

## 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:**

Zethidy Nicoll Espejo Penagos

Fecha: 21 de Agosto del 2023

Ciudad: Bogotá D. C.

Versión: 1

Identificación del proyecto	
<b>Título del documento:</b>	Documento de Diseño de Videojuegos
<b>Nombre del proyecto:</b>	Todos a la U
<b>Objeto del proyecto:</b>	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."
<b>Líder línea técnica</b>	
<b>Usuarios/Beneficiarios</b>	Personas residentes en la ciudad de Bogotá, mayores de edad, bachilleres.
<b>Director del proyecto operador:</b>	Zethidy Nicoll Espejo
<b>Correo electrónico del director del proyecto:</b>	nicollespejoedu23@gmail.com
<b>Versión del documento:</b>	1.0

## Documento de diseño de videojuego

**Nombre del videojuego: ZELDRIS**

**Género: Plataformas**

**Jugadores: 1**

### Especificaciones técnicas del videojuego

**Tipo de gráficos: 2D en alta calidad**

**Vista: Tercera persona**

**Plataforma: PC**

**Lenguaje de programación: Unity (C#)**

### Concepto

#### Descripción general del videojuego:

- Zeldris es una aventura de acción clásica en 2D al estilo platáformero ambientada en una jugabilidad avanzada. Explora diferentes mundos que exigirán tus reflejos, cae por abismos o sobrevive a varias criaturas.

**Esquema de juego:** El jugador explora un mapa encontrando en su camino un extenso repertorio de enemigos, siendo el estilo de batalla uno de los factores más atractivos del videojuego ya que se puede sentir fluido y adictivo y exigente. También podrás encontrar varias zonas las cuales te exigirán mucha habilidad platáformero.

- Opciones de juego: Cada nivel te exige un diferente tipo de reto de los cuales ayudan a diversificar la jugabilidad.
- Resumen de la historia : Nuestro protagonista empezará su historia en un bosque con plataformas movibles y pinchos y avanzará por medio de saltos por abismos y peleando contra criaturas del bosque, llegando así a su destino
- Elementos del juego: Sistema de puntuación, elementos de daño como enemigos, pinchos o caídas al vacío y elementos como frutas para recuperación.
- Niveles: Tres niveles con diferentes dificultad.
- Controles: Teclados PC

## Diseño:

**Definición del diseño del videojuego:** El jugador terminará la historia llegando al final de los tres niveles.

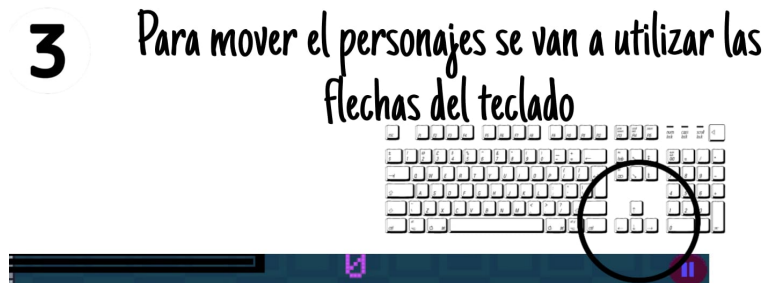
**Técnicas de gamificación:** El poder experimentar diferentes tipos de juego de cada nivel ayudará a despertar la curiosidad del jugador.

## Interfaces de usuario

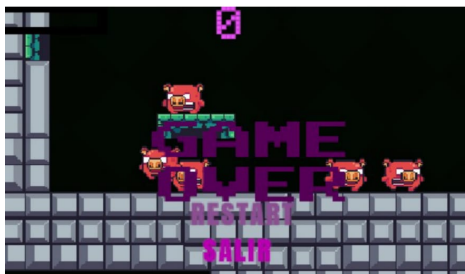
### Storyboard



Escogemos la opción que queremos, en este caso iniciaremos el juego



Al comer las frutas Puedes obtener energía o puntos



Si chocas con los enemigos pierdes vida y puedes perder

6 Pasa todos los niveles y supera el juego

