

CONCURSO DE PROYECTOS

DOCUMENTO DE DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

JEISON AARON RAMOS CANGREJO



DATOS GENERALES

Nombre del videojuego: Sanctuary

El proposito de este juego es generar conciencia frente a las problemáticas como la pérdida de biodiversidad y la necesidad de transicionar a energías limpias que cuiden el planeta.

Genero: Plataformas 2D

Jugadores: Un jugador

Jugables: El Guardabosques

ESPECIFICACIONES TECNICAS DEL VIDEOJUEGO

Tipos de graficos: Pixel art

Tipo de Audio: Instrumental

Vista: Ortografica Lateral

Plataforma: PC

Lenguaje de programacion: CSharp - C#

Herramientas de desarrollo: Unity, Visual Studio, Illustrator

ESQUEMA DEL VIDEOJUEGO

Tipo de mundo: Natural

Sinopsis: Recupera el ambiente y rescata a los animales en via de extincion usando las hojas magicas en la inversion de energias limpias.

Modo de juego: Offline

Elementos del juego: Hojas magicas aumentaran un puntaje especial, este puntaje se usara como moneda para comprar las energias limpias.

Niveles: Un nivel principal

Controles: Flecha izquierda y derecha, Barra espaciadora para saltar y Flecha superior para comprar

¿Como gana?: Recogiendo hojas magicas y cumpliendo los objetivos

¿Como pierde?: No puede perder

¿Como finaliza el juego?:Al completar el santuario

¿Porque es divertido?:El juego plantea un nivel con diversos caminos que podra explorar para recoger hojas y rescatar a los animales en via de extincion, el propio nivel sera un obstaculo.

DEFINICIÓN DEL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO

Diseño del personaje:



El Guardabosques

Diseño de mapas:

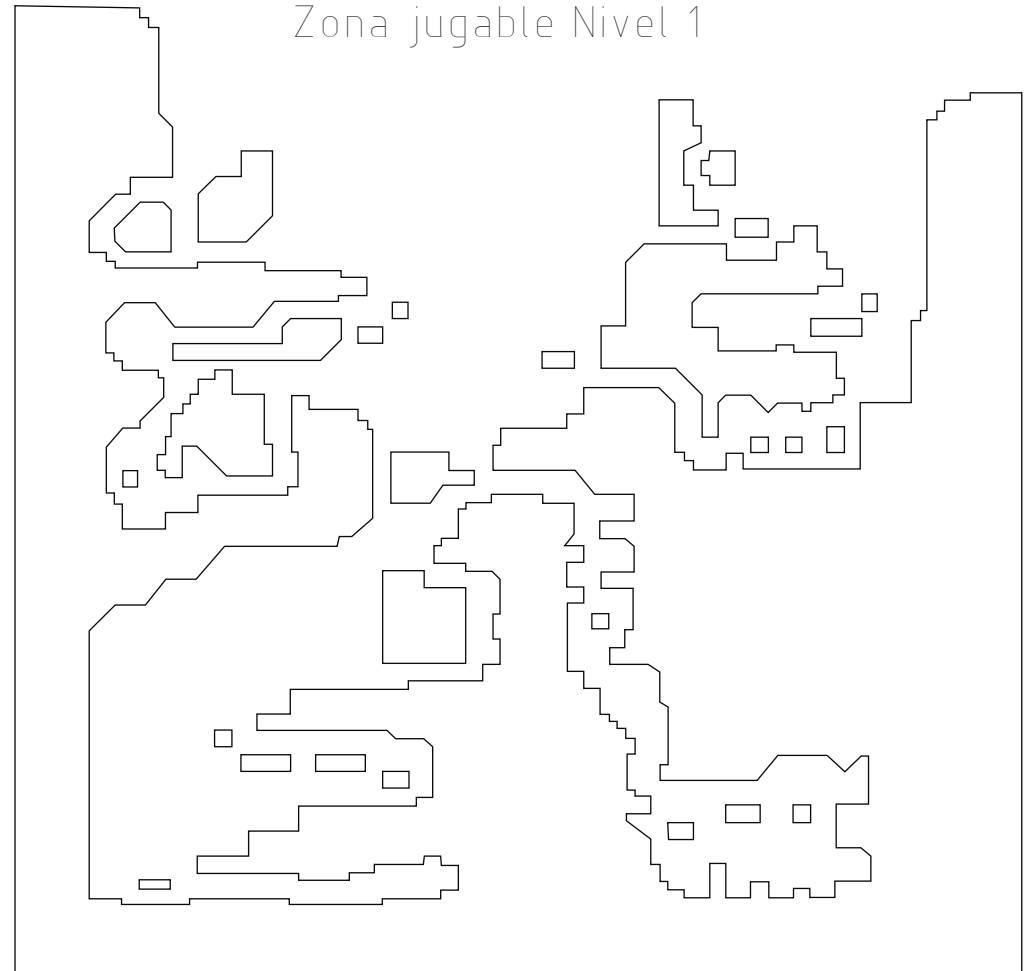
El mapa estara dividido en dos partes,
La zona Santuario es donde se compraran
las energias limpias y se llevaran los ani-
males en via de extincion.

