



Documento de Diseño de Juego

Game design document

Visión general del juego

2024

RESUMEN

- Este videojuego busca educar a sus jugadores. Se deciden realizar 3 diferentes dietas para este primer lanzamiento, en las cuales se consideran las condiciones de celiaquía, veganismo y ambas combinadas. El objetivo es conocer las diferentes condiciones de la humanidad, para poder conocer cosas que no son tan evidentes para TODO el mundo. La idea es expandir en un futuro a nuevas condiciones como diabetes, keto, vegetarianismo, etc. Entre otras condiciones que no sean sólo alimenticias.

METAS

La meta del videojuego es lograr completar los capítulos de todas las condiciones, en su totalidad, habiendo aprendido detalles y particularidades de cada condición propuesta.

Título de Juego: E-VIDENTE

Elevator pitch:

Estamos desarrollando un juego de rompecabezas diseñado por Gonzalo Bender y Margarita Cortizas. En un mundo de archivos y ficheros de fantasía pero en el cual se rigen las mismas condiciones de la humanidad, inspirado en el juego Storyteller. Su jugabilidad está fuertemente orientada a las condiciones de la humanidad que son evidentes para muchos, pero no para todos.

Concepto

On click, reacción. Educativo. juego Serio.

Resumen

La idea es preparar el desayuno, almuerzo, merienda o cena para un amigue con una condición en especial y a partir de lo que uno va colocando en su plato, éste va reaccionando al alimento. Si no se conoce o identificar algo del alimento se puede utilizar la lupa, lo que puede resultar para evacuar dudas.

Género:

Puzzle / Rompecabezas

Público objetivo:

Edad: 10-60 años

Género: Todes

Plataformas y requisitos del sistema:

Godot 4.

Export para correr en la PC.

Temática y ambientación

La temática actual es dietas y condiciones de la humanidad. Se ambienta en un mundo fantasía de ficheros, archiveros, documentos que todos deberían conocer o tener en cuenta hoy en día. Hay muchas diversidades de condiciones y dietas, que está bueno que sean conocidas por todos, que no sean sólo evidentes para quienes las padecen o deciden para su vida.

Nuestro equipo

Gonzalo Bender y Margarita Cortizas

Desarrollo:

Godot 4

Diseño:

Photoshop

Arte:

Dibujo a mano alzada en Tablet

Cronograma

Comenzamos con el desarrollo del juego a comienzos del mes de Mayo del 2024.

Terminamos de desarrollarlo a mediados de Julio del 2024 para la materia Introducción a la Programación de Videojuegos.