

**DOCUMENTO DE DISEÑO DE VIDEO JUEGO**  
**LAS FLIPANTES AVENTURAS DEL INDIO MOTI**  
**CUCUTA ESTRATEGIA 2050**  
**VERSION 1.0**

**NOMBRE DEL GRUPO**  
**SILLICON VALLEY**

**AUTORES**  
**INTEGRANTES**

**RoL DISEÑADOR: BRAYAN JOSE LUNA PADILLA**

**RoL DISEÑADOR: CARLOS ANDERES ROJAS**

**RoL DISEÑADOR: JHONNATAN DAVID BOTELLO CARRILLO**

**RoL PROGRAMADOR: PEDRO YESID HERNANDEZ**

**RoL HISTORIADOR: GISELA IMBETH TAMARA**

**FECHA**  
**05 DE FEBRERO 2023**

## **RESUMEN**

¿Alguna vez has querido viajar en el tiempo y hacer todo de manera diferente? En el juego "Cúcuta Estrategia 2050" en la cual veremos como nuestro personaje en dos niveles con un episodio interactivo toma las decisiones correctas, El árbol en el cual se desarrolla tiene ramificaciones, por lo que es importante tomar las decisiones correctas. El fracaso verá la ciudad donde vive Motilón destruido en un terremoto que se aproxima. Recoger las perlas es una característica clave del éxito en este galardonado juego para ver su ciudad en la Estrategia 2050.

## **SECCION 1 RESUMEN DEL VIDEOJUEGO**

### **CONCEPTO DE ALTO NIVEL DEL VIDEO JUEGO**

En la provincia de Cúcuta en donde habitaban los **Motilones**, nuestro protagonista de la historia, con su taparrabo en corteza de árbol, llevando adornos de plumas en sus coronas y brazaletes, y sonajeros de semillas en brazos y tobillos, complementados va a cazar jabalí el cual se encuentra en un abismo (terremoto) al caer en este escenario aparece otro personaje de la historia doña **Juana Rangel de Cuellar** quien se presenta como guía a nuestro personaje principal para que regrese a la época actual pero debe pasar por unas desafíos y retos .

### **CARACTERISTICAS**

Una de las características del juego esta basado en simples plataformas donde los personajes caminan, corren y saltan con enemigos mientras recogen objetos para poder completar el juego. Su desplazamiento horizontal hacia la derecha o hacia la izquierda.

También podemos mencionar otra característica basado en la investigación de la temática y un enfoque basado en desafíos.

### **GENERO**

Género caracterizado por la investigación y la interacción con personajes y el avance manera lineal, que está centrado en la trama del juego.

