

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:

Juan Sebastian Pamplona Barrera

Brayan Steven Barón Díaz

Celine Natasha Baez Avila

Estudiantes desarrollo de videojuegos nivel intermedio CH2

Grupo 01

Instructor: Alvaro Santiago Orozco Rodriguez

Fecha: 21 de Noviembre 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: Extreme Racing

Género: Carreras

Jugadores: 1

Especificaciones técnicas del videojuego

Tipo de gráficos: 3D

Vista: Tercera persona

Plataforma: PC

Lenguaje de programación: Unity (C#)

Concepto:

Descripción general del videojuego: El videojuego se compone de tres niveles, en cada uno el jugador deberá pasar una serie de pistas muy interesantes. Habrá carros que quieren la victoria, harán todo lo posible para que el jugador pierda.

Esquema de juego:

- **Opciones de juego:** Control de volumen, pausa, selección de escenarios.
- **Resumen de la historia:**
- **Modos:** Un jugador - Historia, Arkade.
- **Elementos del juego:** Enemigos con dificultad compleja, múltiples cámaras, desplazamiento por las pistas.
Niveles: El juego contiene tres distintos niveles cada uno con su propia dificultad
- **Controles:** Teclado (wasd o flechas) y mouse.

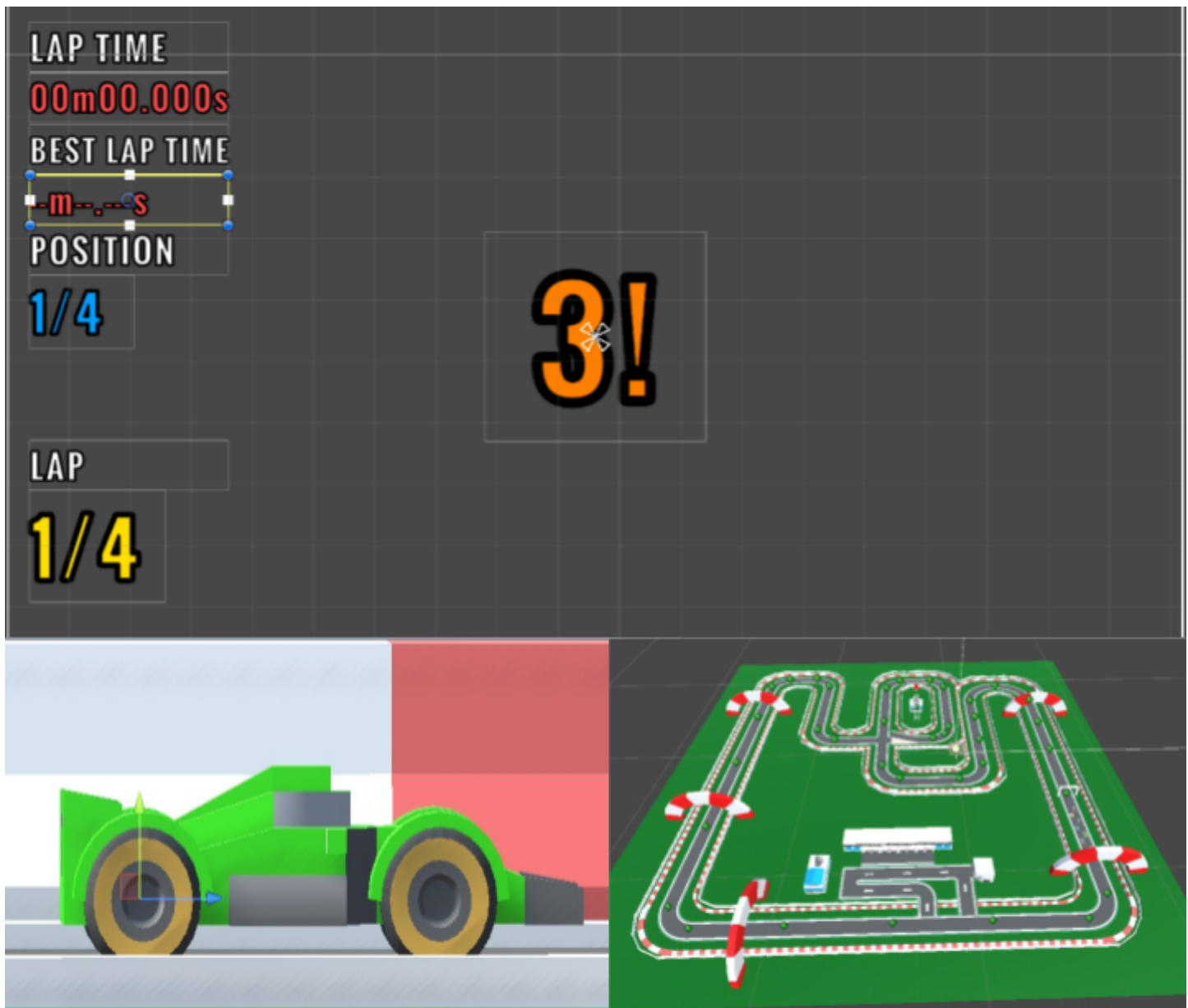
Diseño:

Definición del diseño del videojuego: Este juego tiene escenas increíbles para que los jugadores se sientan motivados a seguir jugando, están hechas con temática de pistas de carreras con un entorno agradable y desafiante. Consta de varias curvas y rampas que lo harán más divertido y complejo.

Técnicas de gamificación: Progresión de niveles, uso de IA para incrementar la dificultad al jugador..

Flujo del Videojuego: El jugador comenzará en la primera pista la cual debe completar para pasar a la siguiente, así sucesivamente hasta completar las 3 pistas. La dificultad radica en la IA de los vehículos enemigos los cuales superan en ciertos momentos la velocidad del jugador, también lo obstruirán y harán que choque.

Storyboard:



Bibliografía

- Unity. (s. f.). Game design document (GDD) template. <https://acortar.link/3tl9Ay>
- <https://www.kenney.nl/assets/racing-kit>
- <https://www.kenney.nl/assets/car-kit>
- <https://assetstore.unity.com/packages/audio/music/complete-music-collection-free-edition-119129>
- <https://assetstore.unity.com/packages/2d/gui/icons/controller-icon-pack-128505>
- <https://assetstore.unity.com/packages/2d/gui/keyboard-keys-mouse-sprites-225232>
- <https://assetstore.unity.com/packages/2d/gui/icons/game-gui-buttons-96277>
- <https://assetstore.unity.com/packages/2d/gui/rpg-fantasy-mobile-gui-with-source-files-166086>