



Escuela Politécnica Nacional

Nombre: Israel Josafat Matute Moncada

Fecha: 14/08/2024

Materia: Desarrollo de Juegos Interactivos

Trabajo: Examen 2do Bimestre Juegos Interactivos

Documento de Diseño de Juego (GDD)

1. Información General

Nombre del juego: Food Hunter: The Most Healthy Adventure

Género: Acción, Arcade, 2D

Número de jugadores: Un jugador

Vista: (Top-Down) – Vista Superior 2D

Plataforma: PC

Motor: Unity

Lenguaje: C#

Categoría: E10+, PEGI 12

Metodología: IPlus

2. Descripción

Resumen:

En "Food Hunter: The Most Healthy Adventure", el jugador controla un infante que explora un mundo lleno de alimentos y aventuras, donde debe consumir tantos alimentos saludables como sea posible para crecer y volverse más fuerte. Consumir comida rápida, en cambio, deteriora la salud del personaje, lo que puede llevarlo a necesitar la asistencia de un establecimiento de salud para recuperarse. El juego tiene un enfoque educativo con una perspectiva lúdica en la búsqueda de crear conciencia en los jóvenes sobre la importancia de una alimentación saludable, todo esto en un entorno divertido y atractivo.

Historia:

En "Food Hunter: The Most Healthy Adventure", el jugador controla a un infante que explora un mundo lleno de alimentos, donde debe consumir tantos alimentos saludables como sea posible para crecer y volverse más fuerte. Consumir comida rápida, en cambio, deteriora la salud del personaje, lo que puede llevarlo a necesitar la asistencia de un establecimiento de salud para recuperarse. El juego tiene un enfoque educativo, buscando crear conciencia en los jóvenes sobre la importancia de una alimentación saludable, todo esto en un entorno divertido y atractivo.

3. Game Outline

- **Opciones del Juego:** Iniciar Juego, Opciones, Salir
- **Sinopsis:** "Food Hunter: The Most Healthy Adventure" es un juego de acción donde el jugador debe consumir alimentos saludables para crecer y evitar la comida rápida que disminuye su salud.
- **Modos de Juego:** Modo Solitario
- **Desarrollo del Juego:** Progresión lineal con niveles que se vuelven progresivamente más desafiantes.
- **Niveles:** Variedad de niveles con diferentes diseños y alimentos que el jugador debe consumir.
- **Elementos:** Alimentos saludables, comida rápida, establecimientos de salud, obstáculos.
- **Controles:** Teclado W S A D para mover al personaje.
- **Ganando:** El jugador gana al consumir todos los alimentos saludables en un nivel.
- **Perdiendo:** El jugador pierde si su salud se reduce a cero (consume más de un alimento de comida rápida) antes de llegar al establecimiento de salud.
- **Final:** El juego termina cuando todos los niveles se completan o cuando el personaje pierde toda su salud.
- **Diversión:** La emoción de la exploración y la recolección de alimentos combinada con la estrategia de evitar la comida rápida y gestionar la salud.

4. Elementos Claves

- Exploración y recolección de alimentos saludables.
- Gestión de salud al evitar la comida rápida.
- Niveles desafiantes que enseñan sobre la importancia de una buena alimentación.

5. Diseño

Guías de Diseño

Restricciones Creativas:

Estilo Visual: El juego debe tener un estilo gráfico colorido y amigable, con una estética que atraiga a un público joven.

