



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS
INGENIERÍA EN SOFTWARE

Integrantes:

- Xavier Paredes
- Stalin Narváez

Grupo: GR1SW

Contenido

Juego:	2
1. Resumen Ejecutivo	2
2. Concepto del Juego	2
3. Mecánicas de Juego:	3
4. Narrativa:	5
5. Arte y Estilo Visual:	7
6. Sonido y Música	8
7. Tecnología:	8
8. Monetización:	9
9. Plan de Producción:	9
10. Referencias e Inspiraciones:	11

Juego:

1. Resumen Ejecutivo

Título del juego:

Recuerdos Perdidos

Género:

Aventura gráfica y narrativa, con elementos de misterio y resolución de puzzles.

Plataforma(s):

PC (Steam), PlayStation, Xbox

Público objetivo:

Jugadores mayores de 16 años, aficionados a los juegos de misterio, narrativa profunda, y puzzles desafiantes. También está dirigido a jugadores que disfrutan de la exploración y el desarrollo de historias complejas.

Breve descripción del juego:

“Recuerdos Perdidos” es un juego de aventura gráfica y narrativa en 2D que sigue la historia de Alex Harper, un detective privado que despierta en un hospital sin recuerdos de los últimos cinco años. A través de la exploración, la investigación y la resolución de puzzles, los jugadores ayudarán a Alex a reconstruir su vida y descubrir quién está detrás de su amnesia. A medida que avanza la trama, se desvelan secretos oscuros y una conspiración más grande de lo que jamás imaginó.

2. Concepto del Juego

Visión general:

“Recuerdos Perdidos” es un juego de aventura gráfica en 2D centrado en la narrativa y la resolución de puzzles. El jugador asume el rol de Alex Harper, un detective privado amnésico, que debe explorar diferentes escenarios, recopilar pistas y resolver puzzles para desentrañar el misterio de su pasado y una conspiración en la que se encuentra envuelto.

Historia y ambientación:

El juego está ambientado en una ciudad ficticia con un ambiente oscuro y misterioso. La historia comienza cuando Alex Harper despierta en un hospital sin recuerdos de los últimos cinco años. A medida que explora la ciudad y encuentra pistas sobre su vida pasada, se enfrenta a desafíos que revelan una conspiración más grande. Los escenarios

incluyen calles de la ciudad, edificios abandonados, oficinas y otros lugares clave relacionados con su vida y casos pasados.

Motivación y objetivos del jugador:

La principal motivación del jugador es ayudar a Alex a recuperar sus recuerdos y descubrir la verdad detrás de su amnesia. Los objetivos incluyen:

- Explorar diferentes escenarios y encontrar pistas.
- Interactuar con personajes para obtener información y avanzar en la historia.
- Resolver puzzles que desbloquean nuevas áreas y recuerdos.
- Tomar decisiones que afectan el desarrollo de la trama y los finales alternativos del juego.

USP (Unique Selling Points):

Narrativa profunda y emocional: Una historia bien desarrollada que explora temas de identidad, memoria y conspiración, con personajes complejos y bien definidos.

Exploración y puzzles: Combinación de exploración detallada y resolución de puzzles desafiantes que mantienen al jugador involucrado en la trama.

Decisiones significativas: Las decisiones del jugador afectan el curso de la historia, permitiendo múltiples finales y rejugabilidad.

Estilo artístico distintivo: Arte 2D con un estilo visual oscuro y detallado que crea una atmósfera inmersiva.

Ambientación sonora: Música y efectos de sonido cuidadosamente diseñados para complementar la narrativa y la ambientación del juego.

3. Mecánicas de Juego:

- **Jugabilidad básica**

Exploración: El jugador navega a través de diferentes escenarios, como calles de la ciudad, edificios abandonados, y lugares clave relacionados con la historia del detective. Cada escenario contiene pistas y objetos interactivos que ayudan a avanzar en la trama.

