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:**

Natalia Castellanos Gómez

Líder Técnico Desarrollo Videojuegos

Fecha: 11 de abril 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:** Píldora Puzzler

**Género:** Laberintos, puzzle

**Jugadores:**1

**Especificaciones técnicas del videojuego**

**Tipo de gráficos:** 3D

**Vista:** 3D, isometrico

**Plataforma:** pc

**Lenguaje de programación:** C#

**Concepto**

**Descripción general del videojuego:**

El juego presenta a un personaje llamado Muffet que debe moverse a través de un laberinto lleno de píldoras mientras evita ser atrapado por fantasmas. El objetivo principal es comer todas las píldoras del laberinto y acumular la mayor cantidad de puntos posible.

**Esquema de juego:**

* Opciones de juego: juego principal (Jugar); Créditos ; Salir
* Resumen de la historia: Aunque Píldora Puzzler no tiene una trama profunda, su temática gira en torno a la recolección de puntos y la evasión de los fantasmas en un mundo de laberintos. La simplicidad del concepto permite a los jugadores de todas las edades disfrutar del juego.
* Modos: El objetivo principal del juego es comer todas las píldoras del laberinto sin ser capturado por los fantasmas, esto te permite ganar el juego.
* Elementos del juego :

Píldoras:

Las píldoras que aparecen en el laberinto son puntos que se deben tomar para poder terminar el juego

Fantasmas:

El laberinto está patrullado por cuatro fantasmas. Cada uno tiene su propio comportamiento y estrategia para atrapar a Muffet el jugador debe evitar ser capturado por los fantasmas para no perder vidas.

Vidas y Puntaje:

El jugador comienza con una única vida. Pierde una vida cada vez que un fantasma lo atrapa. El juego lleva un registro del puntaje, y el objetivo es obtener la puntuación más alta posible antes de que el jugador sea destruido.

Laberinto:

Píldora Puzzler consta de un laberinto único que se está diseñados para presentar desafíos progresivos, como pasillos estrechos y escondites estratégicos para las píldoras.

Elementos Adicionales:

El juego también puede incluir elementos adicionales, como una cereza que aparece en el laberinto para facilitar la victoria y variar la jugabilidad.

* Controles:

El jugador controla a Muffet un personaje arácnido gris con negra, que se mueve a través del laberinto usando controles direccionales, como flechas o WASD.

**Diseño:**

**Definición del diseño del videojuego:**

El jugador controla a Muffet, un personaje arácnido e intrepido, cuyo objetivo es comer todas las píldoras mientras evita ser atrapado por los fantasmas. El juego presenta un nivel desafiante con un único laberinto. Píldora Puzzler es un juego con una jugabilidad adictiva y simple, lo que lo convierte en un favorito de jugadores de todas las edades.

**Técnicas de gamificación:**

**Recompensas y Puntuación**: En Píldora Puzzler, los jugadores obtienen 1 punto al comer las píldoras. Este sistema de puntuación puede verse como una forma de recompensar al jugador por su desempeño y fomentar la competencia para lograr una puntuación más alta.

**Competencia Social**: Píldora Puzzler puede jugarse en un entorno competitivo, donde los jugadores compiten por la puntuación más alta. Esto puede estimular la competencia social y la interacción entre jugadores.

**Logros y Objetivos:** Aunque Píldora Puzzler no tiene un sistema de logros en el sentido moderno, el objetivo principal del juego es claro: comer todas las píldoras. Alcanzar este objetivo puede considerarse un logro en sí mismo.

**Elementos Narrativos Simples:** Aunque la trama de Píldora Puzzler es mínima, hay un contexto narrativo básico que involucra a un personaje que recolecta puntos en un mundo de laberintos, lo que puede ser un elemento motivador para el jugador.

**Flujo del videojuego:**

**Inicio del Juego:**

El juego comienza con una pantalla de presentación que muestra el título del juego y, a menudo, una breve melodía de inicio.

El jugador inicia una nueva partida presionando un botón o interactuando de alguna manera con la pantalla de inicio.

**Fase de Preparación:**

Después de iniciar el juego, se muestra el laberinto donde Muffet llevará a cabo su aventura. Los fantasmas y las píldoras están en su posición inicial.

Muffet se coloca en una ubicación específica en el laberinto, listo para comenzar a moverse.

**Jugabilidad:**

El jugador toma el control de Muffet y comienza a moverlo a través del laberinto.

El objetivo principal es comer todas las píldoras en el laberinto sin ser atrapado por los fantasmas.

**Puntuación y Píldoras:**

A medida que Muffet come píldoras, se suman puntos a la puntuación del jugador.

El juego puede incluir frutas y otros elementos que otorgan puntos adicionales.

**Fantasmas y Persecución:**

Los fantasmas persiguen a Muffet a medida que se mueve por el laberinto y se acerca a ellos.

Cada fantasma tiene su propia estrategia y comportamiento, lo que agrega desafío y variedad al juego.

**Derrota:**

Si un fantasma atrapa a Muffet, este pierde una vida y el juego termina.

En algunos casos, el juego puede mostrar una breve animación de derrota.

**Victoria en el Nivel:**

Cuando Muffet come todas las píldoras en el laberinto, el nivel se completa con éxito.

Se puede mostrar una breve secuencia de victoria .

**Fin del Juego:**

El juego termina cuando el jugador pierde la vida o decide salir de la partida.

**Reinicio o Continuación:**

El jugador puede elegir reiniciar el juego y jugar nuevamente.

**Interfaces de usuario:**

La interfaz de usuario en Píldora Puzzler consta de tres botones esenciales: "Inicio", que permite a los jugadores comenzar una nueva partida; "Créditos", que proporciona información sobre el desarrollo del juego y sus creadores; y "Salir del juego", que permite a los jugadores abandonar la aplicación en cualquier momento. Durante la partida en la pantalla principal, se muestra la puntuación actual del jugador, lo que les permite realizar un seguimiento de su desempeño y competir por la puntuación más alta. En caso de que el jugador no logre superar los desafíos del juego y pierda una vida, se desencadena una pantalla de "Game Over", que muestra la puntuación final y brinda la opción de reiniciar la partida, lo que fomenta la perseverancia y la mejora continua.

**Storyboard**

**Bibliografía**

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

Desarrolladores:

Nicolás Sebastián Moya Guevara

Liz Carol Molina Rincon

Paula Alejandra Serna Peña