

Game Design Document (GDD)

1. Portada

Título del juego: BikerStop

Versión: 1.0

Fecha: 28 de junio de 2024

Autor: Nicolás Burbano

2. INDICE

- [Game Design Document \(GDD\)](#)
- [1. Portada](#)
- [2. INDICE](#)
 - [3. Visión General del Juego](#)
 - [3.1 Descripción](#)
 - [3.2 Objetivo](#)
 - [3.3 Género](#)
 - [3.4 Plataformas](#)
 - [3.5 Público Objetivo](#)
 - [3.6 Inspiración e Influencias](#)
 - [3.7 Modelo de negocio](#)
 - [4. Mecánicas del Juego](#)
 - [4.1 Descripción General de la Jugabilidad](#)
 - [4.2 Controles](#)
 - [4.3 Mecánicas](#)
 - [4.4 Mejoras](#)
 - [4.5 Obstáculos](#)
 - [4.6 Recolectables](#)
 - [5. Mundo del Juego](#)
 - [5.1. Historia](#)
 - [5.2. Descripción del Mundo](#)
 - [5.3. Mapas y Niveles](#)
 - [5.4. Personajes](#)
 - [6. Estética del Juego](#)
 - [6.1. Estilo Visual](#)
 - [6.2. Diseño de Personajes](#)
 - [6.3. Diseño de Niveles](#)

3. Visión General del Juego

3.1 Descripción

"BikerStop" es un juego de exploración y puzzle 2D donde el personaje Doe tiene que recolectar partes para mejorar su bicicleta para ir transformando en la motocicleta de sus sueños. Doe debe explorar diferentes partes de su ciudad para encontrar cajas con materiales que le permitirán realizar mejoras a su bicicleta al terminar cada nivel y poder ir superando los obstáculos que cada distrito de su ciudad le tiene preparado.

3.2 Objetivo

Encontrar todas las cajas escondidas en el mapa para poder explorar en más zonas e ir mejorando la bicicleta hasta transformarla en una motocicleta.

3.3 Género

Exploración, recolección, puzzle.

3.4 Plataformas

PC

3.5 Público Objetivo

Para todo público, jugadores casuales que disfrutan de la exploración de mapas.

3.6 Inspiración e Influencias

El juego se inspira en juegos como: "Castlevania", "The legend of zelda".

3.7 Modelo de negocio

One time purchase.

4. Mecánicas del Juego

4.1 Descripción General de la Jugabilidad

El jugador controla una bicicleta en una ciudad. Se debe usar las teclas de dirección (flechas o WASD) para aumentar la velocidad pedaleando, frenar y girar. El objetivo es encontrar todas las cajas ocultas en el mapa evitando atropellar o estrellarse con elementos del mapa.

4.2 Controles

• Flecha arriba (W): Pedalear. • Flecha arriba (S): Frenar. • Flecha arriba (A): Girar a la izquierda. • Flecha arriba (D): Girar a la derecha.

4.3 Mecánicas

• Pedalear: La bicicleta puede pedalear para aumentar su velocidad. • Conforme avanza la velocidad disminuye. • Giro: El carrito gira en función de la velocidad y la dirección. • Choques: En función de una velocidad determinada y el objeto de colisión el juego puede terminar ya que se sufre un accidente.

4.4 Mejoras

Son elementos que se pueden conseguir al finalizar un nivel con las piezas adecuadas • Motor: Se incluye un pequeño motor eléctrico que permite aumentar la velocidad máxima • Frenos de disco: Permite detener la velocidad de la bicicleta más rápido • Equipo de protección: Permite sobrevivir a ciertos tipos de choques. • Llantas todo terreno: Permite desplazarse sobre zonas con terreno inestables sin perder el control.

4.5 Obstáculos

• Personas • Edificios • Animales • Vehículos • Árboles

4.6 Recolectables

• Cajas principales: Cajas que requieren ser recolectadas para pasar al siguiente nivel. • Cajas secundarias: contienen piezas random que pueden que puede ayudar a conseguir power ups.

5. Mundo del Juego

5.1. Historia

Doe es un adolescente que siempre soñó en tener una de las mejores motos del planeta una poderosa Hueley, recientemente consiguió un trabajo de repartido en donde se enteró que un camión de partes de su marca favorita de motos había desaparecido y muchas partes de las motos se encontraban expuestas por su ciudad. Doe decide emprender un viaje de exploración sobre todas las zonas de su ciudad donde se han encontrado cajas del camión perdido y con ellas modificar su actual vehículo una bicicleta para transformarla en lo más parecido a la moto de sus sueños. Sin embargo Doe no sabe que para acceder a las piezas deberá encontrar maneras de acceder a lugares difíciles y tener el equipo adecuado para no morir en el intento.

5.2. Descripción del Mundo

El mundo del juego es una ciudad de vista topdown ambientación colorida y caricaturesca de pixel art. Está inspirado en una zona sub urbana, incluyendo árboles y arbustos.

5.3. Mapas y Niveles

• Centro de la ciudad: Zona inicial del juego ambientada en el centro de una pueblo suburbana. • Exteriores: Alrededores de la ciudad una zona boscosa. • El desierto: Nivel con pocas casas con bastante arena cercano a una playa. • El barrio chungo: Ciudad la zona peligrosa. • Parte industrial: Zona de fabricas de la ciudad.

5.4. Personajes

• Personaje principal: Doe un adolescente montado en una bicicleta.

6. Estética del Juego

6.1. Estilo Visual

- Estilo artístico: Gráficos en 2D con una estética pixel art.
- Paleta de colores: Colores brillantes y contrastantes.

6.2. Diseño de Personajes

- La bicicleta de Doe: Bicicleta al estilo caricatura donde se identifica a una persona subida.

6.3. Diseño de Niveles

- Cuidad: Una ciudad con varios edificios zonas verdes y calles llena de personas y vehículos