

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:

Alexander Murcia

Estudiante de introducción a los videojuegos

Fecha: 04 de Agosto de 2023

Ciudad: Bogotá D.C

Versión: 3

IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO	
Título del Documento:	Documento de Diseño de Videojuegos GDD
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:	3.0

Documento de Diseño de Videojuego

Nombre del videojuego: "Shadows" (Prototype)

Género: Acción-Aventura, Plataformas, Pixel Art

Jugadores: Un jugador

Especificaciones Técnicas del videojuego:

Tipo de gráficos: Gráficos 2D, Pixel Art

Vista: Perspectiva en tercera persona y primera persona

Plataforma: PC, Web

Lenguaje de programación: C#

Concepto:

Descripción general del videojuego: "Shadows" es un Juego de plataformas 2D realizado en pixel art inspirado un poco en las ideas generales de los primeros Castlevania concentrado en un diseño de niveles dentro de un castillo en donde se deberá avanzar por una sala coleccionando gemas venciendo enemigos y sobrepasando obstáculos.

Esquema de juego: Los jugadores explorarán Diversos escenarios inspirados en un castillo medieval manejando a una aventurera que cuenta con su espada y habilidades para explorar este tenebroso castillo, el objetivo es vivir al hasta llegar al final de la sala, sucumbir ante los monstruos shadow que serán implacables o morir ante las trampas del castillo.

- Opciones de juego: Combate cuerpo a cuerpo y recolección de objetos, pueden representar puntuación o pueden ser habilidades que ayuden al jugador, el menú cuenta con elección de niveles para probarse en cada uno de ellos.
- Resumen de la historia: Eres una Guerrera de tierras bárbaras donde la riqueza es lo primordial, el saqueo es la principal fuente de ingresos y aquel que acumule la mayor cantidad de bienes es quien tiene poder, en un viaje por acumular estos tesoros te topas con el castillo más tenebroso que hayas visto, pero, ¿si ha de ser tan grande seguro esconde tesoros no?
- Modos: los modos de juego: Modo de paso por niveles por escenarios diversos.

- Elementos del juego: combate pausado, plataformero, recolección de objetos.
- Niveles: El juego cuenta con una estructura de juego dividido por 3 niveles basados en entornos tipo castillo donde cada cuenta con cosas distintivas del mismo.
- Controles: Soporte para teclado y ratón.

Diseño:

Definición del diseño del videojuego: El jugador finaliza al pasar por todos los escenarios principales y conseguir los objetos clave para avanzar. El diseño incluirá movimientos de plataformas, una combate para defenderse y una navegación intuitiva de interfaces.

Técnicas de gamificación: Se implementarán recolección de gemas, sistemas de puntaje y opciones de elección de nivel.

Flujo del videojuego: El jugador comenzará en el primer nivel diseñado del castillo progresará a través del mismo coleccionando gemas y monedas de diversos valores para finalizar consiguiendo la joya más grande del nivel la cual lo recompensará y lo transportará a la siguiente sección del castillo.

Interfaces de usuario:

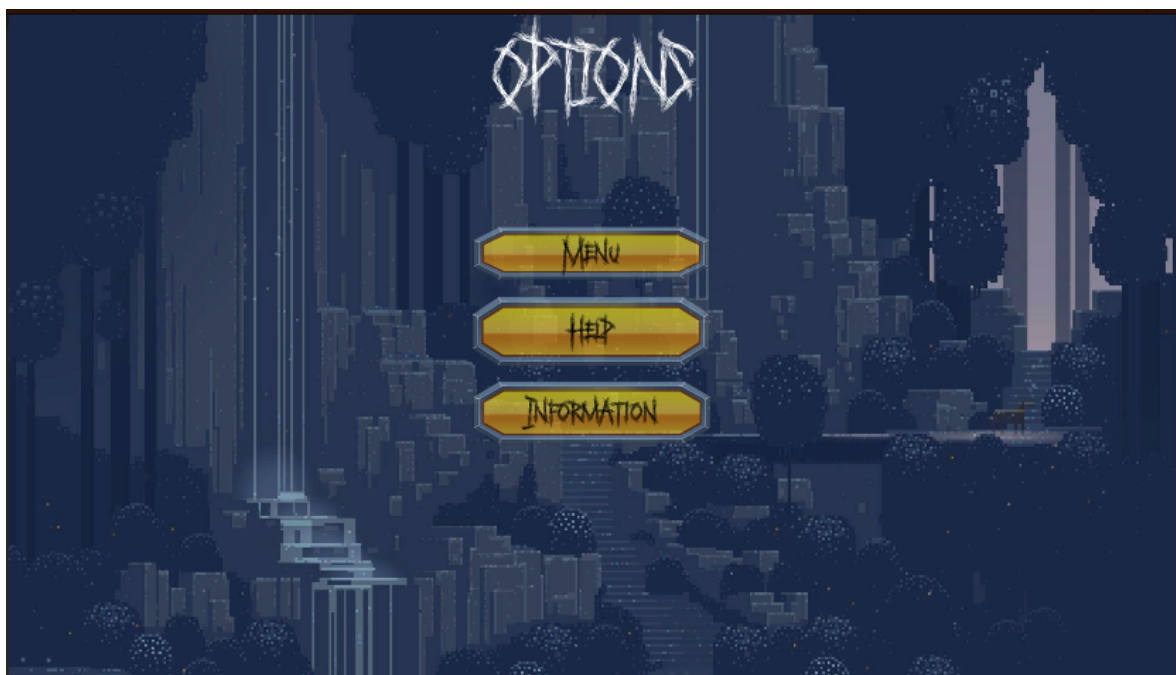
Interfaz de inicio: en la pantalla de inicio se puede ver el nombre y las redes del creador del videojuego, en la parte superior también se encuentra un botón que nos llevará directamente a la siguiente interfaz.



Interfaz de menú: El menú cuenta con un video de fondo junto a la música para complementar la atmósfera del mismo, los botones de “play” que iniciara el juego en el nivel 1, el botón “Options” que abrirá un menú de ayudas e información, el botón “Levels” que nos ingresa al menú de elección de niveles y botón “Go out” que nos sacará del juego.



Interfaz de opciones: En esta escena tenemos 3 botones que cumplen la función en orden descendente de devolvemos al menú, mostrar la interfaz de ayuda y por último mostrar la interfaz de información.



Interfaz de Información: La interfaz de información tiene un título una breve descripción de lo que se debe de hacer a lo largo del juego y un botón que nos

permitirá volver al menú de opciones anteriormente visto.



Interfaz de Ayuda: Aquí se evidencia un mini tutorial de cómo y qué controles usar para poder jugar, también hay un botón que nos devuelve al menú opciones.

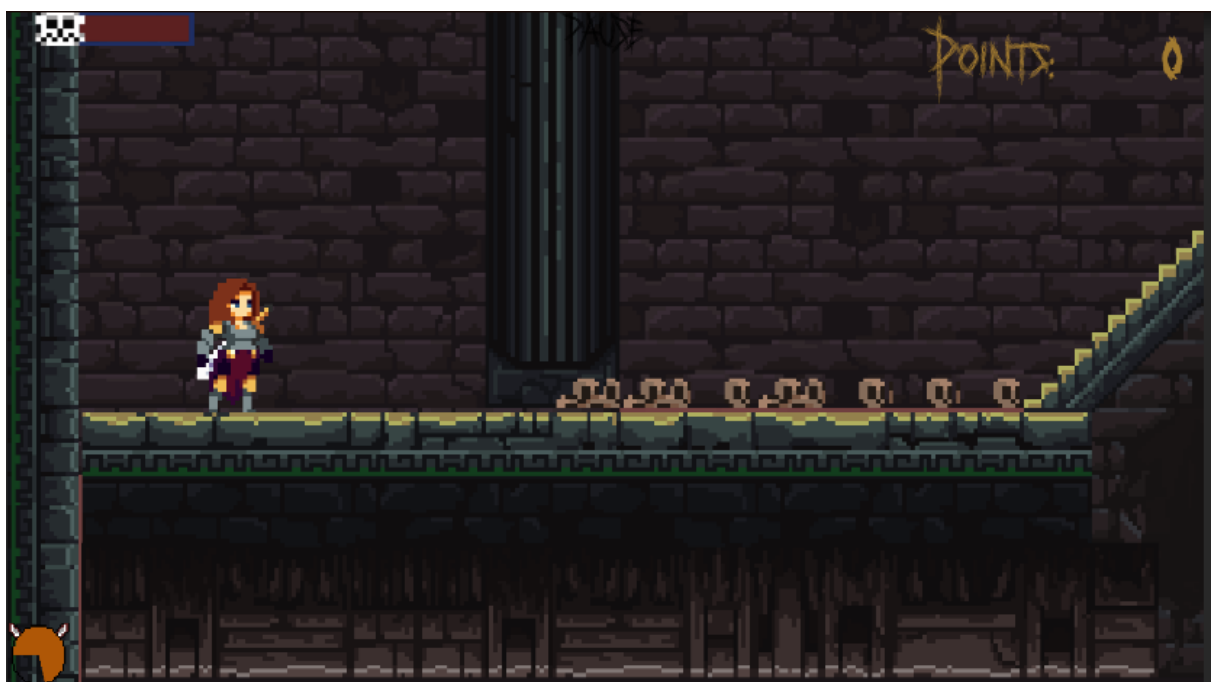


Interfaz de Niveles: Esta interfaz cuenta con 4 botones 3 de "Level" que nos transportarán a la escena de juego ya establecida, el cuarto y último botón nos transportará a la interfaz de menú principal.



