

Documento de diseño de videojuego

Realizado por.

Andrés Camilo García
Diego Felipe Maldonado
Jeison Ramos

Nombre del videojuego: Pac-man del estado

Género: Plataformas - Laberinto

Jugadores: Un jugador

Especificaciones técnicas del videojuego

Tipo de gráficos: 3D

Vista: 3D

Plataforma: PC

Lenguaje de programación: C#

Concepto:

Descripción general del videojuego: Es un videojuego de plataformas realizado en el motor Unity para el primer reto de la Cohorte 2 del diplomado sobre desarrollo de videojuegos nivel intermedio de la Universidad Nacional de Colombia, Unal Todos a la U. Está creado a partir de una plantilla o unitypackage proporcionado por el profesor del grupo 2, Álvaro Santiago Orozco Rodríguez, y el grupo ATENEA. Se basa principalmente en una adaptación novedosa del clásico juego de arcade Pac-Man.

Esquema de juego: El jugador toma control del personaje central quien debe recorrer toda la plataforma por sus caminos laberínticos en busca de las recompensas en el menor tiempo posible, evadiendo a los fantasmas que se encuentran en el mundo.

- **Opciones de juego:** Opciones de menú.
- **Resumen de la historia:** En un laberinto encantado, el personaje principal de la historia debe coleccionar todos los puntos necesarios para escapar de los fantasmas y huir de ese espantoso lugar.
- **Modos:** Juego Offline
- **Elementos del juego:**
 - Elementos positivos: Orbes y Cerezas aumentan el puntaje del jugador.
 - Elementos negativos: Fantasmas, perseguirán y eliminarán al jugador.
- **Controles:** Flechas del teclado - Teclas W-A-S-D - Mouse.

Diseño:

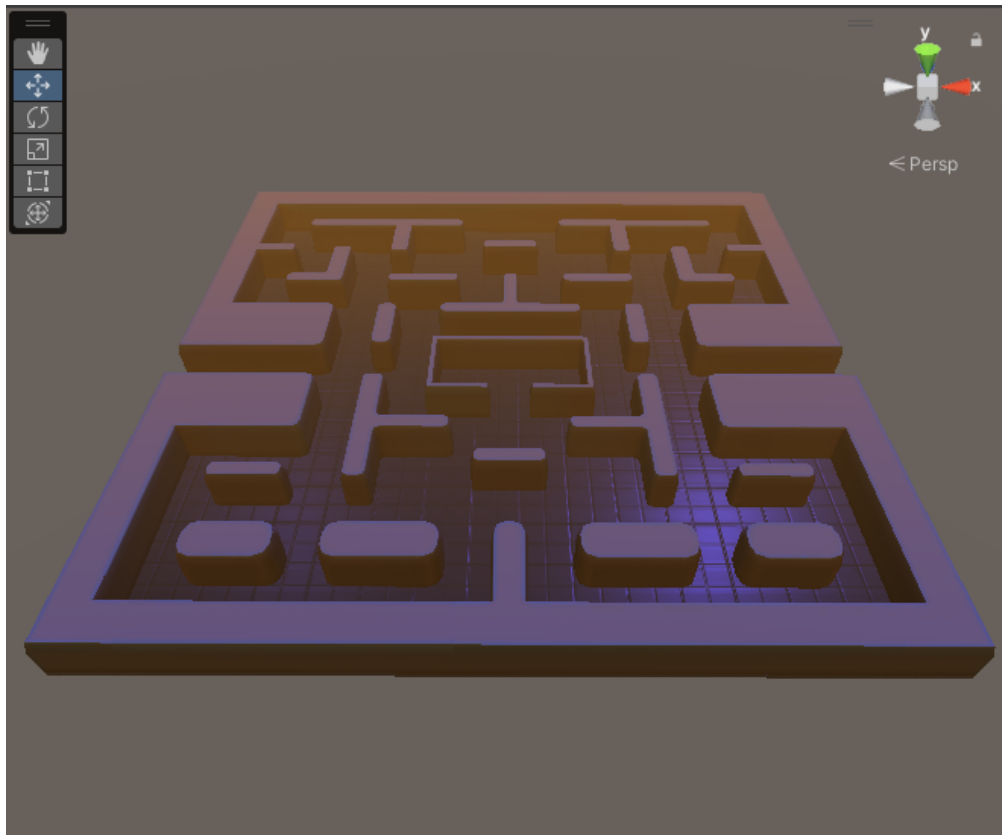
Definición del diseño del videojuego: El diseño del videojuego viene estructurado por el paquete base, sin embargo se agregaran personalizaciones y extras para generar un producto más novedoso y entretenido que el pac-man original.

Técnicas de gamificación: Recolección de objetos que otorgan puntos.

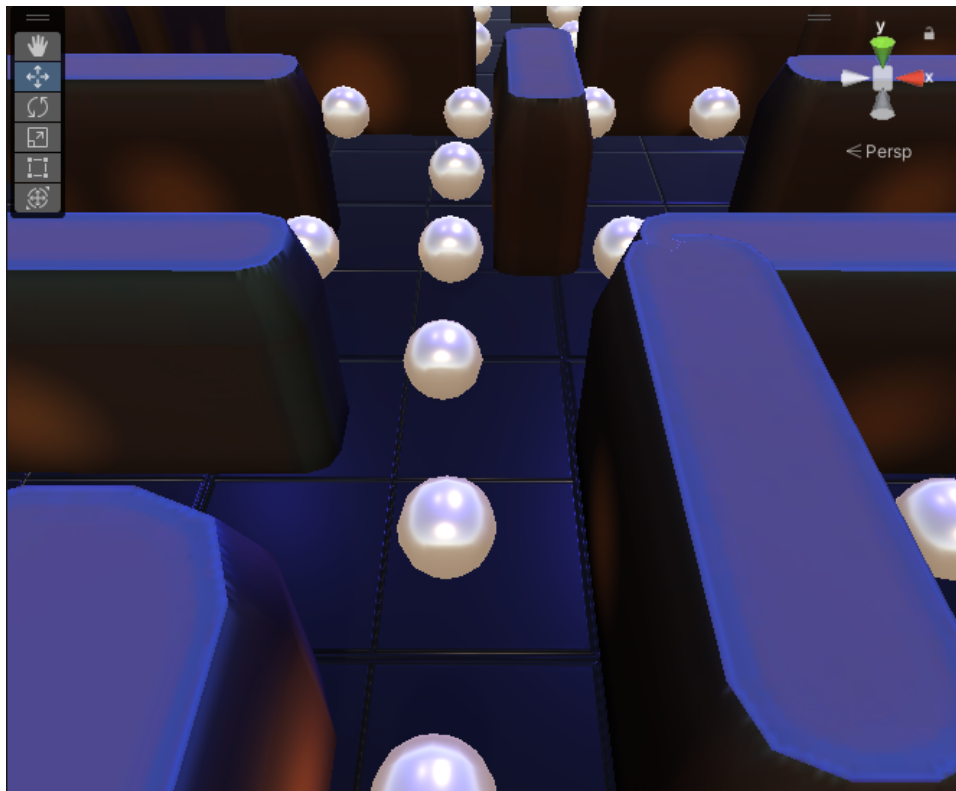
Flujo del videojuego: El jugador se encuentra con el menú inicial del juego. Enseguida el menú principal donde selecciona si jugar, ver las opciones de juego con la información o salir. En la sección de jugar entra al mundo para empezar el juego. En este debe recoger todos los coleccionables para ganar. Si es atacado por un enemigo se acaba el juego. Puede volver a jugar, devolverse al menú o salir.

Interfaces de usuario:

- **Storyboard:** Escenarios:



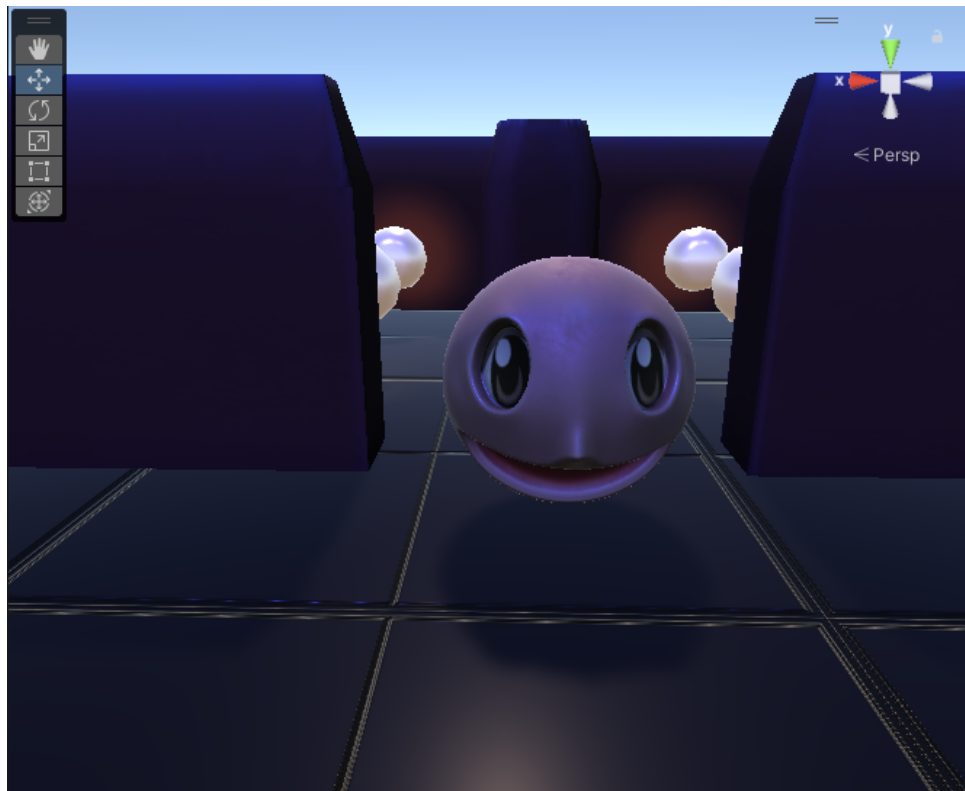
- Dots coleccionables:



- Fantasma (enemigos):



- Player:



Bibliografía

Unity. (s. f.). Game design document (GDD) template. <https://acortar.link/3tl9Ay>
https://es.wikipedia.org/wiki/X-Men:_Mutant_Apocalypse