

## 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

 <b>Identificación del proyecto</b>	
<b>Título del documento:</b>	Documento de Diseño de Videojuegos
<b>Nombre del proyecto:</b>	Todos a la U
<b>Objeto del proyecto:</b>	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."
<b>Líder línea técnica</b>	Natalia Castellanos Gómez
<b>Usuarios/Beneficiarios</b>	Personas residentes en la ciudad de Bogotá, mayores de edad, bachilleres.
<b>Director del proyecto operador:</b>	Liz Karen Herrera Quintero
<b>Correo electrónico del director del proyecto:</b>	lkherreraq@unal.edu.co
<b>Versión del documento:</b>	1.0

## Documento de diseño de videojuego

**Nombre del videojuego:** The Werewolf

**Género:** Aventura

**Jugadores:** 1 Jugador

### Especificaciones técnicas del videojuego

**Tipo de gráficos:** 2D

**Vista:** Bidimensional

**Plataforma:** Pc y Mac, Consolas (PlayStation (PS4, PS5), Xbox (Xbox One, Xbox Series X/S), Nintendo Switch, y otras)

**Lenguaje de programación:** C#

### Concepto

**Descripción general del videojuego:**

**Esquema de juego:**

- Opciones de juego: Desde el menú principal podemos tener tres opciones, seleccionar niveles, opciones y salir. La primera opción, nos muestra los niveles disponibles a jugar (1,2,3), donde la idea es llegar con vida al final del mapa esquivando los obstáculos. La segunda opción nos muestra tres posibilidades, la primera posibilidad es la información del desarrollador, donde muestra la información de nuestro grupo de desarrollo, la segunda posibilidad es ayuda, que muestra las configuraciones del juego y la ultima opciones es volver al menú inicial.
- Resumen de la historia: En un antiguo y misterioso bosque, la tranquila vida de Thomas, un hombre lobo solitario, cambia drásticamente en una noche de luna llena. Transformado por la influencia de la luna, Thomas se despierta con un hambre insaciable de caza, pero su corazón humano aún late con la empatía por las criaturas de la naturaleza.  
Unos aldeanos del cercano pueblo, asustados por su apariencia bestial, han enviado un enjambre de ovejas negras embrujadas para cazarlo y detener su aterradora transformación. Estas ovejas negras, imbuidas de magia oscura, persiguen a Thomas por el bosque mientras él lucha por mantener su humanidad. Sin embargo, Thomas descubre una esperanza. Leyendas ancestrales hablan de un antiguo poder en el último nivel del bosque que puede revertir su maldición y permitirle volver a su forma humana. Para alcanzar esta poderosa reliquia, debe recolectar ovejas blancas puras que brillan con una luz celestial.

A lo largo de su viaje, Thomas deberá sortear obstáculos desafiantes, como ríos tumultuosos, precipicios peligrosos y trampas ocultas. Deberá esquivar las ovejas negras malditas que lo persiguen y, al mismo tiempo, recoger las ovejas blancas que le otorgarán el poder de la redención. Cada oveja blanca recuperada lo acerca un paso más a su objetivo.

Mientras avanza a través de diferentes mapas en el bosque, Thomas lucha por controlar su bestia interior y mantener su humanidad intacta. A medida que acumula ovejas blancas, su poder se fortalece, y finalmente, enfrentará el último nivel del bosque, donde se encuentra la reliquia legendaria. Sin embargo, el desafío es monumental, ya que en este nivel final, las ovejas negras son más feroces y los obstáculos son más mortales que nunca.

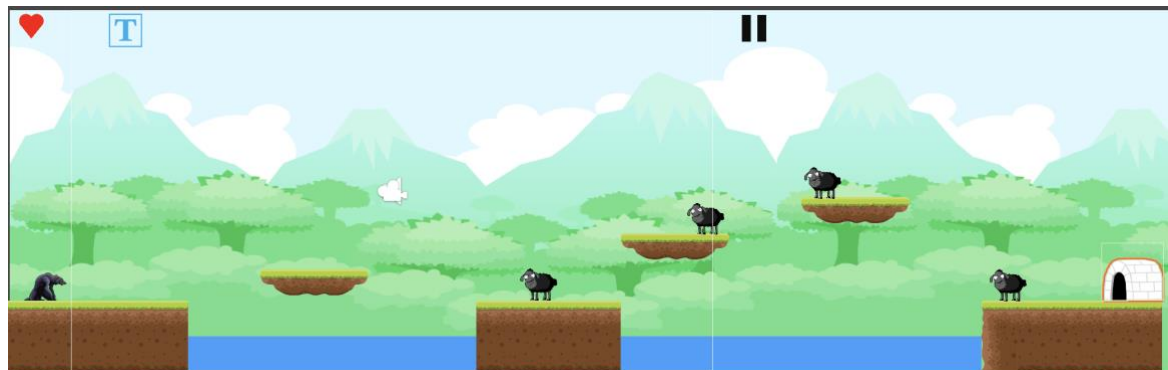
- Modos: Modo Historia
- Elementos del juego:
- Niveles: Existen 3 niveles, los 3 niveles tienen el mismo objetivo, llegar al final esquivando obstáculos (ovejas negras, chuzos, caídas, etc), el primer nivel es en un campo verde, que no tiene mucha dificultad alguna más que algunas ovejas negras y algunas caídas. El segundo, un nivel en hielo, donde se añaden algunas otras trampas, como chuzos, ovejas negras y caídas. Y por ultimo el tercer nivel, que tiene las mismas trampas ya nombradas pero quitan más vida que en cualquier otro nivel
- Controles: Movimiento del personaje con las flechas, y con la flecha de arriba se realiza el salto.