Interfaz de juego:

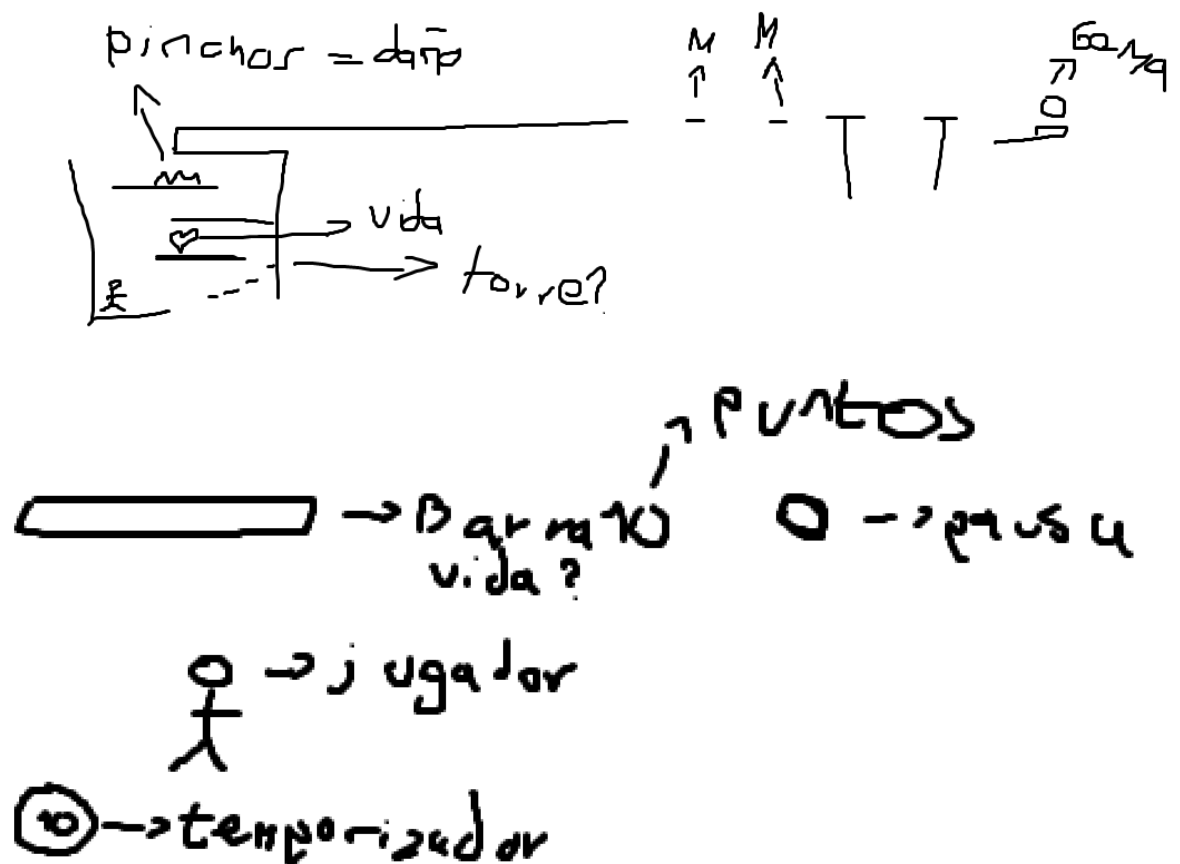
- Barra de vida.
- Botón de pausa para bajar el volumen y demás.
- Contador de Puntos de gemas.
- Temporizador que disminuye y mata al jugador dato el caso de que acabe.
- Pestaña de selección y equipación de elementos curativos o de recuperación de estamina.



Interfaz de Pausa: Aquí podemos encontrar el botón “Pause” para reanudar el juego, el botón “Menú” que nos regresará a la interfaz principal y 2 sliders que nos permitirán manipular la música o los efectos del juego.



Storyboard:





Bibliografía.

- [Plantilla GDD Todos a la U, 2023 - Desarrollo de videojuegos nivel básico.](#)