

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: Kintsugi Adventure**

**Género: Plataformas**

**Jugadores: Un solo jugador**

**Especificaciones técnicas del videojuego**

**Tipo de gráficos: 2D**

**Vista: Lateral y vertical en 2 dimensiones**

**Plataforma: Unity**

**Lenguaje de programación: C++**

**Concepto**

**Descripción general del videojuego: **

Es una aventura 2D enfocada en el despertar de una dragona llamada “Kintsugi” y su aventura para descubrir y explorar todo el mundo que la rodea, en su camino deberá recolectar todos los bombillos que su amigo “Saku” ha dejado repartidos por el mundo para que ella pueda explorar cada rincón sin perderse de ningún detalle, además de preparar varios obstáculos para hacer de su aventura más emocionante.

**Esquema de juego:**

* Opciones de juego: 

Menú principal, selector de niveles, y 2 niveles jugables

* Resumen de la historia: 

Kintugi he estado durmiendo por más de 20 años, lo cual ha preocupado a su mejor amigo, es por eso que Saku ha decidió preparar una pequeña aventura para su mejor amiga, en la cual deberá explorar cada rincón del mundo en busca de cosas interesantes y nuevas experiencias.

* Modos: 

Un solo jugador y la campaña principal

* Elementos del juego: 

Personaje principal, escenarios, trampas (Pinchos, sierras, fuego, etc…), objetos recolectables (bombillos), puntos de control (banderas), final de nivel (copa).

* Niveles: 

Nivel 1; (ambientado en la cueva más lejana de la gran ciudad, esta cueva es el hogar de Kintugi)

Nivel 2; (Ambientada en el exterior de la cueva de Kintsugi la cual está junto al gran árbol hueco y a un pequeño lago)

* Controles: 

Movimiento horizontal (con los botones de flecha “🡨 y 🡪”) y el movimiento vertical (con la barra espaciadora) con posibilidad de doble salto.

**Diseño:**

**Definición del diseño del videojuego: **

Se buscaba en el “nivel 1” generar un ambiente lo más parecido a una cueva, con zonas estrechas, pequeñas acumulaciones de agua, zonas profundas, pasillos largos y altos para las zonas amplias del lugar, con una temática oscura, pero con colores que resaltaran las paredes y objetos de la cueva

**Técnicas de gamificación: **

Exploración simple y avance de niveles

**Flujo del videojuego:** 

Se buscó en el “nivel 1” hacer un tutorial bastante simple y corto, primero colocando una zona en la cual se puede recorrer con solo el movimiento horizontal (🡨 y 🡪), y poco después para el movimiento vertical se colocó un obstáculo el cual puede ser superado con un salto simple.

Después se colocaron plataformas las cuales el jugador puede saltar entre ellas, con el riesgo de caer y regresar al inicio, presentando las posibles trampas que el jugador se va a encontrar. Después de las plataformas se colocó unas plataformas en la pared en las cuales el jugador debe saltar con un “doble salto”, presentándole una nueva forma de movilidad.

Ahora tras superar ese pequeño desafío se llega al punto de control, de tal manera que de ahí en adelante los obstáculos van a ser más desafiantes, poniendo a prueba lo visto hace unos momentos.

**Interfaces de usuario**

**Storyboard**

**Bibliografía**

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