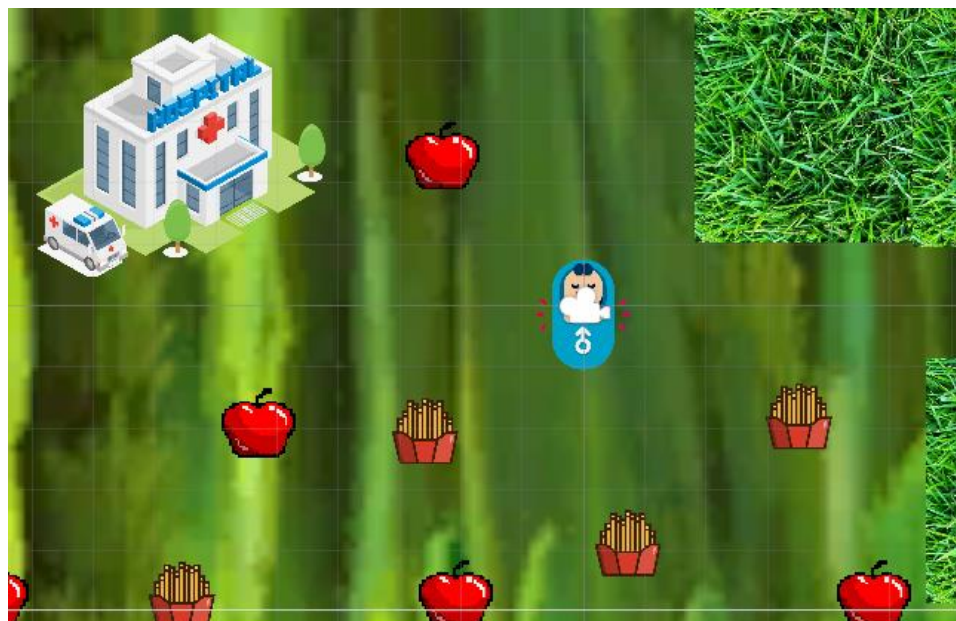


Simplicidad: Los controles y mecánicas deben ser intuitivos y fáciles de entender para los jugadores jóvenes.

Rendimiento: El juego debe funcionar de manera fluida en la mayoría de las PC, optimizando recursos gráficos y lógicos. (Inclusión de parámetro delta time).

Objetivo General del Diseño:

Crear una experiencia educativa y divertida que combine la recolección de alimentos saludables con la gestión de la salud, utilizando una narrativa atractiva para enseñar la importancia de una buena alimentación.



Definiciones

Definición del Gameplay:

- **Objetivo Principal:** El jugador controla a un infante con el objetivo de consumir alimentos saludables y evitar la comida rápida.



- **Progresión:** Los niveles aumentan en dificultad con más alimentos rápidos y obstáculos.
- **Transiciones entre Niveles:** Al consumir todos los alimentos saludables en un nivel, el jugador avanza al siguiente. Cada nivel presenta nuevos desafíos y diferentes combinaciones de alimentos.

Elementos del Juego:

- **Niño:** Personaje que se moviliza en el escenario



- **Alimentos Saludables:** Frutas, vegetales, y otros alimentos que aumentan la salud y fuerza del personaje.



- Comida Rápida: Alimentos que disminuyen la salud del personaje.



- Obstáculos: Elementos que bloquean el paso y deben ser evitados o superados.



- Establecimientos de Salud: Lugares donde el jugador puede recuperar la salud.

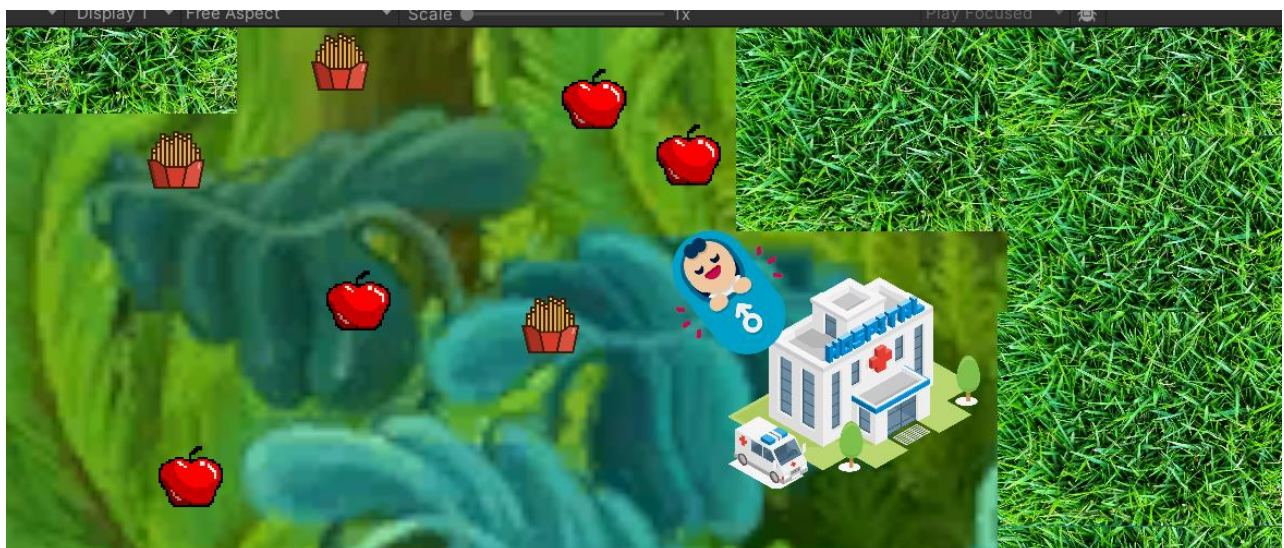


- Cómo Gana el Jugador:
El jugador gana al consumir todos los alimentos saludables y completar los niveles sin perder toda su salud.
- Cómo Pierde el Jugador:
El jugador pierde si su salud se reduce a cero antes de completar un nivel.



Enfoque Principal del Gameplay:

- **Exploración:** El jugador explora el entorno en busca de alimentos saludables.
- **Gestión de Salud:** El jugador debe equilibrar la recolección de alimentos saludables y evitar la comida rápida.
- **Educación:** El juego busca enseñar la importancia de una dieta balanceada de una manera lúdica y divertida.



Mecánicas del juego

Movimiento del Jugador:

Control: El jugador se mueve utilizando las teclas W, A, S, D.

Dirección: El jugador puede moverse en las direcciones norte, sur, este y oeste.



Recolección de Alimentos:

Alimentos Saludables: Incrementan la salud y el tamaño del personaje.



Comida Rápida: Disminuye la salud del personaje.

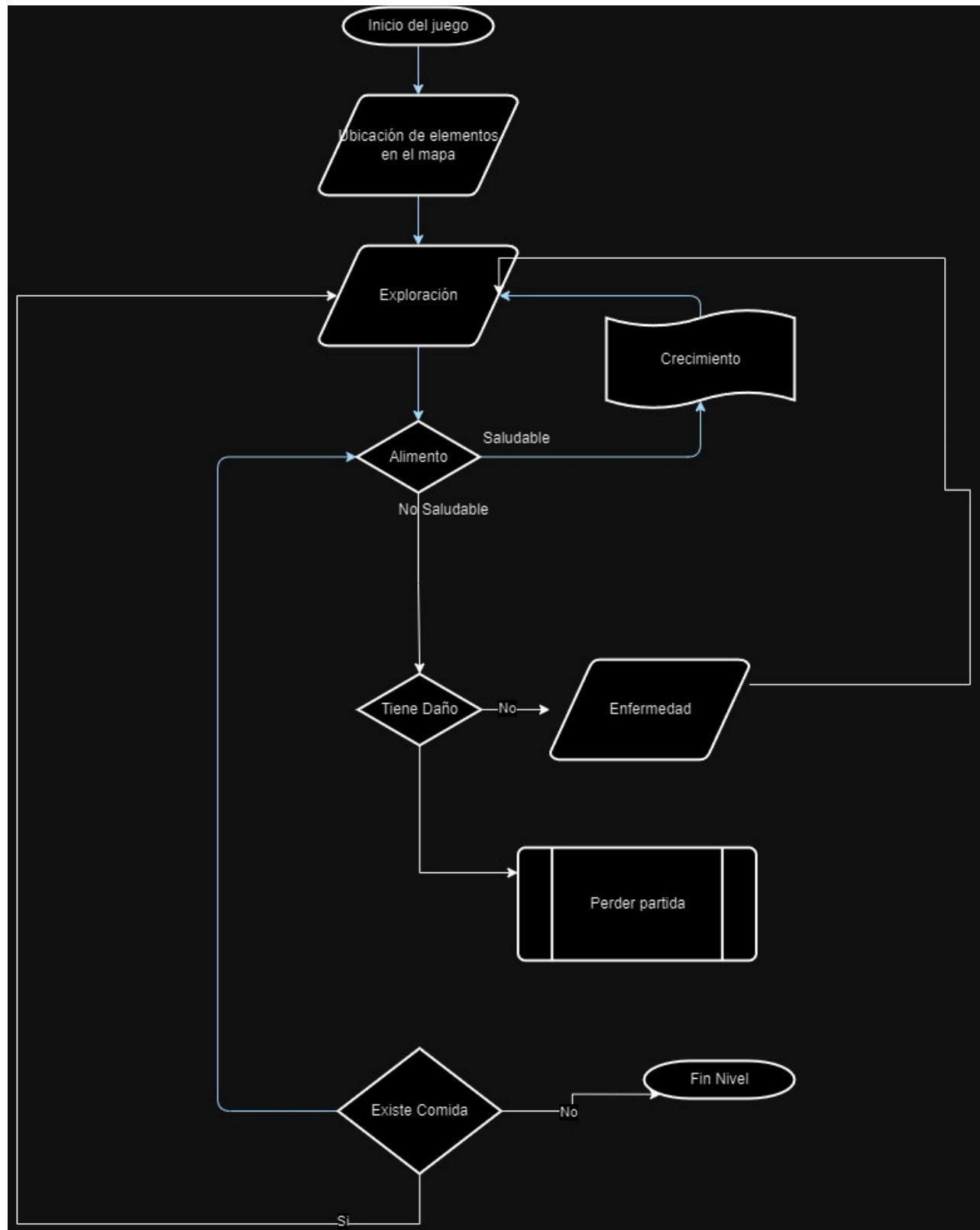


Establecimientos de Salud:

Recuperación: Al visitar un establecimiento de salud, el jugador recupera su salud completa.



