

Documento de Diseño de Juego (GDD)

Nombre del juego: Bumper Car Bomb

Género: Acción, Arcade, 2D

Número de jugadores: Dos jugador

Vista: Top-Down (Vista superior)

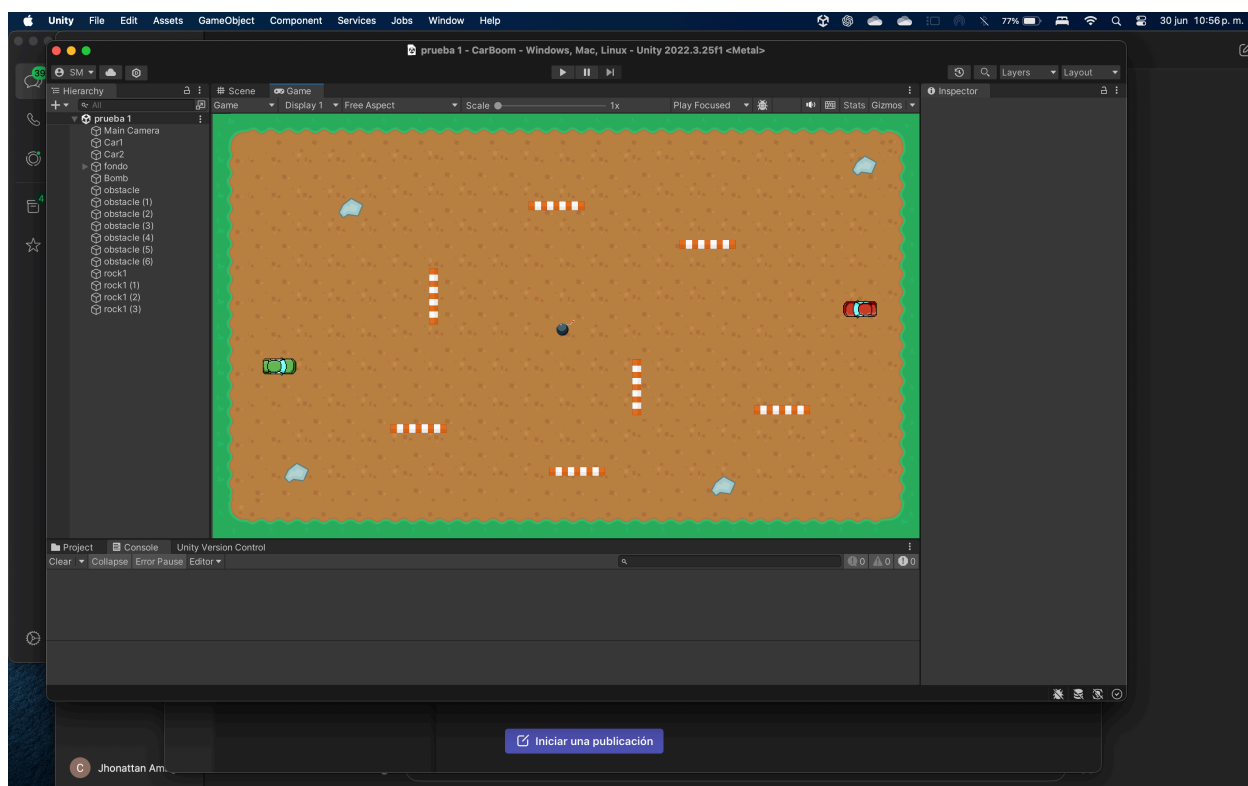
Plataforma: PC

Motor: Unity

Lenguaje: C#

Categoría: E10+, PEGI 12

Descripción



Resumen:

En “Bumper Car Bomb”, los jugadores controlan uno de los dos carritos de choque en una arena. Existe una bomba la cual los carros podran y el objetivo es transferir la bomba al otro carrito chocando contra él antes de que el temporizador de la bomba llegue a cero. Si la bomba explota mientras está pegada a un carrito, ese carrito será destruido y el juego se reiniciará.

Historia:

En un parque de diversiones futurista, dos pilotos compiten en una arena de carritos de choque con una bomba peligrosa que debe ser transferida de un carrito a otro. El juego se basa en la habilidad de manejar el carrito y evitar quedarse con la bomba cuando explota.

Game Outline

Opciones del Juego:

- Iniciar Juego
- Opciones
- Salir

Sinopsis:

“Bumper Car Bomb” es un juego de acción en el que los jugadores deben transferir una bomba entre dos carritos chocando uno con el otro antes de que el temporizador de la bomba llegue a cero.

Modos de Juego:

- Modo multijugador cada jugador puede controlar un carro con telcas definidas en el teclado

Desarrollo del Juego:

- Desarrollo continuo con reinicio al perder.

Elementos:

- Carritos de choque
- Bomba con temporizador

Controles:

- Carrito 1: Teclas WASD
- Carrito 2: Teclas de flecha

Ganando:

- El juego se reinicia si un carrito explota.

Perdiendo:

- El jugador pierde si el carrito que controla explota con la bomba.

Diversión:

- La emoción de la transferencia de la bomba y la gestión del tiempo añaden elementos tácticos divertidos.

