



**ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA EN SISTEMAS
JUEGOS INTERACTIVOS**

PROFESOR

VICENTE ADRIAN EGUEZ SARZOSA

INTEGRANTES

ARIEL AMAGUAÑA

LUIS CAIZA

SEMESTRE

2025-B

Fase 1: Arqueología de Diseño

1. Juego y Fuente:

Juego: Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame

Fuente: <https://gamescrys.com/wp-content/uploads/2023/02/Prince-of-Persia-2-GDD.pdf>

2. Visión Central:

Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame busca ofrecer una aventura cinematográfica de acción y plataformas, donde el jugador controla a un héroe que debe sobrevivir a trampas, enemigos y entornos peligrosos mediante movimientos realistas y precisos. El juego combina narrativa visual, animación fluida y desafíos de habilidad para sumergir al jugador en una historia de escape, identidad y destino.

3. Resumen Estructural (Puntos Clave):

El GDD de *Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame* está organizado de forma narrativa y cinematográfica en lugar de técnica. Estas son sus secciones principales, explicadas con tus propias palabras:

Secuencias narrativas y storyboards (Introducción visual del juego)

La primera parte del documento está dedicada a storyboards ilustrados que cuentan los eventos iniciales del juego y establecen la historia del príncipe, el usurpador y el conflicto central. Por lo que cada storyboard indica la escena, la transición visual y lo que debe sentir el jugador, mostrando que el tono cinematográfico es esencial en el diseño.

Diseño de niveles y progresión del juego

Gran parte del GDD describe los niveles del juego, presentados uno por uno, indicando su propósito narrativo, ambientación y ritmo.

Se detallan elementos como:

- trampas,
- puzzles,
- enemigos específicos de cada área,
- fondos gráficos necesarios,
- y eventos clave.

Este enfoque revela que el diseño de *Prince of Persia 2* está profundamente centrado en ritmo, atmósfera y dificultad progresiva.

Personajes, animaciones y comportamiento

Otra sección importante aborda a los personajes principales, incluyendo al Príncipe, guardias, criaturas y antagonistas. Debido a que el documento detalla sus animaciones (saltos, caídas, combate, correr, colgarse) y da indicaciones sobre cómo deben verse y responder, utilizando rotoscopía. Esto se refuerza con storyboards de acciones.

Secuencias no interactivas y cinematográficas

Varias páginas explican cómo deben mostrarse las secuencias no jugables: transiciones, iluminación, cambios de color, tiempos, e incluso indicaciones de música. Estas ayudan a establecer el tono narrativo, mostrando que el GDD prioriza la experiencia visual y emocional del jugador además de las mecánicas.

Apéndices técnicos (controles, gráficos, sonidos)

El final del documento contiene apéndices sobre:

- Controles del jugador.
- Tipos de gráficos,
- Resumen de assets,
- Sonidos,
- Timing de escenas.

Son las partes más útiles para programadores, pues especifican cómo debe responder el personaje y qué recursos gráficos/sonoros requiere cada nivel.

4. Análisis de Ingeniería:

Desde un punto de vista de ingeniería, este GDD es muy visual y narrativo. Lo más útil del documento es que explica claramente cómo debe moverse y reaccionar el personaje, mostrando animaciones, transiciones y acciones como saltar, colgarse, correr o pelear. Esto ayuda bastante porque permite imaginar de inmediato cómo debería funcionar la lógica del juego y cómo se traducirían esos movimientos a estados, colisiones y controles dentro del motor.

Sin embargo, el GDD también tiene varias partes que son poco técnicas. No define cosas como rendimiento, límites de memoria, framerate, ni explica cómo debería ser la arquitectura interna del juego. Los enemigos están ilustrados, pero su comportamiento no está detallado como para programarlo directamente.

Tampoco menciona herramientas, flujo de trabajo, ni cómo se construirían los niveles en la práctica.

Además, el documento sirve muy bien como guía artística y de experiencia del jugador, pero le falta mucha información técnica para ser suficiente por sí solo. Para un equipo de desarrollo real, haría falta complementarlo con documentos de ingeniería más específicos (motor, IA, rendimiento, herramientas, etc.).

Fase 2: Traducción a Historias (Desglose de Requerimientos)

- Épica 1 – Control del Personaje**

Como Jugador, quiero controlar al Príncipe con movimiento preciso (correr, caminar, saltar, agacharme), para poder desplazarme por los escenarios y reaccionar ante enemigos y trampas.

- Épica 2 – Plataformeo y Navegación**

Como Jugador, quiero que el Príncipe pueda colgarse de bordes, trepar, saltar entre plataformas y evitar caídas, para superar obstáculos y avanzar a través de cada nivel.

- Épica 3 – Combate con Espada**

Como Jugador, quiero que el Príncipe pueda atacar, defenderse y realizar duelos con enemigos mediante un sistema simple de golpes y guardias, para sobrevivir a los encuentros de combate.

- Épica 4 – Trampas y Obstáculos**

Como Jugador, quiero enfrentar trampas como cuchillas, suelos falsos, precipicios y placas de presión, para que el juego represente un desafío basado en habilidad y atención.

- Épica 5 – Enemigos con Comportamientos Propios**

Como Jugador, quiero que cada enemigo tenga patrones básicos de ataque y defensa, para generar encuentros variados y aumentar la dificultad progresiva del juego.

- Épica 6 – Progresión por Niveles**

Como Jugador, quiero que cada nivel presente una ambientación distinta, nuevos enemigos y retos únicos, para sentir una progresión clara en la aventura.

- Épica 7 – Secuencias Cinemáticas (Storyboards)**

Como Jugador, quiero ver secuencias narrativas no interactivas entre niveles, para entender la historia, los personajes y el conflicto del Príncipe.

- **Épica 8 – Feedback Visual y Animación**

Como Jugador, quiero que las animaciones del personaje y enemigos sean fluidas y respondan al input, para tener claridad visual sobre mis acciones y su impacto en el juego.

- **Épica 9 – Sistema de Salud del Personaje**

Como Jugador, quiero que el Príncipe tenga una barra de vida que disminuya al recibir daño y se pueda recuperar de formas específicas, para administrar el riesgo durante la aventura.

- **Épica 10 – Interacción con Objetos y Entorno**

Como Jugador, quiero activar palancas, abrir puertas, empujar elementos y resolver pequeñas interacciones, para desbloquear caminos y avanzar en los niveles.

- **Épica 11 – Transiciones y Efectos Audiovisuales**

Como Jugador, quiero experimentar música, sonidos y efectos visuales que acompañen las escenas y eventos importantes, para aumentar la inmersión del juego.

- **Épica 12 – Condición de Derrota y Reinicio**

Como Jugador, quiero que el juego reinicie desde un punto definido cuando muero o caigo en una trampa mortal, para mantener un ciclo claro de reto y reintento.

Fase 3: Mapa de Historias y Fases

3.1 Prototipo Jugable (El MVP)

- **Épica 1 – Control del Personaje**

Como Jugador, quiero controlar al Príncipe con movimiento preciso (correr, caminar, saltar, agacharme), para poder desplazarme por los escenarios y reaccionar ante enemigos y trampas.

- **Épica 2 – Plataformeo y Navegación**

Como Jugador, quiero que el Príncipe pueda colgarse de bordes, trepar, saltar entre plataformas y evitar caídas, para superar obstáculos y avanzar a través de cada nivel.

- **Épica 4 – Trampas y Obstáculos**

Como Jugador, quiero enfrentar trampas como cuchillas, suelos falsos, precipicios y placas de presión, para que el juego represente un desafío basado en habilidad y atención.

- **Épica 9 – Sistema de Salud del Personaje**

Como Jugador, quiero que el Príncipe tenga una barra de vida que disminuya al recibir daño y se pueda recuperar de formas específicas, para administrar el riesgo durante la aventura.

- **Épica 12 – Condición de Derrota y Reinicio**

Como Jugador, quiero que el juego reinicie desde un punto definido cuando muero o caigo en una trampa mortal, para mantener un ciclo claro de reto y reintento.

Justificación: Garantizan que el juego sea jugable: el jugador puede moverse con precisión (Control y Plataformeo), enfrentar el desafío principal (Trampas), y experimentar las consecuencias (Salud y Reinicio). Es la base técnica para validar el core loop del diseño.

3.2 Juego Completo (Features Centrales)

- **Épica 3 – Combate con Espada**

Como Jugador, quiero que el Príncipe pueda atacar, defenderse y realizar duelos con enemigos mediante un sistema simple de golpes y guardias, para sobrevivir a los encuentros de combate.

- **Épica 5 – Enemigos con Comportamientos Propios**

Como Jugador, quiero que cada enemigo tenga patrones básicos de ataque y defensa, para generar encuentros variados y aumentar la dificultad progresiva del juego.

- **Épica 6 – Progresión por Niveles**

Como Jugador, quiero que cada nivel presente una ambientación distinta, nuevos enemigos y retos únicos, para sentir una progresión clara en la aventura.

- **Épica 10 – Interacción con Objetos y Entorno**

Como Jugador, quiero activar palancas, abrir puertas, empujar elementos y resolver pequeñas interacciones, para desbloquear caminos y avanzar en los niveles.

- **Épica 7 – Secuencias Cinemáticas (Storyboards)**

Como Jugador, quiero ver secuencias narrativas no interactivas entre niveles, para entender la historia, los personajes y el conflicto del Príncipe.

Justificación: Aquí se construye la experiencia completa de aventura prometida por el GDD, añadiendo capas de complejidad. Se integran las Épicas de Combate con Enemigos para implementar la parte de "acción" del juego. También se estructura el juego con la Progresión por Niveles y la Interacción con el Entorno (puzzles). Finalmente, se incluye la Secuencia Cinematográfica para cumplir con la visión narrativa y cinematográfica del proyecto.

3.3 Pulido y Contenido Adicional (Nice-to-Have)

- **Épica 8 – Feedback Visual y Animación**

Como Jugador, quiero que las animaciones del personaje y enemigos sean fluidas y respondan al input, para tener claridad visual sobre mis acciones y su impacto en el juego.

- **Épica 11 – Transiciones y Efectos Audiovisuales**

Como Jugador, quiero experimentar música, sonidos y efectos visuales que acompañen las escenas y eventos importantes, para aumentar la inmersión del juego.

Justificación: Se refina la experiencia de usuario y a los requisitos de alta calidad. Las Épicas de Feedback Visual y Animación y Efectos Audiovisuales son esenciales para la inmersión, el tono cinematográfico y la claridad visual del juego, tal como lo requiere el diseño basado en rotoscopía y storyboards.