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:** In Search Of Freedom

**Género:** Plataformas de exploración

**Jugadores:** 1 jugador

**Especificaciones técnicas del videojuego**

**Tipo de gráficos:** Desplazamiento 2D

**Vista:** Horizontal

**Plataforma:** Windows, Mac, Linux.

**Lenguaje de programación:** C#

**Concepto**

**Descripción general del videojuego:**

Es un juego de plataforma 2d en donde los personajes fueron capturados y para lograr su libertad deben recolectar llaves desplazándose por niveles, cuenta con enemigos los cuales harán que escapar sea todo un desafío. Es necesario recolectar las llaves de cada nivel para llegar al jefe final y evitarlo para ir al siguiente nivel y así encontrar la libertad.

**Esquema de juego:**

* Opciones de juego:

1. Play: Se mostrará un selector de personaje, el jugador puede elegir entre 4 personajes diferentes para buscar su libertad.

2. Levels: El jugador puede elegir entre varios niveles. Cada nivel tiene su propio diseño y desafíos únicos, por cada nivel se puede seleccionar un personaje diferente.

3. Options: El jugador cuenta con las opciones de: Activar y desactivar sonido, Botones que debe utilizar y guia para jugar.

4. Extras: El jugador puede ver información sobre los desarrolladores del juego.

5. Exit: Salir del juego.

* Resumen de la historia

El objetivo del juego es que cada personaje logre encontrar las llaves que lo llevarán al siguiente nivel viviendo la satisfacción de superar la dificultad con la que se topa en cada nivel. Por cada nivel debe recolectar todas las llaves encontrándose con obstáculos que impedirán que el personaje escape de ellos y del jefe final el cual es necesario evitar para pasar al siguiente nivel. La finalidad es escapar y ser libres.

En cada nivel los obstáculos quitaran un punto de vida al personaje el cual podrá ir recuperando con corazones que estarán en el nivel.

* Modos

1. Modo de un jugador: En este modo, el jugador puede enfrentarse a los niveles del juego de manera individual, tratando de superar los desafíos en cada nivel.

* Elementos del juego

1. Personajes:

1.1 Ninja Frog: El pequeño sapo, que una vez soñó con convertirse en un ninja, se convirtió en una leyenda viviente y demostró que incluso el más pequeño y aparentemente insignificante puede lograr grandes cosas cuando se esfuerza y cree en sí mismo. se convirtió en un héroe aclamado en el bosque y fue conocido como "Ninja Frog".

1.2 Mask Dude: Mask Dude se convirtió en una leyenda de su pueblo, un símbolo de esperanza y justicia. Aunque su identidad real nunca fue revelada, su legado como el misterioso ninja enmascarado que luchó por la paz perdurará en los corazones de los ciudadanos de la ciudad.

1.3 Pink Man: A diferencia de los demás ninjas, Pink Man no era el típico guerrero serio y sigiloso. Con su peculiar personalidad y su inusual atuendo rosa, destacaba entre la multitud. Aunque muchos se burlaban de él y lo subestimaban, Pink Man demostraría que ser diferente no era un obstáculo para alcanzar la grandeza.

1.4 Virtual Guy: Virtual Guy es un maestro en el arte del combate virtual. Posee habilidades extraordinarias dentro de los mundos virtuales, donde puede saltar más alto, correr más rápido y ejecutar movimientos imposibles para cualquier ser humano común. Es conocido por su velocidad vertiginosa y su precisión quirúrgica en cada uno de sus ataques.

2. Niveles: El juego presenta una variedad de niveles. Cada nivel tiene su propio diseño único con plataformas, obstáculos y enemigos estratégicamente ubicados.

3. Enemigos: Los escenarios están habitados por una variedad de enemigos, cada uno con sus propios movimientos y comportamientos. Evitar a los enemigos dará paso al objetivo de cada nivel.

4. Obstáculos: Los niveles están llenos de obstáculos que dificultan el progreso de los personajes. Los jugadores deben esquivarlos con precisión y habilidad para llegar a su objetivo.

5. Puntuación: En el transcurso de cada nivel encontramos llaves las cuales se debe recolectar todas para que permitirán al jugador abrir la puerta del jefe que al evitarlo pasará al siguiente nivel.

