

# Documento de diseño de videojuego

Fecha: Agosto 2023

Presentado por: Luisa Fernanda Rojas Paipa

Repositorio GitHub: [github.com/lupirojas22/2erRetoUnity.git](https://github.com/lupirojas22/2erRetoUnity.git)



Nombre del videojuego: Blueleaf: Adventures Within the Forest

Género: Plataformas y Aventuras

Jugadores: Un jugador

## Especificaciones Técnicas del Videojuego:

- Tipo de Gráficos: Gráficos en 2D
- Vista: Vista lateral.
- Personaje: En tercera persona
- Plataforma: PC
- Lenguaje de Programación: C# (Utilizando el motor de juego Unity).

## Concepto

- Descripción General del Videojuego:

"Blueleaf: Adventures Within the Forest" sumerge a los jugadores en una mágica experiencia de exploración en un bosque nocturno. Los jugadores asumen el rol de un mago que se encuentra perdido y debe atravesar tres niveles para regresar a casa. A lo largo del camino, enfrentará desafíos, recolectarán monedas y manzanas y descubrirán secretos ocultos en el bosque.

- Esquema de juego:

- Opciones de juego
- Reiniciar Nivel : para empezar en el mismo nivel
- Opciones de Sonido: volumen del sonido y activar o desactivarlo
- Opciones escoger el Nivel : escoger a cual de los 3 niveles ingresan
- Opciones de pausar el juego.

- Resumen de la Historia:

En un mundo de magia y misterio, un mago se despierta perdido en un bosque nocturno. Debe emprender una travesía a través de tres niveles mágicos y desafiantes para encontrar su camino de regreso a casa.

- Modos: Modo de un Jugador.
- Elementos del Juego:

Plataformas y cajas que son destruibles.

Enemigos o trampas: elementos que ocasionan daño tenemos las piedras, los candelabros o hogueras y un animalito volador que se desplaza en determinados lugares

Objetos que dan puntos: manzanas, monedas y cofres

- Niveles:

Nivel 1: Bosque Inicial - Introducción al juego, mecánicas y entorno.

Nivel 2: Bosque Encantado - Desafíos más complejos y más trampas.

Nivel 3: Bosque de los Secretos - Nivel final con obstáculos desafiantes y mayor trampas.

- Controles:

Movimiento Lateral: Controla el movimiento del mago hacia la izquierda o la derecha utilizando las teclas de flecha izquierda y derecha en el teclado.

Salto: Haz que el mago salte para superar obstáculos y plataformas. Puedes usar la tecla "Enter", la tecla "W" o la flecha hacia arriba en el teclado.

Destrucción de Cajas: Para romper cajas y acceder a contenidos ocultos, realiza un salto normal y, mientras estás en el aire, utiliza la tecla "Abajo", la tecla "Arriba" o la tecla "S" en el teclado.

- Diseño:

Definición del Diseño del Videojuego:

El enfoque de "Blueleaf: Adventures Within the Forest" es brindar a los jugadores una experiencia inmersiva en un entorno mágico. La jugabilidad se basa en superar desafíos de plataformas, mientras se recolectan objetos. La dificultad aumenta gradualmente para mantener a los jugadores comprometidos.

#### Técnicas de Gamificación:

**Sistema de Puntos:** Los jugadores ganan puntos al recolectar manzanas, monedas y baúles.

**Exploración Incentivada:** Los baúles ocultos fomentan la exploración minuciosa de los niveles.

**Dificultad Progresiva:** Los niveles se vuelven más desafiantes a medida que avanza el juego, manteniendo el interés y la emoción.

**Narrativa Ambiental:** La historia se construye a través del diseño de niveles y pistas visuales en el mundo del juego.

#### Flujo del videojuego:

El flujo del videojuego está diseñado para brindar a los jugadores una experiencia intuitiva y emocionante, guiándolos a través de los diversos aspectos del juego y permitiéndoles explorar el mágico mundo del bosque nocturno.

#### 1. Menú de Inicio:

Al iniciar el juego, los jugadores son recibidos por el Menú de Inicio. Aquí, tienen varias opciones:

- **Configuración:** Los jugadores pueden acceder a la configuración para ajustar el volumen de la música, activar o desactivar efectos de sonido y al submenú de Instrucciones: Los jugadores pueden acceder a las instrucciones para conocer cómo controlar al mago.
- **Créditos:** Los jugadores pueden explorar los créditos del juego
- **Jugar:** El botón "Jugar" lleva a los jugadores a la pantalla de selección de nivel

#### 2. Selección de Nivel:

- En la pantalla de selección de nivel, los jugadores tienen la opción de elegir entre tres niveles únicos.
- Los niveles están ordenados por dificultad, siendo el Nivel 1 el más accesible y el Nivel 3 el más desafiante.
- Los jugadores pueden elegir libremente en qué nivel quieren aventurarse, lo que les brinda flexibilidad para personalizar su experiencia.

