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:**

Arthur Guerrero

Andrés Mora

Camilo Narvaez

Fecha: 29 de Octubre 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:** | Arthur Ally Galadier Guerrero Calderon, Andrés Mora, Camilo Narvaez |
| **Correo electrónico del director del proyecto:** | Guerreroarthur04@gmail.com |
| **Versión del documento:** | 1.0 |

**Documento de diseño de videojuego**

**Nombre del videojuego:** PACMAN 3D

**Género:** Laberinto

**Jugadores:** 1 Jugador

**Especificaciones técnicas del videojuego**

**Tipo de gráficos:** 3-D

**Vista:** tercera persona

**Plataforma:** PC

**Lenguaje de programación:** C#

**Concepto**

Descripción general del videojuego: Es un video juego de laberinto donde tendrá varios caminos para recorrer y buscar la activación de la cereza, es un juego intuitivo donde es comprender los movimientos básicos de los enemigos para completar de manera correcta el juego. se mostrará solo un jugador, una cereza, una serie de caminos en cuadro y 5 enemigos.

**Esquema de juego:**

* Opciones de juego
* Modos
* Elementos del juego
* 1 Nivel
* Controles

**Resumen de la historia:**

Es un pequeño juego antiguo conocido como Pacman, solo que ahora será en emocionante 3D donde dará una mayor vitalidad a la movilidad del juego el cual consiste en recolectar todos los items para poder activar la cereza de la victoria, pero claramente esto no será sencillo porque tendrá sus enemigos al acecho del jugador para evitar que puede completar el nivel, aunque se ve sencillo es emocionante comprender que puede que se vea sencillo pero no que realmente lo sea

**Modos:**

Un solo Jugador.

**Elementos del juego:**

Esta cuenta con una plataforma de caminos encerrados en un cuadro en cual no tiene salida, donde también tiene una serie de enemigos en el pequeño mapa y unos items que sirven para darle progreso al juego

**Niveles:**

Es un nivel de juego que caracteriza el movimiento de los enemigos del personaje para evitar su avance dentro del mapa ya creado y poder darle una movilidad al mismo juego.

**Controles:**

Flechas de dirección o teclas WASD: Mover al aventurero.

y el uso del Mouse para movilidad de interfaces de Usuario.

**Diseño:**

**Definición del diseño del videojuego:** El diseño de este video juego está enfocado en la optimización de la tecnología actual para que se vea con mejor calidad, para dar una sensación futurista o actual al momento de jugar dentro del mismo

**Técnicas de gamificación:** Consiste en conseguir puntos por ítems conseguidos mientras se mueve por el mapa los cuales darán puntos y activarán el gran premio al finalizar la recolección que será la cereza la cual dará un gran victoria al jugador

**Flujo del videojuego:** Consiste en darle una fluidez de juego entre escenas y niveles que tengan congruencia, para así poder tener diferente opciones para moverse, un ejemplo es el inicio del juego, donde ingresa a menú principal > jugar > nivel > fin del juego

**Interfaces de usuario**

**Storyboard**

Tendremos 6 interfaces poco invasivas para darle movimiento al juego las cuales son

* **Interfaz de Inició:** la cual tendrá un botón de inicio llamado “Start” donde se muestra una imagen del tipo de juego PACMAN 3D.
* **Interfaz de Menú Principal:** Esta mostrará las opciones que tendrá el juego como jugar, créditos y salir.
* **Interfaz de Niveles:** Aquí es donde estará el nivel de juego que tendrá aplicada varias fases de la interfaz como el contar los ítems de puntaje y la vida que nos quita el enemigo
* **Interfaz de Pausa:** Está incluida dentro de la interfaz del nivel la cual dará la opción de detener el juego para reiniciarlo, continuar, opciones y créditos.
* **Interfaz de Créditos:** Esta es muy importante porque muestra quien creo el nivel, como dio vida a este juego y los agradecimientos.
* **Interfaz de Game Over:** Básicamente se muestra cuando el jugador pierde y brinda la opción de volver a jugar o salir del juego

**Bibliografía**

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