* Niveles

Cuenta con una variedad de niveles para que los jugadores disfruten:

1. El primer nivel se desarrolla en medio de un escenario oscuro y profundo que presenta un nivel de dificultad intermedio, donde el personaje tendrá que superar una serie de obstáculos que irán apareciendo durante la travesía, debe recoger todas las llaves del nivel para acceder al jefe de la zona y evitarlo para continuar al siguiente nivel.

2. El segundo nivel es un entorno que representará un mayor reto al jugador puesto que, no solo se topara con trampas durante el camino, sino que avanzar en el recorrido será toda una travesía puesto que debe subir y no dejar atrás ninguna llave, de igual forma debe obtener todas las llaves para llegar al jefe final y evitarlo.

3. El tercer nivel se desarrolla en un castillo donde es necesario evadir los diferentes obstáculos sin dejar atrás las llaves que darán acceso al jefe final, una vez evitado se terminará la partida.

* Controles

Para Windows, Mac y Linux

1. Movimiento: Utiliza las flechas de dirección Derecha  para desplazarse hacia la derecha e Izquierda  para desplazarse hacia la izquierda.

2. Salto: Al presionar la tecla Espacio  el personaje saltará.

3. Dobre salto: Presionando dos veces la tecla Espacio +  el personaje realizará un segundo salto en el aire.

**Diseño:**

**Definición del diseño del videojuego:**

Nuestros 4 personajes provienen de diferentes lugares pero convergen en un sitio en donde son forzados a recorrer diferentes niveles recolectando llaves las cuales darán paso a un desafío por nivel de esta forma nuestros 4 amigos están en una búsqueda constante de su libertad. Por el tablero habrá algunos obstáculos que deberá evadir.

Para mover a los personajes se puede hacer con las teclas, tecla izquierda permite desplazarse hacia la izquierda, tecla derecha permite desplazarse hacia la derecha, tecla espacio permite realizar un salto, dos veces tecla espacio permite realizar doble salto. Saltando sobre la cabeza de algunos enemigos puede derrotarlos para avanzar, el jefe final para ser derrotado es necesario saltar 3 veces sobre su cabeza, de esta forma al vencerlo podrá acceder al siguiente nivel, más cerca de la libertad.

**Técnicas de gamificación:**

Desplazamiento rápido y su superficie es un circuito 2D. Cuenta con un diseño único de niveles. Se debe buscar la mejor manera de recolectar todas las llaves. La verdadera maestría se consigue a través de un proceso de ensayo-error la cual llevará a finalizar un nivel sin recibir daño y así llegar preparado para el jefe final. La colocación de los objetos, las mecánicas e incluso los sonidos incitan a repetir una y otra vez los recorridos en busca de la libertad.

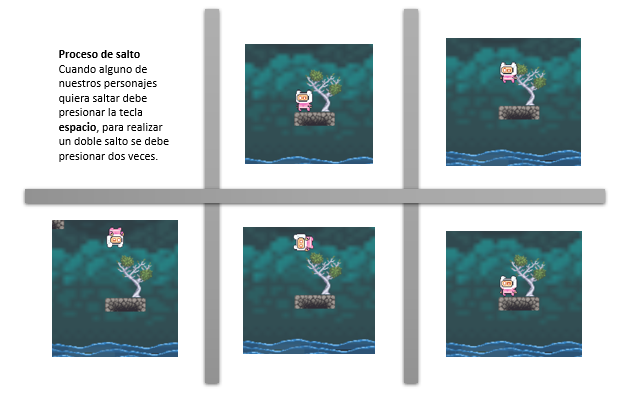
**Flujo del videojuego:**

Videojuego de plataforma 2D donde los protagonistas al ser encerrados deben recolectar una serie de llaves para poder escapar del cautiverio, teniendo que lidiar con las dificultades que representa cada nivel. Este nuevo juego de tiene como objetivo escapar de cada nivel recolectando llaves, cuenta con una forma de juego muy sencilla, pero cada nivel es desafiante.

**Interfaces de usuario**

Interfaz de usuario es agradable, sencilla y llamativa, de facil manejo.

**Storyboard:**



**Bibliografía**

Miller, F. P., Vandome, A. F., & McBrewster, J. (Eds.). (2010). *Kirby’s Dream Course*. Alphascript Publishing.

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