Investigación: El jugador recopila pistas y evidencia. Esto incluye revisar documentos, examinar objetos, hablar con personajes y observar el entorno. Cada pista puede desbloquear nuevas áreas o proporcionar información crucial para resolver puzzles.

Resolución de Puzzles: Los puzzles varían desde acertijos de lógica, combinación de objetos, hasta juegos de memoria. La resolución correcta de estos puzzles es esencial para avanzar en la historia y desbloquear nuevos recuerdos del detective.

- **Controles de usuario**

Movimiento: El jugador puede usar las teclas de dirección o el ratón para mover al personaje.

Interacción: Un botón de acción (clic izquierdo del ratón) para interactuar con objetos y personajes.

Inventario: Accesible mediante una tecla específica (por ejemplo, "I") o un icono en la pantalla.

Diálogos: Selección de opciones de diálogo mediante clic o teclas numéricas.

- **Interfaz de usuario**

Barra de Inventario: Muestra los objetos recogidos y permite combinarlos o usarlos en los escenarios.

Cuaderno de Notas: El detective lleva un cuaderno donde se registran pistas, objetivos y detalles importantes de la historia.

Mapa: Un mapa interactivo que muestra las áreas exploradas y permite viajes rápidos entre ubicaciones conocidas.

Indicadores de Pista: Opcionales, pueden señalar objetos o áreas de interés en la pantalla.

- **Reglas del juego**

Progresión Lineal con Ramificaciones: Aunque la historia principal sigue una línea temporal, las decisiones del jugador pueden abrir diferentes caminos y finales alternativos.

Consecuencias de Decisiones: Las decisiones tomadas en los diálogos y acciones afectan la historia, las relaciones con otros personajes y el desenlace del juego.

Puntos de Control y Guardado: El juego guarda automáticamente en puntos clave y permite guardado manual para que el jugador pueda regresar a momentos específicos.

- **Niveles y progresión**

Capítulos y Actos: La historia se divide en varios capítulos, cada uno con un tema y objetivos específicos. Al finalizar un capítulo, se revelan nuevas pistas y recuerdos.

Complejidad Creciente: Los puzzles y desafíos se vuelven más complejos a medida que avanza el juego, requiriendo una mayor atención a los detalles y lógica.

Recuerdos Desbloqueados: Cada capítulo desbloquea recuerdos del detective que proporcionan contexto y motivación adicional, enriqueciendo la narrativa.

- **Sistema de puntos y recompensas**

Puntos de Investigación: Se obtienen al resolver puzzles y descubrir pistas. Estos puntos pueden usarse para desbloquear ayudas o pistas adicionales.

Recompensas Narrativas: A medida que el jugador avanza, desbloquea fragmentos de la historia personal del detective y secretos del pasado, proporcionando una recompensa emocional y narrativa.

Finales Alternativos: Basado en las decisiones y desempeño del jugador, se pueden desbloquear múltiples finales, ofreciendo rejugabilidad y una sensación de logro.

4. Narrativa:

- **Sinopsis de la historia**

En "Recuerdos Perdidos", el jugador asume el rol de Alex Harper, un detective privado que despierta en un hospital sin recuerdos de los últimos cinco años. Con la ayuda de fragmentos de su pasado y pistas dispersas por la ciudad, Alex debe reconstruir su vida y descubrir quién está detrás de su amnesia. A medida que se desvela la trama, Alex se enfrenta a una conspiración más grande de lo que jamás imaginó, revelando secretos oscuros tanto sobre su vida personal como profesional.

- **Personajes principales y sus descripciones**

Alex Harper:

- **Descripción:** El protagonista. Un detective privado en sus cuarenta, conocido por su mente aguda y su determinación. Antes de su amnesia, trabajaba en casos de alto perfil y peligrosos.
- **Motivación:** Recuperar sus recuerdos y descubrir la verdad detrás de su amnesia.
- **Características:** Inteligente, persistente, con un fuerte sentido de justicia, pero con un pasado oscuro que se revela a lo largo del juego.

Dra. Emily Carter:

- **Descripción:** La doctora que atiende a Alex en el hospital. Especialista en neurología, decide ayudar a Alex fuera del hospital, intrigada por su caso.
- **Motivación:** Resolver el misterio médico y personal de Alex.

- **Características:** Empática, curiosa y con un trasfondo académico sólido. Es un apoyo moral y científico para Alex.

Marcus Reynolds:

- **Descripción:** Antiguo compañero de Alex en la policía ahora trabaja como detective privado en una agencia rival.
- **Motivación:** Tiene sus propios intereses en el caso de Alex, relacionados con una conspiración mayor.
- **Características:** Astuto, a veces ambiguo en sus lealtades, pero con un vínculo de camaradería con Alex.

Evelyn Harper:

- **Descripción:** Esposa de Alex, con quien tiene una relación complicada. Sabe más de lo que deja entrever sobre la amnesia de Alex.
- **Motivación:** Proteger a su familia y descubrir la verdad detrás de los eventos que llevaron a la amnesia de Alex.
- **Características:** Resiliente, emocionalmente compleja, y con un trasfondo lleno de secretos.

El Antagonista:

- **Descripción:** Una figura misteriosa que parece tener un interés personal en la amnesia de Alex y la conspiración en la que está envuelto.
- **Motivación:** Ocultar sus propios crímenes y mantener el control sobre una red de corrupción.
- **Características:** Manipulador, calculador y siempre un paso adelante de Alex.

• **Desarrollo del argumento**

Prólogo: Alex despierta en el hospital sin recuerdos de los últimos cinco años. Introducción a Dr. Emily Carter.

Capítulo 1: Alex comienza a explorar su apartamento y descubre pistas iniciales sobre su vida pasada.

Capítulo 2: Encuentro con Marcus Reynolds, que revela información sobre un caso en el que trabajaban juntos antes de la amnesia.

Capítulo 3: Alex investiga una serie de ubicaciones relacionadas con el caso, encontrando más pistas sobre su vida y la conspiración.

Capítulo 4: Conflictos personales con Evelyn, quien revela detalles cruciales sobre la vida de Alex antes de su amnesia.

Capítulo 5: Descubrimiento de la identidad del antagonista y confrontación final. Revelación de los secretos más oscuros y la resolución de la conspiración.

• **Diálogos y escenas clave**

Diálogo Inicial con Dra. Emily Carter: Introducción al estado de Alex y primer indicio de que su amnesia es inducida.

Encuentro con Marcus Reynolds: Revelación de la conexión entre su amnesia y un caso de corrupción.

Confrontación con Evelyn Harper: Discusión emocional sobre su relación y el impacto de la amnesia en sus vidas.

Descubrimiento de la Conspiración: Escena en la que Alex descubre un archivo oculto que detalla la red de corrupción.

Confrontación Final con el Antagonista: Escena culminante donde Alex enfrenta al antagonista, elige entre varias opciones que determinarán el desenlace de la historia.

5. Arte y Estilo Visual:

Estilo artístico:

El juego “Recuerdos Perdidos” utilizará un estilo artístico 2D con un enfoque en el pixel art detallado. Este estilo no solo evoca nostalgia sino que también permite una representación rica y atmosférica del mundo del juego. Los gráficos estarán diseñados para crear una atmósfera oscura y misteriosa, alineándose con el tono narrativo del juego.

Conceptos de personajes, escenarios y objetos:

Personajes: Los personajes principales, como Alex Harper, Dra. Emily Carter, Marcus Reynolds, y Evelyn Harper, tendrán diseños detallados que reflejan sus personalidades y roles en la historia. Cada personaje contará con varias expresiones faciales y poses para enriquecer las interacciones y los diálogos.

Escenarios: Los escenarios incluirán calles de la ciudad, edificios abandonados, oficinas, y otros lugares clave. Cada escenario estará lleno de detalles y elementos interactivos que los jugadores pueden investigar.

Objetos: Los objetos interactivos, como pistas, documentos, y herramientas, estarán cuidadosamente diseñados para ser fácilmente identificables y relevantes para la progresión del juego.

Paleta de colores:

La paleta de colores se centrará en tonos oscuros y sombríos para crear una atmósfera de misterio y tensión. Se utilizarán colores como el gris, azul oscuro, y negro para los escenarios principales, mientras que los objetos interactivos y pistas tendrán colores más brillantes para destacarse.

Mockups y bocetos iniciales:

Mockups de escenarios: Bocetos de los principales escenarios del juego, mostrando la disposición de los elementos interactivos y la ambientación general.

Diseño de personajes: Bocetos iniciales de los personajes principales, mostrando sus trajes, expresiones y poses.

Interfaz de usuario: Mockups de la interfaz de usuario, incluyendo el inventario, cuaderno de notas, y diálogos.

6. Sonido y Música

Estilo y tema musical:

La música de “Recuerdos Perdidos” será una combinación de piezas orquestales y sintetizadores electrónicos, diseñadas para crear una atmósfera tensa y emocional. El tema principal del juego será una melodía melancólica que refleja la búsqueda de Alex por recuperar sus recuerdos.

Efectos de sonido:

Los efectos de sonido serán realistas y detallados, complementando la atmósfera del juego. Esto incluye:

- Pasos y movimientos: Sonidos de pasos y movimientos de los personajes.
- Interacción con objetos: Sonidos específicos para la interacción con diferentes objetos y pistas.
- Ambiente: Efectos de sonido ambiental que refuerzan la sensación de inmersión en cada escenario, como el viento, lluvia, y ruidos de la ciudad.

Música ambiental:

La música ambiental estará presente en todos los escenarios del juego, ajustándose dinámicamente según la situación. Por ejemplo, en momentos de alta tensión, la música se volverá más intensa, mientras que en escenas de exploración será más sutil y misteriosa.

7. Tecnología:

Motores de juego y herramientas:

- Unity: Utilizaremos Unity debido a su flexibilidad y capacidad para manejar gráficos 2D y 3D, así como su robusto sistema de física y animación.
- Visual Studio: El entorno de desarrollo integrado (IDE) que ofrece una excelente integración con Unity y herramientas para la depuración y manejo de versiones de código.
- Blender: Para la creación y modelado de personajes y escenarios 3D, aunque el juego es 2D, Blender será útil para crear referencias y bases detalladas.

Requerimientos técnicos:

PC: Desarrollaremos principalmente en PCs con especificaciones altas que incluyan procesadores de última generación (Intel i7 o AMD Ryzen 7), al menos 16GB de RAM y tarjetas gráficas dedicadas (NVIDIA GTX 1060 o superior).

Software: Además de Unity y Visual Studio, utilizaremos software adicional como Photoshop e Illustrator para el diseño gráfico, y Ableton Live o FL Studio para la composición musical.

- Almacenamiento en la nube: Servicios como Google Drive o Dropbox para compartir archivos grandes entre los miembros del equipo y asegurar el versionado adecuado.

Integración de middleware:

- Photon Unity Networking (PUN): Para implementar funciones multijugador, aunque el enfoque principal del juego es en la narrativa para un solo jugador.
- FMOD: Un sistema de audio flexible para crear y gestionar efectos de sonido y música en tiempo real, mejorando la inmersión del jugador.

8. Monetización:

- **Modelo de negocio**

"Recuerdos Perdidos" se distribuirá como un juego premium, con una única compra inicial que da acceso completo a todo el contenido del juego. Este enfoque garantiza que los jugadores puedan disfrutar de la experiencia completa sin interrupciones por compras dentro del juego.

- **Estrategias de monetización**

Venta Directa: El juego estará disponible para la venta en plataformas digitales como Steam, PlayStation Store y Xbox Marketplace. El precio de lanzamiento se establecerá en \$29.99 USD, con la posibilidad de descuentos durante períodos promocionales y eventos de ventas.

Edición Deluxe: Además de la edición estándar, se ofrecerá una Edición Deluxe a \$39.99 USD, que incluirá contenido adicional como:

- Banda sonora del juego.
- Libro de arte digital con bocetos y conceptos del desarrollo.
- Misiones secundarias exclusivas que profundizan en la historia de personajes secundarios.

Descuentos y Promociones:

- Participar en ventas estacionales y eventos promocionales en las plataformas digitales para atraer a nuevos jugadores y aumentar las ventas.
- Ofrecer descuentos por tiempo limitado para jugadores que compren el juego durante su semana de lanzamiento.

9. Plan de Producción:

- **Cronograma inicial**

El desarrollo de "Recuerdos Perdidos" está planificado para completarse en un período de 18 meses. El cronograma se divide en varias fases clave:

1. **Preproducción (3 meses):**
 - **Mes 1:**
 - Definición del concepto y la visión del juego
 - Desarrollo del Game Design Document (GDD)
 - Formación del equipo de desarrollo
 - **Mes 2:**
 - Investigación y desarrollo de prototipos
 - Diseño inicial de la narrativa y personajes
 - **Mes 3:**
 - Aprobación del GDD
 - Planificación detallada del proyecto y asignación de tareas
2. **Producción (12 meses):**
 - **Mes 4-6:**
 - Desarrollo del motor del juego y herramientas necesarias
 - Creación de prototipos de niveles y mecánicas de juego
 - Diseño y modelado de personajes principales
 - **Mes 7-9:**
 - Desarrollo de los primeros capítulos del juego
 - Integración de puzzles y sistemas de interacción
 - Composición de la banda sonora y efectos de sonido
 - **Mes 10-12:**
 - Continuación del desarrollo de capítulos adicionales
 - Pruebas internas y ajustes de jugabilidad
 - Diseño y programación de la interfaz de usuario
 - **Mes 13-15:**
 - Finalización del desarrollo de todos los capítulos y narrativa
 - Optimización de gráficos y rendimiento
 - Testeo de compatibilidad en múltiples plataformas
 - **Mes 16-18:**
 - Pruebas beta y corrección de errores
 - Pulido final y optimización
 - Preparación para el lanzamiento y marketing
3. **Lanzamiento y Post-lanzamiento (3 meses):**
 - **Mes 19:**
 - Lanzamiento oficial del juego en todas las plataformas
 - Monitoreo de feedback y corrección de errores post-lanzamiento
 - **Mes 20-21:**
 - Desarrollo y lanzamiento de contenido adicional (DLC)
 - Actualizaciones y mejoras basadas en el feedback de los jugadores
- **Hitos importantes**
 - **Mes 3:** Finalización de la preproducción y aprobación del GDD.
 - **Mes 6:** Primer prototipo jugable.
 - **Mes 12:** Beta interna completa.
 - **Mes 18:** Versión candidata para el lanzamiento (Release Candidate).
 - **Mes 19:** Lanzamiento oficial del juego.
- **Recursos necesarios**

Equipo de Desarrollo (10-15 miembros):

- **Productor:** 1
- **Diseñadores de Juego:** 2-3
- **Programadores:** 3-4
- **Artistas Gráficos:** 2-3
- **Animadores:** 1-2
- **Compositores y Diseñadores de Sonido:** 1-2
- **Tester y QA:** 1-2

Herramientas y Software:

- **Motor de Juego:** Unity o Unreal Engine
- **Software de Diseño Gráfico:** Photoshop, Illustrator
- **Software de Modelado 3D:** Blender, Maya
- **Herramientas de Gestión de Proyectos:** Jira, Trello
- **Software de Composición Musical:** Ableton Live, FL Studio

Infraestructura:

- Equipos de desarrollo (PCs/Macs con especificaciones adecuadas)
- Licencias de software
- Espacio de oficina (opcional, dependiendo de trabajo remoto)
- **Presupuesto preliminar**

El presupuesto total estimado para el desarrollo de "Recuerdos Perdidos" es de aproximadamente \$500,000 USD. Esto incluye:

