

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: Ghost memories

Género: Arcade de misterio

Jugadores: 1

Especificaciones técnicas del videojuego

Tipo de gráficos: 3D

Vista: Primera Persona

Plataforma: PC

Lenguaje de programación: C#

Concepto

Descripción general del videojuego:

Esquema de juego:

- Opciones de juego: Modificar el volumen del sonido, Modificar el volumen de la música, Modificar el nivel de dificultad (Fácil, Normal y Difícil), entrar y salir al menú de pausa, entrar y salir al menú principal, reiniciar el nivel.
- Resumen de la historia: Ghost memories es una resignificación del juego de Pac-Man en la cual el jugador asume el rol de Ghostly Pilferer, un ser que viene a robar los recuerdos (DOTS) de los fantasmas que habitan en ese lugar, lo que provoca que reaccionen contra él, intentando proteger lo que les pertenece. Una vez el jugador recolecta todas las memorias, los fantasmas desaparecen y el jugador adquiere el gran fruto de la vida (CHERRY).
- Modos: Single Player.
- Elementos del juego:
 - DOTS: Esferas luminiscentes que simbolizan los recuerdos de los fantasmas y que el jugador debe recolectar para aumentar su puntaje y alcanzar el CHERRY.

- DOTS Mayores: Esferas luminiscentes rojas que simbolizan los recuerdos de los fantasmas en comunidad, el jugador debe evitar comerlos porque si lo hace los fantasmas aumentarán su velocidad.
- CHERRY: Es un fruto que se desbloquea al recolectar todos los recuerdos, simboliza el gran fruto de la vida y una vez el jugador lo toma, el juego finaliza.
- MINIMAPA: Es una guía para el jugador en el escenario.
- COLUMNAS: Son unos objetos en escenario que ayudan a bloquear el paso de los fantasmas, pero también impiden el paso del jugador por ese camino.
- ATAQUE ENEMIGO: Si los fantasmas alcanzan al jugador, este va a aparecer en un lugar aleatorio del escenario con una vida menos.
- MUERTE: Si el jugador pierde todas sus vidas se activa la cámara en tercera persona y vemos como una animación de fuego absorbe al jugador.
- Niveles: Es un solo nivel con la estructura del pacman clásico visto en primera 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
 - Barra espaciadora: Input para tirar una columna

Diseño:

Definición del diseño del videojuego: Se busca ofrecer una experiencia inmersiva de suspenso que lleve al jugador a personificar al antagonista de la historia combinando elementos de estrategia que lo obligan a pensar muy bien cada uno de sus movimientos debido a la falta de visibilidad, recursos a su favor y la cantidad de enemigos alrededor.

Técnicas de gamificación:

- *Progreso y Desarrollo:* El jugador podrá observar que su barra de consumo de recuerdos pueden desbloquear un objeto que se encuentra al final de la barra, por lo cual permanecerán atentos de recoger todos los recuerdos para alcanzar el Cherry.

- **Posesión:** El jugador a medida que obtiene más elementos, aumenta su score y el tiempo en el que lo haga podrá llenarlo de puntos extras, lo cual mantendrá la proactividad en superar los retos de manera eficiente.
- **Azar:** A pesar de encontrarse en el mismo mundo siempre que juega, el azar juega un rol importante en la distribución de los DOTS, los DOTS mayores y el Cherry, lo que complejiza el juego y le brinda dinamismo e intriga.

Flujo del videojuego:

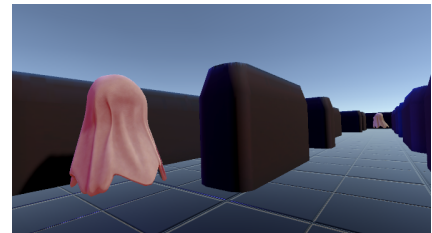
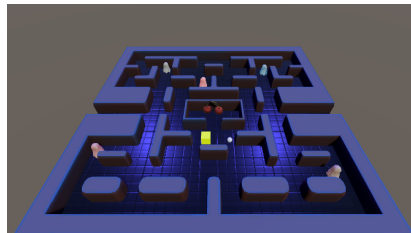
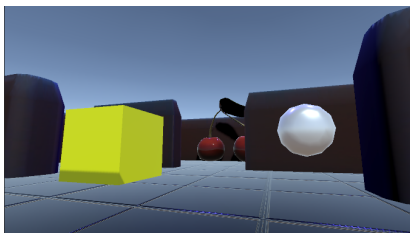
INICIO: Ghostly Pilferer despierta y ve fantasmas andando alrededor sin prestarle mucha atención.

DESARROLLO: Ghostly Pilferer encuentra los primeros recuerdos (Dots) y decide recogerlos, lo que altera el estado calmo de los fantasmas quienes empiezan a perseguirlo, él debe recoger la totalidad de recuerdos en el escenario, obstaculizar el paso de los fantasmas y evitar los recuerdos mayores que podrían dificultar su progreso.

FINAL: Una vez recoge todos los recuerdos aparece el fruto de la vida (Cherry) el cual debe alcanzar para escapar de ese lugar y terminar el juego. Una vez lo logra, todos los fantasmas de ese lugar desaparecen al olvidar sus vidas y ser olvidados.

Interfaces de usuario

Storyboard



Bibliografía

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