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:** Frog Light

**Género: Laberinto**, Puzzle

**Jugadores:** 1 jugador

**Especificaciones Técnicas del Videojuego**

**Tipo de Gráficos:** 2D

**Vista:** Vista aérea

**Plataforma:** PC

**Lenguaje de Programación:** C#

**Concepto**

**Descripción General del Videojuego**: Frog Light es un juego de laberinto y puzzle en el que los jugadores toman el control de una rana que debe reunir una cantidad de bombillos en tres niveles únicos. Cada nivel presenta su propio desafío de laberinto, trampas y obstáculos.

**Esquema de Juego:** Los jugadores guían a la rana a través de laberintos para recolectar bombillos en cada nivel. Deben evitar trampas y vacíos mientras encuentran la ruta hacia los bombillos.

**Opciones de Juego:** Los jugadores pueden pausar el juego, ajustar el volumen del sonido y acceder al menú principal**.**

**Resumen de la Historia:** La rana exploradora está en una misión para recolectar bombillos mágicos y restaurar la luz en su hogar en el bosque.

**Modos:**

* **Modo Historia:** Progresión a través de los tres niveles con desafíos crecientes.
* **Modo Contrarreloj:** Intenta completar los niveles lo más rápido posible**.**

**Elementos del Juego:**

* **Bombillos:** Objetivos a recolectar en cada nivel.
* **Trampas: Obstáculos peligrosos que deben evitarse.**
* **Vacíos:** Espacios donde la rana puede caer y perder una vida.
* **Poderes especiales:** Elementos que otorgan a la rana habilidades temporales.

**Niveles:**

1. **Nivel Horizontal:** Laberinto con caminos horizontales y trampas ocasionales**.**
2. **Nivel Vertical:** Laberinto con caminos verticales, ascensores y trampas más desafiantes.
3. **Nivel en Caída:** La rana cae en picada, debe esquivar obstáculos en su descenso.

**Controles:**

* Flechas Izquierda/Derecha: Mover a la rana horizontalmente.
* Flechas Arriba/Abajo: Mover a la rana verticalmente (en el segundo nivel) o controlar la velocidad de caída (en el tercer nivel).
* Pausa: Pausar el juego.

**Diseño**

**Definición del Diseño del Videojuego:** Frog Light presenta gráficos coloridos en 2D con una estética de mundo de fantasía. Los niveles se destacan por su diseño de laberinto y elementos interactivos.

**Técnicas de Gamificación:** Los jugadores obtienen puntos por cada bombillo recolectado y por completar niveles. Se otorgan medallas por tiempos rápidos en el modo contrarreloj.

**Flujo del Videojuego:** Los jugadores completan los tres niveles en orden. Pueden repetir niveles para mejorar su puntuación.

**Interfaces de Usuario**

**Storyboard:**

**Bibliografía**

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