

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:

Camilo Andres Sierra Ochoa

Jorge Enrique Osma

Eduardo Antonio Moncada Piedrahita

Franklin Roberto galán echeverria

Linea tecnica Desarrollo Videojuegos

Fecha: 31 de Julio del 2023

Ciudad: Bogotá D. C.

Versión: 1

Documento de diseño de videojuego

Nombre del videojuego: Across the elements

Género: Plataforma de Aventura, misterio y destreza

Jugadores: Un jugador

Especificaciones técnicas del videojuego

Tipo de gráficos: Estilo de arte 2D con elementos animados

Vista: Vista lateral (side-scrolling)

Plataforma: PC

Lenguaje de programación: Unity (C#)

Concepto

Descripción general del videojuego:

Across the Elements es un juego de plataformas y aventuras que sigue la historia de un joven héroe que debe atravesar cuatro niveles temáticos representados por los cuatro elementos: tierra, agua, fuego y aire. El objetivo final es llegar a la cima de una misteriosa torre que ha aparecido en el reino y enfrentar al malvado hechicero que amenaza con destruir el mundo.

Esquema de juego:

- **Opciones de juego:** Nuevo juego, cargar partida, ajustes, créditos.
- **Resumen de la historia:**
 - Komuro: ¿Dónde estoy?
 - Enemigo: Oh. Así que has despertado pequeña criatura.
 - Komuro: ¿Quién habla? ¿Quién eres?
 - Enemigo: Veo que no me recuerdas, bueno supongo que es normal después de nuestro último encuentro.
 - Komuro: ¿Último encuentro?
 - Enemigo: Así es, hemos repetido este ciclo tantas veces que ya he perdido la cuenta.
 - Komuro: A que te refieres con tantas veces este ciclo...
 - Enemigo: Te contare nuestra historia de una manera resumida para no perder tanto tiempo.

- Komuro: Te escucho
- Enemigo: Solíamos ser el todo y la nada, unas fuerzas con unas capacidades inimaginables, todo envuelto en una hermosa melodía, pero por alguna razón empezaste a desear construir un nuevo mundo, un mundo para criaturas tan insignificantes que aun sigo sin comprender por qué tan empeñado en continuar...
- Komuro: Elementos primordiales, ¿verdad?
- Enemigo: Veo que no estas perdido del todo, Así es, a través de los elementos primordiales AGUA, AIRE, TIERRA, FUEGO y la torre de la vida quisiste crear un nuevo mundo, un mundo que seguiré destruyendo las veces que sean necesarias para que vuelvas a entrar en razón.
- Komuro: Bueno supongo que en esta ocasión tal vez las cosas sean diferentes.
- Enemigo: No lo será ya que tenemos el mismo poder.
- Komuro: No lo sabré hasta que lo intente...
-
- **Modos:** Modo historia y modo contrarreloj para los niveles completados.
- **Elementos del juego:** Plataformas móviles, enemigos, power-ups elementales, artefactos elementales, rompecabezas.
- **Niveles:** Cuatro niveles temáticos basados en los elementos: Tierra, Agua, Fuego y Aire. Cada nivel tiene su conjunto único de desafíos y enemigos.
- **Controles:** Controles sencillos y receptivos utilizando teclado o controlador.
- **Diseño**

Definición del diseño del videojuego: Across the Elements se inspira en la cultura colombiana para ofrecer una experiencia única. Los diseños de niveles están cuidadosamente elaborados para ofrecer una progresión gradual en dificultad, y los elementos culturales se incorporan en la estética del juego y la narrative.

Técnicas de gamificación: Se utilizan recompensas y logros para mantener a los jugadores motivados, como desbloquear ilustraciones de arte conceptual, información sobre la cultura colombiana y nuevos trajes para el personaje principal.

Flujo del videojuego: El juego comienza con una secuencia de apertura emocionante que presenta al héroe y al antagonista. Cada nivel tiene su propio conjunto de desafíos únicos y jefes finales que el jugador debe

superar. A medida que el jugador avanza, descubre más sobre la historia y la cultura del mundo del juego.

