

## 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:** EcoNautas

**Género:** Todo público

**Jugadores:** 1

### Especificaciones técnicas del videojuego

**Tipo de gráficos:** 3D

**Vista:** 3ra Persona

**Plataforma:** PC

**Lenguaje de programación:** Unity C#

### Concepto

#### Descripción general del videojuego:

**Esquema de juego:** Este es un juego de 3d, en el cual el jugador tiene que recolectar unos cristales para poder avanzar al siguiente nivel, en el cual va a poder demostrar los reflejos y astucia, junto con el escenario que va tener referencias del cuyo nivel.

- **Opciones de juego:** Menú de pausa, cambios de cámara, selección de escenarios.
- **Resumen de la historia:** Lucy se ve en un aprieto, el mundo se está devastando por la naturaleza, en el cual tiene que recolectar los cristales para lograr salvar el planeta de una crisis.
- **Modos:** 4 niveles, con temática de los elementos
- **Elementos del juego:** Cristales recolectables, Tormenta de arena, niebla, portales, zonas bloqueadas, fuego.
- **Niveles:** 4 niveles
- **Controles:** Teclado para PC: A/D moverse Izquierda/Derecha, SpaceBar saltar,

### Diseño:

**Definición del diseño del videojuego:** Se busca que este juego sea dinámico, en el cual se pueda pasar el tiempo de una manera entretenida, explorando el mundo

en diferentes mapas y cada uno único con pistas, y cristales escondidos por el mapa.

**Técnicas de gamificación:** Nos enfocamos en las técnicas de gamificación en este juego en el que el jugador siga una idea de cual es el objetivo del juego y logre enfocarse en lo importante de cada nivel.

**Flujo del videojuego:** Mundo grande libre por niveles

### **Nivel “Sol Llameante”**

Lucy la heroína del planeta se encontrará en un desierto donde las tormentas de arena aparecerán y se mantendrán, haciendo que no se pueda escuchar mucho y la visibilidad se verá afectada, en este mundo se buscará los cristales por el mapa, unos estarán ocultos haciendo más difícil el poderlos encontrar.

### **Nivel “Viento Tormentoso”**

En lo profundo del planeta Lucy se encuentra atrapada en un sendero, la niebla va a impedir mucha visibilidad, ella tendrá que esforzarse por encontrar recolectables para lograr y poder salvar el planeta donde se encuentra, así mismo poder avanzar hacia su próximo destino, teniendo que ser la héroe de este mundo.

### **Nivel “Agua Sismica”**

Este mapa Lucy tendrá un reto grande encontrar los cristales dentro y fuera del agua, donde se encontrará con la dificultad que se encuentran bien ubicados que casi no se podrá agarrarlos, pondrá su ingenio y astucia a lograr este objetivo demostrando su destreza.

**GitHub Link:**

<https://github.com/SdSebastianSP/Reto3grupo2>

### **Bibliografía**

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