#### 3. Progresión de Niveles:

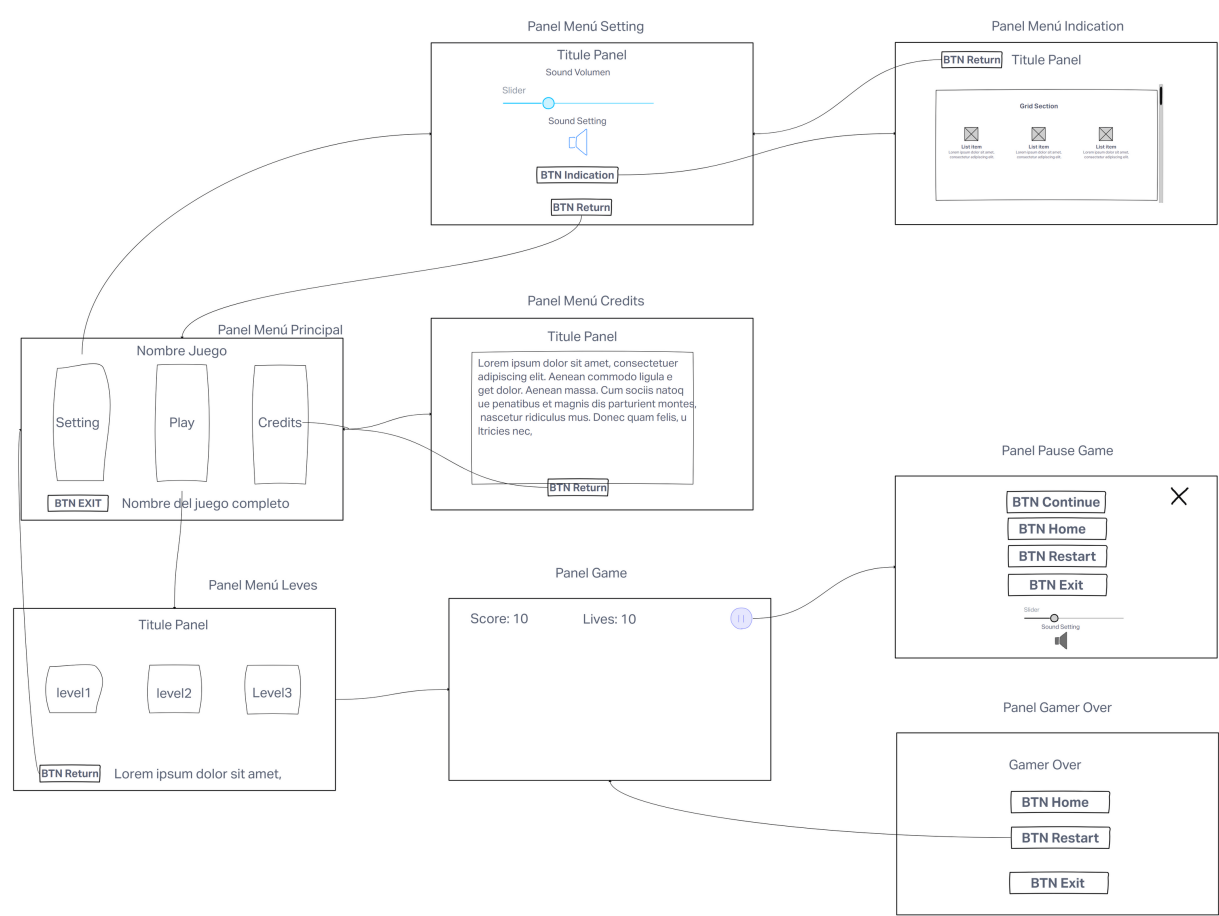
- Cuando los jugadores completan un nivel, automáticamente avanzan al siguiente nivel en orden.

- Esta progresión ofrece un aumento gradual en la dificultad, lo que permite a los jugadores perfeccionar sus habilidades a medida que avanzan en su travesía.
- 4.Compleción del Nivel 3:
- Una vez que los jugadores superan los desafíos del Nivel 3, regresan automáticamente al Menú de Inicio.

5.Regresar al Menú:

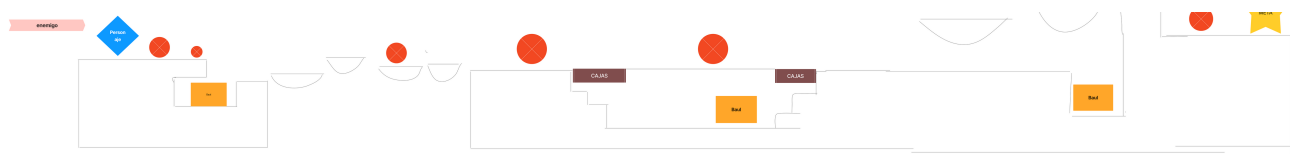
- Desde cualquier nivel, los jugadores pueden acceder al Menú de Inicio en cualquier momento utilizando un botón de pausa o menú en el juego.
- Esto les permite ajustar la configuración, revisar las instrucciones o explorar otras opciones.

Interfaces de usuario

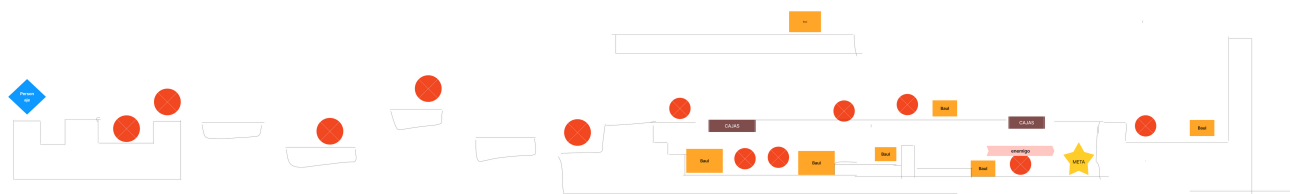


Bosquejos de las escenas:

Escena 1:



Escena 2:



Escena 3:

