



CORRE CONEJO CORRE

DISEÑO CONCEPTUAL DE VIDEOJUEGO

AUTOR: GARACCILO, LUIS ALFREDO


Nombre o Título

CORRE CONEJO CORRE

Definición básica del videojuego a desarrollar

Corredor infinito

Dibujo Conceptual del Logotipo



Empresa

El Laberinto Virtual

Genero

Plataformas/Corredor infinito

Medios / Soportes

☒ PC

☐ TABLET

☐ SMARTPHONE

☐ WEB

☐ CELULAR

☐ CONSOLA

Publico dirigido

Edades

8 - 19

RESUMEN DEL PROYECTO O IDEA DEL VIDEOJUEGO A DISEÑAR

Un Conejo que trata de buscar verduras y frutas de temporada a travez un tunel dimensional.

El personaje correra por el tunel recolectando objetos hasta que choque contra rocas y/o arboles, lo cual, lo expulsara del tunel dimensional.

DISEÑO CONCEPTUAL DE VIDEOJUEGO

FICHA PERSONAJE

FECHA13/10/2024

HOJA Nº

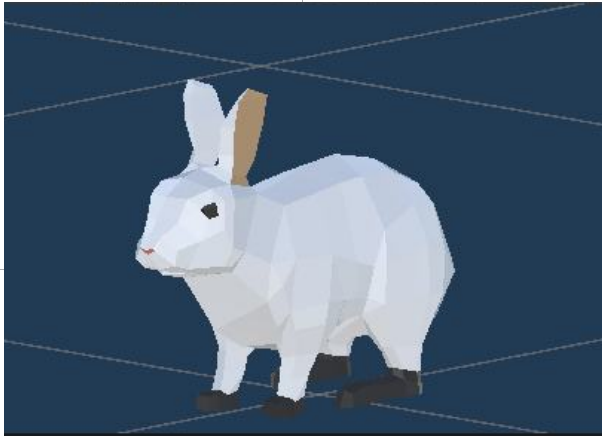
3

FICHA DE CARACTERITICAS
GENERALES DEL PERSONAJE

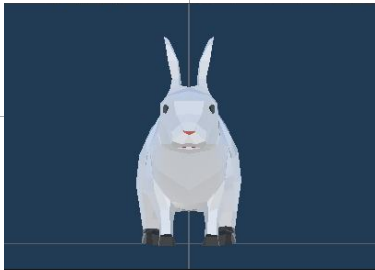
Nombre del personaje

Conejo

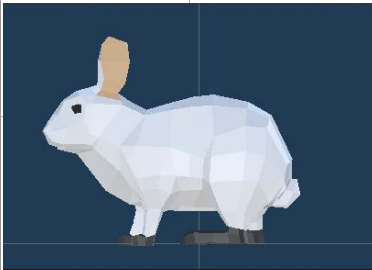
Cuerpo Entero



Frontal



Perfil



Datos Generales

GéneroIndeterminado

Edad2

ClasePlayer

Altura20 cm

Descripción General

Un conejo promedio.

Alimentación

Tomates, berenjenas, zanahorias y manzanas.

Habilidades

Correr.

Objetos a usar por el Personaje	Usos
Verduras/Frutas	Incrementa la Puntuación

Autor del Documento

Garacciolo Luis Alfredo

DISEÑO CONCEPTUAL DE VIDEOJUEGO

FICHA OBJETOS

FECHA

13/10/2024

FICHA DE OBJETOS
DATOS GENERALES

HOJA Nº

4

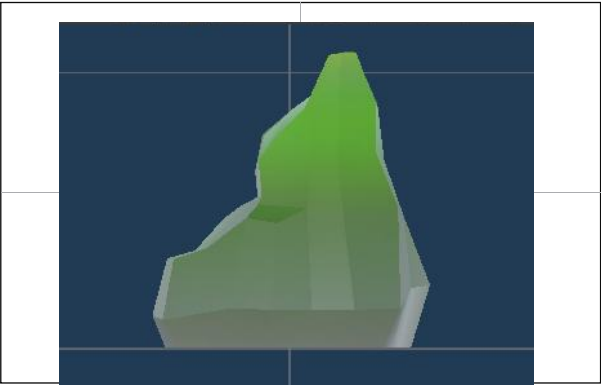


Objeto Árboles de temporada

Descripción

Árboles demostrando las temporadas, Primavera, Verano, Otoño.

Uso Obstaculos

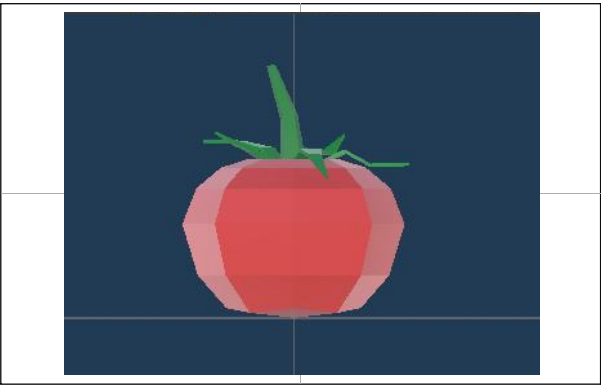


Objeto Piedras

Descripción

Obstaculo en el camino.

Uso Obstaculos



Objeto Verduras/Frutas

Descripción

Frutas y/o verduras dependiendo de la estación.
Ejemplo:
Tomáte durante Primavera, Berenjena durante Verano, Zanahoria durante Otoño.

Uso Recolectable



Objeto

Descripción

Uso

Autor del Documento

Garacciolo Luis Alfredo

DISEÑO CONCEPTUAL DE VIDEOJUEGO

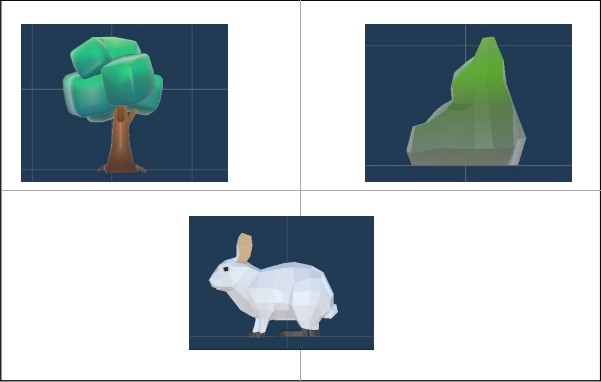
FICHA OBJETOS

FICHA DE INTERACCIÓN ENTRE ACTORES
A1(ACT.PRINCIPAL) A2 (ACT.SECUNDARIO) A3 (OBJETOS)

FECHA 13/10/2024

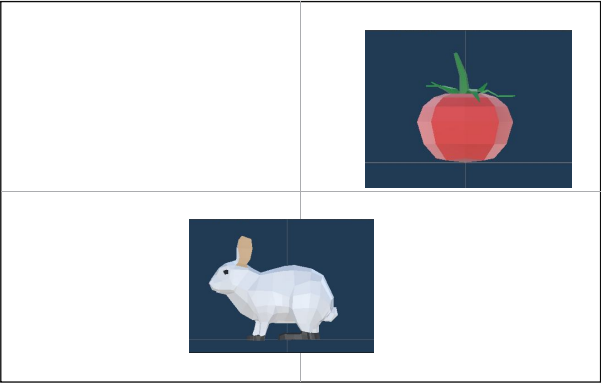
HOJA N°

5



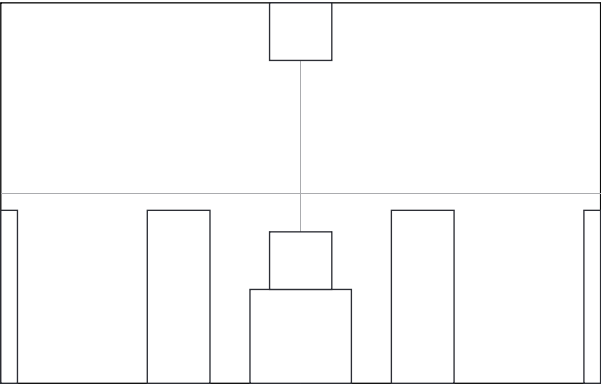
Lista de Acciones Relacional

Conejo en contacto con Árboles de Temporada o Piedras:
Conejo deja de moverse y termina el nivel.

