

Documento de diseño de videojuegos



Documento de diseño de videojuego

GABRIEL DE JESÚS CAICEDO SOLANO

CC 72289942

Nombre del videojuego: Echo-Tech Odissey

Género: Aventuras - Plataformas

Jugadores: Un jugador

Link de descarga desde GitHub:

https://github.com/elgabo3/GabrielCaicedo_Entrega2_ETO.git

Especificaciones técnicas del videojuego

Tipo de gráficos: 2D – 2.5D

Vista: Perfil

Plataforma: PC (Configuración 1280 x 720 pixeles)

Lenguaje de programación: Unity – C#

Concepto

Descripción general del videojuego:

Es un videojuego de plataformas que cuenta con 3 escenarios (niveles) en su versión demo, donde un personaje debe recolectar ítems para poder avanzar al siguiente escenario, evitando enemigos (animales) que le reducen la vida, espacios vacíos (caídas) y un ítem de le hace reiniciar el nivel (río de lava o agua contaminada).

Esquema de juego:

- Opciones de juego:

El demo cuenta con 3 escenarios, con un solo nivel de dificultad.

- **Resumen de la historia:**

En un mundo devastado por la contaminación y el calentamiento global, no hay sistemas que permitan a las pocas comunidades que existen tener energía eléctrica ni agua pura para consumir. Un personaje será el encargado de intentar llevar la solución a estas comunidades, recolectando piezas de antiguos dispositivos que aún quedan en la Tierra, para reconstruirlos y ponerlos en funcionamiento y, así, hacer que la humanidad resurja, esta vez, con tecnologías eco-amigables.

Pero no todo es tan sencillo, pues nuestro personaje tendrá que enfrentar grandes dificultades para lograr su objetivo. No solo deberá tener la destreza para saltar obstáculos e ir entre plataformas en ambientes hostiles llenos de lava, desérticos o con ríos contaminados, sino también evitar a los animales que antes eran inofensivos y ahora, a causa de mutaciones por la contaminación, le acechan para destruirlo.

- **Modos:**

Cuenta inicialmente con el modo historia solamente.

- **Elementos del juego:**

Personaje principal.

Items para recolectar (piezas de dispositivos).

Enemigos (aves y gallinas).

Plataformas de diversos tipos (fijas, de desplazamiento autónomo, de desplazamiento con activadores, plataformas que caen al contacto, etc.).

- **Niveles:**

El demo cuenta con 3 niveles: lava, bosque árido oscuro y desierto.

- **Controles:**

Se juega utilizando las teclas de dirección del teclado. Con flechas derecha e izquierda se mueve el personaje principal, y se salta con flecha arriba. En algunos espacios es posible realizar doble salto (plataformas de desplazamiento con activador).

Diseño:

Definición del diseño del videojuego:

El videojuego se diseñó teniendo en cuenta las especificaciones solicitadas por el reto #2, y con la recomendación de tener una temática relativa a la transición energética y a la tecnología ecoamigable.

Se diseñaron algunos sprites y otros fueron tomados de un paquete de la tienda de assets de Unity. Respecto a los scripts utilizados, algunos fueron entregados por el docente, otros modificados a partir de los primeros y otros codificados con ayuda de Chat GPT.

Algunas imágenes y sprites fueron creados utilizando la Inteligencia Artificial del chat de Bing.

Técnicas de gamificación:

El juego cuenta con puntajes para la vida de máximo 100 y que reinicia el nivel al llegar a cero, luego de que sea reducida por los enemigos. También reinicia el nivel si cae en el río de lava o de agua contaminada.

Hay un contador de objetos recogidos para cada escenario y se deben recoger obligatoriamente todos para avanzar al siguiente nivel.