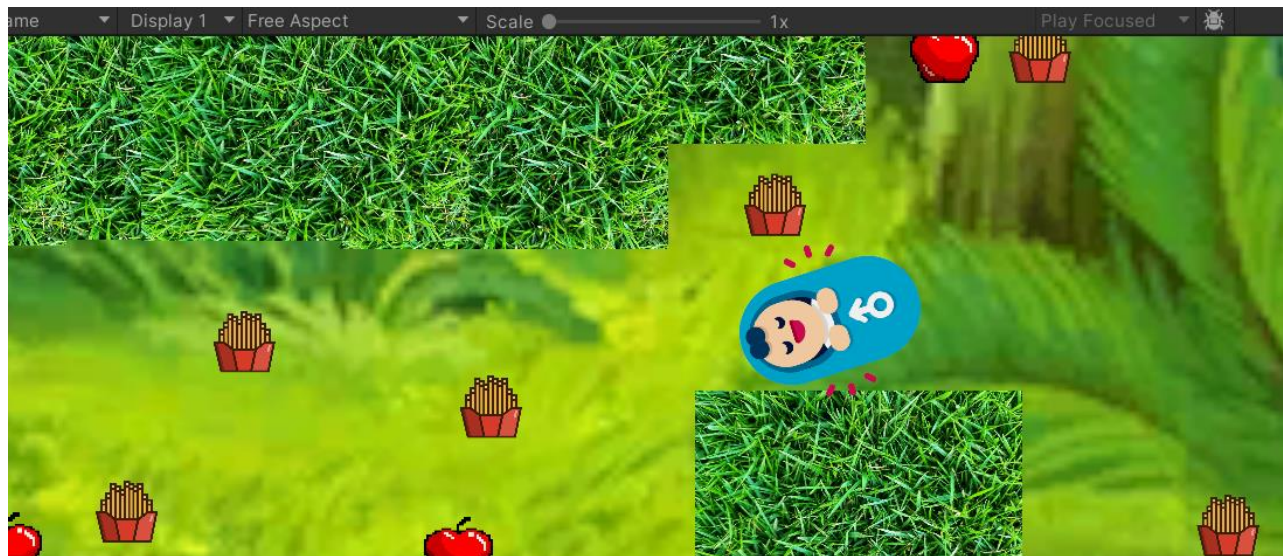
Flujo



6. Definición del jugador

- **Salud:** Indicador que muestra la cantidad de salud restante. Disminuye con la comida rápida y se recupera en establecimientos de salud.

- **Acciones:** Moverse, recoger alimentos, evitar comida rápida, visitar establecimientos de salud.



7. Propiedades del Jugador

- **Velocidad:** Puede ser afectada por los alimentos consumidos.
- **Salud:** Se reduce al consumir comida rápida y se recupera en los establecimientos de salud.

8. Recompensas del Jugador

- **Power-Ups:** Alimentos especiales que otorgan bonificaciones, como mayor velocidad o inmunidad temporal. Además, los vegetales normales aumentan el tamaño del infante
- **Progresión:** Desbloqueo de nuevos niveles y escenarios al completar los anteriores.

9. Interfaz de Usuario

- **Escenario:** Pantalla donde se muestra el entorno y los alimentos que deben ser recolectados.



10. Metodología IPlus

La metodología IPlus es un enfoque iterativo y centrado en el usuario que guía el desarrollo del juego en etapas bien definidas, asegurando que el producto final cumpla con los objetivos educativos y de entretenimiento. Los principios de IPlus incluyen:

- **Iteración:** El desarrollo se lleva a cabo en ciclos repetitivos, permitiendo refinamientos continuos basados en pruebas y retroalimentación.
- **Participación Activa:** Los jugadores potenciales y expertos en salud son involucrados en el proceso de diseño para asegurar que el mensaje del juego sea efectivo.
- **Experiencia del Usuario:** Se prioriza la creación de una experiencia atractiva y educativa, asegurando que los mensajes sobre salud y nutrición sean claros y comprensibles.
- **Evaluación y Mejora:** Cada iteración incluye una fase de evaluación donde se analiza el impacto educativo del juego y se hacen mejoras necesarias.

Aplicación de IPlus en "Food Hunter: The Most Healthy Adventure":

- **Investigación y Conceptualización:** Se realizó un análisis del público objetivo y se definieron los mensajes clave sobre la salud que el juego busca comunicar.
- **Prototipado:** Se desarrollaron prototipos iniciales para probar la mecánica de recolección de alimentos y gestión de salud.
- **Pruebas y Retroalimentación:** Se llevaron a cabo pruebas con un grupo representativo de jugadores y expertos en salud para validar la efectividad educativa del juego.
- **Refinamiento y Optimización:** Basado en la retroalimentación, se realizaron ajustes en la jugabilidad, la dificultad y la interfaz para mejorar la experiencia del jugador y asegurar el cumplimiento de los objetivos educativos.
- **Implementación Final:** El juego se implementó con un enfoque en la optimización del rendimiento y la calidad educativa, listo para ser lanzado al público.