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: "Eco Champions: Race of the Tribes"**

**Género:** Plataformas y aventura

**Jugadores:** 1 jugador

**Especificaciones técnicas del videojuego**

**Tipo de gráficos:** Pixel art

**Vista:** 2D

**Plataforma:** PC, Android & iOS

**Lenguaje de programación:** Unity (C#)

**Concepto**

**Descripción general del videojuego:** "Eco Champions: Race of the Tribes" es un juego de plataformas y aventura 2D que combina una emocionante jugabilidad con una historia competitiva inspirada en la superación personal y la valoración de la biodiversidad. El jugador asume el papel de cuatro campeones seleccionados para representar a sus tribus en una carrera llena de obstáculos y desafíos. Cada campeón buscará dejar en alto el nombre de su tribu, demostrando sus habilidades físicas, conocimientos de la biodiversidad y capacidad de recolección.

**Esquema de juego:** El juego consta de una serie de desafiantes niveles de plataformas en los que el jugador debe superar obstáculos, recolectar objetos y demostrar su destreza física para avanzar. A medida que el jugador progresa, se revela la historia y se desbloquean nuevos niveles y tribus para representar. Los cuatro campeones competirán en una emocionante carrera, dando lo mejor de sí mismos para dejar en alto el nombre de sus tribus.

* Opciones de juego
* Configuración de controles: Los jugadores tienen la opción de personalizar los controles del juego según sus preferencias.
* Configuración de audio: Los jugadores pueden ajustar el volumen de la música y los efectos de sonido, así como activar o desactivar el sonido ambiental.
* Configuración de idioma: Los jugadores pueden elegir el idioma del juego.
* Resumen de la historia

En un pasado lejano, las tribus estaban inmersas en el caos, ya que buscaban demostrar cuál era la mejor. Para resolver esta rivalidad, se creó una competencia anual en la que se elegía a un campeón de cada tribu para representarla en una carrera llena de obstáculos y desafíos. Los campeones debían demostrar sus habilidades físicas, conocimientos de la biodiversidad y capacidad de recolección para determinar qué tribu era la mejor. Cuatro campeones excepcionales fueron seleccionados entre los mejores para embarcarse en una increíble carrera, llevando el espíritu competitivo al máximo y dando lo mejor de sí mismos para dejar en alto el nombre de sus tribus.

* Modos
* Modo Historia: Los jugadores siguen una narrativa competitiva mientras compiten en diferentes niveles representando a distintas tribus.
* Modo Contrarreloj: Los jugadores pueden competir contra el tiempo para completar los niveles lo más rápido posible.
* Elementos del juego
* Cuatro campeones jugables, representando a diferentes tribus.
* Diversos obstáculos y desafíos en los niveles, que pondrán a prueba las habilidades del jugador.
* Plataformas, trampas y acertijos que requieren habilidad y estrategia para superar.
* Objetos de recolección relacionados con la biodiversidad para acumular puntos y avanzar en el juego.
* Linterna con pilas: Cada campeón lleva una linterna con pilas que se utiliza para iluminar áreas oscuras y resolver puzzles. Las pilas de la linterna se van agotando con el tiempo y el jugador debe recolectar baterías para recargarla y mantenerla funcionando.
* Niveles

El juego está estructurado en varios mundos temáticos que representan los distintos entornos de las tribus. Cada mundo consta de varios niveles desafiantes, donde los campeones competirán para obtener la mejor puntuación. En algunos niveles, habrá áreas oscuras donde el jugador deberá utilizar la linterna para iluminar el camino y descubrir elementos ocultos. Además, el jugador deberá recolectar baterías dispersas en el entorno para mantener la linterna con pilas en funcionamiento. Los niveles se vuelven progresivamente más difíciles a medida que el jugador avanza en la historia.

* Controles
* Movimiento lateral: Flechas izquierda y derecha.
* Salto: Tecla de espacio.
* Interacción: click del mouse.

**Diseño:**

**Definición del diseño del videojuego:** Definición del diseño del videojuego: "Eco Champions: Race of the Tribes" presenta un estilo de pixel art con animaciones tanto para los campeones como para los elementos del entorno. Los niveles están cuidadosamente diseñados, ofreciendo desafíos creativos, premios y recolección de objetos relacionados con la biodiversidad y la energía. El uso estratégico de la linterna con pilas añade un elemento adicional de exploración y resolución de puzzles en áreas oscuras.

**Técnicas de gamificación:**

Sistema de puntuación basado en la recolección de objetos de biodiversidad, el tiempo empleado en completar los niveles y el uso eficiente de la linterna con pilas.

Desbloqueo de nuevos niveles y tribus a medida que se avanza en el juego.

Tabla de clasificación para el modo Contrarreloj, donde los jugadores pueden comparar sus tiempos con otros jugadores.

**Flujo del videojuego:**

1. El jugador elige uno de los cuatro campeones representando a una tribu.
2. Selecciona el modo de juego: Historia o Contrarreloj.
3. El jugador compite en los niveles, superando obstáculos y recolectando objetos de biodiversidad y baterías para la linterna.
4. Al final de cada nivel, se otorga una puntuación basada en el rendimiento del jugador.
5. El jugador desbloquea nuevos niveles y tribus a medida que progresa en el juego.
6. En el modo Contrarreloj, los jugadores pueden competir por los mejores tiempos en la tabla de clasificación.
7. La historia se desarrolla a medida que el jugador avanza en la competencia, demostrando la superioridad de su tribu y la importancia de la transición energética.
8. El jugador completa el juego al finalizar la competencia y dejar en alto el nombre de su tribu, demostrando que son los verdaderos Eco Champions y defensores de la biodiversidad y la energía sostenible.

**Interfaces de usuario**

**Storyboard**

**Bibliografía**

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