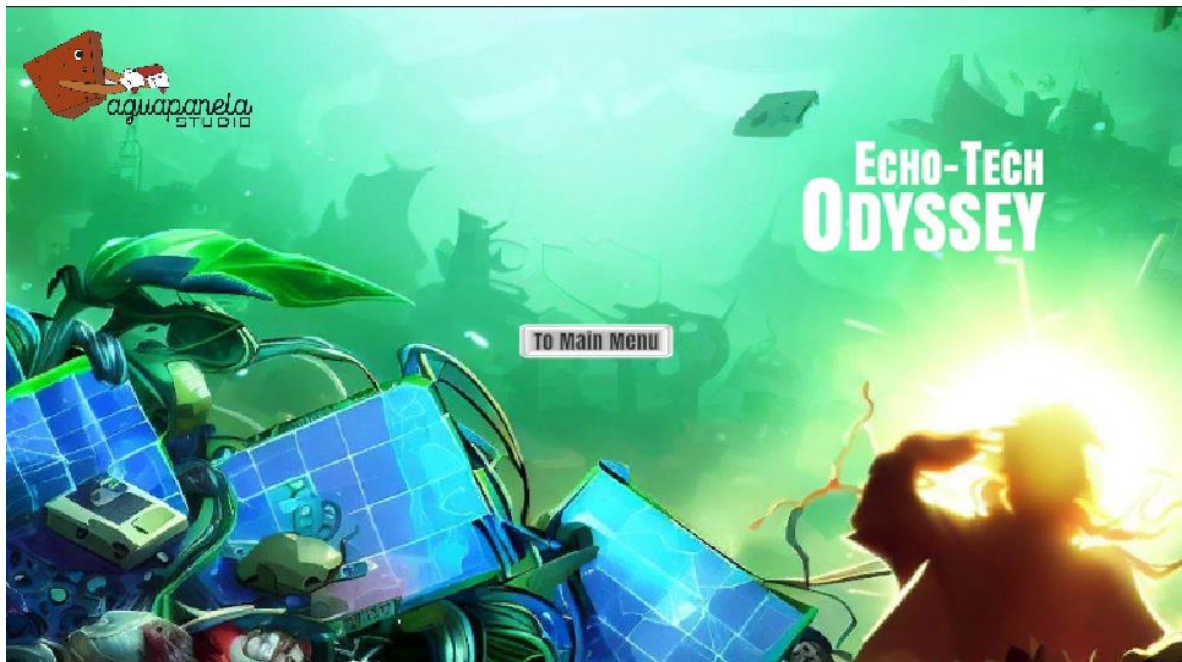
Se tiene un contador regresivo de tiempo que al llegar a cero reinicia el nivel y éste se debe empezar de nuevo.

Los enemigos reducen 5 puntos de vida con cada contacto con el personaje principal.

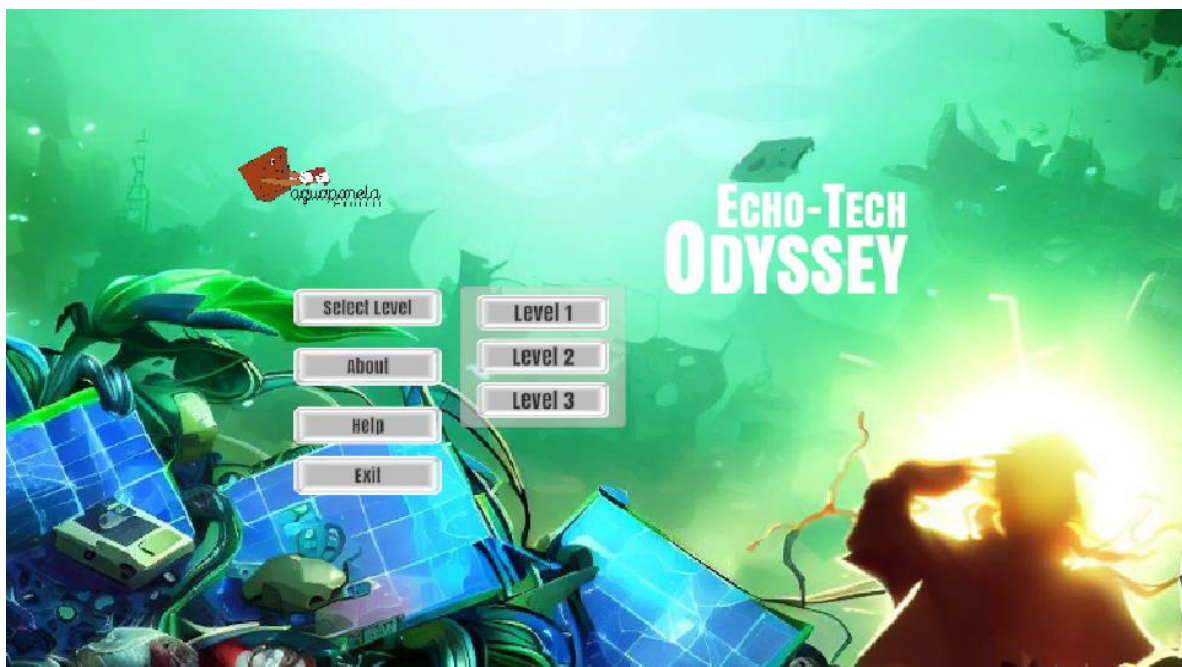
Interfaces de usuario

Storyboard

Pantalla de inicio cuando carga el juego



Pantalla de menú principal



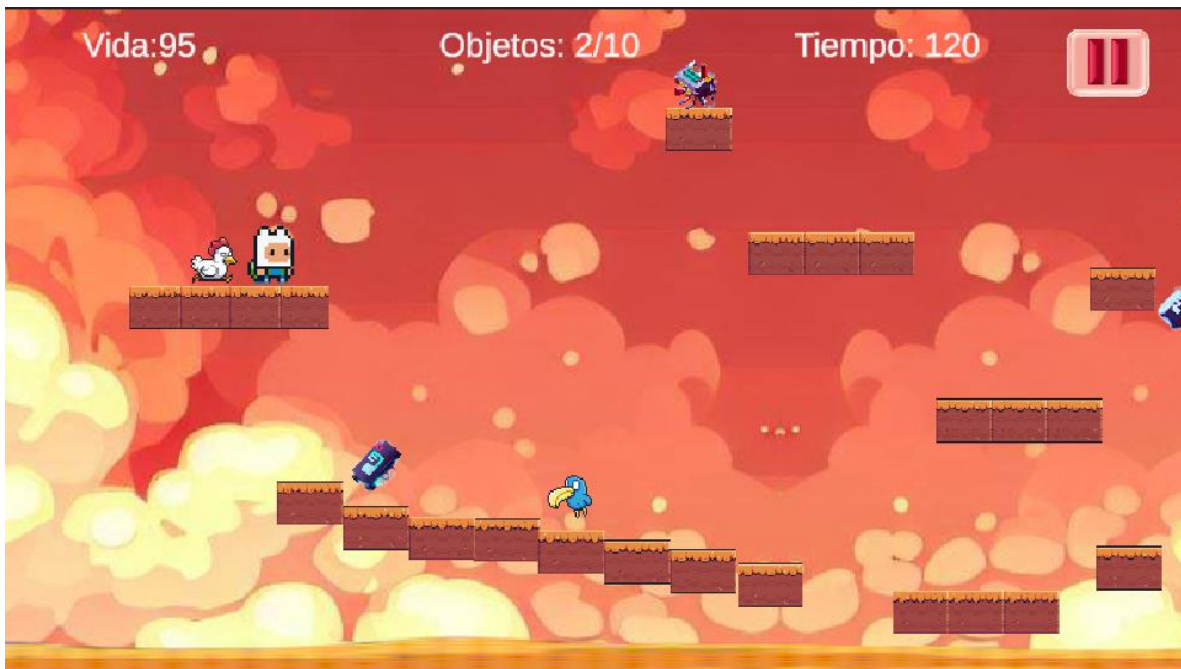
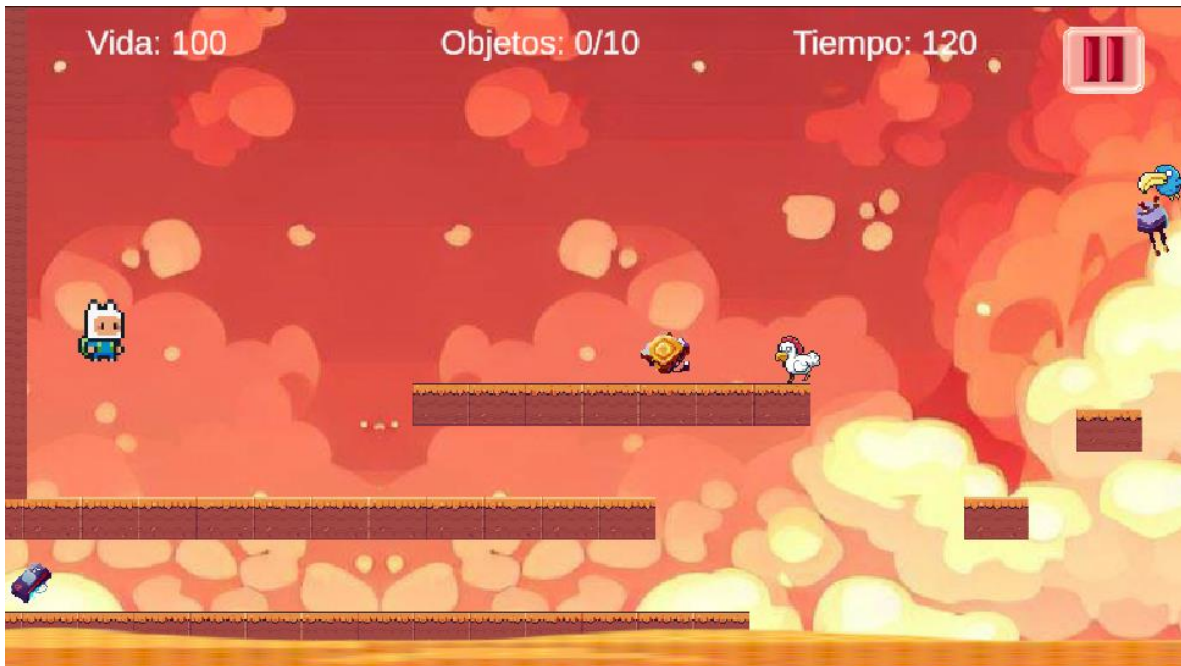
Pantalla de ayuda, donde se muestra temática del juego y controles de juego