Elementos Claves

- Transferencia de bomba
- Temporizador de bomba
- Reinicio del juego al explotar la bomba

Diseño

Guías de Diseño

Restricciones Creativas:

- **Estilo Visual:** El juego debe mantener un estilo gráfico simple y claro, con colores vivos para los carritos y la bomba.
- **Simplicidad:** Los controles y las mecánicas son intuitivos y fáciles de entender.
- **Rendimiento:** El juego debe funcionar de manera fluida en la mayoría de las PC, optimizando recursos gráficos y lógicos.

Objetivo General del Diseño:

Crear una experiencia de juego divertida y adictiva en dos dimensiones que combine acción rápida e interactiva con elementos estratégicos de gestión del tiempo y transferencia de la bomba.

Definiciones

Definición del Gameplay:

Objetivo Principal:

El jugador controla un carrito con el objetivo de transferir la bomba al otro carrito chocando contra él antes de que el temporizador llegue a cero.

Progresión:

El juego no tiene niveles, es continuo con reinicio al perder.

Elementos del Juego:

- **Carritos:** Vehículos de choque que se mueven por la arena.
- **Bomba:** Dispositivo explosivo con temporizador que se transfiere entre los carritos al chocar.

Mecánicas del juego

Movimiento del Carrito del Jugador

- **Control del Carrito:** El carrito del jugador se controla usando las teclas de dirección (W, A, S, D) o las flechas del teclado.
- **El carrito puede moverse en todas direcciones.**
Esto claro dentro de la excena que es la arena de juego

Colisiones y Transferencia de Bomba

- **Chocar con el Otro Carrito:** Al chocar con el otro carrito, la bomba se transfiere al otro carrito.
- **Explosión:** Si el temporizador de la bomba llega a cero, la bomba explota y destruye el carrito al que está pegada.

Flujo

Definición del jugador

- **Salud:** No aplica, ya que la mecánica principal es la bomba y su temporizador.
- **Acciones:** Moverse, chocar con el otro carrito, transferir la bomba.

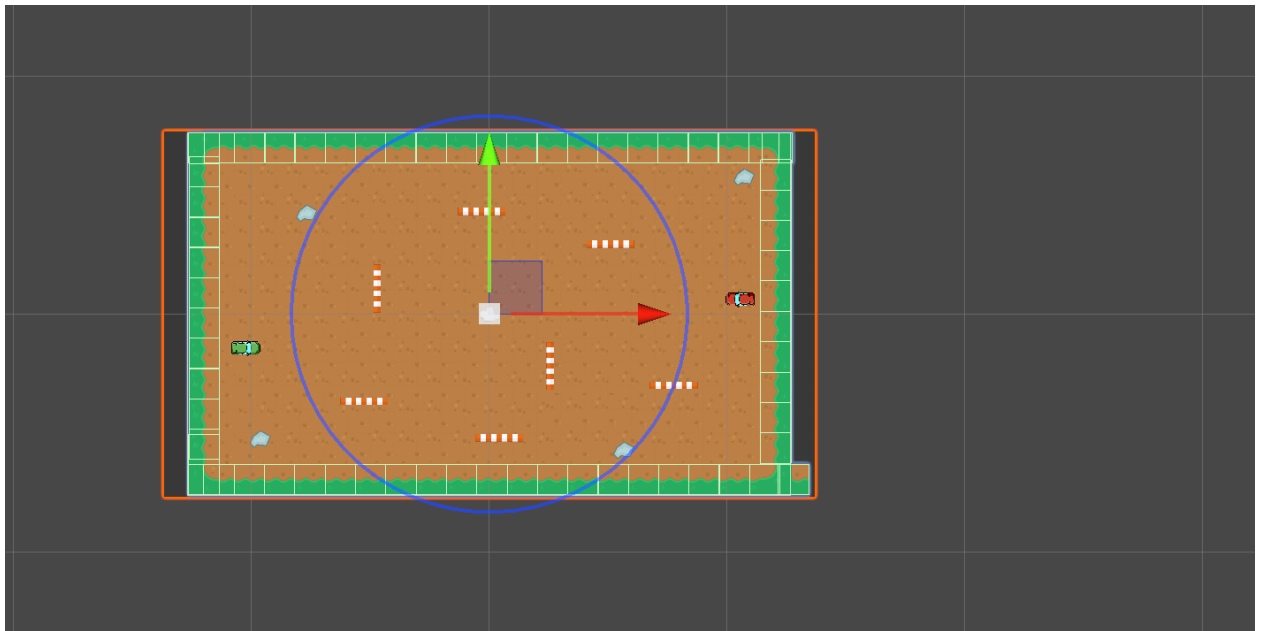
Propiedades del Jugador

- **Velocidad:** Constante, sin power-ups.
- **Durabilidad:** No aplica, ya que la destrucción depende de la bomba.

Recompensas del Jugador

- **Progresión:** El juego se reinicia al explotar la bomba, por lo que no hay niveles ni progresión.

Interfaz de Usuario



- **Escenario:** Arena de carritos de choque donde se desarrolla la competencia.