La zona jugable sera mas amplia con
partes de plataformeo y recoleccion de
hojas magicas

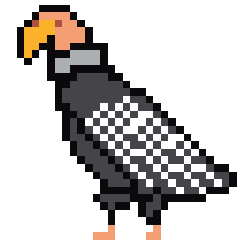
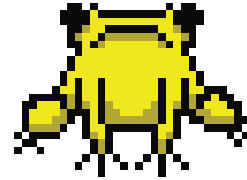
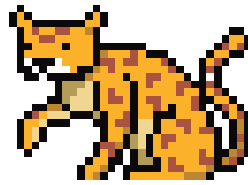
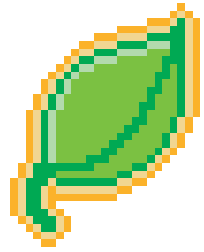
Zona Santuario



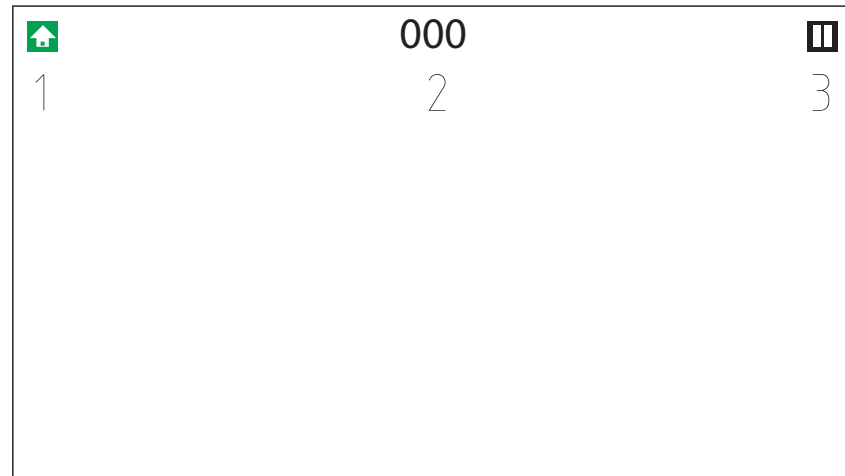
Zona jugable Nivel 1



Diseño de elementos:

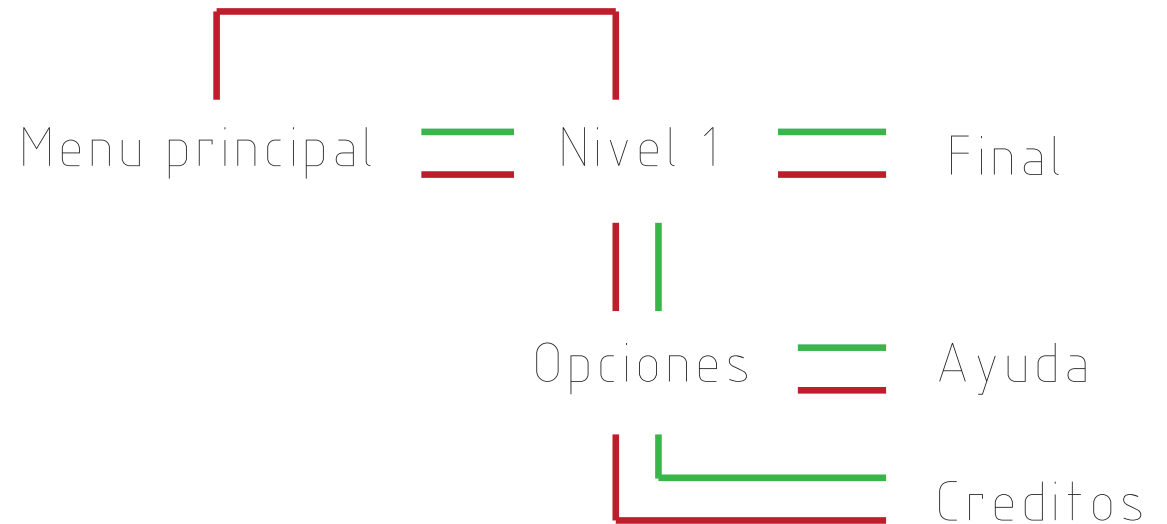


Diseño de interfaz:



1. Boton de volver al santuario
2. Puntaje de hojas
3. Boton de pausa

Flujo del videojuego:



Interfaces de usuario:

SANCTUARY

JUGAR

OPCIONES

SALIR

OPCIONES

AYUDA

CREDITOS

VOLVER

AYUDA

←

→

MOVER

SALTAR

↑

COMPRAR

VOLVER

CREDITOS

JEISON AARON RAMOS CANGREJO

DESARROLLADOR

ASSETS USADOS

BIGMANJD

VOLVER

Storyboard:

