

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

**Universidad Nacional de Colombia**



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

**Elaborado por:**

**Jimmy Vargas**

**Pedro Valderrama**

**Juanita Vega**

**Luisa Cortes**

**Fecha:** 12 de Julio del 2023

**Ciudad:** Bogotá D. C.

**Versión:** 1

# Documento de diseño de videojuego

1. Versión del documento: 0.1

## 2. Datos Generales

2.1. Nombre del videojuego: "Mapache Furtivo: Atracos Culinarios"

2.2. Género: Plataformas

2.3. Jugadores: single player

2.4. Personajes particulares en el juego.

Personaje principal: Mapache

Personaje Npc enemigos: Humanos, ratas, perros, zorrillo

Ataques: Tira basura de una pequeña mochila en dónde la almacena.

Vida: gráficamente representado por 3 galletas vida máxima

2.4.1. Jugables: personaje principal Mapache

2.4.2. Enemigos. Humanos protectores de sus hogares, ratas, perros

2.4.3. NPC: ?

## 3. Especificaciones técnicas del videojuego

3.1. Tipo de gráficos: 2D

3.2. Tipo de Audios: Música de ambientación y sonidos y efectos genéricos.

3.3. Vista: Vista lateral (side-scrolling).

3.4. Plataforma: Microsoft Windows; Mac OS

3.5. Lenguaje de programación: C#

3.6. Herramienta(s) de desarrollo(s): Unity

## 4. Esquema del juego

4.1. Tipo de mundo: basado en pequeños mapas que simulan escenografía 1. Patios de casas, 2. Casa, 3. Calle, 4. Bosque (cambio de escenario entrar o salir de una puerta/caneca)

4.2. Era, Año, Época: 1950 a 2000

#### 4.3. Opciones del juego

Elegir escena, opciones de sonido, ayuda e información.

#### 4.4. Sinopsis de la historia

Descripción general del videojuego:

"Mapache Furtivo: Atracos Culinarios" es un juego de plataformas y sigilo donde los jugadores asumen el papel de un astuto mapache que se infiltra en las casas de los humanos para encontrar comida deliciosa. El objetivo principal del juego es recolectar la mayor cantidad de alimentos posibles sin ser detectado por los humanos que tratan de defender sus hogares.

- Opciones de juego: Los jugadores pueden elegir entre diferentes niveles de dificultad, desbloquear habilidades especiales y personalizar la apariencia del mapache protagonista.
- Resumen de la historia: El mapache, siempre hambriento, ha descubierto que las casas humanas son un paraíso de delicias culinarias. Ahora, debe utilizar su astucia y agilidad para superar los obstáculos y desafíos de cada casa mientras evita ser capturado por los humanos.
- Modos: El juego presenta un modo historia con niveles progresivos y un modo desafío que pone a prueba las habilidades del jugador en niveles especialmente diseñados.
- Elementos del juego: Los jugadores encontrarán diferentes tipos de comida que otorgan puntos y mejoras, trampas y obstáculos que deben evitarse, así como objetos especiales que brindan habilidades únicas al mapache.
- Niveles: El juego incluye una variedad de niveles ambientados en diferentes casas con diseños intrincados y desafiantes.
- Controles: Los controles son intuitivos y permiten al jugador mover al mapache, saltar, trepar y utilizar habilidades especiales

#### 4.5. Modos de juego

-Un Jugador

#### 4.6. Elementos del juego

#### 4.7. Niveles del juego: El juego tiene campañas para cada civilización

#### 4.8. Controles del jugador

-Mouse y teclado

#### 4.9. ¿Cómo gana?

-En "Mapache Furtivo: Atracos Culinarios", el objetivo principal es recolectar la mayor cantidad de comida posible sin ser capturado por los humanos que defienden sus hogares. Para ganar en el juego, debes completar todos los niveles, acumular la máxima cantidad de puntos y superar los desafíos que se presenten. Sin embargo, no hay una victoria definitiva en el sentido tradicional, ya que el juego está diseñado para ser una experiencia continua de disfrute y superación de desafíos.