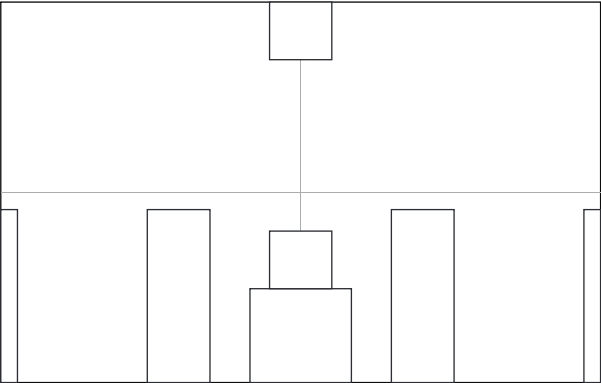


Lista de Acciones Relacional

Conejo en contacto con Verduras/Frutas:
Verduras/Frutas se destruye y la cantidad de Verduras/Frutas de conejo se incrementa.



Lista de Acciones Relacional



Lista de Acciones Relacional

Autor del Documento

Garacciolo Luis Alfredo

DISEÑO CONCEPTUAL DE VIDEOJUEGO

FICHA PERSONAJE

FECHA 13/10/2024

FICHA DE DISEÑO DE
INTERFAZ DEL VIDEOJUEGO

HOJA N°

6

Medio:

Dispositivo: PC

A Interfaz Jugando: Distribución/Organización



B Interfaz Menu Pausa: Distribución/Organización



A Interfaz Jugando: Información a visualizar por el usuario

Información	Corresponde/Obtenida de:		
"COMIDA: 0"	Cantidad de Verduras/Frutas obtenidas por el personaje "Conejo"		
			Amplia Hoja 6

B Interfaz Jugando Menu Pausa: Información a visualizar por el usuario

Información	Corresponde/Obtenida de:		
"COMIDA: "	Muestra la puntuación final obtenida.		
"DISTANCIA: "	Muestra la distacia recorrida.		
Botón "REITENTAR"	Al ser oprimido, vuelve a cargar el nivel actual.		
BOTÓN "MENU PRINCIPAL"	Al ser oprimido, regresa al Menu Principal.		
			Amplia Hoja 6

Autor del Documento

Garacciolo Luis Alfredo

Medio:

Dispositivo: PC

D

Interfaz : Distribución/Organización

C

Interfaz Menu Pausa: Distribución/Organización



D

Interfaz: Información a visualizar por el usuario

Información	Corresponde/Obtenida de:		
		Amplia Hoja	

C

Interfaz Menu Principal: Información a visualizar por el usuario

Información	Corresponde/Obtenida de:		
Botones de Temporada	Al ser oprimidos carga el nivel con la tematica correspondiente a la temporada. Para poder acceder los botones deactivados se necesita jugar la anterior.		
Botón "SALIR"	Al ser oprimido cierra el programa		
Botón "REINICIAR PUNTOS"	Al ser oprimido cambia el valor de las variables de puntos a 0.		
Textos indicando puntuación	Muestran la puntuación de los niveles de su correspondiente botón a su izquierda, su requisito para desbloquear, y si está desbloqueado.		
		Amplia Hoja	

DISEÑO CONCEPTUAL DE VIDEOJUEGO

ASSETS DE TERCEROS UTILIZADOS

FECHA

13/10/2024

LINKS

HOJA N°

8

Modelo 3d de personaje Conejo:

<https://sketchfab.com/3d-models/low-poly-animated-rabbit-dcf4d25f535347b1bfb859c659314bde>

Arboles y Piedras:

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/little-low-poly-world-lite-srp-urp-119111>

Verduras/Frutas:

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/food/food-free-low-poly-asset-pack-by-ithappy-260726>

https://www.freepik.com/free-vector/neon-background_17896813.htm#fromView=search&page=6&position=14&uuid=a4585435-3466-4318-ab12-c0b4f91a080e

https://www.freepik.com/free-vector/orange-triangle-geometric-pattern_1434944.htm#fromView=search&page=1&position=32&uuid=90fb6683-c6fb-4ee8-9544-e2ad0b31157e

https://www.freepik.com/free-vector/crystal-textured-background-illustration_3841874.htm#fromView=search&page=2&position=19&uuid=5efa78f5-5530-4e79-8a08-8156a382eb84

Autor del Documento

Garacciolo Luis Alfredo