

Documento de diseño de videojuegos



Agencia de Educación Superior, Ciencia y Tecnología ATENEA

Universidad Nacional de Colombia

Introducción a los videojuegos <Todos a la U>

Elaborado por:

Harold Andrés Mosuca Gómez

Ingrid Paola Quiroga Pedreros

Jhonatan Sánchez

Juliana Paola Rodríguez Sanchez

Fecha: 11 de abril del 2023

Ciudad: Bogotá D. C.

Versión: 1



Identificación del proyecto	
Título del documento:	Documento de Diseño de Videojuegos
Nombre del proyecto:	Todos a la U
Objeto del proyecto:	Aunar esfuerzos técnicos, administrativos, financieros, académicos y operativos entre la Agencia Distrital para la Educación Superior, la Ciencia y la Tecnología - ATENEA y la Universidad Nacional de Colombia, para la implementación de los componentes de Tecnologías de la Información y Habilidades Socioemocionales del programa "Todos a la U."
Líder línea técnica	Natalia Castellanos Gómez
Usuarios/Beneficiarios	Personas residentes en la ciudad de Bogotá, mayores de edad, bachilleres.
Director del proyecto operador:	Liz Karen Herrera Quintero
Correo electrónico del director del proyecto:	lkherreraq@unal.edu.co
Versión del documento:	1.0

Documento de diseño de videojuego

Game: <https://github.com/AndresMosuca/LaOdiseadelKraken.git>

1. Versión del documento:
2. Datos Generales
 - 2.1. Nombre del videojuego:
 - 2.2. Género: Aventura y terror
 - 2.3. Jugadores: 1
 - 2.4. Personajes (Acciones, Ataques, Vida, Colisiones):
 - Jugables: 1
Marinero mujer
 - Enemigos: 4
 1. Fantasma daño al contacto
 2. Kraken daño al contacto
 3. Esqueletos daño al contacto
 4. Cofres daño al contacto
 - NPC:
3. Especificaciones técnicas del videojuego
 - 3.1. Tipo de gráficos: 2D
 - 3.2. Tipo de Audios: Sonidos relacionados con contenido marítimo
 - 3.3. Vista: Desplazamiento lateral
 - 3.4. Plataforma: Unity
 - 3.5. Lenguaje de programación: C++
 - 3.6. Herramienta(s) de desarrollo(s): Unity
4. Esquema del juego
 - 4.1. Tipo de mundo: Edad de la piratería
 - 4.2. Era, Año, Época: Actual
 - 4.3. Opciones del juego: Reanudar, repetir juego, salir, pausa
 - 4.4. Sinopsis de la historia:

Niveles:
 1. Prisión - Costado de babor
 2. Bodega - Bulbo
 3. Cubierta - Cubierta
 - 4.5. Modos de juego: Historia
 - 4.6. Elementos del juego: Ancla, cuerdas, cajas, velas, timón, cañones, catalejos, espadas, pistolas, cascos espaciales, torres de control
 - 4.7. Niveles del juego: 3
 - 4.8. Controles del jugador: Flechas del teclado
 - 4.9. ¿Cómo gana? Llegando al final con vida
 - 4.10. ¿Cómo pierde? Pérdida de vida por contacto con enemigos, caída del barco
 - 4.11. ¿Cómo finaliza el juego?
 - Sobreviviendo

4.12. ¿Por qué es divertido?

Porque no es un juego cotidiano, con suspenso.

5. Definición del diseño del videojuego:

5.1. Diseño de personaje: Marinero mujer.

5.2. Diseño de mapas: Mar

5.3. Diseño de Objetos: Pixel art

5.4. Diseño de interfaz: Diario del marinero, vida lata de atún,

5.5. Técnicas de gamificación: Doblonos (oro)

6. Flujo del videojuego:



6.1. Interfaces de usuario

6.2. Storyboard

LA ODISEA DEL KRAKEN — NIVEL 1

