

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: PAC-MAN

Género: Arcade

Jugadores: Un (1) jugador.

Especificaciones técnicas del videojuego

Tipo de gráficos: 3d.

Vista: 2.5D

Plataforma: Pc – Windows 10 / 11

Lenguaje de programación: C#

Concepto

Descripción general del videojuego

El objetivo del video juego es realizar la mayor cantidad de puntos recolectando elementos denominado “*dots*” el cual otorga 10 puntos cada uno. Al recolectar 99 “*dots*” el jugador habrá superado el juego. Aparecerá un objeto adicional denominado “*cherry*” el cual otorga 400 puntos extra. Si el jugador es tocado por alguno de los 4 “*ghost*”, los cuales se desplazan por todo el escenario, perderá la partida.

Esquema de juego:

- Iniciar partida, volver a jugar, salir del juego.
- Un carismático personaje deberá escabullirse por todo un laberinto con el objetivo de recolectar “*dots*” y frutas sin chocarse por alguno de los 4 fantasmas que custodian el escenario.
- Único jugador.
- Personaje principal, enemigos (4 fantasmas), escenario (laberinto), Cherry (fruta coleccionable), “*dots*” (objetos a recolectar)
- Nivel único.
- WASD (movimiento del personaje), click izquierdo (acciones para iniciar o salir del juego).
-

Diseño:

Definición del diseño del videojuego:

Técnicas de gamificación:

- Retar al jugador en recolectar la mayor cantidad de puntos en un solo intento.
- Tabla de clasificación de los jugadores con mayor puntaje.
- Recompensa a través de objetos para obtener puntos extra.
- Retroalimentación clara de las acciones del jugador a través del sonido y animaciones.

Flujo del videojuego:

- Inmergir al jugador en un estado de concentración para evitar ser atrapado por los enemigos del video juego.
- Incitar al jugador en crear la mejor estrategia posible para realizar la recolección total de los objetos del video juego.

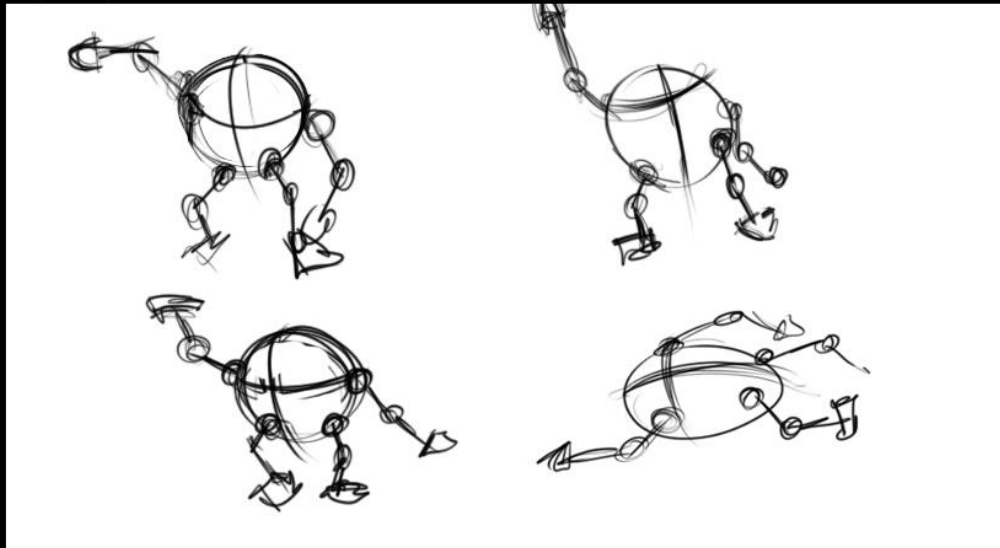
Interface de Usuario / Storyboard:



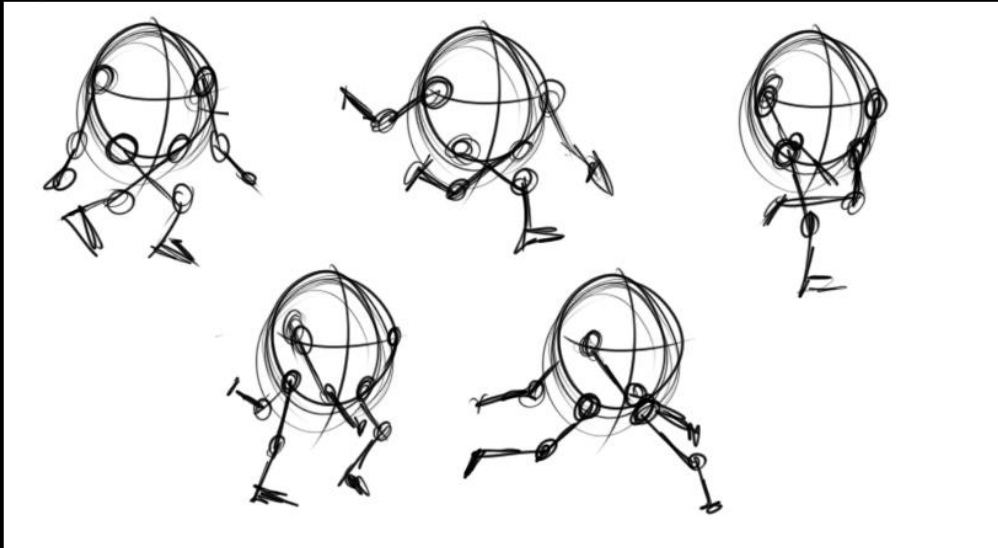
Win User Interface

YOU WON!
PLAY
EXIT

Player Dying Animation



Player Walking Animation



Bibliografía

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