

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

Celine Natasha Baez Avila

Estudiantes de introducción a los videojuegos

Grupo 01

Instructor: Alvaro Santiago Orozco Rodriguez

Fecha: 17 de octubre 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: Gato Junior vuelve a casa

Género: Plataformas

Jugadores: 1

Especificaciones técnicas del videojuego

Tipo de gráficos: 3D

Vista: Tercera persona

Plataforma: PC. Windows / Linux

Lenguaje de programación: Unity (C#)

Concepto: El jugador aparece en un mundo controlado por tres grupos de bandidos fantasmales, deberá abrirse pasó a través de los mapas recogiendo calabazas y dulces mientras descubre cómo detener a los fantasmas y encuentra aquello que le permitirá volver a su mundo.

Descripción general del videojuego: El videojuego se compone de dos niveles, en cada uno el jugador deberá recolectar un total de 15 objetos y neutralizar a los tres fantasmas principales. Al recolectar los 15 objetos se desbloqueará el artefacto que le permitirá superar el nivel.

Esquema de juego: El jugador deberá avanzar a través de los mapas, moviéndose, saltando y esquivando trampas y abismos mientras recolecta objetos y reúne información para enfrentarse a las bandas de fantasmas. Desde la aparición del jugador, el mapa le irá brindando la información necesaria para acceder a las zonas de cada fantasma en su recorrido por los mapas.

Opciones de juego: Control de volumen, pausa, selección de escenarios.

Resumen de la historia: En un pueblo llamado Greenlandia unos bandidos fantasmas tienen atemorizados a los pobres pueblerinos. Cada fantasma tiene su propia zona. Pero ya no habrá más sufriendo porque llega un super policía llamado Junior el gato, que va recolectando frutas, calabazas y les va dando duro hasta llevarlos a la cárcel suprema.

Modos: Un jugador - Aventura.

Elementos del juego: Dulces y Calabazas recolectables, elementos decorativos, fantasmas subordinados, fantasmas jefes y objetos mágicos de avance de nivel

Jugador: Junior el gato.

Enemigos: 3 Fantasmas principales por nivel, fantasmas secundarios.

Puntos: 15.

Plataformas: Movibles y no movibles

Meta: Objeto Mágico

Game Over: Final del personaje.

Niveles: 2

Nivel en tierra: En este nivel Junior el gato deberá introducirse en un pueblo donde los fantasmas tienen acorralados a las personas, el gato tendrá que vencer a los fantasmas recolectando todo lo necesario para salvar a todos. Cautelosamente procurando no ser asesinado. Al final encontrará un objeto mágico que le permitirá superar el nivel.

Nivel en aire (plataformas) Junior el gato se da cuenta de que los fantasmas no se marcharán tan fácilmente. Un camino lleno de abismos, trozos extraños de suelo y obstáculos se abren paso hacia las estrellas y Junior deberá averiguar la forma de derrotar definitivamente a los fantasmas y volver a su mundo. Al final encontrará otro objeto mágico que le permitirá “volver a su mundo”-

Controles: Adelante, Atrás, Izquierda, Derecha, Salto, Doble Salto, Atacar, Correr, Pausa.

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 Halloween y se espera que tenga un desarrollo intuitivo a través de la interacción del jugar con el mapa, sin embargo se presentará la indicación de los requisitos para superar el nivel para que el jugador sepa qué debe buscar en cada escenario, además de luchar contra las diferentes bandas de fantasmas.

Técnicas de gamificación: La gamificación más importante es donde el jugador tenga la necesidad de seguir avanzando el juego, que obtenga habilidades que lo puedan ayudar en su diario vivir. La satisfacción de haber terminado todos los niveles. Recolecta objetos tales como frutas, dulces y calabazas mientras encuentra la manera de derrotar a los fantasmas y volver a casa.

Interfaces de usuario:

Inicio



Menú principal



Selección de nivel



Menú de opciones:

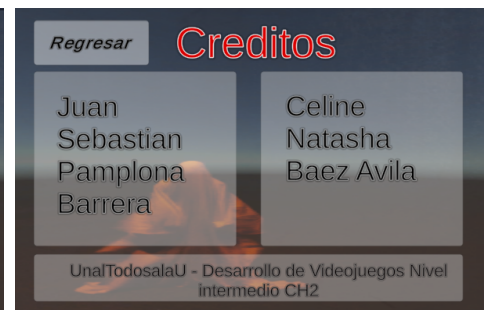
Opciones



Ayuda



Créditos



interfaz in-game: puntaje, vida,

interfaz game over: reiniciar, salir (menú principal)

interfaz win: reiniciar, salir (menú principal)

Storyboard:

