

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:

Andrés Carvajal Castellanos

Fecha: 31 de julio 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:	acarvajal1311@gmail.com
Versión del documento:	1.0

Documento de diseño de videojuego

Nombre del videojuego: Ethan the Hero

Género: Plataforma - Aventura

Jugadores: 1

Especificaciones técnicas del videojuego

Tipo de gráficos: Gráficos 2D a 16 bits

Vista: Primera persona

Plataforma: PC

Lenguaje de programación: C#

Concepto

Descripción general del videojuego: "Ethan The Hero" es un cautivador juego de plataformas que sumerge a los jugadores en un entorno oscuro y melancólico lleno de desafíos y peligros. Con un toque antiguo y misterioso, el juego combina una jugabilidad emocionante la cual aumenta en dificultad a medida que se avanza en los niveles.

Esquema de juego:

- **Opciones de juego:** En "Ethan The Hero", los jugadores asumen el papel de Ethan, un valiente héroe que debe superar una serie de obstáculos mientras navega por un mundo sombrío. Durante su viaje, Ethan se encontrará con pociones verdes y rojas, las cuales representan opciones cruciales para el jugador. Las pociones verdes son ítems recolectables que permitirán superar los distintos niveles, mientras que las pociones rojas restan vidas al personaje. El jugador deberá elegir sabiamente entre ellas, ya que cada elección tendrá un impacto en el desarrollo de la historia y el éxito de Ethan.
- **Resumen de la historia:** La historia de "Ethan The Hero" se desarrolla en un mundo sumido en la oscuridad y la melancolía. Ethan, un héroe solitario, se embarca en una búsqueda épica para desentrañar los secretos antiguos que envuelven su tierra natal y restaurar la luz y la esperanza. En su camino, enfrentará desafiantes obstáculos que intentarán detenerlo. Con

cada elección que haga, Ethan se acercará cada vez más a su destino final, un reencuentro inesperado con un viejo amigo

- **Modos:** El juego cuenta con un modo único tipo historia.
- **Elementos del juego:** En esta aventura Ethan se encontrará inmerso en un entorno visual cautivador que combina la oscuridad y un estilo antiguo con detalles melancólicos. Así mismo de encontrará con distintos elementos peligrosos que generarán daño al entrar en contacto con ellos, así como pociones rojas que restarán vidas al consumirlas. Las plataformas de distintos tipos y tamaños están distribuidas a lo largo del mapa y muros que parecen bloquear el paso, serán un elemento clave para superar los obstáculos en la aventura.
- **Niveles:** Ethan The Hero cuenta con 3 niveles seleccionables desde el menú de inicio
- **Controles:** Los controles en "Ethan The Hero" son intuitivos y fáciles de aprender. Los jugadores pueden controlar los movimientos de Ethan utilizando los botones direccionales (← → o A – D) y realizar acciones como saltar (Barra espaciadora) y correr (W). Los controles permiten a los jugadores realizar maniobras precisas y reaccionar rápidamente a los desafíos que se les presentan.

Diseño:

Definición del diseño del videojuego:

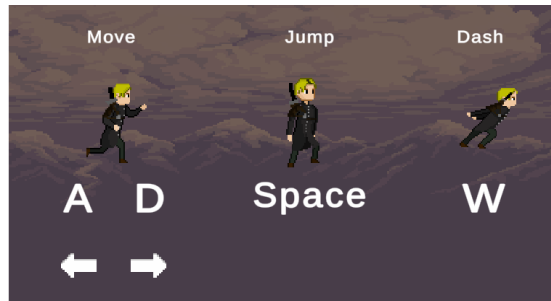
Técnicas de gamificación: Para aumentar la participación y la motivación de los jugadores, se implementan las siguientes técnicas de gamificación.

1. Recompensas por progresión: A medida que los jugadores avanzan en el juego, desbloquean nuevos niveles con elementos estéticos que les brindan una sensación de progreso y recompensa.
2. Elecciones significativas: La elección entre pociones verdes y rojas agrega un elemento estratégico y de consecuencias a las decisiones del jugador, lo que promueve la toma de decisiones ponderadas y el involucramiento emocional.

Flujo del videojuego: Los desafíos se presentan de manera gradual y equilibrada, lo que permite a los jugadores aprender y mejorar sus habilidades a medida que avanzan. Además, las elecciones del jugador, como la recolección de pociones, generan un factor de incertidumbre y emoción en el juego, ya que las consecuencias de cada elección pueden permitir o no, el superar el nivel.

El juego también incluye momentos de dificultad alta, como secciones de plataformas intensas, que ofrecen momentos de alta tensión y emoción. Estos momentos se equilibran con secciones más relajadas que permiten a los jugadores transitar por espacios tranquilos en el mundo del juego.

Storyboard



Tutorial de controles necesarios para el juego



Ethan interactúa y puede escalar muros, esto será clave para desarrollar su aventura



Ethan puede interactuar con pociones verdes que son necesarias para cambiar de nivel y rojas que le quitarán vidas.

Bibliografía

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