Interfaces de usuario

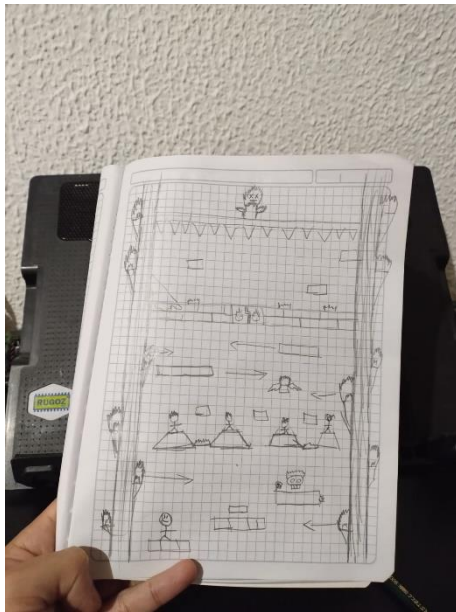
Storyboard

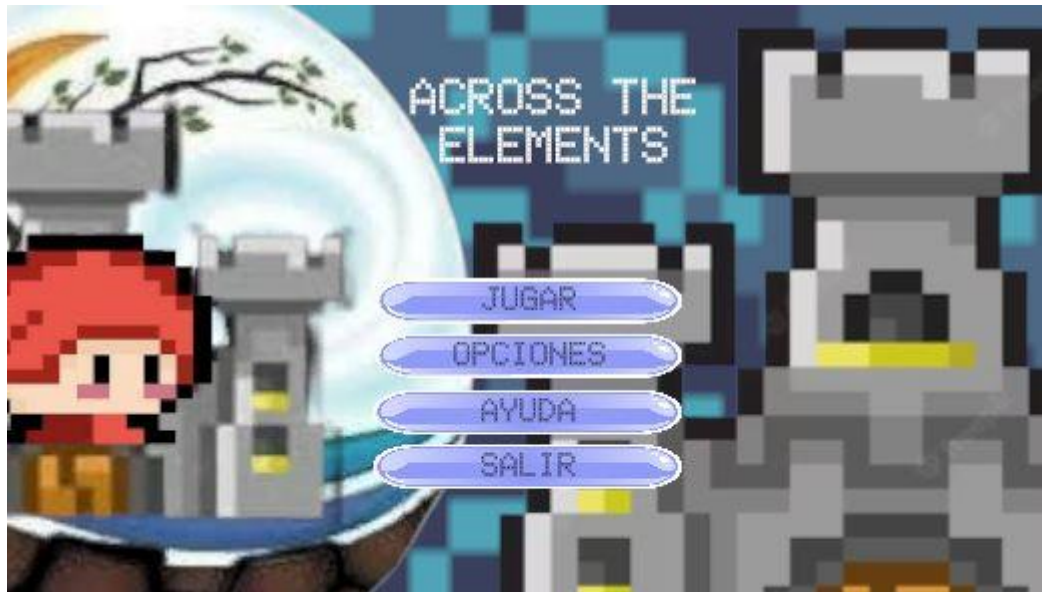
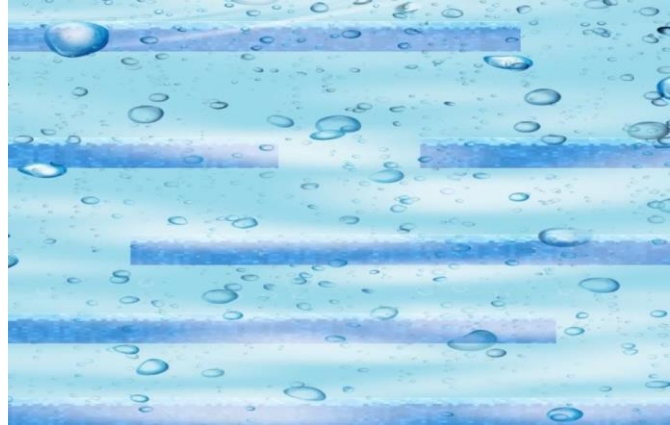
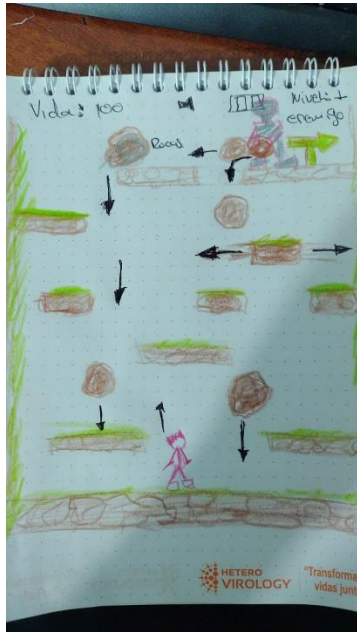
Pantalla de inicio: El jugador puede seleccionar "Nuevo juego" o "Cargar partida".

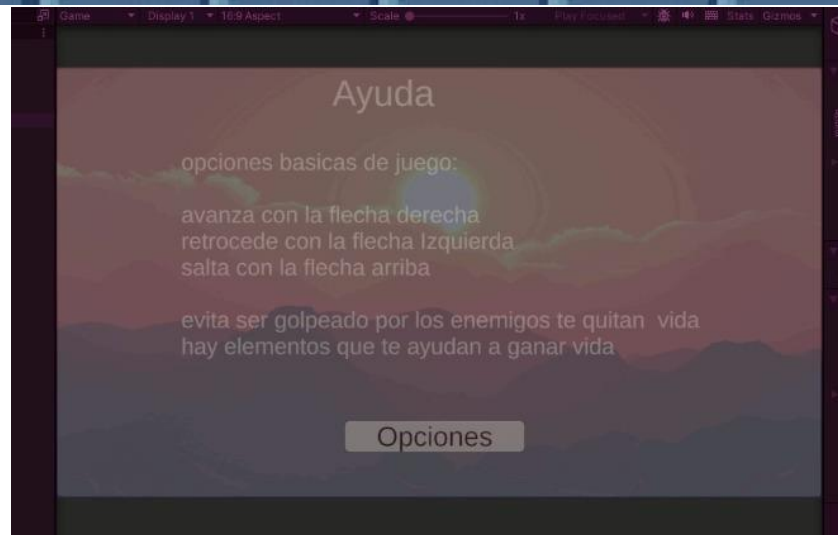
Selección de nivel: Después de iniciar un nuevo juego, se presentan los cuatro niveles basados en los elementos. El jugador debe comenzar por el nivel de la tierra.

Gameplay: La pantalla muestra al personaje principal en un entorno de plataformas, con indicadores de vida, elementos recolectados y un mapa pequeño para orientarse.

Menú de pausa: Durante el juego, el jugador puede pausar y acceder a opciones, guardar partida o salir al menú principal.







Bibliografía

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