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: Plataformero**

**Jugadores: Un solo jugador**

**Especificaciones técnicas del videojuego**

**Tipo de gráficos: Low Poly, 3D, Styled**

**Vista: 3D, Tercera persona**

**Plataforma: Windows**

**Lenguaje de programación: C#**

**Concepto**

**Descripción general del videojuego:** El videojuego “EcoPower: Guardianes de la Naturaleza” se centrará en la misión de recolectar y preservar los recursos naturales clave que impulsan la generación de energía limpia y sostenible.

**Esquema de juego:**

* Opciones de juego: Selección de nivel, eliminar efectos de audio, eliminar la música del videojuego, salir del videojuego.
* 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 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 recursos naturales esenciales.
* Modos: Modo historia.
* Elementos del juego: Cubos de agua, tierra, pasto, caminos, arboles, puentes, Vallas, cristales, trigo, calabazas, escaleras, rocas, hojas grandes, piedra, lava, bloques de magma, cristales, cofres, flores, champiñones, cañones, cajas, tierra seca, arena, fogatas, lodo, banderas, bloques de nieve, hielo, cristales de hielo, railes, palos de madera, nubes, barriles, monedas, cubos, carteles, carteles de flecha, carritos de minería, tocones de madera, zombies, monstruos de fuego, conejos mutantes, esqueletos, golem de tierra, fantasmas, murciélagos, explorador (masculino), ninja, princesa, leñador, guerrero con espada, guerrero con lanza, minero.
* 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”
    - 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.
    - 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 elemento 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.
* Controles:
  + - W (Caminar hacia adelante)
    - S (Caminar hacia atrás)
    - D (Caminar hacia la derecha)
    - A (Caminar hacia la izquierda)
    - Space (Saltar)
    - Mouse (Girar la cámara dependiendo a la dirección que se mueva el mismo)

**Diseño:**

**Definición del diseño del videojuego:**

**Técnicas de gamificación:**

**Flujo del videojuego:**

**Interfaces de usuario**

**Storyboard**

**Bibliografía**

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