

+

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:

Natalia Castellanos Gómez

Líder Técnico Desarrollo Videojuegos

Fecha: 13 de agosto de 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

Nombre del videojuego: "The knight tales"

Género: plataformero

Jugadores: Un jugador

Especificaciones Técnicas del videojuego:

Tipo de gráficos: gráficos 2d

Vista: Perspectiva en tercera persona

Plataforma: PC

Lenguaje de programación: Unity (C#)

Concepto:

Descripción general del videojuego: The knight tales es un plataformero acerca de un soldado que ha perdido la memoria y se encuentra en un lugar desconocido para él, el que el jugador tendrá que pasar por diferentes ubicaciones en búsqueda tanto de la memoria del soldado al que controlan como la salida del castillo en el que se encuentran.

Esquema de juego:

- Opciones de juego: menús del juego, un jugador.
- Resumen de la historia: En la antigüedad un soldado se despierta sin sus recuerdos, el jugador tendrá que pasar los niveles y encontrar los fragmentos de memoria para ayudar al soldado
- Modos: por el momento el modo juego.
- Elementos del juego: niveles.
- Niveles: Hay tres niveles en total por el momento.
- Controles: teclado, flechas para el movimiento.

Diseño:

Definición del diseño del videojuego: El jugador desbloqueará los niveles y cada cierta cantidad podrá conseguir un fragmento de memoria para conocer la historia del soldado y salir del castillo.

Técnicas de gamificación: se implementan puntajes, progresión de niveles y se espera añadir el modo historia para contribuir a la curiosidad del jugador.

Flujo del videojuego: El jugador comenzará en el sótano del castillo subiendo progresivamente por los niveles y acercándose a la salida del castillo, al mismo tiempo que el jugador va conociendo la historia del personaje

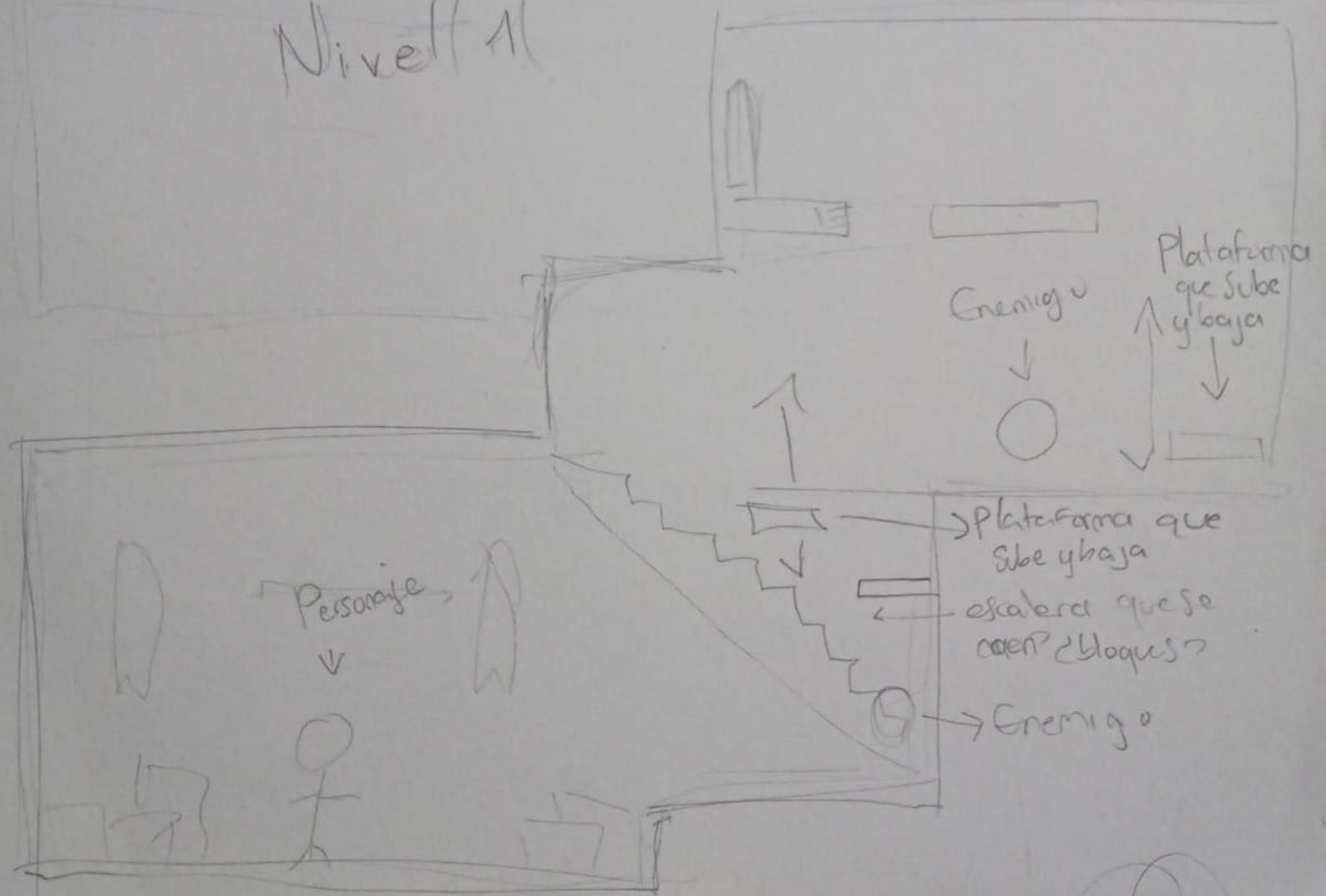
Interfaces de usuario:

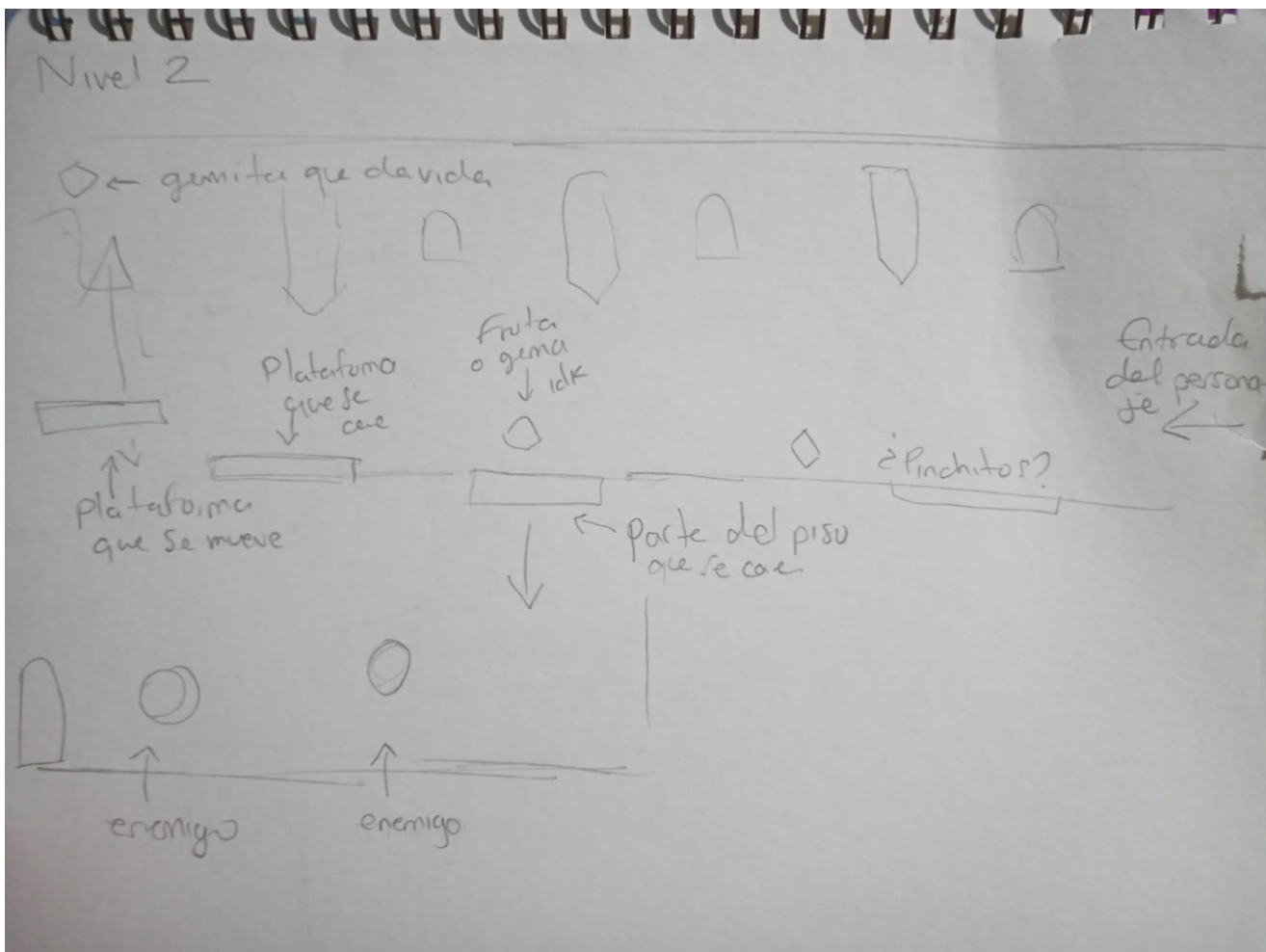
Storyboard:

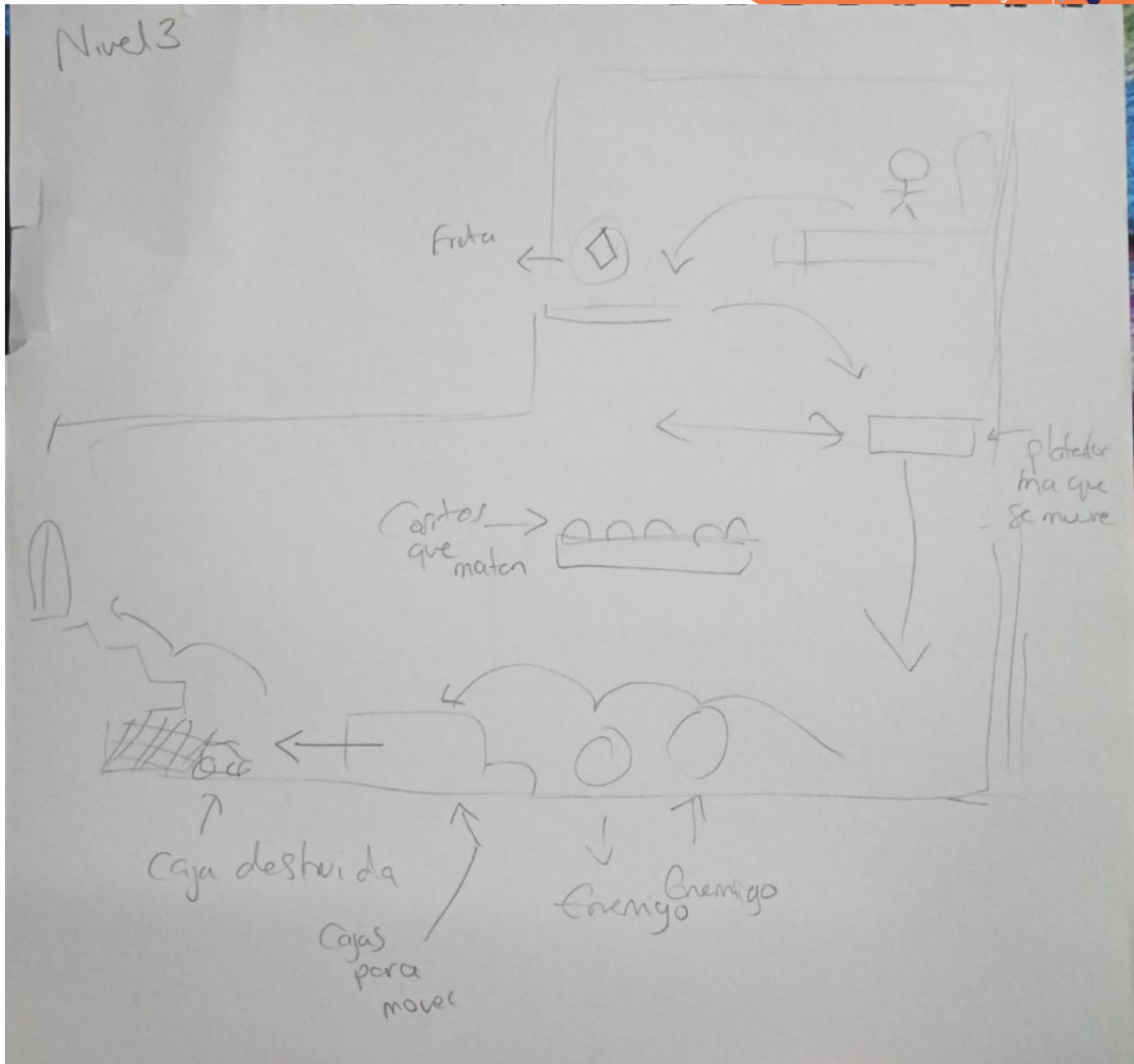
Caballero que ha perdido la memoria y se despierta en un cuarto cerrado sin mayor cosa.

Su objetivo es salir y encontrar algo que le ayude a recuperar la memoria sin esperar lo que iba a encontrar una vez saliera de la habitación.

Nivel 1







Bibliografía.

GAMEDESIGNDOCUMENT (GDD) TEMPLATE - unity (no date).
 Available at: <https://connect-prd-cdn.unity.com/20201215/83f3733d-3146-42de-8a69-f461d6662eb1/Game-Design-Document-Template.pdf> 3)

OpenAI. (Año). ChatGPT [Videojuegos: datos y fuentes]. Recuperado de <https://www.openai.com/>