

Documento de diseño de videojuegos



Agencia de Educación Superior, Ciencia y Tecnología ATENEA

Universidad Nacional de Colombia



GDD: Documento de Diseño de Videojuegos Reto 1

<Todos a la U>

Elaborado por:

Kevin Alexander Medina

Andrés Mosuca

Marco Antonio Chamorro Orozco

Fecha: 29 de Octubre del 2023

Ciudad: Bogotá D. C.

Versión: 1



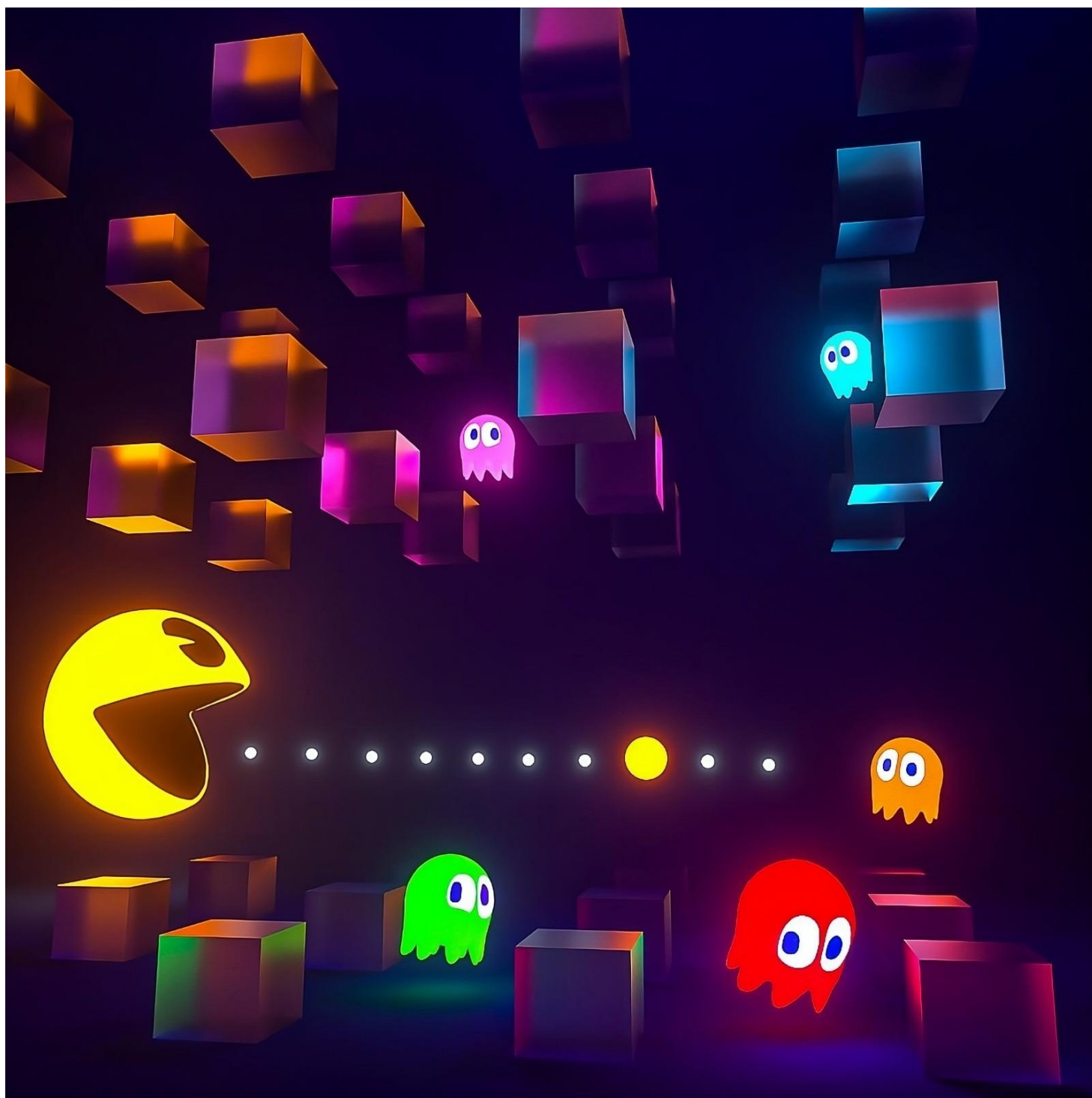
Identificación del proyecto

Título del documento:

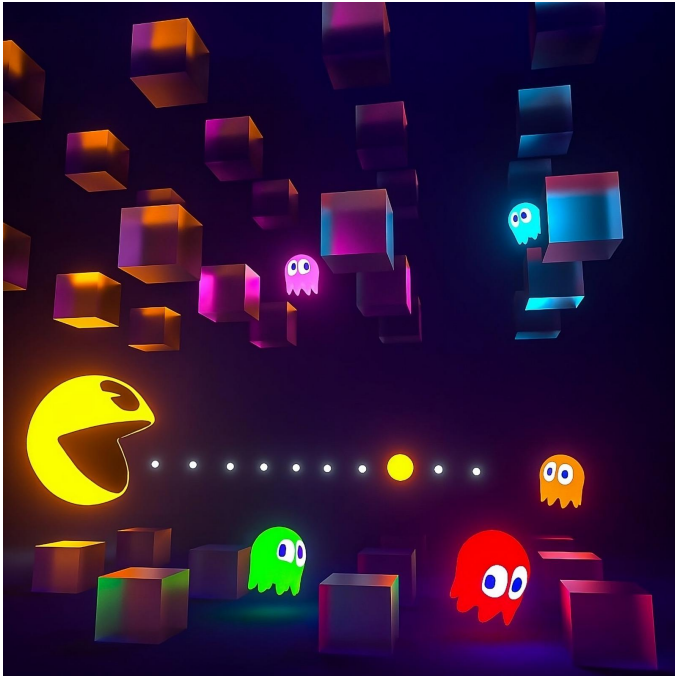
GDD: Documento de Diseño de Videojuegos
Reto 1

Nombre del proyecto:

Todos a la U



Documento de diseño de videojuego



Nombre del videojuego: Pac-Man: Laberinto Tridimensional

Género: Laberinto

Jugadores:1

Especificaciones técnicas del videojuego

Tipo de gráficos: 3D

Vista: En tercera persona

Plataforma: PC, consolas

Lenguaje de programación: C, C++,Unity (C#)

CONCEPTO

Descripción general del videojuego: Pac-Man: Laberinto Tridimensional es un juego de laberinto en 3D basado en el clásico juego de Pac-Man. Los jugadores controlarán a Pac-Man mientras navega a través de un laberinto tridimensional, recolectando puntos y evitando a los fantasmas para completar cada nivel.

Esquema de juego: El juego sigue el esquema clásico de Pac-Man, donde los jugadores deben guiar a Pac-Man a través de un laberinto para recolectar todos los puntos mientras evitan a los fantasmas. Sin embargo, en esta versión tridimensional, los jugadores pueden moverse en todas las direcciones y explorar el laberinto desde diferentes perspectivas.



- **Opciones de juego:**

- Modo historia: Completa una serie de niveles cada vez más desafiantes.

- **Resumen de la historia**

En un mundo tridimensional, Pac-Man debe enfrentarse a los fantasmas que han invadido su laberinto. Ayuda a Pac-Man a recolectar todos los puntos y derrotar a los fantasmas para restaurar la paz en el laberinto.



- Modos

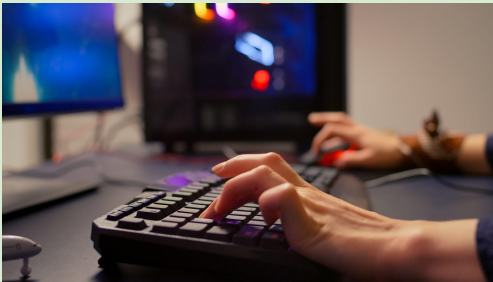
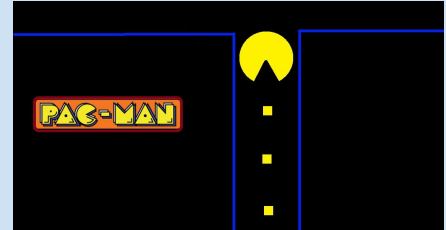
Modo historia: En este modo, los jugadores seguirán una historia o una serie de niveles predefinidos. A medida que avanzan en la historia, se enfrentarán a desafíos cada vez más difíciles y descubrirán más sobre el mundo y los personajes del juego.

- Elementos del juego

1. **Pac-Man:** El personaje principal controlado por el jugador.
2. **Fantasmas:** Los enemigos que persiguen a Pac-Man.
3. **Puntos:** Frutas y objetos que Pac-Man debe recolectar para obtener puntos.
4. **Poderes:** Los objetos especiales que permiten a Pac-Man comer a los fantasmas temporalmente.

- Niveles

El juego contará con un nivel que presentará un nuevo desafío para los jugadores. Los laberintos tendrán diseños únicos y estarán estratégicamente dispuestos con puntos, fantasmas y obstáculos. A medida que los jugadores avancen en los niveles, deberán perfeccionar sus habilidades y estrategias para completar los laberintos y obtener puntuaciones más altas.



- Controles

Movimiento: Flechas direccionales o joystick para mover a Pac-Man en todas las direcciones.

Acción: Botón de acción (espacio) para activar poderes especiales o interactuar con elementos del entorno.

Diseño:

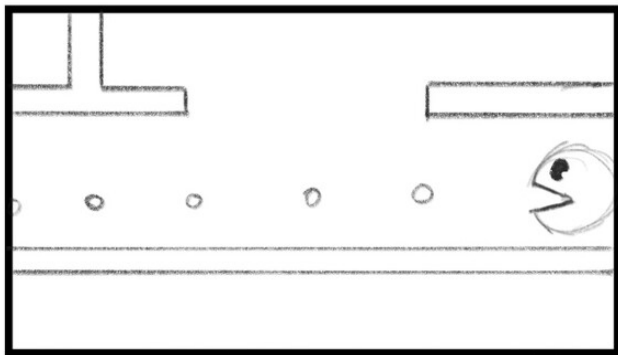
Definición del diseño del videojuego: El diseño del videojuego se basará en un estilo visual, colorido y atractivo, con gráficos en 3D bien detallados. Los laberintos tendrán diseños interesantes y variados, con obstáculos y atajos estratégicos para agregar desafío y diversión al juego.

Técnicas de gamificación: Se implementarán técnicas de gamificación como la inclusión de líderes y tablas de clasificación, recompensas por logros y desafíos completados, y la posibilidad de desbloquear contenido adicional a medida que se avanza en el juego.

Flujo del videojuego: El juego comenzará con un tutorial que enseñará a los jugadores los controles y mecánicas básicas. A medida que se avanza en el juego, los laberintos se vuelven más desafiantes y se introducen nuevos elementos y obstáculos. Los jugadores pueden desbloquear nuevos niveles y modos de juego a medida que progresan y obtienen puntuaciones altas.

Interfaces de usuario

Storyboard



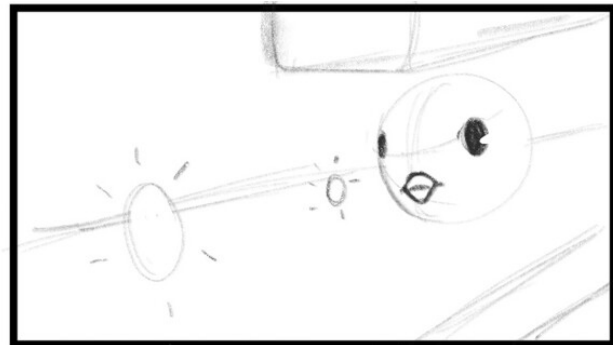
Título: "Pac-Man 3D: Aventura en el laberinto"

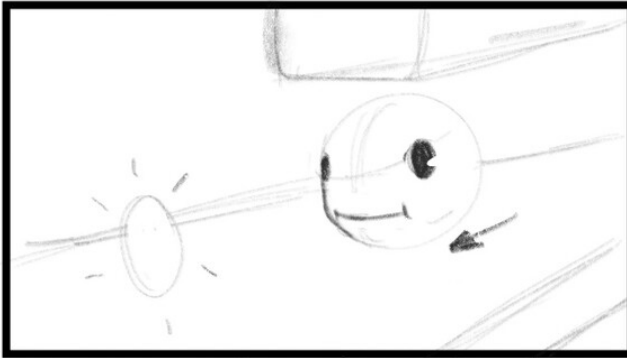
Escena: El juego se desarrolla en un laberinto tridimensional lleno de colores y elementos característicos del clásico Pac-Man. La cámara se sitúa detrás de Pac-Man, mostrando su perspectiva mientras se mueve por el laberinto.

Descripción de las acciones del juego:

1. Acción: Pac-Man comienza en una esquina del laberinto.

Descripción: Pac-Man aparece en una esquina del laberinto, listo para comenzar su aventura. Se muestra una animación de Pac-Man estirándose y preparándose para la acción.



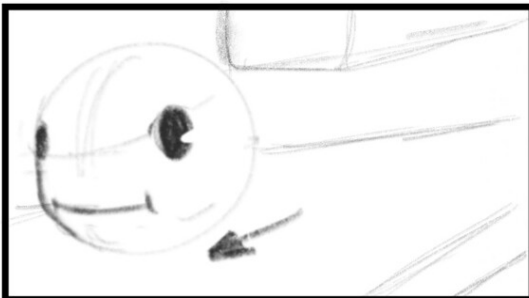
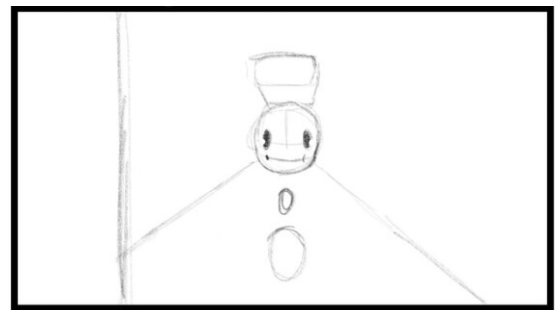


2. Acción: Pac-Man se mueve por el laberinto, evitando a los fantasmas.

Descripción: Pac-Man se desplaza por el laberinto utilizando los controles del juego. Mientras se mueve, debe evitar a los fantasmas que patrullan el laberinto. Se muestra la habilidad de Pac-Man para girar en diferentes direcciones y cambiar de velocidad según sea necesario.

3. Acción: Pac-Man come los puntos y frutas en el laberinto.

Descripción: A medida que Pac-Man se mueve por el laberinto, come los puntos dispersos por el camino. También puede encontrar frutas que le otorgan puntos adicionales. Se muestra a Pac-Man abriendo la boca y engullendo los puntos y frutas a medida que los encuentra.

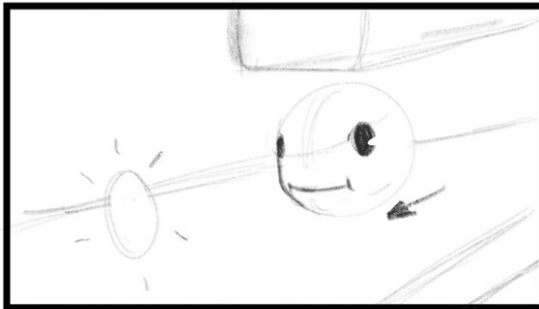
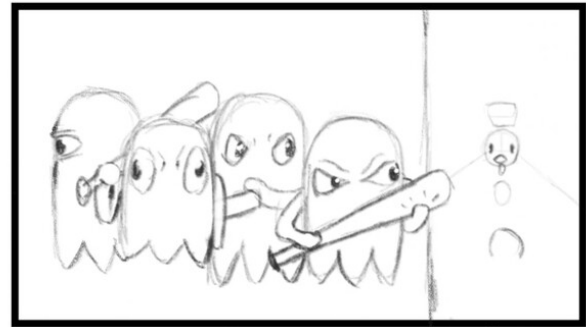


4. Acción: Pac-Man come una píldora de poder y persigue a los fantasmas.

Descripción: En ciertos momentos, Pac-Man encuentra una píldora de poder que le permite volverse temporalmente invulnerable y perseguir a los fantasmas. Se muestra a Pac-Man cambiando de color y persiguiendo a los fantasmas, que ahora huyen de él.

5. Acción: Pac-Man es atrapado por un fantasma.

Descripción: Si Pac-Man es alcanzado por un fantasma mientras no está bajo el efecto de una píldora de poder, muere. Se muestra a Pac-Man siendo atrapado por un fantasma, seguido de una animación que indica que ha perdido la vida.

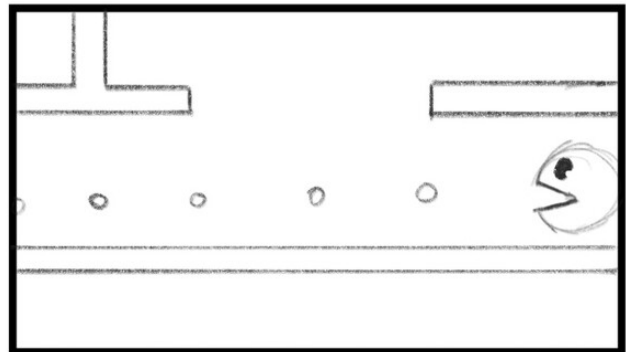


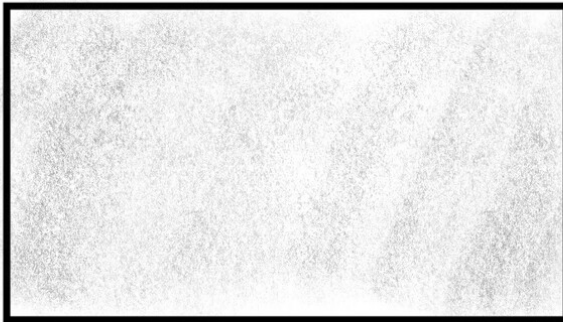
6. Acción: Pac-Man completa el nivel al comer todos los puntos.

Descripción: El objetivo de cada nivel es que Pac-Man coma todos los puntos dispersos por el laberinto. Una vez que todos los puntos han sido comidos, se muestra una animación que indica que el nivel ha sido completado y se pasa al siguiente.

7. Acción: Pac-Man recolecta power-ups.

Descripción: A lo largo del laberinto, Pac-Man puede encontrar power-ups que le otorgan habilidades especiales, como velocidad aumentada o la capacidad de atravesar paredes. Se muestra a Pac-Man recogiendo y utilizando estos power-ups para facilitar su avance por el laberinto.





8. Acción: Pac-Man completa el juego y celebra su victoria.

Descripción: Después de vencer, se muestra a Pac-Man celebrando su victoria con una animación festiva. Se muestra el puntaje final obtenido y se brinda la opción de jugar nuevamente o salir del juego.

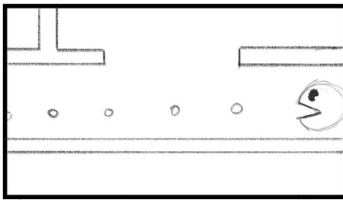
Bibliografía

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

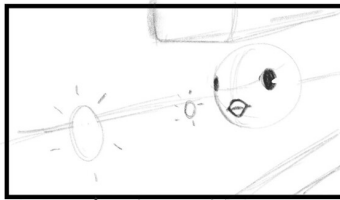
Title Pac-Man

Scene 1

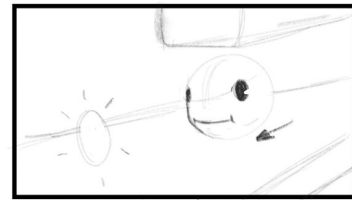
Page 1



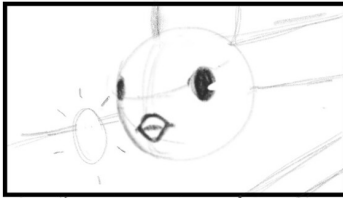
Pac-Man enters from the right.



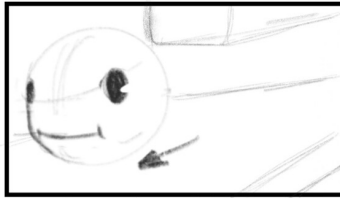
Stops and notices pellet.
Says "Ooo Piece of candy!"



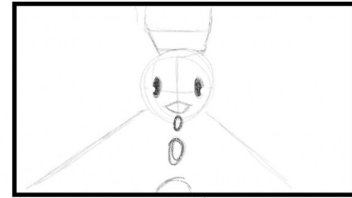
Pac-Man eats pellet.



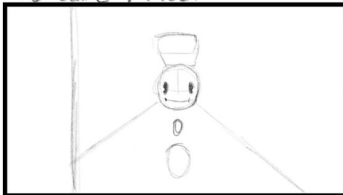
Pac-Man moves forward before
noticing another Pellet and repeating
the same phrase.



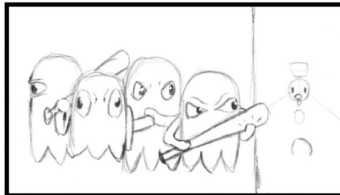
Pac-Man eats pellet.



Camera cuts to front on as Pac-Man
continues to eat pellets.



Camera Zooms out



Camera Zooms out. Pac-Man is out of focus.
Camera focuses on four Ghosts waiting
for Pac-Man around a corner.



Cuts to black. Plays Pac-Man defeat
Sound. END