

Agencia de Educación Superior, Ciencia y Tecnología ATENEA

Universidad Nacional de Colombia



DESVARATAR - EcoPower: Guardianes de la Naturaleza

<Todos a la U>

Elaborado por:

Alexander Murcia

Oscar Sierra

Santiago Ramirez

Estudiantes de introducción a los videojuegos

Fecha: 19 de Agosto de 2023

Ciudad: Bogotá D.C

Versión: 1.0

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: “EcoPower: Guardianes de la Naturaleza”

Género: Plataformas 3D, Acción-Aventura

Jugadores: Un jugador

Especificaciones Técnicas del videojuego:

Tipo de gráficos: Gráficos 3D

Vista: Perspectiva en tercera persona

Plataforma: PC, Web

Lenguaje de programación: C#

Concepto:

Descripción general del videojuego: EcoPower: Guardianes de la Naturaleza es una aventura en plataformas 3D que invita al jugador a recuperar la energía de los elementos para salvar su comunidad.

Esquema de juego: Los jugadores se aventuran por los entornos naturales mágicos que existen. Interactuando con cada hábitat disponible, recolectando objetos, evitando peligros y cumpliendo objetivos para salvaguardar el lugar en el que se encuentran. Cada hábitat es único y necesitará que el Jugador ayude a restaurar el orden en cada reino de su respectivo elemento.

- **Opciones de juego:** Recolección de Objetos, Evasión de áreas, Activación de Objetos, Restauración mediante la Recolección, Conexión mediante la Recolección.
- **Resumen de la historia:** Mundo mágico y fascinante sumergido en diversos entornos naturales que simbolizan la riqueza de la energía renovable. Cada hábitat único y valioso, tendrá como protagonistas a los Intrépidos Guardianes de la Naturaleza, quienes fueron elegidos para proteger, recolectar y preservar los recursos naturales más esenciales de cada hábitat.
- **Modos:** Un jugador - Recolección de Objetos e Interacción con el Entorno con base a la recolección.

- **Elementos del juego:** Recolección de Objetos, Plataformas para movimiento, Activación del Entorno, Entorno acorde al hábitat (nivel), objetos recogibles acorde al hábitat (nivel).
- **Controles:** Teclado y Ratón.
- **Niveles:** El juego cuenta con 4 niveles principales, los cuales se dividen en:

Nivel “Cristales de Sol”

Sumergido en el Reino Dorado del Sol, dorado y anaranjado, resaltando la magia solar; el primer Guardián de la naturaleza deberá recolectar una serie de Cristales, los cuales han caído desde el propio Sol del Reino. Al recogerlos y unificarlos, activaría consecuentemente una serie de paneles, trayendo nuevamente la esencia vital para la energía sostenible en el Reino Dorado del Sol.

Pero no le será tan sencillo al tener que evitar tormentas de arena y ráfagas de calor.

Nivel “Agua Purificante”

Ubicado en Desierto de las Maravillas, un lugar de vastas extensiones de arena y oasis, repleto de colores frescos y limpios, el próximo Guardián de la Naturaleza se embarcará en una misión para purificar el agua, la cual es esencial para mantener un equilibrio en la región. Restaurando el ecosistema cuando recolecte los cálices de agua.

Nivel “Fuego Vigorizante”

Bosque Ardiente, un lugar profundo, lleno de majestuosidad, árboles antiguos, criaturas de fuego, un tono cálido y dorado que acoge a quién se aventure por él. El Guardián de la Naturaleza deberá recoger y usar correctamente las llamas de fuego, las cuales restaurarán la armonía del bosque, al ser estas la fuente primordial de energía.

Nivel “Aire Envolvente”

Un lugar asombroso y oculto, donde las corrientes de aire fluyen al son de la libertad, cargando consigo la energía que abastece al hábitat: Lo Alto de las Montañas Celestiales; con colores suaves y pasteles, indicando paz y armonía. El último de los Guardianes de la Naturaleza tendrá como objetivo recolectar las esferas de viento, las

cuales son generadas al pasar las rafagas de viento características del hábitat; así, conectando con el espíritu del aire, el cual alimenta el equilibrio y la tranquilidad en las montañas.

Diseño:

Definición del diseño del videojuego: El jugador deberá atravesar cada uno de los hábitats que requieren de ayuda para volver a su estado natural. Incluyendo tareas específicas por hábitat, junto a un entorno que envuelve al personaje para hacerle saber en qué hábitat se encuentra.


Técnicas de gamificación: Se implementarán distintos caminos, cada uno con distintas plataformas o áreas difíciles para que el jugador decida por cual de esos caminos ir.

Flujo del videojuego: El jugador iniciará la aventura en el primer hábitat, El Reino Dorado del Sol y progresará en cada hábitat siguiente, atravesando la historia que cada lugar tiene detrás, explorando nuevas áreas, interactúa con el entorno y cumple los objetivos. El juego mantendrá una inmersión por hábitat (nivel) para permitirle al jugador sentirse dentro del juego.

Interfaces de usuario:

Bibliografía.

RECURSOS WEB

- ♦  Dying and Respawnning in Unity video de 6 minutos

- ♦ **Jamboard - Storyboard:**

<https://jamboard.google.com/d/1RHgWRh7zoxvvJLW37Cw3pmVpSkyf4q66WAKdXuechWM/viewer?f=10>

29/08/23 ✓

- ♦ Quedó definido el modelo 3D del personaje.
- ♦ Jamboard - Storyboard
 - Scena inicial
 - Orden de niveles
 - Elementos interactivos de cada nivel
 - Objetivo por nivel
 - Creditos
- ♦ Alexander dándole duro 🤬 al git con carpetas individuales
- ♦ Aclaración de conceptos básicos para los niveles (Antes de interactuar con objetos, después de, Diseño de Niveles)