Documento de diseño de videojuegos



**Agencia de Educación Superior, Ciencia y Tecnología ATENEA**

Universidad Nacional de Colombia



**Introducción a los videojuegos <Todos a la U>**

**Elaborado por:**

Natalia Castellanos Gómez

Líder Técnico Desarrollo Videojuegos

Fecha: 11 de abril del 2023

Ciudad: Bogotá D. C.

Versión: 1



|  |  |
| --- | --- |
| **Identificación del proyecto** | |
| **Título del documento:** | Documento de Diseño de Videojuegos |
| **Nombre del proyecto:** | Todos a la U |
| **Objeto del proyecto:** | Aunar esfuerzos técnicos, administrativos, financieros, académicos y operativos entre la Agencia Distrital para la Educación Superior, la Ciencia y la Tecnología - ATENEA y la Universidad Nacional de Colombia, para la implementación de los componentes de 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:** EcoPower: Guardianes de la Naturaleza.

**Género:** Juego 3D plataformas aventura.

**Jugadores:** 1 jugador (single player).

**Especificaciones técnicas del videojuego**

**Tipo de gráficos:** Graficos 3D Lowpoly estilizados.

**Vista:** Tercera persona.

**Plataforma:** PC.

**Lenguaje de programación:** C#.

**Concepto**

**Descripción general del videojuego:** En este mágico y fascinante mundo de plataformas, los jugadores se sumergirán en diversos entornos naturales que simbolizan la riqueza de la energía renovable. Cada nivel representará un hábitat único y valioso, donde los jugadores asumirán el papel de intrépidos “Guardianes de la Naturaleza”, elegidos para proteger y recolectar los siguientes recursos naturales esenciales:

**Esquema de juego:**

* Opciones de juego: Opcion play.

Opcion quit.

Opcion de selección de nivel.

Opcion de reintentar nivel.

Opcion de silenciar música.

Opcion de silenciar Efectos de sonido.

* Resumen de la historia: Eco power: guardianes de la naturaleza, se centra en la historia de sus cuatro reinos, donde cada uno se caracteriza por tener recursos sumamente valiosos para suministrar energía a sus habitantes.
* Modos: Historia single player.
* Elementos del juego: personaje principal (caballero), gran variedad de enemigos, gran variedad de props 3D (elementos del escenario) acorde al diseño y ambientación de los cuatro niveles., efectos sonoros, música, UI.
* Niveles: El videojuego cuenta con 4 niveles principales:

Nivel: cristales de sol.

Nivel: Agua purificante.

Nivel: Fuego vigorizante.

Nivel: Aire envolvente.

* Controles: W/A/S/D: movimiento del personaje

SPACEBAR: SALTAR / DOBLE SALTO.

CLIC IZQUIERDO: ATACAR.

**Diseño:**

**Definición del diseño del videojuego:** El videojuego contará con cuatro niveles cuyo objetivo será recolectar la cantidad especificada de diversos coleccionables (Cristales de sol, calices de agua, llamas de fuego, esferas de viento) superando diversos retos y amenazas.

**Técnicas de gamificación:** Development and accomplishment.

Empowerment of Creativity and Feedback

Ownership and Possession

Loss and Avoidance

1. **Flujo del videojuego:** MENU PRINCIPAL

PLAY

SECCIONAR NIVEL

JUGAR

**Interfaces de usuario:**

**Storyboard:**

**Bibliografía**

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