

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:

Edwin Alfredo Pérez Prieto

Estudiante

Fecha: 18 de julio 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: Stress In Ther Stadt

Género: aventura

Jugadores: 1 jugador

Especificaciones técnicas del videojuego

Tipo de gráficos: 2D

Vista: tercera persona

Plataforma: Unity

Lenguaje de programación: C#

Concepto

Descripción general del videojuego:

- Es un juego que se desarrolla en la ciudad Gewaltig, en esta ciudad los habitantes manejan un alto estrés diariamente, como consecuencia ocurren incidentes que disminuyen la población día a día.
- El estrés se propaga rápidamente debido a una misteriosa niebla que llena de oscuridad a toda la ciudad, esta niebla fortalece a los seres que siembran el caos y provocan terror.
- La enfermedad(estrés) esta contagiando a las personas de la ciudad, al punto de generar mutaciones que transforman ciudadanos en asesinos sin conciencia.
- Las mutaciones tienen dos etapas:
 - Etapa 1: Las personas se transforman en seres que reaccionan a sus instintos y causan estragos en la ciudad.

- Etapa 2: Las personas se transforman en monstruos con instintos de cazador esto permite a estos seres atacar de noche y asesinar ciudadanos.
- El personaje principal es un forastero que se enfrenta al caos de la ciudad, su objetivo es hacer justicia y aumentar las posibilidades de vida de los habitantes de la ciudad.
- El personaje utiliza la energía de bombillos para iluminar la ciudad y eliminar con la maldad de la ciudad.

Esquema de juego:

- Opciones de juego:
 - Menú Inicio
 - Menú Configuración
 - Menú Principal
 - Menú Niveles
- **Resumen de la historia**
 - Este juego se desarrolla en un ciudad caótica llamada **Gewaltig (ciudad violenta)**, las condiciones de vida a las que se enfrentan los habitantes como desempleo, alto tráfico vehicular, contaminación(atmosférica, acústica, lumínica), desigualdad financiera y condiciones climatológicas cambiantes debido al cambio climático traen consecuencias como inestabilidades mentales, la maldad creció tanto que cobro vida propia e inundo la ciudad de oscuridad con el fin de consumir la ciudad y a sus habitantes, la maldad que existe en el interior de los habitantes evoluciona y creo mutaciones que los científicos catalogaron en dos etapas, las personas que se convierten en personas desquiciadas(locos) son Etapa1 y van por las calles causando estragos, cuando el nivel de estabilidad mental es alto las personas se transforman en monstruos(Stremons) esta sería la Etapa2, donde estos seres asesinan personas o se comen a las personas, por esta razón, nadie afuera de la ciudad se atreve a entrar, pero

tenemos un inocente pero aventurero forastero que quiere buscar nuevas oportunidades y mejorar su calidad de vida.

- **forastero:** el forastero es el personaje principal es un hombre vive en las afueras de la ciudad, y al tener una vida tan tranquila, piensa que tiene que aprovechar sus capacidades para mejorar su calidad de vida, así que emprende un viaje hacia la ciudad **Gewaltig** en busca de una buena oportunidad.
- **La parca y la muerte del forastero:** El forastero ingresa a la ciudad y encuentra que la ciudad es un caos, sorprendido decide buscar un escondite, pero no cuenta con suerte, se encuentra con un Stremon quien hiere gravemente a nuestro personaje.
- El forastero moribundo con sus pocas fuerzas a lo lejos observa un ser extraño “la parca” un ser de otro mundo que se lleva el alma de los muertos, cansado y furioso por tener tanto trabajo llevándose tantas almas, ofrece una oportunidad al forastero de recuperar su vida, con la condición cumplir con 3 trabajos, si los cumple la parca tendría poco trabajo y el forastero recuperaría su vida. El forastero accede al trato y firman un acuerdo, la Parca dicta una serie de recomendaciones para asegurar que cada trabajo se cumpla de manera correcta, como las siguientes:
 - Para eliminar la oscuridad debe recolectar una serie de bombillos para encender la linterna de la justicia y acabar con la oscuridad para que las personas no sigan transformándose en monstruos.
 - Recolectadas los bombillos deberá abrir la puerta avanzar hacia otro punto de la ciudad con oscuridad.
 - Al superar los tres trabajos volverá la paz y la tranquilidad a la ciudad.
- El forastero comienza una extraordinaria aventura en esta ciudad loca con muchos retos por delante.

- **Modos:**
 - Campaña
- **Elementos del juego:**
 - Enemigos:
 - Locos:
 - Gelatinas
 - Tortuga con puas
 - Plantas carnívoras
 - Hongos
 - Patos
 - Vegetales
 - Piedras
 - Puas
 - Stremons:
 - Troncos
 - Animales
 - Fantasmas
 - Calaveras
 - Sierras
 - Items de puntos:
 - Bombillos
 - Escenario:
 - Plataformas
 - Trampolines
 - Ventiladores
 - Bloques
 - Fondos
 - **Niveles**
 - Nivel 1: Ciudad
 - Nivel 2: Fabrica
 - Nivel 3: Parque

- Controles
 - Movimiento:
 - Flecha arriba.
 - Flecha izquierda.
 - Flecha Derecha.
 - Flecha arriba.
 - Salto:
 - Tecla espacio

Diseño:

Definición del diseño del videojuego:

- **Narrativa con sentido social:** El juego tiene como objetivo traer problemas sociales, con el fin de crear conciencia sobre la manera en que actuamos afecta directamente a nuestro entorno.
- **objetivo principal:** En el juego, el forastero debe cumplir con 3 trabajos impuestos por la Parca para recuperar su vida, el jugador deberá explorar la ciudad, interactuar con los personajes y enfrentarse a diversas situaciones, a medida que avanza en la historia.
- El diseño del videojuego se caracteriza por una ambiente oscuro y caótico, con un diseño que refleja la decadencia de la ciudad y sus habitantes.

Técnicas de gamificación:

- **Misiones Secundarias, experiencia y nivelación:** El personaje puede ganar experiencia al completar misiones.
- **Bonificación:** El personaje podrá recolectar múltiples objetos para desbloquear nuevos niveles.
- **Misiones Secundarias:** Acabar con monstruos que ataquen a los habitantes.

Flujo del videojuego:

- Presentación de ciudad.
- Presentación de los problemas de los habitantes.
- Presentación de personaje principal.
- Muerte del personaje y encuentro con la muerte.
- Progresión de la historia: A medida que el jugador avanza en la historia, se enfrenta a una variedad de desafíos, misiones y batallas contra enemigos.
- Presentación de trabajos a medida que adquiere las habilidades necesarias para desbloquear el siguiente nivel.
- Conclusión de la historia, trato con la parca.

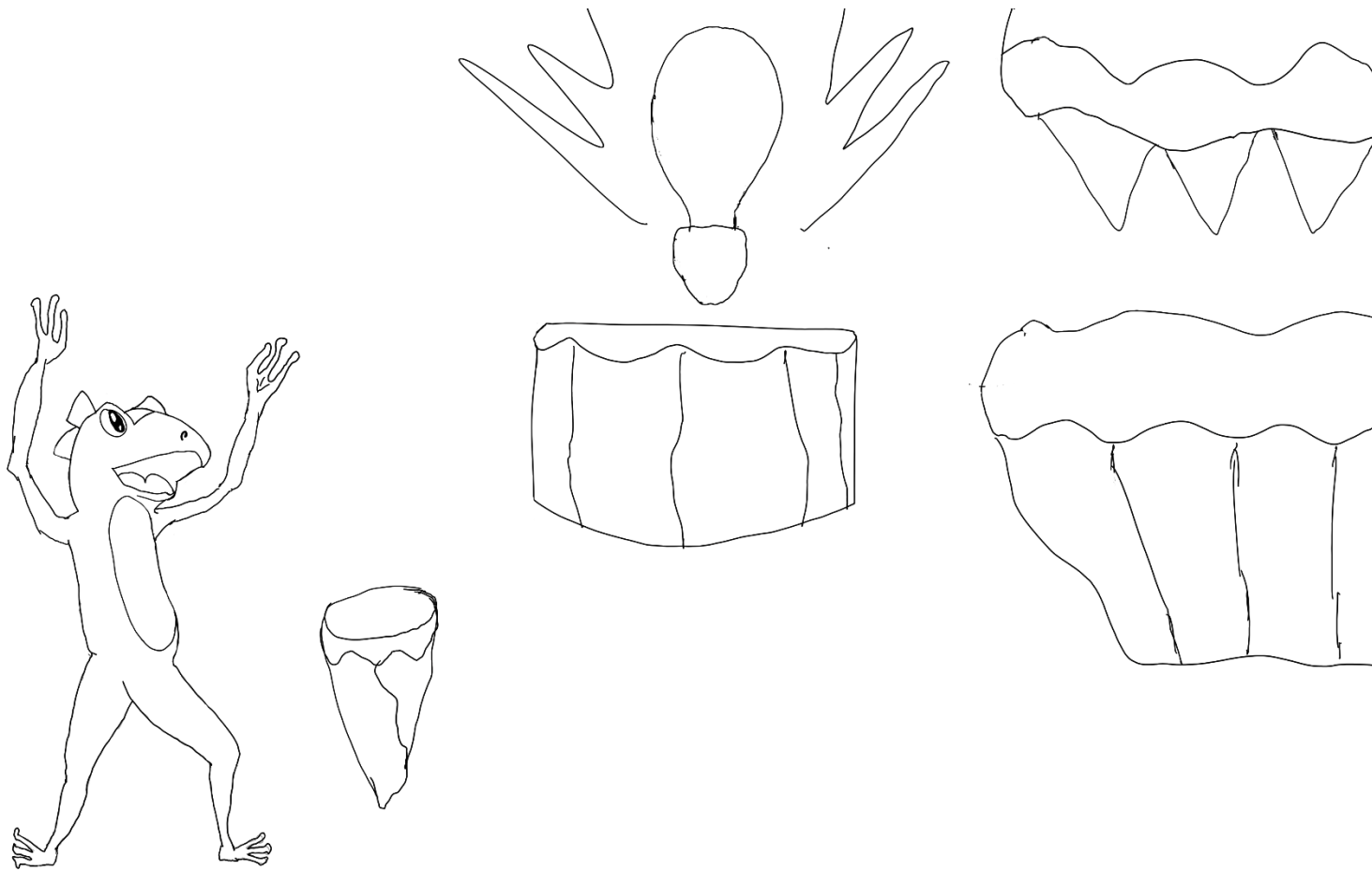
Interfaces de usuario

STORY BOARD

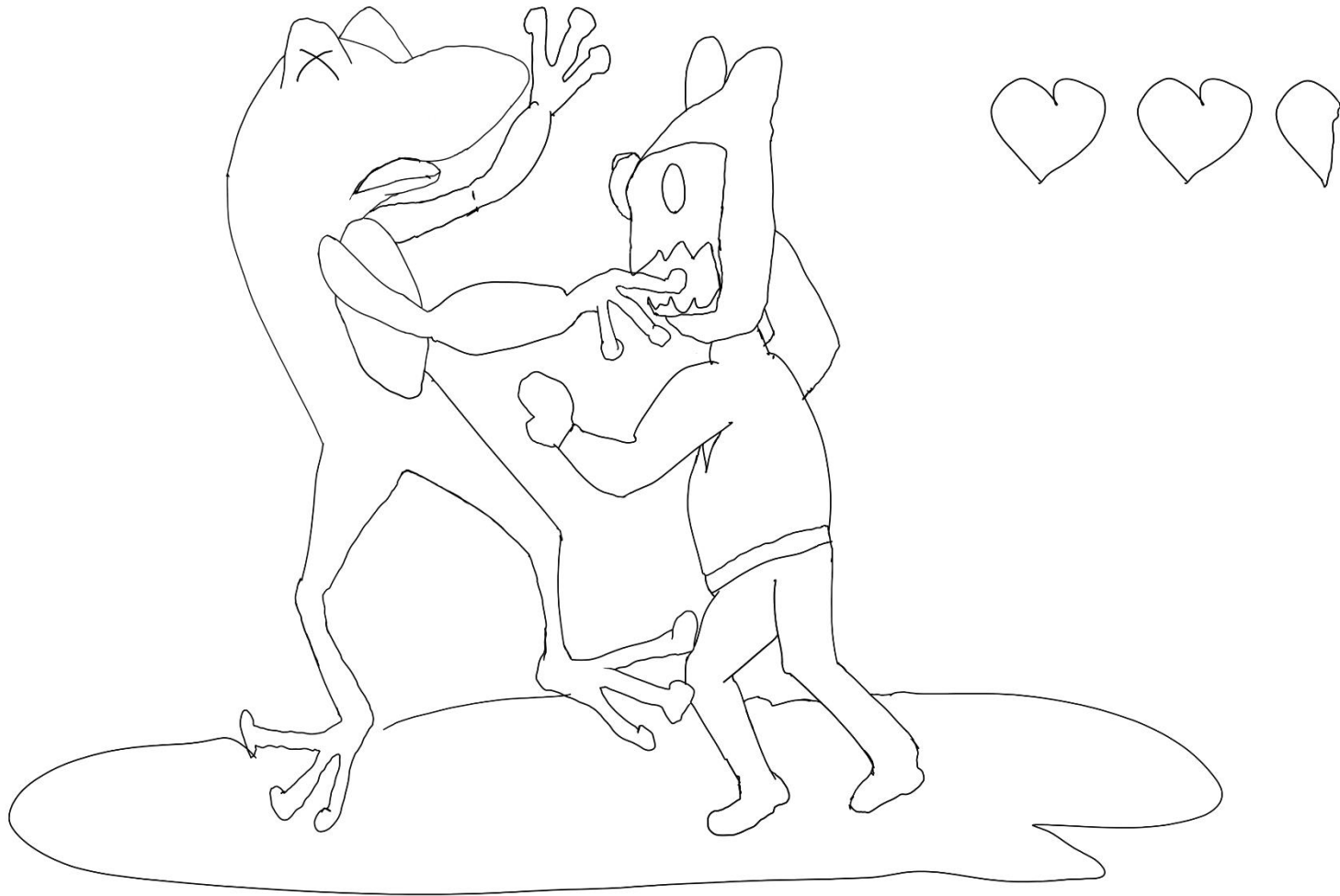
- El jugador tendrá que usar una linterna para avanzar en los niveles y para descubrir las bestias que hay en **cada escena**.



