

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 4.

Fecha: 27 de julio de 2023

Ciudad: Bogotá D.C

Versión: 1

Documento de Diseño de Videojuegos

Nombre del videojuego: "The Last Human".

Género: Juego de plataformas.

Jugadores: Un jugador.

Especificaciones Técnicas del videojuego:

Tipo de gráficos: Gráficos 2D.

Vista: Lateral

Plataforma: PC.

Lenguaje de programación: Unity (C#).

Concepto:

Descripción general del videojuego: "The Last Human" es un juego de plataformas en 2D ambientado en un mundo postapocalíptico, en donde el jugador es el único humano sobreviviente y deberá superar diferentes obstáculos y derrotar enemigos, además de recolectar recompensas representadas en forma de frutas para sobrevivir.

Esquema de juego:

- **Opciones de juego:** Selección de escenarios. Menús de configuración, pausa y salida del videojuego.
- **Resumen de la historia:** En un mundo postapocalíptico, el personaje es el último humano sobreviviente, se enfrenta a enemigos extraterrestres y debe interactuar con un entorno extraño al de su planeta.
- **Modos:** Modo historia principal.
- **Elementos del juego:** Recolección de objetos, desplazamiento por los escenarios, enfrentamiento con enemigos, superación de niveles con dificultad progresiva.
- **Niveles:** El juego estará dividido en tres niveles cada uno con aumento de dificultad y escenario propio.
- **Controles:** Soporte para teclado y ratón.

Diseño:

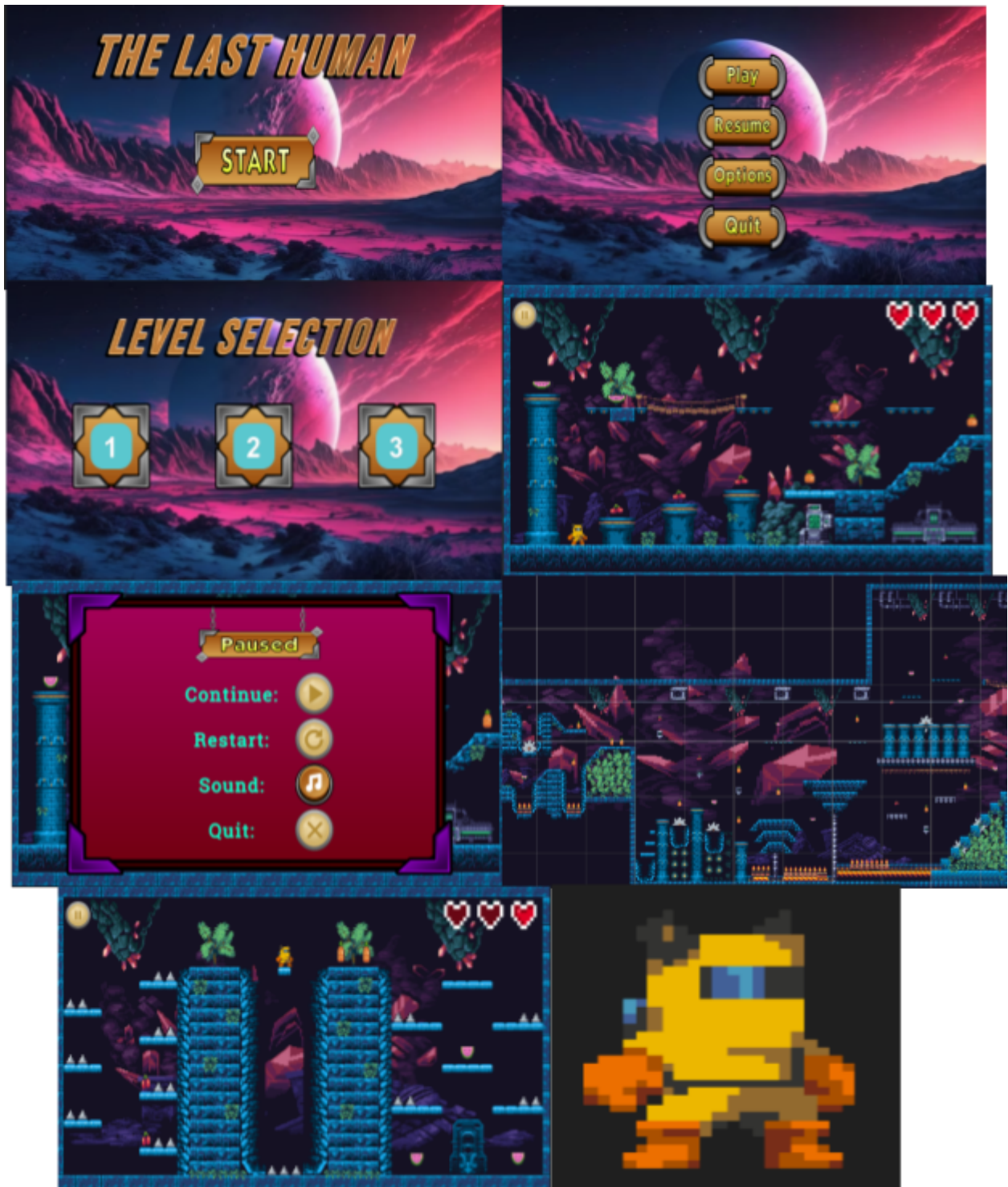
Definición del diseño del videojuego: El jugador ganará al completar todos los escenarios del videojuego en 2D y recolectar todas las recompensas disponibles si se encuentra con vidas disponibles. El diseño incluirá diferentes escenarios, obstáculos complejos y enemigos a superar.

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

Flujo del videojuego: El jugador comenzará en un escenario con una dificultad básica que irá aumentando con el pasar de los niveles. El escenario se desarrolla en un ambiente postapocalíptico en el cual progresa superando obstáculos (Púas, sierras, lanzallamas) y recolectando objetos (Frutas). También se interactúa con plataformas y combates con enemigos.

Interfaces de usuario:

Storyboard:



Bibliografía

- Unity. (s. f.). Game design document (GDD) template.
<https://acortar.link/3tl9Ay>
- <https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/super-grotto-escape-pack-238393>plate.pdf 3)