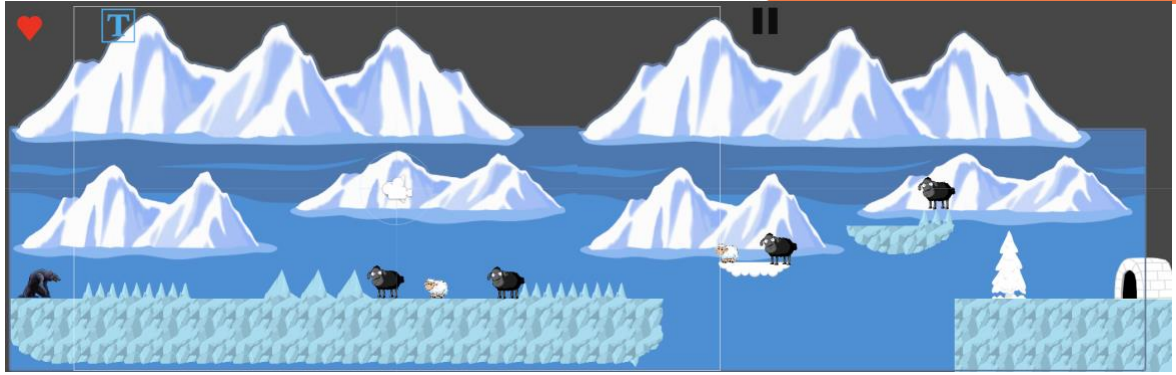
### Diseño:

#### Definición del diseño del videojuego:





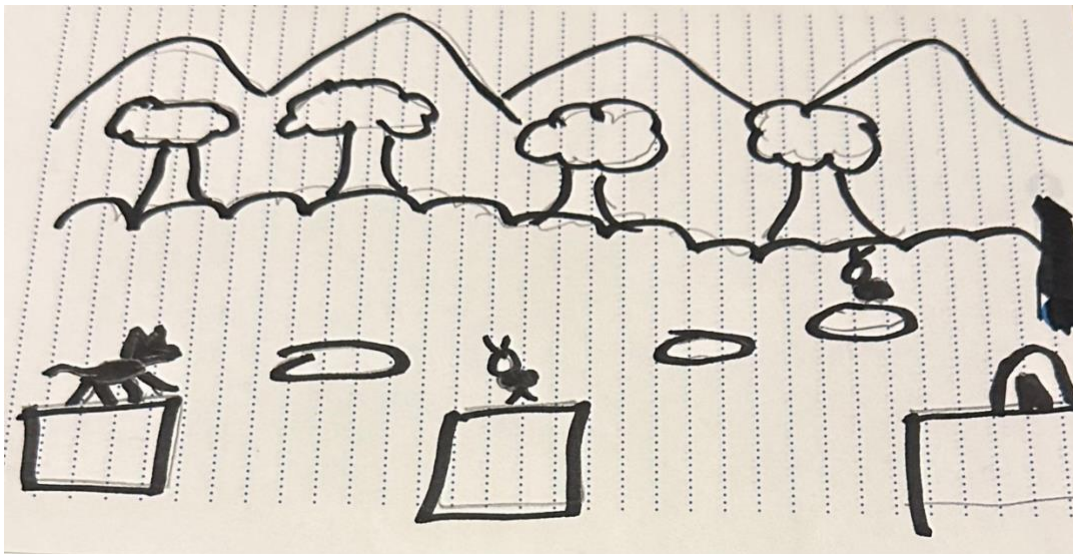
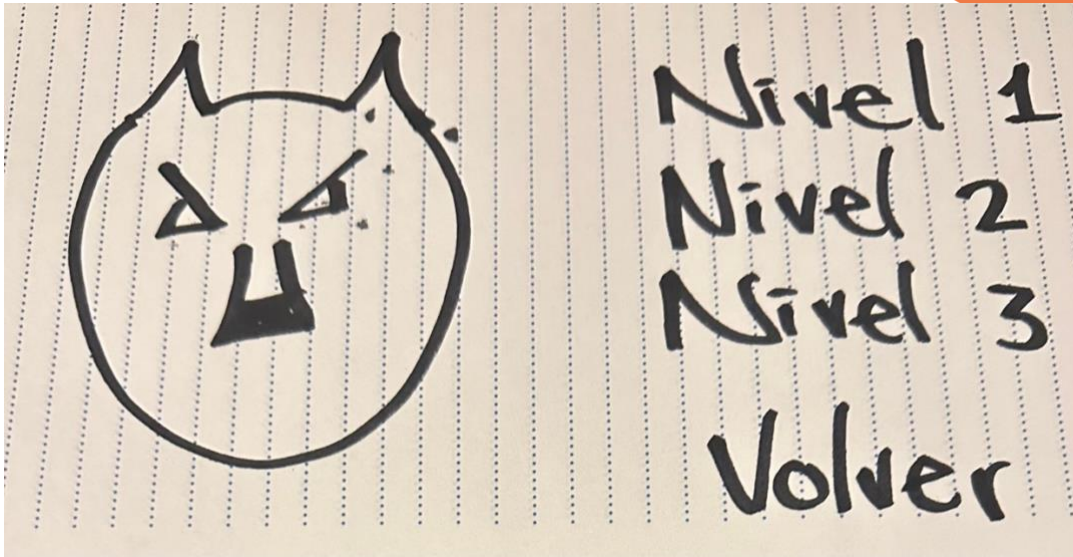




