

Logo Todos a la U

Agencia de Educación Superior, Ciencia y Tecnología ATENEA

Universidad Nacional de Colombia



Introducción a los videojuegos <Todos a la U>

Elaborado por:

Daniel Felipe Ariza Agudelo

Fecha: 15 de abril del 2023

Ciudad: Bogotá D. C.

Versión: 1



Logo Todos a la U

Título del documento: Documento de Diseño de Videojuegos **Nombre del proyecto:**

Todos a la U

Objeto del proyecto:

Universidad Nacional de Colombia, para la implementación de los componentes de

Aunar esfuerzos técnicos, administrativos, financieros, académicos y operativos entre la Agencia Distrital para la Educación Superior, la Ciencia y la Tecnología - ATENEA y la 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 way of the light

Género: Plataformas, Acción.

Jugadores: Un solo jugador.

Especificaciones técnicas del videojuego

Tipo de gráficos: Pixel Art 16 - 32 bits.

Vista: Scroll Lateral.

Plataforma: Game Boy Advance (GBA).

Lenguaje de programación: C#.

Concepto

Descripción general del videojuego:

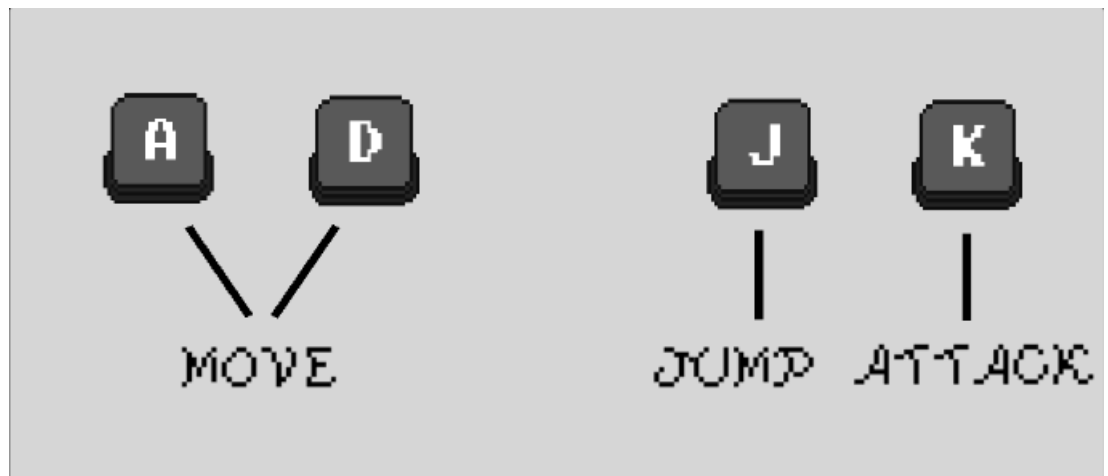
Juego de plataformas lineal con vista lateral con la posibilidad de atacar a los enemigos utilizando una espada y defendiéndote los ataques gracias a tu escudo, saltando entre plataformas con el objetivo de pasar de nivel.

Esquema de juego:

- **Opciones de juego:** N/A
- **Resumen de la historia:** Las fuerzas del mal se han despertado y lograron obtener el tesoro de los dioses, los cuales han causado calamidades al reino de Scutum, pero un héroe armado con una espada, un escudo y un espíritu de justicia, se alzará contra las bestias que atormentan a su pueblo y recuperando el tesoro que le fue arrebatado a los dioses.
- **Modos:** Campaña principal de un solo jugador.
- **Elementos del juego:** El jugador podrá recuperar cristales de diferentes colores, los cuales dependiendo del color le van a dar cierta cantidad de puntos.



- **Niveles:** En este apartado los niveles están divididos en secciones las cuales pueden ser de plataformas o de combate, es decir, el jugador sólo se enfrentará al un solo desafío pero de diferentes maneras, en el caso del plataformero sería realizar saltos precisos, evitar que se caigan de las plataformas; y en el apartado de combate sería atacando a los enemigos y/o a su vez evitando a que los proyectiles que algunos enemigos puedan generar.
- **Controles:**



Diseño:

Definición del diseño del videojuego: El jugador se encontrará al principio del templo avanzando de izquierda a derecha saltando entre plataformas y derrotando a enemigos, justo al final del nivel se activará una cinemática en la cual muestra cómo el personaje obtuvo un pedazo de la trifuerza finalizando así el nivel y pasando al siguiente templo.

Técnicas de gamificación:

Logró: Debido al que en el nivel el jugador podrá recolectar ciertos elementos que lo motiven a seguir avanzando como es en el caso de los cristales y las piezas de la trifuerza.

Flujo del videojuego: El jugador comienza en un templo y si lo completas, avanzas al siguiente templo, aunque se puede seleccionar en qué templo puedes jugar y seleccionar el último para completar el juego.

Interfaces de usuario

GUI:

