

TODOS A LA U

Fórmate en digital



Agencia de Educación Superior, Ciencia y Tecnología ATENEA



Universidad Nacional de Colombia



Game Design Document: Street jumpers <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

Documento de diseño de videojuego

Nombre del videojuego: Street Jumpers

Género: plataformas - acción

Jugadores: 1

Especificaciones técnicas del videojuego

Tipo de gráficos: gráficos 2D

inspirados en "Street Fighter 2"

Vista: el juego será en 2D con desplazamiento horizontal.

Plataforma: PC - Windows 10/11

Lenguaje de programación: C#

Concepto

Descripción general del videojuego:

En este juego de plataformas inspirado en "Street Fighter 2", te sumergirás en un mundo repleto de desafíos, luchas y tesoros por descubrir.

- **Condición de Victoria:** Llegar a la meta
- **Condiciones de Derrota:** perder los 3 corazones

Esquema de juego:

- Opciones de juego:
Incluye ajustes de sonido, controles, etc.

- Resumen de la historia:
Un día que comenzó con mal pie para nuestros valientes luchadores de "Street Jumper". Los astros parecen haberse alineado en su contra, con una serie de eventos desafortunados que los han retrasado en su camino hacia la pelea decisiva. Desde un apagón en su entrenamiento matutino hasta un caos en el tráfico de la ciudad, nada parece estar a su favor.

Ahora, con el tiempo en su contra y la adrenalina bombeando en sus venas, nuestros héroes deben recorrer la agitada ciudad, enfrentando obstáculos, desafíos y enemigos en su camino hacia el lugar de la gran pelea. ¿Lograrán llegar a tiempo para enfrentar a sus rivales y reclamar la victoria? Acompáñalos en esta emocionante carrera contra el reloj en "Street Jumper" y descubre si pueden superar las adversidades y triunfar en la lucha definitiva.

- Modos:
un solo jugador por niveles

- Elementos del juego
mecánicas específicas, como saltar, luchar, recoger objetos, etc.

- Niveles
Se cuenta con 3 niveles

- Controles:
Golpea con la barra espaciadora, se mueve con las flechas, salta con la flecha de arriba

Diseño:

Definición del diseño del videojuego:

el juego se basa en un crossover entre Street fighter y los juegos de plataformas típicos donde buscamos que el jugador se sienta en un juego retro tanto gráfica como musicalmente con controles sencillos que hechan mano de los combos para combatir a los enemigos más fuertes

Técnicas de gamificación:

Se motiva a los jugadores con la recolección de elementos que le darán habilidades al personaje fortaleciéndolo tanto en salud como en ataque

Flujo del videojuego:

Interfaces de usuario

- Pantalla de inicio: Muestra el título del juego y opciones como "Jugar", "Opciones" y "Salir".
- Selección de nivel: Permite a los jugadores elegir el nivel al que desean jugar.
- Interfaz durante el juego: Incluye elementos como la barra de vida del personaje, puntaje y botones para ataques especiales.
- Pantalla de pausa: Ofrece opciones para continuar, reiniciar o salir del juego.

Bibliografía

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