**Documento de diseño de videojuego**

**Nombre del videojuego: Energy adventure**

**Género: plataforma**

**Jugadores: un jugador**

**Especificaciones técnicas del videojuego**

**Tipo de gráficos: 2D pixel art**

**Vista: Desplazamiento horizontal**

**Plataforma: PC - Windows**

**Lenguaje de programación: C#**

**Concepto**

**Descripción general del videojuego:**

**Esquema de juego:**

* Opciones de juego**.: menú principal, menú de niveles, niveles y aventura**
* Resumen de la historia: **Se trata de un viajero del futuro que pierde su máquina del tiempo y necesita energía para poder volver a su tiempo para eso necesita pasar por 3 mapas y completando los obstáculos que se presente y recolectando tubitos de energía y encontrar su máquina .**
* Modos: **aventura- Historia**
* Elementos del juego: **Bombillos, pilas, obstáculos, sierras, personajes, linternas.**
* Niveles: **1: introducción 2: recolectando energía 3: salvando el planeta**
* Controles: **Teclado de PC.**

**Diseño:**

**Definición del diseño del videojuego:** descargar paquete de assets que nos da el docente y desde esa base empezar a crear el juego. Que tiene que consistir en energía.

**Técnicas de gamificación:** Acumular puntos, escalar niveles

**Flujo del videojuego:**

**Interfaces de usuario**

**Storyboard**

**Bibliografía**

Unity. (s. f.). Game design document (GDD) template.<https://acortar.link/3tl9Ay>