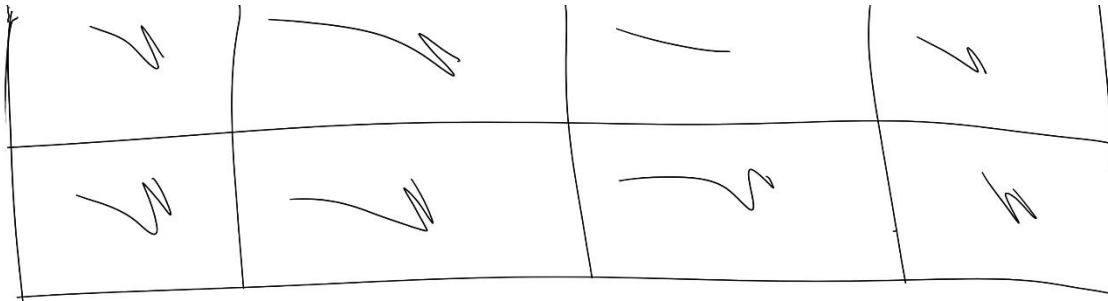
- El jugador tendrá 3 niveles para jugar, en el que tendrá que recolectar bombillos para obtener luz en su linterna y para abrir la puerta que esta al final de cada nivel.



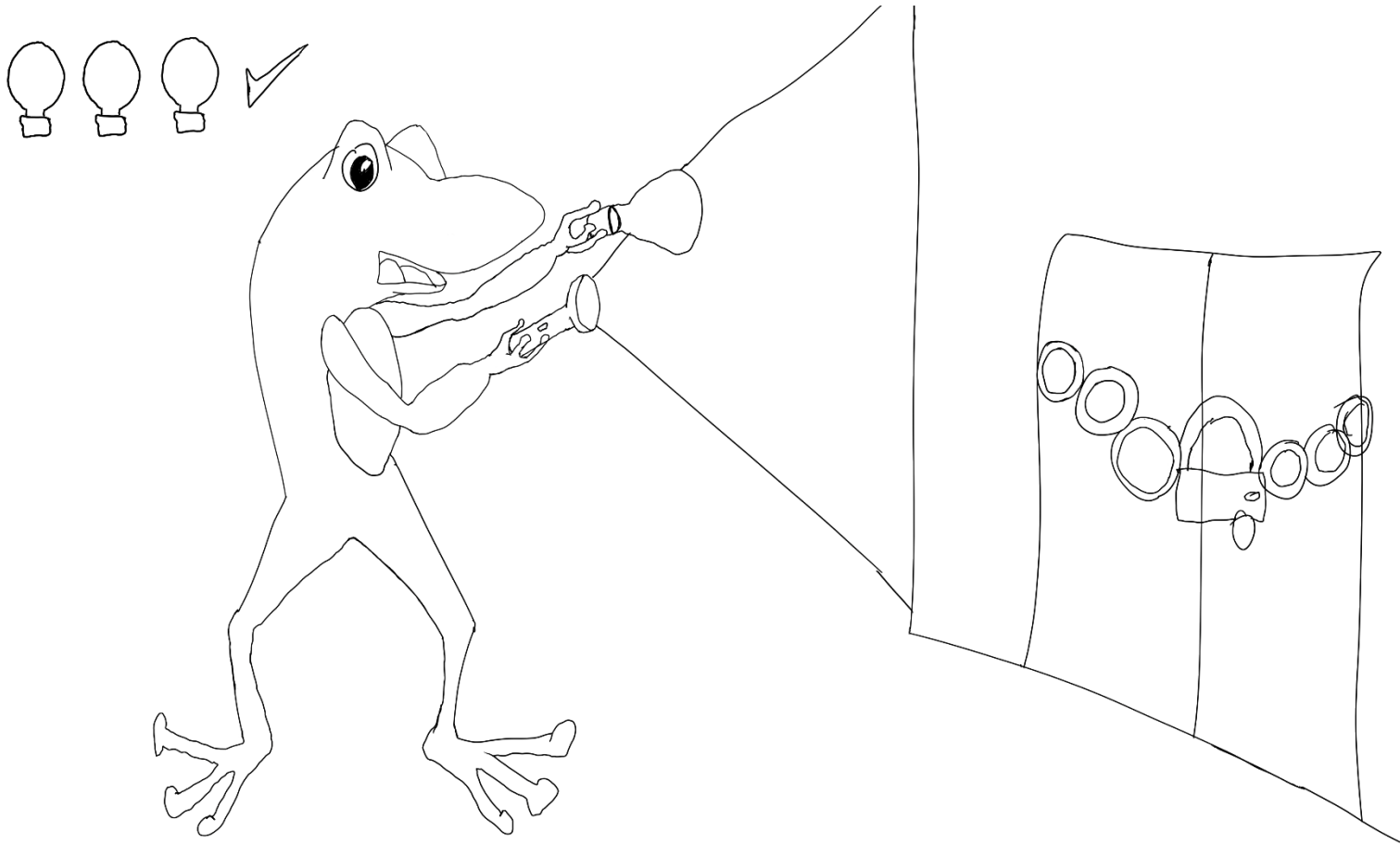
- El jugador tendrá gran variedad de enemigos que pueden afectar las vidas del personaje, el número de vidas será de 3 y al morir tendrá que iniciar de nuevo el nivel, si no obtuvo un checkpoint.



