

## Documento de Diseño de Videojuegos



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

Universidad Nacional de Colombia



## **DOCUMENTO DE DISEÑO DE VIDEOJUEGOS** **<Todos a la U>**

**Elaborado por:**

Brayan Steven Barón Díaz

Javier Ladino Prada

Oscar Andrés Malagón Guerrero

Grupo 2.

Fecha: 9 de septiembre de 2023

Ciudad: Bogotá D.C

Versión: 1

## Documento de Diseño de Videojuegos

**Nombre del videojuego:** "EcoPower, Guardianes de la Naturaleza".

**Género:** Juego de plataformas.

**Jugadores:** Un jugador.

### Especificaciones Técnicas del videojuego:

**Tipo de gráficos:** Gráficos 3D.

**Vista:** Tercera Persona

**Plataforma:** PC.

**Lenguaje de programación:** Unity (C#).

### Concepto:

**Descripción general del videojuego:** " EcoPower, Guardianes de la Naturaleza " es un juego de plataformas en 3D ambientado en una isla con regiones naturales y sus elementos dispersos por cada una; el jugador será un humano encargado de recolectar y entregar todos los elementos divinos para mantener el orden de la isla.

### Esquema de juego:

- **Opciones de juego:** Menús de configuración, pausa y salida del videojuego.
- **Resumen de la historia:** Una isla natural llena de elementos naturales los cuales debe recolectar el usuario para mantener el orden en la misma.
- **Modos:** Modo historia principal.
- **Elementos del juego:** Recolección de objetos, desplazamiento a través del mapa, superación de niveles con dificultad progresiva.
- **Niveles:** El juego estará centrado en un solo mapa jugable dividido por secciones o regiones diferentes con sus propias características.
- **Controles:** Teclado y ratón.

## Diseño:

**Definición del diseño del videojuego:** El jugador pasará a través de todas las regiones al recolectar todos los elementos naturales que en estos se encuentran. Una vez superado las cuatro regiones, el juego terminará y se dará por ganador al jugador. El diseño incluirá cuatro regiones con plataformas complejas y algunos elementos escondidos.

**Técnicas de gamificación:** Progresión de niveles, superación de obstáculos y/o trampas para aumentar la participación y la satisfacción del jugador, exploración recompensada.

**Flujo del videojuego:** El jugador comenzará en una región con una dificultad básica que irá aumentando con el pasar de éstas. El juego se desarrolla en una isla con cuatro regiones únicas basadas en los cuatro elementos naturales en donde se encontrarán diversos elementos divinos, los cuales el jugador de recolectar a través diferentes obstáculos y plataformas.

Interfaces de usuario:

Storyboard:



## Bibliografía

- Unity. (s. f.). Game design document (GDD) template.  
<https://acortar.link/3tI9Ay>
- <https://www.mixamo.com/#/?page=1&type=Character>