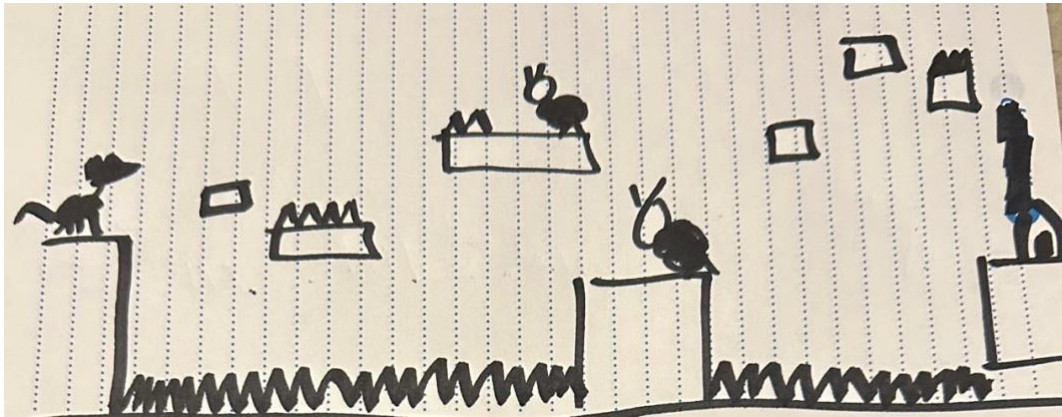
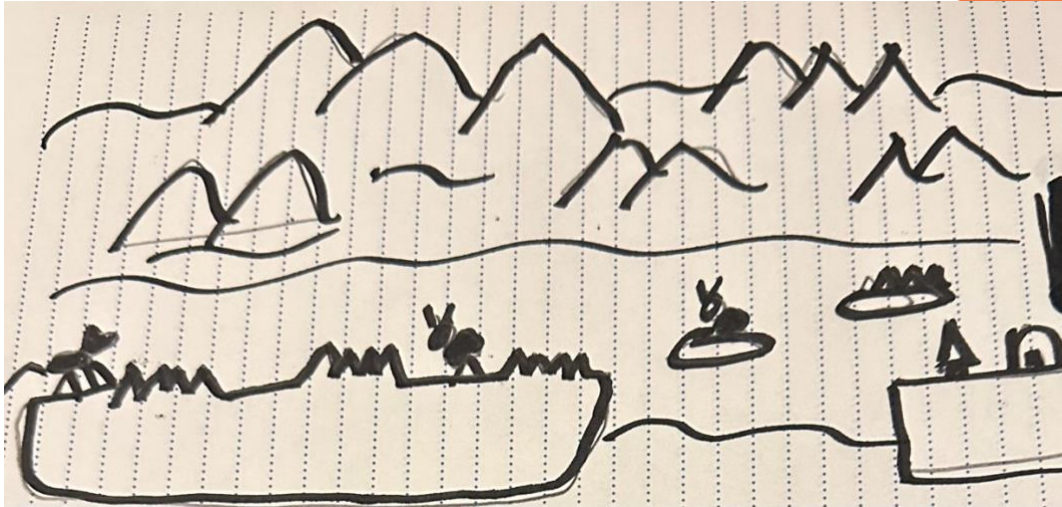
## Interfaces de usuario

### Storyboard









## Bibliografía

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