GDD GAME DESING DOCUMENT

Nombre del videojuego: SaveWorld

Genero: Aventura.

Jugadores: 1

Especificaciones técnicas del videojuego

Tipos de graficos: sprites

Vista: 2D

Plataforma: Unity

Lenguaje de programación: C#

Concepto

De conformidad con la Ley 697 de 2.001 sobre Uso Racional y Eficiente de la Energía – URE y los decretos 3450 de 2008 y 2331 de 2007 que ordenan la sustitución de bombillas de baja eficacia lumínica, las lámparas incandescentes halógenas, tienen restringida su utilización en sistemas de iluminación. Se propone desarrollar un videojuego que promueva una cultura de la recolección y no uso de bombillas incandescentes; teniendo como consecuencia un uso eficiente de la Energía eléctrica y contribuyendo al Medio ambiente.

* El juego tiene tres opciones; en cada opción se tiene un escenario diferente.
* Consiste en recolectar unas bombillas en una fortaleza de piedra, un bosque y un espacio al aire libre.
* Tiene un único modo.
* Un sapo ninja, las bombillas, las trampas, chekpoint y los diferentes escenarios.
* Posee tres niveles.
* El método de entrada es el teclado alfanumérico.

Diseño

El juego esta diseñado con tres mapas, que representan los diferentes escenarios y un personaje dinámico (sapo ninja). Los demás elementos son estáticos (las trampas y los mapas).

Técnicas de gamificación:

Acumulación de puntos, escalado de niveles, recompensas y desafíos.

Flujo del videojuego:

Nivel 1

Nivel 2

Nivel 3

EXIT

Menú de Inicio

HELP

SETTINGS

QUIT

Interfaces de usuario:

QUIT

SETTINGS

HELP

NIVEL 3

NIVEL 2

NIVEL 1

Brillo

Volumen

EXIT

EXIT

* Saltar tecla espacio
* Mover a la izquierda tecla flecha izquierda
* Mover a la derecha tecla derecha
* Botón Exit, vuelve al menú principal
* Boton Quit sale del juego