El progreso se mide mediante la recolección de puntos, que se obtienen al recoger alimentos y superar obstáculos. Cuanto más comida recolectes, más puntos acumularás. También puedes desbloquear logros y accesorios especiales a medida que avanzas en el juego, lo que te brinda más opciones y habilidades para superar los niveles de manera más eficiente.

El juego se basa en la satisfacción de superar los desafíos y mejorar tus habilidades como jugador. Puedes competir con otros jugadores en línea a través de tablas de clasificación para ver quién obtiene la puntuación más alta en cada nivel o en el juego en general, lo que agrega un elemento de competitividad y reto adicional.

En resumen, ganar en "Mapache Furtivo: Atracos Culinarios" implica completar todos los niveles, acumular la máxima cantidad de puntos posible, desbloquear logros y disfrutar del proceso de jugar y mejorar tus habilidades.

#### 4.10. ¿Cómo pierde?

-En "Mapache Furtivo: Atracos Culinarios", puedes perder de varias formas. Aquí hay algunas situaciones en las que podrías perder el juego:

Ser detectado por un humano: Si un humano te descubre mientras estás en una casa ajena, perderás el nivel. Los humanos estarán atentos y podrán verte si te acercas demasiado, si haces ruido o si te mueves de manera sospechosa. Una vez detectado, los humanos intentarán atraparte o llamarán refuerzos para capturarte.

Ser capturado por un humano: Si un humano te atrapa, perderás el nivel. Los humanos pueden utilizar diferentes métodos para capturarte, como atraparte en redes, lanzarte trampas o bloquear tus caminos. Debes evitar el contacto directo con ellos y utilizar tu astucia y agilidad para escapar.

Quedar atrapado en trampas: A lo largo de los niveles, encontrarás trampas colocadas por los humanos para proteger sus casas. Si caes en una trampa, como una trampa para osos o una trampa de resorte, perderás el nivel y deberás intentarlo de nuevo.

Quedar sin vidas: Es posible que tengas un contador de vidas limitadas en el juego. Si agotas todas tus vidas, perderás el juego y deberás comenzar desde el último punto de control o desde el inicio del nivel, dependiendo del sistema de guardado del juego.

#### 4.11. ¿Cómo finaliza el juego?

-En "Mapache Furtivo: Atracos Culinarios", no hay un final definitivo en el sentido de una historia concluida. El juego está diseñado para ser una experiencia continua de desafíos y diversión. Sin embargo, puedes considerar que has "finalizado" el juego cuando has completado todos los niveles disponibles y has alcanzado tus objetivos personales dentro del juego, como obtener la puntuación más alta posible o desbloquear todos los logros y accesorio.

#### 4.12. ¿Por qué es divertido?:

El juego presenta gráficos coloridos estilo cartoon y animaciones fluidas, lo que crea un ambiente visual atractivo y alegre. Además, el diseño de sonido, que incluye efectos realistas y música animada, contribuye a la inmersión y a la atmósfera divertida del juego. También porque es muy entretenido visualmente y un mapache que está a la moda, con colores llamativos y lo mejor porque muestra comida y es algo que llama la atención porque al diario vivir la estamos viendo y comiendo.

#### 5. Definición del diseño del videojuego:

El diseño de "Mapache Furtivo: Atracos Culinarios" se caracteriza por gráficos coloridos estilo cartoon que reflejan el entorno doméstico, combinados con animaciones fluidas y detalladas. Los niveles están diseñados para ofrecer un equilibrio entre desafío y diversión, brindando al jugador diferentes rutas y opciones estratégicas para recolectar la comida sin ser detectado. El diseño de sonido incluye efectos realistas y música alegre que complementa la experiencia de juego.

#### 5.2. Diseño de mapas

- Urbano
- Bosque

#### 5.3. Diseño de Objetos

**Comida deliciosa:** La comida es el principal objetivo del juego. Puedes encontrar una variedad de alimentos, como frutas, dulces, panes, pizzas, entre otros. Cada tipo de comida tiene un valor de puntos asignado, y al recolectarla, aumentas tu puntuación total.

**Objetos especiales:** Además de la comida, encontrarás objetos especiales que brindan habilidades únicas al mapache. Estos objetos pueden incluir cosas como zapatillas veloces para aumentar temporalmente la velocidad del mapache, una capa de invisibilidad para volverte invisible por un corto período de tiempo y evitar ser detectado, o incluso una llave maestra para abrir puertas bloqueadas.

**Trampas:** A lo largo de los niveles, los humanos defensores colocarán trampas para capturarte. Estas trampas pueden ser redes, trampas para osos, trampas de resorte, entre otras. Debes evitar caer en ellas, ya que te harán perder el nivel.

**Power-ups:** Puedes encontrar power-ups que te brindan mejoras temporales. Estos pueden incluir cosas como un escudo que te protege de un ataque humano, un imán que atrae la comida hacia ti para recolectarla más fácilmente, o un salto doble que te permite alcanzar plataformas más altas.

**Accesorios y disfraces:** A medida que avanzas en el juego y alcanzas ciertos hitos, puedes desbloquear accesorios y disfraces para personalizar la apariencia del mapache. Estos pueden ser sombreros, gafas, bufandas, capas, entre otros, y no tienen un impacto directo en el juego, pero añaden un elemento visual y de personalización.

Estos son solo algunos ejemplos de los objetos que podrías encontrar en el juego. Cada objeto está diseñado para proporcionar una experiencia de juego única y ofrecer diferentes

enfoques estratégicos para superar los desafíos de cada nivel. ¡Explora y descubre qué objetos te ayudarán a convertirte en el mapache más astuto y hambriento!.

#### 5.4. Diseño de interfaz

HUD (Hears-Up Display): Durante el juego, en la pantalla se muestra el HUD, que proporciona información importante para el jugador. Esto puede incluir elementos como el contador de puntos, el número de vidas restantes, el medidor de habilidades especiales, y posiblemente también una barra de progreso para indicar cuánta comida se ha recolectado en el nivel.

Menús de pausa y opciones: Puedes acceder a un menú de pausa durante el juego para ajustar la configuración, guardar la partida o salir del juego. Este menú también puede contener opciones para reiniciar el nivel actual o consultar información adicional sobre los controles y las mecánicas del juego.

Indicadores de objetivo: En algunos niveles, puede haber indicadores visuales o de texto que te guían hacia la comida que debes recolectar. Estos indicadores te ayudan a navegar por el nivel y a encontrar los objetos necesarios para avanzar.

Diálogos y mensajes: A lo largo del juego, es posible que encuentres diálogos y mensajes que aparecen en la pantalla para proporcionar información sobre la historia, los objetivos del nivel o consejos útiles. Estos diálogos y mensajes pueden presentarse en forma de burbujas de texto o ventanas emergentes.

#### 5.5. Técnicas de gamificación:

El juego utiliza técnicas de gamificación como desbloqueo de logros por cumplir objetivos específicos, tablas de clasificación para comparar puntuaciones con otros jugadores y recompensas visuales por alcanzar hitos importantes. Además, se implementan elementos de sigilo, exploración y resolución de acertijos para mantener el interés y la diversión del jugador.

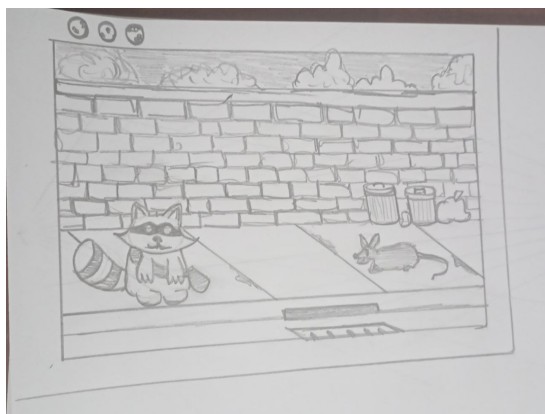
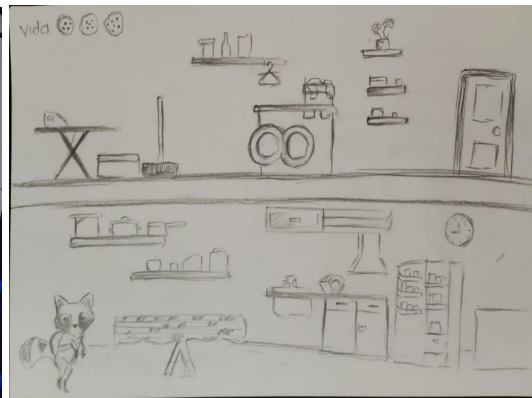
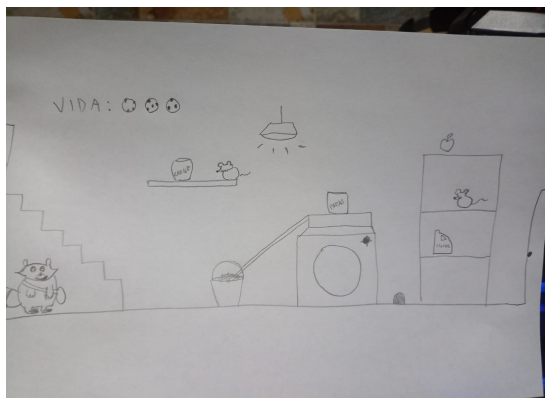
#### 6. Flujo del videojuego:

El juego comienza con un tutorial que introduce al jugador a los controles y mecánicas básicas. A medida que avanza, se enfrentará a niveles cada vez más desafiantes, con enemigos humanos más astutos y obstáculos más complicados. El objetivo es recolectar la mayor cantidad de comida posible en cada nivel, evitando ser detectado y capturado. Conforme el jugador progresa, desbloquea nuevas habilidades y accesorios para el mapache, lo que le permite enfrentar desafíos adicionales y superar niveles con mayor facilidad. El juego culmina en un enfrentamiento épico contra el humano más obstinado y defensor de su casa

#### 6.2. Storyboard

Story Board : Pantalla principal de fondo entre bosque y calle . Dónde se muestra el menú de inicio y principal . En la mitad de la pantalla sus botones con el logo y el mapache . También donde el mapache ingresara a la casa y se encuentra con los objetos principales de esta, donde encontrará su comida.

Seguidamente encontramos la pantalla de la entrada al patio donde el mapache está buscando comida . De color ladrillo y objetos del patio Tercera. Pantalla : El mapache se encuentra en distintos lugares de la casa .Color ladrillo . Canecas y comida . Cuarta pantalla : En ella encontramos el mapache en el bosque con enemigos alrededor . Basura y comida . En esta pantalla es color verde y azul con colores y personajes .



### **CASA,PATIO DE LA CASA,CALLE, BOSQUE.**

Estos niveles son cuatro de las cuales, uno de ellos será un nivel oculto, consta de una casa café con elementos objetos importantes de la casa, el mapache continúa ingresando al patio de la casa uno de sus lugares favoritos porque encuentra harta comida, cuando se aburre en esta casa tan grande, sale a calle a seguir buscando comida y se encuentra con uno de sus primeros enemigos: "La Rata"; Finalmente sale explorar el bosque donde apenas rastrea poca comida pero enemigos cercanos, donde rastrea comida debajo del pasto. Estas escenas se muestran con el fin de hacer más llamativo el juego.