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:**

Diego Alejandro Malagon Arce

Fecha: 2 de Junio 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** | Diego Alejandro Malagon Arce |
| **Usuarios/Beneficiarios** | Personas residentes en la ciudad de Bogotá, mayores de edad, bachilleres. |
| **Director del proyecto operador:** | Diego Alejandro Malagon Arce |
| **Correo electrónico del director del proyecto:** | Dialem12@outlook.com |
| **Versión del documento:** | 1.0 |

**Documento de diseño de videojuego**

**Nombre del videojuego: Dark Fall**

**Género: Plataformas**

**Jugadores: 1**

**Especificaciones técnicas del videojuego**

**Tipo de gráficos: 2D en alta calidad**

**Vista: Tercera persona**

**Plataforma: PC**

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

**Concepto**

**Descripción general del videojuego:**

* Dark Fall es una aventura de acción clásica en 2D al estilo plataformero ambientada en una jugabilidad avanzada de alta dificultad. Explora diferentes mundos que exigirán tus reflejos, cae por abismos o sobrevive a varias criaturas.

**Esquema de juego:** El jugador explorar un vasto mapa encontrando en su camino un extenso repertorio de enemigos, siendo el estilo de batalla uno de los factores mas atractivos del videojuego ya que se puede sentir fluido y, adictivo y exigente. También podrás encontrar varias zonas las cuales te exigirán mucha habilidad plataformero.

* Opciones de juego: Cada nivel te exige un diferente tipo de reto de los cuales ayudan a diversificar la jugabilidad.
* Resumen de la historia : Nuestro protagonista empezara su historia en un bosque con plataformas movibles y pinchos y avanzara por medio de saltos por abismos y peleando contra criaturas del bosque, llegando así a su destino
* Elementos del juego: Sistema de puntuación, elementos de daño como enemigos, pinchos o caídas al vacío y elementos como frutas para recuperación.
* Niveles: Tres niveles con diferentes dificultad.
* Controles: Teclados PC

**Diseño:**

**Definición del diseño del videojuego:** El jugador terminara la historia llegando al final de los tres niveles.

**Técnicas de gamificación**: El poder experimentar diferentes tipos de juego de cada nivel ayudara a despertar la curiosidad del jugador.

**Interfaces de usuario**

**Storyboard**

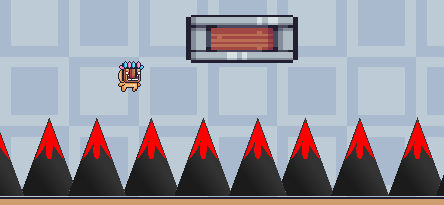
****

Diseños dinámicos frente a diseños de niveles.

Diferentes enemigos y peligros.

Diseños de UIs para mostrar vida y puntajes.

Diferentes tipos de enemigos.

****

****

****