

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:


Natalia Castellanos Gómez

Líder Técnico Desarrollo Videojuegos

Fecha: 11 de abril del 2023

Ciudad: Bogotá D. C.

Versión: 1

 Identificación del proyecto	
Título del documento:	Documento de Diseño de Videojuegos
Nombre del proyecto:	Todos a la U
Objeto del proyecto:	Aunar esfuerzos técnicos, administrativos, financieros, académicos y operativos entre la Agencia Distrital para la Educación Superior, la Ciencia y la Tecnología - ATENEA y la Universidad Nacional de Colombia, para la implementación de los componentes de Tecnologías de la Información y Habilidades Socioemocionales del programa "Todos a la U."
Líder línea técnica	Natalia Castellanos Gómez
Usuarios/Beneficiarios	Personas residentes en la ciudad de Bogotá, mayores de edad, bachilleres.
Director del proyecto operador:	Liz Karen Herrera Quintero
Correo electrónico del director del proyecto:	lkherreraq@unal.edu.co
Versión del documento:	1.0

Documento de diseño de videojuego

Nombre del videojuego: *Obscure Odyssey: Finding the Glow*

Género: Arcade de suspenso

Jugadores: 1

Especificaciones técnicas del videojuego

Tipo de gráficos: 3D

Vista: Primera Persona y Tercera Persona

Plataforma: PC

Lenguaje de programación: C#

Concepto

Descripción general del videojuego:

Esquema de juego:

- Opciones de juego: Iniciar Juego, Ver Controles, Menú de Pausa, Reiniciar Nivel, Volver a empezar, Salir al Menú Principal, Ajustar Volumen, Salir del Juego.
- Resumen de la historia: *Obscure Odyssey: Finding the Glow* es una resignificación del clásico juego de Pac-Man en la cual el jugador asume el rol de un niño que le teme a la oscuridad y aparece en un laberinto oscuro rodeado de espíritus que representan sus miedos. El niño debe recolectar baterías y objetos relacionados con la energía para lograr encender la bombilla que hará desaparecer a los fantasmas e iluminará todo el lugar.
- Modos: Single Player.
- Elementos del juego:
 - **BATERÍAS:** Cápsulas que el jugador debe recolectar para aumentar su puntaje y desbloquear los objetos especiales que le permitirán encender la luz.

- **OBJETOS ESPECIALES:** Son dos objetos especiales que el jugador debe recoger, un panel solar y una turbina eólica, que son indispensables para superar el nivel y encender la luz.
- **MINIMAPA:** Es una guía para el jugador en el escenario.
- **ATAQUE ENEMIGO:** Si los fantasmas alcanzan al jugador, este va a tener que volver a empezar.
- **MUERTE:** Si el jugador pierde todas sus vidas se activa la cámara en tercera persona y vemos una animación de muerte del jugador tipo jumpscare y después es enviado a la escena de Game Over.
- **Niveles:** Es un solo nivel con la estructura del pacman clásico visto en primera y tercera persona y ligeramente más oscuro.
- **Controles:**
 - W: Input para avanzar
 - A: Input para ir a la izquierda
 - S: Input para retroceder
 - D: Input para ir a la derecha
 - Mouse: Para orbitar la vista en primera persona
 - P: Input para pausa

Diseño:

Definición del diseño del videojuego: Se busca ofrecer una experiencia inmersiva de suspenso que lleve al jugador a ayudar a su personaje a enfrentar sus miedos recolectando los objetos en un nivel bastante retador que le permitirán acabar con los fantasmas.

Técnicas de gamificación:

- *Progreso y Desarrollo:* El jugador podrá observar que la barra de energía va aumentando y desbloquea los objetos especiales que se encuentran ahí, por lo cual permanecerán atentos de recoger todos los objetos para encender la luz.
- *Posesión:* El jugador a medida que obtiene más elementos, aumenta su score, lo cual mantendrá la proactividad en superar el reto de manera eficiente.
- *Azar:* A pesar de encontrarse en el mismo mundo siempre que juega, el azar juega un rol importante en cómo se enfrenta a sus enemigos vigilando el entorno, puesto que se mueven aleatoriamente por todo el escenario.

Flujo del videojuego:

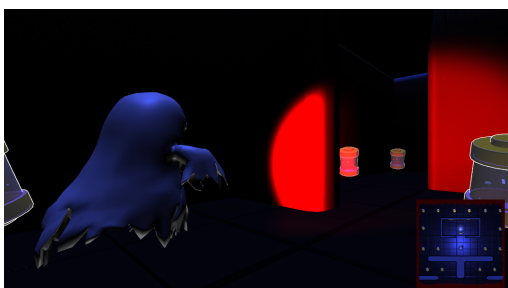
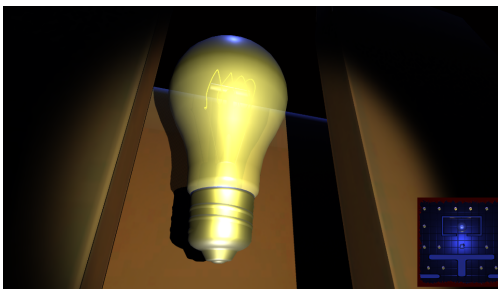
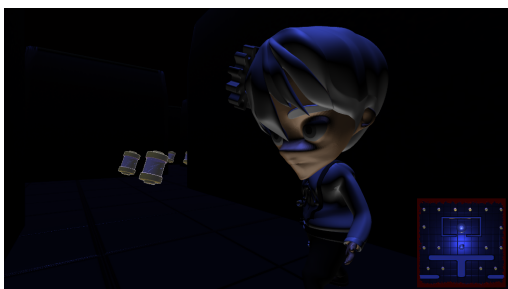
INICIO: El niño despierta y ve fantasmas andando alrededor sin prestarle mucha atención.

DESARROLLO: El niño encuentra las cápsulas energéticas y decide recogerlas, los fantasmas empiezan a perseguirlo cuando lo ven y él debe huir antes de ser devorado; debe recoger la totalidad de cápsulas y objetos en el escenario.

FINAL: Una vez recoge todo, la gran bombilla se encenderá, todos los fantasmas de ese lugar desaparecen y el niño celebra.

Interfaces de usuario

Storyboard



Bibliografía

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