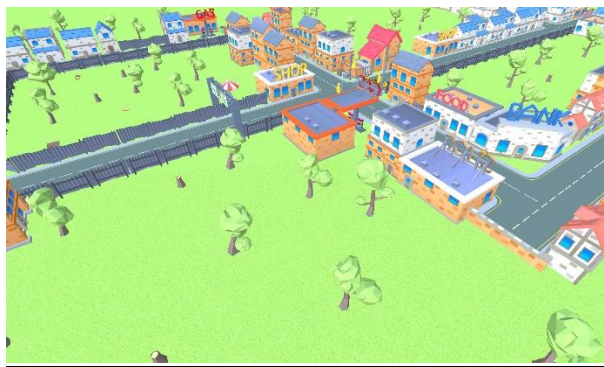
*Figura 6. PG86 mK2, carro 3.*



*Figura 7. Sunline GTE, carro 4.*



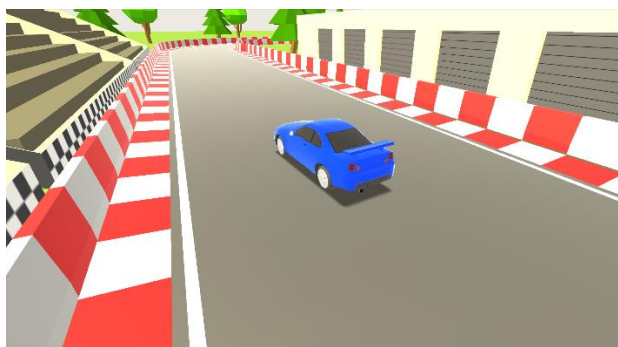
*Figura 8. Valentine V6, carro 5.*



*Figura 9. Urban Track, mapa 1.*



*Figura 10. City track, mapa 2.*



*Figura 11. Nascar Track, mapa 3.*



Figura 12. Mini Track, mapa 4.



Figura 13. Race Track, mapa 5.



Figura 14. Smash Cars, Logotipo.



Figura 15. Tacómetro, Interfaz de juego.





Figura 16. Botón de Pausa, Interfaz de juego.



Figura 17. Botón de Reparación, Interfaz de juego.



Figura 18. Datos de carrera, Interfaz de juego.



Figura 19. Menú de Fin de Carrera, Interfaz de juego.



Figura 20. Tienda, Menú de juego.