Documento de Diseño de Videojuegos



**Agencia de Educación Superior, Ciencia y Tecnología ATENEA**

Universidad Nacional de Colombia



**Braian Felipe Serrano Parra**

**INTRODUCCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS**

**Programa de formación Todos a la U**

**Bogotá D.C**

**2023**

**Documento de Diseño de Videojuego**

**Nombre del videojuego**: Pixel Quest

**Género:** plataformas

**Jugadores:** Un jugador

**Especificaciones Técnicas del videojuego:**

**Tipo de gráficos:** Estilo gráfico 2D

**Vista:** Perspectiva en tercera persona

**Plataforma:** PC

**Lenguaje de programación:** Unity (C#)

**Concepto:**

**Descripción general del videojuego:** Pixel Quest es un emocionante juego de plataforma 2D ambientado en las ruinas de un poblado abandonado. El protagonista es un ex-soldado atrapado en este misterioso lugar y su objetivo es buscar pistas y objetos para encontrar una salida. El juego contará con un sistema de vida, múltiples niveles desafiantes y un límite de tiempo para cada nivel. Se utilizarán assets gratuitos de Unity para facilitar el desarrollo y la creación de la experiencia de juego

**Esquema de juego:**

Mecánicas de juego:

* Jugabilidad de Plataformas: El juego estará centrado en la jugabilidad de plataformas clásica en 2D. Los jugadores podrán saltar, correr y esquivar obstáculos mientras exploran los niveles.
* Sistema de Vida: El protagonista tendrá una barra de vida que se reducirá cuando sea golpeado por enemigos o trampas. Si la vida llega a cero, el jugador perderá una vida y deberá reiniciar el nivel.
* Objetos Recolectables: Durante la exploración, el protagonista encontrará munición y curas para regenerar su vida. La munición será necesaria para enfrentar a enemigos y las curas permitirán recuperarse.
* Niveles Progresivos: El juego estará dividido en varios niveles, cada uno con su propio conjunto de desafíos y temáticas. A medida que el jugador avanza, los niveles se vuelven más complicados.
* Límite de Tiempo: Cada nivel tendrá un límite de tiempo para completarse. Si el jugador no logra encontrar la salida antes de que se agote el tiempo, perderá una vida y deberá intentarlo nuevamente.

Arte y Estilo:

* El arte del juego se basará en un estilo de píxeles retro, que se adapte a los assets gratuitos disponibles en Unity. El uso de estos assets permitirá una experiencia visual atractiva y coherente con la temática del juego en las ruinas del poblado abandonado.

Sonido y Música:

* El juego contará con una banda sonora ambiental que refleje el misterio y la atmósfera del poblado abandonado. Los efectos de sonido estarán diseñados para realzar la jugabilidad y dar vida a los personajes y el entorno.

Plataformas Objetivo:

* Inicialmente, el juego estará disponible para PC y Mac, y posteriormente se considerará adaptarlo a plataformas móviles y consolas.

Antagonistas:

* Grunt’s: soldados enemigos que patrullan y disparan al ver al protagonista

Objetivos:

* Llegar al final del nivel antes de que finalice el tiempo limite
* Completar los niveles sin perder el 100% de la vida del personaje.

**Diseño:**

**Definición del diseño del videojuego:**

En Pixel Quest, los jugadores asumirán el papel de un ex-soldado que, tras un accidente, termina varado en las ruinas de un poblado abandonado. Sin recordar cómo llegó allí, se da cuenta de que la única forma de escapar es encontrar pistas y objetos clave que le permitan descubrir el misterio detrás de estas ruinas y, finalmente, encontrar una salida. En su búsqueda, el protagonista deberá enfrentarse a peligros y desafíos, resolviendo acertijos y enfrentando criaturas extrañas.

**Técnicas de gamificación:**

* Puntaje: Se otorgan puntos al recolectar objetos específicos o alcanzar hitos importantes en el juego, lo que brinda un incentivo adicional para los jugadores.
* Progresión: A medida que el jugador avanza en los niveles, se enfrenta a desafíos más difíciles y se revela gradualmente nuevas mecánicas.