- **Salarios del Personal:** \$300,000 USD
- **Licencias de Software y Herramientas:** \$50,000 USD
- **Marketing y Publicidad:** \$75,000 USD
- **Infraestructura y Equipos:** \$50,000 USD
- **Contingencias:** \$25,000 USD

10. Referencias e Inspiraciones:

- Juegos similares

Resident Evil 2 Remake:

- **Inspiración Principal:** El enfoque en la exploración, resolución de puzzles y narrativa envuelta en un ambiente tenso y misterioso. "Resident Evil 2 Remake" combina perfectamente la resolución de puzzles con la exploración de escenarios detallados, lo cual es una gran fuente de inspiración para "Recuerdos Perdidos".
- **Elementos a Integrar:**
 - **Ambiente Inmersivo:** Creación de escenarios detallados y atmósferas tensas.

- **Narrativa Profunda:** Historia bien desarrollada que se desvela a través de la exploración y la interacción con el entorno.
- **Puzles Desafiantes:** Incorporación de puzles que requieren observación y lógica para avanzar.

L.A. Noire:

- **Inspiración en la Investigación:** Este juego destaca por su enfoque en la investigación y el análisis de pistas, que es crucial para la mecánica de "Recuerdos Perdidos".
- **Elementos a Integrar:**
 - **Entrevistas y Diálogos:** Sistemas de diálogos y entrevistas que afectan el progreso del jugador.
 - **Análisis de Evidencia:** Mecánicas de revisión y análisis de pistas y objetos.

Silent Hill 2:

- **Inspiración en la Psicología del Personaje:** El enfoque en la narrativa psicológica y el desarrollo del personaje es fundamental para "Recuerdos Perdidos".
- **Elementos a Integrar:**
 - **Historia Personal:** Profundización en la psicología y el pasado del personaje principal.
 - **Ambiente Psicológico:** Creación de una atmósfera inquietante y emocionalmente cargada.
- **Referencias culturales y artísticas**

Películas de Suspense y Misterio:

- **Memento** (2000): La estructura no lineal y el tema de la amnesia son directamente relevantes.
- **Se7en** (1995): La atmósfera oscura y el enfoque en la investigación de crímenes complejos.

Literatura de Misterio y Crimen:

- **Novelas de Agatha Christie:** Especialmente en la construcción de misterios complejos y la resolución de crímenes a través de la observación y el análisis.
- **Sherlock Holmes** de Arthur Conan Doyle: Inspiración en la figura del detective y su enfoque en la deducción lógica.
- **Investigación de mercado**

1. Análisis de Competencia:

- Estudiar juegos similares en el mercado para identificar sus puntos fuertes y débiles.

- Evaluar las estrategias de lanzamiento y marketing utilizadas por juegos exitosos en el género de aventura gráfica y narrativa.

2. **Preferencias del Público Objetivo:**

- Realizar encuestas y focus groups para entender las preferencias y expectativas del público objetivo.
- Analizar reviews y feedback de juegos similares para identificar qué elementos son más apreciados por los jugadores.

3. **Tendencias de la Industria:**

- Monitorear las tendencias actuales en la industria de los videojuegos, especialmente en el género de aventura gráfica y juegos narrativos.
- Adaptar elementos innovadores y populares en el diseño y la narrativa del juego.

Elementos Clave a Desarrollar Basados en las Inspiraciones

- **Narrativa Compleja y Emocional:** Inspirada en "Resident Evil 2 Remake" y "Silent Hill 2", asegurando que la historia sea profunda y psicológicamente impactante.
- **Ambiente Inmersivo y Detallado:** Tomar nota de la atmósfera detallada y los escenarios inmersivos de "Resident Evil 2 Remake" para crear un mundo que los jugadores disfruten explorando.
- **Mecánicas de Investigación:** Basadas en "L.A. Noire", desarrollar sistemas de entrevistas y análisis de pistas que sean intuitivos y satisfactorios.
- **Puzles Desafiantes:** Integrar puzles bien diseñados que requieran lógica y observación, inspirados en los desafíos encontrados en "Resident Evil 2 Remake".