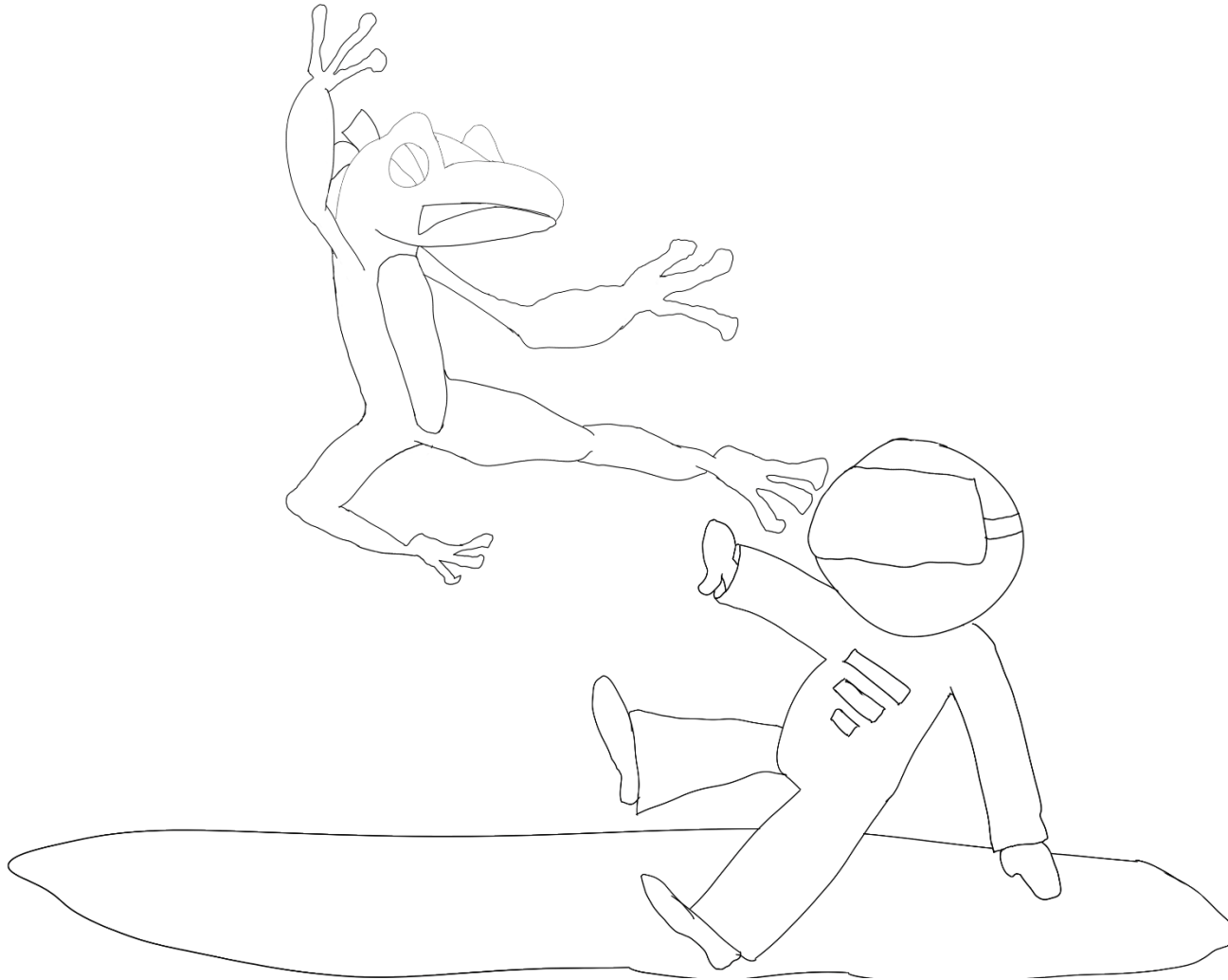
- El personaje tendrá la habilidad de iluminar las escenas debido a que la niebla y la maldad tienen envuelta la ciudad en oscuridad.



- Cuando el jugador obtenga el número total de bombillos la puerta se desbloqueara para superar el nivel y avanzar en la historia.



- El personaje podrá destruir los enemigos con sus habilidades de salto, de esta manera obtendrá puntos de bonificación.



Enlace GITHUB RETO2

<https://github.com/edwinapp89/FinalReto2.git>

Bibliografía

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