

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:

Celine Natasha Baez Avila

Estudiante de introducción a los videojuegos

Grupo 10

Instructor: Juan David Ramírez Sánchez

Fecha: 01 de agosto 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: Lazy_PinkMan

Género: Plataformas

Jugadores: 1

Especificaciones técnicas del videojuego

Tipo de gráficos: 2D

Vista: Tercera persona

Plataforma: Pc.

Lenguaje de programación: Unity (C#)

Concepto:

Lazy_PinkMan es un juego de plataforma cuyo objetivo es llevar al jugador a que desarrolle habilidades motrices y que pueda alcanzar los distintos niveles que este juego ofrece.

Descripción general del videojuego: El juego consiste en que el personaje alcance los tres niveles, obteniendo puntos a medida que va atrapando las frutas, evitando y aplastando enemigos, para ello cuenta con un tiempo limitado con el fin de completar la misión.

Esquema de juego:

Nivel I: El personaje principal comienza en la parte inferior esquina izquierda, salta a una plataforma en movimiento vertical donde obtendrá una fruta con una jugosa recompensa, a continuación tiene que evitar un enemigo (Camaleón cara brava) pues de chocarse con él puede perder vida y queda bloqueado por un instante, más adelante encontrará una deliciosa manzana para recuperarla. En el siguiente movimiento deberá alcanzar una plataforma que lo lleve a la meta. (siguiente nivel).

Nivel II: En esta instancia el personaje comenzará desde la parte inferior esquina derecha, salta a una plataforma en movimiento vertical donde obtendrá una fruta que le aumentará el puntaje, acto seguido debe aplastar el enemigo (Slime). Una vez hecho esto se desplazará por varias plataformas, pero ojo si cae al suelo habrá 3 bombas esperándolo, si logra esquivarlas podrá alcanzar la meta.

Nivel III: En este último nivel el personaje principal tendrá que enfrentarse a tres enemigos dispuestos a quitarle vida, con astucia deberá pelear y así llegar a la meta. En este nivel también habrá frutas de puntaje, curación y superpoder.

Opciones de juego: Caminar, desplazarse en sentido horizontal (adelante atrás), Vertical (arriba abajo) Saltar entre plataformas, destruir enemigos, obtener puntos mediante la captura de frutas.

Resumen de la historia: Lazy_Pinkman un jugador de un mundo lleno de enemigos intenta llegar a la meta y obtener puntos como recompensa.

Modos: Único Jugador.

Elementos del juego:

Jugador: Lazy_PinkMan

Enemigos: Camaleón, Slime, Abeja.

Frutas: Bananas, Manzanas y Cerezas.

Barra de vida: duración de la vida.

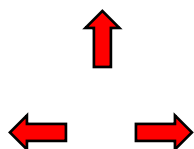
Tiempo: Temporizador.

Metas: Banderas.

Game over: Final de juego.

Niveles: (3) En este juego se podrán encontrar tres niveles que cuentan con diferentes escenarios y desafíos donde el usuario podrá interactuar con el ambiente en el que se encuentre.

Controles: Teclado



Diseño:

Definición del diseño del videojuego:

Este juego tiene un diseño 2D muy sencillo, básico, estructurado mediante plataformas dinámicas y estáticas, cuenta con un fondo minimalista, el terreno es amigable tipo Mario Bros, con suelos separados por vacíos en los cuales puede caer. La cámara enfoca el personaje principal.

Técnicas de gamificación:

Acumular puntos, escalado de niveles y llegada a la meta.

Interfaces de usuario:



LAZY_PINKMAN

Jugar

Opciones

Salir



Opciones



Menu



Ayuda



Info

¡¡Ayuda!!

¿No sabes cómo jugar?
Tienes que usar las flechas izquierda y derecha
para que el personaje camine y usar la flecha
de arriba para que salte.



Información

Este es un juego didáctico donde aprenderás cómo pasar obstáculos. A medida que vas jugando, vas a desarrollar habilidades motrices que te pueden servir para tu diario vivir.
¿Empezamos?



Créditos

Gracias por participar en nuestra prueba beta de Lazy_Pinkman, continuaremos desarrollando nuevas funciones y desafíos.
Este juego no tiene fines lucrativos su único propósito es didáctico, pedagógico y formativo.

"Fuentes de Información":

Todos a la U, Atenea.

Música y Sonidos:

<https://freesound.org>

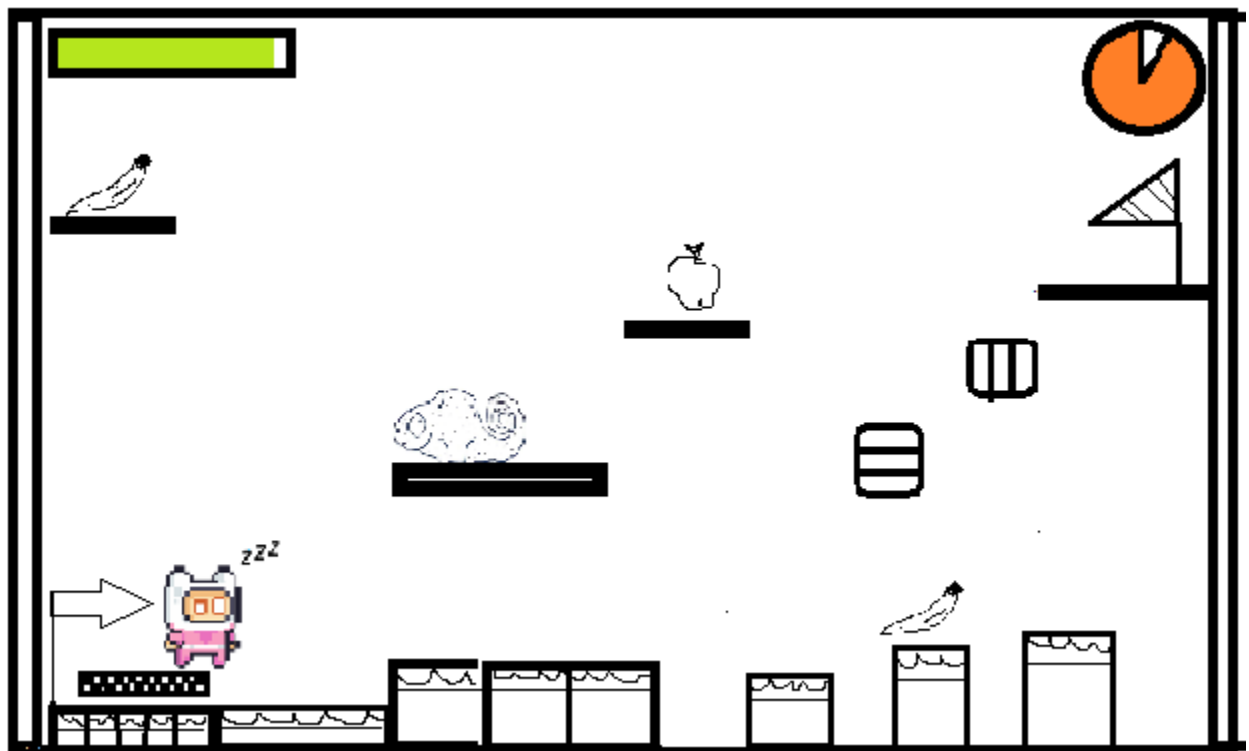
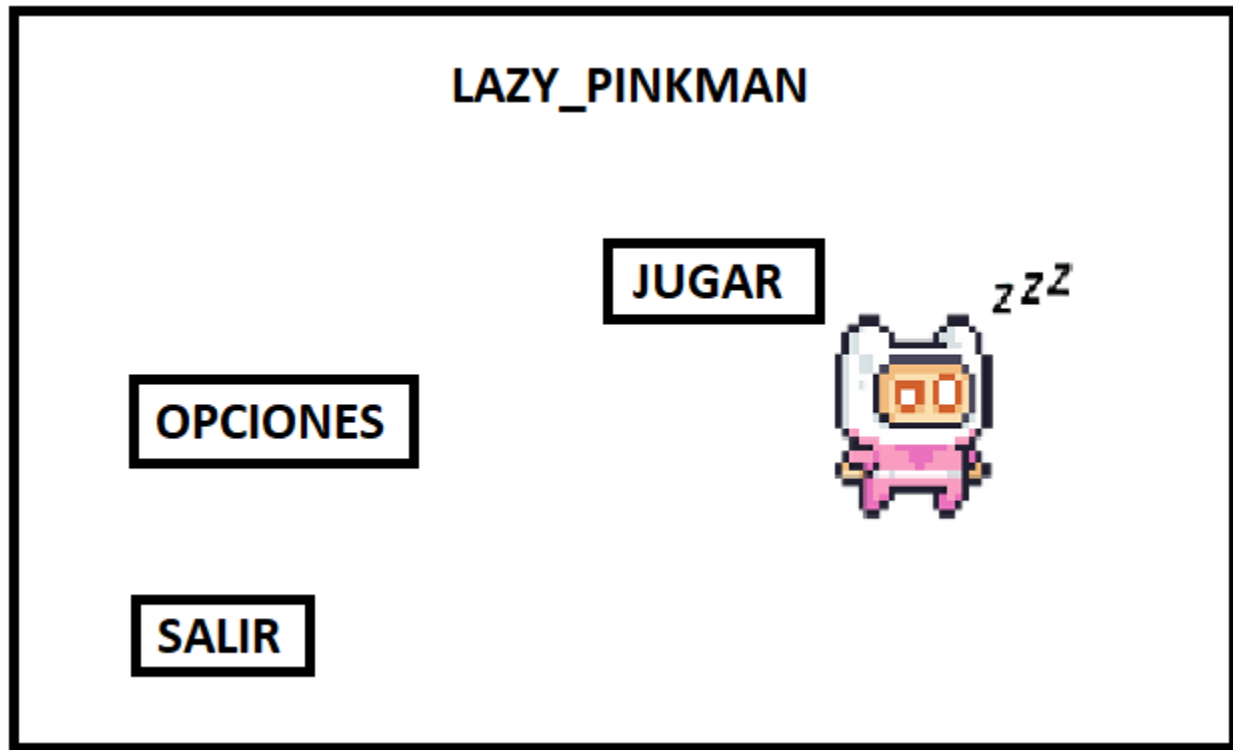
Proyecto profesor Juan Ramírez grupo 10

Imágenes:

Google



Storyboard:



OBSERVACIONES



Lazy_Pinkman



Plataformas

L_P comienza en la parte inferior esquina izquierda, salta a una plataforma en movimiento vertical donde obtendrá una fruta con recompensa, a continuación tiene que evitar un enemigo (Camaleón cara brava) pues de chocarse con él puede perder vida, más adelante encontrara una manzana para recuperar vida. En el siguiente movimiento deberá alcanzar siguiente nivel.



Camaleón

Quita vida y bloquea por un instante a L_P



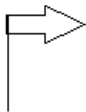
Banana

Primera banana da poder
Segunda Banana 10 puntos adicionales



Manzana

Proporciona vida a L_P



Punto de partida de L_P



Plataforma en movimiento Horizontal



Plataforma en movimiento Vertical



Bandera Llegada



Terreno