

+

## EJEMPLO

### 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:**

CRISTIAN ANDRES SIERRA SANTISTEBAN

Estudiante Desarrollo Videojuegos Básico

Fecha: 10 de Agosto de 2023

Ciudad: Bogotá D.C

Versión: 1

IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO	
<b>Título del Documento:</b>	Documento de Diseño de Videojuegos
<b>Nombre del Proyecto:</b>	Todos a la U
<b>Objeto del proyecto:</b>	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."
<b>Líder línea técnica</b>	Natalia Castellanos Gómez
<b>Usuarios / Beneficiarios</b>	Personas residentes en la ciudad de Bogotá, mayores de edad, bachilleres.
<b>Director del proyecto Operador:</b>	Liz Karen Herrera Quintero
<b>Correo electrónico del director del proyecto:</b>	lkherreraq@unal.edu.co
<b>Versión del Documento:</b>	1.0

## Documento de Diseño de Videojuego

**Nombre del videojuego:** Skulljump

**Género:** Plataforma

**Jugadores:** Un jugador

### Especificaciones Técnicas del videojuego:

**Tipo de gráficos:** Gráficos 2D estilo Pixel Art

**Vista:** Perspectiva en tercera persona

**Plataforma:** PC, Android

**Lenguaje de programación:** Unity (C#)

### Concepto:

**Descripción general del videojuego:** “Skulljump” es un juego ambientado en un mundo de ficción, el jugador asume el papel de superviviente en un ambiente hostil lleno de trampas, obstáculos y enemigos donde estos últimos siempre intentaran acabar completamente con su vida sin descanso alguno, el jugador siempre tendrá clara la meta que es “sobrevivir”.

**Esquema de juego:** Es un juego muy minimalista y básico que aun esta en proceso de desarrollo y de definición de detalles, a medida que el desarrollador también va enriqueciendo su conocimiento así mismo se irán añadiendo nuevas mecánicas, detalles y jugabilidad.

- Opciones de juego: Solo cuenta con 3 opciones:  
Atrás.  
Ayuda.  
Créditos.
- Resumen de la historia: el personaje despierta en un mundo horripilante con un ambiente totalmente hostil y nauseabundo lleno de muerte similar al infierno cuando mueres en la vida terrenal.
- Modos: Cuenta con un solo modo de juego y elegir escenario.

- Elementos del juego: Saltos constantes y evasión de peligros, bebidas de poder y uvas curatorias.
- Niveles: El juego estará dividido en 3 niveles en orden ascendente, cada uno con una dificultad mas compleja que el anterior.
- Controles: Teclas de dirección.

## Diseño:

**Definición del diseño del videojuego:** El jugador lograra llegar a la meta al tocar la bandera al final del nivel, todos los niveles incluirán saltos estratégicos para evitar la perdida de vida del personaje como también bebidas que llamaran la atención del jugador así no sea obligatoria su recogida.

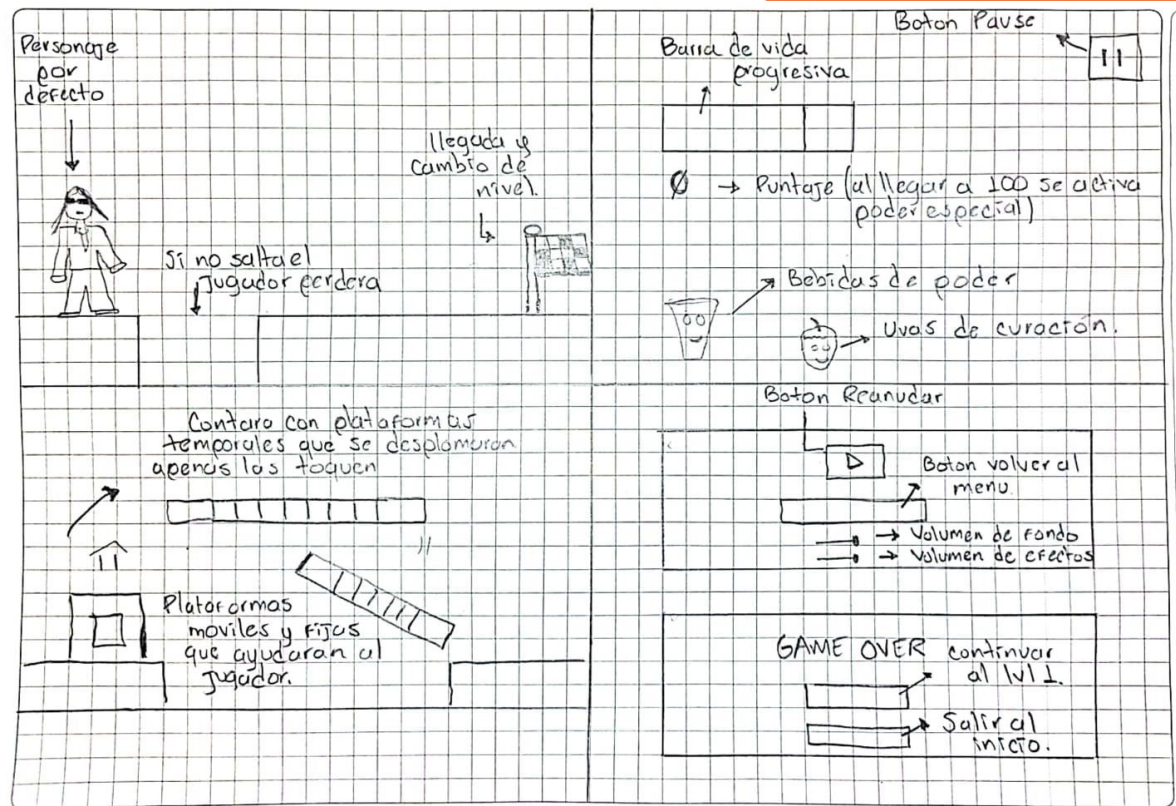
**Técnicas de gamificación:** Algunas mecánicas y opciones quedan pendientes como la opción de elegir el personaje, el poder especial y las mecánicas de ataque.

**Flujo del videojuego:** El jugador comenzará en un nivel donde encontrara inmediatamente fuego inextinguible que generara daño constate, como también después de superar ese fuego, un enemigo gigantesco que es pobre de vista, pero muy letal que con solo 2 golpes lo asesinara, sin embargo, debe confiar en unas plataformas poco amigables que esconderán un secreto letal si el jugador se tarda en reaccionar.

Posteriormente superara el primer nivel donde lo esperaran otros 2 con muchos mas enemigos y trampas por doquier.

**Interfaces de usuario:** Contara con un menú de pausa, donde el jugador puede elegir entre reanudar, salir al menú y controlar el volumen de fondo como de los efectos de sonido.

**Storyboard: ...**



Escaneado con CamScanner

## ENLACE PRINCIPAL DEL PROYECTO

<https://github.com/Cristian1893/skulljump.git>

## Bibliografía.

GAME DESIGN DOCUMENT (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/>