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: Aventura (Plataformas).**

**Jugadores: 1**

**Especificaciones técnicas del videojuego**

**Tipo de gráficos: Low Poly**

**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”.**

**Esquema de juego:**

* Opciones de juego

Jugar

Audio

Niveles

Musica de fondo

Salir

* Resumen de la historia:

En este mágico y fascinante mundo de plataformas, los jugadores se sumergirán en diversos entornos naturales que simbolizan la riqueza de la energía removable 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 recursos naturales.

* Modos

Aventura

* Elementos del juego

Cristales de Sol

Cubos 3D para superficie

tormentas de arena y ráfagas de calor.

Plantas Solares

Cálices de Agua

Llamas de Fuego.

esencia del Aire Envolvente.

Esferas de Viento.

* Niveles

* Nivel “Cristales de Sol”:
* En el Reino Dorado del Sol, los jugadores se sumergirán en una región

resplandeciente y cálida, donde deberán recolectar los preciosos “Cristales de Sol”. Estos cristales representan la esencia radiante y vivificante de la luz solar, vital para la energía sostenible.El Reino Dorado del Sol es una tierra bañada en brillante luz solar, con paisajes desérticos y dunas doradas. Aquí, los rayos del sol incandescente son una Fuente de energía primordial para el funcionamiento de plantas solares y sistemas de energía renovable.

* Nivel “Agua Purificante”:
* En el Desierto de las Maravillas, los jugadores se embarcarán en una misión para purificar el agua, uno de los recursos naturales más valiosos para la generación de energía renovable. En este desafiante nivel, la pureza del agua será esencial para mantener el equilibrio ecológico en la región. El Desierto de las Maravillas es un lugar mágico y misterioso, cubierto por vastas extensiones de arena y oasis cristalinos. Aquí, la escasez de agua potable es un desafío crucial para el desarrollo sostenible, y los jugadores tendrán la misión de purificar el agua para hacerla apta para la generación de energía renovable.
* Nivel “Fuego Vigorizante”:
* En lo profundo del Bosque Ardiente, los jugadores enfrentarán un emocionante desafío para recolectar y canalizar la energía del Fuego Vigorizante, un element crucial para la generación de energía renovable. En este enigmático nivel, la habilidad para manejar el fuego con sabiduría será esencial para el equilibrio del ecosistema.
* Nivel “Aire Envolvente”:
* En lo más alto de las Montañas Celestiales, los jugadores se embarcarán en un viaje fascinante para recolectar la esencia del Aire Envolvente, un elemento esencial para la generación de energía renovable. En este nivel, el viento será su aliado y la agilidad será clave para conquistar las alturas. Las Montañas Celestiales son una región asombrosa y enigmática, caracterizada por majestuosas montañas y corrientes de aire que fluyen libremente. Aquí, el viento lleva consigo la energía que alimenta la tierra y el cielo.
* Controles:

Mando de teclado Tecla para moverse, saltar e interactuar con el jugador.

**Diseño:**

**Definición del diseño del videojuego:**

**Se trata de un estilo de modelado en creciente tendencia dentro de la animación. Esta técnica se basa en el diseño de objetos tridimensionales pero utilizando polígonos de baja resolución. ¡Como se suele decir, menos es más!**

**Técnicas de gamificación:**

**Puntuacion de recoleccion y numero de el mismo.**

**Flujo del videojuego:**

**Inicio el nivel donde debo mover a un personaje como objetivo principal para la recoleccion de distintos recursos naturales en los cuales por cada nivel la ambientacion sera diferente en el primer nivel temenos que recoletar cristales de sol, El jugador debe evitar a los enemigos y los peligros del nivel para llegar a su objetivo de recoleccion y completer el nivel exitosamente.**

**Interfaces de usuario**

**Storyboard**

**Bibliografía**

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