

GDD GAME DESIGN DOCUMENT

Nombre del videojuego: Energías Renovables

Género: Aventura.

Jugadores: 1

Especificaciones técnicas del videojuego

Tipos de gráficos: Asserts

Vista: 3D

Plataforma: Unity

Lenguaje de programación: C#

Concepto

El juego tiene cuatro escenas; cada escena representa un proyecto real.

El Nivel del Sol: Proyecto Construido por GranSolar con una capacidad de 1.8Mva instalado en Inírida Guaina con aproximadamente 31.514 habitantes y administrada por GEMSA.

Nivel Del Agua: Proyecto construido sobre la orilla del rio Vaupés por GEMSA año 2005.

Nivel del Fuego: Proyecto construido en Pto Carreño, planta de ciclo combinado Gas y Biomasa

Parque Eólico: proyecto construido por EPM en la guajira.

- El juego tiene cuatro opciones; en cada opción se tiene un escenario diferente.
- Consiste en recolectar unas esferas de aire, cáliz de agua, llamas de fuego y cristales de Sol.
- En el escenario del Aire se tiene una fortaleza de piedra en un desierto; cuando se alcanzan el 60% de los Kwh que puede generar el parque eólico aparecen los aerogeneradores.
- En el escenario del agua, se tiene una represa que se llena de agua cual se alcanza el 60 de los kwh que puede generar la planta hidroeléctrica.
- En el escenario del fuego; aparece un a lluvia de meteoritos cuando se recolecta el 60% de las llamas, esta lluvia representa la energía eléctrica generada por la planta de biomasa.
- En escenario del sol, se tiene una fortaleza de piedra en un desierto; cuando se recolectan el 60% de los cristales, aparecen los paneles solares, que generan la energía eléctrica que se suministra a la comunidad de la Guajira.
- Tiene un único modo.
- Un Mago, las bombillas, las trampas, checkpoint y los diferentes escenarios.
- Posee cuatro niveles.
- El método de entrada es el teclado alfanumérico.

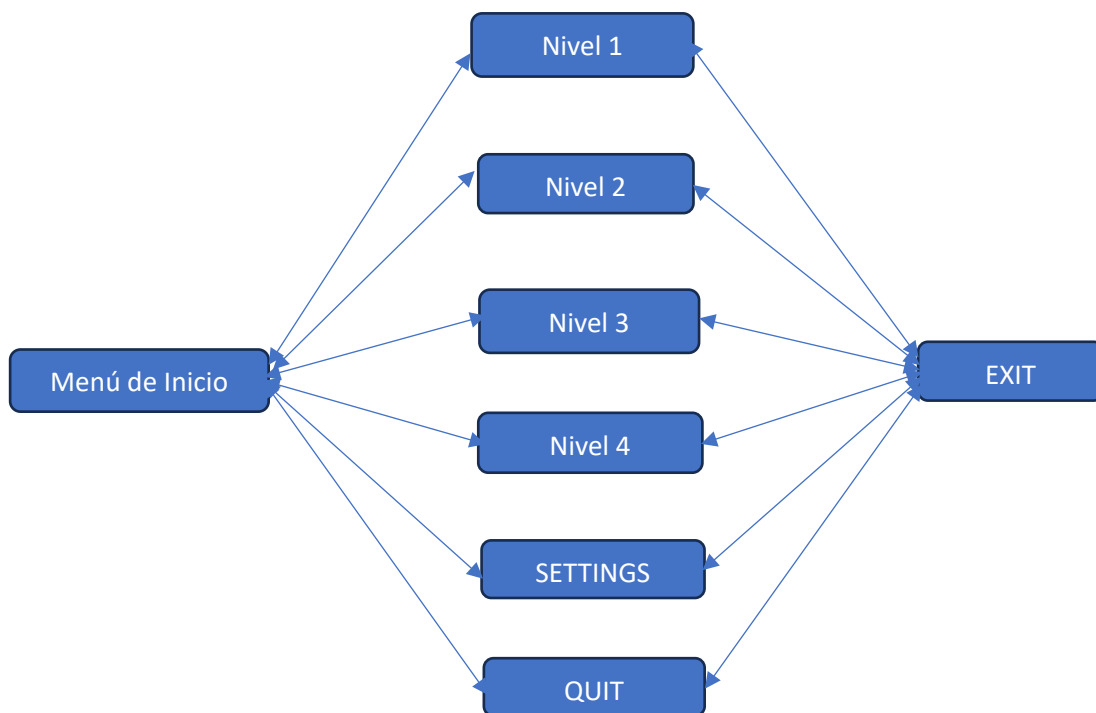
Diseño

El juego esta diseñado con cuatro mapas, que representan los diferentes escenarios y un personaje dinámico (Mago). 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:



Interfaces de usuario:

