

Documento de diseño de videojuegos



Agencia de Educación Superior, Ciencia y Tecnología ATENEA

Universidad Nacional de Colombia



REVOLUTION MESSAGE

Elaborado por:

Daniela Alexandra Campo Rivera

Juan David Cruz

Cristian Camilo Wilches Parada

Fecha: 19 de Agosto 2023

Ciudad: Bogotá D. C.

Versión: 1.0

Documento de diseño de videojuego

1. Versión del documento: 1.0
2. Datos Generales
 - 2.1. Nombre del videojuego: Revolution message
 - 2.2. Género: Aventura.
 - 2.3. Jugadores:1
 - 2.4. Personajes (Acciones, Ataques, Vida, Colisiones):
 - Jugables: 1
 1. Acción: Saltar
 2. Acción: Correr
 3. Acción: Lanzar objeto.
 - Enemigos: 3
 - NPC: Ninguno
3. Especificaciones técnicas del videojuego
 - 3.1. Tipo de gráficos: 2D
 - 3.2. Tipo de Audios: Mp3
 - 3.3. Vista: Tercera persona
 - 3.4. Plataforma: PC.
 - 3.5. Lenguaje de programación: C#
 - 3.6. Herramienta(s) de desarrollo(s): Unity, Visual Studio Code.
4. Esquema del juego
 - 4.1. Tipo de mundo: Realista, fantástico.
 - 4.2. Era, Año, Época: actual, futurismo.
 - 4.3. Opciones del juego: Reanudar, pausar, quitar volumen, salir del juego.
 - 4.4. Sinopsis de la historia:

Es un apasionante videojuego de plataformas en el que los jugadores asumen el papel de “personaje”, un valiente personaje que atraviesa niveles repletos de protestas y luchas sociales. En cada nivel, “personaje” lleva consigo una carta crucial que representa la voz del pueblo y su búsqueda de libertad y cambio. Supera obstáculos, evita fuerzas represivas y entrega cada carta en este emocionante viaje de resistencia y esperanza.

Niveles:

 1. Colombia
 2. Francia.
 3. China.
 - 4.5. Modos de juego: Campaña.
 - 4.6. Elementos del juego:
 1. Nivel 1:
 - Llamas.
 - Transmilenio.
 - Gotas de Agua.
 - Semillas

- Mitad de la Universidad Nacional de Colombia.
- Agua.
- Plataformas (con y sin movimiento).
- Contenedores de Basura.

2. Nivel 2:

- Torre Eiffel
- Plataformas (con y sin movimiento)
- Rocas

3. Nivel 3:

- Plataformas (con y sin movimiento).
- Figuritas chinas.
- Bolas de pinchos.

4.7. Niveles del juego: 3

4.8. Controles del jugador

- **Flecha de arriba:** Saltar.
- **Flecha Izquierda:** Mover a la izquierda.
- **Flecha Derecha:** Mover a la derecha.
- **Tecla Espacio:** Lanzar objeto.

4.9. ¿Cómo gana? Terminando la pista.

4.10. ¿Cómo pierde? Se salga de la pista, lo atrapen los agentes de policía o sea derrotado por un jefe.

4.11. ¿Cómo finaliza el juego?

- Entregando el mensaje al mundo derrotando al jefe final del nivel 3 (China).

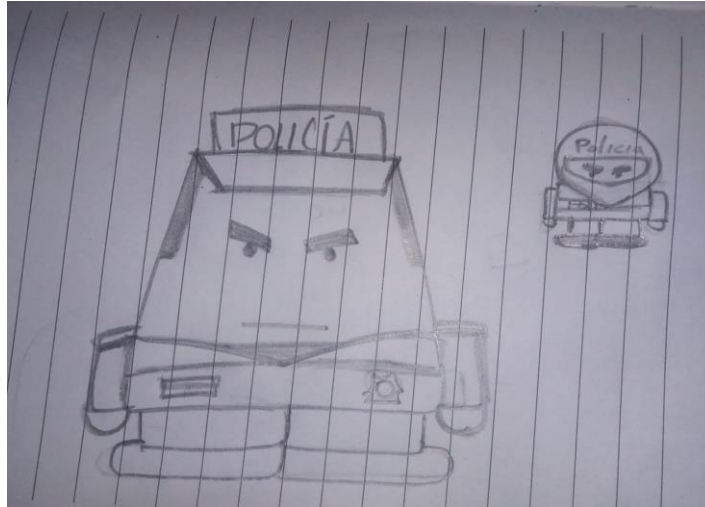
4.12. ¿Por qué es divertido?

Los videojuegos de revolución suelen permitir a los jugadores asumir el papel de un personaje o líder revolucionario, lo que les da una sensación de poder y control sobre la situación. Esto puede ser emocionante y satisfactorio.

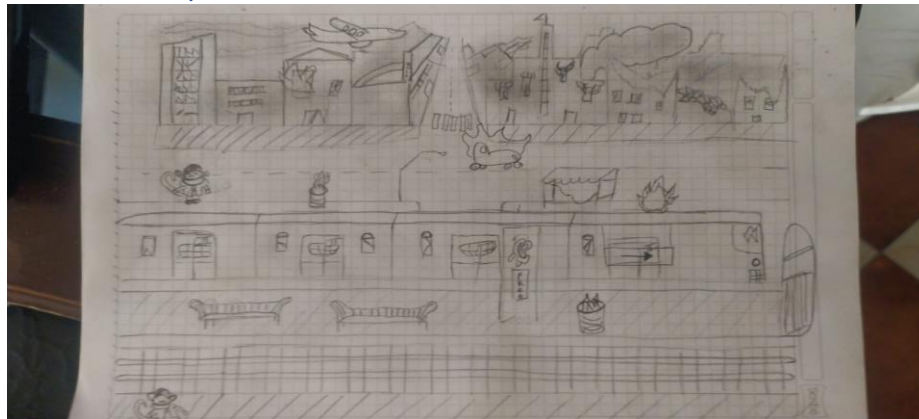
5. Definición del diseño del videojuego:

5.1. Diseño de personaje





5.2. Diseño de mapas



5.3. Diseño de Objetos:



Semilla: Objeto para restaurar vida al jugador mientras va tocándolo.



Llamas: Objeto que quita vida al jugador.



Piso: Objeto que permite crear el piso para que el jugador pueda caminar o correr en el nivel.



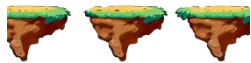
Transmilenio: Objeto que hace daño al jugador (solo en el nivel de Bogotá, pero solo está uno solo).



Basura: Plataforma para que el jugador pueda moverla y salte encima de ella para avanzar.



Plataforma Dragón: Plataforma movable para que el jugador la use para avanzar (solo está en el nivel de China).



Plataformas de China: Plataforma movable para que el jugador la use para avanzar.



Plataformas: Plataforma movable para que el jugador la use para avanzar.



Gota de Agua: Plataforma movable para que el jugador la use para avanzar.

5.4. Diseño de interfaz:



5.5. Técnicas de gamificación: Por cada nivel, se presentarán semillas que acumulará puntos al final y a su vez dar vida al jugador.

6. Flujo del videojuego:

6.1. Interfaces de usuario:

Menú de Jugar:



Menú de Inicio:



Menú de Niveles:



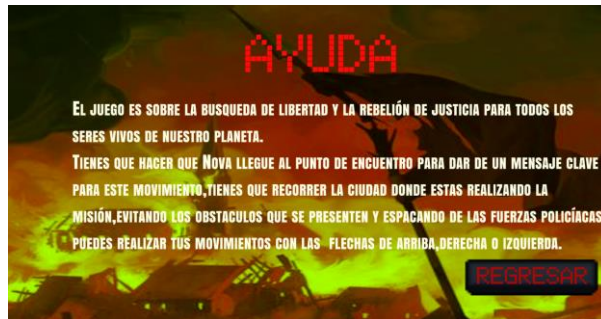
Menú de Opciones:



Menú de Pausa:



Menú de Ayuda:



Menú de Información:



6.2. Storyboard

