

Game Design Document (GDD)

1. Portada

Título del juego: Drif Racer Versión: 1.0 Fecha: 28 de junio de 2024 Autor: Jesus González

2. INDICE

1. [Primer apartado](#)
2. [Índice](#)
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](#)
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

"Drift Racer" es un juego de carreras en 2D con vista superior (top-down). En este, Los jugadores controlan un carrito en un circuito cerrado. Además, el jugador puede hacer uso de la técnica de drifting para tomar las curvas de manera rápida y completar el circuito en el menor tiempo posible.

3.2 Objetivo

El objetivo del juego es completar el circuito de la manera más rápida, utilizando habilidades de conducción, drifting y evitando chocarse con los objetos al rededor de la pista.

3.3 Género

Juego de carreras arcade en 2D

3.4 Plataformas

PC

3.5 Público Objetivo

Para todo público, ya sean jugadores casuales o aficionados a los juegos de carreras que buscan una experiencia rápida, divertida y desafiante.

3.6 Inspiración e Influencias

El juego se inspira en clásicos juegos como: "Super Drift Out", "Drift Mania", "Thrash Rally" y "Over Top".

3.7 Modelo de negocio

El juego es de venta tradicional o única, es decir, compra y juega.

4. Mecánicas del Juego

4.1 Descripción General de la Jugabilidad

El jugador controla un carrito en un circuito cerrado. Se debe usar las teclas de dirección (flechas o WASD) para acelerar, frenar, retroceder y girar realizando drifts en las curvas. El objetivo es completar el circuito de forma rápida y sin tantas colisiones.

4.2 Controles

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

4.3 Mecánicas

- Aceleración y frenado: El carrito puede acelerar y frenar para ajustar su velocidad.
- Giro: El carrito gira en función de la velocidad y la dirección.
- Drift: El carrito puede hacer drift en función de la velocidad y dirección.

5. Mundo del Juego

5.1. Historia

En el pequeño pueblo de Turboville, se celebra cada año una competencia de carreras que atrae a los mejores pilotos de la zona. Este evento es conocido como "El Gran Drift", ya que el atractivo de la competencia se centra en el drift. Esta actividad se ha convertido en una leyenda debido a sus desafiantes curvas y la habilidad de los pilotos para superarlas. Jax, el personaje principal de esta historia, es un joven apasionado por los autos y el drift. Desde pequeño soñaba con participar en "El Gran Drift" y seguir los pasos de padre, quien fue un famoso piloto y una leyenda en este evento. Por ello, este año se ha decidido por tomar el auto legendario de su padre y participar en el evento para mostrar su habilidad y preservar la leyenda de su padre.

5.2. Descripción del Mundo

El mundo del juego es un circuito de carreras cerrado con una ambientación colorida y caricaturesca. Está inspirado en paisajes naturales, incluyendo árboles y arbustos.

5.3. Mapas y Niveles

- Circuito Único: Un solo nivel de circuito cerrado con curvas pronunciadas diseñadas para el drifting.

5.4. Personajes

- Personaje principal: Es un carrito de carreras que el jugador maneja. Este tiene una estética sencilla y amigable.

6. Estética del Juego

6.1. Estilo Visual

- Estilo artístico: Gráficos en 2D con una estética caricaturesca.
- Paleta de colores: Colores brillantes y contrastantes para destacar el circuito y el carrito.

6.2. Diseño de Personajes

- Carrito del Jugador: Diseñado para ser visualmente atractivo y fácil de identificar.

6.3. Diseño de Niveles

- Circuito: Un trazado de asfalto con curvas pronunciadas y rectas cortas para enfocarse en el drifting y la moderación de la aceleración.