



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL

FACULTAD:

FACULTAD DE INGENIERÍA EN SISTEMAS

CARRERA:

INGENIERÍA EN SOFTWARE

MATERIA:

DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS

TEMA:

**DE REQUERIMIENTOS A UN PROYECTO
GESTIONABLE**

Autor:

Marcelo Maisincho

Quito - 2025

1. FASE 1: FICHA DE ANÁLISIS DE GDD

1.1 JUEGO Y FUENTE

- **Juego:** The Vanishing
- **Género:** RPG de fantasía en primera persona
- **Fuente:** Project Vanishing (documento PDF público) - [5eb2725c33da8ad329551c85_Games Design Document.pdf](#)

1.2 VISIÓN CENTRAL

The Vanishing es un RPG de fantasía en primera persona con narrativa lineal, ambientado en la isla de High Reach, donde el jugador explora un mundo estilizado, interactúa con NPCs, completa misiones y desarrolla a su personaje mientras investiga la misteriosa desaparición de los habitantes de la isla.

1.3 RESUMEN ESTRUCTURAL

1.3.1 Objetivos y visión del juego: Define el tipo de juego (RPG 3D en primera persona), la duración aproximada de la experiencia (1 hora narrativa), el estilo visual (cell-shaded cartoony) y las principales referencias del género como Skyrim y The Witcher.

1.3.2 Gameplay y controles: Describe el esquema de control para teclado y ratón, con una disposición estándar similar a otros RPG de PC (movimiento WASD, interacción, inventario, diario y menús). Esta sección busca garantizar familiaridad y accesibilidad para el jugador.

1.3.3 Mundo del juego: Presenta la isla de High Reach como un entorno cerrado pero rico en narrativa, detallando múltiples localizaciones clave como pueblos, tabernas, lagos y zonas peligrosas, cada una con trasfondo narrativo propio.

1.3.4 Estilo gráfico, UI y sonido: Define una identidad visual estilizada inspirada en juegos como Borderlands y Overwatch, combinada con iluminación dramática para reforzar el misterio. También incluye conceptos de interfaz (HUD, menús, barras de estado) y una dirección sonora instrumental de tono épico y medieval.

1.3.5 Narrativa y storyboard: Incluye ejemplos detallados de narrativa, diálogos ramificados y storyboards que describen escenas clave del inicio del juego, estableciendo el tono y la estructura narrativa.

1.3.6 Mecánicas de juego: Esta sección, una de las más técnicas del documento, describe el sistema de misiones con diálogos ramificados, las relaciones con NPCs y el estado de los pueblos, la progresión del personaje mediante árboles de habilidades, el combate con armas e ítems de distinta rareza, la inteligencia artificial y el pathfinding de NPCs y enemigos, así como la economía interna que articula todos estos elementos.

1.3.7 Personajes: Detalla mecánicas de cámara (primera y tercera persona), combate, animaciones, progresión de habilidades y trasfondo narrativo del protagonista.

1.4 ANÁLISIS DE INGENIERÍA

La sección de Mecánicas, especialmente los sistemas de diálogo, misiones, IA y economía, resulta particularmente valiosa desde una perspectiva de ingeniería, ya que no solo describe el comportamiento esperado, sino que sugiere estructuras lógicas y variables necesarias para su implementación. Por ejemplo, uso de estados, puntos de relación, escalado de enemigos y scripts de IA.

Asimismo, la inclusión de un plan de proyecto basado en Scrum aporta una visión realista de cómo el GDD puede transformarse en trabajo gestionable, alineándose con prácticas ágiles modernas.

Por otro lado, el documento presenta algunas debilidades como:

- No se especifican requisitos no funcionales, como rendimiento esperado (FPS), tiempos de carga, resolución objetivo o escalabilidad.
- No se definen claramente restricciones técnicas (motor definitivo, plataforma exacta, límites de hardware).
- Algunas mecánicas complejas (economía, IA avanzada, ecosistemas) están bien descritas conceptualmente, pero carecen de criterios claros de aceptación o métricas de éxito.

Estas omisiones dificultan la estimación precisa del esfuerzo y el riesgo técnico del proyecto.

2. FASE 2: ÉPICAS

2.1 Épica 1 (Control y Movimiento del Personaje)

Como jugador, quiero controlar a mi personaje en primera y tercera persona usando teclado y ratón, para poder explorar el mundo de High Reach de forma fluida e inmersiva.

2.2 Épica 2 (Exploración del Mundo Abierto)

Como jugador, quiero recorrer libremente la isla de High Reach y sus distintas localizaciones, para descubrir secretos, misiones y avanzar en la narrativa principal.

2.3 Épica 3 (Sistema de Interacción con el Entorno)

Como jugador, quiero interactuar con NPCs y objetos del mundo mediante una tecla de acción, para iniciar diálogos, aceptar misiones y activar eventos del juego.

2.4 Épica 4 (Sistema de Diálogo Ramificado)

Como jugador, quiero elegir respuestas en diálogos con NPCs, para influir en las relaciones, el desarrollo de la historia y las reacciones del mundo.

2.5 Épica 5 (Sistema de Misiones)

Como jugador, quiero recibir y completar misiones principales y secundarias, para progresar en la historia, obtener recompensas y explorar el contenido del juego.