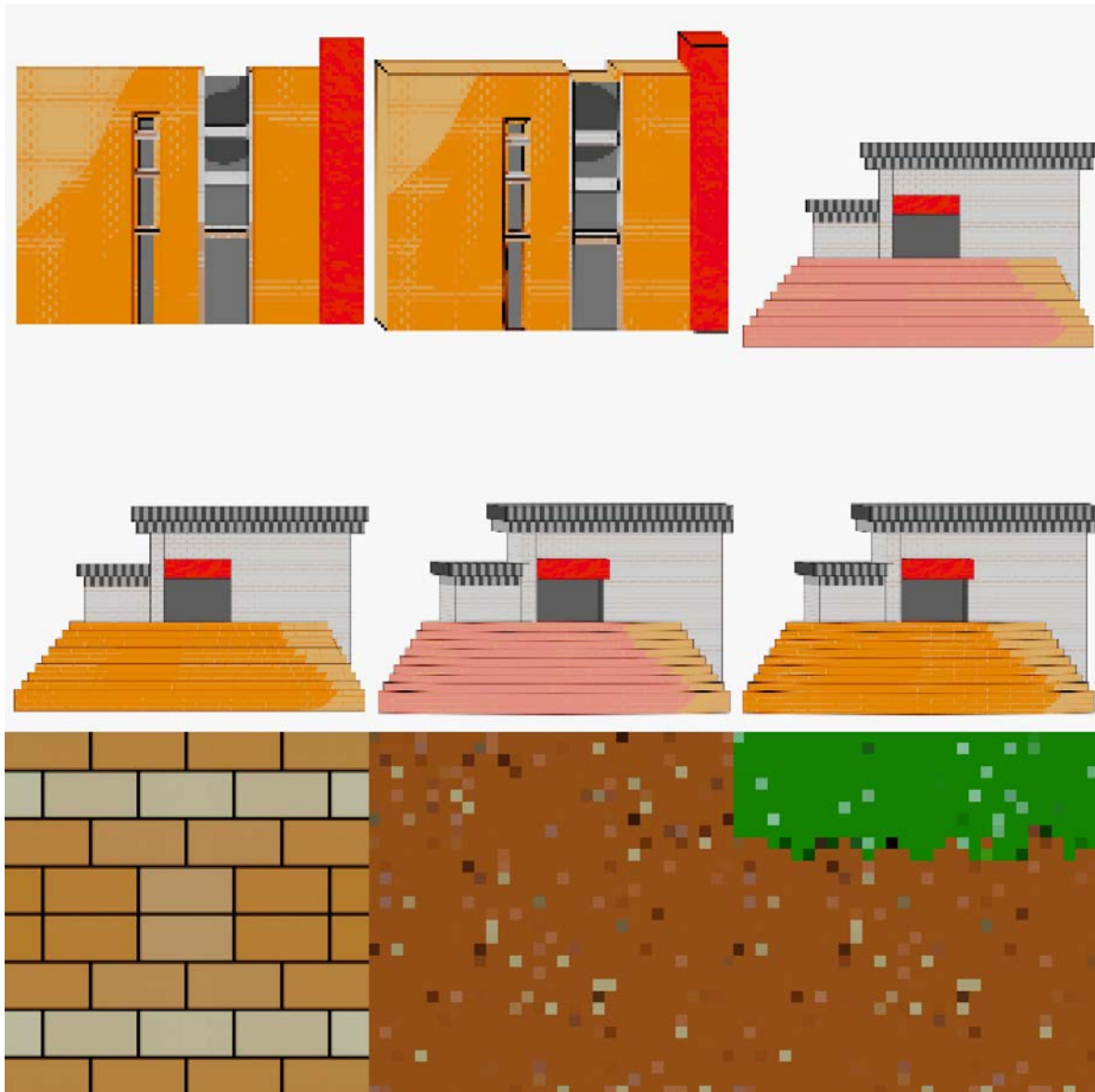
## PUBLICO OBJETIVO

Apto para mayores de 7+

El contenido de los juegos con escenas o sonidos que puedan asustar a los mas pequeños debe entrar esta categoría. Las formas de violencia muy leves (violencia implícita, no detallada o no realista) son aceptables para un juego con clasificación. PEGI 7.



## ESTILO VISUAL



## **ALCANCE DEL PROYECTO**

**Numero de niveles: 1**

**Pantallas: 3**

**Personajes: 3**

**Objetos: 2**

## **SECCION 2- GAMEPLAY Y MECANICAS DEL VIDEO JUEGO**

### **GAMEPLAY**

**OBJETIVOS** El objetivo de este videojuego es:

**Hacer que nuestro personaje principal haga el recorrido a nuestra ciudad actual.**

### **MECANICAS del JUEGO**

#### **Escenario 1 – Nivel 1**

Nuestro héroe en su camino debe seguir adelante, en el camino caerá frutas, encontrará piedras que él debe seguir avanzando sin que les toque alguna en su cuerpo; para encontrar un perla que está oculta él debe caer en un abismo. Al entrar dentro, el suelo se desploma y cae sobre las raíces de árboles que le atacan para poder encontrar la perla.

El héroe de nuestra historia debe evitar ser tocada por piedras, frutas y raíces, si esto sucede empezara nuevamente el juego.

## **MECANICA DE LOS JUGADORES**

INDIO MOTILON: Aventurero y cazador



## **MECANICA DE LA MAQUINA**

JUANA RANGEL DE CUELLAR: Guía



## ENEMIGOS

Fantasma: Anime



## OBJETOS

### CHOZA



### MANZANA



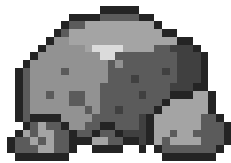




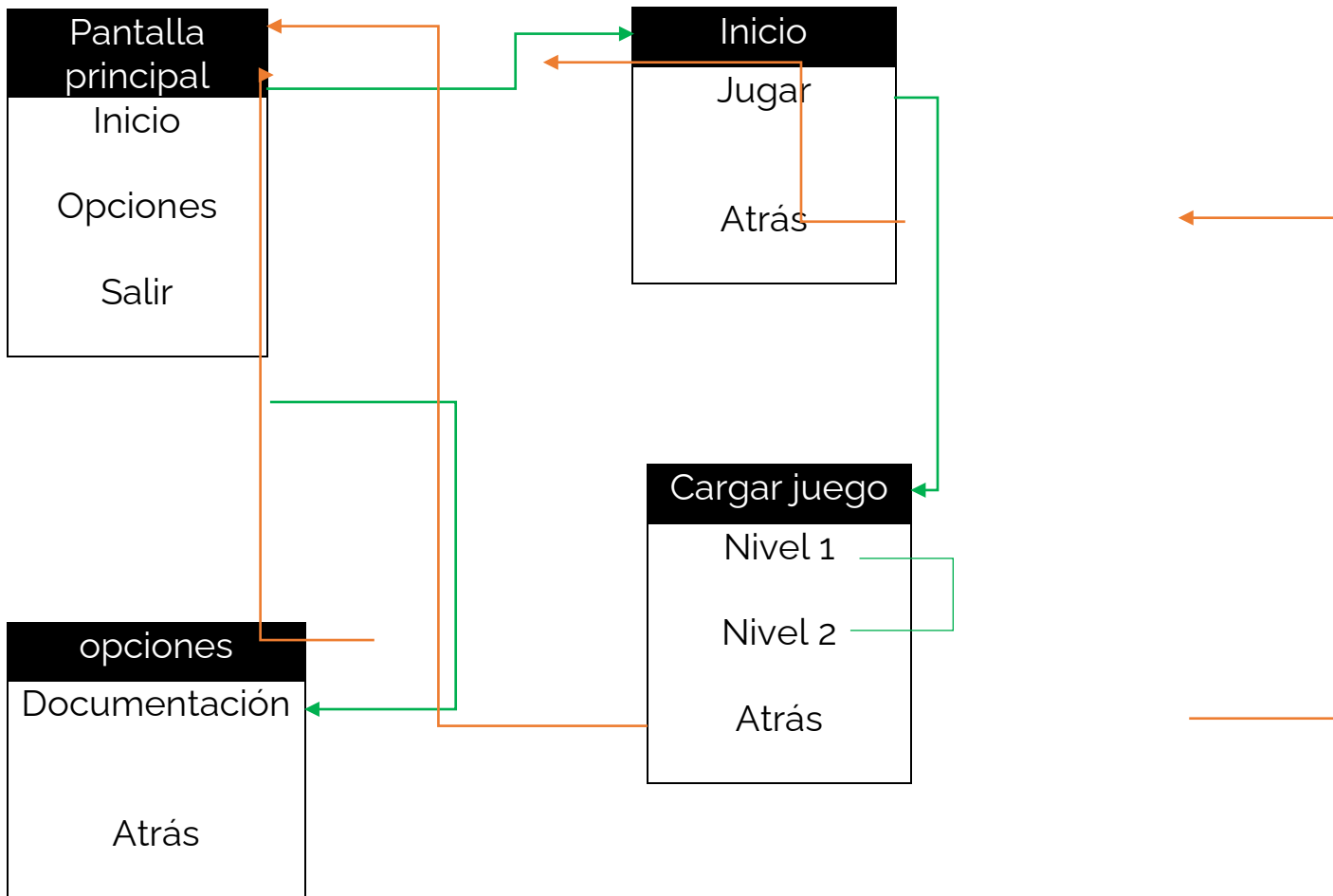
**ARBUSTO**



**PIEDRA**



## FLUJO DE PANTALLA



## DESCRIPCION DE LAS PANTALLAS

La **PANTALLA PRINCIPAL** tiene 4 menús, en cual al dar clic en el botón **INICIO**, le abre paso a la **PANTALLA INICIO**, es acá donde abre al jugador en el botón **JUGAR**.

La **PANTALLA DE OPCIONES** para escoger los efectos de sonoros y música.

La **PANTALLA CARGAR JUEGO** corresponde a los niveles del juego.

En todas las PANTALLAS tenemos el botón **ATRÁS**, el cual todas retornan a la pantalla principal; también en la PANTALLA CARGAR JUEGO el botón **ATRÁS** puede retornar **INICIO**

## PERSONAJES

### **INDIO       MOTILON:       CONQUISTADOR;       PERSONAJE PROTAGONISTA**

Eran de estatura mediana. Su color era el mismo color característico de los Chibchas. Su espíritu al igual que las tierras en que moraban, era bravío y hostil. Fue quizás de las tribus que mayor oposición hiciera al osado conquistador. Amaba profundamente su tierra y deseaba ser libre a toda costa.

### **JUANA RANGEL DE CUELLAR: FUNDADORA DE CUCUTA; NUESTRA GUIA EN EL JUEGO**

Fue la fundadora de la ciudad colombiana de San José de Cúcuta.

Emprendedora y dinámica,

Tonchalá y Guasimal lo tenían todo, menos lo más importante, Parroquia. Por el contrario, al otro lado del río Pamplonita, estaba el Pueblo Indio de Cúcuta, con parroquia, buena iglesia y cura doctrinero.

Pero allí los blancos no podían acceder con facilidad pues los indios del Pueblo de Cúcuta no lo permitían.

Por lo anterior y porque la parte ocupada por los blancos en su hacienda no es desmedro, a su patrimonio, Juana Rangel de Cuéllar pensó en una donación legal y formal a los peticionarios de la parroquia.

## PROLOGO

## HISTORIA

### ESCENARIO 1 NIVEL 1

Nuestro héroe sale de su tribu con su taparrabo en corteza de árbol, llevando adornos de plumas en sus coronas y brazaletes, y sonajeros de semillas en brazos y tobillos a cazar un jabalí, pero el ha escuchado que por esos lados asustan ...

Al llegar al final hay un árbol en el cual cae a un abismo...

El **Indio Motilón** cae al abismo hay una raíz, en medio de raíces debe pasar por unos desafíos y obstáculos hasta encontrar la **PERLA DEL NORTE** el cual aparece otro personaje de la historia doña **JUANA RANGEL DE CUELLAR**, quien se presenta como guía al indio el cual ella le da un consejo que esta historia no ha concluido que para continuar

### ESCENARIO 2 NIVEL 2

## DOCUMENTO TECNICO

## PROLOGO

**MOTI se presenta:**

¡Hola! Soy Moti, vengo de la tribu del Catatumbo salgo hoy a cazar jabalíes.

Moti, sale de su tribu, de caza, camina hasta el árbol con su lanza.

Cuando en pensamientos:

Me acuerdo de que el CACIQUE de la tribu, me dijo que por estos caminos hay unos espíritus malignos.

Camina y camina y sale algo

Fantasma:

¿Hoy vengo por Ti?

Moti se asusta y un gesto implicando miedo

¡¡Tengo que correr!!

Empieza a correr -----

Sale una abeja

Abeja

¡Porque corres, porque tan aprisa!

Moti

Hay un espanto que me está  
persiguiendo y me asuste

Abeja

Al final del camino, hay una cueva  
en un árbol, pero; ten cuidado de  
no resbalar en él.

En el tronco podemos leer un cartel:

**CARTEL**

**PROPIEDAD DE JUANA  
RANGEL**

Al caer, aparece el rotulo de juego en pantalla ... música

Se aparece una señora con voz de poder y muy amable y dice

JUANA

**BIENVENIDO A LA CASA  
DEL DUENDE**

JUANA

¿USTED QUE HACE AQUÍ  
EN LAS CASAS DE LOS  
DUENDES?

MOTI

SALI DE MI TRIBU IBA A  
CAZAR Y ME CAI, ME  
PODRIA AUDAR A SALIR DE  
AQUI

JUANA

PARA SALIR DE AQUÍ DEBES  
TRAERME LA PERLA QUE ESTA  
EN EL NORTE

Moti pasa por muchas raíces y muchos objetos, hasta que por fin la encuentra para entregarle. Llega donde y le dice

MOTI

ENCONTRE LA PERLA, AHORA  
SI PODRE SALIR AQUI

JUANA

SI, PERO SON MUCHAS, UNA  
SOLA NO ES SUFICIENTE, ESTO ES  
SOLO EL COMIENZO. ESTA  
HISTORIA CONTINUARA.

ESTA HISTORIA CONTINUARA, NOS  
VEREMOS EN EL 2050 EN LA PERLA  
DEL NORTE CON LA ESTRATEGIA  
2050, SIENDO UNA SMARTCITY



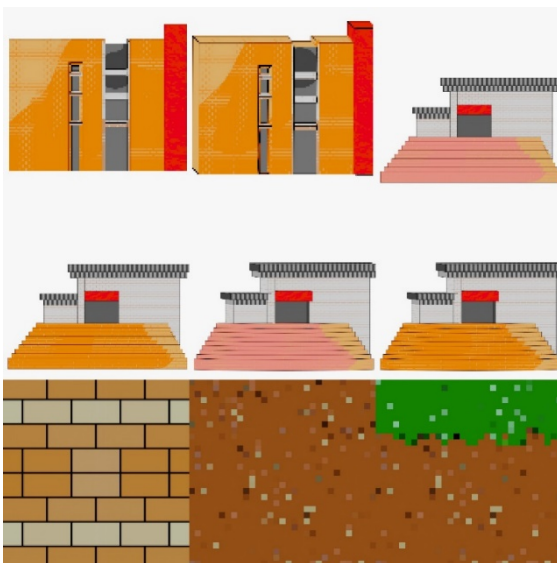
## ARGUMENTO

El argumento consta de unas misiones en el cual nuestro héroe debe resolverlas en el cual seguirá la guía de nuestro segundo personaje

Nuestro héroe debe encontrar la perla para devolverse a su tiempo

## SECCION 5 – INTERFACES

### INTERFACES GRAFICAS DEL USUARIO



# INTRUCCIONES PARA JUGAR



PARA INICIAR A JUGAR



TECLA FLECHA DERECHA PARA AVANZAR

PARA SALTAR

TECLA FLECHA ARRIBA O LA LETRA W

## DISPOSITIVOS DE ENTRADA

### TECLADO

### FUNCIONES



## AUDIO

NOMBRE	DURACION	DESCRIPCION MELODICA	TIPO
Karibu Watu Wangu	1 min 50 sg	Versión Libre 1.7 MB	ogg

## SONIDOS

NOMBRE	DURACION	DESCRIPCION MELODICA	TIPO

## SECCION 6 – ASPECTOS TÉCNICOS

### DISPOSITIVO OBJETIVO

El juego se despliega bajo el Sistema Operativo Windows.

### HARDWARE Y SOFTWARE DE DESARROLLO

#### HARDWARE

ACER NITRO 5 PROCESADOR CORER I5 DE OCTAVA  
GENERACION

TECLADO AUXILIAR

HP LAPTON

TABLETA DIGITALIZADORA GAOMON S620

ASUS INTEL CELERON INSIDE

#### SOFTWARE

UNITY 21.3.18

Adobe Photoshop CS6

MICROSOFT OFFICE

Fuente Version Libre

SF Cartoonist Hand

Estilos: 8

Diseñador: ShyFonts

Esta es otra alternativa potencial a Comic Sans; **está diseñada para texto de estilo de cómic y dibujos animados**, pero iría bien en publicaciones destinadas a niños.

### **...or create a new repository on the command line**

```
echo "# globalgamejamcucuta--SILLICONVALLEY" >> README.md
git init
git add README.md
git commit -m "first commit"
git branch -M main
git remote add origin https://github.com/giselaimbeth/globalgamejamcucuta--SILLICONVALLEY.git
git push -u origin main
```

### **...or push an existing repository from the command line**

```
git remote add origin https://github.com/giselaimbeth/globalgamejamcucuta--SILLICONVALLEY.git
git branch -M main
git push -u origin main
```

## **SECCION 8 – AGRADECIMIENTOS**

### **CREDITOS**

QUEREMOS AGRADECERLE, DE PARTE DEL EQUIPO **SILLICON VALLEY**, A DIOS, AL SEÑOR ALCALDE JAIRO TOMAS YAÑEZ, ALCALDIA DE CUCUTA ESTRATEGIA 2050, SECRETARIA DE LAS TIC SUBSECRETARIA DRA MONICA MARIA FONSECA VIZCOYA, Y SU EQUIPO ORGANIZADOR, IMRD, SECRETARIA BANCO DEL PROGRESO, SMART CITY CUCUTA y empresas patrocinadoras como: TNS, OFICANON, MSM, CUCUTA SORPRENDE, GLOBAL GAME JAM 2023 CUCUTA, TRICO TELECOMUNICACIONES, TOWN CENTER ES GRATO SALUDARLOS Y DARLES LAS GRACIAS TRAER ESTE EVENTO A ESTA CIUDAD QUE ES DE UNA IMPORTANCIA PARA LAS PERSONAS QUE EN DIA A DIA ESTAMOS DEDICADOS A ESTA LABOR DE CREACION Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS, FUERON 48 HORAS QUE APROVECHAMOS DE SACAR NUESTRO TALENTO ADELANTE, Y ASI LLEVAR A QUE CUCUTA ESTE ENTRE LAS PRIMERAS CIUDADES TECNOLOGICAS DE NUESTRO PAIS Y SER RECONOCIDA A NIVEL MUNDIAL COMO UNA SMARTCITY.