

# Game Design Document (GDD)

## 1. Información General

**Título:** *Ruin Rush*

**Género:** Carreras / Acción / Multijugador competitivo

**Plataforma:** PC / Consola (multiplataforma)

**Jugadores:** 4 jugadores (2 vs 2)

**Cámara:** Tercera persona

## Concepto General

*Ruin Rush* es un juego multijugador de carreras ambientado en un mundo postapocalíptico, donde dos vehículos compiten por llegar a la meta mientras se atacan entre sí. Cada vehículo es operado por **dos jugadores con roles distintos**: un **conductor**, encargado de maniobrar el auto y esquivar obstáculos, y un **artillero**, responsable del combate y el uso de armamento. La victoria depende tanto de la velocidad como de la cooperación y estrategia en equipo.

## 2. Historia y Ambientación

Tras el colapso de la civilización, los recursos se volvieron escasos y las carreteras se transformaron en campos de batalla. En este mundo caótico, las facciones sobrevivientes organizan carreras extremas donde solo los más hábiles sobreviven. Estas competencias no son solo entretenimiento: el ganador obtiene combustible, armas y respeto.

La estética del juego se inspira en desiertos, ciudades destruidas y carreteras oxidadas, con un tono agresivo, polvoriento y violento, sin pertenecer a ninguna franquicia existente.

## 3. Gameplay Principal

### Roles por Vehículo

#### Conductor

- Controla la dirección, aceleración y frenado del vehículo.
- Esquiva obstáculos del entorno (escombros, rampas, trampas).
- Realiza maniobras especiales (derrapes, empujones, saltos).

#### Artillero

- Controla armas montadas en el vehículo.

- Ataca al vehículo enemigo con proyectiles y armas especiales.
- Coloca trampas u obstáculos en el camino del oponente.

Ambos roles son esenciales: si uno falla, el equipo queda en desventaja.

## **4. Mecánicas de Juego**

### **Carreras y Combate**

- Las carreras se desarrollan en circuitos lineales con múltiples rutas.
- Durante la carrera, los jugadores pueden dañarse entre sí.
- Un vehículo destruido reaparece con penalización de tiempo.

### **Obstáculos**

- Naturales: rocas, restos de edificios, tormentas de arena.
- Artificiales: minas, barricadas, trampas colocadas por el artillero enemigo.

### **Armas**

- Ametralladoras frontales
- Lanzadores de explosivos
- Trampas de carretera
- Ataques especiales con enfriamiento

## **5. Condición de Victoria**

Gana el equipo que:

- Cruce primero la línea de meta, **o**
- Deje inutilizable al vehículo enemigo antes del final de la carrera.

## **6. Estilo Visual y Sonoro**

### **Visual:**

- Paleta de colores cálidos y desaturados.
- Vehículos improvisados, oxidados y modificados.
- Efectos visuales de polvo, fuego y explosiones.

### **Sonido:**

- Música intensa con percusiones y guitarras distorsionadas.
- Sonidos metálicos, motores rugiendo y explosiones constantes.

## **7. Experiencia del Jugador**

El juego busca generar adrenalina constante, cooperación obligatoria y rivalidad directa. Cada partida debe sentirse caótica, intensa y estratégica, premiando la comunicación y el trabajo en equipo.

### **Comunicación por Voz**

- El juego cuenta con **canal de voz integrado por equipo**.
- El conductor y el artillero pueden comunicarse en tiempo real para coordinar maniobras, ataques y defensas.
- La comunicación es clave para anticipar obstáculos, avisar ataques enemigos y planear estrategias durante la carrera.

El uso del canal de voz refuerza la cooperación y diferencia la experiencia de una carrera tradicional.

## **8. Público Objetivo**

Jugadores que disfrutan:

- Juegos multijugador competitivos.
- Carreras con acción y combate.
- Experiencias cooperativas intensas.

### **Equipo de trabajo:**

- Hanna Danae Hernandez Ruiz
- Jonathan Varela Ramirez