2.6 Épica 6 (Sistema de Relaciones y Estados de los Pueblos)

Como sistema de juego, quiero gestionar relaciones entre el jugador y los NPCs/pueblos, para cambiar el comportamiento del mundo según las decisiones del jugador (estado amistoso o agresivo).

2.7 Épica 7 (Sistema de Combate)

Como jugador, quiero combatir contra enemigos usando armas, ataques y bloqueos basados en animaciones, para enfrentar desafíos y protegerme de amenazas en la isla.

2.8 Épica 8 (Sistema de Armas y Rareza)

Como jugador, quiero obtener y usar distintos tipos de armas con diferentes niveles de rareza, para adaptar mi estilo de combate y aumentar mi efectividad en batalla.

2.9 Épica 9 (Progresión del Personaje y Nivelación)

Como jugador, quiero ganar experiencia y subir de nivel, para fortalecer a mi personaje y acceder a nuevas habilidades.

2.10 Épica 10 (Árbol de Habilidades)

Como jugador, quiero invertir puntos en un árbol de habilidades, para personalizar el desarrollo de mi personaje según mi estilo de juego.

2.11 Épica 11 (Inteligencia Artificial de NPCs)

Como sistema de juego, quiero que los NPCs tengan comportamientos autónomos y rutinas diarias, para simular un mundo vivo y creíble.

2.12 Épica 12 (IA de Enemigos y Criaturas)

Como sistema de juego, quiero que enemigos, bandidos y criaturas reaccionen de forma distinta según su contexto, para ofrecer combates variados y realistas.

2.13 Épica 13 (Sistema Económico)

Como jugador, quiero comprar y vender objetos con comerciantes que tengan recursos limitados, para que la economía del juego se sienta dinámica y realista.

2.14 Épica 14 (Interfaz de Usuario)

Como jugador, quiero ver información clara sobre mi estado (vida, experiencia, oro, misiones), para entender fácilmente mi progreso y situación actual en el juego.

2.15 Épica 15 (Narrativa y Eventos Principales)

Como jugador, quiero experimentar una narrativa guiada mediante eventos y escenas clave, para comprender la historia de las desapariciones y completar el arco narrativo del juego.

3. FASE 3: MAPA DE PROYECTO (ESTIMACIÓN Y PRIORIZACIÓN).

3.1. FASE 1: PROTOTIPO JUGABLE (EL MVP)

Sin estas épicas, el producto no puede probarse ni validarse.

Épica 1 (Control y Movimiento del Personaje)

Motivo: Es la base de toda interacción; sin movimiento, el jugador no puede explorar, combatir ni probar ninguna otra mecánica.

Épica 2 (Exploración del Mundo Abierto)

Motivo: Permite validar el diseño del mapa, la navegación y la escala del mundo, elementos esenciales para probar la experiencia RPG.

Épica 3 (Sistema de Interacción con el Entorno)

Motivo: Sin interacción, el jugador no puede activar diálogos, misiones ni eventos, lo que bloquea el flujo básico del juego.

Épica 7 (Sistema de Combate)

Motivo: El combate es una mecánica central del género RPG y debe validarse tempranamente para ajustar dificultad, ritmo y animaciones.

Épica 14 (Interfaz de Usuario)

Motivo: El jugador necesita retroalimentación básica (vida, estado, menús) para entender lo que ocurre durante la prueba del prototipo.

3.2. FASE 2: JUEGO COMPLETO (FEATURES CENTRALES)

Construir la experiencia completa definida en el GDD.

Épica 4 (Sistema de Diálogo Ramificado)

Motivo: Es clave para la narrativa y las decisiones del jugador, pero depende de que la interacción básica ya esté implementada.

Épica 5 (Sistema de Misiones)

Motivo: Da estructura al progreso del jugador y conecta narrativa, exploración y recompensas, expandiendo el MVP hacia el juego real.

Épica 6 (Sistema de Relaciones y Estados de los Pueblos)

Motivo: Introduce consecuencias a las decisiones del jugador, enriqueciendo la experiencia, pero sin ser indispensable para el prototipo inicial.

Épica 8 (Sistema de Armas y Rareza)

Motivo: Añade profundidad al combate, variabilidad y motivación para explorar, pero puede construirse sobre un combate ya funcional.

Épica 9 (Progresión del Personaje y Nivelación)

Motivo: Refuerza el sentido de crecimiento del jugador, esencial para un RPG completo, aunque no necesario para probar el gameplay base.

Épica 10 (Árbol de Habilidades)

Motivo: Complementa la progresión, permitiendo personalización, pero depende de que la nivelación ya esté implementada.

Épica 11 (Inteligencia Artificial de NPCs)

Motivo: Hace que los pueblos se sientan vivos y coherentes con la narrativa, una vez que el jugador ya puede interactuar con ellos.

Épica 12 (IA de Enemigos y Criaturas)

Motivo: Mejora el desafío y la variedad del combate, refinando la experiencia después de validar el sistema básico.

Épica 15 (Narrativa y Eventos Principales)

Motivo: Integra diálogos, misiones y exploración en un arco narrativo cohesivo, dando cierre y sentido a la experiencia del juego.

3.3. FASE 3: PULIDO Y CONTENIDO ADICIONAL (NICE-TO-HAVE)

Mejorar calidad, inmersión y profundidad sin comprometer el lanzamiento.

Épica 13 (Sistema Económico)

Motivo: Aporta realismo y profundidad al mundo, pero no es crítico para que el juego sea jugable o narrativamente completo.