

ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL

**FACULTAD DE INGENIERÍA DE
SISTEMAS**

JUEGOS INTERACTIVOS

GDD EXAMEN PRIMER BIMESTRE

Nombre:

- Milton Heras

PERIODO: 2024 A

Índice

1. Game Design Document: Obstacle Dash.....	3
1.1. Descripción del juego:	3
1.2. Diseño:.....	3
1.3. Historia:	3
2. Mecánicas de juego.....	3
2.1. Controles Básicos:	3
2.2. Mecánicas:	3
3. Audiencia	4
4. Puntos Clave	4
5. Estilo de Arte	4
6. Recursos Visuales	4
6.1. Escenario y Assets Utilizados:.....	4
6.2. Assets:.....	4

1. Game Design Document: Obstacle Dash

1.1. Descripción del juego:

"Obstacle Dash" es un emocionante juego de carreras en 2D con vista superior (top-down). Los jugadores controlan un carrito en un circuito nocturno lleno de diversos obstáculos y power-ups. El objetivo es completar el circuito lo más rápido posible, sorteando obstáculos como troncos y charcos de aceite que afectan el control del carrito.

1.2. Diseño:

- Videojuego de carreras con vista aérea.
- Implementación obstáculos.
- Implementación de power-ups para beneficio o dificultad al jugador.

1.3. Historia:

En una ciudad iluminada por la luna, se celebra cada año una competencia de carreras nocturnas. Los pilotos deben demostrar sus habilidades en un circuito lleno de obstáculos y power-ups. El protagonista, un carrito amarillo, busca convertirse en el campeón de la carrera nocturna, superando todos los desafíos en su camino.

2. Mecánicas de juego

2.1. Controles Básicos:

- **Moverse a la Izquierda/Derecha:** Utiliza las teclas de flechas o "A" y "D" para desplazarte lateralmente.
- **Acelerar:** Flecha arriba (W).
- **Frenar y Retroceder:** Flecha abajo (S).
- **Girar a la Izquierda:** Flecha izquierda (A).
- **Girar a la Derecha:** Flecha derecha (D).
- **Saltar:** Presiona la tecla de espacio para saltar sobre obstáculos.

2.2. Mecánicas:

- **Evadir Obstáculos:** Los jugadores deben usar una combinación de movimientos y habilidades para evitar diversos obstáculos como troncos y charcos de aceite.
- **Recolección de Ítems:** A lo largo de cada nivel, el jugador puede recoger power-ups como:
 - **Boost de Velocidad:** Incrementa la velocidad del carrito por un corto período.
 - **Reducción de Velocidad:** Disminuye la velocidad del carrito temporalmente.

- **Pérdida de Control:** Al pasar por un charco de aceite, el carrito pierde el control por unos instantes.

3. Audiencia

Edad:

- El juego está diseñado para jugadores de todas las edades, especialmente para aquellos que disfrutan de juegos de carreras y desafíos rápidos.

Intereses:

- "Obstacle Dash" atraerá a los aficionados de los juegos de carreras y aquellos que disfrutan de superar obstáculos y recolectar power-ups.

4. Puntos Clave

- **Inspirado en Juegos Clásicos:** Basado en juegos como "Mario Kart", "Crash Team Racing", y "Micro Machines", con un enfoque en evitar obstáculos y recoger power-ups.
- **Acción Frenética:** Movimiento rápido y fluido con controles precisos y responsivos que garantizan una experiencia de juego emocionante y desafiante.
- **Estilo Visual Atractivo:** Gráficos en 2D con una estética nocturna y detallada, incluyendo paisajes de edificios, cielo estrellado y arbustos.
- **Diversidad de Obstáculos y Power-Ups:** Elementos que ofrecen habilidades temporales para superar desafíos, añadiendo una capa extra de estrategia y diversión.

5. Estilo de Arte

"Obstacle Dash" utiliza un estilo de arte en 2D con gráficos vibrantes y detallados que capturan la esencia de una carrera nocturna llena de adrenalina. Los gráficos presentan un diseño estilizado con un ambiente nocturno, incluyendo paisajes de edificios, cielo estrellado y arbustos. La animación fluida y las transiciones suaves entre movimientos proporcionan una experiencia visualmente atractiva y envolvente.

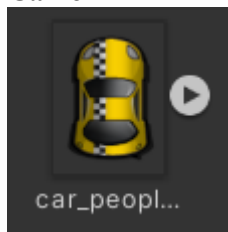
6. Recursos Visuales

6.1. Escenario y Assets Utilizados:

- **Circuito y Obstáculos:** Troncos, charcos de aceite, power-ups.
- **Ambiente:** Edificios, cielo estrellado, arbustos.

6.2. Assets:

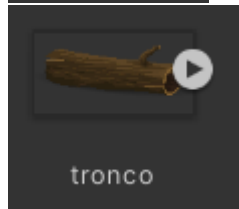
- **Carro**



- **Obstáculos**

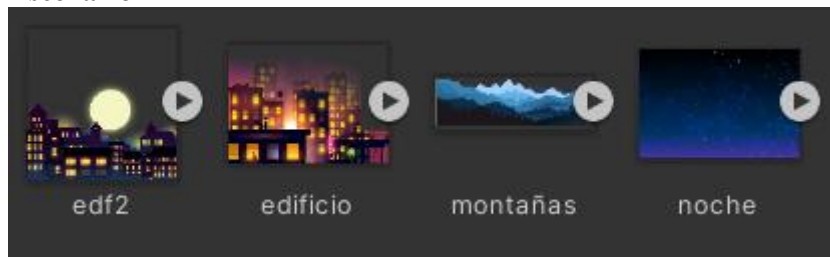


charco



tronco

- **Escenario**



edf2

edificio

montañas

noche