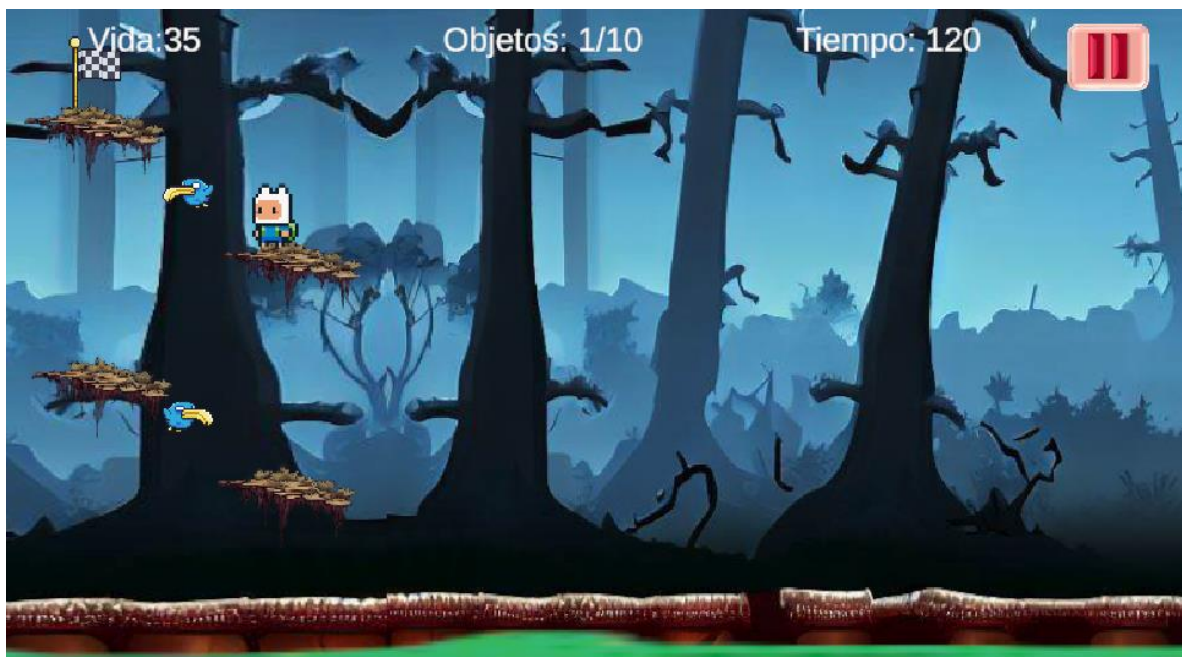
Pantalla de About, donde se muestra información sobre el desarrollador del juego



Nivel 1:



Nivel 2:



Nivel 3:



Pantalla del final del juego cuando se superan todos los niveles

