

# **Desarrollo de juegos interactivos**

## **Examen 2**

### **Game Design Document (GDD)**

**Nombre:**

Fausto Román

**Fecha:**

09-08-2024

## 1. Introducción

- **Título del juego:** Eco-Guardian.
- **Género:** Juego serio, educativo.
- **Plataforma:** PC.
- **Audiencia:** Niños y adolescentes (8 – 15 años).
- **Objetivo:** Enseñar a los jugadores a clasificar diferentes tipos de residuos y tomar decisiones ecológicas.

## 2. Historia y narrativa

- **Contexto:** En un futuro cercano, la contaminación ha alcanzado niveles críticos. Para salvar el planeta, un grupo de jóvenes héroes conocidos como "Eco-Guardianes" es entrenado para limpiar las ciudades y restaurar el equilibrio ambiental.
- **Historia:** El jugador asume el rol de un Eco-Guardiano novato encargado de limpiar una ciudad gravemente contaminada. A medida que avanza en el juego, enfrentará diferentes desafíos y aprenderá la importancia del reciclaje y la gestión adecuada de residuos.

## 3. Mecanismos de juego

- **Sistema de Juego**
  - El jugador lleva y deja objetos a diferentes contenedores de reciclaje (plástico, papel, orgánico, vidrio, etc.).
  - Cada objeto debe ser colocado en el contenedor correcto para ganar puntos.
  - Los niveles incrementan en dificultad, añadiendo más tipos de residuos y tiempo limitado.
- **Puntuación**
  - Puntos son otorgados por cada objeto correctamente clasificado.
  - Pérdida de puntos si se coloca un objeto en el contenedor incorrecto.
- **Interactividad**
  - Interfaz táctil con controles simples de arrastrar y soltar.
  - Botones de pausa y reanudar para gestionar el tiempo de juego.

## 4. Personajes

- **Eco-Guardiano (Jugador)**
  - Un joven héroe comprometido con salvar el planeta.
  - A medida que avanza, puede desbloquear diferentes trajes y herramientas.
- **Mentor Eco-Guardiano**
  - Guía al jugador a lo largo del juego, proporcionando consejos y motivación.

## 5. Entorno y estética

- **Entorno**

- Escenario urbano post-apocalíptico, con calles llenas de basura y contenedores de reciclaje ubicados estratégicamente.
- Los fondos cambian según el nivel, mostrando diferentes partes de la ciudad (parques, zonas industriales, áreas residenciales).
- **Estilo visual**
  - Gráficos en 2D con un estilo de arte caricaturesco.
  - Colores vibrantes para los residuos y un entorno más sombrío para destacar la contaminación.

## 6. Interfaz de usuario

- **Pantalla de inicio**
  - Título del juego, botón de "Jugar", "Configuraciones", "Instrucciones", y "Salir".
- **Pantalla de juego**
  - **Parte Inferior:** Contenedores de reciclaje etiquetados por tipo de residuo.
  - **Centro:** Área donde aparecen los objetos que deben ser clasificados.
- **Pantalla de pausa**
  - Opción para reanudar, reiniciar nivel, o regresar al menú principal.

## 7. Música y sonido

- **Música de fondo**
  - Tonos ambientales relajantes que cambian de acuerdo con el nivel de dificultad.

## 8. Tecnología

- **Motor de juego:** Unity
- **Lenguaje de programación:** C#
- **Recursos gráficos:** Ilustrador para diseño de personajes y escenarios.
- **Recursos de sonido:** Audacity para edición de audio, con efectos de sonido de bibliotecas libres de derechos.

## 9. Pruebas y refinamiento

- **Pruebas de usuario**
  - Realizar pruebas con un grupo de usuarios objetivo para recoger feedback sobre la jugabilidad y la interfaz.
- **Refinamiento**
  - Basado en el feedback, ajustar la dificultad, mejorar la interfaz y corregir errores detectados.
- **Lanzamiento**
  - Después de iteraciones de refinamiento, preparar el juego para lanzamiento en las plataformas seleccionadas.